БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА

Эмануил ЛАСКЕР

Здравый смысл в шахматной игре



УДК 794
ББК 75.581
Л26

Ласкер Э.

Л26 Здравый смысл в шахматной игре. - М.: «Russian CHESS House/Русский Шахматный Дом», 2022. - 104 с. (Библиотечка шахматиста).

ISBN 979-5-94693-046-7

Перед вами – одна из наиболее знаменитых работ в шахматной литературе, настоящий путеводитель для многих поколений шахматистов. Эта книга представляет собой содержание двенадцати публичных лекций, прочитанных Эм. Ласкером перед аудиторией лондонских игроков весной 1895 года. Лекции великого чемпиона мира, находившегося в расцвете творческих сил, высоко поднимались над уровнем простых публичных выступлений и надолго опередили свое время. Любой, кто знает правила шахмат, будет с лихвой вознагражден, познакомившись с уроками из этой книги.

Издание прошло специальное шахматное редактирование.

Для широкого круга любителей шахмат.

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Эмануил Ласкер

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Редактор *Андрей Панеях*
Художник *Алексей Белов*
Компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017
(пн-пт с 11.00 до 19.00)
email: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru
http://www.chessm.ru — Интернет-магазин. ***Более 10 000 наименований!***

ISBN 979-5-94693-046-7 © Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие 3
Предисловие *(к первому изданию)* 6

ЛЕКЦИЯ 1 8
Дополнения 12

ЛЕКЦИЯ 2 14
Дополнения 18

ЛЕКЦИЯ 3 19
Дополнения 25

ЛЕКЦИЯ 4 26

ЛЕКЦИЯ 5 32

ЛЕКЦИЯ 6 36

ЛЕКЦИИ 7 и 8 43

ЛЕКЦИЯ 9 61

ЛЕКЦИИ 10, 11 и 12 70

Послесловие 93
Примечания 97

ЛЕКЦИЯ 1

Принято обычно начинать с определений, но я уверен, что все вы хорошо знакомы, в главных частях, с историей, и с правилами, и с характерными особенностями шахматной игры, и что поэтому вы позволите мне сразу, так сказать, броситься «in medias res». Шахматы были представляемы, или, лучше сказать, были ошибочно представляемы, только как игра, то есть как вещь, которая не может хорошо служить серьезной цели, а создана лишь для развлечения в часы досуга. Если бы они были только игрой, шахматы никогда не пережили бы тех серьезных испытаний, которым отчасти подвергались за долгое время своего существования. Некоторые горячие энтузиасты возвеличивали шахматы как науку или искусство. Они – ни то, ни другое; но их главное характерное свойство – это, кажется, то, что доставляет высшее наслаждение человеческому интеллекту, а именно – борьба. Правда, это не борьба, возбуждающая нервы грубых натур, где льется кровь и где удары оставляют свои видимые следы на телах борющихся, но борьба, в которой владычествует безраздельно – научный, художественный, чисто умственный элемент. С этой точки зрения шахматная партия является гармоничным целым, эскиз которого я буду стремиться набросать перед вами в этой серии лекций.

Принадлежности шахматной игры – доска, разделенная на 64 равных квадрата, и два лагеря войск (пешек и фигур). Значит, мы имеем большое преимущество перед полководцем, который ведет армию в поход, – мы знаем, где найти неприятеля, мы знаем силу, которая находится в его распоряжении. Мы имеем приятную уверенность, что по крайней мере в отношении размера армии – мы равны с нашим противником. Однако, несмотря на это, наш первый шаг будет в точности аналогичен первому шагу главнокомандующего армией. Прежде всего мы мобилизуем наши войска, чтобы сделать их готовыми к действиям и поста-

раемся овладеть важными дорогами и пунктами, которые еще никем не заняты. Эти действия, как мы дальше увидим, как общее правило, требуют не более шести ходов. Если мы упустим это сделать, наш противник воспользуется представившимся ему преимуществом, атакует какой-нибудь жизненный пункт и раньше, чем мы сможем собрать свои войска, сражение уже будет окончено. Позвольте теперь мне для иллюстрации моих утверждений обратиться к нескольким коротеньким хорошо известным партиям, на которых очень легко проследить ошибки и наказание за них.

1. e2-e4 **e7-e5**
2. ♘g1-f3 **d7-d6**
3. ♗f1-c4 **h7-h6**

До сих пор, за исключением последнего хода, черные играли вполне хорошо.

Они открыли линии для своих слонов и для своего ферзя и теперь должны были вывести своего ферзевого коня на c6. Вместо этого, опасаясь какой-то преждевременной атаки, они без всякой надобности делают ход, который не прибавляет силы ни одной из их фигур.

4. ♘b1-c3 **♗c8-g4**

Ошибка. Сначала нужно выводить коней, затем уже слонов.

5. ♘f3:e5 **♗g4:d1**
6. ♗c4:f7+ **♔e8-e7**
7. **♘c3-d5#.**

Вот еще песенка на тот же лад.

1. e2-e4 **e7-e5**
2. ♘g1-f3 **♘g8-f6**
3. ♘f3:e5 **♘b8-c6**

Черные, очевидно, верят в принцип скорейшего развития фигур и даже пренебрегают взятием белой королевской пешки, чтобы выиграть время.

4. ♘e5:c6 **d7:c6**
5. d2-d3 **♗f8-c5**
6. ♗c1-g5 **...**

Ошибка. Белые должны были защищаться от угрозы ♘f6-g4 ходом ♗f1-e2. Теперь происходит катастрофа.

6. ... **♘f6:e4**
7. ♗g5:d8 **♗c5:f2+**
8. ♔e1-e2 **♗c8-g4#**

Другой вариант.

1. e2-e4 **e7-e5**
2. f2-f4 **e5:f4**

Белые, с целью форсировать развитие, жертвуют пешку. Основательно это или нет – мы не будем разбирать в настоящее время.

3. ♗f1-c4 **♕d8-h4+**
4. ♔e1-f1 **d7-d5**

Прекрасный ход. Черные также жертвуют пешку, облегчая вывод своих фигур.

5. ♗c4:d5 **g7-g5**
6. ♘g1-f3 **♕h4-h5**
7. h2-h4 **...**

Хороший ход, благодаря которому входит в игру ладья белых.

Однако атака на пешку черных в настоящее время только кажущаяся, так как и конь белых и их ладейная пешка связаны.

7. ... h7-h6

Черные должны были развить фигуру, в данном случае слона f8 на g7. Это упущение будет стоить им партии.

8. ♗c4:f7+ ♕h5:f7

Не 8...♔:f7 по причине 9.♘e5+.

9. ♘f3-e5 ♕f7-g7
10. ♕d1-h5+ ♔e8-e7
11. ♘e5-g6+ ♔e7-d8
12. ♘g6:h8 ♕g7:h8
13. h4:g5 ...

Теперь белые имеют две пешки и ладью в превосходной позиции против двух легких фигур, тогда как все фигуры черных еще не развиты, а их король в небезопасном положении. Поэтому между приблизительно равносильными игроками исход партии решен в пользу белых.

Теперь позвольте мне перейти к ходам, которые часто встречаются в так называемых закрытых партиях.

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. ♘b1-c3 ♘g8-f6
4. ♗c1-g5 ♗f8-e7

Черные должны были сначала разменяться пешками и затем уже вывести слона на e7. Таким способом они получили бы неприступное положение.

5. ♗g5:f6 ♗e7:f6
6. ♘g1-f3 0-0

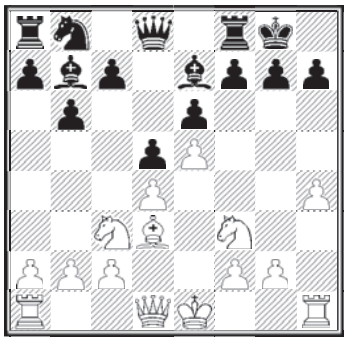
Черным нет надобности рокировать так рано. Их первой заботой должно быть развитие ферзевого фланга. Например: 6... de 7.♘:e4 ♘bd7 8.♗d3 b6 9. 0-0 ♗b7 – было бы если не самым лучшим, то во всяком случае совершенно безопасным планом развития.

7. ♗f1-b3 d7-d6
8. e4-e5 ♗f6-e7
9. h2-h4 ...

Белые последовательно стараются вести атаку против королевского фланга черных. Фигуры ферзевого фланга черных имеют такое малое значение на действительной арене сражения, что партия их уже значительно скомпрометирована.

9. ... ♗c8-b7

Единственным сравнительно безопасным ходом было бы ♗c8-a6.



10. ♗d3:h7+ ♔g8:h7

11. ♘f3-g5+ ♔h7-g6

Если вместо этого 11...♔g8, то 12.♕h5 ♗:g5 13.hg f6 14.g6 и мата нельзя предотвратить.

12. ♘c3-e2 ♗e7:g5

13. h4:g5 f7-f5

Если 13...♕:g5, то 14.♘f4+ ♔f5 15.♕d3+ ♔g4 16.♕h3+ ♔:f4 17.♕f3#.

14. g5:f6 ♔g6-f7

15. ♘e2-f4 ♖f8-h8

Чтобы защититься от хода белых ♖h7. Но защита эта фиктивна, и жестокий враг не дает ни минуты покоя.

16. ♕d1-g4! ♖h8:h1+

17. ♔e1-d2 g7:f6

Что могут делать черные? Если 17...♖h7, то 18.♕e6+ ♔f8 19.♘g6#.

18. ♕g4-g6+ ♔f7-e7

19. ♕g6-g7+ ♔e7-e8

20. ♕g7-g8+ ♔e8-e7

21. ♕g8:e6+ ♔e7-f8

Сначала белые оттесняют короля черных на самое опасное место и затем уже следует заключительный удар.

22. ♖a1:h1 ♔f8-g7

23. ♖h1-h7+ ♔g7:h7

24. ♕e6-f7+ ♔h7-h8

25. ♘f4-g6#.

Если мы снова бросим критический взгляд на те немногие варианты, которые выше рассмотрели, то мы должны быть поражены одним обстоятельством, именно тем, что проигрывающая сторона имеет большую часть своей армии на таких позициях, где она не принимает никакого участия в разрешении решающих вопросов. Эта армия могла бы с таким же успехом стоять не на доске, а где-нибудь в любом другом месте. Согласно моему собственному опыту за доской и, я думаю, согласно установленным фактам, я следующим образом формулирую правила развития фигур:

I. В начале партии (в дебюте) не двигайте никаких других пешек, кроме королевской и ферзевой.

II. Не ходите в начале партии (в дебюте) дважды одной и той же фигурой, но ставьте ее сразу на правильное место.

(В своей практике я всегда находил, что самая сильная позиция для коней – это третья линия слона: f3, c3, f6, c6, где они имеют превосходное действие; для королевского слона лучшая позиция – на его первоначальной диагонали (f1-a6, f8-a3); если он не подвергается размену, то на c4 и c5.)

III. Выводите коней ранее развития слонов, в особенности ранее ферзевого слона.

IV. Не связывайте королевского коня противника (ходами ♗c1-g5, ♗c8-g4) до рокировки его короля.

В отношении правила I иногда, в особенности в дебютах ферзевой пешки, вы найдете, что луч-

ше продвинуть пешку ферзевого слона («с») на два хода раньше, чем загородить ее ферзевым конем. Это, однако, единственное исключение, в котором оправдывается безусловно нарушение только что изложенных правил. Вы видите таким образом, что, согласно с изложенным планом, вся мобилизация требует шести ходов: два на развитие пешек, два — на коней и два — на слонов. Правда, вы можете быть принуждены потратить некоторое время в начале партии (дебюте) на размен пешек или фигур, или может встретиться необходимость сделать один или два защитительных хода, но действительная работа по мобилизации может быть закончена не более, как в шесть ходов, посвященных этой цели.

Дополнения

Можно заставить противника уклониться от вышеуказанных принципов, если самому играть против правил; большой, однако, вопрос, можно ли себе позволить такую роскошь, и не даст ли она в конечном счете, несмотря на самую лучшую игру, плохое положение. В Королевском гамбите после ходов 1.e2-e4 e7-e5 белые, играя 2.f2-f4, уклоняются от правил. Черные могут, не считаясь с этим, продолжать планомерно свое развитие ходом 2...d7-d5 3.e4:d5. Правда, в этом случае они вынуждены после 3...e5-e4 терять время на ход пешкой (также против правил), однако им удается зато захватить в свои руки инициативу.

И в Ферзевом гамбите 1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.♘b1-c3 ♘g8-f6 белые часто перед рокировкой играют ♗c1-g5, чтобы не запереть своего слона ходом e2-e3; тогда белые вслед за сим занимают ходом e2-e3 очень крепкое положение; однако преимущества у них не видно, наоборот, черным при правильной игре удается через несколько ходов добиться полного равенства в положении. В последнее время вошло в моду «фианкеттирование» слонов, то есть развитие их на g2, g7, b2, b7; быть может не легко играть против такой системы, но и здесь могут служить вышеуказанные правила. Как пример я даю следующую последовательность ходов: 1.♘g1-f3 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 (защита и нападение) 3.b2-b3 ♘g8-f6 4.♗c1-b2 ♗c8-f5 5.g2-g3 e7-e6 6.♗f1-g2 ♘b8-d7 7.0-0 ♗f8-d6 8.d2-d3 e6-e5. Черные стоят не плохо. Они делали ход c7-c6, следовательно, коню предназначалось место d7, а поэтому предпочти-

тельно развитие слона ♗c8-f5 до выхода коня. Можно к правилам добавить для объяснения следующее: наиболее важные для дебюта поля – это поля центральные e4, e5, d4, d5, а наиболее слабые – f2, c2, f7 и c7; кто на этих полях получает перевес, тот в дебюте стоит лучше. Все прочее – дело середины игры и окончаний, которые должны, в общем, являться логическим следствием дебюта.

Приведенные выше рассуждения оставляют открытым вопрос, как наказывается уклонение от правил. Разобрать в этом месте этот вопрос исчерпывающе было бы с методической точки зрения неправильно; несколько намеков выше даны; этого должно быть пока достаточно. Методический разбор этого вопроса последует в главах, посвященных стратегии нападения и защиты.

ЛЕКЦИЯ 2

В прошлой лекции мы дали теорию первой части шахматной партии (дебюта) и постарались до известной степени обосновать и иллюстрировать ее. Теперь надлежит подвергнуть ее практическому испытанию. Для этой цели мы рассмотрим сегодня распространенную форму начала (дебюта), так называемую игру Рюи Лопеца, по имени испанского епископа, который ее изобрел. (В настоящее время в русской, французской и немецкой шахматной литературе для этого дебюта принято наименование «Испанская партия». – *Прим. ред.*) Дебют этот состоит из трех следующих ходов:

1. e2-e4 **e7-e5**
2. ♘g1-f3 **♘b8-c6**
3. ♗f1-b5 **...**

Конечно, вы сразу заметите, что угроза, которую, по-видимому, содержит последний ход белых, именно ♗:c6 с последующим ♘:e5, – только кажущаяся, так как черные легко отыгрывают пешку. Следовательно, мы можем сделать для развития всякий ход, который нам нравится. Согласно правилам, изложенным в нашей первой лекции, надлежит играть или 3...d7-d6, или 3...♘g8-f6. Оба этих хода делают весьма часто и, в общем, с удовлетворительными результатами. Лично я предпочитаю немедленное развитие коня, так как d7-d6 лишает королевского слона черных возможности занять диагональ a7-g1 с пункта c5.

3. ... **♘g8-f6**

Следующий ход белых может быть ♘c3 или d3, что даст им солидную и в общем сильную партию. Но эти варианты не представили бы для черных никаких особых затруднений: они могли бы продолжать, например, d7-d6 и затем осуществить в точности тактику, рекомендованную нами в предыдущей лекции.

Белые, однако, имеют в своем распоряжении другое продолжение, дающее им острую атаку, защита против которой требует от черных большой обдуманности.

4. 0-0 **...**

Что теперь делать черным? Согласно нашим правилам они