

Лобов Н. А.

ШАШКИ

КАК ИГРАТЬ
С КОМПЬЮТЕРОМ
И ВЫИГРЫВАТЬ У ЛЮДЕЙ



УДК 794.24
ББК 75.582
Л67

Все права защищены.
Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или какие-либо иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

Лобов Н.А.

Л67 Шашки. Как играть с компьютером и выигрывать у людей / Лобов Н. А. — М.: 1000 бестселлеров, 2024. — 228 с.

ISBN 978-5-00144-517-3

Шашки — одна из древнейших логических игр. С возникновением шашек связано множество легенд. Египтяне считали, что этот вид спорта берет начало от игры алькерк, которую подарил людям бог Тот. В Римской империи утверждали, что сам бог Гермес обучил людей этой игре, а в Греции — что шашки связаны с осадой Трои и воином Паламедом.

Несмотря на многочисленные легендарные версии происхождения, игра в шашки имеет довольно простые правила. Этот вид спорта не имеет ограничений: учиться играть в шашки могут дети, подростки, взрослые и пожилые люди. Игра развивает логику и внимательность, учит предугадывать шаги противника, формирует усидчивость, повышает концентрацию внимания на решении поставленной задачи.

В книге представлены различные техники и приемы игры в шашки и с человеком, и с компьютером.

- Как обыграть соперника, если это компьютер?
- Как просчитывать ходы? Какие техники и приемы нужно знать, чтобы победить?
- Как определить, что соперник играет нечестно, применяя компьютерные ходы?

УДК 794.24
ББК 75.582

Руководитель проекта *Ж. Фролова*
Ведущий редактор *И. Каблучкина*
Верстка *И. Нагорнова*
Корректор *И. Сиволапова*
Дизайн обложки *Д. Югова*

Издание подготовлено издательством «1000 бестселлеров»

Приглашаем к сотрудничеству авторов и организации.

г. Москва, 2-я Фрезерная, д. 14.

Электронная почта (e-mail): book_house@list.ru

Сайт: www.k-d.moscow Тел.: +7 (968) 358-40-34

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2; 953000 — книги и брошюры.
Подписано в печать 12.02.2024. Формат 60.90/16.
Усл. печ. л. 14,25. Доп. тираж 100 экз. Заказ №

ISBN 978-5-00144-517-3



© Лобов Н. А., текст и иллюстрации, 2021
© ООО «1000 бестселлеров», оригинал-макет, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

От автора.....	3
ГЛАВА 1. ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ.....	4
Раздел 1. Шашки.....	6
Подраздел 1. Шашечная нотация.....	6
Подраздел 2. Ход в шашках.....	6
Подраздел 3. Бой в шашках.....	7
Подраздел 4. Правила игры в русские шашки.....	10
Подраздел 5. Обозначения и терминология в русских шашках.....	12
Подраздел 6. Стадии игры.....	13
ГЛАВА 2. ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ.....	14
Раздел 1. Игра белыми.....	15
Подраздел 1. Первый ход белыми.....	15
Подраздел 2. Возможные ответы черных.....	15
Раздел 2. Дебюты. Возникающие схемы.....	18
Подраздел 1. Дебют «Компьютерный ход» 1. cb4 dc5.....	18
Подраздел 2. Дебют «Тычок» 1. cb4 fg5 2. bc5 ...	19
Подраздел 3. Дебют «Жертва Н. Кукуева» 4. ...gh4.....	35
Подраздел 4. «Жертва Н. Кукуева» «Система Потапова».....	49
Подраздел 5. Дебют «Размен Тычка».....	50
Подраздел 6. Дебют «Отказанная обратная городская партия».....	51
Подраздел 7. Схема: 1. cb4 bc5 2. bc3	58

Подраздел 8. «Отказанный косяк» 3. ... gf4	59
Подраздел 9. Дебют «Косяк» (классика 3. ...cd4)	61
Подраздел 10. Схема 1. cb4 fe5 2. ef4	70
Подраздел 11. Продолжение 1. cb4 fe5 2. ef4 bc5 3. bc3 ... или 1. cb4 bc5 2. ef4 gf6	72
Подраздел 12. Дебют «Обратная городская партия» 1. cb4 fe5 2. ef4 gf6	73
Подраздел 13. Схема 1. cb4 de5 2. ef4!.....	91
Подраздел 14. Схема 1. cb4 dc5?! 2. – ... (компьютерный ход)	92
Подраздел 15. Дебют «Кол» 1. cb4 ba5 2. bc5 – 3. – ...	100
Подраздел 16. Схема 1. cb4 ba5 2. bc5 – 3. – hg5 4. gh4	112
Подраздел 17. Дебют «Обратная игра П. Бодянского»	112
Раздел 3. Игра черными	117
Подраздел 1. Схема 1. cd4 dc5!	118
Подраздел 2. Схема 1. cd4 fg5!	118
Подраздел 3. Схема 1. cd4 hg5	119
Подраздел 4. Схема 1. cd4! ba5	119
Подраздел 5 Дебют «Ход будущего» 1. ed4 fg5!	121
Подраздел 6. Дебют «Атака шашки “g5”» 1. cd4 ba5 2. gh4	124
Подраздел 7. Дебют «Игра Петрова» 1. gh4 ba5 2. hg3! ab6!	126
Подраздел 8. Схема 1. gh4 ba5 2. fg3 ab6!	129
Подраздел 9. Дебют «Отказанная игра Петрова» 1. gh4 ba5 2. cb4	130
Подраздел 10. Дебют «Отказанный кол» 1.cd4 ba5 2. bc3	131

Оглавление

Подраздел 11. Дебют «Отказанный кол»	
1. cb4 ba5 2. gf4	135
Подраздел 12. Схема «Компьютерный ход» 1. ef4?!	138
Подраздел 13. Дебют «Игра П. Бодянского»	
1. ab4 ba5 (классика)	142
Подраздел 14. Дебют «Кол»	
1. cb4 ba5 2. bc5 – 3. – fg5	152
Подраздел 15. Схема «Кол В. Сокова» 1. cd4 ba5	
2. dc5 – 3. – fg5 4. gf4 gf6 5. bc3 gh4 6. cd4	195
Подраздел 16. Дебют «Кол В. Сокова»	
1. cd4 ba5 2. dc5 – 3. – fg5 4. gf4 gh4 5. bc3 gf6	
6. cd4 fe5!	196
Раздел 4. Немного о схеме 1. cb4 fg5 и 1. cd4 fg5	200
Игра Черными (1. ...fg5).....	206
«Городская партия»	207
«Обратный тычок»	208
«Ход будущего»	209
«Отказанная игра Филиппова»	210
«Тычок»	211
«Кол»	217
Раздел 5. Партии для самостоятельного анализа	219
Список сокращений	225

Глава 1

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

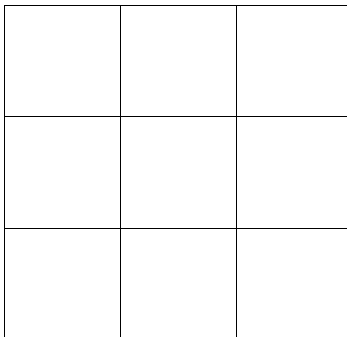
Для того чтобы самые маленькие (начиная с 4 лет) быстрее освоили шашки, советую проводить занятия совместно с родителями, бабушками, дедушками или тренерами, используя советы этого пособия.

Начать можно с простой игры «Крестики и нолики».

На поле 3 x 3 противники поочередно занимают клеточки своими фишками (белыми и черными) или рисуют значки.

Тот, кто первым выстроит свои фишки — три подряд (не важно: по горизонтали, по вертикали или по диагонали), выиграл. Эта игра вничью, но если соперник ошибется, то другой может выиграть.

Свободное поле



фишки



или рисуют значки

(x) крестик

(O) нолик

Вторая интересная игра называется «овца и волки». Она сложнее: в нее играют на шахматно-шашечной доске. Используются те же фишки двух цветов: черного и белого. Фишки устанавливаются на черных полях доски. В нижнем (первом) ряду четыре белых – это злые волки, и одна черная в центре верхнего ряда – это заблудшая овца. Волки двигаются только по диагонали вверх на одну клеточку поочередно. Овца перемещается так же, как и волки, по диагонали на одну клеточку, но в свободном направлении, как вверх, так и вниз, стараясь прорваться через злых волков.

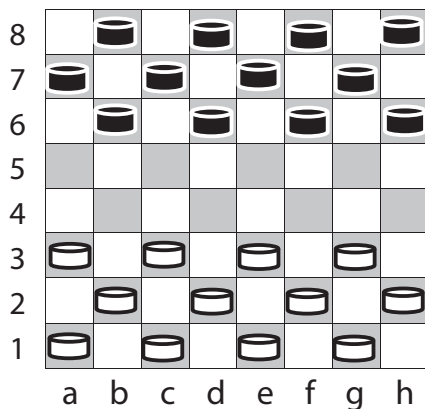
Если ей это удалось, то игрок, играющий овцой, выиграл; если нет — то проиграл. Игру начинают волки. В этой игре они всегда выигрывают, но если игрок, который играет волками, ошибется, то овца сможет вырваться на свободу, т.е. в нижнюю часть доски.

Данная игра является последним этапом в подготовке будущего шашиста. Если игрок начинает постоянно выигрывать волками или убегать овцой, то он уже понимает смысл игры, и ему пора ставить более сложную игру — **шашки**.

Раздел 1. Шашки

Подраздел 1. Шашечная нотация

Чтобы быстрее освоить шашки, лучше начать с понятия **нотация**: как записывать сыгранную вами игру. Шашечная доска 8 x 8 представляет собой игровое поле. В каждом ряду чередуются черные и белые клетки.



Белые: a1; a3; b2; c1; c3; d2; e1; e3; f2; g1; g3; h2

Черные: a7; b6; b8; c7; d6; d8; e7; f6; f8; g7; h6; h8

Ход белых

Подраздел 2. Ход в шашках

Ход в шашках — это перемещение шашки на следующее черное свободное поле по диагонали. Белые движутся снизу вверх, черные — сверху вниз.

Раздел 1. Шашки

Ход записывается следующим образом:

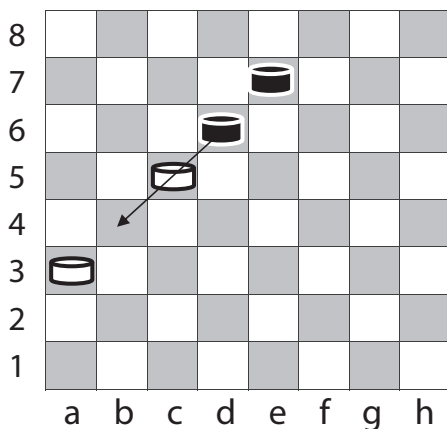
1. c3 — d4 d6 — c5
белые черные,

что означает: белые переместили шашку с поля c3 на поле d4, а черные — с поля d6 на поле c5. Ход в шашках — это два полхода: один — белых, другой — черных. Ходы делаются игроками поочередно: сначала белыми, потом черными и т.д.

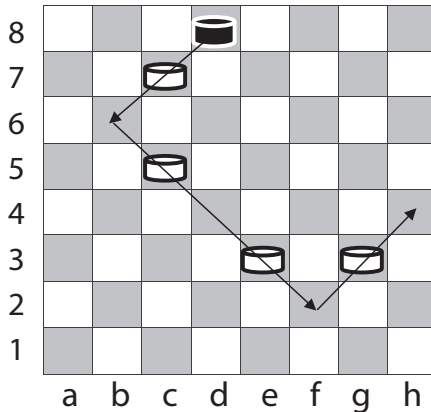
Подраздел 3. Бой в шашках

Бой в шашках — это перемещение шашки за шашку противника, если там есть свободное поле по диагонали.

Запись боя:



1. ... d6:b4 (бой черных).
2. a3:c5 ... (бой белых).

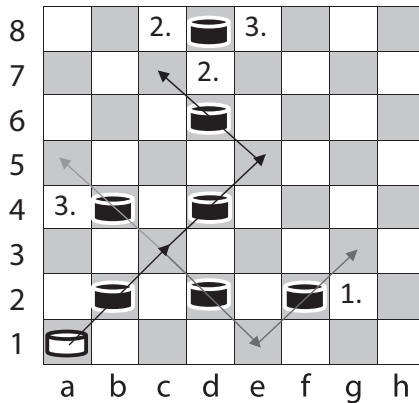


Если есть место, куда бить дальше, то надо брать все шашки на пути боя (см. диаграмму).

1. ... d8:b6:d4:f2:h4 — полная запись боя черных.

1. ... d8:h4 — краткая запись боя черных.

В шашках есть такое понятие, как выбор хода или боя:

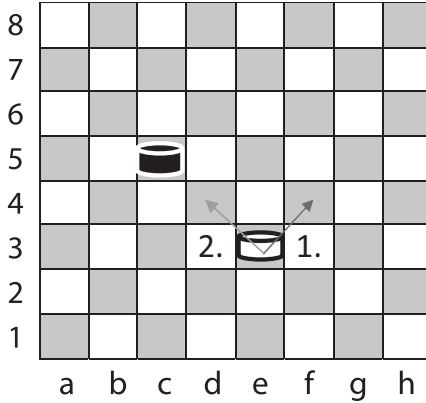


1. a1:c3:e1:g3! ... — выгодный бой.

2. a1:c3:e5:c7 d8:b6 — невыгодный бой.

3. a1:c3:a5 d8 — c7 — невыгодный бой, так как 2. a5 — b6 c7:a5 (x).

Раздел 1. Шашки

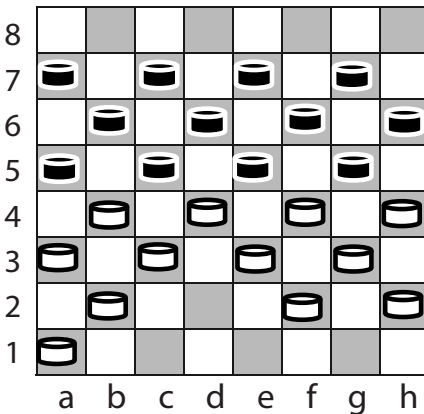


1) 1. e3 — f4 ... — **выгодный ход.**

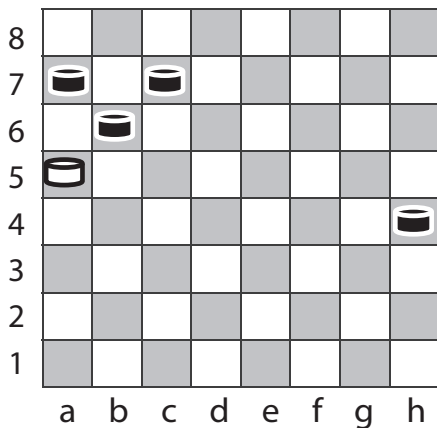
2) 1. e3 — d4? c5:e3(x) — **невыгодный ход.**

Противник или игрок имеет право выбрать любой из возможных ходов (см. диаграммы выше).

Выигрывает тот, кто успеет первым побить все шашки противника или лишит его возможности сделать ход, т.е. запереть его шашки.



На диаграмме заперты все шашки белых



На диаграмме одна шашка белых лишена хода

Черные выиграли!

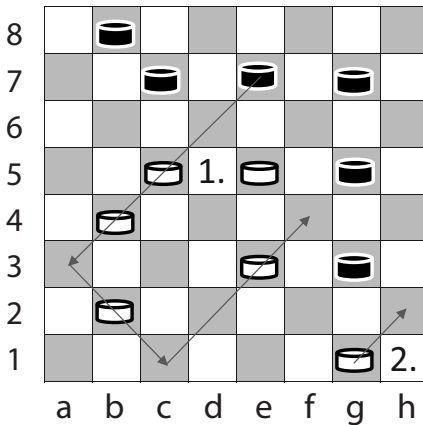
Подраздел 4. Правила игры в русские шашки

В шашках нежно обязательно бить. Если игрок не заметил бой, то ему надо подсказать, что надо побить. Иначе не получится красивая игра, связанная с комбинацией, когда, заставляя противника бить свои шашки, игрок в конечном счете проводит свой удар (к примеру, отдав три своих шашки, берет четыре шашки противника, тем самым выигрывая одну шашку).

«**Турецкий удар**». Суть удара состоит в том, что бой надо проводить поочередно на свободную клетку за шашкой противника, а с доски убирать шашки только после окончания боя.

После того как **черные** пробив на поле f4 своим первым ходом, **должны остановиться**, так как бить дальше некуда, и наступает очередь хода белых. После снятия побетых шашек белых с доски и ответа белых 2. g1 – h2 ... черные должны побить своей дамкой с поля f4 на поле d6..

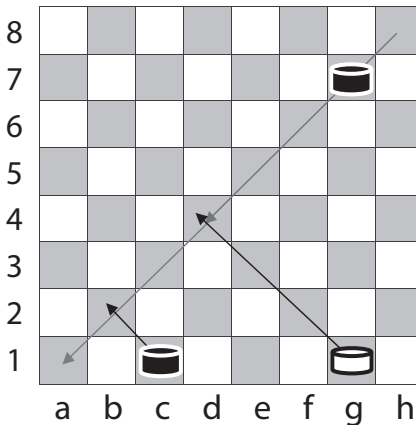
Раздел 1. Шашки



Ход белых:

1. c5 — d6 !! e7:c5:a3:c1:f4
2. g1 — h2! f4:d6
3. h2:f4:h6:f8:c5 (x)

«Удар в тупик». Суть удара состоит в том, что за один ход нельзя дважды ходить по одной и той же диагонали. Черные на диаграмме (см. диаграмму из раздела «Удар в тупик») рвутся пройти простой шашкой в дамки, а белые, нападая на нее своей дамкой, делают ошибку.



1. g1 — d4? c1 — b2.

Теперь белые стоят перед выбором, куда бить вторым ходом: или дамку противника на поле a1, или проходную шашку противника на

поле h8. В любом случае они попадают в тупик (столбняк), так как на второй ход белых 2. d4:a1 черные ставят дамку 2. ...g7 – h8! (x), и ходить из тупика некуда, а на второй ход белых 2. d4:h8, черные переводят свою дамку на поле a1. 2. ...b2 – a1! (x), и опять белые в тупике!

Шашка, проходящая дамочное поле, бьет на правах дамки в этом же ходе. (см. диаграмму «Турецкий удар». Первый бой черных).

1. ... e7:c5:a3:c1:f4 (бой c1:f4 — это бой на правах дамки), так как шашка проходит дамочное поле c1.

Подраздел 5. Обозначения и терминология в русских шашках

= — ничья;

! — хороший ход;

? — плохой ход;

x — выигрыш;

!! — очень сильный или труднонаходимый ход;

?? — проигрывающий или зевок;

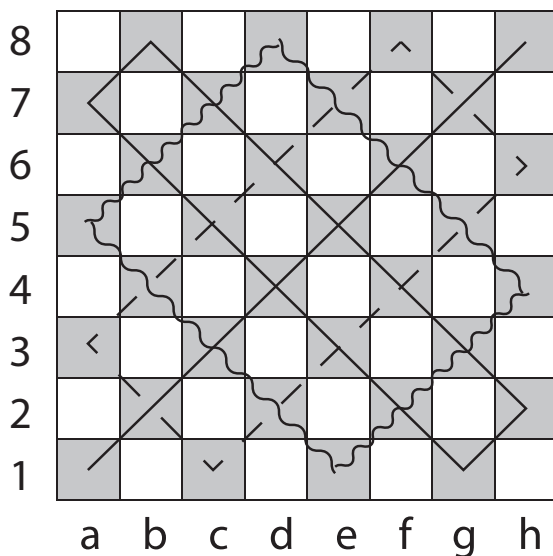
!? — ход, оценка которого не ясна;

цугцванг — вынужденный ход;

цейтнот — недостаток времени на обдумывание хода;

большак (большая дорога) — самая длинная диагональ на шашечной доске (проходит слева от поля a1 направо на поле h8).

Остальные диагонали см. на диаграмме.



Большак (a1 до h8); верхний двойник (h2 до b8); нижний двойник (g1 до a7); верхний тройник (a3 до f8); нижний тройник (c1 до h6); косяк — прямоугольник с диагоналями (a5 до d8, d8 до h4, h4 до e1 и четвертая диагональ e1 до a5).

Подраздел 6. Стадии игры

1. Дебют (начало игры).
2. Миттельшпиль (середина игры).
3. Эндшпиль (окончание игры).

Далее все записи игр будут вестись в краткой нотации с применением обозначений и терминологии в шашках.

Глава 2

ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

Этот раздел посвящен игрокам, которые уже умеют играть в шашки, хорошо усвоили правила игры, занимаются с родителями или тренерами в секциях, а также принимают участие в спортивных соревнованиях.

Наша задача — добиться того, чтобы вы не боялись играть с соперником, который применяет в игре компьютерные программы; понимали, как играют эти программы, и научились правильно оценивать получаемые в игре позиции. Нечестная игра ваших соперников останется на их совести.

Играя в интернете, мы не знаем, с каким противником встречаемся. Научимся определять это по его ходам. Чем дальше мы играем партию, тем точнее можем определить, с кем имеем честь играть: дилетант это начинающий, продвинутый, специалист, мастер или мошенник, использующий программу. В любом случае надо сохранять самообладание и внимательно относиться к игре.

Необходимо записывать партию, чтобы по окончании можно было проанализировать ее и сравнить с рекомендациями, приведенными в этом пособии. Итак, начнем разбор первых ходов игры в шашки. Для удобства наши занятия разобьем на два больших раздела: **игра белыми** и **игра черными**.

Раздел 1. Игра белыми

Подраздел 1. Первый ход белыми

Первые ходы белых примерно равны, будем оценивать их в баллах.

1. cd4 ... (+10) — теоретически хороший изученный ход.

1. cb4 ... (+10) — хороший, но менее изученный ход.

1. gf4 ... (+0) — хороший, но редко применяемый ход.

1. gh4 ... (+0) — хороший ход, который часто применяют начинающие или плохо знакомые с теорией.

1. ab4 ... (0) — ход, который применяют любители позиционной игры, специалисты по разработкам, мастера, люди, хорошо знающие теорию.

1. ed4 ... (-0) — «ход будущего»: мало разработанный интересный ход, редко применяется в турнирной практике.

1. ef4?! ... (-10) — самый слабый из всех семи первых ходов белых (как показывает турнирная игра всех уровней), но вполне жизнеспособный ход. Его может сделать и компьютер, и мастер, и новичок.

Для начала советуем делать ход 1. cb4! ... (+10) , чтобы быстрее определить, с кем вы играете.

Подраздел 2. Возможные ответы черных

Сделав первый ход 1. cb4! ..., посмотрим, какие ответы имеются у черных.

1. cb4 bc5 (0) — так может ответить начинающий шашист, который только начал изучать теорию шашек и знает силу поля c5. Он не дает вам его занять.

1. cb4 fe5! (+10) — этот ход может сделать как сильный игрок, так и программа. Это теоретически самый сильный ответ за черных. Надо быть начеку!

1. cb4 fg5! (+10) — этот ход аналогичен предыдущему, все зависит от дальнейшей игры и ходов противника. **Программы делают его чаще!**

1. cb4 ba5 (-0) — этот ход уступает полю c5, поэтому его может сделать новичок или человек хорошо, знающий игру (мастер или кандидат в мастера); программа так практически никогда не играет.

1. cb4 hg5 (0) — этот ход обычно делают игроки, которые любят острую игру и при этом хорошо знают теорию, а также любители устраивать ловушки (т.к вторым ходом белые не могут играть на поле c5, так как теряют шашку).

Если против вас играет компьютер, то он, скорее всего, сыграет 1. ... fg5 (+10).

Если играет сильный игрок или человек, знакомый с теорией — то 1. ... fe5 (+10).

Для каждого правила есть исключения. Игроку интересно знать, что будет, если он сделает самый слабый ход в данной позиции, сумеет ли программа после этого уравнивать игру, и умышленно на первый ход белых отвечает слабым ходом (например: 1. cb4 dc5? (-20) 2. – e:c5! (с:e5), а также 1. cb4 de5? (-10)).

В серьезных соревнованиях так не рискуют, а если и рискуют, то с целью запутать своего противника (при этом ходе), имея хорошую домашнюю заготовку для продолжения игры в этой позиции.

Данный дебют называется «Игра Шммуляна».

1. cb4 dc5? 2. – e:c5 3. bc3! cd6 4. cb4! ... (+20).

Если: 1. cb4 dc5? 2. – c:e5 3. ab4! fg5 4. bc5! ...

Этот дебют называется «Обратная игра Романычева».

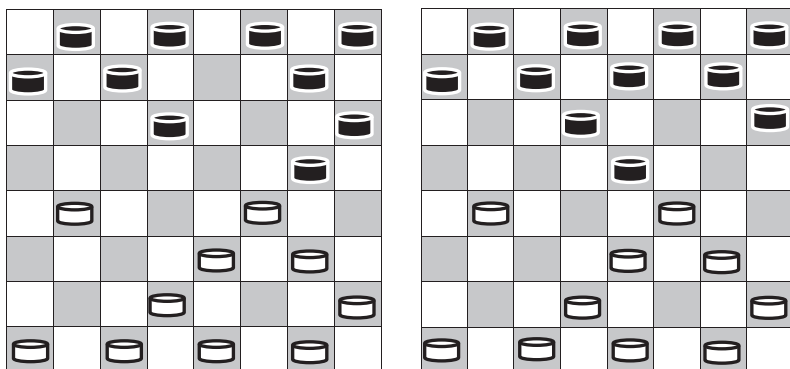
Если: 1. cb4 de5? 2. ef4! ... (+20) — получая позицию с преимуществом за белых или равную, если черные переведут партию в дебют «Обратная городская партия». 2. ... ed6! (+0) 3. ba5 ...

Таким образом, даже по первым ходам игры можно понять, что шашки — это поле боя, где каждый из игроков старается тактически и психологически переиграть своего противника и навязать ему свою манеру игры.

Вернемся назад.

1. cb4 fe5 2. ef4! ... (+10) — в этой позиции игра может продолжаться по теории.

2. ... gf6! — игра может и уйти в сторону, так как компьютер в этой позиции, скорее всего, сыграет **2. ... ba5!** 3. fe3! – 4. b:f6! ..., и на любой бой черных белые ходят 5. ab4! ... (+10) получаем две основные схемы из дебюта «Отказная обратная городская партия».



Пятый ход Ч.

К анализу этих позиций вернемся позже.

1. cb4 fg5! 2. bc3! ... (+10), и у черных множество удачных вариантов продолжения:

2. ... ef6 (-10); 2. ... gf6! (+10); 2. ... gh4 (+10); 2. ... bc5 (0); 2. ... gf4! (+10).

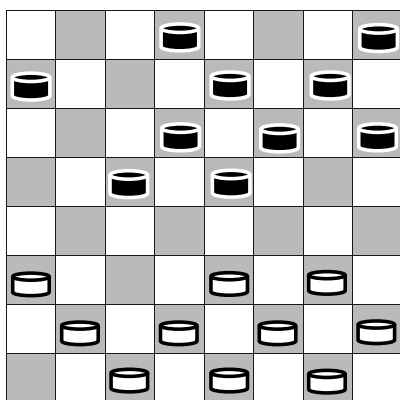
Рекомендуем: 2. bc5! – 3. - - 4. – ... теория считает данный ход сильнейшим в этой позиции.

Далее черные могут играть дебют «Тычок» или перевести игру в дебют «Жертва Н. Кукуева». Программы играют и тем, и другим способом.

Раздел 2. Дебюты. Возникающие схемы

Подраздел 1. Дебют «Компьютерный ход» 1. cb4 dc5

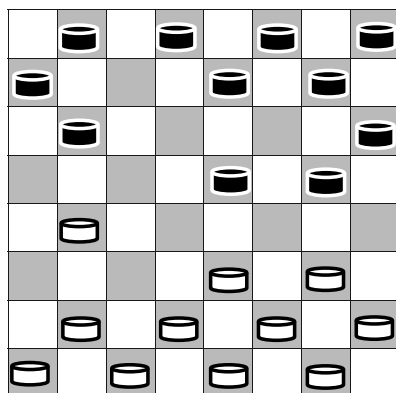
1. cb4 dc5 2. – e:c5 3. bc3! cd6!
4. cb4! fe7! 5. ba5! de5 6. – b:d6
7. ab2 (+0) ...
10. --- 11. de3 (hg3, bc3) ... (+10)
7. ef4! (+100) cb6 8. de3! ...
1. cb4 dc5 2. – c:e5 3. ab4! fg5!



Седьмой ход Ч.

Анализ позиции:

7. ... fg5 (-40) 8. gf4! – 9. h:f4! ...
7. ... ab6 (-156)
7. ... dc7
7. ... cd4 (-10)
8. --- 9. – ef4!



Четвертый ход Б.

Анализ позиции:

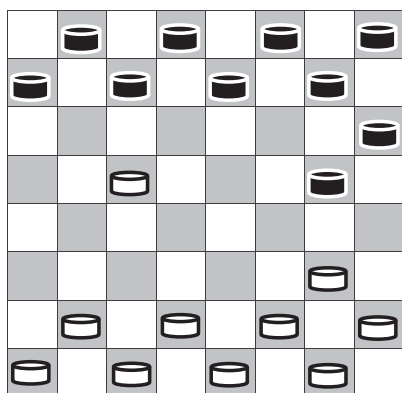
4. bc5 ... (+20) 4. gf4 ... (+18)
4. bc5! (+20) — 5. — ...
5. ... ed6 (-26) (bc7!, gf6)
6. — f:d6 7. bc3! (+32) bc7!
8. cb4 (ab2) cb6 9. ba5 ...
(4. gf4! — 5. gf6! 6. ba3 (+16) ...)

Подраздел 2. Дебют «Тычок»

1. cb4 fg5 2. bc5 ...

Этот дебют получается в результате постановки белыми своей шашки на поле «с5». Черные не убирают ее, как в «Жертве Н. Кукуева», а продолжают игру.

1. cb4 fg5 2. bc5! — 3. --- --- 4. — ...



Четвертый ход Ч.

4. ... gh4 (+0) — теория

4. ... cb6 (+0) — делает программа

4. ... ef6 (+0) — редкий, но интересный ход

4. ... gf6 (0) 5. gh4! ... — переводя в дебют «Обратная игра П. Бодянского»

4. ... ed6 (-0) — ранний размен

4. ... cd6 (-0) 5. ba3! ...

4. ... gf4! (+0) 5. bc3! ...

4. ... cb6! (+0) 5. de3 вын. — 6 — ...

4. ... ef6! (+0) 5. de3 ... (+8) (мне нравится это продолжение). Программы советуют 5. fe3 ... (+10)

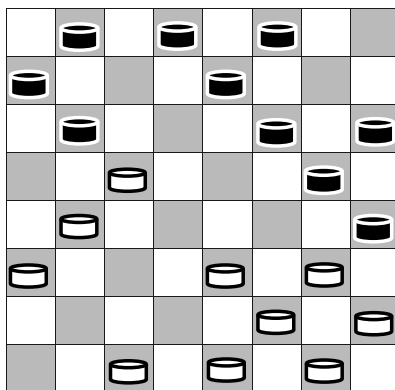
4. ... gh4 (классика)

5. bc3! gf6 6. ab2 fg5 7. cb4! hg7

8. ba3! gf6

План 1.

9. de3 cb6!!



Десятый ход Б.

Анализ позиции:

10. gf4 ... (+0)

10. ed2 ... (+10)

10. cb2 ... (-0)

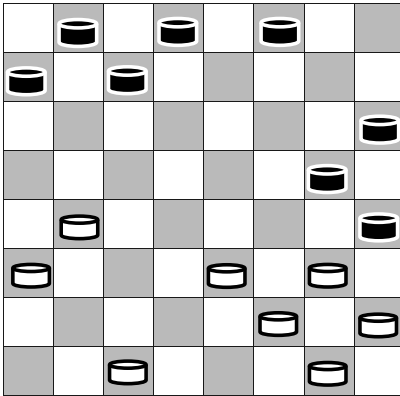
10. cd2 ... (-10)

10. ba5 ... (-0)

Анализ позиции показал, что лучше играть 10. ed2! –

11. – dc7

12. de3! ed6! 13. – f:d8!



Четырнадцатый ход Б.

14. ba5! ... Kallisto.

14. ... fe7 (-15) 15. ef4 (ab4) –

16. --- --- 17. – ab6 18. ab4 ...

(14. ... cd6 15. ab4 ...)

14. bc5 ... Tundra.

14. ... cd6 (-10) 15. – f:d6

16. ab4 bc7 17. ed4 ...

(14. ... fe7 (0) 15. ab4! ...)

14. cb2 ab6! (0) 15. ba5 bc5

16. ef4! – 17. --- --- 18. – ba7

19. bc3! – 20. hg3 fg7 21. cd4 ...

(14. bc5 cb6 (неплохо) 15. cd2! –

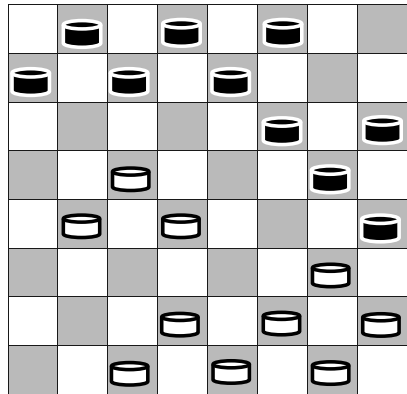
16. – ba7! 17. de3! cd6! 18. – f:d6)

4. ... gh4 (классика)

5. bc3 gf6 6. ab2 fg5 7. cb4! gh7

8. bc3 gf6 План 2.

9. cd4! ...



Девятый ход Ч.

Анализ позиции:

9. ... cd6! (+10)

9. ... cb6 (+0) **10. de5! ...**

9. ... ed6 (0)

9. ... cd6! 10. ba5! –

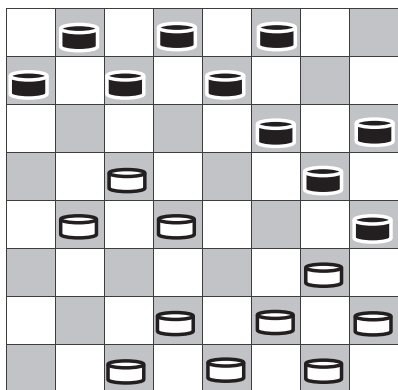
11. – (0) ...

8. gf4 – 9. cd6 – 10. d:b2 –

11. bc7 ... (-10)

(8. cd6 cd4

9. gf6 ba5 10. --- ---)

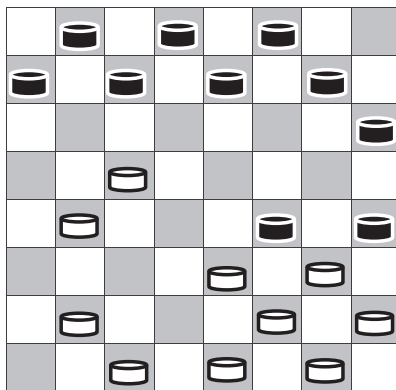


Одиннадцатый ход Ч.

Анализ позиции:

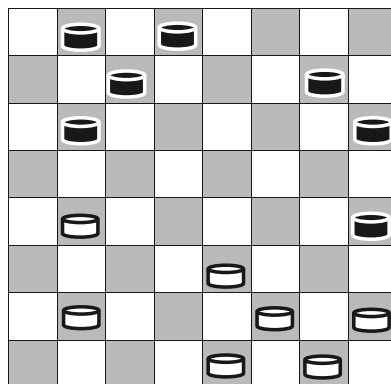
11. ... ab6 (-15) Tundra.
 11. ... ed6 (-10) Kallisto.
 11. ... bc7 (-10)
 11. ... dc7 (-10)
 11. ... fg7 (-50)
 11. ... ab6 (-15) 12. cb2! ba5!
 13. de3 (0) ba7! (-20) 14. gf4! ed6!
 13. ba3 (0) dc7! 14. dc5 ed6!
 13. dc5 (-10) ed6! 14. --- ---
 13. de5 – 14. – (-10) ...
 (13. fe3 ... (-20)).
 11. ... ed6 (-10) Kallisto.
 (12. cb4! fe5! (+2) 13. --- ---)
 12. dc5!! (+20) – 13. – fe7 луч.
 (13. ... dc7! 14. de3! cd6!
 15. --- --- 16. ed2! ... (+40)).
 14. de3! de5 15. gf4! ... (+40)
 4. ... gh4 (классика)

5. bc3! gf6! 6. ab2! fg5! 7. cb4! hg7!
 8. de3?! ...



Девятый ход Б.

8. ... gf4!
 9. g:e5! e:d6! 10. – f:d2 луч.
 11. c:e3 ab6
 (12. ba5 (+20) bc5 13. ed4! –
 14. – hg5 15. ef2! (+30) gf6!
 16. bc3!)



Двенадцатый ход Б.