

## Пешечники по Дворецкому. Часть 2-я

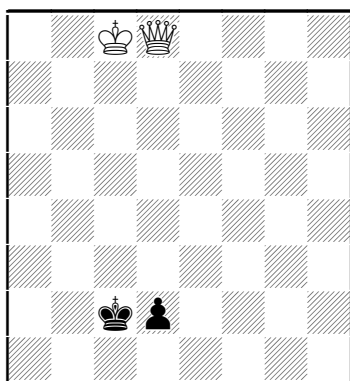
Следующий раздел связан с одновременным продвижением в ферзи пешек обеих сторон. В таких случаях игра порой переходит в эндшпиль «ферзь против пешек» - поэтому имеет смысл предварительно ознакомиться с его теорией.

### Ферзь против пешек

Существенное практическое значение имеют лишь элементарные ситуации, когда ферзь борется против пешки, достигшей предпоследней горизонтали.

#### Коневая или центральная пешка.

Ферзь обычно выигрывает против центральной или коневой пешки.



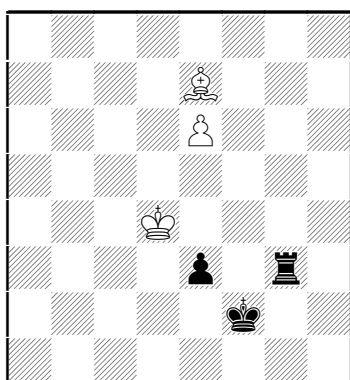
#### №1–59.

Алгоритм прост: ферзь, постоянно давая шах (или атакая на пешку), сближается с неприятельским королём и загоняет его на поле d1.

В результате белый король получает темп для приближения к пешке. Это процедура повторяется несколько раз.

1. ♔c7+ ♚b1 2. ♔b6+ ♚c2 3. ♔c5+ ♚b1 4. ♔b4+ [или 4. ♔d4] 4... ♚c2 5. ♔c4+ ♚b2 6. ♔d3 ♚c1 7. ♔c3+ ♚d1 8. ♚c7 ♚e2 9. ♔c2 [или 9. ♔e5+] 9... ♚e1 10. ♔e4+ ♚f2 11. ♔d3 ♚e1 12. ♔e3+ ♚d1 13. ♚c6 и т.д.

Ничья возможна лишь в редчайших (этюдных случаях) — когда почему-либо не удаётся запустить такой механизм. например, если в нашей позиции переставить белого короля на c7, c6, или c5.



#### №1–59а. В. Брон, 1965.

1. ♔c5. Только так! Всё остальное плохо. Например, 1. ♔d8? e2 2. ♔a5 ♖g4+ 3. ♚d3 (или 3. ♚c5 ♖g5+ 4. ♚b6 ♖:a5! и т.д.), и теперь хотя бы 3...e1 ♔ 4. ♔:e1+ ♚:e1 с идеей 5.e7 ♖g8 6. ♚d4 ♖e8 и т.д.

Ничуть не лучше и 1. ♚e5? ♖g4! 2. ♚f5 ♖c4! (но не 2... ♖a4?! 3. ♔f6!) 3. ♔g5 ♖c5+! 4. ♚f6 ♖:g5! 5. ♚:g5 e2 и т.д.

1...e2 2. ♚e5+! И вновь строго единственное. Дело неумолимо движется к нашему эндшпилю.

Проигрывает и 2. ♚d5+? ♚f1 3. ♔b4 ♖b3! (3... ♖g4?! 4. ♔d2=) 4. ♔a5 (или 4. ♔d2 ♖d3+) 4... ♖b5+ и т.д.

И 2. ♚e4+? ♚f1 3. ♔b4 ♖g4+ и т.д.

И 2. ♚c4+? ♚f1 3. ♔b4 ♖g4+ 4. ♚c5 ♖:b4! и т.д.

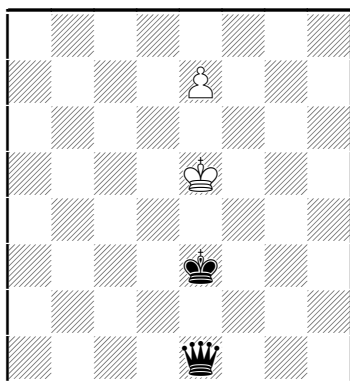
2... ♖e3+! После 2... ♚f1 3. ♔b4 ♖e3+ 4. ♚f6 ничья очевидна.

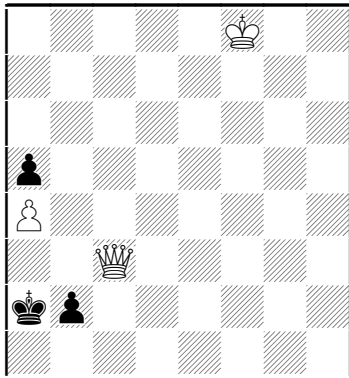
3. ♔:e3+ ♚:e3 4.e7 e1 ♔.

#### Диаграмма

5. ♚e6!! Но не 5.e8 ♔? ввиду 5... ♚d3+ и ♔:♔. Проигрывают и все другие отступления белого короля, например, 5. ♚d6 ♚f4 6. ♚d7 ♔d2+ и т.д.

5... ♚d4+. А если 5... ♚f4+ , то 6. ♚f7! и т.д. 6. ♚d7!, и шахов у чёрного ферзя нет!



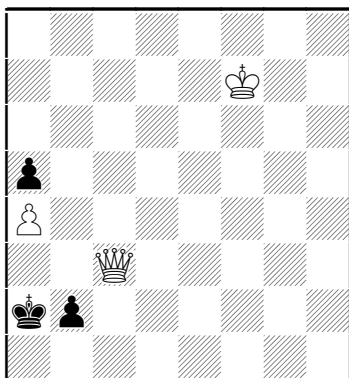


Иногда сближению ферзя с неприятельским королём мешают дополнительные пешки, присутствующие на доске.

### №1–60.

Короля не удаётся загнать на b1, поскольку у ферзя нет шахов по линии «а». Максимум, чего могут добиться белые — это ферзевый эндшпиль с лишней ладейной пешкой (1. ♕:a5 b1 ♕), однако, согласно теории, он ничеен.

Не приводит к успеху и переход в пешечное окончание — 1. ♕c2 ♖a1. Но только не 1... ♗a3? 2. ♕b1 и т.д. 2. ♗e7 b1 ♕ 3. ♕:b1+ ♗:b1 4. ♗d6 ♖c2 5. ♗c5 ♗d3 6. ♗b5 ♗d4 7. ♗:a5 ♖c5 с равенством.

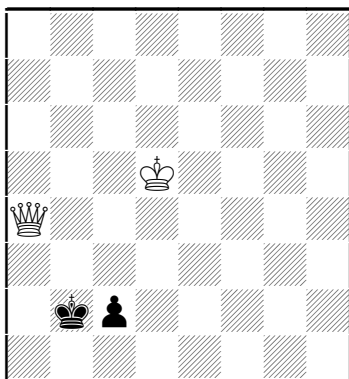


### №1–60а.

А вот при белом короле на f7 размен ферзей выигрывает партию. То есть 1. ♕c2 ♖a1 2. ♗e6 b1 ♕ 3. ♕:b1+ ♖:b1 4. ♗d5 ♖c2 5. ♗c4! (первый, но не далеко не последний раз в этой книге мы встретились с «отталкиванием плечом») 5... ♗d2 6. ♗b5, и белые побеждают.

## Ладейная или слоновая пешка

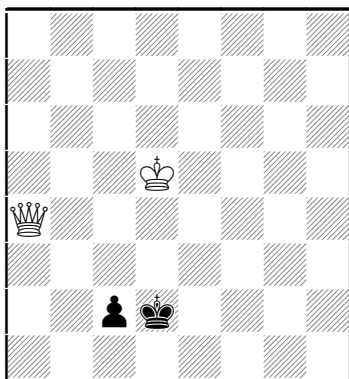
Описанный выше выигрывающий алгоритм не проходит — появляется патовая защита.



### №1-61.

1. ♕b4+ ♖a2 2. ♕c3 ♖b1 3. ♕b3+ ♖a1! 4. ♕e3 ♖b1 5. ♕d3 ♖b2 6. ♕e2!? Последняя хитрость. 6... ♗a1!, и ничья. Но не 6... ♗b1? 7. ♗c4! c1 ♕+ 8. ♗b3, и чёрные могут сдаваться.

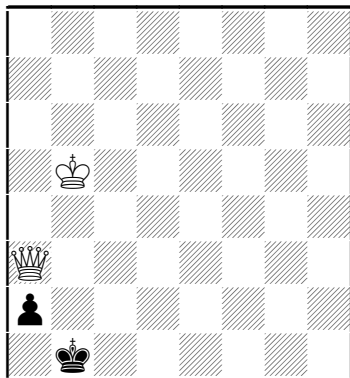
Выигрыш возможен лишь если белый король расположен достаточно близко, чтобы помочь ферзю заматовать неприятельского короля.



Переставим чёрного короля на d2. Теперь на пути к патовому убежищу ему придётся пройти через поле c1, что даст белым необходимый для выигрыша тем.

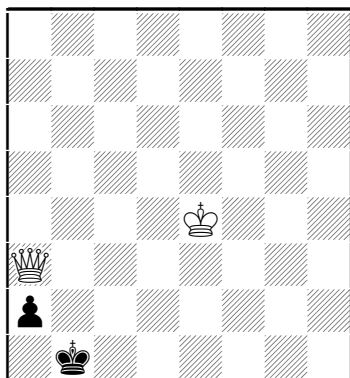
### №1–61а.

1. ♕d4+ ♖e2 2. ♕c3 ♖d1 3. ♕d3+ ♖c1 4. ♗c4! ♖b2 5. ♕d2 ♖b1. Или 5... ♗a1 6. ♗b3+- 6. ♗b3+-.



### №1-62.

1. ♖b3+ ♔a1! 2. ♕d1+ ♔b2 3. ♕d2+ ♔b1 [3... ♕b3 4. ♕d4+-; 3... ♕a1 4. ♕c1#] 4. ♕b4 a1 ♕ 5. ♕b3.

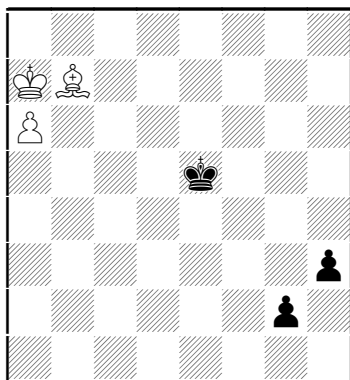


### №1-62а.

При белом короле на e4 мат становится чуть иначе. А именно — 1. ♖b3+ ♔a1 2. ♕c3+ ♔b1 3. ♕d3! a1 ♕ 4. ♕c2#.

Если король находится дальше от пешки, то выигрыша нет. Ограничусь лишь общим замечанием — думаю, нет смысла воспроизводить здесь указанную в справочниках по эндшпилю «выигрывающую» зону для каждого положения чёрной пешки. Едва ли её стоит запоминать — освоив механизм достижения выигрыша или ничьей, вы за доской легко установите оценку возникшей у вас конкретной позиции.

## Упражнения



### №1-65. Бологан — Вокач, 1993.

В партии был сыграно 1. ♕:g2? h:g2 2. ♔b7 g1 ♕ 3. a7. Как мы знаем из обсуждения диаграммы 1–62, возникающая позиция проиграна: король чёрных успевает подключиться к матовой атаке. То есть 3... ♕b1+ 4. ♕a8 ♕h7 5. ♕b8 ♔d6 6. a8 ♕ ♕c7#.

Спасало 1. ♔b8! g1 ♕ 2. a7 ♕g8+ 3. ♕c7! (но не 3. ♕c8? ♕b3+ 4. ♕b7 h2 и т.д.) 3... ♕f7+ 4. ♕b6!= (4. ♕b8=).

## Пешечные гонки

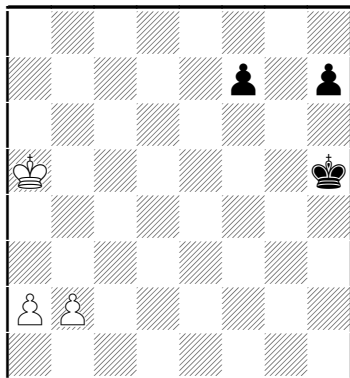
Рассмотрим ситуацию, когда пешки обеих сторон движутся вперёд и проходят в ферзи одновременно или почти одновременно. Возможны следующие исходы:

- 1) одна ладейная пешка мешает превращению в ферзи другой ладейной пешке;
- 2) пешка проходит в ферзи с шахом и тем препятствует превращению неприятельской;
- 3) возникает эндшпиль «ферзь против пешки (пешек)».

Обе пешки превращаются в ферзя, и затем:

- 4) ферзь теряет после «сквозного» шаха по вертикали или диагонали;
- 5) ставится мат;
- 6) ферзи размениваются и игра вновь переходит в пешечный эндшпиль;
- 7) возникает ферзевое окончание (элементарное или игровое).

Чтобы получить представление обо всех этих случаях (кроме, быть может, последнего), мы рассмотрим довольно много примеров.

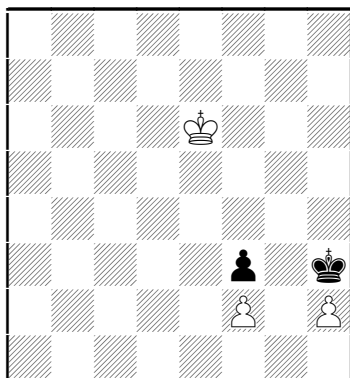


### №1-69. Дж. Уокер, 1841.

**1.b4 f5 2.b5 f4 3.b6 f3 4.b7 f2 5.b8 ♖ f1 ♖ 6. ♗ b5+! ♗ :b5+ 7. ♕ :b5 ♕ g4 8.a4**, и пешке «h» не удастся стать ферзём.

Этот простой пример иллюстрирует пункты 1 и 6 из приведённого выше списка.

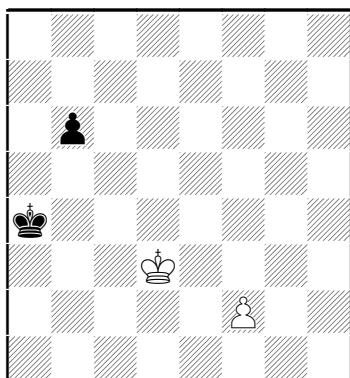
А следующий — пункты 2 и 4 (пожалуй, наиболее важные).



### №1-70. И.Моравец, 1925.

Ничью даёт только **1. ♕ d5! ♕ g2!** Но не **1... ♕ :h2?** из-за **2. ♕ e4 ♕ g2 3. ♕ e3**, и чёрные попадают на минированные поля! Белые побеждают! **2.h4**, и белая пешка проходит в ферзи сразу же вслед за чёрной.

При **1. ♕ f5? ♕ g2!** чёрная пешка превращается в ферзя с шахом. Например, **2.h4 ♕ :f2 3.h5 ♕ e2 4.h6 f2 5.h7 f1 ♖+ 6. ♕ g6 ♗ f8** и т.д. А в случае **1. ♕ e5? ♕ g2** белый ферзь будет потерян после шаха **♗ a1+**. То есть **2.h4 ♕ :f2 3.h5 ♕ e2 4.h6 f2 5.h7 f1 ♖ 6.h8 ♗ ♗ a1+** и **♗ :♗**.



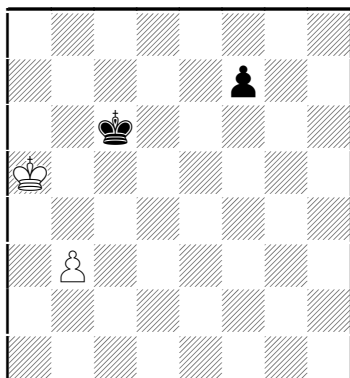
### №1-71. Н. Григорьев, 1928.

Чёрный король находится в квадрате пешки «f», поэтому поспешное **1.f4?! ♕ b5!** приводит лишь к ничьей. Надо преградить королю дорогу на королевский фланг («отталкивание плечом»!).

**1. ♕ d4! b5.** Поучительно опровергается другой план защиты: **1... ♕ b5 2. ♕ d5! ♕ a6 3.f4 ♕ b7 4.f5 ♕ c7 5. ♕ e6! ♕ d8 6. ♕ f7! b5 7.f6 b4 8. ♕ g7 b3 9.f7 b2 10.f8 ♖+**. В практической партии почти все пешки почему-то проходят в ферзи с шахом, но иногда для этого надо немного постараться!

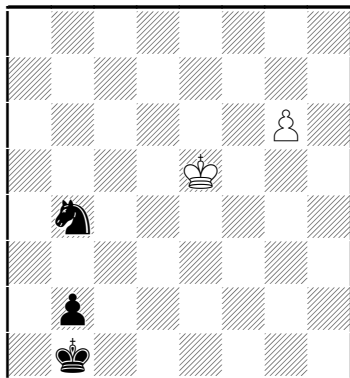
**2.f4 b4 3.f5 b3.** Теперь нужно завлечь неприятельского короля под шах. **4. ♕ c3 ♕ a3 5.f6 b2 6.f7 b1 ♖ 7.f8 ♖+** с матом либо выигрышем ферзя.

## Трагикомедии



### №1-72. Любоевич — Браун, 1972.

Узнаёте позицию? Перед нами только что рассмотренный этюд Григорьева с переменной цвета и чуть сдвинутым чёрным королём (что не имеет значения). Ход **1... ♕ d5!** вёл к победе. То есть **2.b4 f5 3.b5 f4 4.b6 ♕ c6 5. ♕ a6 f3 6.b7 f2 7.b8 ♖ f1 ♖+** и т.д. Вместо этого гроссмейстер Браун сыграл **1...f5?**, и после **2. ♕ b4!** партнёры согласились на ничью.

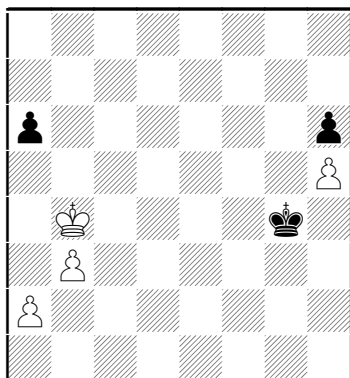


### №1-73. Мор — Конквест, 1989.

После избранного Конквестом  $1... \text{♔c1?}$  позиция стала ничейной:  $2.g7 \text{ b1} \text{ ♕} 3.g8 \text{ ♕}$  и т.д.

Между тем, чёрные побеждали путём  $1... \text{♞d5!}$  И теперь продолжение  $2.g7 \text{ ♞e7} 3.\text{♔e6} \text{ ♞g8} 4.\text{♔f7} \text{ ♔c2}$  вело к выигранному за чёрных эндшпилю «ферзь против коневой пешки».

А если  $2.\text{♔:d5}$ , то  $2... \text{♔c1} 3.g7 \text{ b1} \text{ ♕} 4.g8 \text{ ♕} \text{ ♕b3+}$  и  $5.\text{♕:♕}$ .



### №1-74. Гавриков — Харитонов, 1984.

Выигрывало  $1.\text{♔c5!}$  со следующими идеями:  $1... \text{♔:h5} 2.b4 \text{ ♔g4} 3.a4 \text{ h5} 4.b5 \text{ a:b5} 5.a5!$ , и белая пешка, став ферзём, помешает превращению в ферзя пешки противника. То есть  $5...h4 6.a6 \text{ h3} 7.a7 \text{ h2} 8.a8 \text{ ♕}$  и т.д.

В партии же последовало  $1.\text{♔a5?!} \text{ ♔:h5} 2.\text{♔:a6} \text{ ♔g4} 3.b4 \text{ h5} 4.b5 \text{ h4} 5.b6 \text{ h3} 6.b7 \text{ h2} 7.b8 \text{ ♕} \text{ h1} \text{ ♕}$  с ничейным ферзевым эндшпилем, который, правда, надо ещё суметь свести вничью.

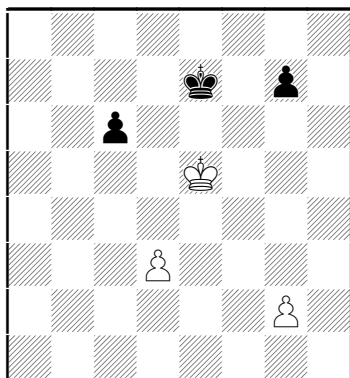
## Активный король

*Активность короля — важнейший фактор оценки позиции в пешечной эндшпиле.* Впрочем, не только в пешечном — так же и в любом другом. Но в пешечных окончаниях, где на доске нет других фигур, этот фактор, пожалуй, особенно значим.

Влияние активности короля на исход борьбы очевидно во многих примерах из предшествующих или последующих разделов. А здесь мы разберём два важнейших метода использования активного расположения короля: игру на цугцванг и расширение плацдарма.

## Цугцванг

### №1-82. М. Дворецкий, 2000.



**1.g3! ♔d7 2.g4 ♔e7 3.g5.** Цугцванг!

Неточно  $3.d4?! \text{ ♔d7} 4.\text{♔f5} \text{ ♔d6} 5.\text{♔g6} \text{ ♔d5} 6.\text{♔:g7} \text{ ♔:d4}$ , и пешки проходят в ферзи одновременно.

Вдумаемся в позицию после  $3.g5$ . Король белых доминирует на доске — потому и становится неизбежным цугцванг.

В самом деле: стоит противнику двинуть любую пешку, и она тут же будет потеряна ( $3...c5 4.\text{♔d5}$ , или  $3...g6 4.d4$ ). Отступление короля на f7 ( $3... \text{♔f7}$ ) открывает сопернику дорогу к пешке с6. Остаётся единственный ход —  $3... \text{♔d7}$ , но после него белые, наконец, осуществляют свой основной план — прорыв короля на h7.

**4.♔f5 ♔e7 5.♔g6 ♔f8 6.♔h7 ♔f7 7.g6+ ♔f6 8.d4.** Ещё один цугцванг, определяющий исход борьбы.

Если бы в исходной позиции был ход чёрных, то после  $1... \text{♔d7}$  к цели вело  $2.g4!$  Очень существенно порой иметь выбор между одинарным и двойным пешечным ходом.

### №1-83. Хансен — Нимцович, 1925.

Кто стоит лучше? Белые намереваются, сыграв с2-с3, получить отдалённую проходную пешку «а», которая обеспечит им решающее преимущество (как например, при 1...с5? 2.d:c5+ ♔:с5 3.с3! и т.д.). Нимцович находит правильный план — он активизирует своего короля, не останавливаясь даже перед жертвой пешки.

1...♔с7! 2.с3 ♔b6!

Диаграмма

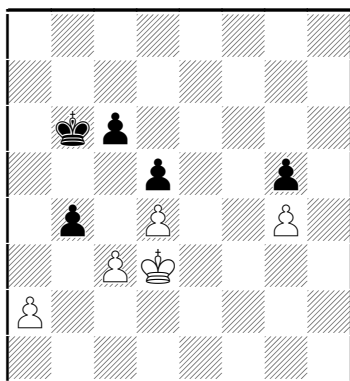
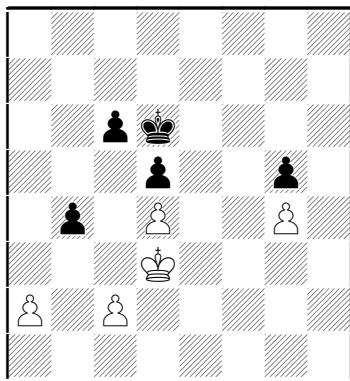
3.с:b4 ♔b5 4.♔с3 ♔a4. Как и положено, дело закончилось цугцвангом. белые сдались, поскольку неизбежно теряют пешки ферзевого фланга: 5.♔с2 ♔:b4 (у них сейчас отдалённая проходная, но активность чёрного короля гораздо существеннее) 6.♔d3 ♔a3 7.♔с3 ♔:a2 8.♔b4 ♔b2 9.♔с5 ♔с3+.

Рассмотрим 3.с4 (вместо 3.с:b4). Следующим ходом будет размен пешек на d5.

Несложно заметить соответствие полей b5-b3 и a4-b2, после его мы определяем пару соответственных полей a5-c2 и понимаем, что соответствие неизбежно захватят чёрные (они могут выжидать на равнотенных полях b6 и a6, а белые лишены такой возможности).

То есть 3...♔a6 4.с:d5 с:d5 5.♔с2 ♔a5! (цугцванг) 6.♔b2 ♔a4 (цугцванг) 7.♔с2 ♔a3 8.♔b1 b3 9.♔a1 ♔b4 10.♔b2 b:a2 и т.д. Чтобы добиться успеха, чёрные расчистили королю дорогу в центр.

Это и есть расширение плацдарма — размен пешек с целью прокладки пути для короля.



### Маршруты короля

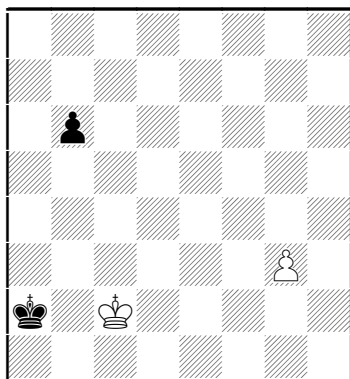
В этой главе мы рассмотрим несколько приёмов маневрирования королём.

### Зигзаг

Законы геометрии, известные нам из школьной программы, недействительны на шахматной доске. Так, прямая не является кратчайшим расстоянием между двумя точками (полями) — путь короля по ломанной линии отнюдь не длиннее.

Этот феномен используется и в идее Рети, уже рассмотренной нами, и при «отталкивании» плечом, которое ещё предстоит обсудить.

А сейчас речь пойдёт ещё обо одном приёме, связанном с только что изученной темой одновременного продвижения пешек в ферзи. Точнее — о двух приёмах, внешне очень похожих. Назовём их «зигзаг».

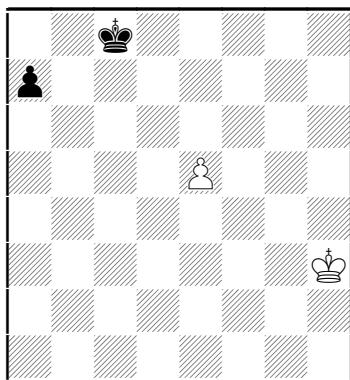


### №1-89. Н. Григорьев, 1928.

Прямолинейное 1.g4?! приводит лишь к ничьей: 1...b5 2.g5 b4 3.g6 b3+ (вот именно) 4.♔с3 b2 5.g7 b1 ♔ 6.g8 ♔+ ♔a1! и т.д.

Верно 1.♔с3! с такими идеями: 1...♔a3 2.♔с4 ♔a4. И только теперь следует 3.g4! с идеей 3...b5+ 4.♔d3!! Вот он зигзаг! Король возвращается на с2, попутно уворачиваясь от шаха пешкой!

4...♔a3 5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.♔с2! (завлечение под шах!) 8...♔a2 9.g8 ♔+, и белые побеждают.



Другой вид зигзага — когда король уворачивается от шаха превращённым ферзём.

### №1-90. И. Моравец, 1952.

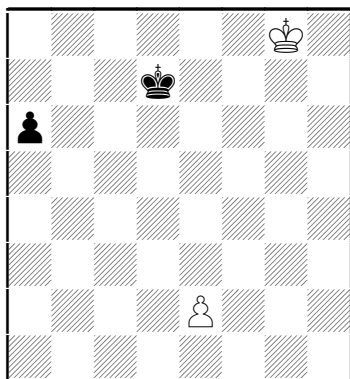
Белый король вне квадрата пешки «а». Надежда только на идею Рети. 1. ♔g4 a5 2. ♔f5! a4. Иначе король вступит в квадрат.

Сейчас проигрывает 3. e6? ♕d8 4. ♕f6 ♕e8 и т.д.

Плохо и 3. ♕f6? a3 4. e6 a2 5. e7 a1 ♚+! (вот именно).

Поэтому король должен обойти поле f6. 3. ♔g6! a3 4. e6 a2 5. e7 ♕d7 6. ♕f7, и получается ничья!

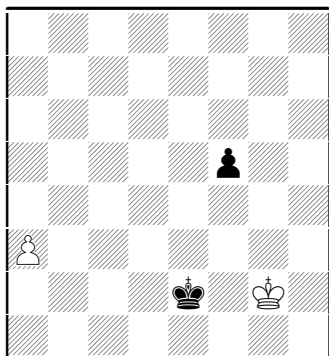
### Упражнения



### №1-91. И. Моравец, 1952.

1. ♕f7 ♕d6. Если 1...a5, то 2. e4 и т.д. 2. ♕f6 ♕d5! Или 2...a5 3. e4 и т.д. 3. ♕f5 a5 4. e4+ ♕c6! Чёрные применяют зигзаг Григорьева. 5. e5! Не спасает 5. ♕e5? (с идеей ворваться в квадрат чёрной пешки после 6. ♕d4) из-за 5...♕c5! 6. ♕f6 a4 7. e5, и чёрная пешка проходит в ферзи с шахом. Ошибочно и 5. ♕g6? ввиду 5...a4 6. e5 ♕d5! 7. ♕f5 a3 8. e6 ♕d6! 9. ♕f6 a2 10. e7 a1 ♚+ и т.д. 5...a4. Если 5...♕d7, то хотя бы 6. ♕e4 и т.д. 6. e6 a3 7. ♕g6! Ответный зигзаг, на сей раз Моравца, спасает белых! 7...a2 8. e7 ♕d7. Или 8...a1 ♚ 9. e8 ♚+ и т.д. 9. ♕f7, и пора соглашаться на ничью.

### Маятник

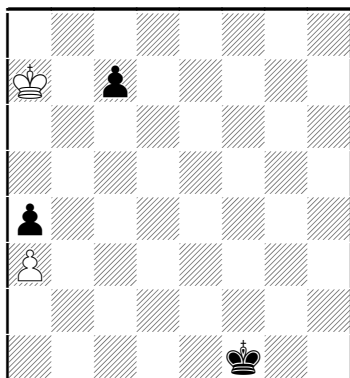


### №1-93.

1. ♕g3! с идеей 2. ♕f4. Понятно, что проигрывает 1. a4? f4 2. a5 f3+ и т.д.

1...♕e3 2. ♕g2! с идеей 2. Kf1. 2...♕e2. Если 2...f4, то 3. ♕f1=.

3. ♕g3. Этот элементарный приём защиты встречается довольно часто.

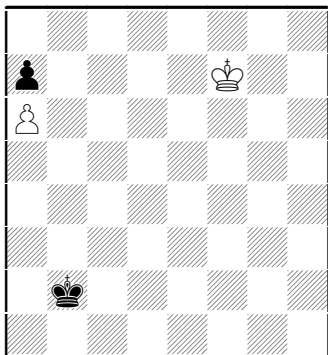


### №1-94. В. Кондратьев, 1985.

1. ♕a6. Конечно, не 1. ♕b7? из-за 1...c5 и т.д. 1...♕e2 2. ♕a5! Только так! Оказывается, поля b5 и d3 — минированные, и проигрывает 2. ♕b5? из-за 2...♕d3! (цугцванг) 3. ♕:a4 (или 3. ♕b4 c6!— То есть 4. ♕?a4 c5 5. ♕b3 c4+ 6. ♕b2 ♕d2 7. a4 c3+ и т.д.) 3...c5 и т.д. 2...♕d3 3. ♕b5! (3. ♕:a4? c5—+; 3. ♕b4? c6—+). Теперь в цугцванг попадают уже чёрные! 3...c6+! 4. ♕b4! Конечно, не 4. ♕:c6? из-за 4...♕c4. Сейчас у чёрных уже нет выжидательного хода c7-c6, и их король вынужден покинуть удобное поле d3. Тогда белые наконец забирают пешку a4 и спасаются с помощью маятника. То есть 4...♕d4 5. ♕:a4 c5 6. ♕b3 ♕d3 7. ♕b2! ♕d2 8. ♕b3! и т.д.

## Отталкивание плечом

Очень часто надо избрать королём такой маршрут, при котором он «отталкивает плечом» короля соперника — мешает ему своевременно попасть на важный участок доски.

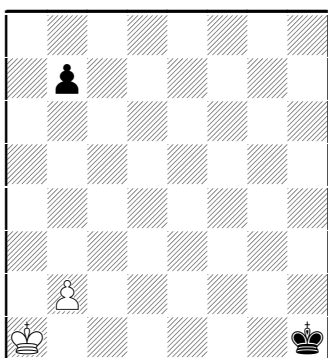


### №1-95. Шлаге — Ауэс, 1921.

Белые неизбежно выигрывают пешку a7. Чёрные спасутся, если успеют запереть белого короля в углу ходом Kc7.

Партия закончилась вничью после 1. ♖e6 ♔c3 2. ♖d6?! ♕d4 3. ♕c6 ♕e5 4. ♖b7 ♕d6 5. ♕:a7 ♕c7.

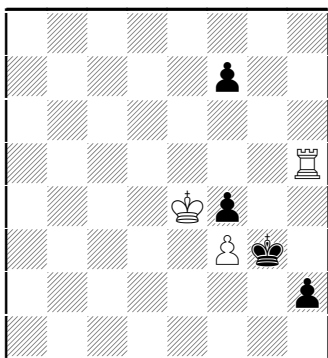
Как указал Илья Майзелис, белые могли победить: 1. ♖e6 ♕c3 2. ♖d5!+-. Король белых, приближаясь к пешке a7, одновременно «отталкивает плечом» неприятельского короля, препятствуя его приближению к полю a7.



### №1-96. И. Моравец, 1940.

Лишь к ничьей ведёт 1. ♖a2?! ♕g2 2. ♖b3 ♕f3 3. ♖c4 ♕e4 4. b4 (4. ♖b5 ♕d4 5. ♖b6 ♕c4) 4... ♕e5 5. ♕c5 (король белых отталкивает плечом неприятельского короля, но здесь этого недостаточно) 5... ♕e6 6. ♖b6 (или 6. b5 ♕d7 7. ♖b6 ♕c8=) 6... ♕d5 7. ♖xb7 ♕c4=. Важно держать короля чёрных подальше от пешки — для этого надо двинуться ему навстречу.

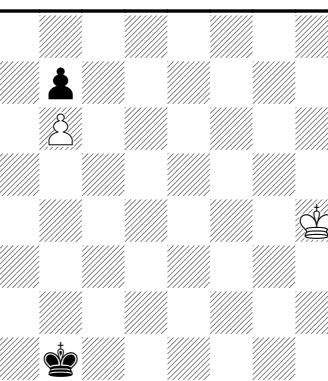
1. ♖b1! 1... ♕g2 2. ♖c2 ♕f3 3. ♖d3! Вот именно! 3... ♕f4 4. ♖d4 ♕f5 5. ♖d5 ♕f6 6. ♖d6 ♕f7. Если 6... ♕f5, то 7. b4 ♕e4 8. b5 ♕d4 9. b6, затем 10. ♖c7 и т.д. 7. b4 ♕e8 8. ♖c7 b5 9. ♖c6, и белые побеждают.



### №1-97. Роджерс — Широв, 1990.

Чёрные добивались ничьей, продолжая 1... f5+! 2. ♕:f5 (или 2. ♕d3 ♕g2 и т.д.) 2... ♕:f3 3. ♖:h2 ♕g3 (но только не 3... ♕e3? из-за 4. ♕g4 f3 5. ♖h3 и т.д.) с идеей 4... f3.

Широв решил забрать ладью за пешку h2, но он неправильно оценил пешечное окончание. 1... ♕g2? 2. ♕:f4 h1 ♖ 3. ♖:h1 ♕:h1 4. ♕g3! Чёрные сдались. Их король зажат в углу — и поэтому у белых есть время продвинуть вперёд пешку f3, после чего они выиграют чёрную пешку. Например, 4... ♕g1 5. f4 ♕f1 (или 5... f5 6. ♕h4 и т.д.) 6. f5! Но не 6. ♕f3?! f5!=. 6... ♕e2 7. ♕f4 ♕d3 Или 7... f6 8. ♕e4 и т.д. 8. ♕e5 ♕e3 9. f6! (но не 9. ♕f6?! ♕f4=), и всё для чёрных кончено.



### №1-98. Н. Григорьев, 1931.

Атака пешки b7 запаздывает: 1. ♕g5? ♕c2 2. ♕f6 ♕d3 3. ♕e5 ♕c4 4. ♕d6 ♕b5 5. ♕c7 ♕a6.

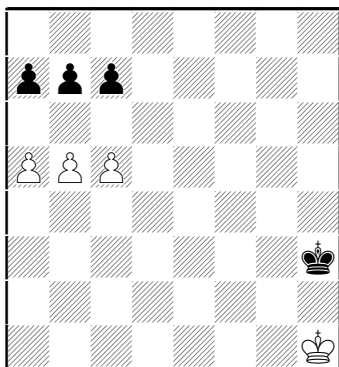
Единственная надежда белых на спасение — в ответ на ♕:b6 поставить короля на b4. По дороге к пешке b6 король чёрных попытается оттолкнуть коллегу — с учётом этого надо выбрать свой маршрут.

1. ♕g3! ♕c2 2. ♕f2! Но не 2. ♕f4? ввиду 2... ♕d3 3. ♕e5 ♕c4 4. ♕d6 ♕b5 5. ♕c7 ♕a6+-. 2... ♕d3 3. ♕e1! ♕c4 4. ♕d2 ♕b5 5. ♕c3 ♕:b6 6. ♕b4=.



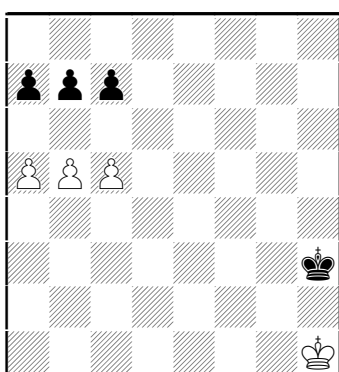
## Прорыв

Прорыв — это жертва одной или нескольких пешек с целью образования проходной и проведения её в ферзи. Рассмотрим несколько стандартных структур, в которых возможен пешечный прорыв.



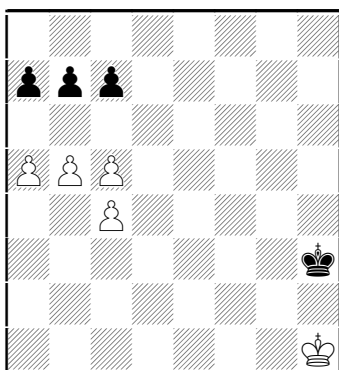
### №1-102а.

При ходе белых решает **1.b6! c:b6**. Или **1...a:b6 2.c6! B:c6 3.a6** и т.д. **2.a6! b:a6 3.c6** и т.д.



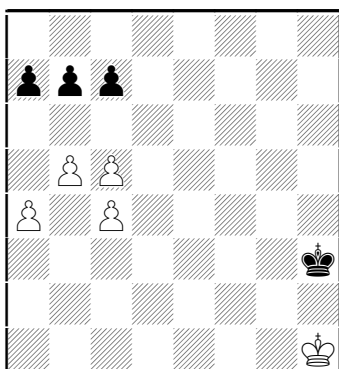
### №1-102b.

При ходе чёрных они планируют угрозу прорыва единственным способом: **1...b6!** и т.д. Плохо **1...a6? 2.c6!** или **1...c6 2.a6!**



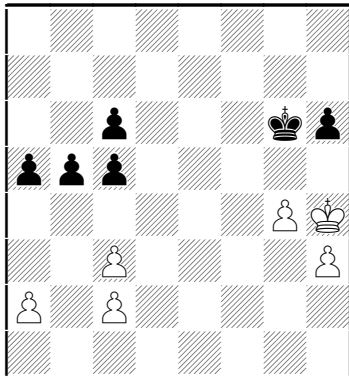
### №1-102с.

Добавим белым пешку на с4. Теперь уже ход **1...b6** не помогает ввиду **2.c:b6 c:b6 3.c5!** и т.д.



### №1-102в.

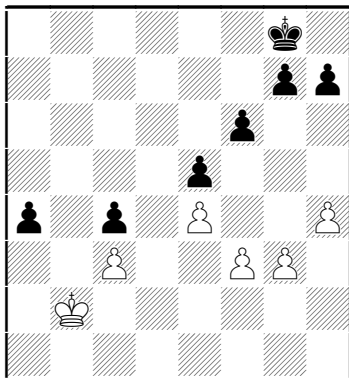
Переставим пешку «а» на а4. В этом случае чёрные успевают надёжно предупредить прорыв, сыграв **1...c6! 2.a5 a6!** и т.д.



### №1-103.

Такая структура встречается в разменной варианте испанской партии. Чёрные при своём ходе образуют проходную пешку: **1...c4!** **2.♔g3 c5**, затем b5-b4, a5-a4 b4-b3. Формально термин «прорыв» тут не совсем уместен, поскольку нет жертвы пешки, но по существу здесь то же самое.

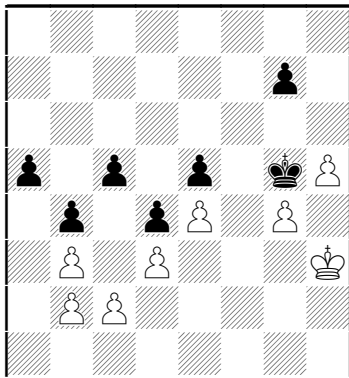
При ходе белых они стабилизируют ситуацию на ферзевом фланге посредством **1.c4!**, что гарантирует им решающее преимущество благодаря отдалённой проходной, которая будет образована на противоположном участке доски.



### №1-104. Маслов — Глебов, 1936.

Позиция чёрных кажется трудной, поскольку король противника хозяйничает на ферзевом фланге. Однако возможность пешечного прорыва меняет оценку на диаметрально противоположную.

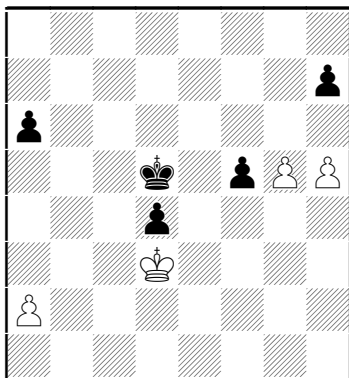
**1...h5!** **2.♔a3** [2.g4 g5!] **2...g5** **3.♔:a4 f5!** **4.♔b5**. Защиты нет: 4.h:g5 f4! и т.д.; или 4.e:f5 g4! 5.f:g4 e4 и т.д. **4...f4** **5.g:f4 g:h4**, и пешка «h» проходит в ферзи.



### №1-105. Гаваши — Пеко, 1976.

Чёрные сдались, не подозревая, что пешечная структура на ферзевом фланге содержит возможность прорыва.

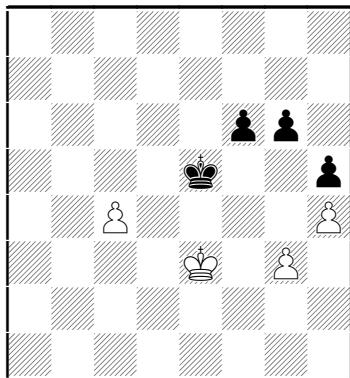
**1...c4!** **2.b:c4**. Если 2.d:c4, то 2...a4! 3.b:a4 (иначе последует a4-a3) 3...b3! 4.c:b3 d3 и т.д. А на 2.♔g3 решает 2...a4! 3.b:a4 (снова грозило a4-a3) 3...b3! 4.c:b3 c3 и т.д. **2...a4** **3.c5 a3** **4.b:a3 b:a3** **5.c6 a2** **6.c7 a1** ♔ **7.c8** ♔. Пешки прошли в ферзи одновременно, но чёрные легко побеждают, вновь перейдя в пешечное окончание. Обратите внимание на типичный для таких позиций перевод чёрного ферзя на h4, обеспечивающий взятие пешки g4 с шахом. **7...♔f1+** **8.♔g3 ♔f4+** **9.♔h3** (или 9.♔g2 ♔:g4+ и т.д.) **9...♔f3+** **10.♔h2 ♔f2+** **11.♔h3** (или 11.♔h1 ♔h4+ 12.♔g2 ♔:g4+ и т.д.) **11...♔h4+** **12.♔g2 ♔:g4+** **13.♔:g4+ ♔:g4** **14.♔f2 ♔:h5**, и игра заканчивается.



### №1-106. Капабланка — Эд. Ласкер, 1913.

Последовало **1...♔e5?** **2.h6!** с неизбежным **3.g6**. Поэтому чёрные сдались.

Ничью обеспечивало **1...♔e6!** **2.♔:d4 f4** **3.♔e4 f3** **4.♔:f3 ♔f5** **5.g6 h:g6** **6.h6 ♔f6** и т.д.

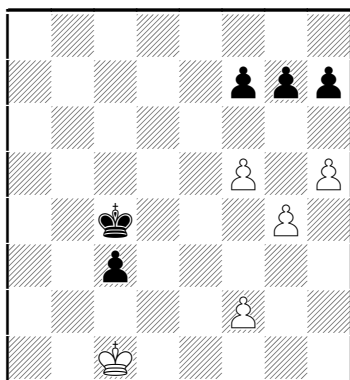


### №1-107. Харлов — Эрнст, 1992.

Позиция ничейна: 1...♔d6! 2.♔d4 ♕c6 3.c5 g5 4.♔e4 g:h4 5.g:h4 ♕:c5 6.♔f5 ♕d6=.

В партии последовало 1...g5? 2.g4!, и сделав ещё несколько необязательных ходов (2...h:g4 3.h5 f5 4.h6 f4+ 5.♔f2 g3+ 6.♔g2 ♕e4 7.h7) чёрные сдались.

## Трагикомедии

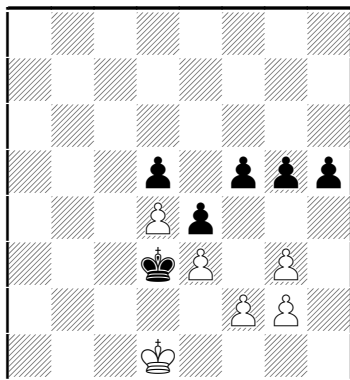


### №1-108. Эд. Ласкер — Молль, 1904.

Чёрные легко побеждали путём 1...f6 2.g5 (или 2.h6 g:h6 3.f4 Kd5 и т.д.) 2...h6! и т.д. Хорошо и 1...♔d4.

Однако последовало 1...h6? Грубейшая ошибка, допускающая прорыв: 2.f6! g:f6 3.f4 ♕d5 4.g5 f:g5 5.f:g5 ♕e6 (или 5...h:g5 6.h6 и т.д.) 6.g:h6 ♕f6 7.♔c2. Знакомый цугцванг, не правда ли?

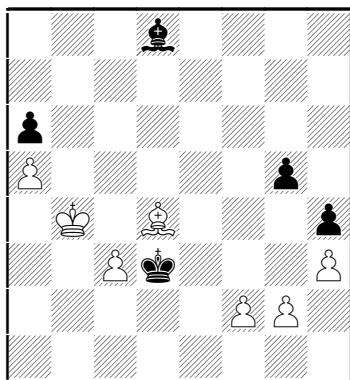
Белые не воспользовались подвернувшимся шансом и проиграли после 2.f4? f6! 3.g5 ♕d4 и т.д.



### №1-109. Свацина — Мюллер, 1941.

Чёрные не в силах использовать активное положение короля: 1...g4 2.♔e1 ♕c2 3.♔e2= или 1...f4 2.g:f4 g:f4 3.e:f4=. Поэтому они задумали забавную психологическую ловушку и повели своего короля назад.

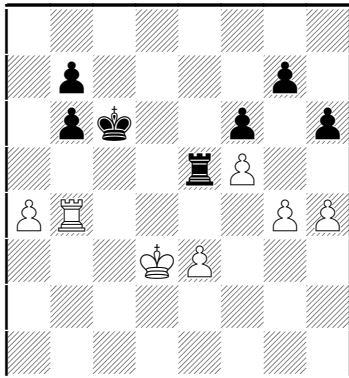
1...♔c4 2.♔c2 ♕b5 3.♔b3 ♕c6 4.♔b4 ♕d6 5.♔b5 ♕d7 6.♔c5 ♕e6 7.♔c6? Ловушка сработала! Белые, не разгадав идеи противника, наивно забрались королём вглубь неприятельского лагеря и, наверное, уже рассчитывали на победу. Но теперь следует пешечный прорыв. 7...g4! 8.♔c5 f4! 9.e:f4 (или 9.♔b4 h4!) 9...h4! 10.g:h4 g3! 11.f:g3 e3. Белые сдались!



### №1-111. Зюс — Хаакерт, 1967.

Продолжая 1.g4!? или 1.♔b6!?, белые сохраняли отличные шансы на победу. В партии же они забыли о возможности пешечного прорыва и результат оказался противоположным.

1.g3? g4! 2.g:h4 g:h3 3.♔e5 ♕:h4 4.f3 ♕f6 5.♔h2 ♕:c3+ 6.♔a4 ♕e3 7.f4 Ke4, и белые сдались.



### №1-112. Авербах — Бебчук, 1961.

У чёрных худшее, но защитимое положение. Однако Евгений Бебчук неверно оценил последствия перехода в пешечный эндшпиль.

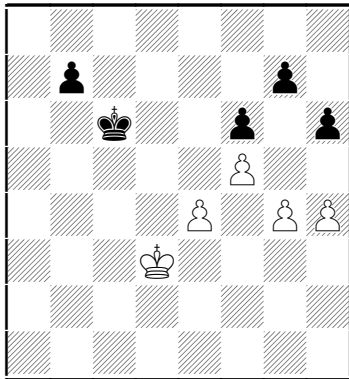
**1...b5? 2. ♖:b5 ♜:b5 3.a:b5+ ♔:b5.** Вроде бы у чёрных отдалённая проходная, а их король быстро вернётся обратно. То есть **4.e4 ♕c6.** И тут...

Диаграмма

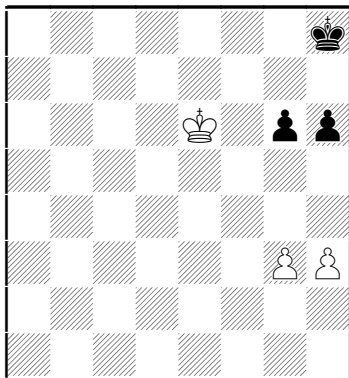
Тут начинается прорыв! **5.e5! f:e5.** Если **5...♔d5 6.e6 ♕d6,** то белые придут королём на b6 (или в случае b7-b6 — на b5), и после ответа Кс8 решает запасной темп h4-h5.

**6.g5 h:g5.** Не помогает **6...♕d6** из-за **7.f6! ♔e6** (или **7...g:f6 8.g:h6** и т.д.) **8.f:g7 ♕f7 9.g:h6 b5** (блуждающий квадрат чёрных пешек не дошёл до края доски, дистанция между проходными невыгодная: две вертикали) **10.♕e4 b4 11.♕d3** и **12.Кс4+-.**

**7.f6!** Но не **7.h5? ♕d6 8.f6 ♕e6 9.f:g7 ♕f7,** и побеждают уже чёрные. **7...g:f6 8.h5,** и чёрные сдались.



### Упражнения



### №1-115. Л. Прокеш, 1944.

**1. ♕f6!**

Ошибочно **1.♕f7?! ♕h7 2.g4 g5** (цугцванг) **3.♕f6 h5!** и т.д. Или **1.g4 g5 2.♕f6 h5!** и т.д.

**1...♕h7 2.g4 g5.** На **2...h5** есть **3.g5+-.** **3.♕f7 h5!** Или **3...♕h8 4.♕g6+-.** **4.h4!! ♕h6** (**4...g:h4 5.g5+-;** **4...h:g4 5.h:g5+-)** **5.♕f6!,** и белые побеждают.