

## Пешечники по Дворецкому. Часть 1-я.

Пешечные окончания очень конкретны – любое, даже самое минимальное изменение позиции обычно меняет содержание и исход борьбы. Здесь редко удаётся ограничиться лишь «общими соображениями» – необходимо аккуратно считать варианты.

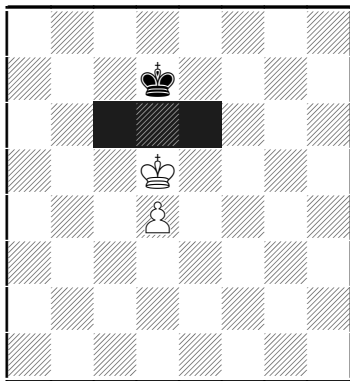
Изучение пешечных окончаний сводится главным образом не к запоминанию точных позиций, а к освоению типичных приёмов – они существенно облегчают нам поиск решения и расчёт вариантов.

Многие пешечные окончания носят ярко выраженный «темповый» характер. В них всё решает скорость: чья пешка первой пройдет в ферзи, успеет ли король задержать проходную пешку или вовремя переместиться на противоположный участок доски. В других, напротив, ведётся манёвренная борьба, важнейшее значение приобретает цугцванг.

«Манёвренные» окончания чаще всего сложнее «скоростных», но мы всё-таки начнём с них, чтобы взять на вооружение важнейшее понятие «поля соответствия». Потом мы переключимся на изучение идей «скоростных» окончаний, а затем вновь вернёмся к «манёвренным».

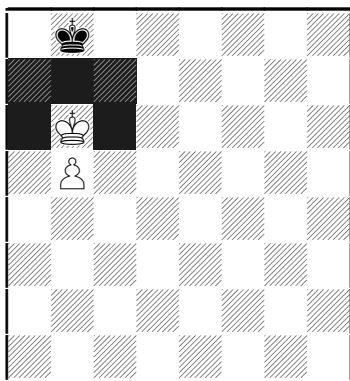
### КЛЮЧЕВЫЕ ПОЛЯ

*Ключевыми мы называем поля, занятие которых королём обеспечивает выигрыш независимо от очереди хода.* В других видах эндшпиля речь может также идти о ключевых полях для иных фигур, а не только для короля



#### №1-1

Поле d5, на котором сейчас находится король, не ключевое – при ходе белых у них нет выигрыша. Ключевыми являются поля **c6**, **d6**, **e6**. Чёрные при своем ходе вынуждены отступить королём, пропуская короля противника на одно из ключевых полей. При ходе белых позиция ничейна, поскольку захватить ключевые поля невозможно.

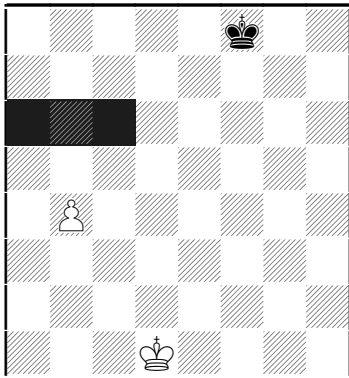


#### №1-2

При пешке на 5-й горизонтали ключевыми являются не только поля **a7**, **b7** и **c7**, но также поля 6-й горизонтали: **a6**, **b6** и **c6** – белые выигрывают даже при своем ходе.

Например, 1. ♔a6! ♚a8 2.b6 ♚b8 3.b7 и т.д.

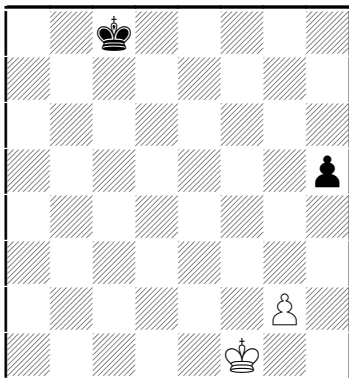
Стоит отметить, что неточно 1. ♔c6?! ввиду 1... ♚a7!, и приходится возвращаться к исходной позиции: 2. ♔c7 (2.b6+? ♚a8!=) 2... ♚a8 3. ♔b6 (3.b6? – пат) 3... ♚b8 4. ♔a6!, и т.д.



### №1-3

Ключевые поля – **a6, b6, c6**. Поэтому имеет смысл направиться к наиболее удалённому от короля противника полю (a6) – его будет труднее защитить.

То есть **1. ♖c2! ♜e7 2. ♜b3 ♚d6 3. ♖a4!** [3. ♜c4?! ♜c6! =] **3... ♜c6 4. ♖a5**. Идея понятна: **5. ♜a6** и т.д. **4... ♜b7 5. ♖b5!**, и чёрные могут сдаваться.



И. Моравец, 1952

### №1-4

**1. ♜f2!** В случае **1. ♜g1? ♜d7** чёрный король успевает защитить пешку (**2. ♜h2 ♜e6 3. ♜h3 ♜f5 4. ♜h4 ♜g6 =**), а сейчас он уже запаздывает: **1... ♜d7 2. ♜g3 ♜e6 3. ♜h4** и т.д.

**1...h4! 2. ♜g1!!**

Напрашивающееся **2. ♜f3?** опровергается посредством **2...h3!** (**2... ♜d7? 3. ♜g4+-**). При взятии пешки чёрный король направляется на h8. А если **3.g4**, то белые не успеют завладеть ключевыми полями на 6-й горизонтали: **3... ♜d7 4. ♜g3 ♜e6 5. ♜:h3 ♜f6 6. ♜h4 ♜g6 =**.

**2...h3 3.g3!** Ключевые поля пешки g3 располагаются на 5-й горизонтали – ближе к белому королю!

**3... ♜d7 4. ♜h2 ♜e6 5. ♜:h3 ♜f5 6. ♜h4 ♜g6 7. ♜g4**, и всё кончено.

**Трагикомедия.** Белые: ♜d3, п. d5. Чёрные: ♜f4, п. d6.

## ПОЛЯ СООТВЕТСТВИЯ

**Поля соответствия – это поля обоюдного цугцванга.**

Речь может идти о полях соответствия для королей, для короля и пешки, а при ином материале – и о соответствии для любой пары фигур.

Наиболее часто встречающиеся случаи полей соответствия: **оппозиция, минированные поля, треугольник.**

### Оппозиция

**Оппозицией называется противостояние королей на одной линии через одно поле («ближняя») три или пять полей («дальняя»); оппозиция может быть вертикальной, горизонтальной и диагональной.**

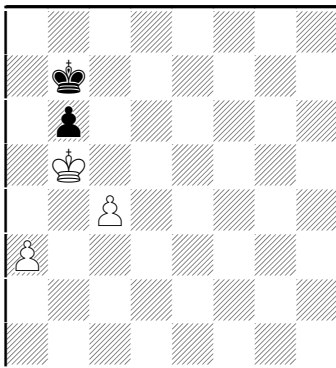
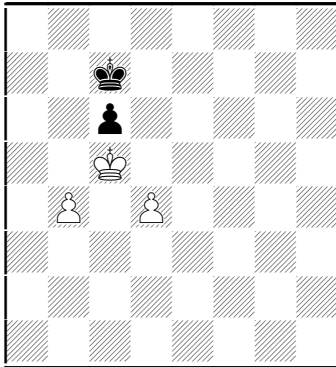
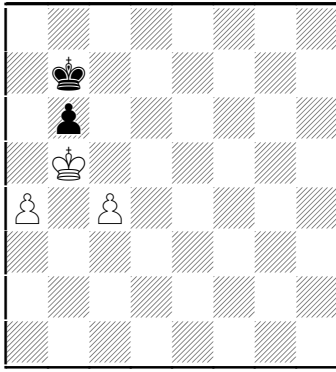
«Захватить оппозицию» означает добиться противостояния королей при ходе противника (то есть поставить его в цугцванг), «попасть в оппозицию» – напротив, угодить в цугцванг самому.

Вернёмся к диаграмме 1-1 – на ней мы видим простейший случай оппозиции (ближней, вертикальной).

При ходе белых выигрыша нет (**1. ♜c5 ♜c7 zz; 1. ♜e5 ♜e7 zz**), при ходе чёрных – они проигрывают, поскольку вынуждены пропустить неприятельского короля на одно из ключевых полей (**1... ♜c7 2. ♜e6 zz; 1... ♜e7 2. ♜c6 zz**).

При оппозиции в соответствии обычно находится не одна пара полей, а несколько (**c5 – c7, d5 – d7, e5 – e7**).

**Сильнейшая сторона захватывает оппозицию, чтобы осуществить обход (неприятельский король отходит в одну сторону, наш король наступает в противоположную). Слабейшая сторона, завладев оппозицией, препятствует обходу противника.**



### №1-7

Белые владеют оппозицией, но для выигрыша этого недостаточно.

**1...♔c7!**

Ошибочно 1...♔a7? ввиду 2.a5! ba 3.♔:a5 (здесь захват оппозиции решает) 3...♔b7 4.♔b5 ♔c7 5.♔c5+-.

**2.♔a6.**

Поскольку 2.c5 бесполезно, король направляется в обход. В ответ чёрные занимают боковую оппозицию.

**2...♔c6 3.♔a7 ♔c7! 4.♔a8 ♔c8!=** (но не 4...♔c6? 5.♔b8 ♔c5 6.♔b7+-).

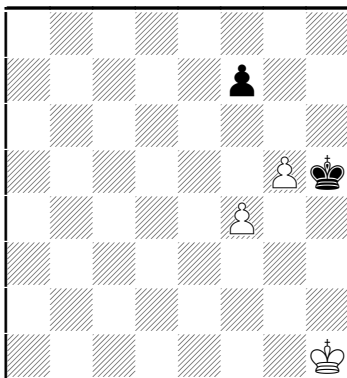
### №1-7а

Если сдвинуть позицию на вертикаль вправо, белые выигрывают (на 1...♔d7 следует 2.d5!).

### №1-7б

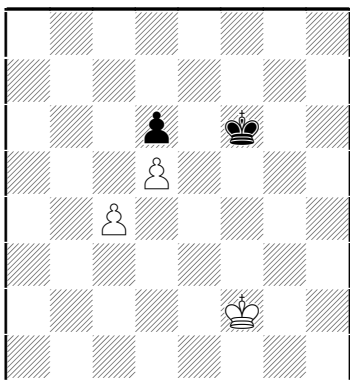
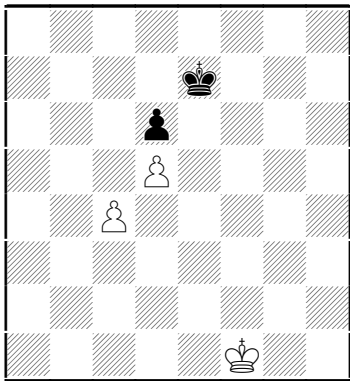
Выиграли бы белые и если бы в их распоряжении имелся запасной темп. Переставим пешку a4 на a3 – тогда после 1...♔c7 2.♔a6 ♔c6 они сначала вновь захватывают оппозицию ходом 3.a4!, а затем осуществляют обход: 3...♔c7 4.♔a7 ♔c6 5.♔b8! (обход!) 5...♔c5 6.♔b7+-.

Рассмотрим теперь *механизм использования дальней оппозиции сильнейшей стороной*. Он по сути довольно прост и сводится к превращению дальней оппозиции в ближнюю посредством обхода. Если обход невозможен, то владение дальней оппозицией ничего не даёт.



### №1-10

Пешки теряются, после чего чёрный король будет владеть ключевыми полями пешки f7. Однако белые тактическим путём увлекают эту пешку вперёд и успевают защитить новые ключевые поля. **1.g6! fg 2.f5!** Слабо 2.♔g2? ♔g4 3.f5 gf+, и чёрные владеют оппозицией; плохо также 2.♔h2? ♔g4 3.f5 ♔:f5! 4.♔g3 ♔g5-+. **2...gf 3.♔g1.** Дальней оппозицией владеют чёрные, но превратить её в ближнюю не в состоянии. Дело в том, что после 2...♔g5 3.♔f1 обход (3...♔h4) не имеет смысла, в ответ на 3...♔f4(g4) ближнюю оппозицию займут белые: 4.♔f2(g2), а нужное для короля поле f5 занято своей же пешкой. Вот если бы он мог поместиться там вместе с пешкой... Но, увы, правила этого не позволяют.



### №1-11

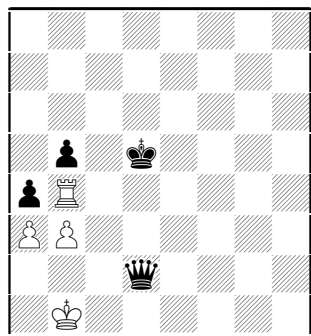
Захват дальней оппозиции ходом 1.♔e1?! приводит лишь к ничьей. Оппозиция на линии «е» не имеет значения: 1...♔e8! 2.♔e2 ♔e7 3.♔e3 ♔e8 4.♔e4 ♔e7, и нельзя сближаться дальше, поскольку поле e5 недоступно. А при отступлении белого короля с линии «е» оппозицией навсегда завладеет партнёр, например, 2.♔f2 ♔f8! 3.♔g3 ♔g7! 4.♔f3 ♔f7!, и т.д.

**В подобных ситуациях обычно существует «главная» линия, на которой жизненно важен захват оппозиции. А при отступлении с неё короля противника нужно осуществлять обход.** В данном случае – это вертикаль «f».

Представим себе, что король чёрных только что стоял на f7 и отошёл в сторону. Белые должны двинуться в обход: **1.♔g2!** Оставаться на вертикали «е» бессмысленно – король белых придет на ключевое поле g6. Чёрные играют **1...♔f6.** Как мы уже отметили, на линии «f» необходимо держать оппозицию, поэтому следует **2.♔f2!**

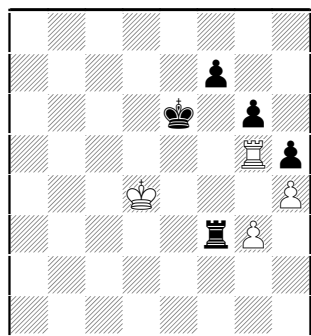
### Диаграмма

Что делать чёрным? Бесполезно идти вперёд королём: 2...♔f5 3.♔f3 ♔e5 4.♔e3 ♔f5 5.♔d4 и 6.c5. Если отступить королём вправо, белый король двинется влево и успеет захватить ключевые поля на ферзевом фланге: 2...♔g6 3.♔e3 ♔f7 4.♔d4 (неплохо и 4.♔f3) 4...♔e7 5.♔c3 ♔d7 6.♔b4 ♔c7 7.♔a5! (диагональная оппозиция!) 7...♔b7 8.♔b5 zz ♔c7 9.♔a6+-. Остаётся **2...♔e7**, но тогда действует уже знакомый нам алгоритм: **3.♔g3! ♔f7 4.♔f3! ♔e7 5.♔g4 ♔f8 6.♔f4! ♔e7 7.♔g5! ♔f7 8.♔f5+-.** Дальняя оппозиция успешно превращена в ближнюю.



### №1-12

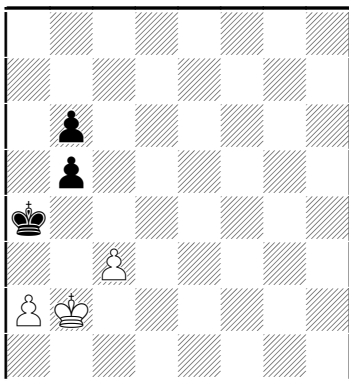
Позиция чёрных выиграна. Возможно 1...ab, очень сильно и 1...♖c3!? 2.♖:b5+ (2.♔a2 ♖c2+; 2.ba ♖:a3) 2...♔c6 3.ba ♖:a3. Однако Тартаковер решил перейти в пешечное окончание, расценив его как выигранное. **1...♖:b4? 2.ab ab 3.♔b2 ♔c4 4.♔a3! b2** (4...Кс3 – пат) **5.♔a2!** Этого хода и не заметили чёрные, отдавая ферзя. Они надеялись, выиграв пешку b4, захватить оппозицию, но просчитались. После **5...♔c3 6.♔b1 ♔:b4 7.♔:b2** ничья очевидна.



### №1-13

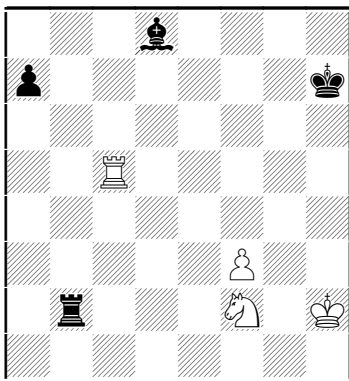
Чёрные легко побеждали, отступив ладьёй 1...♖a3!, (чтобы воспрепятствовать приближению белого короля к пешкам: 2.♔e4 f5+! и 3...♔f6-+), а затем играя ♔f6-g7 и f7-f6 (или f7-f5). В партии последовало **1...♖f5?? 2.♔e4! ♖:g5 3.hg.** Оппозицией владеют белые, но Любоевич рассчитывал на **3...f6 4.gf ♔:f6 5.♔f4 g5+.** Юсупов ответил **6.♔f3!** Выяснилось, что оппозиция на линии «f» ничего чёрным не дает, поскольку на 6...♔f5 следует **7.g4+! hg+ 8.♔g3=.** А как только их король встанет на вертикаль «е», белый король тут же займет оппозицию. **6...♔f7 7.♔f2! ♔e6 8.♔e2! ♔d6 9.♔d2 ♔c5 10.♔e3!** Ничья!

## Упражнения



### №1-14

Решение позиции основывается на идеях, знакомых нам по обсуждению диаграммы 1–7. **1...b4!** (1...♙a5? 2.♙b3) **2.c4** (2.c:b4 ♙xb4=) **2...b3!** Проигрывает 2...♙a5? 3.♙b3 ♙a6 4.♙:b4 ♙a7 5.♙b5 ♙b7 6.a3! ♙c7 7.♙a6 ♙c6 8.a4! ♙c7 9.♙a7 ♙c6 10.♙b8!+-. **3.a3!** Если 3.a:b3+, то 3...♙b4 и 4...b5=. **3...♙a5.** Но не 3...b5? 4.c5+-. **4.♙:b3 ♙a6** (4...b5? 5.c5+-) **5.♙b4 ♙a7!** Но не 5...♙b7? 6.♙b5+-. **6.♙b5 ♙b7.** Сейчас у белых не два (как было в варианте 2...♙a5?), а всего один запасной темп. **7.a4 ♙c7!** (7...♙a7? 8.a5+-) **8.♙a6 ♙c6! 9.♙a7 ♙c7! 10.♙a8 ♙c8=.**

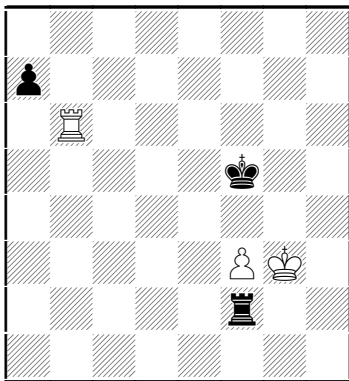


### №1-16

**1.♙g3!** Ошибочно 1.♙g2? ♙:f2+ 2.♙:f2 ♙b6 и т.д. В случае 1.♙g1? ♙b6 2.♙h5+ ♙g6 3.♙h2 решает размен: 3... ♙:f2 4. ♙:f2, а теперь 4...a5! 5.♙f1 ♙:f2 6.♙:f2 a4, и за пешкой не угнаться. **1... ♙:f2!** Иначе можно сразу соглашаться на ничью. Например, после 1... ♙b6 2.♙d3 и т.д. **2. ♙h5+!** Очевидно, единственное. Если 2.♙:f2?, то 2... ♙b6 и т.д. **2...♙g6 3. ♙d5.** При другом ходе ладьи просто уйдёт с f2. Слабо, конечно, и 3.♙:f2? ♙:h5+-. **3... ♙b6 4. ♙d6+ ♙f5!** Чёрный король рвётся в центр. **5. ♙:b6.**

#### Диаграмма

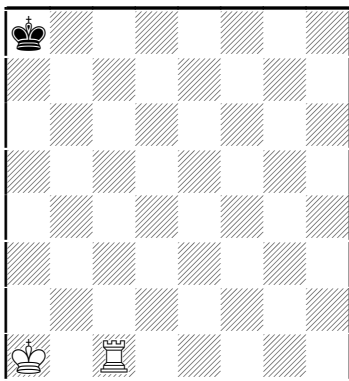
Теперь после 5...a:b6 6.♙:f2 ничья очевидна. Поэтому чёрные действуют значительно хитрее — **5... ♙:f3+!**, рассчитывая на 6.♙:f3? a:b6, и белым плохо: 7.♙e3 ♙e5 8.♙d3 ♙d5 9.♙c3 ♙c5 10.♙b3 ♙b5 и т.д. Однако следует феерическое **6.♙g2!!**, и получается ничья. **6...a:b6.** А что ещё? «Ладейник», возникающий после 6... ♙a3 явно ничейный. Ничего нет у чёрных и в случае 6... ♙g3+ 7.♙:g3 a:b6 8.♙f3! и т.д. Ну а теперь всё понятно: белые удерживают оппозицию и потому спасаются. То есть **7.♙:f3 ♙e5 8.♙e3 ♙d5 9.♙d3 ♙c5 10.♙c3 ♙b5 11.♙b3! =.**



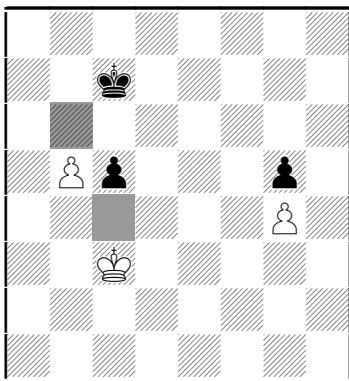
### №1-18

Задание таково: дать мат, сделав всего один (матующий) ход ладьёй.

**1.♙a2!** Белый король должен сблизиться с чёрным, сохраняя оппозицию. А если это невозможно — то осуществить обход по линии «с». По существу, действует знакомый нам алгоритм превращения дальней оппозиции в ближнюю. **1...♙b8! 2.♙b2! ♙a8.** Или 2...♙a7 3.♙a3 ♙b7 4.♙b3 и т.д. **3.♙c3! ♙b7** (3...♙a7 4.♙c4!) **4.♙b3! ♙a7 5.♙c4 ♙b8 6.♙b4! ♙a8 7.♙c5 ♙b7 8.♙b5 ♙a7 9.♙c6 ♙b8** (9...♙a6 10. ♙a1#; 9...♙a8 10.♙c7 ♙a7 11. ♙a1#) **10.♙b6 ♙a8 11. ♙c8#.**

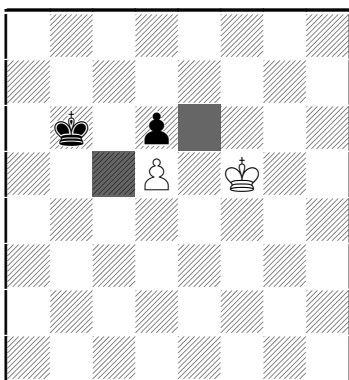


## Минированные поля



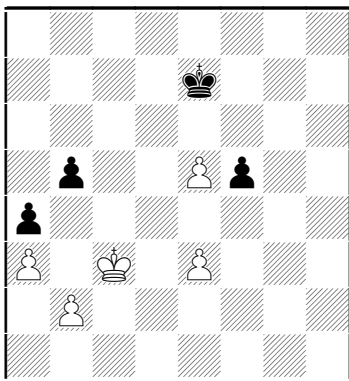
### №1-19

Иногда в соответствии находится лишь одна пара полей. Такие поля называются «минированными». На минированное поле нельзя ступать первым – иначе «подорвёшься», попадёшь в цугцванг. Приходится либо выждать по соседству с минированным полем, либо идти вперёд, аккуратно обходя его. Вот два наиболее типичных случая минированных полей. Мы видим, так называемые, «*пешки-недотроги*». Белый король перемещается по полям b3, c3 и d3, чёрный – по полям c7, b7 и a7, и ни один из них не вправе напасть на пешку – поля c4 и b6 минированы.



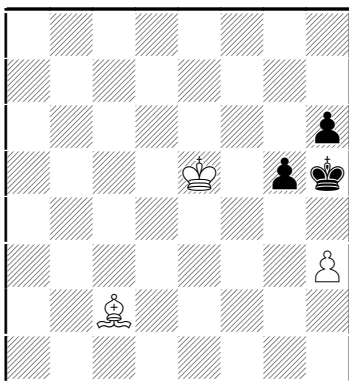
### №1-20

Здесь обоюдный цугцванг получается при королях на e6 и c5. Белые побеждают, вынуждая короля противника первым встать на минированное поле. **1. ♔f6! ♚b5.** Безнадёжна и пассивная защита: 1...♔c7 2.♔e7 ♚c8 3.♔:d6 – король, выиграв пешку d6, одновременно захватывает ключевое поле пешки d5. **2. ♔e7! ♚c5 3. ♔e6** — цугцванг и победа! При ходе чёрных они играют **1...♚b5!** Однако для белых, в отличие от противника, потеря пешки отнюдь не равносильна потере партии, поэтому они отвечают **2. ♔e4** (но не 2.♔f6? ♚c4! 3.♔e6 ♚c5-) **2...♚c4 3. ♔e3 ♚:d5 4. ♔d3** с ничьей.



### №1-22. Алехин — Ейтс, 1910

Ошибочно **1. ♔d4?! ♚e6** (поля d4 и e6 минированы). А **1. ♔b4?! ♚e6 2. ♔:b5 ♚:e5 3. ♔:a4 ♚e4 4. b4 ♚:e3** приводит к эндшпилю «ферзь и ладейная пешка против ферзя», который, согласно теории, ничеен. **1. ♔d3 ♚d7** (1...♚e6? 2.♔d4 zz) **2.e4! f4 3.Ke2 Ke6 4.Kf2!!** Чёрные сдались. При белой пешке e4 и чёрной f4, как мы знаем, минированы поля f3 и e5. Белый король не стал первым ступать на f3, а вот у его визави не было аналогичного выжидательного хода – мешала пешка e5. Кстати, ходы белых можно было и переставить: **1.e4 f4 2. ♔d3 ♚e6 3. ♔e2!** и т.д., но не **3. ♔d4?! ♚e7.**

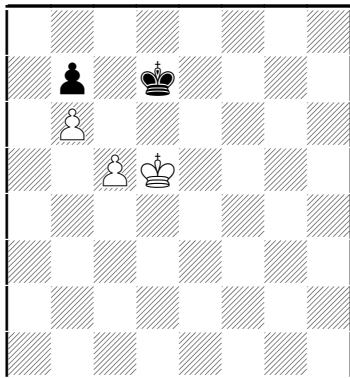


### №1-24. Кобесе — Хоанг Тхай Ту, 1996

Позиция ничейна. Белые пробуют последнюю ловушку, которая неожиданно приносит им успех. **1. ♔d1+!? ♚h4?** Необходимо было **1...♔g6!** с последующим **2...h5, 3...g4=.** **2. ♔g4 h5 3. ♔f5! hg 4.hg.** Чёрные сдались. Стоит отметить, что на **1. ♔f5!?** надо отвечать не **1...♔h4?? 2. ♔g4** и т.д. а **1...g4! 2. ♔:g4+ (или 2.hg+ ♚g5 и 3...h5=) 2...♔g6** с ничьей.

## Треугольник

**Треугольником** называют манёвр короля, направленный на потерю темпа и передачу очереди хода противнику.

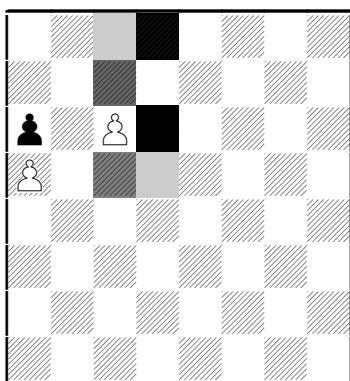


### №1-26.

Поля d5 и d7 находятся в соответствии. Подвижность чёрного короля ограничена – ведь он должен следить за прорывом c5-c6 и избегать своего оттеснения в угол доски. Неудивительно, что белые легко «теряют» темп и ставят противника в цугцванг.

**1. ♖e5!** Ошибочно 1.c6+? ввиду 1...♚c8! (но не 1...bc+? 2. ♖c5 ♚d8 3. ♖d6! ♚c8 4. ♖:c6 ♚b8 5.b7+-) 2. ♖d6 ♚b8! 3. ♖d7 bc=.  
**1...♚c6** (1...♚e7 2.c6+-) **2. ♖d4 ♚d7 3. ♖d5.** Белые достигли цели, описав королем «треугольник». Дальнейшее просто.  
**3...♚c8 4. ♖e6!** (диагональная оппозиция) **4...♚d8 5. ♖d6** (а теперь – вертикальная) **5...♚c8 6. ♖e7 ♚b8 8. ♖d7 ♚a8 9.c6+-.**

Следующая позиция очень важна и сама по себе, и как иллюстрация логики, характерной для анализа соответственных полей. Короли располагаются на d5 и c8, но не будем пока ставить их на доску, а сначала разберёмся с полями соответствия.



### №1-27.

Две пары полей обоюдного цугцванга очевидны: **d6 – d8** и **c5 – c7**.

Поля d6 и c5 граничат с d5, у чёрных соответствующие клетки d8 и c7 – с полем c8. Таким стандартным способом определяем новое соответствие: **d5 – c8**.

Рядом с d5 и c5 у белых имеются два равноценных поля: c4 и d4, у черных по соседству с соответственными полями c7 и c8 – только одно: d8 (или b8).

При чёрном короле на d8 белые делают выжидательный ход королём с c4 на d4 (или наоборот).

Чёрному королю придётся встать на c7 или c8, белые займут соответственное поле и выиграют.

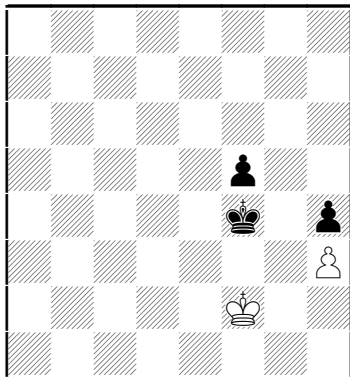
То есть **1. ♖c4(d4)! ♚d8 2. ♖d4(c4)!**

Цугцванг!

**2...♚c8 3. ♖d5! ♚d8** (или 3...♚c7 4. ♖c5 и 5. ♖b6) **4. ♖d6 ♚c8 5.c7.** Цугцванг!

### №1-29.

#### Юдасин — Оснос, 1987.



Сделав свой последний ход (**1. ♖e2-f2**), гроссмейстер Леонид Юдасин предложил ничью, добавив, что на доске известная ничейная позиция, которую можно найти в любой книжке.

Его партнёр, международный мастер и опытный тренер (много лет он был тренером Корчного) поверил в эту чепухню и принял предложение!

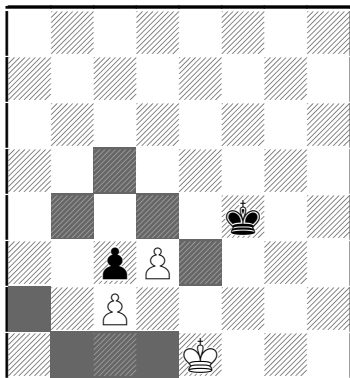
После **1...♚e4 2. ♖e2 f4 3. ♖f2 f3** получается позиция, которая и на самом деле есть во всех эндшпильных книжках (Фарни – Алапин), но он, как нам уже известно, а выиграна.

Решает треугольник: **4. ♖f1 ♚f5 5. ♖e1 ♚e5.** Цугцванг! **6. ♖f1 ♚e4+.**

## Иные случаи полей соответствия

Ситуации с соответственными полями могут быть самими разнообразными — от элементарных до сложнейших, когда большая часть свободных полей на доске является полями обоюдного цугцванга.

Как определяется соответствие тех или иных полей? Тут, к сожалению, нет специального рецепта. Обычно имеет смысл найти ключевые поля, рассмотреть возможные планы партнёров, посчитать простейшие варианты. Такой предварительный анализ, быть может, подскажет некоторые ситуации обоюдного цугцванга, отталкиваясь от которых в дальнейшем можно будет определить и всю сеть полей соответствия.



### №1-32.

Чёрные обязаны защитить ключевые поля e2 и f2. Этой цели служат ходы 1...♔e3 и 1...♔f3. Первый выглядит более естественным (оппозиция!). Но не будем спешить с выводами.

Белый король попытается прорваться на ферзевом фланге, занять ключевое поле b3 - его тоже придётся оборонять. При белом короле на a2 чёрный король обязана занять поле b4 (a4 слишком далеко от королевского фланга). Сразу получаем всю цепочку соответствующих полей: **a2 -b4, b1 - c5, c1- d4, d1 - e3, e1- f3**. Вот и выясняется, что шаблонное 1...Ke3? проигрывает после 2.Kd1, и чёрные в цугцванге.

Зато **1...♔f3! 2.♔d1** (или 2.♔f1 ♔e3 3.♔e1 ♔f3 4.♔d1 ♔e3 5.♔c1 ♔d4 6.♔b1 ♔c5 7.♔a2 ♔b4 и т.д.) **2...♔e3** легко делает ничью.

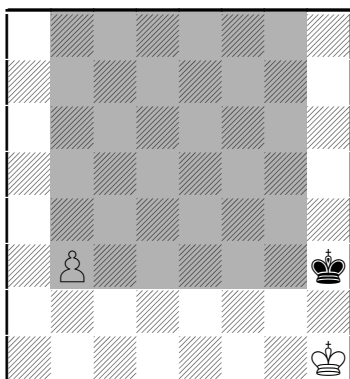
Этот пример приводится ради того, чтобы подчеркнуть, что система полей соответствия отнюдь не всегда бывает «прямолинейной», как при оппозиции. Каждый раз требуется конкретный анализ.

Оппозицию можно занимать лишь предварительно убедившись, что таким способом вы поставите в цугцванг противника, а не угодите в него сами.

Если же (как в данном примере) требуется, напротив, уступить оппозицию сопернику, то такой случай соответствия полей можно назвать «антиоппозицией». Этот термин представляется более точным, чем применяемое порой выражение «конец оппозиция» (ведь смысл слова «оппозиция» - в противостоянии королей на одной линии, а не на разных).

## КОРОЛЬ ПРОТИВ ПРОХОДНЫХ ПЕШЕК

### Правило квадрата



Представим себе квадрат, одной из сторон которого является путь между пешкой и поле её превращения.

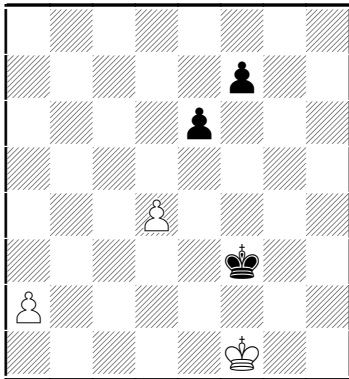
Если король находится в квадрате проходной пешки или при своём ходе вступает туда, то он успевает её задержать; в противном случае пешка проходит в ферзи.

При ходе чёрных они попадают в квадрат и делают ничью (1...♔g4 или 1...♔g3).

Если же ход сейчас белых, то после 1.b4 стороной нового квадрата становится вертикаль «f», не доступная для чёрного короля.

Если бы пешка стояла на b2, то, учитывая её право на двойной ход, квадрат всё равно строился бы от поля b3.



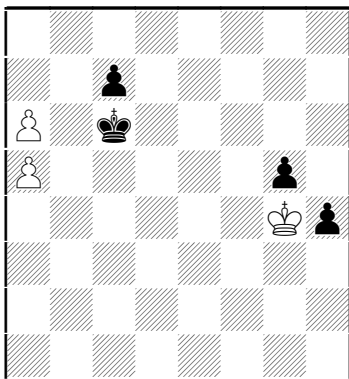


Очевидно, что помешать королю соперника догнать свою проходную можно с помощью внезапно возводимой на его ходу преграды.

**Помеха на пути короля:** случается, что король хоть и находится в квадрате, всё же не способен остановить проходную — мешают свои же собственный пешки!

### №1-38. Bianchetti=R, 1925

**1.d5!** Но не 1.a4? ♔e4 2.a5 ♔d5 3.a6 ♕c6, и спасаться здесь предстоит уже белым, срочно отправляющим своего короля вперёд. **1...e:d5 2.a4 ♕e4.** Или 2...d4 3.a5 d3 4.♕e1+-. **3.a5**, и нет хода 3...♕d5.

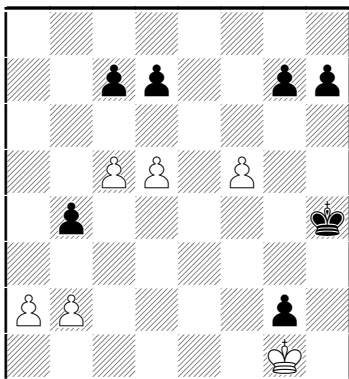


### №1-39.

Выжидательный ход **1.♕h3** ставит чёрных в цугцванг и они проигрывают. Без пешки c7 результат был бы, очевидно, строго противоположным.

Аналогичный цугцванг возникает и при перемещении пешки с a5 на c5. Разница лишь в том, что без пешки c7 позиция была бы ничейной.

## Упражнения



### №1-40. А. Троицкий [1913 г.]

Ну а теперь рассмотрим красивый пример этюдного прорыва. Тут, конечно, хочется, сразу же рвануть с места в карьер: 1.a4?, но неожиданно следует моментальная «ответка»: **1...♕g3!** с простой идеей: 2.a5 h5 3.a6 h4 4.a7 h3 5.a8♖. У белых — ферзь, у чёрных — мат! 5...h2#/.

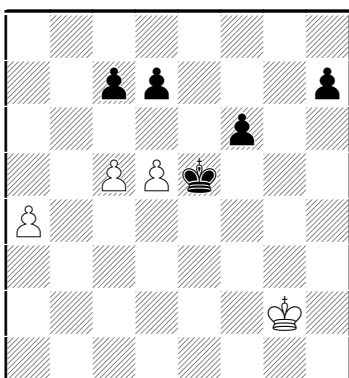
Вторая мысль также напрашивается: **1.♕:g2?!** однако в ответ следует **1...♕g5**, и если 2.a4, то 2...b:a3 3.b:a3 ♕f6!, и чёрный король успевает догнать белую пешку: 4.a4 ♕e7 5.a5 ♕d8, как минимум, с равными шансами. Поэтому на самом первом зоду белые продолжают так: **1.f6!**, ставя заслон на пути следования вражеского предводителя — **1...g:f6 2.♕:g2.** А вот теперь эту пешку надо, конечно, скушать.

**2...♕g4.** Чёрные пытаются перевести короля на другой фланг. **3.a4.** Кстати, можно продолжать и 3.a3 и т.д. **3...b:a3 4.b:a3 ♕f5 5.a4! ♕e5.**

### Диаграмма

**6.d6!** Раз жертва. Нельзя 6.a5? ввиду 6...♕:d5, и выигрывают уже чёрные.

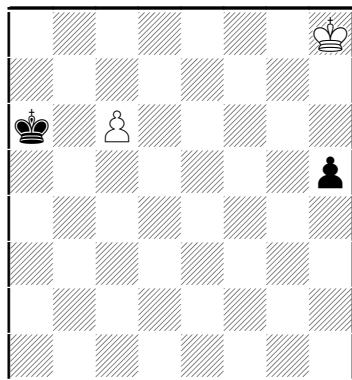
**6...c:d6 7.c6!** Два жертва! **7...d:c6 8.a5.** И последняя белая пешка обеспечивает результат. **8...♕d5 9.a6**, и далее a6-a7-a8♖.



## Идея Рети

Случается, что король, находящийся вне квадрата проходной пешки, всё же успевает её остановить. Выигрыш недостающего темпа (или даже нескольких темпов) достигается за счёт создания попутных угроз, чаще всего (хотя и не обязательно) связанных с поддержкой собственной проходной пешки.

Наиболее ярко эта идея была представлена в следующем знаменитом этюде.



### №1-41. Р. Рети, 1921

Чёрный король находится в квадрате пешки с6, а белым не хватает аж двух темпов, чтобы задержать пешку h5. И всё же спасение возможно — выручает «погоня за двумя зайцами». Король движется «по равнодействующей» — гонится за пешкой «h» и одновременно приближается к ферзевому флангу.

**1. ♔g7! h4 2. ♔f6! ♕b6.**

Если 2...h3, то 3. ♕e6(e7), и пешки приходят в ферзи одновременно.

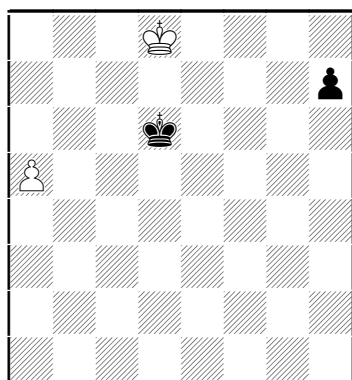
**3. ♕e5!! ♕:c6.**

Или 3...h3 4. ♕d6 h2 5.c7 с ничьей.

**4. ♔f4=.** Чудо свершилось — король, отстававший на два темпа, всё-таки догнал пешку!

В 1928 году Рети предложил другую версию этого этюда: переставил белого короля на h5, а пешку h5 заменил на три чёрные пешки: f6, g7, h6.

Решение аналогично: **1. ♔g6** и т.д.



А вот несколько иное оформление той же идеи.

### №1-42. Л. Прокеш, 1947

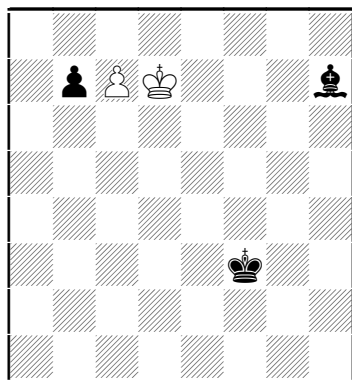
**1. ♔c8! ♕c6 [1...h5? 2.a6+-] 2. ♔b8! ♕b5 (иначе 3.a6) 3. ♔b7!**

Благодаря угрозе 4.a6?, белые выигрывают темп и вступают в квадрат пешки «h».

Безнадёжно 3.Кс7? h5 и т.д.

**3...♕:a5 4. ♔c6**, и получается ничья: **4...h5 5. ♕d5 h4 6. ♕e4 h3 7. ♕f3 h2 8. ♕g2=.**

Ура, догнали пешку!



### №1-43. А. и К. Сарычевы, 1928

Этюд, который мы сейчас рассмотрим, показывает, что идея Рети полезна не только для пешечных окончаний.

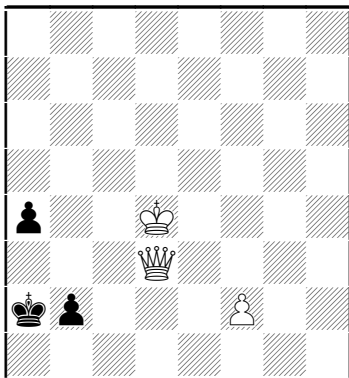
Безнадёжно 1.c8♔? ♕f5+ 2. ♕c7 ♕:c8 3. ♕:c8 b5. Ничуть не лучше и 1. ♕d6? ♕f5 2. ♕c5 ♕e4 3. ♕b6 ♕c8 4. ♕a7 b5.

Спасает лишь следующий парадоксальный ход, вынуждающий (!) продвижение чёрной пешки — **1. ♔c8!!**

**1...b5.** Как и в этюде Рети, белым не хватает двух темпов, чтобы догнать вражескую проходную. Впрочем, они всё же пытаются это сделать. **2. ♔d7! b4 3. ♔d6 ♕f5.** Благодаря угрозе 4.f8♔, белые отыграли один темп, а сейчас отыгрывают и второй, на падая на чёрного слона — **4. ♕e5! ♕c8 5. ♕d4**, и получается ничья.

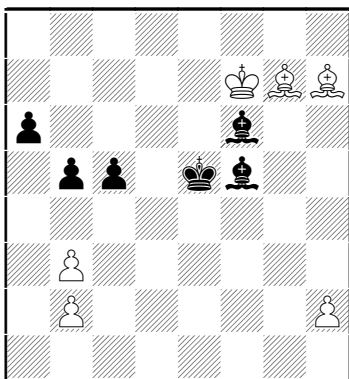
## Трагикомедии

### №1-44. Ейтс — Маршалл, 1929



Ошибочно 1. ♖c4+ ♔a3 2. ♗b5(c2) ввиду 2...b1♗! 3. ♗:b1 — пат. Но легко выигрывало; 1. ♗c2 a3 (или 1...♔a3 2. ♗b1 ♔b3 3. f4 a3 4. ♔c5 a2 5. ♗d3+ ♔a4 6. ♗b5+ ♔a3 7. ♗b4#) 2. ♔c3 ♔a1 3. ♔b3 b1♗+ 4. ♗:b1+ ♔:b1 5. ♔:a3, и король чёрных не попадает в квадрат (напомню, что при пешке на второй горизонтали он строится от поля f3, а не f2). В партии белые избрали менее точный способ перехода в пешечное окончание — 1. ♔c3? Далее последовало 1...b1♗ 2. ♗:b1+ ♔:b1 3. ♔b4. И возникла позиция, знакомая нам по этюду Прокеша. 3...♔b2! 4. ♔:a4 ♔c3 с ничьей: 5. f4 ♔d4 6. f5 ♔e5 и т.д.

### №1-45. Ласкер — Тарраш, 1914

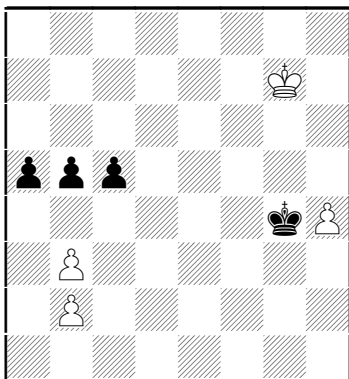


Без особого труда выигрывало 37... ♕e6+ 38. ♔g6 ♕:g7 39. ♔:g7 ♕:b3 40. h4 ♕d1 и т.д. Однако игравший чёрными Тарраш решил, что ещё проще решает переход в пешечное окончание. Однако он просмотрел точно такую же тонкость, что и Ейтс в предыдущем примере, сыграв 37... ♕:g7?!

В ответ последовало 38. ♕:f5 ♔:f5?! Справедливости ради стоит отметить, что чёрные тут могли сыграть немного сильнее. А именно — 38... ♕h8, или 38... ♕f6, по крайней мере, создавая сопернику некоторые проблемы.

39. ♔:g7 a5 40. h4 ♔g4.

#### Диаграмма



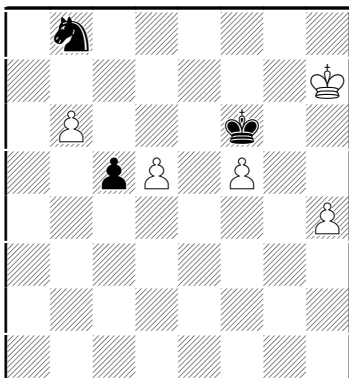
Тарраш рассчитывал создать помеху, препятствующую королю белых задержать его проходную в следующем варианте: 41. ♔f6? c4! 42. b:c4 (если 42. ♔e5, то 42...c3! 43. b:c3 a4 и т.д.) 42...b:c4 43. ♔e5 c3! 44. b:c3 a4 45. ♔d4 a3, и всё заканчивается. Однако последовало 41. ♔g6!

41... ♔:h4. Иначе вперёд пойдёт белая пешка «h». 42. ♔f5 ♔g3 Уже бесполезно 42...c4 ввиду 43. b:c4 b:c4 44. ♔e4 c3 45. b:c3, и даже проигрывает 45...a4? ввиду 46. ♔d3.

43. ♔e4 ♔f2 44. ♔d5 ♔e3 45. ♔:c5 ♔d3 46. ♔:b5 ♔c2 47. ♔:a5 ♔:b3, и ничья.

## Упражнения

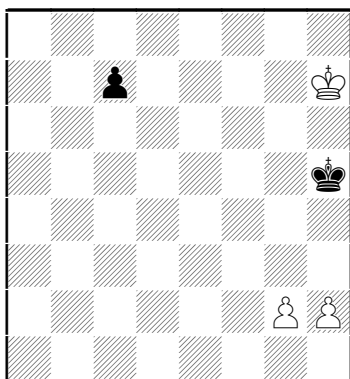
### №1-46. Густавсон — Бата, 1985



1. ♔g8! [1. h5? ♔f7!-+] 1... ♔:f5 [1...c4 2. h5 ♔g5? 3. f6!] 2. ♔g7! ♔g4 Иначе 3. h5=. 3. ♔g6! ♔:h4 4. ♔f5 с равенством.

Всего этого в партии не было. Хотя она и игралась по переписке белые не нашли пути к спасению и сдались!

## №1-47. Т. Горгиев, 1928



Чёрная пешка хочет убежать в ферзи.

Результат партии, очевидно, зависит от того, сможет ли белый король её догнать...

**1.g4+! ♔g5!**

Если 1...♔:g4, то 2.♔g6 c5 3.h4! ♔:h4 4.♔f5, врываясь в квадрат пешки и фиксируя ничейный результат.

**2.♔g7!**

Если 2.h4+?, то чёрные побеждают после 2...♔:h4! (но не 2...♔:g4 3.♔g6 ♔:h4 4.♔f5=) 3.♔g6 ♔:g4 4.♔f6 ♔f4 5.♔e6 ♔e4+.

**2...c5.** Или 2...♔:g4 3.♔f6=.

**3.h4+!** Жертва второй пешки!

**3...♔:h4.** Если 3...♔:g4, то 4.♔g6! ♔:h4 5.♔f5=.

**4.♔f6 c4.** Или 4...♔:g4 5.♔e5=.

**5.g5,** и ферзи у сторон появляются одновременно.

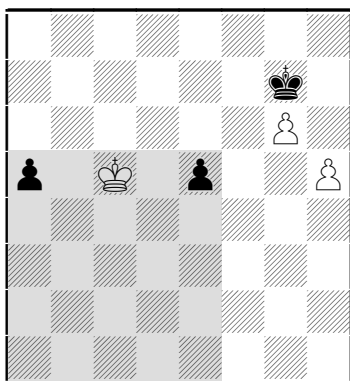
### Блуждающий квадрат

Для случаев, когда королю приходится бороться против двух разрозненных проходных пешек, удобно использовать *правило блуждающего квадрата*, предложенное Алексеем Суденецким в 1939 году.

*Если квадрат, в двух углах которого расположены пешки (находящиеся на одной горизонтали) коснулся края доски, то одна из пешек неизбежно проходит в ферзи.*

*Если квадрат не дошёл до края доски, король задерживает пешки.*

*При расстоянии между пешками в две вертикали он может эти пешки уничтожить, при другом расстоянии — лишь воспрепятствовать их дальнейшему продвижению.*



## №1-49.

Квадрат дошёл до края доски — пешки проходят в ферзи независимо от очереди хода: **1...a4 2.♔b4 e4 3.♔:a4 e3+.**

**Или: 1.♔c4** (или 1.♔d5 a4 2.♔c4 e4; или 1.♔b5 e4 2.Кс4 a4)

**1...a4 2.♔b4 e4** и т.д.

## №1-49а

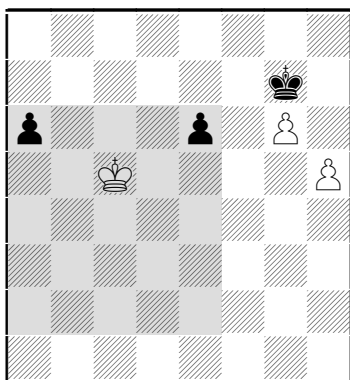
Переставим пешки на a6 и e6. Квадрат теперь достигает лишь второй горизонтали и позиция становится ничейной.

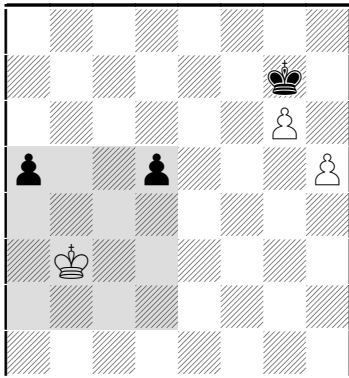
В самом деле плохо 1...a5? 2.♔b5 e5 3.♔:a5 e4 4.♔b4+.

Проигрывает и 1...♔h6? 2.♔d6! a5 3.♔:e6 a4 4.♔f7 a3 5.g7 a2 6.g8 ♖ a1 ♗ 7.♗g6#.

Надо играть **1...♔f6 2.♔c6!** Но не 2.♔b6? e5 3.♔c5 a5+.

**2...♔g7.** Возможно также 2...e5 3.♔d5 a5 4.g7 ♔:g7 5.♔:e5 a4 6.♔d4=. **3.♔c5!** с равенством.

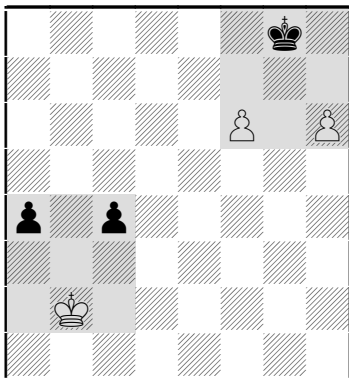




### №1–50

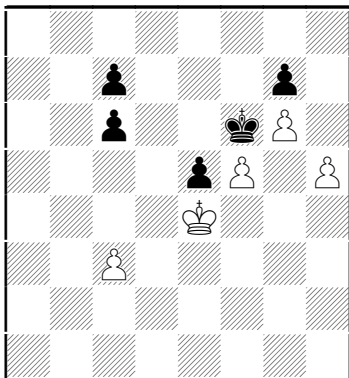
Квадрат не дошёл до края доски, дистанция между пешками самая невыгодная: две вертикали — пешки теряются независимо от очереди хода.

То есть 1. ♔a4 d4 2. ♔b3 ♔h6. Или 2...d3 3. ♔c3 a4 4. ♔:d3 a3 5. ♔c3 и т.д. 3. ♔c4 a4 4. ♔:d4 a3 5. ♔c3+-.



### №1–51

Рассмотрим ещё один существенный случай. На ферзевом фланге квадрат не дошёл до края доски — пешки задерживаются: 1. ♔c3 a3 2. ♔c2. А на королевском фланге пешки продвинуты уже достаточно далеко. Правда, король пока препятствует их прохождению, но из-за цугцванга вынужден уступить им дорогу.



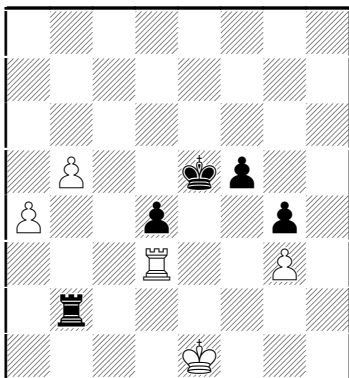
### №1-52. Халифман — Беликов, 1992.

1.h6! g:h6 2. ♔f3 h5 3. ♔g3 c5.

Между проходными пешками чёрных две вертикали, квадрат не дошёл до края доски — это означает, что пешки будут потеряны. Попытка защитить их королём терпит неудачу: 3... ♔g7 4.c4 c5 5. ♔h3 ♔h6 6. ♔h4 c6 7. ♔h3 ♔g7 8. ♔g3 (треугольник!) 8... ♔h6 9. ♔h4 zz 9...e4 10. ♔g3 ♔g7 11. ♔f4+-.

4. ♔h4 e4 5. ♔g3 и т.д.

## Трагикомедии



### №1-53. Штольц — Нимцович, 1928

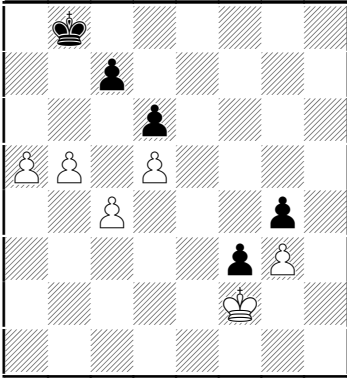
Белые достигали ничьей, выдвигая пешку «а» и расположив за ней ладью: 1.a5! ♜:b5 2. ♜a3=. Или 1. ♜a3 ♔e4 2.a5 d3 3.a6 ♔e3 4. ♜:d3+ ♔:d3 5.a7, и во избежание неприятностей чёрные должны объявлять вечный шах: 5... ♜b1+ 6. ♔f2 ♜b2+ и т.д. Вместо этого Штольц решил разменять ладьи...

1. ♜d2? ♜:d2! 2. ♔:d2 f4! 3.g:f4+. Если 3.a5, то 3... ♔d6 с идеей 4.a6 ♔c7 и т.д. 3... ♔d6! Квадрат пешек d4 и g4 дошёл до края доски — следовательно, невозможно помешать превращению одной из них а ферзя. То же самое можно сказать и про белые пешки, но они запаздывают. Обратите внимание на отличный ход чёрного короля — с поля d6 он готов с минимальной затратой времени задержать любую из белых пешек.

Но не 3...♔d5?! ввиду 4.a5 (хотя бы) 4...g3 5.a6 g2 6.a7 g1 ♔ 7.a8 ♔+ — шах и ничья!  
 Слабо и 3...♔e6 ввиду 4.f5+! (хотя бы), и ферзи на доске появляются одновременно.  
**4.a5 g3 5.a6 ♔c7 6.♔e2 d3+! 7.♔:d3 g2 8.♔e4 g1 ♔** и т.д.

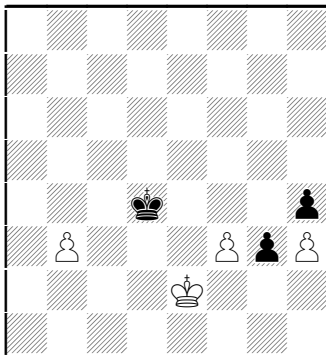
### Упражнения

#### №1-55. Равикумар — Нильсен, 1980



**1.c5!** У чёрных есть единственный путь к ничьей. **1...♔b7!** Теперь уже грозит просто взятие на c5. **2.a6+!** К очевидной ничьей ведёт 2.c:d6 c:d6 и т.д. Если же 2.b6, то 2...c:b6! с равенством. **2...♔a7! 3.b6+! ♔:a6!** Но не 3...c:b6? 4.c:d6+- **4.b:c7 ♔b7 5.c:d6 ♔c8**, и ничья очевидна.  
 Всё остальное проигрывает. Нехорошо 1...d:c5? из-за 2.b6! c4 (или 2...c:b6 3.a6 c4 4.d6+-) 3.a6! c3 (или 3...c:b6 4.d6 c3 5.d7 Kc7 6.a7 c2 7.d8 ♔+ ♔:d8 8.a8 ♔+ и т.д.) 4.a7+ ♔b7 5.b:c7+-.  
 Плохо 1...♔c8? 2.a6!, и угроза 2.b6 решает. Например, 2...d:c5 3.a7 ♔b7 4.b6! c:b6 5.d6 и т.д.  
 Слабо и 1...♔a7? 2.b6+ ♔b7 (или 2...c:b6 3.c:d6 и т.д.) 3.b:c7 ♔:c7 4.c6 ♔c8 5.a6 ♔b8 6.♔f1 и т.д.  
 Наконец, 1...♔a8? (так было сыграно в партии) 2.b6! ♔b7 3.b:c7 ♔:c7 4.c:d6+ и т.д.

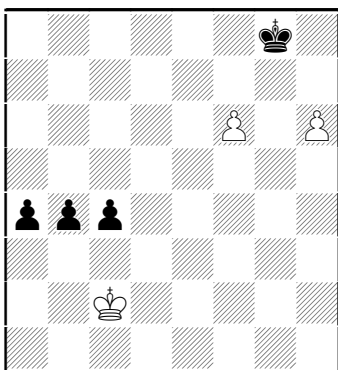
#### №1-56. М. Раух



План выигрыша несложен: надо, описав королём треугольник, передать очередь хода противнику. Это позволит белым продвинуть пешки на один шаг вперёд, после чего они решат исход борьбы уже без помощи своего короля.  
**1.♔f1! ♔d3.** Проще была бы их задача в случае 1...♔e3 2.b4 ♔d4 3.f4 и т.д. **2.♔g2 ♔d4 3.♔g1! ♔d3 4.♔f1! ♔d4 5.♔e2.** Цугцванг! **5...♔d5 6.♔e3 ♔d6 7.f4 ♔d5 8.b4**, и белые побеждают, так как квадрат из пешек достиг края доски!

### Три связанные пешки

Королю трудно бороться против трёх связанных пешек. У него нет никаких шансов, если в распоряжении противника имеются выжидательные ходы. В противном случае может возникнуть позиция обоюдного цугцванга.



#### №1-57.

При своём ходе белые выигрывают путём **1.♔b1!**  
 Далее возможно **1...b3.** Или 1...a3 2.♔a2 c3 3.♔b3+- . Или 1...c3 2.♔c2 a3 3.♔b3+- . **2.♔b2+-.**  
 Любой другой их первый ход привёл бы к противоположному результату.