



СТЕПАН ПОПЕЛЬ  
**ПОЧАТКИ  
ШАХІСТА**

СТЕПАН ПОПЕЛЬ

# ПОЧАТКИ ШАХІСТА

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАВНИЦТВО  
КРАКІВ 1943 ЛЬВІВ

*Обкладинка*  
*Мирона Левицького*

З. К. 8203/30, 12. 42-277-22/9-Жц/Нц.

ДРУКАРНЯ П. ПЬВІВ, ЗЕМЛНА 20.

## ВСТУП

*Поширена в останні десятиріччя цікавість до шахів, з кожним роком щораз більше зростає. У всіх верствах суспільності маємо тепер відданих цій гарній грі прихильників, що залюбки проводять час і за практичною грою і вивчаючи теорію шахової гри чи шахової задачі. Проте ще дуже багато є таких, що їх відомості з ділянки шахів не сягають далі основних правил гри, а хотіли б трохи ближче познайомитися з шахами, не вдаючись аж надто глибоко в усі їх тонкощі й таємниці. Для таких початкуючих і малодосвідчених шахістів і призначено цю книжку. Тут будуть докладно вияснені основні поняття гри, а також елементи шахової стратегії і тактики.*

*З уваги на розміри, ця книжка не може бути вичерпливою, наприклад, у теорії дебютів (початку) чи кінцевої гри. Для глибшого вивчення наш шахіст повинен звернутися до новітньої шахової літератури на чужих мовах, насамперед до літератури німецької, і там знайде потрібного матеріалу задосить. Це видання, що має на меті придбати найкращій з усіх ігор нових прихильників, буде підручником менш, ніж середнього обсягу. Зате воно може стане цеглинкою в підвалинах, що на них виросте наша рідна шахова література.*





## ДЕЩО З ІСТОРІЇ ШАХІВ

Шахи — це старовинна гра. Деякі історики гадають, що шахи існують на землі вже декілька тисяч років. Але точно ніхто не знає, коли саме і хто винайшов цю гру. Найдавніші згадки про шахи свідчать про них, як про явище добре вже всім відоме і широко розповсюджене.

Батьківщина шахів — Індія. Безпосередньо звідси вони поширилися на Китай, Тибет і Малайські острови, і в цих країнах вони відомі вже понад тринадцять сторіч. До країв, що лежать на захід від Індії, дісталися шахи через Іран. Іран залишив свій відбиток на цій грі в тих формах, в яких її знали і різні народи самого Ірану і взагалі народи Сходу, як араби, вірмени, грузини, візантійці, турки. Через Іран і, мабуть, Кавказ прийшли шахи на українські землі, а через арабів переняли їх і інші європейці: від мешканців середземноморських островів, Піренеїв, Апеннін і Франції потрапили вони до Німеччини й Британії і, другою стороною, до Польщі.

Першу історичну згадку про шахи в Україні знаходимо в „Кормчій Книзі“ — збірнику церковного права другої половини XIII ст., де шахи записані до реєстру заборонених ігор. Отже, це дає підставу гадати, що під кінець XII ст. шахи були вже відомі в Україні.

Однак, через особливі обставини, що серед них творилася наша історія, розвій шахів не прибрав у нас таких буйних

форм, як це ми бачимо в країнах західної Європи. Не до гри було нашим предкам!

Тому, в пізніших часах, тільки де-не-де знаходимо згадки про шахи в Україні тоді, як на Заході, по дворах вельмож, у вищих верствах суспільности, ба навіть і в міщанських колах, шахи вважалися за одну з неодмінних ланок у загальній освіті людини.

Гра в шахи не зразу була така, як тепер. Упродовж свого тисячолітнього існування вона не раз міняла свої правила і не можна точно означити часу переходу середньовічних її форм у сучасні. Можна тільки ствердити, що зміна відбувалася не повільно, а раптово. У половині XV ст. її ще не було, але п'ятдесят років пізніше вона вже була завершена.

Шахову літературу започатковують у XVI ст. твори еспанця Лючени і португальця Дам'яна. З-поміж шахових авторів XVI і XVII ст. слід ще згадати еспанця Руї Льюпеца та італійців Полерія і Грека. Цей останній, уроджений коло 1600 р. в Калябрії, у практичній грі значно переважав своїх сучасників, як це можна бачити з численних його партій, що збереглися. Тому й треба назвати його шаховим генієм великої міри.

На шаховому обрії XVIII ст. з'явився Франц Андре Філідор, славний французький музикант і ще славніший шахіст. Його книжка „Аналіза шахів” (1749), де він указує на вагу і значіння пішаків, розпочинає нову епоху в теорії шахів.

Шаховими авторами цього сторіччя також були італійці Ріо, Льоллі і Понціані.

У рр. 1830—1840 найсильнішим шахістом світу був Лябурдонне, що легко перемагав усіх своїх противників.

Половина XIX ст., а точніше 1851 р., є зворотною точкою в історії шахів. Розпочинається доба турнірів і матчів, настає справжній золотий вік гри в шахи, що з того часу перетворюється в свого роду розумовий спорт.

А втім, вислів „розумовий спорт” не цілком визначає вагу шахів. Шахи, по суті, можна прирівняти до науки, бо в теоретичних їх дослідженнях можна устійнити певні закони і загальні правила. Але ще більше наближаються шахи до мистецтва, бо вони вимагають творчої винахідливості та багатой уяви. І як мистець відбиває в творі свою індивідуальність, так і в партії шахів відбивається вдача її автора. Отже, мистецтво вкупі з глибоким, науковим дослідом, і спорт з твердою пробою нервів — такі є сучасні шахи.

У лондонському турнірі 1851 р. взяли участь найсильніші шахісти світу. Переможцем був німець Андерсен, що з його прізвиськом зв'язане німецьке шахове життя впродовж цілого людського покоління. У своїй шаховій кар'єрі він ішов від перемоги до перемоги, зазнавши тільки однієї поразки, але зате вирішальної: у змаганні переміг його молодий американець Павло Морфі.

П. Морфі це найгеніяльніший шаховий практик минулого сторіччя. Наскрізь сучасним духом віє від його партій. На жаль, він загорів на шаховому обрії і згас як метеор: після трьохрічних (1857—1859) безнастанних тріумфів він назавжди перестав брати участь у шахових турнірах.

Тут треба згадати ще два прізвиська, що для розвитку теорії мають величезне значення, а саме Гайдебранд-Лазя і Штайніц. Перший з них написав дотепер найбільшу шахову теоретичну працю\*, а другий не тільки як автор шахових книжок, а й практичною грою спрямував теорію на новий шлях. В. Штайніц (1835—1900), людина великого шахового розуму — основоположник новітньої шахової стратегії. Її принципом, всупереч давнішим поглядам, є не безпосередня атака на ворожого короля, а вишукування і доцільне використовування слабких пунктів у таборі про-

\* „Handbuch des Schachspiels” — 1843, перше видання.

тивника, або нагромадженими протягом партії, хоч би і малесенькими, здобутками досягнути під кінець гри певну перемогу.

Історія змагань за звання чемпіона світу не довга, бо вона починається тільки 1866 р. з матчу Андерсена зі Штайніцом. Переміг цей другий і він став називатися чемпіоном світу. Довго нікому не вдавалося відібрати Штайніцові почесне звання першого в світі шахіста. Нарешті він знайшов гідного противника: його переміг молодий тоді шахіст Ляскер, що теж довго й успішно боронив своє звання, аж доки його не переміг 1921 р. молодий американець Капаблянка. Різниця в літах допомогла Капаблянці проти Ляскера так, як самому Ляскерові вона допомогла 27 літ перед тим проти Штайніца, а ще раніше Штайніцові проти Андерсена. Зате, починаючи з Капаблянки, нові чемпіони світу не встигають постарітися і втрачають своє звання, просидівши на шаховому престолі якихось кілька років. Капаблянка програв 1927 р. Альохінові, емігрантові з більшовицької Росії. Альохін був чемпіоном до 1935 р., а тоді програв матч з голандцем Ейве. Сам Ейве був чемпіоном тільки два роки, програвши у відплатній зустрічі цьому ж таки Альохінові, що тепер знову є чемпіоном світу.

Часта зміна чемпіонів зрозуміла: в наші часи, гру в шахи щораз глибше досліджують і удосконалюють. Багато шахових книжок різними мовами, шахові журнали у кожній країні, часті міжнародні турніри, де зустрічаються і давні й нові шахісти, все це допомагає новим талантам краще розвиватися, скорше вбиватися в силу і йти на перебії навіть з чемпіоном світу.

## ПЕРША ЧАСТИНА

### ПОЯСНЕННЯ ГРИ

#### 1. Шахівниця.

Великий квадрат (з дерева, картону, вощанки), поділений на 64 однакових квадратики називаємо шахівницею. Ці 64 квадратики пофарбовані впереміжку в ясний і темний колір і тому називаємо їх білими й чорними полями.

На шахівниці змагаються дві ворожі армії. Ці змагання між двома сторонами (противниками) становлять „шахову партію”.

Шахівницю ставимо між противниками так, щоб крайнє поле з правого боку кожного грача було біле. Перед тим, як починати шахову

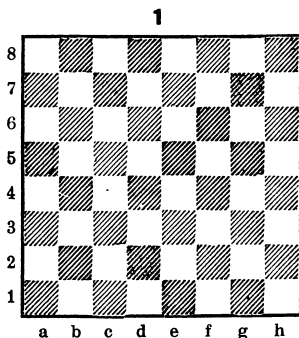
партію, слід перевірити, чи шахівниця правильно поставлена. Якщо уважно приглянемося до шахівниці, то побачимо на ній лінії, що йдуть у різних напрямках: одні з них утворені полями, що дотикаються сторонами, інші складаються з полів, що дотикаються тільки вершечками своїх кутів. Перші з цих ліній називаються вертикалями й горизонталями<sup>1</sup>, другі, скісні — діагоналями. Ясно, що вертикалі й горизонталі є восьмипільні й складаються з чотирьох білих і чотирьох чорних полів, зате діагоналі бувають і ко-

<sup>1</sup> Вертикалі — це лінії, що йдуть уздовж шахівниці, від одного противника до другого, горизонталі це ті, що йдуть упоперек шахівниці.

ротші й проходять полями одного кольору<sup>1</sup>.

Позначивши вертикалі початковими буквами латинської абетки a, b, c, d, e, f, g, h, по черзі зліва на право від сторони білих, а горизонталі цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, (при чому лічимо так само від сторони білих), одержимо для кожного окремого поля назву, що складається з букви і цифри. Отож, наприклад, поле, де вертикаля a перехрещується з четвертою горизонталею — називається полем a4. Місце перехрестя вертикалі f з шостою горизонталею є полем f6 і т. д.

Зрозуміло, що назви полів від сторони білих будуть в іншому порядку, ніж від сторони чорних (див. діаграму ч. I.). Коли крайнє ліве



поле білих має назву a1, то крайнє ліве поле чорних буде називатися h8.

На це слід звернути увагу і звикнути розглядати шахівницю з обох сторін, правильно називаючи при тому поодинокі поля.

Кожному шахістові треба засвоїти цю альгебричну нотацію, щоб уміти читати шахову літературу і правильно записати грану партію.


## 2. Фігури і їх ходи.

По вертикалях, горизонталях і діагоналях рухаються підчас партії шахові фігури і пішаки. Фігури й пішаки бувають білого й чорного ко-

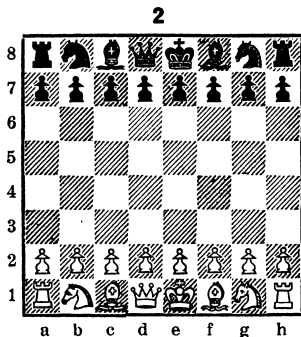
льору, і тому називаються „білі” або „чорні”.

На початку партії кожний грач має 8 фігур і 8 пішаків (див. схему нижче).

<sup>1</sup> Тому кажемо „біла діагональ” або „чорна діагональ” залежно від кольору полів, що з них вона складається.

Друкарський знак		Назва фігури	Скорочений запис
білі	чорні		
		король	Кр
		дама	Д
		вежа	В
		бігун	Б
		кінь	К
		пішак	п

Усі ці 32 фігури і пішаки мають бути розташовані на шахівниці в порядку, показаному на діаграмі ч. 2.



ному на діаграмі ч. 2. (на діаграмах білі завжди — внизу, а чорні — вгорі).

Розглянувши цю діаграму, бачимо, що одноімненні фігури обох гравців стоять просто себе: білі — на першій горизонталі, чорні — на восьмій горизонталі. Королі стоять на початку гри на полі протилежного кольору, ніж його зовнішній (білий король на чорному полі, а чорний на білому), зате дами на полях своєї барви, себто біла дама на білому полі, чорна — на чорному. Обабіч короля й дами стоять бігуни, поруч них коні і на крайніх полях шахівниці — вежі. На другій горизонталі стоять вісім білих пішаків, сьому горизонталю



займають чорні пішаки. Дама і вежі називаються важкими фігурами, бігуни і коні — легкими фігурами.

Гру розпочинають завжди білі. Вони роблять перший хід, себто переставляють свою фігуру або пішака з одного поля на друге. Опісля чорні роблять хід і так по черзі кожний з противників має робити по одному ходу. При тому слід пам'ятати, що:

1) не вільно ставити фігуру на поле, де вже стоїть своя фігура,

2) можна своїм ходом поставити фігуру на поле, зайняте фігурою противника, але тоді треба чужу фігуру „побити”, тобто зняти її з шахівниці. Своїх фігур, звичайно, бити не можна.

Правило, що одна фігура не може перескакувати через іншу, стосується до всіх фігур, за винятком коня.

Перш ніж розглянемо ходи поодиноких фігур, треба пізнати запис ходів.

Кожне поле шахівниці має свою назву. Фігури переміщуються на шахівниці переходом з одного поля на інше.

Щоб позначити зроблений хід, треба спочатку вказати місце, де фігура стояла, а опісля — те поле, де ця фігура затрималась. Поміж обома назвами полів ставимо риску (—); вона позначає, що зроблено хід. Якщо фігура побила, то замість риски ставимо двокрапку (: ) або знак X.

Перед позначенням початкового поля ставимо скорочену назву фігури; при ходах пішаком звичайно пропускаємо цю скорочену назву. Якщо, наприклад, з поля e3 вежа йде на поле e6, то записуємо Ve3—e6; якщо ж на цьому полі була ворожа фігура (або пішак), тоді пишемо Ve3:e6. Запис c2—c4 означає, що хід зроблено пішаком.

Ходи поодиноких фігур показані на нижчеподаних діаграмах:

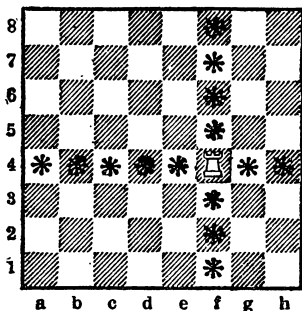
#### а) Вежа.

Вежа ходить по горизонталях і вертикалях, в довільному напрямі і на довільну відстань. З поля f4 (на діаграмі ч. 3) вежа може

переміститися на кожне позначене зіркою місце. Якщо, однак, на своєму шляху вона зустріне власну або ворожу фігуру, тоді, в першому випадку, ця власна фігура відтинає вежі всі даль-

ників має по два бігуни: один бігун стоїть на білому полі (білопільний), другий — на чорному (чорнопільний). На діаграмі ч. 4 шлях білопільного бігуна, що стоїть на полі f3, позначений

3

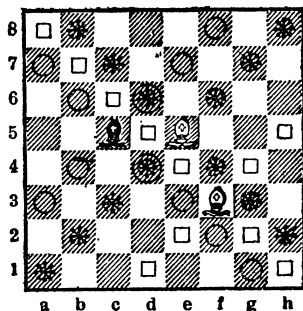


ші поля, а в другому випадку, вежа може зняти ворожу фігуру, займаючи одночасно її місце (побити ворожу фігуру). Таким же способом відбувається биття ворожих фігур і іншими фігурами.

**б) Бігун.**

Бігун ходить тільки по своїх діагоналях, в довільному напрямі і на довільну відстань. Кожний із против-

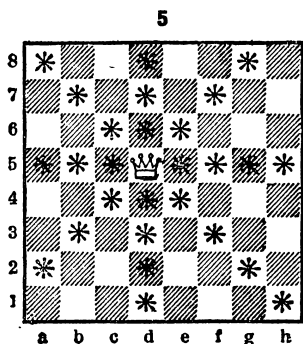
4



квадратиками, дорога чорнопільного бігуна білих (на полі e5) — зірками, а дорога чорнопільного бігуна чорних — коліщатками.

**в) Дама.**

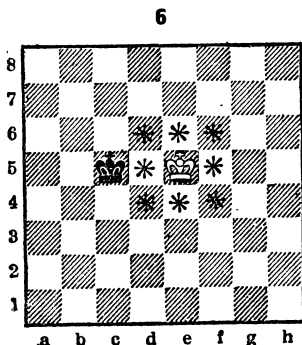
Дама об'єднує ходи вежі й бігунів, себто ходить по вертикалі, горизонталі й діагоналях (білопільних і чорнопільних). Завдяки своїй великій рухливості дама — найсильніша фігура в грі.



На діаграмі ч. 5 зазначено шлях дами.

### г) Король.

Король, головна фігура, ходить і б'є тільки на най-



ближчі поля, у всіх напрямках, себто по вертикалі, го-

ризонталі й діагоналі (див. діаграму ч. 6).

Король — це одинока фігура, що її, за правилами гри, не можна побити (зняти з шахівниці). Без короля не може відбуватися гра, тому й не вільно ставити короля під ворожий удар. Обидва ворожі королі не можуть стояти у безпосередньому сусідстві, їх має розділяти щонайменше одно поле (як на поданій діаграмі).

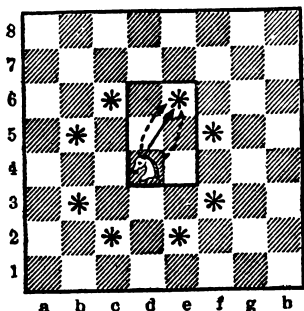
### д) Кінь.

Кінь ходить і б'є складніше, ніж усі інші фігури, що їх ходи ми дотепер пізнали. Він ходить, а радше скаче, по кривій лінії: з місця, де стояв, через одно (найближче) поле вертикалі або горизонталі на сусіднє поле діагоналі (див. діаграму ч. 7) Хід коня можна уявити й так: скок на два поля вперед по горизонталі або вертикалі і одно поле вбік.

Кінь різниться і тим від інших фігур, що він може перескочити через свою або ворожу фігуру. На діаграмі ч. 8 з поля e4 він може ско-

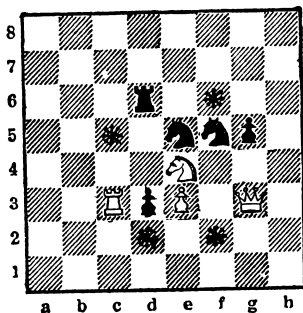
чити на поля c5, d2, f2, f6, або побити ворожу вежу d6

7



чи ворожого пішака g5. Поля c3 і g3 є для нього недоступні, бо на цих полях стоять власні фігури.

8



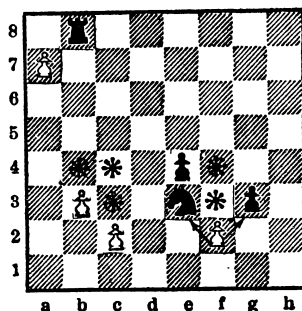
У ходах коня помітне те, що він скаче з білого поля

на чорне і, навпаки — з чорного на біле.

### е) Пішаки.

Пішак ходить по вертикалі тільки вперед і тільки на одно поле. Але якщо пішак стоїть на початковому полі, себто білий на другій, а чорний на сьомій горизон-

9



талі, тоді можна пішаком зробити також подвійний хід, тобто перемістити його на два поля вперед (білого на четверту, чорного на п'яту горизонталю). На діаграмі ч. 9 пішак b3 може йти тільки на b4, зате пішак c2 може йти на поле c3 або на c4.

На відміну від фігур, пішак б'є не так, як ходить. Він б'є ворожу фігуру (або пішака) по діагоналі на одне поле вперед (праворуч або ліворуч). На повищій діаграмі пішак f2 має чотири можливі ходи; він може піти: 1) на поле f3, 2) на поле f4, 3) побити ворожого пішака g3, 4) побити ворожого коня e3. Така одночасна атака пішаком двох ворожих фігур називається „вилка”.

Розгляньмо ще цікаву позицію пішаків e4 (чорного) і f2 (білого). Під ударом чорного пішака e4 є поля d3 і f3. Отже, якщо білий пішак піде на f3, то чорний пішак c4 може його побити. Що ж станеться, якщо пішак f2 „проскочить” атакowane поле f3 і стане зразу на поле f4? Чи в цьому випадку чорний пішак позбавлений права бити? Ні. За правилами гри пішак e4 і тоді може побити ворожого пішака, але він сам має стати на полі f3, так, немовби пішак f2 пішов тільки на f3. Таке биття називається биттям „мимохідь” (по французьки „ан пас-

сан”). Однак, бити „мимохідь” можна тільки безпосередньо після зробленого противником ходу пішаком, інакше право такого биття відпадає.

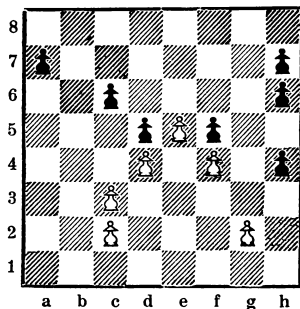
Часто трапляється, що пішак доходить до восьмої горизонталі (або чорний до першої). Якщо він стане вже на одному з полів крайньої горизонталі, тоді одночасно обертається в довільну фігуру, за винятком короля, свого кольору. Це перетворення пішака на фігуру є обов'язкове, не можна залишити його пішаком на крайній горизонталі. Здебільша, перетворюють такого пішака на даму, бо це найсильніша фігура. Але трапляються, хоч і рідко, випадки, коли буває вигідніше поставити на це місце бігуна, вежу або коня. З цього бачимо, що іноді на шахівниці може бути дві, а то й більше однакової барви дам, кілька бігунів і т. д.

Перехід пішака на останню горизонталю і перетворення його на фігуру становлять один хід навіть і то-

ді, коли цей перехід зв'язаний з биттям ворожої фігури. На діаграмі ч. 9 пішак a7 може піти: 1) на поле a8 або 2) бити чорну вежу на b8 і там одночасно обернутися в білу даму чи іншу фігуру. Ці дві можливості записуємо так: 1) a7—a8 Д, 2) a7 : b8 Д (або скорочений

ті, що на лініях a і h — **крайніми**. Білого пішака e5 і чорного a7 називаємо **прохідними**, бо в своїй дальшій мандрівці він не зустрине ворожого пішака ні на своїй вертикалі, ні на суміжних вертикалях (d і f), тобто він не буде ні затриманий, ні побитий пішаком противника.

10



запис відповідної фігури, на яку перетворився цей пішак).

Пішаки, залежно від того, як і де вони на шахівниці розташовані, мають свої окремі назви. Пригляньмося до діаграми ч. 10. Пішаки, що стоять на лініях d і e називаються **центральними**, а

Бувають випадки, коли під час гри два, а то й більше пішаків однакового кольору попадають на одну вертикалю. Про них кажемо, що вони **подвоєні** або **потроєні**, залежно від їх кількості на одній лінії (пішаки c2 і c3 подвоєні, пішаки h4, h6 і h7 — потроєні).

**Ізольований** або **відокремлений** це такий пішак, що на обох суміжних вертикалях не має свого побратима. На діаграмі таких пішаків у таборі чорних кілька: a7, f5, h4, h6, h7, супроти **ланцюга** білих пішаків, що всі стоять на суміжних вертикалях. Такі сполучені пішаки мають часто великий вплив на силу фігур і на хід цілої партії, і вирішують

у даний момент про сильні і слабкі сторони в становищі кожного з противників.

Про ходи і биття пішаками слід запам'ятати коротко ось що:

1) пішак ходить тільки вперед на одно поле, або, з початкового становища, на одно або два поля.

2) пішак б'є по діагоналі на одно поле.

3) пішак може бити ворожого пішака „мимохідь” тільки безпосередньо після зробленого противником ходу пішаком.

4) пішак на останній горизонталі обертається в довільну фігуру свого кольору, крім короля.

### 3. Рокада.

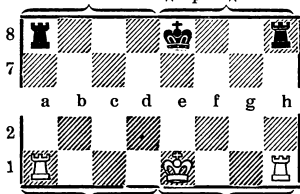
Ми пізнали властивості всіх фігур і пішаків, і нам залишається ще розглянути один складний хід, що робиться двома фігурами одночасно. Це — **рокада**.

Один раз підчас цілої партії кожний з гравців може зробити одночасно хід королем і вежею. Цей хід робимо так, що ставимо короля на

друге поле по горизонталі праворуч або ліворуч, а вежа, до якої наблизився король, перескочивши через короля, стає на поле, що його проминув король. Рокаду можна пояснити ще й так: вежу (праву або ліву) ставимо біля короля, а тоді ко-

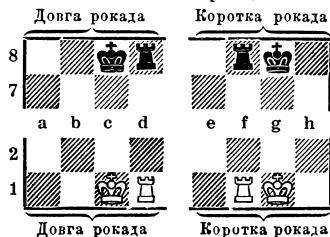
11

Момент до рокади



12

Момент після рокади



роль, переступивши через вежу, стає поруч неї.

На вирізках діаграм ч. 11 і 12 показано рокади білого й чорного королів в обох напрямках. Рокада на королівському крилі називається коротка, на крилі дами — довга.

Рокада дозволена тільки тоді, як:

1) на полях поміж королем і вежею нема ніяких фігур;

2) король і вежа не зробили ще підчас партії ні одного ходу;

3) король не стоїть під ударом ворожої фігури або пішака;

4) поле, що його король має проминути, не стоїть під ударом ворожої фігури або пішака;

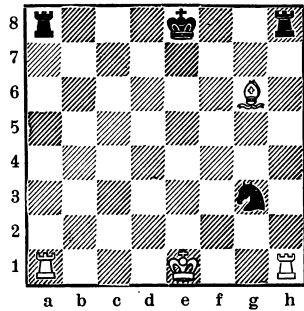
5) поле, куди король має стати після рокади, не є під ворожим ударом.

Розгляньмо по черзі становища, показані нижче.

На діаграмі ч. 13. чорний король не може рокадувати ні в один ні в другий бік, бо він під ударом білого бігуна g6. Білий король не мо-

же рокадувати праворуч, бо поле f1, що його він мусів би пройти, стоїть під ударом ворожого коня g3. Зате довга рокада білого короля дозволена, бо ні поле e1, де стоїть король, ні d1, що він його переходить, ні поле c1, де

13



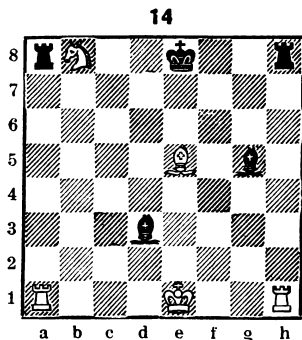
він стоятиме після рокади, не заатаковане ворожими фігурами.

Білий король на діаграмі ч. 14 не може рокадувати ні в один ні в другий бік: коротка рокада не дозволена, бо поле f1 під ударом ворожого бігуна d3, а на випадок довгої рокади король став би на полі c1, отже, під удар чорного бігуна g5.

Довга рокада чорного ко-



роля не дозволена, бо між ним і вежею a8 є фігура (бі-



лий кінь на b8). Зате немає ніякої перешкоди для рокади на королівському крилі.

Основна мета рокади — захистити свого короля від нападів ворожих фігур, а одночасно ввести вежу в бій на шахівниці. Позбавити противника змоги рокадувати має чимале значення, бо легше атакувати короля на середині шахівниці, як у куті, тим більше, що в цих випадках часто вежа не має вільного руху. Якщо ж нам це не вдається, тоді тактично буде добре почекати на рокаду противника і зосередити для наступу свої фігури на крилі, де сховався ворожий король.

#### 4. Шах і мат.

Основна мета шахової партії — здобути ворожого короля; кому це вдасться, той виграв партію.

Ми сказали вже, що короля не можна побити або ставити під удар ворожої фігури. Але за кожним з гравців зберігається право атакувати короля противника. Однак тоді, словом „шах”, треба звернути увагу противникові, що його король під загро-

зою. Отже, „шах” — це атака фігури (або пішака) на ворожого короля (знак +).

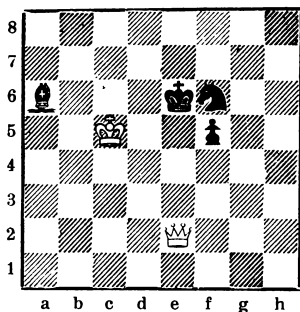
Атакований король мусить негайно шукати захисту від шаха. Для цього є три способи:

1) найпростіше — це піти королем на сусіднє поле, що не стоїть під ворожим ударом;

2) побити фігуру, що атакує;

3) заслонитися, себто поставити свою фігуру поміж королем і шахуючою фігурою противника. Грач може з цих трьох способів довільно вибрати, який йому доступний і найвигідніший.

15



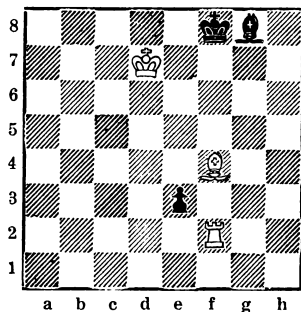
У становищі на діаграмі ч. 15, чорний король може захиститися від шаха одним із цих трьох способів. Він може піти на поля d7 або f7 (перший спосіб), або бігуном а6 побити атакуючу даму е2 (другий спосіб), або, зрештою, ходом Kf6—e4 заслонитися від шаха (третій спосіб). Якщо грач вибере цей останній спосіб, тоді білий король попаде під удар чорного коня і мусить у свою

чергу шукати захисту від шаха.

Ворожого короля можна зашахувати не тільки фігурою, що нею робимо хід. У становищі на діаграмі ч. 16, ходом Bf4—g5 білі атакують ворожого короля, відкриваючи свій вежі лінію f. Такий шах називаємо „відкритим”. Для чорних доступні тут всі три способи захисту короля; вони можуть грати: 1) Kрf8—g7, 2) Bg8—f7, 3) пішаком е3 : f2.

Однак, якщо білі, замість Bf4—g5 зіграють Bf4—e5, тоді чорним відпадає перший

16



спосіб захисту, бо поле g7 буде під ударом білого бігуна. Ще менше способів

захисту мали б чорні, якби білі зіграли Bf4—d6. Тоді чорні не можуть ні бити воружу вежу, ні заслонитися бігуном, бо їх король потрапив під одночасний удар вежі й бігуна білих, себто стоїть під **подвійним** шахом. Залишається тільки перший спосіб захисту, отже Kрf8—g7.

Розгляньмо становище, як що білі грають Bf4—h6+. Чорний король опинився під подвійним шахом. Легко по-

мітити, що при такій подвійній атаці не можна ні заслонитися, ні одночасно побити дві атакуючі фігури. Залишається відступити королем на неатаковане поле. Але ж всі поля довкола чорного короля — під ударом білих фігур. Як бачимо, чорні не мають ні одного способу захисту від шаха. Партія закінчилася перемогою білих — чорний король дістав **мат**. Мат позначається знаком ♁.

## 5. Нічия. Пат.

Не кожна шахова партія кінчається перемогою (ви- грашем) однієї чи другої сторони. Доволі часто трапляється, що жодній із сторін не під силу заматувати ворушого короля. Тоді кажемо — партія закінчилася **внічію** (ремі).

Такі випадки бувають, як що:

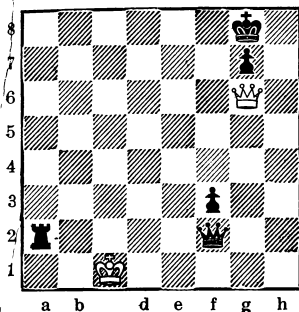
1) на шахівниці залишилося замало фігур, щоб дати противникові мата (напр. залишилися самі тільки королі).

2) обидві сторони повторю-

ють ті самі ходи. Типовим прикладом повторення ходів є т. зв. **вічний шах**. Становище на діаграмі ч. 17 пояснює, що таке вічний шах і в чому полягає його суть.

Становище білих погане. Чорні мають матеріальну перевагу, а при тому своїм найближчим ходом вони погрожують дати мата білому королеві. Але і в цьому, здавалося б, безнадійному стані, білі знайшли для себе рятунок. Вони грають: Dg6—e8+. Чорним не залишається

17



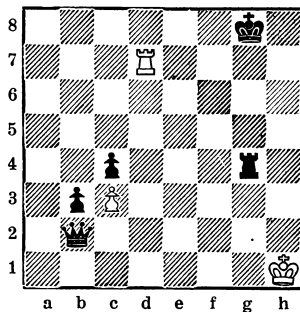
нічого іншого, як  $Kpg8-h7$ . Білі відповідають:  $De8-h5+$  і після  $Kph7-g8$  (одинокий можливий хід) білі ходами  $Dh5-e8$  і  $De8-h5$  постійно шахують короля противника, не дозволяючи йому зробити іншого ходу. Чорні не можуть використати своєї переваги — і партія закінчується нічиєю.

3) Іноді трапляється, що король не стоїть під шахом, але ні йому, ні іншим фігурам (чи пішкам) його табору не можливо зробити хід, дозволений правилами гри. Таке становище корочя називаємо **патом**, що дорівнюється нічий.

На діаграмі ч. 18 подане цікаве становище, коли бі-

лим, не зважаючи на велику перевагу чорних, вдається осягнути нічию. Білі грають  $Bd7-g7+$ . Чорні можуть бити цю вежу королем або вежею, але тоді білі є в паті, (білий король не стоїть під шахом, але поля  $g1$ ,  $g2$  і  $h2$  — під ударом ворожих фігур, а пішак  $c3$  також не має ходу, бо його б'ють чорний пішак). Якщо чорні не б'ють вежі, а відходять королем на поле  $f8$  (або  $h8$ ), тоді білі, шахуючи ворожого короля по сьомій горизонталі, вічним шахом осягають нічию.

18



Інші випадки, коли визнають партію як нічию, подані в нормах шахової гри (стр. 26, п. 8).

### 6. Умовне позначення. Запис ходів.

У шаховій літературі вживають таких умовних знаків:

-- іде

: — б'є

+ — шах

++ — подвійний шах

⊕ — мат

0-0 — коротка рокада

0-0-0 — довга рокада

~ — довільний хід

! — добрий хід

!! — дуже добрий хід

? — поганий хід

?? — дуже поганий хід

Крім поданих вище знаків можна стрінути ще й такі:

= — становище обох сторін рівне,

+ — становище білих краще

⊖ — становище чорних краще

⊕ — явна перевага білих

⊖ — явна перевага чорних

Ми знаємо вже, як записати всяке переміщення фігури чи пішака на шахівниці. Записуючи партії, позначаємо ходи числами. Наприклад:

- |                  |          |
|------------------|----------|
| 1. e2—e4         | e7—e5    |
| 2. Kg1—f3        | Kb8—c6   |
| 3. Bf1—c4        | Bf8—c5   |
| 4. b2—b4         | Bc5 : b4 |
| 5. c2—c3 і т. д. |          |

Ліворуч записані ходи білих, праворуч — чорних.

Іноді вживають також скороченої нотації, коли записують тільки поле, куди пішла фігура. Отже, вищеподані ходи скорочено запишемо так: 1. e4, e5; 2. Kf3; Kc6; 3. Bc4, Bc5; 4. b4, B:b4; 5. c3.

Якщо на якенебудь поле могли стати дві одноімненні фігури, тоді треба подати, котра з них зробила цей хід. Напр. одна вежа на a1, друга на e1, і ми хочемо поставити одну з них на поле c1. Якщо ми зробили цей хід вежею, що стояла на a1, то запишемо Bc1, коли ж вежею з поля e1 — тоді Bc1. Або, якщо в становищі, де два коні стоять на a2 і a4, ми граємо Ka2—c3 (або Ka4—c3), тоді скорочено запишемо K2c3 (або K4c3).

Скорочений запис не такий зрозумілий, як повний, але після невеликої вправи він

стане зовсім вигідний, тим-більше, що вимагає менше місця і часу.

## 7. Основні правила гри.

1. Перший хід на шахівниці роблять завжди білі. Хто має грати білими, вирішує жереб. Якщо противники грають більше, як одну партію, тоді, після кожної закінченої партії, вони міняються кольорами фігур.

2. Кожний з гравців робить по черзі по одному ходу, себто ходить тільки одною фігурою або пішаком. Рокада лічиться за один хід.

3. Якщо зроблено помилковий хід, недозволений правилами гри, треба відразу виправити помилку. Партію вважають за недійсну, коли напочатку були неправильно розташовані фігури.

4. Якщо підчас гри виявиться, що один із королів стоїть під шахом, треба всі ходи, аж до становища, коли король потрапив під шах, взяти назад і, виправивши помилку, продовжувати партію.

5. Правильно зроблений хід ніяк не може бути змінений. Хід вважається за зроблений, якщо гравець візьме фігуру, поставить на одно з полів і випустить її з руки. Торкненою своєю фігурою треба обов'язково (якщо це можливо) зробити хід. Якщо торкнено чужу фігуру, тоді також обов'язково, якщо це тільки можливо, треба її побити своєю фігурою, навіть тоді, коли це і не вигідно.

6. Якщо хочемо поправити якунебудь фігуру на шахівниці, треба, перш ніж торкнемося цієї фігури, повідомити противника словом: „поправляю”. Без цього попередження противник може вимагати, щоб хід робити саме цією фігурою (див. п. 5).

7. Партія кінчається, якщо дано мата противникові, чи коли один з гравців заявить, що він „піддається” визнаючи себе переможеним, або

якщо обидві сторони погодилися на нічию (напр. на випадок вічного шаха, недостачі потрібних сил для виграшу).

8. Якщо в кінцевій грі одна сторона має перевагу, але не знаходить способу дати мата, противник може зажадати, щоб йому дати мата протягом найближчих 50 ходів, при чому за один хід лічиться хід білих і відповідь чорних. Лічба ходів розпочинається наново, якщо на шахівниці було якенебудь биття, або зроблено якийнебудь хід пішаком. Якщо після 50 ходу не дано мата, партію вважають за нічию.

Радимо точно додержуватися повищих правил. Особливо важливе правило про хід торкненою фігурою. Вже від самих початків треба звикнути не торкати фігури, якщо не маємо наміру зробити нею хід.

Поданих правил замало, щоб з них можна було користуватися в турнірах, чи серйозних змаганнях. Тут вибрано найпростіші правила, що допоможуть розв'язати часті непорозуміння поміж початкуючими шахістами, а також створять основу, щоб пізніше краще пізнати шахову теорію і практику.

## 8. Вправи <sup>1</sup>.

Знайдіть мат за один хід у таких становищах:

1. Білі: Крс3, Bd1, пішаки <sup>2</sup> e7, f6;  
Чорні: Кре8, Bd7.
2. Білі: Крг3, Be5, Kf5;  
Чорні: Крг8, Bf8, п. h7.
3. Білі: Кра4, Bd4, Bg1;  
Чорні: Крб6, Bc7, Kh3, п. b7.

<sup>1</sup> В усіх, поданих у цій книжці, виравах перший хід роблять білі.

<sup>2</sup> Вказуючи кілька пішаків, звичайно пишуть скорочено: п. п. e7, e6.

4. Білі: Крс4, Бб8 і Бд5, п. с6;  
Чорні: Кра8, Ке6, п. d7.
5. Білі: Крд3, Ве2 і Вh5, Ба8 і Бс7;  
Чорні: Кре5, Дf5, Ве4, Кd6, п. f6.
6. Білі: Крд5, Вf7, Бе5 і Вh3, п. с7;  
Чорні: Крб7, Да3, Ва8, п. п. а6, b4.
7. Білі: Кре4, Вg4, Бg2, п. п. b2, h5;  
Чорні: Крс4, Вg7, Бb5, Кс7, п. п. b3, с5, g5.
8. Білі: Крс1, Дб3, Ве2 і Вh1, Ба2 і Бд2, Ке4 і Кg4, п. п. а3,  
b4, с3, d3, f4, g3, h3;  
Чорні: Кре8, Дdε Ва8 і Вh8, Бb7 і Бf8, Кf5, і Кh6, п. п.  
a7, b6, d6, e7, g6, h7.

Знайдіть хід, що ним білі роблять нічию у таких становищах:

9. Білі: Кра4, п. d7;  
Чорні: Крб6, Де7, Вc8, Кь1.
10. Білі: Кра4, Вc2, п. а6;  
Чорні: Крf5, Дс8, Бf7, п. п. а7, с5.



## ДРУГА ЧАСТИНА

### ЯК ДАТИ МАТА?

У шаховій партії бачимо звичайно три стадії. Перша — дебют, це початок гри, коли обидва противники розвивають свої сили, себто намагаються якнайвигодніше розташувати свої фігури й пішаки для дальшої боротьби. У другій стадії — середині гри — атакуючи противника, треба добитися переваги, щоб тим легше досягнути перемогу в третій стадії — кінцівці, коли на шахівниці здебільша залишається мале число фігур і партія доходить свого кінця, тобто закінчується виграшем одного з гравців або нічиєю.

Про теорію початку гри ми говоритимемо у четвертій частині нашої книжечки.

Теорія середини гри — мало досліджена ділянка.

Деякі теоретики намагалися створити загальну її теорію, беручи за основу три елементи шахів: простір, силу і час. Однак всі ці спроби завели, і шахіст буде тут здатний перш усього на свої власні сили.

Ми пізнали вже ходи поодиноких фігур і основні правила гри. Тепер краще буде перейти до вивчення найпростіших кінцевих становищ, щоб краще пізнати „шахового духа”, бойову вартість поодиноких фігур, засвоїти декілька менш і більш складних комбінацій, коротко, вивчити все те, що становить свого роду шахову абетку.

Розгляньмо позицію (діаграма ч. 19), де на шахівниці залишились:

## 1. Король і дама проти короля.

(Всі приклади розглядайте на шахівниці)

Ця кінцівка дуже легка. Найпізніше за дев'ятим ходом можна дати мата, треба тільки відтиснути ворожого короля на край шахівниці. Наприклад:

1. **Kpg2—f3**      **Kpe5—d4**  
 2. **Dh1—h5**      **Kpd4—c4**

Чорні можуть піти також на інше поле, але в кожному випадку білі, наближаючи свого короля і відтинаючи ліній дамою, заженуть ворожого короля на край.

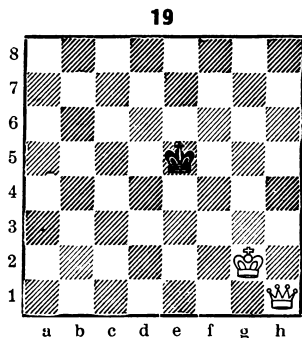
3. **Kpf3—e3**      **Kpc4—c3**  
 4. **Dh5—c5+**      **Kpc3—b3**  
 5. **Kpe3—d2**      **Kpb3—b2**  
 6. **Dc5—b4+**      **Kpb2—a1**  
 7. **Kpd2—c2**

Грубою помилкою було б тут **Db4—b3**, бо чорні не мали б ходу, отже, був би пат — партія нічия.

7. . . .      **Kpa1—a2**  
 8. **Db4—b2** ≠

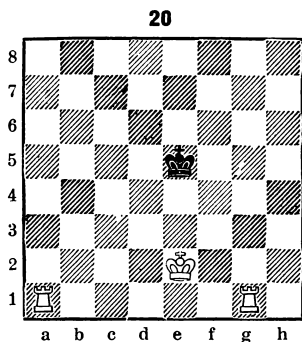
Тут білі можуть також дати мата дамою на полі **a4**, або **a5**.

Якби замість свого п'ятого ходу чорні зіграли 5. . . . **Kpb3—a4**, тоді білі відповідають 6. **Dc5—b6** (зле було б **Kpc2** або **Kpc3**, бо тоді пат), **Kpa4—a3**; 7. **Kpd2—c3**, **Kpa3—a2** (або **Kpa4**); 8. **Db6—b2** ≠ (або **Db4** ≠).



Як бачимо, у подібних становищах часто буває небезпека пата. Тому при таких кінцівках початкуючий шахіст повинен обережно вести гру і, перш ніж зробити хід, треба добре зважити, чи ворожий король не попаде в пат.

## 2. Король і дві вежі проти короля.



У подібних випадках дві вежі (а тим більше дама

і вежа) дають мата і без підтримки свого короля. Наприклад:

1. **Va1—a5+**      **Kpe5—f6**

Якщо **Kpe5—e4**, то 2. **Bg1—g4** ≠.

2. **Bg1—b1**      **Kpf6—e6**

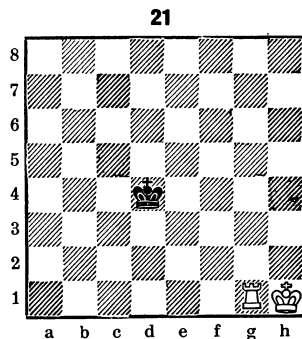
3. **Vb1—b6+**      **Kpe6—e7**

4. **Va5—a7+**      **Kp ~**

5. **Vb6—b8** ≠.

Якщо чорні зіграли б 3. . . . **Kpe6—d7**, то 4. **Va5—a7+** **Kpd7—c8**; 5. **Va7—h7**, **Kpc8—d8**; 6. **Vb6—b8** ≠.

## 3. Король і вежа проти короля.



У таких становищах треба тісного співробітництва короля і вежі, щоб відкинути во-

рожего короля на край шахівниці. Напр.:

1. **Kph1—g2** . . . .

Наближення короля тут важніше, ніж ходи вежею.

1. . . . . **Kpd4—e4**

Чорний король намагається якнайдовше залишитися на середині шахівниці.

2. **Bg1—e1+**      **Kpe4—d4**

3. **Kpg2—f3**      **Kpd4—d5**

4. **Ve1—e4** . . . .

Вежа відтяла чорному королеві  $\frac{3}{4}$  шахівниці.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 4. . . . .        | <b>Kpd5—c5</b> |
| 5. <b>Kpf3—e3</b> | <b>Kpc5—d5</b> |
| 6. <b>Kpe3—d3</b> | <b>Kpd5—d6</b> |
| 7. <b>Kpd3—d4</b> | <b>Kpd6—d7</b> |
| 8. <b>Kpd4—d5</b> | <b>Kpd7—c7</b> |
| 9. <b>Ve4—b4</b>  | . . .          |

Щоб не допустити короля на вертикалю b.

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 9. . . . .          | <b>Kpc7-d7 (I)</b> |
| 10. <b>Vb4—b7 +</b> | <b>Kpd7—c8</b>     |
| 11. <b>Vb7—h7</b>   | . . .              |

Білі осягнули намічену мету: приневолити чорного короля зійти на край шахівниці.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 11. . . . .        | <b>Kpc8—d8</b> |
| 12. <b>Kpd5—e6</b> | <b>Kpd8—c8</b> |

Якщо чорні грають **Kpe8**, то 13. **Vh8 ≠**.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 13. <b>Kpe6—d6</b> | <b>Kpc8—b8</b> |
| 14. <b>Kpd6—c6</b> | <b>Kpb8—a8</b> |
| 15. <b>Kpc6—b6</b> | <b>Kpa8—b8</b> |

Обидва королі опинилися на одній лінії на віддалі одного поля.

Таке становище королів називаємо **прямою опозицією**.

16. **Vh7—h8 ≠**.

I.

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 9. . . . .         | <b>Kpc7—d8</b>      |
| 10. <b>Kpd5—d6</b> | <b>Kpd8—c8 (II)</b> |
| 11. <b>Vb4—b3</b>  | . . .               |

Цей вичікувальний хід — або **темпо** — є на те, щоб чорний король вернувся в опозицію. Зрозуміло, що вежа не може залишити вертикалі b, щоб ворожого короля не випустити за крайню горизонталю.

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 11. . . . .         | <b>Kpc8—d8</b> |
| 12. <b>Vb3—b8 ≠</b> |                |

II.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 10. . . . .       | <b>Kpd8—e8</b> |
| 11. <b>Vb4—f4</b> | . . .          |

Приневольє короля повернути в опозицію, відтинаючи йому поля f7 і f8.

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 11. . . . .         | <b>Kpe8—d8</b> |
| 12. <b>Vf4—f8 ≠</b> |                |

Як бачимо з поданого прикладу, щоб дати мата королем і вежею, треба:

1) відкинути ворожого короля на край шахівниці;

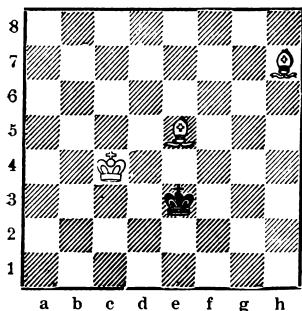
2) приневолити його зайняти опозиційне становище, або загнати його в одно з чотирьох крайніх полів (a1, a8, h1, h8).

## 4. Король і два бігуни проти короля.

Щоб дати мата двома бігунами, треба відтиснути ворожого короля на одно з крайніх полів шахівниці. Для цього треба не більше 18 ходів.

1. **Bh7—f5**

22



Суміжне становище бігунів уможливило скоро відкинути ворожого короля на край шахівниці.

1. . . . **Kpe3—f3**2. **Kpc4—d3** **Kpf3—f2**3. **Bf5—g4** . . . .

Цим ходом білі не дозволяють чорному королеві вернутися на поле f3 і поступово жонуть його на поле h1.

3. . . . **Kpf2—g2**4. **Kpd2—e2** . . . .

Залишаючи противникові якнайменше вільного руху.

4. . . . **Kpg2—g1**

Сподіваючись на нічию, якщо білі зіграли 6 Bf3?? (пат).

5. **Kpe2—f3** **Kpg1—f1**6. **Be5—c3** . . . .

Щоб не випустити противника з „матової сітки”.

6. . . . **Kpf1—g1**7. **Kpf3—g3** . . . .

Тепер білий король стоїть на полі, що віддалене на хід коня від крайнього поля шахівниці. Таке становище короля — головна умова для досягнення перемоги.

7. . . . **Kpg1—f1**8. **Bg4—d1** . . . .

Перший вичікувальний хід (темпо).

8. . . . **Kpf1—g1**9. **Bd1—e2** **Kpg1—h1**10. **Be2—d3** . . . .

Другий вичікувальний хід, що має на меті, не змінюючи

основної позиції, застукати чорного короля на полі g1.

10. . . . . **Kph1—g1**

11. **Bc3—d4** + **Kpg1—h1**

12. **Bd3—e4** ≠

Останні ходи бігунами нагадують спосіб матування двома вежами (див. діаграма ч. 20). Там вежі переміщувалися по горизонталях, тут же бігуни по діагоналях.

З поданого прикладу бачи-

мо, що для виграшу двома бігунами треба:

1) відкинути ворожого короля в якийсь один кут шахівниці;

2) поставити свого короля на віддалі ходу конем від крайнього поля;

3) поставити свої бігуни так, щоб в передостанньому ході дати шаха ворожому королеві.

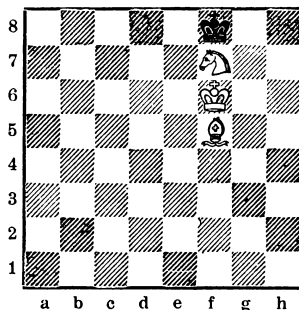
## 5. Король, бігун і кінь проти короля.

Так само як і мат двома бігунами, але складнішим способом, даємо мата бігуном і конем. Але тут ворожого короля треба відтиснути на крайнє поле кольору бігуна (отже, якщо бігун білопільний — тоді на поля a8 або h1, коли ж чорнопільний — на a1 або h8).

Не завжди легко дійти перемоги. Бувають становища, де при добрій обороні можна дати мата не раніше, як за 33 ходи. Загальний спосіб полягає у тому, щоб насамперед відтиснути противника на край шахівниці. Під натиском наших фігур воро-

жий король відступає в „безпечний” кут (іншої барви, ніж поля бігуна), де йому не

23



загрожує мат. При тому вдається досягнути позицію, показану на діаграмі ч. 23.

Тут спосіб виграшу не такий уже трудний. Його можна досягнути приблизно за 16 ходів.

**1. Bf5—h7 . . .**

Тому, що бігун білопільний, треба ворожого короля загнати на біле крайнє поле, отже, на a8 (або h1).

**1. . . . Kpf8—e8**

Чорні хочуть пробитися королем на волю через поле d7, але білі загороджують це поле конем.

**2. Kf7—e5! Kpe8—d8 (I)**

Знову спроба прорватись через поля c7 і b6. Якби король вернувся на f8, то завдання білих було б далеко легше (див. нижче під I).

**3. Kpf6—e6 Kpd8—c7**

Чорний король хоче дістатися в безпечний кут a1. Але білі найближчими двома ходами створюють загороджувальну лінію. Це й є найтрудніший момент у таких кінцівках.

**4. Ke5—d7! Kpc7—c6**

**5. Bh7—d3! . . .**

Поля d5, c5, b5, b6 недоступні чорному королеві; не-

безпека прориву зліквідована.

**5. . . . Kpc6—b7**

Якщо 5... Kpc6—c7, то 6. Bd3—e4, Kpc7—c8, 7. Kpe6—d6, Kpc8—d8, 8. Be4—g6, Kpd8—c8, 9. Kd7—c5 і т. д.

**6. Kpe6—d6 Kpb7—c8**

**7. Kd7—c5 Kpc8—b8**

Якщо 7... Kpc8—d8, то 8. Bd3—g6 або 8. Bd3—b5 і 9. Bb5—d7.

**8. Kpd6—d7 Kpb8—a7**

**9. Kpd7—c7 Kra7—a8**

Білі досягнули визначену мету: загнали чорного короля в небезпечний для нього кут і залишили йому вільними тільки поля a7 і a8, самі ж тепер можуть готувати матову сітку.

**10. Bd3—a6 Kra8—a7**

**11. Ba6—c8 Kra7—a8**

**12. Kc5—b3 Kra8—a7**

**13. Kb3—a5 Kra7—a8**

**14. Bc8—b7+ Kra8—a7**

**15. Ka5—c6 ≠ .**

I.

Розгляньмо тут ще варіант, якщо замість свого другого ходу Kpe8—d8, чорні грають:

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 2. . . . .        | <b>Кре8—f8</b> |
| 3. <b>Ke5—d7+</b> | <b>Kpf8—e8</b> |
| 4. <b>Kpf6—e6</b> | <b>Кре8—d8</b> |
| 5. <b>Кре6—d6</b> | <b>Kpd8—c8</b> |

На хід 5 ... Kpd8—e8 білі  
відповіли б, звичайно, 6. Bh7  
—g6+ і опісля 7. Bg6—f7.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 6. <b>Kd7—c5</b> | <b>Kpc8—d8</b> |
| 7. <b>Bh7—g6</b> | <b>Kpd8—c8</b> |
| 8. <b>Bg6—f7</b> | . . . . .      |

Щоб на Kpc8—d8 зіграти  
Kc5—b7+ і т. д., як раніше.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 8. . . . .         | <b>Kpc8—b8</b> |
| 9. <b>Bf7—e6</b>   | <b>Kpb8—a8</b> |
| 10. <b>Kpd6—c7</b> | <b>Kpa8—a7</b> |
| 11. <b>Be6—c4</b>  | <b>Kpa7—a8</b> |

Ми здобули таку саму по-  
зицію, що була вже в голов-  
ному варіанті. Тепер пока-  
жемо другий спосіб, як дати  
мата в цьому становищі.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 12. <b>Kc5—e4</b> | <b>Kpa8—a7</b> |
| 13. <b>Ke4—d6</b> | <b>Kpa7—a8</b> |
| 14. <b>Bc4—f1</b> |                |

(темпо!) **Kpa8—a7**

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 15. <b>Kd6—c8+</b>  | <b>Kpa7—a8</b> |
| 16. <b>Bf1—g2</b> ≠ |                |

Отже, з вищесказаного,  
щоб дати мата бігуном і ко-  
нем, треба:

- 1) відсунути ворожого ко-  
роля на край шахівниці;
- 2) загнати його на крайне

поле того кольору, що його  
має наш бігун, залишаючи  
противникові вільними два  
поля;

3) поставити свого короля  
на віддалі одного ходу ко-  
нем від крайнього поля;

4) приготувати матову сіт-  
ку, себто поставити свої фі-  
гури так, щоб можна було пе-  
редостаннім ходом дати шаха  
однією фігурою, і, останнім  
ходом, дати мата другою.

На першій порі навчання  
не треба перевантажувати  
пам'яті подробицями, як да-  
ти мата в таких позиціях.  
Така кінцівка буває дуже  
рідко, а початкуючий шахіст  
зрозуміє найкраще на прак-  
тиці, що має робити в по-  
дібних випадках.

\*

Ми розглянули випадки, як  
дати мата різними фігурами.

Самим бігуном, самим ко-  
нем, а також двома кіньми  
(у цьому останньому випад-  
ку — при правильній оборо-  
ні противника) не можна да-  
ти мата.

Залишається нам проаналі-  
зувати кінцівки, де велику  
вагу мають пішаки.



## 6. Король і пішак проти короля.

Розв'язання партії залежить тут, звичайно, від того, чи вдасться перетворити пішака на даму (або вежу), чи ні.

Якщо не було б розміщення на шахівниці королів і пішаків, завжди такі кінцівки можна поділити на дві основ-

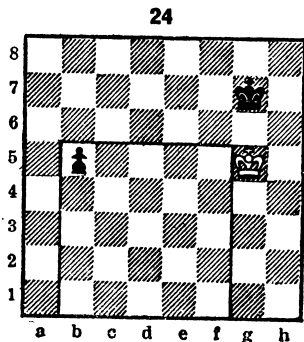
ному випадку партія кінчиться нічиєю.

До другої групи належать випадки, де похід пішака підтримується власним королем.

На діаграмі ч. 24 показано приклад першої групи кінцівок. Тут питання сходиться до того, чи зможуть білі наздогнати пішака b5. Якщо чорні на ході, тоді білий король пішака не здожене, зате при ході білих пішак b5 пропаде.

Щоб і скоро і без помилки вирішити, чи здожене король ворожого пішака, в подібних кінцівках користуються т. зв. „правилом квадрата”. Квадрат пішака b5 є b5—b1—f1—f5—b5. Щоб побудувати такий квадрат у думці, першою його стороною беруть вертикалю, по якій ходить пішак. Правило таке: *якщо король у квадраті або при своєму ході вступає в нього, то пішак пропаде.*

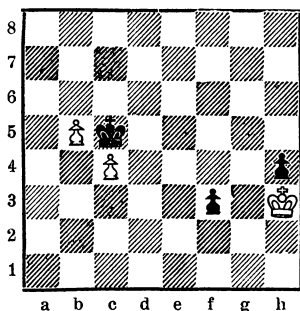
Правило квадрата можна застосувати також і тоді, коли на шахівниці є й більше пішаків. Наприклад, на діаграмі ч. 25 білі не можуть



ні групи. До першої з них належать випадки, коли пішака покинуто на його власні сили, бо король не може його підтримати. Такий пішак виграє партію, якщо ворожий король не зможе йому перешкодити досягнути крайню горизонталю і обернутися в даму (або вежу). У против-

грати  $Kph3 : h4$ , бо їх король вийшов би поза межі квадрата пішака  $f3$ ; щоб досягнути нічию білим залишається грати  $Kph3-h2$  і  $Kph2-h3$ . Чорні, в свою чергу, не можуть грати  $Kc5 : c4$ , бо тоді король вийшов би поза квадрат пішака  $b5$  (і цей пішак міг би досягнути восьму горизонталю і обернутися в даму); залишається тільки грати  $Kc5-b6$  і  $Krb6-c5$  (або  $Krb6-a5$ ).

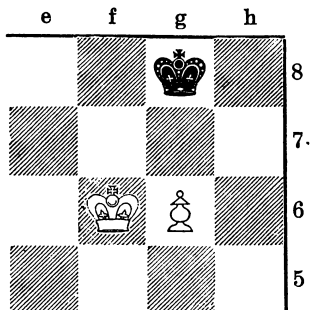
25



Перейдімо до другої групи кінцівок, де пішака підтримує власний король. Спершу розглянемо випадки, коли пішак вже на шостій горизонталі (рахуючи від своєї сторони).

У поданих прикладах, ч. 26 і ч. 27, король сильнішої сто-

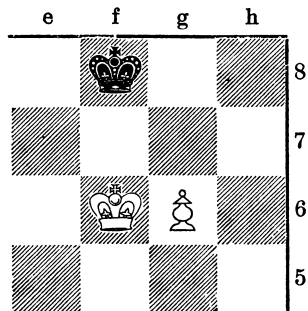
26



Хід білих. Виграш

рони стоїть поруч пішака, і виграш залежить від того,

27

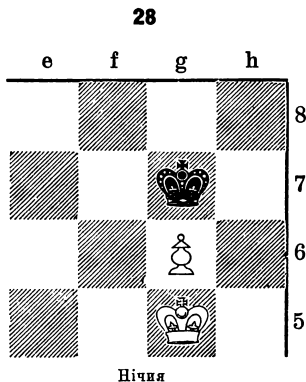


Хід білих. Нічия

яку позицію займає ворожий король.

На відтинку діаграми ч. 26 білі грають 1. g6—g7, Kpg8—h7; 2. Kpf6—f7, Kp ~; 3. g7—g8Д і виграють.

У діаграмі ч. 27 білі при своєму ході не можуть виграти, бо після 1. g6—g7 +, Kpf8—g8; 2. Kpf6—g6 чорним пат — отже, нічия. Чорних рятує те, що останнім своїм



ходом їх король зайняв опозицію.

Якби у діаграмі ч. 26 був перший хід чорних, вони, зайнявши опозицію (Kpg8—f8), зробили б нічию. Як бачимо, для виграшу пішак має зайняти сьому горизонталю, не даючи шаха; в про-

тивному випадку партія кінчається вничю.

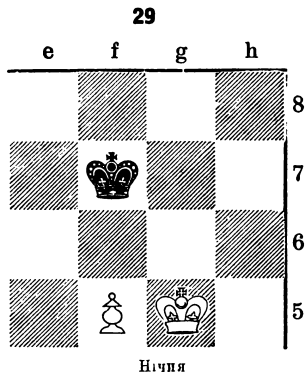
На діаграмі ч. 28 показане становище, коли король сильнішої сторони стоїть позаду пішака, що вже є на шостій горизонталі. Тут партія кінчається нічиєю, якщо слабша сторона правильно обороняється. Якщо чорні на ходу — вони повинні грати Kpg7—g8!, щоб на Kpg5—f6 (або Kpg5—h6) вони могли відповісти Kpg8—f8 (або Kpg8—h8), отже, зайняти опозицію і, тим самим, звести партію на нічию. Якщо чорні, замість поданого першого ходу, зіграли б Kpg7—f8?, тоді білі, займаючи опозицію ходом Kpg5—f6, виграють, як це було вказано в поясненні до діаграми ч. 26.

Ми розглянули позиції, де вирішальне значення для виграшу має не проста матеріальна перевага, але черга ходу. Напр. у діаграмі ч. 27 при ході білих — нічия, а при ході чорних — білі виграють. Іншими словами, кожному грачеві вигідно, щоб ходив противник. Таке становище, коли грач мусить

робити не вигідний для себе хід, називаємо *цугцвангом* (знімецька).

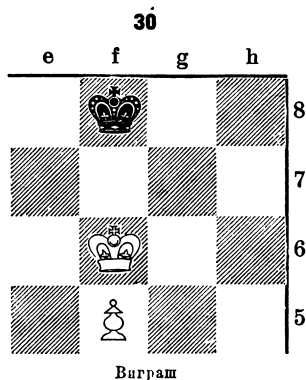
Тепер розгляньмо випадки, коли пішак перебуває на п'ятій горизонталі (рахуючи від своєї сторони).

Якщо король сильнішої сторони стоїть позаду пішака або поруч нього (як на діаграмі ч. 29), виграшу немає, незалежно від того, хто на ходу. Тоді гра мало відрізняється від того, що ми бачили на діаграмі ч. 28. При ході чорних 1. ... **Kpf7—g7!** білий



король не може пройти вперед; якщо 2. **f5—f6+**, **Kpg7—f7**; 3. **Kpg5—f5**, **Kpf7—f8!** і т. д. При ході білих пар-

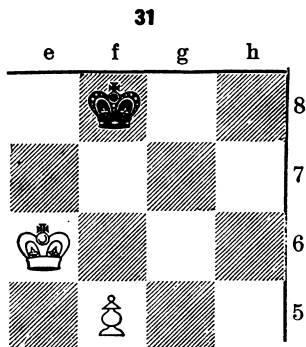
тия також кінчається внічию: 1. **f5—f6**, **Kpf7—f8!**; 2. **Kpg5—g6**, **Kpf8—g8** і т. д. (якщо 1. **Kpg5—g4**, то **Kpf7—f6**).



Інша річ, коли король сильнішої сторони стоїть перед пішаком. Тоді завжди можна дійти перемоги, незалежно від позиції ворожого короля і черги ходу. У діаграмі ч. 30 у відповідь на 1. ... **Kpf8—g8** (або **Kpf8—e8**) білі заграють 2. **Kpf6—e7** (або **Kpf6—g7**), забезпечуючи пішаків поля f6, f7 і f8. При ході білих може наступити: 1. **Kpf6—e6**, **Kpf8—e8**; 2. **f5—f6** з виграшем, як у позиції ч. 26.

У діаграмі ч. 31 ходом 1. **Kpe6—f6** білі осягають ста-

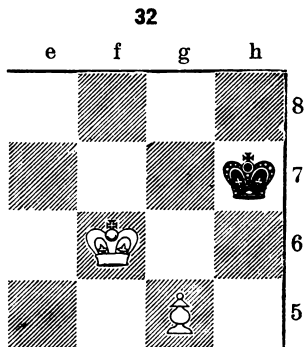
новище з діаграми ч. 30. Якщо чорні на ходу, то на 1. ... **Kpf8—g8** можна грати 2. **Кре6—e7** або 2. **f5—f6**; на випадок 1. ... **Kpf8—e8** виграють білі ходом 2. **f5—f6**.



На діаграмі ч. 32 показано цікавий випадок, коли пішак стоїть на другій скраю вертикалі, де існує загроза пата. Тут не виграє хід 1. **g5—g6 +** бо **Kph7—h8**; 2. **g6—g7 +** (не можна 2. **Kpf6—f7**, бо пат), **Kph8—g8** і в наступному ході пат або втрата пішака. Правильний хід білих буде: 1. **Kpf6—f7!** **Kph7—h8**; 2. **Kpf7—g6!**, **Kph8—g8**; 3. **Kpg6—h6!**, **Kpg8—h8**; 4. **g5—g6**, **Kph8—g8**; 5. **g6—g7** і виграє.

Залишається розглянути випадки, коли пішак стоїть не на п'ятій горизонталі, але ще далі від поля переміни (перетворювання).

З попередніх прикладів (ч. 30—32) ми переконалися, що найвигіднішими для сильнішої сторони є позиції, коли король стоїть **перед** пішаком. Якщо пішак вже осягнув 5-ту горизонталю, то як це ми бачили, виграш безперечний, незалежно від становища ко-

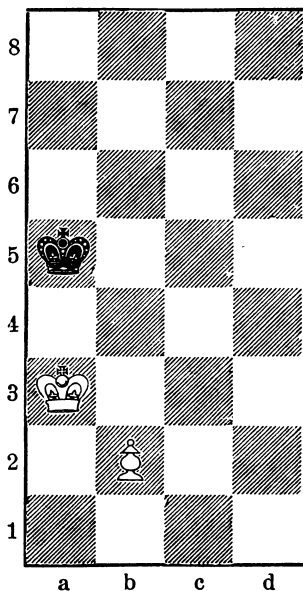


роля перед пішаком. Інша річ, якщо пішак не осягнув ще 5-ої горизонталі.

На діаграмі ч. 33 білі при своєму ході не можуть виграти. Напр. 1. **b2—b3**, **Кра5—**

—b5 і нічия, як у діаграмі ч. 29. Такий же результат і в разі 1. b2—b4, Кра5—b5 (див. діаграму ч. 28). Якщо ж 1. Кра3—b3, то Кра5—b5,

33

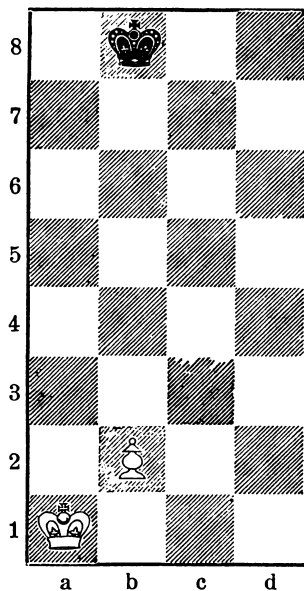


2. Крб3—с3, Крб5—с5 і знову нічия.

Однак, якщо в цьому становищі перший хід чорних, то білі виграють: 1. ... Кра5—b5; 2. Кра3—b3, Крб5—с5;

3. Крб3—a4! Така позиція, коли король стоїть перед своїм пішаком, через одно поле від нього, на тій самій або сусідній вертикалі, є ви-

34



рішальна і завжди забезпечує виграш.

У позиції ч. 34. білі на ходу можуть досягнути таке становище (себто можуть зайняти одно з полів a4, b4 або c4),

отже, мають змогу виграти: 1. **Кра1—a2, Крb8—b7**; 2. **Кра2—a3, Крb7—c6**; 3. **Кра3—b4, Крс6—b6**; 4. **b2—b3** (щойно тепер білі можуть зробити хід пішаком, бо в наступному ході їх король знову буде на відстані одного поля від пішака): 4. ... **Крb6—c6**; 5. **Крb4—a5, Крс6—b7** (або 5. ... **Крс6—c7**; 6. **Кра5—a6, Крс7—c6**; 7. **b3—b4**); 6. **Кра5—b5; Крb7—a7**; 7. **Крb5—c6, Кра7—a6**; 8. **b3—b4, Кра6—a7**; 9. **b4—b5** і пішак стоїть на п'ятій горизонталі, маючи свого короля попереду — отже, таке саме становище, як ми вже бачили на діаграмі ч. 32.

При ході чорних у цій самій позиції (ч.34) гра кінчається внічю. Напр.:

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. . . . .         | <b>Крb8—b7</b>     |
| 2. <b>Кра1—a2</b>  | <b>Крb7—b6</b>     |
| 3. <b>Кра2—b3</b>  | <b>Крb6—b5</b>     |
| ( <b>Кра2—a3</b> ) | ( <b>Крb6—a5</b> ) |

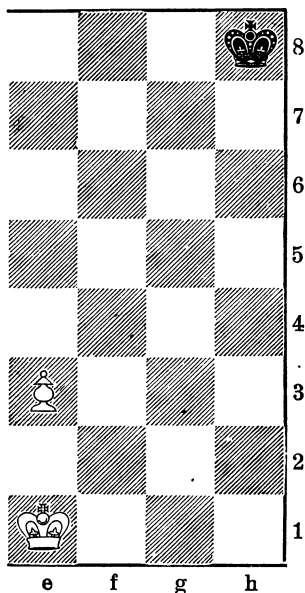
і нічия, як у позиції ч. 33.

У діаграмі ч. 35 білі намагаються зайняти одно з полів d5, e5 або f5. Найбільш віддалене від ворожого ко-

роля — це поле d5, тому білі грають:

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 1. <b>Кре1—e2</b>  | <b>Крh8—g7</b> |
| 2. <b>Кре2—d3</b>  | <b>Крг7—f6</b> |
| 3. <b>Крд3—d4</b>  | <b>Крf6—e6</b> |
| 4. <b>Крд4—e4!</b> |                |

35



і білі захопили опозицію, в наступному ході займають одно з намічених полів і виграють гру.

Поганим був би перший хід білих:

1. Крe1—f2 ізза Крh8—g7
2. Крf2—f3           Крg7—f7 !!

і чорні захопили далеку опозицію — на три поля від ворожого короля — щоб на 3. Крf3—f4 або 3. Крf3—e4 змогли досягнути пряму опозицію ходом Крf7—f6 або Крf7—e6. Тепер гра нічия, як у позиції ч.33.

Цей приклад показує, якої тонкої гри вимагає іноді кінцівка, коли, крім двох королів залишився на шахівниці тільки один пішак.

Із розглянутих прикладів можна зробити два висновки:

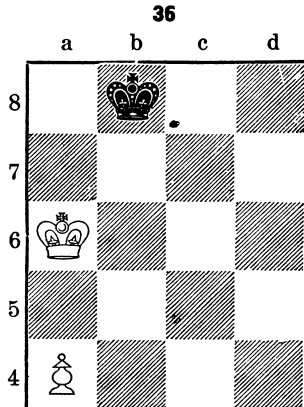
1) метою сильнішої сторони буде поставити свого короля перед пішаком, щоб зайняти опозицію, і

2) треба добиватися такого становища, де пішак, що стоїть за королем, міг би зробити вичікувальний хід (темпо!) для того, щоб король міг заволодіти опозицією.

Треба також пам'ятати, що в становищі, коли король стоїть на 6-тій горизонталі (від своєї сторони) перед своїм

пішаком, гру можна завжди виграти, незалежно від того, за ким черга ходу.

Ми говорили дотепер про такі становища, де пішак не стоїть на крайній вертикалі (a і h). Чи устійнені прави-

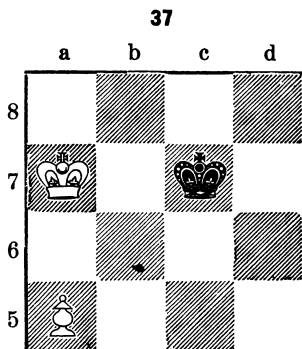


ла можна застосувати також і в тих випадках, коли пішак перебуває на вертикалі a (або h)? Ні. У цих випадках гра кінчається нічиєю, якщо, звичайно, ворожий король не стоїть поза квадратом крайнього пішака і, таким чином, не може перешкодити йому обернутися в фігуру.

На діаграмі ч. 36 білі не можуть виграти, бо чорні лег-



ко зводять гру на нічию ходами короля з поля b8 на a8.



У показаній на діаграмі ч. 37 позиції, чорні досягають нічию так:

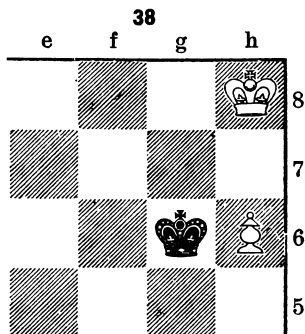
1. a5—a6                      Крс7—с8
2. Кра7—a8                      . . . . .

Якщо 2. Кра7—b6, то Крс8—b8, і нічия.

2. . . . .                      Крс8—с7
3. a6—a7                      Крс7—с8

і чорні „запатували” білого короля.

Так само закінчується гра в діаграмі ч. 38. Щоб уникнути втрати пішака білі приневолені грати: 1. h6—h7



і чорні ходом Крг6—f7 роблять патя білому королеві.

## 7. Інші кінцівки.

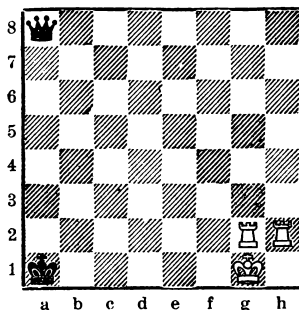
Боротьба фігур у кінцівці дуже різноманітна й цікава. Вже в такій розмірно нескладній кінцевій грі, як король і пішак проти короля, виявилось багато несподіванок і тонкощів. Доконче треба знати такі кінцівки, що дуже часто виникають з пар-

тії, бо, добившись кращого становища, треба ще вміти довести партію до перемоги; треба також знати, коли і при яких обставинах можна звести гру на нічию. Розгляньмо ще декілька кінцівок з різними фігурами в обох противників.

## а) Дама проти двох веж.

Дві вежі трохи сильніші від дами, але найчастіше така гра кінчається нічиєю.

39



У становищі на діаграмі ч. 39 білі виграють гру, якщо вони на ходу. Наприклад:

1. **Vh2—h1**      **Да8—b8**

щоб перешкодити ходові **Kpg1—h2** ≠.

2. **Kpg1—f2+**      **Kpa1—b2**

3. **Kpf2—e3+**      **Kpb2—c3**

4. **Vh1—c1+**      **Kpc3—b3**

5. **Vc1—b1+**

і наступним ходом білі здобувають ворожу даму та легко виграють партію.

Проте, якби білий король стояв на полі h1, або коли б чорні були на ходу, тоді гра була б нічия. Напр.:

1. **Kph1—g1**      **Да8—f3**

2. **Vh2—h1**      **Df3—f4**

3. **Bg2—f2**      **Df4—g3+**

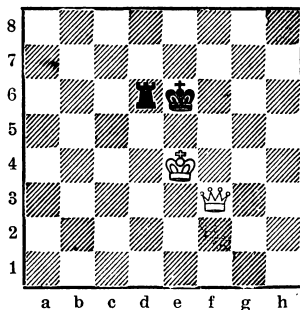
4. **Kpg1—f1**      **Dg3—g4** і т. д

Білий король не може вийти поза першу горизонталю і гра залишається нічиєю.

## б) Дама проти вежі.

Найчастіше виграє сторона, що має даму. Наприклад (див. діаграму ч. 40):

40



1. **Df3—f5+**      **Kpe6—e7**

2. **Kpe4—e5**      **Vd6—a6**

3. **Df5—h7+**      **Kpe7—e8**

4. **Dh7—c7**

загрожуючи побити вежу після ходу **Dc7—c8+**.

4. . . .      **Va6—h6**

5. **Dc7—c1**      **Vh6—h2**

вежа не може піти на b6, бо пропаде після ходів Дс1—с8+ і Дс8—с7+.

### 6. Крe5—d6      Вh2—h7

Якщо чорні зробили б інший хід, то білі здобувають вежу: чорний король не може піти на вертикалю f, бо Дс1—f4+. На хід Вh2—a2 білі відповідають Дс1—с8+ і Дс8—e6+; на хід Вh2—e2 виграють білі ходом Дс1—с8+ і Дс8—с4+. На хід Вh2—h5 білі грають Крd6—e6! Погані були б також інші ходи королем або вежею.

### 7. Дс1—g5      Крe8—f8

### 8. Крd6—e6      Вh7—h1

### 9. Дg5—d2      Вh1—f1

### 10. Дd2—c3      Крf8—g8

### 11. Дс3—d3      Вf1—e1+

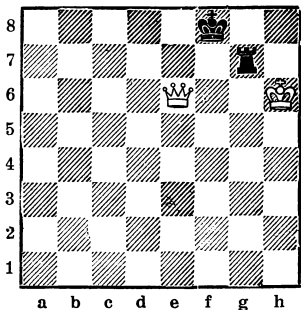
### 12. Крe6—f6 і білі виграють.

Бувають іноді становища, хоч і зрідка, де слабша сторона може досягнути нічю. Такий випадок показано на діаграмі ч.41. Тут чорні, якщо вони на ходу, цікавим способом можуть звести гру в нічю:

### 1. . . . .      Вg7—h7+

білі не можуть бити вежі, бо чорним пат.

41



### 2. Крh6—g6

### Вh7—g7+

### 3. Крg6—f6

### Вg7—g6+

тепер білі мусять бити вежу, бо інакше чорні поб'ють їх даму — і нічня.

### 4. Крf6 : g6 і пат.

Не допоможе також, якщо білі замість третього ходу зіграють:

### 3. Крg6—f5

### Вg7—f7+

і білий король не може переступити вертикалі e через Вf7—e7.

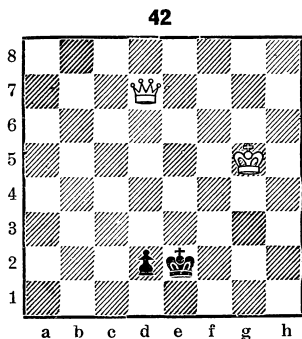
## в) Дама проти пішана.

Часто трапляється кінцівка, де змагається проти дами пішак, що досягнув уже сьому (рахуючи від своєї сторони)

горизонтально. Тут можливі два варіанти:

1) Пішак стоїть на вертикалі b, d, e, g, або,

2) пішак стоїть на вертикалі a, c, f, h (себто на першій крайній або третій скраю вертикалі).



У першому випадку дама завжди виграє. Напр. (див. ч. 42).

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Дд7—e6+ | Кре2—f1 |
| 2. Де6—d5  | Кpf1—e2 |
| 3. Дд5—e4+ | Кре2—f2 |
| 4. Де4—d3  | Кpf2—e1 |
| 5. Дд3—e3+ | Кре1—d1 |

Білі загнали ворожого короля перед пішака і використовують темпо, щоб наблизити свого короля.

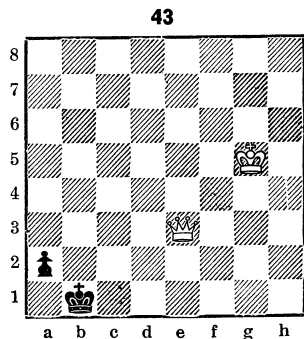
- |             |         |
|-------------|---------|
| 6. Кpg5—f4  | Кpd1—c2 |
| 7. Де3—e2   | Кpc2—c1 |
| 8. Де2—c4+  | Кpc1—b2 |
| 9. Дс4—d3   | Кpb2—c1 |
| 10. Дд3—c3+ | Кpc1—d1 |

Білі знову здобули темпо.

11. Кpf4—e3 і виграш.

Розгляньмо другий варіант у такій позиції, як на діаграмі ч. 43. Тут білі не можуть виграти, навіть коли вони на ходу.

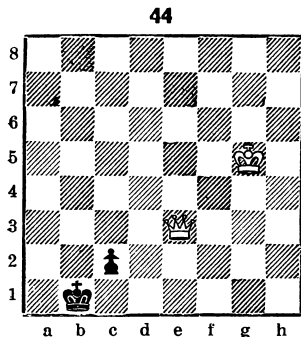
- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Де3—b3+ | Крb1—a1 |
|------------|---------|



і білі ніколи не матимуть нагоди наблизити свого короля, бо муситимуть звільнити чорного короля від пату.

Внічю закінчуються також і кінцівки, коли пішак стоїть на третій від краю

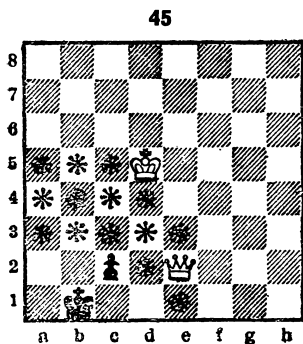
вертикалі, а король противника перебуває досить да-



леко (як на діаграмі ч. 44).

**1. Де3—b3+ Крb1—a1**

і білі не можуть бити пішака, бо чорним пат. Однак,



якщо король сильнішої сторони не дуже віддалений від

ворожого пішака, то може і в цих останніх двох випадках закінчити гру виграшем. На діаграмі ч. 45 показано таке становище, де сильніша сторона може виграти, якщо вона на ходу, а її король стоїть на одному з полів, зазначеному хрестиком. Наприклад:

- 1. Крд5—c4 c2—c1Д+ (I)**
- 2. Крс4—b3! довільно**
- 3. Де2—a2 ≠.**

I.

Білі виграють також, якщо чорні відповідають:

**1. . . . Крb1—a1**

Тепер ще не можна бити пішака, бо буде пат, а також не можна наблизити короля, бо після Крс4—b3 чорні ставлять на c1 коня (шах і втрата дами), а після Крс4—c3 — даму і в обох випадках гра кінчиться внічю. Тому найкраща відповідь буде:

- 2. Де2—e1+ Кра1—a2**
- 3. Де1—d2!**

Погано було б 3. Крс4—c3, бо c2—c1Д+; 4. Де1 : c1 і білі допустили б пата.

3. . . . . **Кра2—b2**  
 4. **Dd2—c3+** **Kpb2—b1**  
 5. **Dc3—b3+** **Kpb1—a1**  
 6. **Db3—a3+** **Kpa1—b1**  
 7. **Kpc4—b3**

Тепер білим не страшний вже чорний кінь на с1, бо їх дама не стоїть на полі е2.

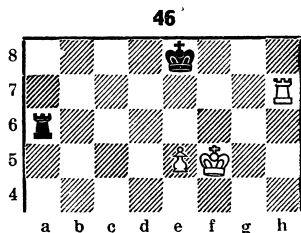
7. . . . . **c2—c1Д**  
 8. **Da3—a2 ≠**

Білі мають також і простішу дорогу до виграшу, якщо на їх хід 1. **Kpd5—c4** чорні відповіли б **Kpb1—a1**, а саме: 2. **De2—d2**, **Kpa1—b2** (якщо **Kpb1**, то 3. **Kpb3!**); 3. **Kpc4—b4**, **Kpb2—b1** (якщо **Kpa1**, то 4. **Dc1**); 4. **Kpb4—b3**, **c2—c1Д**; 5. **Dd2—a2 ≠**

Якщо білий король стояв би на с4, тоді перший хід не буде **Kpc4—b3** (бо чорні, обернувши пішака в коня на с1, дають шаха і здобувають даму), але 1. **Kpc4—c3**. Тепер чорні мусять вирішити, чи перетворити пішака на даму, чи на коня. У першому випадку білі грають 2. **Krc3—b3** і виграють, як вище, в другому ж випадку наступить **De2—b2** мат.

### г) Вежа й пішак проти вежі.

У практичній грі трапляються такі кінцівки дуже часто і вони містять у собі незвичайно багато можливостей для одної і другої сторони. Тому вони дуже тяжкі і ми розглянемо тільки один випадок, що, звичайно, не дасть повного погляду на те, як треба вести гру в інших подібних кінцівках.



У позиції діаграми ч. 46 вежа аb не пропускає білого короля на шосту горизонталю, де він міг би створити загрозу мата, і вона залишається на цій горизонталі, поки пішак білих не займе цю лінію; тоді чорна вежа починає шахувати знизу і так добивається нічєї. Напр.:

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. Bb7—b7 | Va6—c6 (I) |
| 2. Bb7—a7 | Vc6—b6     |
| 3. e5—e6  | Vb6—b1 !   |

і чорні дають вічний шах по першій горизонталі або здобувають пішака. Тільки такою правильною обороною чорні можуть уникнути програву.

## I.

Припустімо, що чорні зіграли:

- |              |          |
|--------------|----------|
| 1. . . . .   | Va6—a5   |
| 2. Kpf5—f6 ! | Va5—a6 + |
| 3. e5—e6     | Kpe8—d8  |

чорним загрожував Vb7—b8 ≠

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. Vb7—b8 + | Kpd8—c7  |
| 5. Vb8—h8   | Va6—a1   |
| 6. Kpf6—f7  | Va1—f1 + |
| 7. Kpf7—e8  | Vf1—e1   |
| 8. e6—e7    | Ve1—f1   |
| 9. Vh8—h4 ! | . . .    |

Скоро стане зрозуміло, чому треба було зайняти вежею четверту горизонталю.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 9. . . . .   | Vf1—f2  |
| 10. Vh4—c4 + | Kpc7—b6 |

Якщо Kpc7—d6, то 11. Kpe8—d8 і 12. e7—e8Д.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 11. Kpe8—d7   | Vf2—d2 + |
| 12. Kpd7—e6   | Vd2—e2 + |
| 13. Kpe6—f6   | Ve2—f2 + |
| 14. Kpf6—e5 ! | Vf2—e2 + |
| 15. Vc4—e4 !  |          |

Ось чому білим треба було мати свою вежу на 4-ій горизонталі. Тепер білі виграють, бо їх пішак перетвориться наступним ходом на даму.

## д) Бігун і пішак проти короля.

Ми бачили приклади, де одинокий пішак виграє, якщо він не стоїть на крайній горизонталі. У цьому ж останньому випадку найчастіше гра кінчається нічиєю навіть тоді, коли у сильнішої сторони є ще й бігун, якщо поле переміни пішака іншого кольору ніж поля, де ходить бігун.

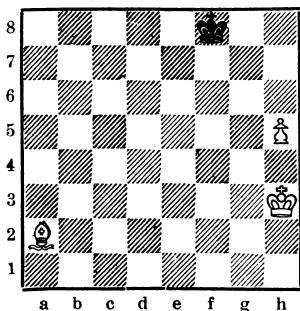
Такий випадок показано на діаграмі ч. 47 де, при ході чорних, гра кінчається нічиєю. Напр.

1. . . . Kpf8—g7 і білі не можуть приневолити чорного короля, щоб він уступив з полів h8 і h7.

Якщо ж у цій позиції перший хід білих, тоді ходом

1. h5—h6 вони не допускають чорного короля до поля пе-

47

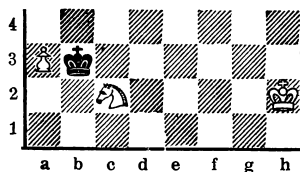


реміни (h8) і, наблизивши свого короля, легко виграють партію.

**е) Кінь і пішак проти короля.**

Сильніша сторона виграє завжди, якщо пішака, де б він не стояв, кінь боронить

48



знизу, як напр. на діаграмі ч. 48. Чорні не можуть бити

коня, бо тоді, залишивши квадрат пішака a3, не зможуть його королем у його поході до поля переміни. Отже, чорним не залишається нічого іншого як ходити королем по полях a4 і b3. Підчас цього білі можуть наблизити свого короля і, відтискуючи ворожого короля своїми фігурами, виграти гру.

Наприклад:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kph2—g3 | Kpb3—a4 |
| 2. Kpg3—f3 | Kpa4—b3 |
| 3. Kpf3—e4 | Kpb3—a4 |
| 4. Kpe4—d4 | Kpa4—b5 |

Якщо чорні грають 4... Kpa4—b3, то 5. Kpd4—c5, Kpb3—a4; 6. Kpc5—b6, Kpa4—b3; 7. Kpb6—b5 і виграш.

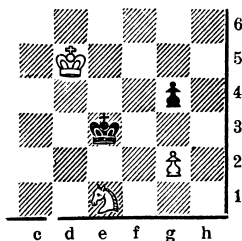
- |             |         |
|-------------|---------|
| 5. Kpd4—c3  | Kpb5—a4 |
| 6. Kpc3—c4  | Kpa4—a5 |
| 7. Kpc4—b3  | Kpa5—b5 |
| 8. a3—a4+   | Kpb5—a5 |
| 9. Kc2—e3   | Kpa5—a6 |
| 10. Kpb3—b4 | Kpa6—b6 |
| 11. Ke3—c4+ | Kpb6—a6 |
| 12. a4—a5   | Kpa6—a7 |
| 13. Kpb4—b5 | Kpa7—b7 |
| 14. a5—a6+  | Kpb7—a7 |
| 15. Kc4—d6  | Kpa7—a8 |
| 16. Kpb5—b6 | Kpa8—b8 |



17. Kd6—b5      Kpb8—a8  
 18. Kb5—c7+    Кра8—b8  
 19. a6—a7+      і виграш.

Складніший спосіб виграшу в становищі на діаграмі ч. 49.

49



### 1. Kpd5—e5 . . .

Плян білих такий: віддати коня, щоб підійти королем до пішака чорних, побити його, а опісля провести свого пішака в дами.

1. . . . .      Kpe3—e2  
 2. Kpe5—f4    Kpe2 : e1  
 3. Kpf4 : g4    Kpe1—f2  
 4. g2—g3

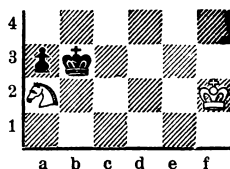
і білі виграють. Нічого не змінилося б, якби чорні зіграли 1... g4—g3. Тоді білі відповіли б 2. Kpe5—f5, Kpe3—e2; 3. Kpf5—g4, Kpe2—f2; 4. Kpg4—f4 і, відтиснувши цугцвангом ворожого короля

з поля f2, білі здобувають пішака і, після того, виграють партію.

### е) Кінь проти пішака.

У становищі на діаграмі ч. 50, кінь, хоч і не має під-

50



тримки свого короля, не допускає ворожого пішака до поля переміни.

1. Ka2—c1+      Kpb3—b2  
 2. Kc1—d3+      Kpb2—c2  
 3. Kd3—b4+      Kpc2—b3  
 4. Kb4—d3

і нічия, бо якщо 4... a3—a2, то 5. Kd3—c1+ і білі жертвують коня за пішака.

### ж) Два пішаки проти пішака.

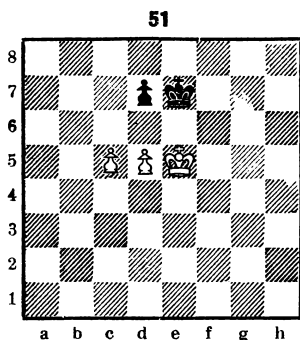
У становищі на діаграмі ч. 51 при ході білих — виграш, а при ході чорних — нічия. Напр.:

1. c5—c6      d7 : c6  
 2. d5 : c6      Kpe7—e8

щоб на хід білих 3. Кре5—d6 здобути опозицію `ходом Кре8—d8 і нічия.

### 3. Кре5—e6 !

Білі самі займають опозицію і змушують чорних



до невигідного ходу (цугцванг).

3. . . . Кре8—d8

4. Кре6—d6 і білі виграють.

Якщо перший хід чорних, то:

1. . . . d7—d6+!

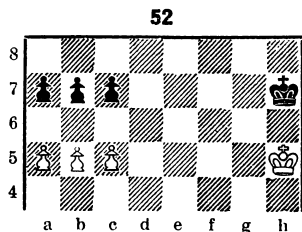
2. c5 : d6 Кре7—d7

і білі через цугцванг втрачають пішака d6, після чого

чорні, здобувши опозицію, досягають нічиєї.

### 3) Пішаки проти пішаків.

У кінцівках, де на шахівниці залишилися тільки пішаки проти пішаків, вирішальне значення мають: підтримка пішаків власним королем, опозиція, темпо і цугцванг. Бувають також становища, коли тільки сміливим проривом можна досягти виграшу. Один такий випадок показано на діаграмі



ч. 52. Білі на ходу, жертвою двох пішаків, досягають певну перемогу, створюючи собі прохідного пішака:

1. b5—b6!! a7 : b6 (1)

2. c5—c6!! b7 : c6

3. a5—a6 і виграш.

## I.

1. . . . . c7 : b6  
 2. a5—a6 ! b7 : a6  
 3. c5—c6 і виграють

На тому закінчуємо перегляд найважливіших кінцівок; деякі інші кінцеві гри розглянемо пізніше.

## 8. Вправи.

Знайдіть виграшні ходи для білих у таких становищах:

11. Білі: Kpg6, п. п. d4, d5;  
 Чорні: Кре7, п. d6.
12. Білі: Kрс5, Bd3, п. d6;  
 Чорні: Kpd7, Кс8.
13. Білі: Kрс8, п. b5;  
 Чорні: Кра8, п. a7.
14. Білі: Kph3, Be4, п. h5;  
 Чорні: Кре7.
15. Білі: Kpg3, Be2, п. п. f4, g5, h6;  
 Чорні: Kpd4, Be4, п. п. f5, g6, h7.
16. Білі: Kpd8, Va7 і Bc5;  
 Чорні: Kpd6, Bh4.

## ТРЕТЯ ЧАСТИНА

### ОСНОВИ СТРАТЕГІЇ Й ТАКТИКИ

#### 1. Стратегія й тактика.

У кожного шахіста, що за-  
своїв тільки основні правила  
гри, можна зауважити такі  
тенденції:

1) намагання вже на са-  
мому початку гри негайно  
дати мата або здобути во-  
рожу фігуру, сподіваючись,  
що противник буде погано  
грати.

2) уживання найсильнішої  
фігури — дами, вже на дру-  
гому або третьому ході, для  
безпосередньої атаки на во-  
рожного короля, замість того,  
щоб спочатку ввести в бій,  
або, як кажуть, „розвинути”  
легкі фігури (себто бігуни  
ж коні).

3) поспіх і необміркова-  
ність у ходах.

Ці тенденції помилкові і не  
ведуть до доброго кінця.

Добрий шахіст ніколи не  
робить недоцільних ходів.  
Перемагає той, у кого стра-  
тегічні пляни — правильніші  
і далекосяжні, а тактичне  
переведення цих плянів —  
добре продумане і вільне від  
помилки.

Щоб дати мата противни-  
кові (або з гіршого станови-  
ща звести партію внічию)  
конче треба зробити загаль-  
ний плян гри, щоб поступо-  
во, хід за ходом, прийти до  
визначеної мети. Цей загаль-  
ний плян гри становить те,  
що називаємо шаховою **стра-  
тегією**, а способи, вибрані для  
осягнення наміченого пля-

ну — це **тактика**. Стратегія каже **що** треба нам зробити, тактика — **як** ми це зробимо.

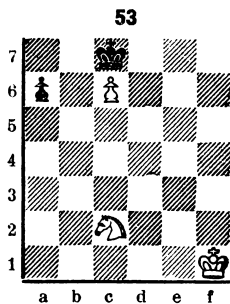
У позиції діаграми ч. 21 (див. стор. 30) треба дати мата королем і вежею. Білі проводять плян відкинення ворожого короля на край шахівниці. У цьому і полягав стратегічний плян, це основне загальне завдання, що його конче треба було виконати, щоб дати чорним мата.

Як відбувалося відкинення?

Хід за ходом білі захоплювали більший простір, добивалися опозиції королів і в цей момент давали шах вежею, відтинаючи лінії — унеможлилювали прорив королеві противника. Такими шляхами білі дійшли до визначеної мети. Розв'язуючи побічні завдання, вони вирішили і загальне завдання.

Розгляньмо другий легкий приклад. У цьому становищі (ч. 53) білі можуть виграти, якщо їм вдасться перетворити пішака с6 на фігуру. Ясно, що цього пішака треба оборонити конем від уда-ру ворожого короля. Отже,

кінь буде зв'язаний обороною пішака і не зможе за-тримати чорного пішака в його поході до поля переміни а1. Цей обов'язок переймає на себе білий король і він зможе його виконати, бо стоїть у квадраті чорного пішака. Отже, стратегічний



плян білих становить **три** частини:

- 1) оборона пішака с6,
- 2) здобуття чорного пішака а6,
- 3) відтиснення чорного короля для перетворення пішака с6 на фігуру.

Як виконати цей плян?

Першу частину пляну виконаємо ходом **1. Кс2—d4** (погано було б **1. Кс2—b4**, бо після ходу **а6—а5** чорні здо-

бувають або коня, або пішака і гра нічия). Дальші дві частини плану проводять білі без труднощів, наближаючи свого короля до чорного пішака, щоб його побити, а опісля до пішака с6. Чор-

ний король не може перешкодити білим провести намічений ними план, бо для атаки на коня d4 він мусів би залишити межі квадрата білого пішака, що довело б до негайного програшу.

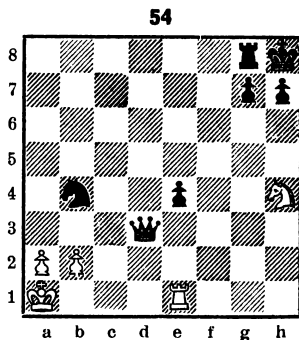
## 2. Комбінація.

Щоб здійснити одну частину наміченого плану треба кілька а то й кільканадцять ходів, об'єднаних одною загальною думкою. Цю низку ходів називаємо **варіантом**, а варіант, що неминуче веде до визначеної мети і часто зв'язаний з жертвою матеріалу атакуючої сторони, становить **комбінацію**.

Метою комбінації може бути мат противникові, осягнення нічєї, а також — матеріальна чи позиційна перевага.

Як нескінченне число можливих позицій на шахівниці, так і числа комбінацій не можна зраховати. Одначе, кожную комбінацію становлять ті ж самі елементи: подвійна атака, зв'язка, розмін фігурами, прохідний пі-

шак і т. п. Залежно від таланту, уяви, теоретичного рівня гравця, з цих елементів створюються більш або менш



складні сполуки — комбінації.

Наведемо кілька типових прикладів комбінацій.

На діаграмі ч. 54 показано позицію, де видима матеріальна перевага чорних. Не

зважаючи на це, білі, якщо вони на ходу, виграють гру, користуючись комбінацією, основою на пожертві фігури.

1. **Kh4—g6+** і чорні не мають іншого ходу, як **h7:g6**, відкриваючи свого короля. Білі грають: 2. **Ve1—h1+** і виграють, бо хід **Dd3—h3** захищає чорних тільки на одну хвилину.

Якщо в даному становищі перший хід чорних, тоді вони і собі ефективною комбінацією з жертвою дами дають білим мата за чотири ходи:

1. . . . **Kb4—c2+**
2. **Kpa1—b1** **Kc2—a3+**
3. **Kpb1—a1**

якщо **Kpb1—c1** то **Dd3—c2≠**.

3. . . . **Dd3—b1+!**
4. **Ve1:b1** **Ka3—c2≠**.

Такий мат називається „спертий”.

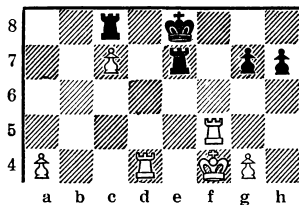
Провідна думка комбінацій на діаграмах ч. 55 і 56 — перетворення пішака.

1. **Bd4—d8+!** **Bc8:d8**
2. **Vf5—f8+!!** **Kpe8:f8**
3. **c7:d8D+**

і білі виграють.

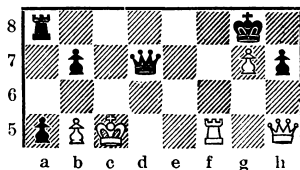
Розглядаючи справу перетворення пішака на фігуру, ми найчастіше маємо на дум-

55



ці його переміну на даму, бо це найсильніша фігура. Однак, бувають випадки, хоч у практиці не дуже часто, коли доцільніше обернути пішака в вежу, бігуна або коня. Такий випадок показаний на діаграмі ч. 56.

56



1. **Vf5—f8+!** **Va8:f8**
2. **Dh5:h7+!**

Комбінація білих заснована на пожертві двох фігур. Завершення цієї гарної ком-

бінації наступить у третьо-  
му ході білих.

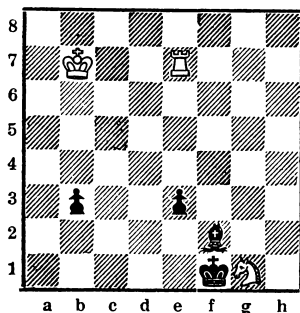
2. . . . **Kpg8 : h7**

Якщо чорні, замість бити даму, грають **Kpg8—f7**, то 3. **g7 : f8Д+**, **Kpf7 : f8**; 4. **Дh7 : d7** і т. д.

3. **g7 : f8K+**!

Ось, як то кажуть, „перчик” комбінації білих. Зробивши собі даму, вони ніяк не виграли б партії, маючи на пішака менше. Але перемінивши пішака на коня, вони заатакували одночасно ворожого короля і даму, в наступному ході поб'ють ворожу даму, а в кількох дальших ходах легко здобудуть обидва чорні пішаки і про-

57



ведуть свого пішака b5 до поля його переміни.

На діаграмі ч. 57 у чорних, на перший погляд, виграна партія, бо білий кінь під ударом, а два чорні пішаки стоять близько поля своєї переміни. Однак, білі гарною комбінацією зводять гру вничю, рятуючись таким способом від програшу.

1. **Kpb7—a8!** **Kpf1 : g1**  
(або **Bf2 : g1**)

2. **Be7—b7**

Пішаки b3 пропадає, але чорні легко проводять другого пішака в дами.

2. . . . **e3—e2**  
3. **Bb7 : b3** **e2—e1 Д**  
4. **Bb3—b1!!** **De1 : b1**

Чорні приневолені бити вежу, інакше втрачають даму. Але тепер білі не мають ходу — пат.

Обмеженість рухливості фігур зменшує їх силу і значення в грі, і часто можна бачити, як нерухливі або малорухливі фігури стають жертвою ворожої атаки.

Дуже частим випадком обмеження рухливості ворожої фігури є зв'язка, і тому во-



на — один із основних складників шахової комбінації. Вже з самого початку партії намагання кожного з гравців повинні йти в тому напрямі, щоб провести раціональну зв'язку фігур противника.

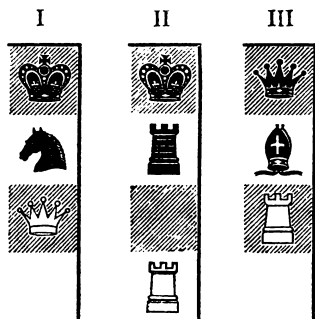
Є три головні типи зв'язки. Перший — повна зв'язка — коли зв'язана фігура взагалі не може зробити ніякого ходу. Другий — півзв'язка — де зв'язана фігура може рухатися в одному тільки напрямі і побити фігуру, що її зв'язує. Ці дві форми зв'язки виступають там, де фігура захищає свого короля від шаха. Третій тип — нібизв'язка — зустрічається тоді, коли слабша фігура захищає сво-

їм тілом сильнішу власну фігуру. В цих випадках треба завжди пам'ятати, що слабша фігура, відкриваючи і жертвуючи власну сильнішу, може несподівано зробити хід і накоїти лиха у ворожому таборі.

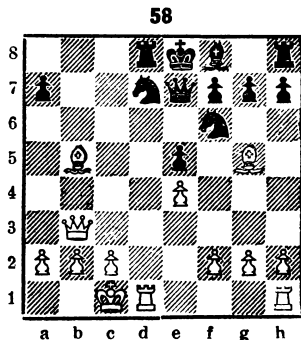
Практика нам покаже, що найчастіше зустрічається зв'язку пішаків або коня. Зате ані пішаком, ані конем не можна зв'язати ворожої фігури.

Ось декілька прикладів, що унагляднюють цю грізну тактичну зброю.

Позиція на діаграмі ч. 58 утворилася після 12-го ходу в партії, граній геніальним американським шахістом



Три типи зв'язки



Морфієм (білими) проти двох сильних мистців у Парижі 1858 р. Білі мають на одну фігуру менше, але чорний король замкнутий у центрі, а обидва чорні коні зв'язані бігунами. Це дало Морфієві змогу здійснити комбінацію, що яскраво характеризує стиль його гри.

1. **Bd1 : d7**      **Bd8 : d7**  
2. **Bh1—d1**

Білі атакують зв'язану вежу d7 і загрожують ходом Bg5 : f6 і Bb5 : d7+.

2. . . .      **De7—e6**

Чорні звільнили від зв'язки коня f6, але білі, хоч і мають на цілу вежу менше, скоро й гарно виграють гру.

3. **Bb5 : d7+!**      **Kf6 : d7.**

Биття дамою також не рятує чорних, бо наступило б 4. Db3—b8+ Кре8—e7, 5. Bb1 : d7+ — і білі виграють.

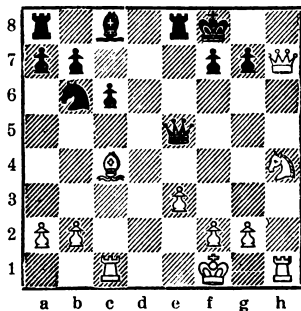
4. **Db3—b8+!!**      **Kd7 : b8**  
5. **Bd1—d8±.**

Багато можливостей для проведення комбінації в середині гри дає, при короткій рокаді, зв'язка чорного пішака f7 (або білого f2). На дія-

грамі ч. 59 білі жертвують даму:

1. **Dh7—g8+!**

59



Чорні не можуть бити дами, бо тоді, користуючись зв'язкою пішака f7, білі зіграли б Kh4—g6 і мат вежею на h8 неминучий. Чорні зрозуміли цю небезпеку і втікають із небезпечного становища:

1. . . .      **Kpf8—e7**  
2. **Dg8 : f7+**      **Kpe7—d8**

Трохи краще було б Кре7—d6.

3. **Kh4—g6**      **De5 : b2**

Замість затримати даму в сусідстві (напр. Dd6) для захисту свого короля, чорні

поласилися на пішака в іншому кінці шахівниці.

4. **Vc1—d1+**      **Bc8—d7**

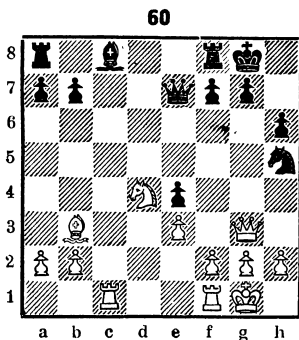
5. **Df7 : e8+**!

І знову пожертва дами! Чорні піддалися, бо після 5. ... Кр: e8 наступить **Vh8≠**, а якщо 5. ... Крс7 то 6. **De7** і т. д.

Під охороною **Bb3**, що зв'язує пішака **f7** (див. позиція ч. 60) вдерлася біла дама в саме серце рокади чорних:

1. **Dg3—g6!**      **Kh5—f6**

2. **Vc1 : c8**



Тепер чорні позбавлені фігури, що контролювала поле **f5**.

2. . . .      **Bf8 : c8**

Якщо чорні побили б другою вежею, то білі виграють ходом 3. **Kf5**, загрожуючи воєрожій дамі і матом на **g7**.

3. **Kd4—f5**      **De7—f8**

4. **Kf5 : h6+**

Чорний пішак **g7** також зв'язаний!

4. . . .      **Kpg8—h8**

5. **Kh6 : f7+**      **Kph8—g8**

6. **Kf7—e5+**      **Kpg8—h8**

7. **Dg6—g5**

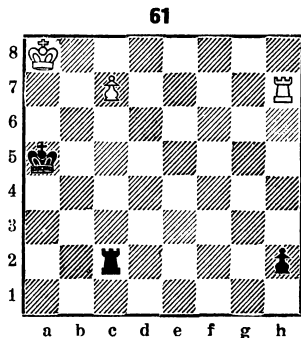
Тепер найближча небезпека для чорних це **Kg6+** і втрата дами.

7. . . .      **Df8—c5**

8. **Dg5—h4+**      **Kf6—h7**

9. **Ke5—g6≠**

У позиції ч. 61 білі виграють гарною комбінацією о-



снованою на вигравшу темпа і зв'язці фігури. Обидві сторони мають матеріально рівні сили й однаково загрожують перетворити пішака на даму, якщо біла вежа залишить вертикалю h, або чорна вежа — вертикалю с. Видавалося б — партія закінчиться вничю.

Справді, якщо білі намагатимуться, провівши короля на b7 або b8, зробити хід пішаком, то чорні зіграють  $Vc2-b2+$  і, відігнавши короля, вернуться на поле c2. Наприклад: 1.  $Kpb8, Vb2+$ ; 2.  $Kpa8, Vc2$ . Або 1.  $Kpb8, Vb2+$ ; 2.  $Kpc8, Vc2$ ; 3.  $Kpd8, Vd2+$ ; 4.  $Kpe8, Vc2$  і т. д.

Все ж таки, білі можуть виграти далеко продуманою, гарною комбінацією:

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. $Kpa8-b7$ | $Vc2-b2+$ |
| 2. $Kpb7-a7$ | $Vb2-c2$  |
| 3. $Vh7-h5+$ | $Kpa5-a4$ |

Чорні не можуть загородити королем вертикалі b, бо ця лінія потрібна їм для шаха вежею.

#### 4. $Kpa7-b6$

Захищаючи свого пішака королем, білі загрожують по-

бити чорного пішака h2 і, після  $Vc2:h2$ , зіграти c7-c8Д.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 4. . . .     | $Vc2-b2+$ |
| 5. $Kpb6-a6$ | $Vb2-c2$  |

Чорна вежа прикована до лінії с.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 6. $Vh5-h4+$ | $Kpa4-a3$ |
| 7. $Kpa6-b6$ | $Vc2-b2+$ |
| 8. $Kpb6-a5$ | . . . .   |

Маневри білих дають їм змогу з темпом, не витрачаючи часу, відкинути ворожого короля на другу горизонталю і там, зв'язкою чорної вежі, завершити комбінацію, що веде до вигравшу.

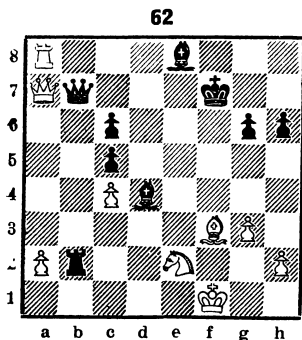
- |          |          |
|----------|----------|
| 8. . . . | $Vb2-c2$ |
|----------|----------|

Постійний поворот чорної вежі на поле c2 неминуче потрібний, хоч він і становить втрату темпа.

- |                |                           |
|----------------|---------------------------|
| 9. $Vh4-h3+$   | $Kpa3-a2$<br>(або $-b2$ ) |
| 10. $Vh3:h2!!$ |                           |

Пожертва вежі — це перчик цієї прекрасної комбінації. Чорна вежа, зв'язана білою, не може побити білого пішака c2. Якщо ж  $Vc2:h2$ , то білі перетворюють пішака в даму і без труднощів виграють гру.

Іноді буває корисно спростити складне становище, щоб у кінцівці легко обернути у вигравш хоч би і невелику матеріальну перевагу. Для того користуємося більш або менш складною комбінацією, що в її основі лежить розмін фігурами.



У прикладі на діаграмі ч. 62 білі виграють після розміну всіма фігурами:

1. **Ke2 : d4**                      **c5 : d4**
2. **Da7 : b7+**                    **Bb2 : b7**
3. **Va8 : e8**                      **Kpf7 : e8**

Всі ходи чорних вимушені. Вони не можуть напр. зіграти тут **Vb7—b1+** бо 4. **Ve8—e1** і в білих залишився б зайвий бігун.

4. **Bf3 : c6+**                    **Vb7—d7**
5. **Kpf1—e2**

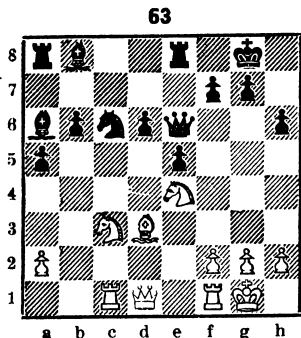
Типовий хід для вигравшу темпа. Поки чорна вежа зв'язана, білі підводять короля до центру шахівниці і здобувають пішака.

5. . . .                            **Kpe8—e7**
6. **Bc6 : d7**                    **Kpe7 : d7**
7. **Kpe2—d3**

Чорний пішак d4 приречений. Білі будуть на два пішаки сильніші і легко виграють гру. Чорні будуть приневолені здержувати похід пішаків a і c, а під час цього білий король прочистить дорогу своїм пішкам на королівському крилі.

У шаховій практиці часто зустрічається комбінації, що не базуються на чисто розумовому розрахунку, але мають радше психологічний підклад. Це шахові **пастки**.

В одній партії, що її грали між собою два школярі, білі явно програвали. Скоро вони втратили одного пішака, потім другого й третього. На шахівниці виникло таке становище (див. ч. 63).



Чорним треба було, розмінюючи білопільних бігунів, зміцнити позицію свого короля; тоді їх матеріальна перевага швидко вирішила б партію. Але вони зіграли:

1. . . . **d6—d5**

Школяр, що грав білими, після недовгого вагання відповів:

2. **Kc3 : d5**

„Підставивши” коня, він зажурено хитав головою, всім своїм виглядом показуючи, що ось, мовляв, припустив грубу помилку. Довірливий противник, не довго думаючи, побив коня.

2. . . . **De6 : d5 ?**

Однак, надійшла блискавична відповідь:

3. **Ke4—f6+!**    **g7 : f6**  
 4. **Bd3—h7+**    **Kpg8 : h7**  
 5. **Dd1 : d5**

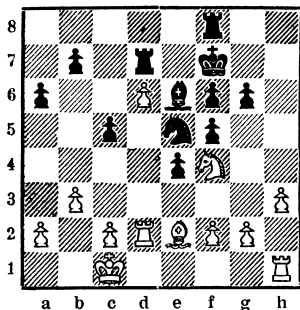
і чорні, втративши даму, швидко програли. Хід 2. K : d5 був типовою шаховою пасткою. Якби чорні не поласилися на коня, а розміняли бігуни, вони, звичайно, виграли б. Але явна (на перший погляд) помилка противника таїла в собі приховану комбінацію.

Пастки досить часто зустрічаються у турнірних партіях. Проте, досвідченому шахістові, звичайно, щастить вчасно розгадати хитрість противника. Все ж у деякі, тонко задумані пастки, попадались навіть сильні майстри. Ось кілька прикладів:

До такої позиції (див. ч. 64) прийшла партія Міддлтона (білі) з Форґачем (чорні). Становище білих скрутне. Їх пішак d6 приречений. Міддлтон зважив на це й поставив дуже хитру пастку.

1. **Bh1—e1!**    **Bf8—d8 ?**

64



Чорні, бачачи, що білі не здвоюють вежі для оборони свого слабого пішака, вирішують якнайшвидше його виграти. Але саме тут і чекає їх несподіванка:

2. **Kf4 : e6+!** . . . .

Здавалося б, поганий хід, бо наближає короля до пішака d6.

2. . . . . **Kpf7 : e6**

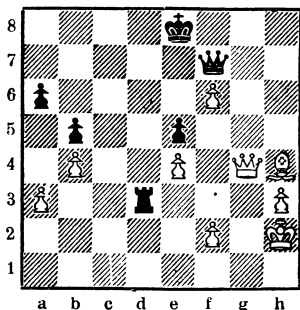
3. **f2—f4!!**

і чорні втрачають фігуру, бо ні тікати конем, ні бити миходь пішака не можна через 4. **Be2—c4** мат.—

А ось блискучий приклад натової пастки (див. ч. 65):

Прохідні пішаки білих забезпечують їм перемогу. Нагі

65



(чорні) створює чудову пастку:

1. . . . **Kpe8—f8**

2. **Dg4—c8+** **Df7—e8**

3. **Dc8 : a6?** . . . .

До виграшу вело кілька продовжень.

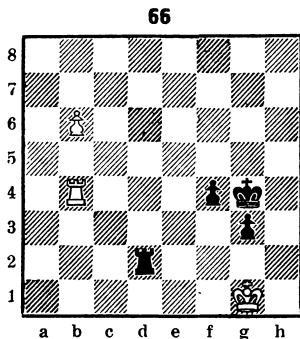
Наприклад: 3. **Dc8—b7** або 3. **Dc8—f5**. Проте, білі (Вальтер) вирішують захопити ще одного пішака і негайно терплять поразку.

3. . . . . **Bd3 : h3+**

4. **Kph2 : h3** **De8—e6+!!**

5. **Da6 : e6** пат.

Не зважаючи на хід чорних, позиція (див. ч. 66) нічия, бо чорний король не зможе стати на третю лінію. Наприклад: 1. . . . **Kph4—h3;**



2. Bb4 : f4, Bd2—d1+; 3. Bf4—f1, Bd1 : f1+; 4. Kpg1 : f1, Kph3—h2; 5. b6—b7, g3—g2+; 6. Kpf1—e2, g2—g1Д; 7. b7—b8Д — і нічия. Реті (чорні) чудово бачив цей варіант і, як останній засіб, вирішив поставити пастку.

1. . . . . Kpg4—g5!!

2. b6—b7? . . . .

Після 2. Bb4—b5+ партія закінчилася б у нічию, але Костіч (білі) вирішив, що чорні помилились, і тому сам зіграв на виграш. Вийшло:

2. . . . . f4—f3

3. Bb4—b1 Bd2—g2+!

4. Kpg1—f1

На 4. Kpg1—h1 виграє Bg2—h2+; 5. Kph1—g1, f3—f2+; 6. Kpg1—f1, Bh2—h1+ і Bh1 : b1.

4. . . . . Bg2—h2

Загрожуючи матом в один хід (Bh2—h1 ≠), а також виграшем вежі b1.

5. Bb1—b5+ Kpg5—g4

6. Kpf1—e1 Bh2—e2+

і потім g3—g2 з неодмінним матом.

З розглянутих прикладів можна зробити низку практичних висновків.

Становище, коли „рівновага” матеріальних сил порушена і коли корисніше розташування фігур і пішаків створює перевагу для однієї сторони, таке становище криє в собі зародок комбінації.

Відкрита позиція короля, нерозвинуті фігури одного крила, розбитий ланцюг пішаків — всі ці, більші чи менші, вади позиції створюють корисні передумови, щоб завдати комбінаційного удару противникові.



### 3. Порівняльна сила фігур.

Вже з низки прикладів, розглянутих у попередньому уступі, можна зробити висновок, що в міру розвитку шахової партії, фігури набирають більшої або меншої вартости, залежно від становища, що його вони захищають. З практичного досвіду кожен шахіст переконується, що на шахівниці не всі поля мають однакове значення: одні з них більш, другі менш вартісні для розвитку і введення в бій окремих фігур. Велике значення має рухливість фігур, їх розташування на центральних полях шахівниці, звідки скоро, в один — два ходи, їх можна перекинути на загрожений відтинок.

Хід (темпо) — це одиниця шахового часу. Якщо для переміщення одної фігури витрачається два або три ходи, замість витратити на це тільки один хід, тоді, очевидно, сила кожного ходу маліє в два або три рази, а враз із цим маліє і вартість даної фігури.

Поруч цієї відносної вартости, фігури мають свою абсолютну ціну. Щоб зважитися на розмін фігурами, як напр. в позиції ч. 62, нам треба знати абсолютну вартість кожної фігури для оцінки, чи цей розмін буде для нас корисний чи ні, чи вигідно буде віддати даму за вежу, чи ні, і т. д.

Ми знаємо вже, що сила кожної фігури є прямо пропорціональна її здатності переміщатися. Для вимірювання будь-якої величини нам треба мати одиницю міри. Такою одиницею нехай буде вартість пішака. Тепер спробуємо арифметично визначити абсолютну силу всіх фігур. Вона приблизно така:

Пішак	— 1
Кінь	— $3\frac{1}{2}$
Бігун	— $3\frac{1}{2}$
Вежа	— 5 ( $5\frac{1}{2}$ )
Дама	— 10 (11)

Силу короля не можна виміряти в одиницях, бо він, по суті, різниться від інших фігур. А втім його бойова вартість невелика.

Простий арифметичний підрахунок покаже нам, що бігун (або кінь) сильніший від 3 пішаків, а слабший за чотириох, вежа і два пішаки дорівнює двом легким фігурам, а легка фігура і півтора пішака — вежі. Дама дорівнює двом вежам або трьом легким фігурам, а інколи вежі, бігунові й пішакові.

Різницю в силі поміж вежею і бігуном (або конем) називаємо **якістю** (про грача, що віддав свого бігуна або коня за вежу противника, кажемо: він здобув **якість**, або: його противник утратив **якість**).

Порівнюючи абсолютну й відносну сили фігур, бачимо, як дуже вони між собою різняться. Ця різниця буває така велика, що її можна доглянути чи не в кожному з розглянутих дотепер прикладів.

Зокрема, два бігуни трохи сильніші за два коні не тільки „формально” (два бігуни можуть дати мата самітному ворожому королеві, а два коні в такій кінцівці не виграють гри), але й через свої специфічні прикмети (далеко-

бійність, більша спроможність координації дій при атаках обома бігунами і т. д.). Зате один кінь, захищений пішаком, якщо він стоїть у центрі і не може бути заатакований ворожим пішаком, силою майже дорівнює вежі.

Дві вежі дорівнюють дамі, але їх сила росте, якщо вони діють спільно, а тимбільше на сьомій (рахуючи від своєї сторони) горизонталі.

Ми побачимо випадки, коли кінь сильніший від вежі, ба навіть дами. Ми бачили вже, що король в безпечному місці багато сильніший за короля, zagrożеного ворожими фігурами.

Отже, важливий чинник у шаховій боротьбі це якісне співвідношення сил. Треба зважити особливості кожної позиції, її сильні і слабкі сторони, рухливість і взаємне розташування фігур і пішаків. Тут ми заторкнули справу позиції і позиційної переваги; ця перевага саме і складається з вищеназаних питомих ознак даної конфігурації.

#### 4. Позиційна перевага.

Основу, „скелет” позиції становлять пішаки. Звичайно вже на самому початку партії маневри противників спричиняють переміщення пішаків, їх ослаблення або зміцнення. Опісля, коли атакується ланцюг ворожих пішаків своїми пішаками або фігурами, розташування пішаків має вирішальне значення для становища.

Ми згадували вже про те, що не всі поля на шахівниці мають однакову вагу: одні з них більш, другі менш придатні для розвитку й дії фігур. Фігура на краю шахівниці не має повної змоги вільно рухатись, простір, що підпадає під дію її ударів — дуже обмежений.

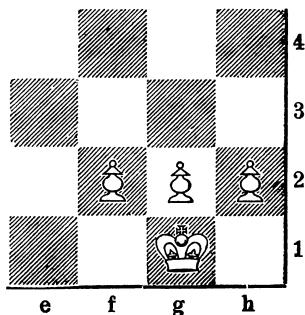
Треба завжди пам'ятати: „що ближче стоїть фігура до центральних полів, то вона сильніша” і нам треба вже на початку партії підводити фігури до центру. Саме тому боротьба за владу над центральними полями (d4, d5, e4, e5) становить один із основних принципів дебюту. У цій

боротьбі за центр велике, а може й вирішальне значення, має взаємне розміщення пішаків.

Однак, при переході партії від першої в другу стадію (середину гри), багато важить також розміщення пішаків перед королем після рокади. У практичних партіях частіше стрічається коротка рокада, бо при ній легше захищати короля від атак противника.

Найкращим захистом короля є пішаки, що стоять ще на своїх вихідних місцях (див. діаграму ч. 67). Одиною слабкою стороною цієї

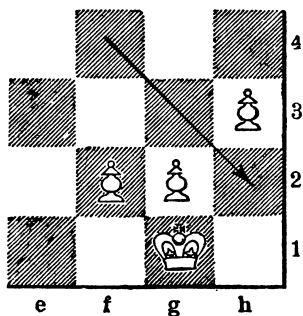
67



позиції є те, що вона дає противникові змогу творити комбінації, зв'язані з використанням першої горизонталі для матування дамою або вежею. Однак, така небезпека трапляється в середині гри дуже рідко, тому після рокади рекомендується пішаків з початкових місць не рухати, аж доки обставини не приневольять ходити одним з крайніх пішаків.

Добре розташування пішаків показано на діаграмі ч. 68<sup>1</sup>. Висунений пішак h3 ста-

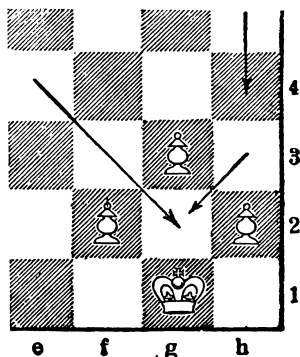
68



новить слабкість, якщо чорнопільний бігун противника діє на діагоналі b8—h2, але

рівночасно приносить користь, бо уможливорює втечу короля на h2, в разі атаки

69



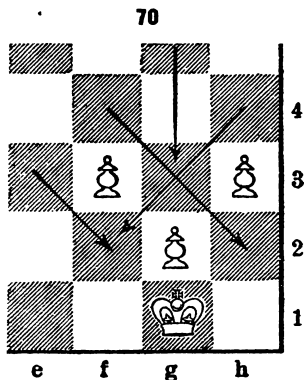
важкими фігурами противника на першій горизонталі.

Вадю позиції на діаграмі ч. 69 насамперед у тому, що вона „дірява”, себто довкола пішаків є поля, що ними, під час атаки, ворожі фігури можуть легко заволодити і цупко їх тримати (напр. тиск дамою і бігуном по діагоналі a8—h1). Воднораз у таких позиціях противник легко може розбити ланцюг пішаків типовою атакою пішака по лінії h. Однак, усі ці вадю

<sup>1</sup> Стрілка показує можливий напрям атаки ворожих фігур.

маліють, а то й зовсім зникають при наявності білопільного бігуна на полі g2.

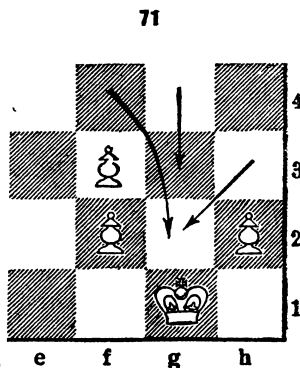
Подвійні діри в становищі на діаграмі ч. 70 і слабкість



чорних полів спмагають ворожим фігурам вдертися крізь лінію пішаків. Крім того ланцюг пішаків f3—g2—h3 може бути розбитий не тільки атакою чорних пішаків, але й пожертвою фігури, напр. бігуна на h3. Ця позиція вимагає захисту фігурами, що зв'яже гру білих майже у цілій партії.

На діаграмі ч. 71 яскраво зображена позиція з розбитим ланцюгом пішаків. Відкритий король, можливі а-

таки на ізольованого й подвоєних пішаків, корисні засновки для атаки по лінії g, — все це виявляє погані сторони такого розміщення



пішаків. Не можна, звичайно, твердити, що в такій позиції неможлива вже оборона. Якщо поставити б, наприклад, чорнопільного бігуна на полі g3, то можна буде деякий час удержати рівновагу на цьому крилі. Але скоро чи пізно розкидані пішаки і спричинена цим слабкість сусідніх полів, дадуться ознаки.

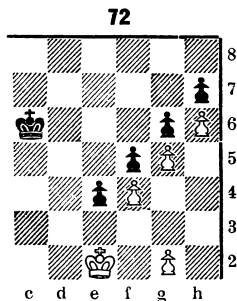
При довгій рокаді погане розташування пішаків довкола позиції короля спри-

чинює ще більшу небезпеку програшу.

Тепер розглянемо деякі конфігурації пішаків у кінцівці, що створюють засновки для позиційної переваги.

Досвід показує, що в кінцівці сила прохідного пішака росте відповідно до зменшення числа фігур на шахівниці. При сполучених пішаках багато важить займання простору і виграш темпа.

У становищі на діаграмі ч. 72 при матеріяльній рівно-



вазі, білі мають позиційну перевагу через далеко висунутий ланцюг пішаків. Крім того вони можуть прорвати ланцюг чорних пішаків. Позиція чорних погір-

шується ще й тим, що їх король віддалений від пішаків.

Щоб створити собі далекого прохідного пішака, що матиме для кінця гри вирішальне значення, білі грають:

**1. g2—g4!**

Повчальний приклад прориву. Білі загрожують бити пішака f5, отже, чорні приневолені відповісти:

**1. . . . . f5 : g4**

або 1. . . . . Kpd7; 2. g : f5, Kpe7; 3. f : g6, Kpf8; 4. g : h7 і виграш.

**2. f4—f5**

**g6 : f5**

**3. g5—g6**

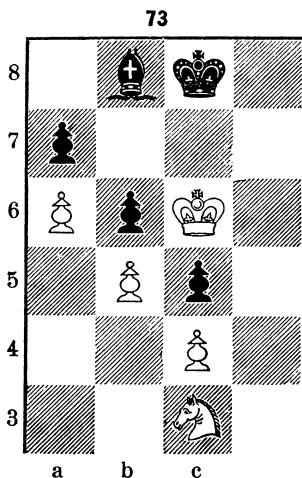
**h7 : g6**

**4. h6—h7**

і пішак наступним ходом обертається в даму.

Далеко висунутий ланцюг пішаків (діаграма ч. 73) і становище їх короля, дасть білим вирішальну позиційну перевагу. Чорнопільний бігун чорних приневолений пасивно боронити своїх пішаків і не може атакувати ворожих, що розміщені на білих полях.

**1. Kc3—d5**



Тепер у чорних цугцванг; якщо  $Kc8$ , то після 2.  $Kb7$  чорні втрачають пішака  $a7$ .

1. . . . **Bb8—g3**

2.  $Kd5 : b6+$  . . .

Типова жертва фігури.

Чорні не можуть бити коня, бо тоді вирішує 3.  $a6—a7$ .

2. . . . **Krc8—b8**

3.  $Kb6—d7+$  . . .

і білі, маючи два зайві пішаки, легко виграють.

З поданого прикладу можна зробити такі два висновки:

- 1) як правило, кінь сильніший за бігуна у замкнених становищах і, навпаки, бігун сильніший від коня у відкритих становищах, при пішаках, розташованих на різних краях шахівниці;
- 2) у кінцівках з бігунами й пішаками треба намагатися, щоб пішаки були розміщені на полях іншого кольору ніж поля бігуна. Так збільшується рухливість бігуна і облегчується оборона пішаків.

### 5. Вправи.

Знайдіть для білих комбінацію, що веде до виграшу в таких становищах:

17. Білі:  $Kph3, Vd5, Bf2$ , п. п.  $c2, d3, g4$ ;

Чорні:  $Krf6, Dg8$ , п.  $f7, h4, h6$ .

18. Білі:  $Kre2, Va7, Ke4$ , п. п.  $e3, f3, h2$ ;

Чорні:  $Kpd8, Dh6$ , п. п.  $c6, e6, g6, h4, h7$ .

- 
19. Білі: Kpc1, Bf1, Kd3 і Kg7, п. п. c2, c4, f2;  
Чорні: Kpd6, Df3, п. п. c7, e5, f4.
20. Білі: Kpg2, Dh5, Ba1, Bc2 і Bg3, Kd2 і Kf5, п. п. a2, b2,  
c3, d5, e4;  
Чорні: Kph8, Dc7, Bd8 і Bg8, Ke5 і Kg6, п. п. a6, b5, c4,  
d6, f6, f7, h7.



## ЧЕТВЕРТА ЧАСТИНА

### ШАХОВА ПАРТІЯ

#### 1. Завдання дебюту.

Теорія<sup>1</sup> дебютів учить, як можна найшвидше розвинути всі бойові сили і як найкраще їх розмістити для атаки противника і захисту своєї позиції. Вона вказує також на всі небезпеки, що виникають вже на самому початку партії.

Нижче подано кілька загальних завваг, що будуть корисні молодому шахістові на самому початку науки.

1. Найкращі ходи на початку партії центральними пішаками, бо вони відкривають шлях бігунам і дамі.

2. Непотрібний хід це втрата темпа, що має велике значення зокрема в дебюті. Як правило, на початку партії

не слід робити двох ходів тією самою фігурою.

3. Атакуючи, не забувати про захист власної позиції.

4. Після кожного ходу противника, зокрема після ходу, що на око видається поганим, треба добре розглянутися, чи цим ходом противник не заманює нас у пастку.

5. Найслабкіші поля в грі f2 і f7, бо їх боронить тільки один король. На них найчастіше противник спрямовує атаку, тому й треба пам'ятати про задовільний захист цього поля.

6. Вежі вводяться в бій у другій половині гри, коли на шахівниці позиція вже трохи

<sup>1</sup>) Слово „теорія” тут означає певне підсумовання і критичне висвітлення вже проробленого в практиці.

спрощена. Найкраще ставити їх на відкритих лініях.

7. Не зволікати з рокадою; її подвійна мета — поставити короля в безпечне місце і приготувати вежу до участі в грі.

8. Уникайте розміну фігур, якщо цим розміном (навіть дамами) не досягаєте хоч якоїсь найменшої позиційної або матеріальної переваги.

9. Не робіть ризикованих ходів, розрахованих на те, що противник не знайде правильної відповіді.

10. Перший хід у партії, як ми вже знаємо, роблять білі. Це дає їм, хоч і невелику, перевагу. Отже, граючи білими, не випускайте ініціативи з рук. Завдання чорних буде правильною протигрою відбивати атаки противника до тої хвили, коли самі, завдяки одному слабкому ходові білих, не зможуть перейти до наступу.

\*

Сучасна шахова теорія ділить дебюти за їх зовнішніми ознаками на три групи:

- а) Відкриті дебюти — якщо на хід білих 1. e2—e4 чорні відповідають e7—e5.
- б) Піввідкриті дебюти — якщо на хід 1. e2—e4 чорні відповідають іншим ходом, як e7—e5.
- в) Закриті дебюти — якщо перший хід білих інший, як e2—e4.

Кожна з цих загальних груп обіймає собою кілька або й кільканадцять родів ігор. У рамки цієї книжки не входить докладна аналіза кожного з цих дебютів. Це — справа спеціальних теоретичних підручників, розрахованих на читача з деяким шаховим досвідом.

## 2. Практична гра.

Уміщені тут партії дадуть тільки загальний перегляд декотрих дебютних систем,

щоб облегчити початківцеві зрозуміння сучасних шахових ідей.

## 1-ша партія.

<i>Білі:</i>	<i>Чорні:</i>
<i>Андерсен.</i>	<i>Кізеріцький.</i>
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	. . .

Початок партії, де одна сторона, щоб дістати змогу атаки, жертвує пішака або фігуру, зветься гамбітом. — Тут білі жертвують королівського пішака f2, тому цей дебют і називається королівським гамбітом.

2. . . . e5 : f4

Чорні побили пожертвованого пішака — отже, королівський гамбіт — прийнятий.

3. Bf1—c4      Dd8—h4+

Цей хід чорних унеможливорює білим рокаду, але він тільки на перший погляд добрий, бо перечить загальній zasadі не вводити в бій дами на початку партії. Краще було б 3. . . . d7—d5 (відкриття діагоналі бігунові) і шойно після 4. Bc4 : d5 дати цього шаха дамою. Дальший хід партії був би приблизно такий: 5. Kpf1, g5; 6. Kc3, Ke7; 7. d4, Bg7; 8. Kf3, Dh5;

9. h4, h6; 10. e5, 0—0 з рівною грою.

4. Kpe1—f1      b7—b5

Щоб відтягнути бігуна від атаки слабкого поля f7 і щоб, не витрачаючи часу, дати вихід своєму бігунові на b7.

5. Bc4 : b5      Kg8—f6

6. Kgl—f3      Dh4—h6

7. d2—d3      Kf6—h5

Чорні загрожують Kg3+ і виграють якість. Якщо 8. Kpg1, то Db6+ і здобувають бігуна.

8. Kf3—h4      Dh6—g5

9. Kh4—f5      c7—c6

Тепер білі жертвують фігуру, щоб обмежити рухи чорної дами і зміцнити свій розвиток. Також і після 9. . . . g6, 10. h4!, Df6; 11. Kb3, позиція білих була б дуже вигідна.

10. Bh1—g1!      c6 : b5

11. g2—g4      Kh5—f6

12. h2—h4      Dg5—g6

13. h4—h5      Dg6—g5

14. Dd1—f3!      . . .

Чорним загрожує втрата дами через 15. B : f4. Тепер

бачимо погані наслідки третього ходу чорних.

14. . . . . Kf6—g8

Щоб звільнити місце для дами. Чорні втратили чотири ходи конем на те, щоб знову стати на вихідному полі g8.

15. Bc1 : f4 Dg5—f6

16. Kb1—c3 Bf8—c5

Краще було б 16. . . . Bb7, щоб зміцнити свою позицію.

17. Kc3—d5! . . .

18. Bf4—d6!! Df6 : b2

Одна з славних андерсенівських комбінацій. Білі віддають обидві вежі.

18. . . . . Dб2 : a1+

19. Kpf1—e2 . . .

Якщо тепер чорні грають 19. . . . B : d6, то настає мат за чотири ходи: 20. K : d6+, Kpd8; 21. K : f7+, Kpe8; 22. Kd6+, Kpd8; 23. Df8 мат.

19. . . . . Bc4 : g1 ?

Погано було б і 19. . . . D : g1, бо 20. K : g7+ і 21. Bc7 мат.

20. e4—e5! . . .

Вирішальний удар! Тепер дама чорних не захищає вже пішака g7.

20. . . . . Kb8—a6

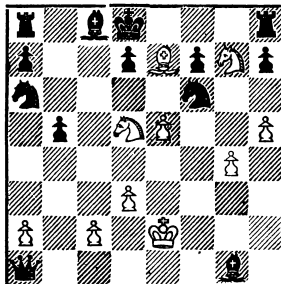
Іншими ходами чорні могли б ще продовжити гру, але задовільної оборони вони вже не мають.

21. Kf5 : g7+ Kpe8—d8

22. Df3—f6+! Kg8 : f6

23. Bd6—e7 мат.

Кінцева позиція:



Хоч у білих залишилося тільки три легкі фігури проти всіх чорних фігур, проте, блискучою комбінацією вони виграли гру. Цю партію називають у шаховій літературі „безсмертною”.

## 2-га партія.

Білі:  
Тарраш.

1. e2—e4
2. Kf1—f3
3. Bf1—b5

Чорні:  
Марко.

- e7—e5
- Kb8—c6

Це характеристична позиція для еспанського дебюту. Білий бігун робить натиск на чорного пішака e5, (бо після B:c6 цей пішак буде неборонений). На останній хід білих чорні можуть відповісти: 3. ... a6 (і після 4. B:c6, d:c6; 5. K:e5, Dd4 чорні б'ють пішака e4), або 3. ... Kf6, атакуючи пішака e4, або 3. ... Kd4. У тексті чорні вибрали ще іншу обору, а саме:

3. . . . . . d7—d6

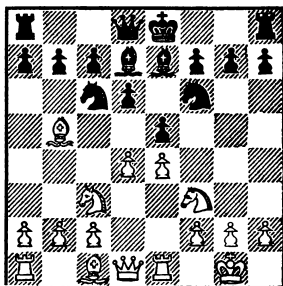
Цим ходом вони захистили пішака e5, але й обмежили вільний рух бігунові f8.

4. d2—d4                      Bc8—d7

Ходом d5 білі загрожували розбити позицію чорних на крилі дами.

5. Kb1—c3                      Kg8—f6
6. 0—0                          Bf8—e7
7. Vf1—e1

Позиція після 7-го ходу білих:



7. . . . . . 0—0 ?

Груба помилка, як це білі виявляють наступною, далеко розрахованою комбінацією. Замість рокади, чорним треба було грати 7. ... e:d4.

8. Bb5 : c6                      Bd7 : c6
9. d4 : e5                        d6 : e5
10. Dd1 : d8                      Ba8 : d8

Також і 10. ... Vf : d8 не рятувало партії.

11. Kf3 : e5                        Bc6 : e4

Чорні гадають, що за втраченого пішака e5 вони здобули пішака e4, бо біла вежа не може залишити першої горизонталі (бо Vd1≠). Але вони помиляються.

12. Кс3 : e4      Кf6 : e4  
 13. Ке5—d3!    f7—f5  
 14. f2—f3        Be7—c5+  
 15. Кd3 : c5      Ке4 : c5  
 16. Бс1—g5      Bd8—d5

17. Bg5—e7      Vf8—e8  
 18. c2—c4        Кс5—d3  
 19. c4 : d5        Кd3 : e1  
 20. Ва1 : e1 і білі, маючи  
 зайвого бігуна, легко вигра-  
 ли партію.

## 3-тя партія.

*Білі:*  
*Леонгард.*

1. e2—e4  
 2. Кg1—f3  
 3. Bf1—c4

*Чорні:*  
*Мароці.*

e7—e5  
 Кb8—c6  
 Bf8—c5

Цими ходами започаткова-  
 на гра зветься італійською.  
 Обидві сторони поставили бі-  
 гунів так, щоб ними атаку-  
 вати слабке місце противни-  
 ка (f7 або f2).

4. c2—c3

Мета цього ходу — захо-  
 пити центр.

5. . . . d7—d6

Краще 4. . . . Кf6; 5. d4,  
 e : d4; 6. c : d4, Bb4+. Тепер  
 білі мають до вибору три ва-  
 ріанти:

I) 7. Кpf1, К : e4; 8. d5,  
 Ке7; 9. Dd4, Кf6; 10. Bg5=

II) 7. Кс3, К : e4; 8. 0—0,  
 Б : c3; 9. d5, Bf6! і т. д.

III) 7. Bd2, Б : d2+; 8. Кb :  
 : d2, d5; 9. e : d5, К : d5=

5. d2—d4      e5 : d4

6. c3 : d4      Бс5—b6

Помилково було б тепер  
 Bb4+, бо 7. Кpf1 загрожую-  
 чи 8. d5 і 9. Da4+ із здобут-  
 тям бігуна.

7. Кb1—c3      Кg8—f6

8. 0—0          0—0

9. Бс4—b3      . . .

Дуже добрий хід. Грозило  
 розбиття пішаків у центрі  
 через К : e4 і d5.

9. . . . Бс8—g4

10. Бс1—e3      Vf8—e8

Чорні намагаються розби-  
 ти центр білих, але наступ-  
 ним своїм ходом вони допу-  
 скаються помилки.

11. Dd1—d3      Bg4—h5?

Краще було 1. . . . Б : f3;  
 12. g : f3, Кh5 (із загрозую

13. ... К : d4; 14. Б : d4, Кf4 і Дg5+).

12. Ва1—e1            Бh5—g6

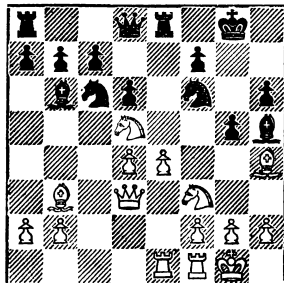
13. Be3—g5            h7—h6

14. Bg5—h4            Bg6—h5

Чорні намагаються звільнитися ходом g5. Проти загрози Кd5 вони не мають кращого захисту. Тепер навчачимо помилковість плану чорних і їх маневру Bc8—g4—h5—g6—h5.

15. Kc3—d5            g7—g5

Становище після 15-го ходу чорних:



16. Kf3 : g5

Гарна й оправдана жертва коня!

16. . . .            Kf6 : d5

Ще гірше було б 16. ... h : g5; 17. Б : g5, Be6; 18. Дg3,

Bg6; 19. Дh4, Kpg7; 20. Дh6+, Kpg8; 21. К : f6+, В : f6; 22. Be3 і білі виграють.

17. e4 : d5            h6 : g5

18. d5 : c6            g5 : h4

19. c6 : b7            Va8—h8

20. Dd3—f5!

Завершення комбінації, розпочатої пожертвою коня на 16-му ході. Бігун h5 приречений; якщо Be2, то 21. В : e2, В : e2; 22. Д : f7+, Kph8; 23. Дh5+ і 24. Д : e2. Чорні не можуть навіть грати 20. ... В : b7, бо настане: 21. Д : h5, c6; 23. Дg6+, Kph8 (якщо Kpf8 то 24. Дh7); 24. Б : f7 і білі виграють.

20. . . .            Bb6 : d4

21. Df7 : h5            Dd8—f6

22. Dh5—g4+        Kpg8—f8

Грубою помилкою було б 22. ... Дg7, бо тоді: 23. В : e8+, В : e8; 24. Б : f7+! Кр : f7; 25. Dd7+; чорні мали б до вибору:

a) 25. ... Kpf8; 26. Д : e8+,

Кр : e8; 27. b8Д+, Kpd7;

28. Db5+ і білі легко виграють.

- 6) 25. . . . Be7; 26. Df4+,  
 Bf6; 27. b8Д і т. д.  
 23. Be1 : e8+ Bb8 : e8  
 24. Dg4—c8 . . .

Білі ліквідують небезпеку, що їм загрожувала через Д : f2+ і Be1± — а також приневолюють чорних розмінятися дамами.

24. . . . Df6—d8  
 25. Dc8 : d8 Be8 : d8  
 26. Bh3—a4! . . .

Загрожує Vf1—e1—e8+, а також Ba4—d7—c8.

26. . . . c7—c5

Цим ходом чорні уможливають своєму бігунові захист поля b8. Хід 26. . . . a5 (і опісля Ba7) мав би такі ж наслідки, як і хід, зроблений у партії.

27. Vf1—e1 Bd4—e5

Грозило Ve8+.

28. g2—g3 . . .

Очевидно, зле було б 28. f4, B : f4; 29. Ve8+, B : e8; 30. B : e8, d5 і чорні захистили б поле b8.

28. . . . h4 : g3  
 29. h2 : g3 a7—a5

Чорні мають намір перевести бігуна на поле a7.

30. b2—b3!

Чудово! Тепер чорні можуть перевести бігуна на поле a7 тільки ціною пішака b5.

30. . . . f7—f6

Захищає бігуна, щоб звільнити пішака d6.

31. f2—f4 Be5—d4+  
 32. Kpg1—g2 c5—c4

Проти загрози Ve8+ немає іншого рятунку.

33. b3 : c4 Bd4—a7  
 34. Be1—h1 Kpf8—g7  
 35. Bh1—d1 Kpg7—f7  
 36. Bd1—d5 Ba7—c5  
 37. Ba4—d7!

Вирішальний удар. Після ходу 37. . . . Vb8 була б чорна вежа замкнена.

37. . . . Bc5—a7  
 38. Bd5 : a5 Bd8 : d7  
 39. Va5 : a7

і чорні програли, бо проти ходу b8Д вони не мають ніякого захисту.



## 4-та партія.

*Білі:*  
*Відмар.*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Bf1—c4 | Kg8—f6 |

Такий початок партії зветься дебютом двох чорних коней.

- |          |         |
|----------|---------|
| 4. d2—d4 | e5 : d4 |
| 5. 0—0   | Bf8—c5  |
| 6. c2—c3 | . . .   |

Ходом 6. e5, d5; 7. e : f6, d : c4; 8. Be1+, Be6; 9. Kg5 білі осягають сильну атаку. Зате чорні мають велику перевагу на крилі дами.

- |            |          |
|------------|----------|
| 6. . . . . | Kf6 : e4 |
|------------|----------|

Після биття гамбітного пішака c3, чорні мусіли б об'єднатися на захисті свого становища.

- |            |          |
|------------|----------|
| 7. c3 : d4 | d7—d5    |
| 8. d4 : c5 | d5 : c4  |
| 9. Dd1—e2  | Dd8—e7 ? |

Кепський хід. Чорним треба було захищати пішака c4 ходом 9. . . Dd3 і після 10. Be1 вони мали б два можливі варіанти:

I. 10. . . D : e2; 11. B : e2, Bf5; 12. Kc3, 0-0-0 і білі не можуть бити коня, бо грозить Bd1 ♣.

*Чорні:*  
*Йонер.*

II. 10. . . f5; 11. Kc3, 0-0; 12. K : e4, f : e4; 13. D : e4, Bf5 і т. д.

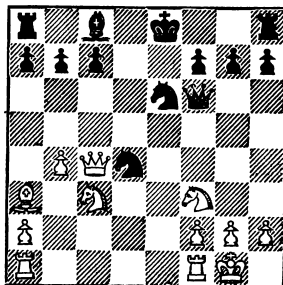
В обох цих випадках чорні мають міцну позицію і краще розвинені фігури.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 10. De2 : c4! | Ke4 : c5 |
|---------------|----------|

Могло б видаватися, що чорним удасться зміцнити своє становище, і, маючи на пішака більше, спокійно ждати дальшого ходу партії. Однак білі чудовим ходом не допускають противника до короткої рокади і розпочинають атаку, що проти неї не можна опертися.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 11. b2—b4!  | Kc5—e6 |
| 12. Be1—a3! | De7—f6 |
| 13. Kb1—c3  | Kc6—d4 |

Становище після 13-го ходу чорних:



14. b4—b5

Гарно і далеко розраховано.

14. . . . . Kd4 : f3 +  
15. g2 : f3 Df6—d4

Цілком зле було б 15... Д : f3; 16. Дb4, Df6; 17. Ке4, Dd8; 18. Ваd1, Bд7; 19. Bд2, а5; 20. b : а6, В : а6; 21. Vfd1 і т. д.

16. Дс4—b3 Ке6—с5 ?

Поганий хід, але інші ходи теж не кращі. Розгляньмо два варіанти:

I. 16...Kf4 (*грозить Д : с3 і Ке2*); 17. Vfe4+, Be6; 18. Ваd1, Df6; 19. Ке4, Dг6+, 20. Kг3, h5; 21. Дb4, Dг5; 22. Be5, Dh4; 23. Bд4 і білі виграють.

II. 16... Bд7; 17. Ке4, 0-0-0; 18. Vfd1, Дb6; 19. Ваc1 і чорним нема рятунку. Загрожує 20. Kd6+ і опісля К : f7. Проти цього не захищає чорних 19... Kрb8, бо 20. Be7 і білі виграють.

17. Дb3—с2! . . . .

Тепер перед ходом Ке2 чорні не можуть убезпечитися.

17. . . . . Bс8—h3

Також Dд3 веде до програшу, бо 18. Д : d3, К : d3; 19. Kd5, Kрd8, 20. Vfd1 і білі здобувають фігуру після Bf5; 21. Kf4!

18. Kс3—e2 Dд4—f6

19. Дс2 : с5 0—0—0

20. Vf1—c1 c7—с6

21. Дс5 : а7 і чорні програли.

### 5-та партія.

*Білі:* Чорні:  
*Дураc.* *Олянд.*

1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

Цими ходами розпочинається французька партія. Вона, як знаємо, належить до групи піввідкритих дебютів.

3. Kb1—c3

Після розміну пішаками 3. e : d5, e : d5; 4. Kf3, Kf6; 5. Bд3, Bд6; 6. 0-0, 0-0; 7. Bг5, Bг4; 8. Kbd2, Kbd7; 9. c4 =.

До цікавої гри веде хід 3. e5 напр.: c5; 4. Dг4, c : d4; 5. Kf3, Kс6; 6. Bд3 і т. д.

3. . . . . Kг8—f6

Цей хід кращий, ніж зв'язка Bb4, бо після 4. e : d5,

е : d5; 5. Bd3, Kf6; 6. 0-0 бігун безпотрібно залишається на b4, а розмінявши його за коня с3, чорні зміцнили б центр білим.

4. Bc1—g5      Bf8—b4

Тут цей, щойно зганений, хід добрий, а може й найкращий. Після 5. е : d5 дальший перебіг партії міг би тепер бути такий: 5... Д : d5; 6. Б : f6, Б : с3+, 7. b : с3, g : f6; 8. Kf3, b6 і після довгої рокади чорні осягнули б зовсім задовільне становище.

5. e4—e5      4. h7—h6  
6. Bg5—d2      . . .

Трохи кращий хід 6. Bh4 і після g5; 7. Bg3, Ke4; 8. Kge2 білі матимуть змогу атакувати розбите королівське крило противника.

6. . . .      Bb4 : с3  
7. b2 : с3      Kf6—e4  
8. Dd1—g4      Кре8—f8?

Найкращий був би звичайний хід g6, напр.: 9. Bd3, K : d2; 10. Kp : d2, h5 =

9. Bd2—c1 !      . . .

Білі жертвують пішака с3, щоб затримати обидва бігуни.

9. . . .      c7—c5  
10. Bf1—d3      Dd8—a5

Хід K : с3 невдалий, бо після 11. d : с5, Da5; 12. Bd2, D : с5; 13. Ke2! білі стоять краще.

11. Kg1—e2      c5 : d4  
12. 0—0      d4 : с3  
13. Bd3 : e4      d5 : e4  
14. Dg4 : e4      . . .

У чорних на один пішак більше, але їх фігури займають не вигідні місця.

14. . . .      Kb8—c6  
15. Bf1—d1      g7—g6

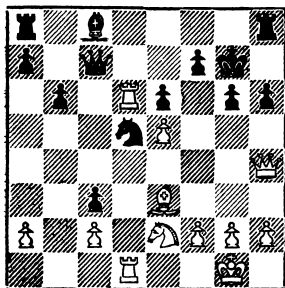
Якщо 15... K : e5, то 16. Ba3+, Kpg8; 17. Bb4, f5; 18. Df4, g5; 19. B : a5, g : f4; 20. Bd8+, Kph7; 21. B : h8+, Kp : h8; 22. B : с3 і білі виграють.

16. Bc1—f4      Kc6—e7  
17. Bd1—d6      Ke7—d5  
18. Bf4—e3      Kpf8—g7  
19. De4—h4      Da5—c7  
20. Va1—d1      . . .

Чорні повністю заблюковані. На хід 20... Bd7, білі відповідають 21. B1 : d5, e : d5; 22. De7, Vad8; 23. e6! і виграють.

20. .      b7—b6

Становище після 20-го ходу  
чорних:



21. Bd1 : d5! . . .

Білі розпочинають чудову  
комбінацію.

21. . . e6 : d5

22. Dh4—f6+ Kpg7—h7

23. Be3 : h6!

Якщо чорні б'ють бігуна,  
то 24. Д : h8+, Kpg5; 25. f4+,  
Kpf5; 26. Dh3+, Kpe4; 27. Dd3  
— мат.

23. . . . Bh8—g8

24. Df6—h4 Bc8—g4

Якщо 24..Bh8, то 25. Be3+!  
Kpg7 (Kpg8?, 26. Bd8+);  
26. Df6+, Kph7; 27. e6!!,  
B : e6; 28. Bd4 і мат у на-  
ступному ході.

25. Bh6—f8+ Bg4—h5

26. Dh4 : h5+ g6 : h5

27. Bd6—h6≠

### 6-та партія.

Білі: Чорні:  
Маршаль. Чігорін.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—d4 . . .

Цими ходами розпочина-  
ється гамбіт дами. Практика  
показала, що негайне биття  
пішака c4 і намагання захи-  
стити зайвого пішака ведуть  
до погіршення становища  
чорних. Головний варіант та-  
кий: 2... d : c4; 3. Kf3! (до-  
брый хід, що не допускає e5),  
Kf6 (або I, II); 4. e3, e6 (чор-  
ні не захищають пішака c4,

а намагаються якнайшвид-  
ше закінчити розвиток, щоб  
перейти до контрастуну на  
крилі дами); 5. B : c4, c5  
(розмін пішаками вигідний  
для чорних, бо тоді розбива-  
ється міцний центр білих)  
6. 0-0, a6; 7. De2, і білі мають  
дуже добру позицію. Ходом  
e4 вони зміцнять центр і під-  
готують атаку на королів-  
ське крило противника. Зав-  
дання чорних буде розвину-  
ти гру на крилі дами (b5  
Bb7 і т. д.).

I. Якщо 3...c6; то 4. e3, b5 (чорні намагаються утримати зайвого пішака); 5. a4 (типовий підрив ланцюга пішаків, що проти нього нема задовільної оборони), Bb7; 6. b3! і білі, розбивши пішаки противника, досягають чудову позицію.

II. Після 3...Bg4; 4. e3, e6; 5. B:c4, Kbd7; 6. Kc3, Kf6; 7. 0-0, Be7; 8. e4 білі стоять багато краще.

2. . . . e7—e6

З уваги на вищесказане, чорні відмовляються бити пішака — отже, гамбіт дами залишається неприйнятний.

3. Kb1—c3 Kg8—f6

Чорні можуть тут зіграти c5! 4. c:d5, e:d5; 5. e4; d:e4; 6. d5, f5; 7. Bb5+, Kd7!; 8. Kh3, a6 і становище чорних задовільне.

4. Kg1—f3 c7—c5  
5. Bc1—g5 . . .

Мабуть, кращий хід c:d5.

5. . . . c5:d4  
6. Dd1:d4 Bf8—e7

Після 6...Kc6; 7. B:f6 позиція білих краща.

7. c4:d5 e6:d5  
8. e2—e4 Kb8—c6  
9. Bf1—b5 0—0  
10. Bb5:c6 b7:c6  
11. e4:d5? . . .

Недобрий хід, але й інші не кращі, напр.: 11. 0-0, K:e4; 12. B:e7, D:e7 і чорні, маючи на пішака більше, виграють.

11. . . . Kf6:d5!  
12. Bg5:e7 . . .

Білі не доходять до рокади і в інших варіантах, напр.:

I. 12. Bd2, Bf6; 13. Dc4, Be8+ і т. д.

II. 12. Be3, Bf6; 13. Dc4, K:c3; 14. b:c3, Da5 і Ba6 і т. д.

12. . . . Dd8:e7+  
13. Kpe1—f1 . . .

На хід 13. Ke2 чорні дали 6 відповідь Ba6 якщо 13. de8, то 14. 0-0! D:e2? 15. Vae1) і щойно тепер Vae8 і т. д.

13. . . . Vf8—e8!

Чудово. Якщо білі спробують здобувати пішака c6, то після 14. K:d5, c:d5; 15. D:d5, Bb7; 16. Db3, De2+;

17. Kpg1, Vad8! (*загрожуючи Bd3*), нестримною атакою чорні скоро вирішили б гру на свою користь.

14. h2—h3 . . .

Погано було б, очевидно, 14. Ve1, бо Ba6+. Зате можна було б грати h2—h4—h5 і може тоді вежа h1 взяла б ще участь у бою.

14. . . . . Де7—с7

15. Kpf1—g1 Бс8—b7

16. Va1—c1 . . .

Кінця партії не змінило б також 16. К: d5, с: d5, бо тоді чорні, загрожуючи Ve4 і d4, скоро досягли б перемоги.

16. . . . . Kd5—f4

17. g2—g3 Kf4—e6

18. Dd4—g4 c6—c5

19. Bh1—h2 . . .

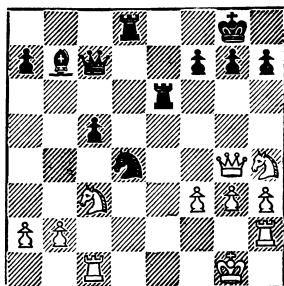
Якщо білі грають 19. Kph2, щоб звільнити вежу h1, то чорні відповідають Kd4.

19. . . . . Va8—d8

20. Kf3—h4 Ке6—d4

21. f2—f3 Ве8—e6

Становище після 21-го ходу чорних:



22. Кс3—а4 ? . . .

Не можна було грати 22. Ке4, бо К: f3+. Зате ходом 22. Vf1 можна було продовжити гру.

22. . . . . Kd4—e2+

23. Bh2 : e2 Ве6 : e2

24. Kh4—f5 g7—g6

25. Dg4—g5 Дс7—d7!

Потрійна загроза: a4, d1, f5.

26. Kf5—h6+ Kpg8—g7

27. Bc1—f1 Дd7—d4+

і білі піддалися, бо 28. Kph1, B: f3+; 29. B: f3, Dd1 ≠.

### 7-ма партія.

*Білі:* *Чорні:*  
*Місказес.* *Капаблянка.*

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Bc1—g5 Bf8—e7

5. e2—e3 0—0

6. Kg1—f3 Kb8—d7

У неприйнятому гамбіті дами чорні вибрали т. зв. ортодоксальний захист. Основна ідея цього дебюту — боротьба за панування над центром (полем e4). Білі зміряють до цього двома способами:

а) пожертвою пішака c4; якщо чорні б'ють цього пішака, то неприявність чорного пішака на d5 передає поле e4 в цілковите володіння білим.

б) комбінованим тиском на слабкий пункт d5, як безпосередньо (Kc3), так і посередньо — зв'язкою чорного коня f6 бігуном на діагоналі h4—d8.

Вигідне розташування білих фігур, поступове захоплення більшого, ніж у чорних, простору, і, вкінці, довготривала ініціатива, обумовлена самою побудовою дебюту — уможливають білим, при їх правильній грі, стати сильно атакуючою стороною.

У чорних, при досить міцній, хоч і стисненій, позиції, наслідком дебютних ходів, майже завжди залишається

замкнутий бігун c8. Своєчасно звільнити цю фігуру, а враз із нею і вежу a8, — головне оборонне завдання чорних.

### 7. Dd1—c2

Білі розвивають свої фігури дуже логічно. Володіння лінією с має велике значення майже в усіх варіантах дебюту дами, а зокрема після відкриття цієї лінії, що білі можуть досягнути кожною хвилини (c4 : d5).

Дуже часто, іноді і при повній матеріальній рівновазі сил, чорні опиняються, через невдало розіграний дебют, в безнадійному стані, якщо дають противникові змогу міцно заволодіти лінією с і вдертися тяжкими фігурами на сьому горизонталю (через поле c7).

### 7. . c7—c5

Теорія рекомендує цей хід як добрий. Але, здебільша, після цього ходу залишається ізольований пішак d5. Позиційно кращий, мабуть, тут хід c6, що захищає поле d5 і паралізує загрозу про-

тивника на лінії с. Тепер, на випадок розміну пішаками на d5, чорні зіграють e : d5 і дадуть змогу вільно рухатися своєму бігунові по діагоналі c8—h3.

8. c4 : d5 Kf6 : d5

Заслугує на увагу 8... c : d4; 9. K : d4, K : d5; 10. B : e7, K : e7.

9. Bg5 : e7 Dd8 : e7

Після 9... K : e7; 10. Kg5, Kf5; 11. h4 (або 11. K : h7, Kp : h7; 22. g4) білі можуть загострити гру з добрими для себе перспективами.

10. Kc3 : d5 e6 : d5

11. d4 : c5 . . .

Грозило c4. На 11. Bd3 чорні могли б відповісти 11... g6; 12. d : c5, K : c5; 13. Bc1, K : d3+; 14. D : d3, Bf5 і чорні мають задовільну позицію.

11. . . . . Kd7 : c5

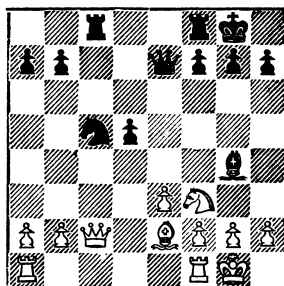
12. Bf1—e2 Bc8—g4!

Чорні зліквідували небезпеку, що загрожувала б їм, якби білі залишилися з коном в центрі проти їх бігуна,

бо це білим дало б велику позиційну перевагу.

13. 0—0 Ba8—c8

Становище після 13-го ходу чорних:



14. Ba1—c1 Dе7—f6!

Плян білих був такий: ходом Kf3—d4 примусити противника розмінятися фігурами і в кінцівці використати слабкість пішака d5. Своім останнім ходом чорні зліквідували цю загрозу, бо якщо тепер білі зіграють 15. Kd4, то Bd7 і 16... Ke6! і розмін на e6 або d4 зрівноважить позицію обох сторін.

15. Dc2—d2 . . .

загрожуючи не тільки 16. D : d5, ба й 16. Dd4.

15. . . . . Kc5—e4

Білі не можуть бити пішака d5, бо наступило б 16...



В : с1; 17. В : с1, Д : b2; з кращою позицією у чорних.

16. Dd2—d4! Bg4 : f3

17. Dd4 : f6 . . .

Якщо 17. Б : f3, то Д : d4; 18. е : d4, Kf6! (слабше 18... Kd2, бо 19. Vfe1, K:f3+; 20. g:f3 і, дарма, що подвоєні пішаки, позиція білих трохи краща); 19. Vfe1, Vfe8 з рівною грою.

17. . . . . Ke4 : f6

18. Be2 : f3 Vf8—d8

19. Vf1—d1 Kpg8—f8

20. Kpg1—f1 Kpf8—e7!

Позиція противників зовсім рівна. Якщо білі грають 21. В : с8, В : с8; 22. Б : d5?, чорні ходом Bc2! осягнули б деяку позиційну перевагу. Обидва противники погодилися на нічию.

### 8-ма партія.

*Білі:*  
Макогонов.

1. d2—d4

2. c2—c4

3. Kb1—c3

*Чорні:*  
Керес.

Kg8—f6

d7—d6

. . . .

Цими ходами розпочинається старо-індійська партія. У досліджуванні цього дебюту визначився український мистець Ф. Богатирчук, що опрацював варіант, зв'язаний з ходом чорних 3... e7—e5. Провідна думка цього ходу в тому, що чорні ціною втрати рокади (після 4. d : e5, d : e5; 5. Д : d8+, Кр : d8) намагаються перевести гру в кінцівку, де вони мали б добрі шанси через невідгідне (для кінців-

ки) становище білого пішака с4.

3. . . . . e7—e5

4. e2—e4 Kb8—d7

5. d4—d5 . . . .

Плян гри білих у староіндійській партії може йти в трьох напрямках:

1) підтримувати напруженість у центрі ходами 5. Kge2, 6. g3, 7. Bg2 і т. д.;

2) ходом d5 заблокувати центр, а вагу боротьби перенести на крило дами;

3) замкнувши центр ходом d5, розпочати атаку на королівському крилі шляхом f2—f3, g2—g4, Kg1—e2—g3 і т. д.

Перший варіант доцільно застосувати тоді, як чорні за-

грають Кb8—d7, а не Кb8—с6, і цим самим ослаблять тиск на центр. Другий варіант корисний при обороні чорних Кb8—с6, бо тоді бльокада центру проходить із виграшем темпа. На ешті, третій варіант, застосований і розроблений німецьким мистцем Земішем. Він, як уважають, звів на нівець старо-індійську оборону. Тому багато мистців вибирають старо-індійську оборону тільки після того, як білі зіграли вже Kg1—f3, себто, коли вже не можна провести систему Земіша.

5. . . . .	g7—g6
6. f2—f3	Bf8—g7
7. Bc1—e3	a7—a5

Чорні хочуть поставити коня на с5. Білі плянують довгу рокаду й атаку на королівському крилі. Тому краще було б чорним зберегти за собою можливість атаки шляхом с5, а6 і b5.

8. Dd1—d2	0—0
9. Kg1—e2	Kd7—c5
10. 0—0—0	Kf6—e8

Тільки ходом f5 чорні можуть розвинути свою гру.

11. g2—g4	f7—f5
12. g4 : f5	g6 : f5
13. Be3—g5	Bg7—f6
14. h2—h4!	. . .

Дуже сильно! Наступними ходами білі позбуваються свого невігідного бігуна й досягають виразну перевагу.

14. . . . .	f5—f4
15. Bf1—h3	Bc8 : h3
16. Bh1 : h3	Kpg8—h8
17. Bd1—h1	. . .

Під прикриттям бігуна g5 білі мають намір поступово зміцнити тиск на королівському крилі. — Готується маршрут коня c3—d1—f2—g4.

Не маючи протигри на крилі дами (див. примітку до 7-го ходу чорних), чорні скоро приневолені бити бігуна g5.

17. . . . .	Bf8—g8
18. Kc3—d1	Dd8—e7
19. Kd1—f2	.

Правильна і, водночас, вимушена жертва пішака. Після 19. B : f6, K : f6 чорні захопили б вертикалю g і здобули б перевагу.

19. . . . Bf6 : g5  
20. h4 : g5 Bg8 : g5

За втраченого пішака білі мають велике відшкодування — атаку на відкритій крайній лінії.

21. Kf2—g4

Білі, очевидно, могли відіграти назад пішака: 21. В : h7+, Д : h7; 22. В : h7+, Кр : h7; але після 23. Kg4, Kg7; 24. Dd1, Kpg6 у чорних була б велика перевага, бо лінією h вони вдерлися б до табору противника.

Своїм останнім ходом білі створили загрозу: 22. К : f4, е : f4, 23. Dd4+ і чорні не можуть заслонитися від шаха через 24. В : h7+ і т. д., а на 23. . . Kpg8 настане мат за три ходи після 24. Kh6+. Якщо 22. . . В : g4, то 23. f : g4, е : f4; 24. Dh2, Kf6; 25. g5 і виграш. Крім цього загрожує 22. Kg3 з переводом коня на f5 (22. . . f : g3, 23. В : h7+ Д : h7; 24. В : h7+, Кр : h7; 25. Д : g5).

Перед цими загрозами чорні могли забезпечитися ходом 21. . . Bg6.

21. . . . Kc5—d7  
22. Ke2—g3!

Атака білих посилюється. Не можна 22. . . В : g4 через 23. Kf5.

22. . . . Kd7—f6

Краще було б 22. . . Kef6, не виключаючи Ва8. Якщо тоді 23. Kf5, Df7; 24. Bh6, то 24. . . Bag8; 25. Dh2, Bg6 і чорні оборонились.

Навпаки погано було б 24. . . К : g4 (замість 24. . . Bag8); 25. f : g4, В : g4; 26. В : h7+, Д : h7; 27. В : h7+, Кр : h7; 28. Dh2+, Kpg6; 29. Dh6+, Kpf7; і 30. Dh7+ і т. д.

Білі могли продовжувати атаку, б'юючи пішака h7 ходом 24. Kfh6 (замість 24. Bh6). Напр. 24. . . De7; 25. Dh2, (загрожує 26. К : f6 і 27. Kg4), Vaf8 (25. . . К : g4; 26. Kf7+; Д : f7; 27. В : h7+; Kpg8; 28. Bh8+, Kpg7; 29. f : g4 або 26. . . Kpg8; 27. f : g4 і білі виграють, як це показують варіанти:

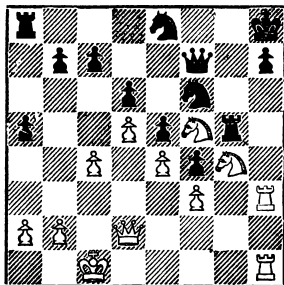
I. 27. . . Кр : f7; 28. В : h7+, Bg7; 29. В : g7+; Кр : g7, 30. Dh7+, Kpf8; 31. Dh8+ і т. д.

II. 27. Д : f7; 28. В : h7. . .

III. 27... Bg7; 28. Kh6+ i 29. Kf5) ; 26. Kf5 (26. K:f6, K:f6; 27. Kg4, Bg7; 28. K:f6, B:f6), Df7; 27. Kph6, Dg6; 28. Ke7, Dg7; 29. Khf5 Df7; 30. Bg1, B:g1; 31. Д:g1 і 32. Kg6+.

23. Kg3—f5                      Де7—f7

Становище після 23-го ходу чорних:



Дотепер білі грали чудово. Треба було тут грати 24. Bh6 і чорним було б важко боротися. Погано 24... К:g4, 25. f:g4, Kf6; 26. Dh2, Kpg8; 27. Dh1, Bg6; 28. g5 і т. д.

Також і хід 24... Bg6 приводив до програшу після 25. Dh2, Bd8; 26. B:g6, Д:g6; 27. Bg1. Або 25... В:h6; 26. Kg:h6, Df8; 27. Bg1 і т. д. Чорні повинні були програти

через невідгідне становище коня на e8.

24. Dd2—h2?                      h7—h5  
25. Bh1—g1                      . . .

До гіршої кінцівки веде 25. Kfh6, Dg6; 26. К:f6, К:f6; 27. Kg4, Bf8; 28. К:f6, В:f6; 29. Bh5+, В:h5; 30. Д:h5+, Д:h5; 31. В:h5+, Kpg7.

25. . . . .                      Df7—g6

Грозило 26. Kgh6, В:g1+; 27. Д:g1, Dh7; 28. Dg5 і чорні не мають корисних ходів. Погано, очевидно, 25... К:g4; 26. В:g4, В:g4; 27. В:h5+.

26. Kf5—e7                      Dg6—f7  
27. Ke7—f5                      .

Нічого не давало 27. Kh6, В:g1+; 28. Д:g1, Д:e7; 29. В:h5, Dg7 і після 30. Kf5+ у чорних залишається вежа й два коні за даму.

27. . . . .                      Ba8—d8

Краще було б чорним не відмовлятися від повторення ходів. Тепер білі могли грати 28. Kgh6 і т. д. (див. вище).

28. Bg1—g2                      Df7—g6

Грозило Kgh6 або 29. K : f6, B : g2; 30. B : h5+.

29. Kf5—e7 Dg6—f7??

Груба помилка. Слід було грати 29... Dg7; 30. Kf5, Dg6 і т. д. з нічиєю через повторення ходів. Якщо 30... Dh7, то 31. K : f6, B : g2; 32. D : g2, K : f6; 33. Dg5, Vf8 (33... Df7; 34. Dh6+, Kpg8;

35. Bh2); 34. Bh1 на користь білим.

30. Kg4 : f6 Bg5 : g2  
31. Bh3 : h5+ Kph8—g7  
32. Dh2 : g2+ Kpg7—f8  
33. Ke7—g6+ Kpf8—g7  
34. Kg6 : e5+

і білі виграли.

Цікава, хоч і не без помилок, партія!

### 9-та партія.

Білі:	Чорні:
Бондаревський	Ботвінник
1. d2—d4	Kg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. Kb1—c3	Bf8—b4

Проти гамбіту дами чорні вибрали оборону Німцовича.

4. a2—a3 . . .

Цей гострий варіант Земіша, поглиблений і часто вживаний нашим мистцем Бондаревським, дає білим перевагу: два бігуни і міцний центр. Зате чорні мають трохи кращі сподіванки на розвиток своїх фігур.

4. . . . .	Bd4 : c3+
5. b2 : c3	c7—c5
6. e2—e3	0—0

На хід 6. ... d5 відповідь білих могла б бути: 7. c : d5,

e : d5; 8. Bd3, 0—0; 9. Ke2, b6; 10. 0—0, Ba6 і т. д. На 6. ... Да5 настало б 7. Bd2, Ke4; 8. Bd3, K : d2; 9. D : d2, d6; 10. f4! з кращою позицією у білих.

7. Bf1—d3	Kb8—c6
8. Kg1—e2	d7—d6
9. e3—e4	e6—e5

Чорні могли б також грати 9. ... c : d4; 10. c : d4, e5. Після 11. d5, Ka5 і відтак Kf6—d7—c5 чорні коні мають добрі відпорні становища. У цьому випадку білі мали намір тимчасово пожертвувати пішака, зігравши відразу 11. 0—0 з тим, щоб після 11. ... e : d5, 12. B62, D66; 13. B61, Dc5; 14. Kc1 назад

відбити пішака d4 і відкрити діагоналі для своїх бігунів.

10. d4—d5            Kc6—a5

11. 0—0             a7—a6

Плян чорних ясний: вони підготовляють b5, щоб захопити ініціативу на крилі дами до своїх рук. Одначе, цей плян не відповідає вимогам позиції. Поперше, білі позбуваються тоді подвоєних пішаків, а подруге, всяке відкриття гри йде тільки на користь білим. Позиційно правильний був би тут хід 11. ... b6 з наступним Ba6, підготовляючи дальший тиск на слабого пішака c4. Тоді білі шукали б атаки на королівському крилі, граючи 12. Kg3 і відкриваючи лінію f. Зав'язалася б боротьба з двобічними шансами.

12. Ke2—g3            b7—b5

13. c4: b5             c5—c4

14. Bd3—c2           a6: b5

15. a3—a4!          b5: a4

Якщо 15. ... Bd7, то 16. a: b5, B: b5; 17. Kf5 і білі мали б видиму перевагу.

16. Va1: a4            Kf6—d7

Чорні плянують захопити поле c5, однак, вони витра-

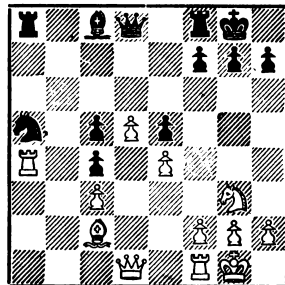
чають на це багато часу і через це попадають під мертву зв'язку на лінії a. Краще було б 16. ... Bd7, хоча й тоді після 17. Bb4 білі стоять багато краще.

17. Bc1—e3            Kd7—c5?

Тепер білі добиваються виграної позиції. Краще було б 17. ... Dc7, підготовляючи Kc5.

18. Be3: c5            d6: c5

Становище після 18-го ходу чорних:



19. Dd1—h5!            . . .

Виграє дуже важливе темпо для подвоєння веж.

19. . . .                f7—f6

20. Vf1—a1            Bc8—d7

Можна було б звільнитися від зв'язки ходом 20. ... Bb7, але й тоді після 21. Bd1, Kb3;

22. В : а8, Б : а8; 23. Ва7 становище чорних дуже тяжке.

21. Ва4—а3	Дd8—b6
22. Дb5—d1	Ва8—а7
23. Кg3—f1	Вf8—а8
24. Кf1—e3	Кpg8—f8
25. Ва1—а2	.

Користуючися з повної зв'язаності противника, білі зміцнюють свою позицію. 25-тий і 26-тий ходи білих виключають будь-які ускладнення на першій горизонталі.

25. . . . .	Ва7—а6
26. h2—h3	Дb6—d8

Пішак с4 однаково мусить пропасти. Тому чорні віддають його добровільно, щоб спростити становище.

27. Ке3 : с4	Бd7—b5
28. Кс4 : а5	Ва6 : а5
29. Дd1—а1	Ва5 : а3
30. Ва2 : а3	Ва8 : а3

31. Да1 : а3      Дd8—с7

32. Да3—а8+    Кpf8—f7

Після розміну фігур виявилася велика перевага білих. Вони зразу переводять бігуна на відкриту діагоналю із загрозою 34. Бh5+, g6; 35. Дh8.

33. Бс2—d1      Кpf7—g6

Цікаво 33. ... Бd7; 34. Дh8, Кpg6; 35. Бh5+, Кph6 (35. ... Кр : h5; 36. Д : h7+; Кpg5; 37. Д : g7+, Кph5, 38. g4+ і виграш. На 37... Кpf4 білі дають мата. 38. Дg3+, Крe4; 39. Дf3 мат); 36. Бf7 і 37. Бg8.

34. Бd1—g4      Бb5—d7

35. d5—d6!      Дс7 : d6

Якщо 35. ... Дс6, то 36. Д : с6, Б : с6; 37. d7.

36. Да8—d8      Дd6—d2

37. Дd8 : d7      Дd2—e1+

38. Кpg1—h2      чорні програли.

### 10-та партія.

*Білі:*

*Ейве*

1. d2—d4
2. с2—с4
3. Кg1—f3

*Чорні:*

*Альохін*

- Кg8—f6
- e7—e6
- b7—b6

Так розпочалася 21-ша партія матчу за першенство світу (1937 р.), що, як відомо, закінчився перемогою Альохіна (17½ : 12½).

Чорні вибрали ново-індійську оборону. Хід 3. . . b6 є тут найкращою відповіддю, бо білі не можуть зіграти 4. e4. Чорні вільно розвивають бігуна дами; тому доцільніший третій хід білих — Kc3.

4. g2—g3	Bc8—b7
5. Bf1—g2	Bf8—b4+
6. Bc1—d2	Bb4—e7

Новий винахід мистця світу. Звичайно грають тут 6. . . B : d2+; 7. D : d2 і білі мають вільну гру. Провідна думка ходів чорного бігуна — ціною втрати темпа, заманити білого бігуна на поле d2 і опісля заатакувати його конем з поля e4. Таким чином, у чорних залишаться обидва бігуни проти бігуна і коня білих.

7. Kb1—c3	Kf6—e4
-----------	--------

Цей хід мусить наступити вже тепер, інакше білі зіграють: 8. Dc2 і 9. e4 з кращою позицією для себе.

8. 0—0	. . .
--------	-------

Після 8. K : e4, B : e4 чорні заволодіють полем e4 і не

матимуть більше ніяких труднощів.

8. . . . .	0—0
9. d4—d5	. . . . .

Білі пробують створити напруження в центрі. На 9. Dc2 настане також 9. . . K : d2, бо 10. Kg5 (з загрозою мата на h7) недоцільне через 10. . . . . B : g5, 11. B : b7, K : f1.

9. . . . .	Ke4 : d2
10. Dd1 : d2	Be7—f6

Щоб побити білого коня, якщо він став би на d4.

11. Va1—d1	. . . . .
------------	-----------

Чи не краще було б 11. Ke4 і після розміну за чорного бігуна, поставити другого коня на d4.

11. . . . .	d7—d6
12. d5 : e6	. . . . .

Щоб удержати відкриту боротьбу і не допустити до ходу чорних e5.

12. . . . .	f7 : e6
13. Kf3—d4	Bb7 : g2
14. Kpg1 : g2	. . . . .

Погано було б 14. K : e6?, бо De7! 15. K : f8, B : c3: 16. b : c3, Bc6 і кінь f8 замкнений. Чорні мали б дві легкі фігури за вежу.



14. . . . . Дd8—с8

15. Дd2—e3 . . . .

Атака поля e6. Можна було б вибрати також інший плян, напр. 15. Кe4, Б : d4 і позиція білих задовільна.

15. . . . . Bf6 : d4

Після 15. . . . e5 буде ослаблене поле d5.

16. Bd1 : d4 Кb8—с6

17. Bd4—e4 . . . .

Цим разом Ейве з дебюту дістав менше, ніж в інших партіях цього матчу. Чорні мають, щоправда, слабкого пішака e6, але атакувати це поле дамою і вежею недоцільно. Краще було б заграти 17. Bd2, а поле e4 залишити вільним для коня.

17. . . . . Vf8—f6

18. f2—f4 . . . .

Цим ходом білі не дають змоги вільно рухатися своїй вежі на четвертій горизонталі.

18. . . . . Dc8—d7

19. g3—g4 ? . . . .

Цим і наступними двома ходами білі дуже послаблюють своє королівське крило.

19. . . . . Va8—f8

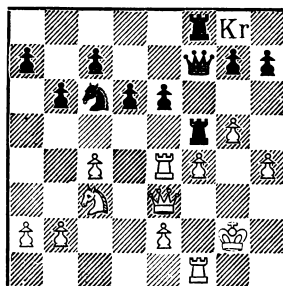
Чорні відразу б'ють у слабе місце.

20. g4—g5 Vf6—f5!

Білі не можуть бити пішака e6, бо після ходу 21. . . . Ке5 втрачають якість.

21. h2—h4 Дd7—f7

Становище після 21-го ходу чорних:



22. Vf1—f3 Кpg8—h8

Добре було б також 22. . . . d5 із загрозою 23. . . . d4.

23. De3—d3

Щоб уникнути втрати фігури після d5. Краще було б 23. Kb5, хоч і тоді становище білих погане.

23. . . . . d6—d5

Вежа, що замість на d2, пішла на ризиковну авантюру

ходом 17. Вe4, спричинилася до катастрофи.

24. Вe4 : e6

Після 24. c : d5, e : d5,  
25. Ва4, d4; 26. Кb5, В : f4;  
27. К : d4, Ке5 чорні виграють також.

24. . . . . Кс6—b4

Цей хід кращий, ніж 24. . . .  
. . . Д : e6, 25. c : d5.

25. Дd3—e3 Кb4—c2

26. Де3—d2 Дf7 : e6

27. c4 : d5 Дe6—f7

28. Дd2 : c2 Вf5 : f4

Тепер пропадають пішаки, що так безглуздо йшли вперед — прямо під ніж противника.

29. Дс2—d3 Дf7—h5

30. Вf3 : f4 Вf8 : f4

31. Дd3—h3 Вf4—g4+

32. Кpg2—f2 h7—h6

білі програли.

\*

Знайомство з найкращими зразками шахового мистецтва великою мірою збагачує шахове думання. Збагнути дебютні ідеї, правильно розрахувати варіанти, уміти пов'язати позиційну і комбінаційну гри в середині партії, точно використати в кінцівці вже здобуту перевагу — все це конче потрібне для творчого росту й розвитку шахіста.

## ДОДАТОК

### ЯК УЛАШТУВАТИ ТУРНІР?

Перед початком турніру кожний учасник, тягнувши жереб, дістає своє порядкове число. Прізвища учасників вписується до турнірової таблиці в тому порядку, як вони були втягнені.

Пор. ч.	Прізвища учасників	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Здобуті пункти	Місце
1	С. Мороз . . . . .	■	0	$\frac{1}{2}$	1	1	0	1	$\frac{1}{2}$	0	0	4	VI-VII
2	І. Собчук . . . . .	1	■	0	$\frac{1}{2}$	0	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	4	VI-VII
3	Р. Таран . . . . .	$\frac{1}{2}$	1	■	1	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	1	5	IV
4	М. Омельченко . . . . .	0	$\frac{1}{2}$	0	■	0	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	0	$3\frac{1}{2}$	VIII
5	Т. Воробкевич . . . . .	0	1	1	1	■	1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	7	I
6	О. Сумський . . . . .	1	0	$\frac{1}{2}$	0	0	■	1	0	1	1	$4\frac{1}{2}$	V
7	Р. Волинець . . . . .	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	0	■	0	0	0	$1\frac{1}{2}$	X
8	П. Стрийський . . . . .	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	0	$\frac{1}{2}$	1	1	■	1	1	$6\frac{1}{2}$	II
9	Б. Черненко . . . . .	1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1	0	■	1	$5\frac{1}{2}$	III
10	С. Іваненко . . . . .	1	$\frac{1}{2}$	0	0	0	0	1	0	0	■	$2\frac{1}{2}$	IX

У цій таблиці вписуємо виследи поодиноких ігор: за ви-  
 граш — 1, за нічию  $\frac{1}{2}$ , за програш — 0. Наприклад, якщо  
 Собчук програв Воробкевичеві, то вписуємо йому 0 в п'ятій  
 колонці, а Воробкевичеві ставимо 1 в другій колонці.

Після жеребкування місць на таблиці змагунів, знаходимо таблицю з відповідною кількістю учасників, і вона покаже нам, які гравці змагаються між собою в кожному турі. Змагун, що його число стоїть перше, грає білими.

## ТАБЛИЦІ ПОРЯДКУ ГРИ В ТУРНІРІ

(таблиці Бергера).

### I. Таблиця.

*Для 5 або 6 змагунів.*

Тур: I. 1-6, 2-5, 3-4,  
 II. 6-4, 5-3, 1-2,  
 III. 2-6, 3-1, 4-5,  
 IV. 6-5, 1-4, 2-3,  
 V. 3-6, 4-2, 5-1.

### II. Таблиця.

*Для 7 або 8 змагунів.*

Тур: I. 1-8, 2-7, 3-6, 4-5,  
 II. 8-5, 6-4, 7-3, 1-2,  
 III. 2-8, 3-1, 4-7, 5-6,  
 IV. 8-6, 7-5, 1-4, 2-3,  
 V. 3-8, 4-2, 5-1, 6-7,  
 VI. 8-7, 1-6, 2-5, 3-4,  
 VII. 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

### III. Таблиця.

*Для 9 або 10 змагунів.*

Тур: I. 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6,  
 II. 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2,  
 III. 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7,  
 IV. 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3,  
 V. 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8,  
 VI. 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4,  
 VII. 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9,  
 VIII. 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5,  
 IX. 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

**IV. Таблиця.***Для 11 або 12 змагунів.*

Тур:	I.	1—12,	2—11,	3—10,	4— 9,	5— 8,	6— 7,
	II.	12— 7,	8— 6,	9— 5,	10— 4,	11— 3,	1— 2,
	III.	2—12,	3— 1,	4—11,	5—10,	6— 9,	7— 8,
	IV.	12— 8,	9— 7,	10— 6,	11— 5,	1— 4,	2— 3,
	V.	3—12,	4— 2,	5— 1,	6—11,	7—10,	8— 9,
	VI.	12— 9,	10— 8,	11— 7,	1— 6,	2— 5,	3— 4,
	VII.	4—12,	5— 3,	6— 2,	7— 1,	8—11,	9—10,
	VIII.	12—10,	11— 9,	1— 8,	2— 7,	3— 6,	4— 5,
	IX.	5—12,	6— 4,	7— 3,	8— 2,	9— 1,	10—11,
	X.	12—11,	1—10,	2— 9,	3— 8,	4— 7,	5— 6,
	XI.	6—12,	7— 5,	8— 4,	9— 3,	10— 2,	11— 1.

**V. Таблиця.***Для 13 або 14 змагунів.*

Тур:	I.	1—14,	2—13,	3—12,	4—11,	5—10,	6— 9,	7— 8,
	II.	14— 8,	9— 7,	10— 6,	11— 5,	12— 4,	13— 3,	1— 2,
	III.	2—14,	3— 1,	4—13,	5—12,	6—11,	7—10,	8— 9,
	IV.	14— 9,	10— 8,	11— 7,	12— 6,	13— 5,	1— 4,	2— 3,
	V.	3—14,	4— 2,	5— 1,	6—13,	7—12,	8—11,	9—10,
	VI.	14—10,	11— 9,	12— 8,	13— 7,	1— 6,	2— 5,	3— 4,
	VII.	4—14,	5— 3,	6— 2,	7— 1,	8—13,	9—12,	10—11,
	VIII.	14—11,	12—10,	13— 9,	1— 8,	2— 7,	3— 6,	4— 5,
	IX.	5—14,	6— 4,	7— 3,	8— 2,	9— 1,	10—13,	11—12,
	X.	14—12,	13—11,	1—10,	2— 9,	3— 8,	4— 7,	5— 6,
	XI.	6—14,	7— 5,	8— 4,	9— 3,	10— 2,	11— 1,	12—13,
	XII.	14—13,	1— 2,	2—11,	3—10,	4— 9,	5— 8,	6— 7,
	XIII.	7—14,	8— 6,	9— 5,	10— 4,	11— 3,	12— 2,	13— 1.

**VI. Таблиця.***Для 15 або 16 змагунів.*

Тур:

- I. 1—16, 2—15, 3—14, 4—13, 5—12, 6—11, 7—10, 8— 9,  
II. 16— 9, 10— 8, 11— 7, 12— 6, 13— 5, 14— 4, 15— 3, 1— 2,  
III. 2—16, 3— 1, 4—15, 5—14, 6—13, 7—12, 8—11, 9—10,  
IV. 16—10, 11— 9, 12— 8, 13— 7, 14— 6, 15— 5, 1— 4, 2— 3,  
V. 3—16, 4— 2, 5— 1, 6—15, 7—14, 8—13, 9—12, 10—11,  
VI. 16—11, 12—10, 13— 9, 14— 8, 15— 7, 1— 6, 2— 5, 3— 4,  
VII. 4—16, 5— 3, 6— 2, 7— 1, 8—15, 9—14, 10—13, 11—12,  
VIII. 16—12, 13—11, 14—10, 15— 9, 1— 8, 2— 7, 3— 6, 4— 5,  
IX. 5—16, 6—4, 7— 3, 8— 2, 9— 1, 10—15, 11—14, 12—13,  
X. 16—13, 14—12, 15—11, 1—10, 2— 9, 3— 8, 4— 7, 5— 6,  
XI. 6—16, 7— 5, 8— 4, 9— 3, 10— 2, 11— 1, 12—15, 13—14,  
XII. 16—14, 15—13, 1—12, 2—11, 3—10, 4— 9, 5— 8, 6— 7,  
XIII. 7—16, 8— 6, 9— 5, 10— 4, 11— 3, 12— 2, 13— 1, 14—15,  
XIV. 16—15, 1—14, 2—13, 3—12, 4—11, 5—10, 6— 9, 7— 8,  
XV. 8—16, 9— 7, 10— 6, 11— 5, 12— 4, 13— 3, 14— 2, 15— 1.

Розгляньмо для прикладу III. таблицю. У першому турі перше число грає білими проти десятого, друге число проти дев'ятого і т. д. Якщо змагунів тільки 9, то перше число в цьому турі вільне від гри, в другому турі вільне шосте число, отже, в кожному турі вільний від гри той змагун, що мав би грати з останнім числом.

Якщо порішено, що учасники розіграють кожний з кожним по дві партії (так роблять коли до турніру зголосилась мала кількість змагунів), то після закінчення останнього туру турнір розпочинається наново, але хто грав білими грати-ме з тим самим противником чорними і навпаки.

## ВІДПОВІДІ НА ВПРАВИ

1. 1. Bd1—h5≠  
 2. 1. Kf5—h6≠  
 3. 1. Bd4—d6≠  
 4. 1. c6—c7≠  
 5. 1. Be2 : e4≠  
 6. 1. c7—c8 K≠  
 7. 1. Kpe4—e3≠  
 8. 1. Ke4—f6≠  
 9. 1. d7 : c8 K+ і 2. Kc8 : e7  
 10. 1. Bc2 : c5+ і після  
 Dc8 : c5 — пат.  
 11. 1. Kpg6—g7, Kpe7—d8;  
 2. Kpg7—f8, Kpd8—d7;  
 3. Kpf8—f7, Kpd7—d8;  
 4. Kpf7—e6, Kpd8—c7;  
 5. Kpe6—e7 і т. д.  
 12. 1. Bd3—f5+, 2. Bf5 : c8,  
 Kpe5—c6 і т. д.  
 13. 1. Kpe8—c7, a7—a6; 2.  
 b5—b6 і т. д.  
 14. 1. h5—h6, Kpe7—f7 (як-  
 що Kpf6, то 2. Kph4);  
 2. Be4—h7, Kpf7—f6;  
 3. Kph3—h4 і виграш.  
 15. 1. Be2—h5, g6 : h5; 2.  
 g5—g6, h7 : g6; 3. h6—h7  
 і т. д.
16. 1. Bc5—h5!, Bh4 : h5;  
 2. Ba7—a6+, Kpd6—e5;  
 3. Ba6—a5+ і т. д.  
 17. 1. Bd5—d8, Dg8—h7;  
 2. Bd8—h8!, Dh7—g6;  
 3. Bh8 : h6!, Dg6 : h6  
 4. g4—g5+ і виграш.  
 18. 1. Ke4—d6, Dh6—h5;  
 2. Ba7—a5, c6—c5;  
 3. Ba5 : c5, e6—e5;  
 4. Bc5 : e5, g6—g5;  
 5. Be5 : g5, Dh5 : g5;  
 6. Kd6—f7+ і т. д.  
 19. 1. Kg7—g5+, Kpd6—e6;  
 2. Kf5—d4+, e5 : d4;  
 3. Bf1—g2, Df3—g4;  
 4. Bg2—h3, Dg4 : h3;  
 5. Kd3 : f4+ і 6. Kf4 : h3  
 і т. д.  
 20. 1. Dh5 : h7+!, Kph8 : h7;  
 2. Ba1—h1+, Kg6—h4+;  
 3. Bh1 : h4+, Kph7—g6;  
 4. Bh4—h6+, Kpg6—g5;  
 5. Kd2—f3+, Ke5 : f3;  
 6. Kpg2 : f3 і від мата  
 бігуном на f4 або h4  
 чорні не мають захисту.

## ЗМІСТ

	Стор.
Вступ . . . . .	3
Дещо з історії шахів . . . . .	5

### Перша частина.

#### Пояснення гри.

1. Шахівниця . . . . .	9
2. Фігури та їх ходи . . . . .	10
а) Вежа . . . . .	12
б) Бігун . . . . .	13
в) Дама . . . . .	13
г) Король . . . . .	14
д) Кінь . . . . .	14
е) Пішаки . . . . .	15
3. Рокада . . . . .	18
4. Шах і мат . . . . .	20
5. Нічия. Пат. . . . .	22
6. Умовне позначення. Запис ходів . . . . .	24
7. Основні правила гри . . . . .	25
8. Вправи . . . . .	26

### Друга частина.

Як дати мата? . . . . .	28
1. Король і дама проти короля . . . . .	29
2. Король і дві вежі проти короля . . . . .	30
3. Король і вежа проти короля . . . . .	30



	Стор.
4. Король і два бігуни проти короля .	32
5. Король, бігун і кінь проти короля	33
6. Король і пішак проти короля .	36
7. Інші кінцівки . . . . .	44
а) Дама проти двох веж	45
б) Дама проти вежі .	45
в) Дама проти пішака . . . . .	46
г) Вежа й пішак проти вежі .	49
д) Бігун і пішак проти короля .	50
е) Кінь і пішак проти короля .	51
є) Кінь проти пішака . . . . .	52
ж) Два пішаки проти пішака	52
з) Пішаки проти пішаків	53
8. Вправи	54

### Третя частина.

#### Основи стратегії й тактики.

1. Стратегія й тактика .	55
2. Комбінація . . . . .	57
3. Порівняльна сила фігур	68
4. Позиційна перевага . . . . .	70
5. Вправи	74

### Четверта частина.

#### Шахова партія.

1. Завдання дебюту	76
2. Практична гра	77

### Додаток.

Як улаштувати турнір? . . . . .	102
Таблиці порядку гри в турнірі .	103

