

ПАВЕЛ ГЕРАСИМОВ

КАК СТАТЬ ГРОССМЕЙСТЕРОМ

Практический путь к рейтингу выше 2000



— 2000+ —

Павел Герасимов

Как стать гроссмейстером

<https://litres.ru/74683929>

SelfPub; 2026

Аннотация

В книге подробно разбираются ключевые аспекты подготовки: как правильно формулировать цель (от рейтинга до конкретного тренировочного упражнения), как выявлять настоящие причины поражений, как выстраивать алгоритм мышления во время партии и защищаться от тактических зевков. Отдельные главы посвящены дебютному репертуару, пешечной структуре, атаке, защите, эндшпилю и реализации преимущества. Практическая часть включает программу на 24 недели, примеры распределения нагрузки при разном количестве свободного времени и 24 учебные позиции для самостоятельного решения.

Особое внимание уделяется разбору собственных партий и работе с тренером. Истории Ханса Ниманна и Макса Дойча служат иллюстрацией того, как соотносятся громкие победы, годы подготовки и реальные требования к званию гроссмейстера.

Содержание

Предисловие	4
1 Что означает цель 2000	6
2 Как определить свою настоящую проблему	10
3 Как научиться думать за доской	14
4 Тактика и защита от зевков	17
5 Расчёт вариантов	21
6 Как составить дебютный репертуар	25
7 Пешечная структура и план	29
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Павел Герасимов

Как стать гроссмейстером

Предисловие

У каждого шахматиста бывает партия, после которой кажется, что он наконец понял игру. Фигуры работают вместе, нужные ходы находятся вовремя, а замысел удаётся довести до конца. Следующая встреча может разрушить это ощущение: простая угроза остаётся незамеченной, время заканчивается слишком рано, знакомое окончание оказывается трудным. Рост начинается тогда, когда удачные решения постепенно становятся повторяемыми.

Эта книга посвящена такой работе. Её ближайший ориентир — рейтинг выше 2000, а дальнейшее направление — движение к мастерству. Основой служит классический рейтинг FIDE. Если вы играете онлайн, выберите одну площадку и один контроль времени: одинаковое число в разных системах не означает одинаковой силы игры.

Достижение 2000 ещё не даёт звания гроссмейстера. В обычном пути через нормы для GM требуется достичь рейтинга FIDE 2500 и выполнить нормы, охватывающие не менее 27 партий; обычно это три девятипартийные нормы. При этом учитываются дополнительные условия соревно-

ваний. [1] Сначала полезно построить надёжную любительскую подготовку, затем по собственным результатам оценить требования следующего уровня.

Программа на полгода и годовой план помогают распределить занятия. Они не устанавливают срок получения рейтинга или звания. Игроки начинают с разным опытом, располагают разным временем и неодинаково усваивают материал. Поэтому в центре внимания находятся решения за доской: умение заметить угрозу, рассчитать ответ, выбрать план и разобраться в ошибке.

Читайте с доской и время от времени останавливайтесь, чтобы сделать собственный выбор. В упражнениях сначала запишите ход и вариант, затем сверяйтесь с объяснением. Сохраняйте позиции из своих партий: они покажут, какие идеи уже стали частью вашей игры, а какие ещё требуют работы.

Истории Ханса Ниманна и Макса Дойча помогают увидеть разные масштабы шахматной цели. В одной за громкой победой стоят годы соревнований, в другой короткий эксперимент встречается с требованиями игры на высшем уровне. Обе истории полезны, если извлекать из них выводы, которые можно проверить в собственной практике.

1 Что означает цель 2000

Чтобы цель определяла подготовку, сформулируйте её полностью: «Хочу превзойти 2000 FIDE standard» либо «Хочу превзойти 2000 в рапиде на выбранной площадке». Сравнивать собственный блиц на одном сайте с классическим рейтингом знакомого некорректно. Различаются участники, скорость игры и механизм расчёта.

Для одного тренировочного цикла достаточно основного показателя, по которому вы будете наблюдать результат. Дополнительные рейтинги можно записывать, но они не должны каждый вечер менять вашу оценку прогресса. Если цель связана с очными шахматами, в расписании должны появиться очные турниры и игра на обычной доске.

В рейтинговой системе результат оценивается относительно силы соперников. Победа над более слабым игроком и победа над более сильным обычно по-разному меняют рейтинг. Упрощённая запись для игрока с уже установленным рейтингом: изменение равно коэффициенту K , умноженному на разность фактического и ожидаемого счёта. Официальные вычисления используют таблицы и дополнительные условия FIDE. [2]

Предположим, у взрослого игрока применим $K = 20$, соперники имеют такой же рейтинг, а за девять партий он набрал шесть очков. Ожидаемый счёт — 4,5. Изменение со-

ставляет $20 \times (6 - 4,5) = 30$ пунктов. Пример учебный: в реальном турнире ожидание рассчитывают по каждому сопернику, а К может отличаться. [2]

Игрок, способный устойчиво выступать на уровне 2000, всё ещё ошибается. Он не обязан помнить десятки ходов теории или находить компьютерную защиту в каждой позиции. Но ему нужно достаточно часто сохранять связность игры: выходить из дебюта с понятной позицией, замечать тактические возможности, считать ответ соперника и доводить простые окончания.

Не превращайте это описание в экзамен по всем шахматам. Начинать следует с самого дорогого недостатка. Если каждая третья партия заканчивается потерей фигуры в один ход, знания редких ладейных окончаний пока мало влияют на результат. Если фигуры не зеваются, но время исчезает к двадцатому ходу, нужен иной тренировочный акцент.

Есть три уровня цели: желаемое число, желаемое поведение и ближайшее упражнение. Например: «2000 FIDE», «перестать пропускать контрудары после размена», «в пяти позициях просчитать промежуточные шахи за обе стороны». Последний уровень можно выполнить сегодня.

Партия — это один опыт, а рейтинг — результат серии таких опытов. Между улучшением навыка и новым числом может пройти время. Вы научились защищать ладейное окончание, но в ближайшем турнире получили только острые позиции с ферзями. Улучшение реально, хотя выбранный на-

вык пока почти не повлиял на счёт.

Возможна и обратная ситуация. Два соперника подряд зевнули фигуру, вы прибавили пункты, но собственный процесс выбора хода остался прежним. Такой рост не нужно обесценивать: очки заслужены результатами. Однако полезно понимать, насколько он подкреплён повторяемой игрой.

Поэтому оценку сезона разделите на две записи. Первая — спортивная: турниры, очки, соперники, рейтинг. Вторая — учебная: какие позиции теперь умеете играть и каких ошибок стало меньше. Обе нужны. Только учебная запись без соревнований может создавать иллюзию прогресса; только рейтинг не объясняет, над чем работать завтра.

Сформулируйте цель так, чтобы она не превращала каждую неудачу в приговор. Рабочая запись может выглядеть следующим образом: «В течение сезона регулярно играю классику, разбираю все содержательные партии и проверяю, приближаюсь ли к уровню 2000. После каждого цикла меняю один основной тренировочный приоритет».

Добавьте ограничения: сколько вечеров доступны, возможны ли поездки, есть ли партнёр для медленной игры. Ограничения помогают выбрать программу. Игрок с одним свободным вечером должен особенно внимательно отбирать материал; игрок с большим бюджетом времени — следить, чтобы занятия не превратились в бесконечный просмотр.

Не назначайте размер ежемесячного прироста как обязательство. Прирост не складывается линейно. Назначайте

действия и дату анализа результата. Так у большой цели появляется проверяемое содержание даже в месяц без турнира.

Запишите выбранную рейтинговую систему, контроль времени и текущую точку отсчёта. Затем назовите три действия, которые сможете повторять независимо от результата партии. Например: одна медленная партия в неделю, самостоятельный разбор и двадцать минут расчёта три раза в неделю.

2 Как определить свою настоящую проблему

Понять главную причину потерь помогает просмотр десяти последних содержательных партий с сопоставимым контролем времени. Не выбирайте только красивые победы или тяжёлые поражения. Для первого аудита подойдут и партии, в которых соперник спас вас собственным зевком.

В каждой из этих партий найдите момент, после которого задача заметно усложнилась. Иногда решающая ошибка очевидна: ладья осталась под боем. Но причина может возникнуть раньше: вы не заметили угрозу, потратили весь резерв времени или выбрали позицию, которую не умеете играть.

Отделяйте событие от причины. «На 28-м ходу потерял коня» — событие. «После взятия автоматически ответил взятием и не проверил шах соперника» — рабочая причина. «Я невнимательный» не подсказывает упражнения и потому для тренировочного журнала бесполезно.

Для каждой партии выберите одну основную причину и при необходимости одну сопутствующую. Категории: просмотр угрозы, ошибка расчёта, неверная оценка, незнание типовой позиции, дебютное решение, время, эмоциональный срыв. Не помечайте каждую ошибку сразу всеми словами: тогда статистика ничего не объяснит.

Наблюдения по партиям полезно дополнить тремя короткими пробами. Первая — десять простых тактических позиций без ограничения на несколько секунд. Вторая — три позиции с расчётом на несколько ходов и письменными вариантами. Третья — два окончания, которые вы считаете знакомыми, сыгранные за обе стороны.

Смысл проб — увидеть разницу между узнаванием и исполнением. Можно легко объяснять оппозицию и всё же терять пешечный эндшпиль. Можно узнавать мотив вилки, но забывать проверить, защищён ли конечный пункт прыжка.

Не переводите результат десяти задач в рейтинг. Сложность подборки и знакомство с мотивами слишком сильно влияют на результат. Используйте те же позиции спустя несколько недель, чтобы проверить сохранность знания, и отдельную сопоставимую подборку — чтобы проверить перенос на новые задачи.

Если проблема с непросчитанным ответом обнаружилась, например, в шести партиях из десяти, посвятите ближайшие две недели расчёту и контролю угроз. Если ошибки разнообразны, начните с медленной игры и разбора: без наблюдений дальнейшее распределение нагрузки будет гаданием.

Назначайте приоритету наблюдаемый признак. Вместо «улучшить стратегию» — «в каждой закрытой позиции определить желательный пешечный прорыв и подготовить его». Вместо «стать спокойнее» — «после неожиданного хода остановиться и заново назвать угрозу».

Представьте: вы вышли из дебюта с удобной позицией, затем пропустили удар по королю и проиграли. Первое объяснение — плохое знание дебюта: «Нужно было раньше сыграть h3». Второе — тактический просмотр: «Не увидел жертву на h2». Третье — ошибка оценки: «Разменял единственного защитника и разрешил сопернику собрать все фигуры у короля».

Как выбрать? Вернитесь к позиции перед разменом. Если после него атака отражалась одним доступным ходом, главная проблема могла быть в расчёте. Если защита уже требовала нескольких единственных решений, изучайте и раннее решение. Если вы потратили половину времени на знакомый дебют, добавьте фактор управления временем. В одной партии могут присутствовать несколько причин, но тренировочный приоритет всё равно должен быть конкретным.

Попросите себя указать наблюдаемое доказательство диагноза. Для недостатка расчёта это пропущенная ветка. Для незнания окончания — неверное объяснение схемы. Для проблем со временем — часы и повторяющиеся длительные остановки. Чем точнее доказательство, тем проще проверить улучшение.

Разделяйте задачи на доступные, рабочие и пока слишком сложные. Доступные решаются с полным объяснением почти без сбоев. Рабочие требуют усилия, но вы регулярно доходите до ответа. В слишком сложных вы не можете даже сформировать осмысленные кандидаты.

Основную работу стройте вокруг среднего уровня. Простые задачи сохраняйте для точности и повторения. Сложные используйте дозированно, особенно с тренером. Эта шкала относится к вам и текущей теме, а не к рейтингу задачи на платформе: разные сервисы оценивают сложность по-разному.

Раз в месяц пересматривайте распределение. Если вчерашняя трудная тема стала доступной, это основание изменить подборку. Если растёт только скорость на знакомых картинках, добавьте новые позиции того же типа. Цель — перенос способа решения, а не рекорд в выученном наборе.

Начните вести записи для самостоятельной работы по описанию в конце книги. Выберите один недостаток, который повторился хотя бы в нескольких партиях. Сформулируйте упражнение на две недели и дату повторной проверки. Не меняйте всю программу из-за одного нового поражения.

3 Как научиться думать за доской

Большинство шахматных ошибок начинается с незамеченного изменения позиции. Игрок продолжает собственный план, хотя последний ход соперника уже поставил перед ним новую задачу. Он готовит атаку, когда нужно защищать центр, берёт пешку, когда под угрозой король, или разменивает фигуру, которая удерживала всю позицию. Чтобы играть сильнее, прежде всего нужно научиться вовремя замечать такие перемены.

После каждого хода соперника ненадолго остановитесь. Посмотрите, на что теперь нападает передвинутая фигура, какую линию она освободила и что перестала защищать. Прямой угрозы может не быть. Иногда соперник просто улучшил положение коня или подготовил пешечный прорыв. Но и это нужно увидеть, прежде чем выбирать ответ.

Представьте, что вы несколько ходов готовили наступление на королевском фланге. Осталось продвинуть пешку и открыть линию для ладьи. В этот момент соперник предлагает размен в центре. Возникает соблазн проигнорировать его: ведь ваш замысел почти осуществился. Однако после центрального размена может открыться диагональ к вашему королю, и тогда наступление окажется несвоевременным. Сохранить хороший план иногда означает отложить его, сначала решив более срочную задачу.

Когда намерение соперника понятно, найдите несколько разумных продолжений. В острой позиции начните с шахов, взятий и непосредственных угроз. В спокойной подумайте, какую фигуру можно улучшить и какой пешечный прорыв стоит подготовить. Не нужно рассматривать все допустимые ходы. Достаточно выбрать те, у которых есть понятная цель.

Затем проверьте каждый из них сильным ответом. Именно здесь важно быть требовательным к собственной идее. Если хочется выиграть пешку, воображение легко пропускает встречный шах. Если нравится атака, ответы соперника начинают казаться слабее, чем они есть. Попробуйте мысленно поменяться с ним местами и найти самое неприятное возражение против своего хода.

Вариант следует считать до момента, когда можно оценить получившееся положение. Не останавливайтесь сразу после удачного взятия. Пересчитайте материал, проверьте безопасность королей и посмотрите, какие угрозы остались. Бывает, что выигранная пешка сопровождается потерей нескольких темпов, а отданная фигура позволяет провести форсированную атаку. Оценку определяет вся позиция.

Особенно внимательно относитесь к ответным взятиям. Они кажутся естественными, поэтому часто выполняются слишком быстро. Между тем брать можно разными фигурами, а иногда полезнее сначала дать шах или создать встречную угрозу. Перед разменом нужно увидеть не только ближайшее взятие, но и положение, которое останется после

него.

Когда решение принято, сделайте короткую заключительную проверку. Мысленно переставьте фигуру на выбранное поле и спросите себя, что теперь может сделать соперник. Не появилась ли возможность шаха? Не осталась ли ладья без защиты? Не открылась ли опасная диагональ? Такая проверка особенно нужна после долгого расчёта, когда хочется наконец закончить размышление.

Постепенно эта работа становится привычной. Знакомые связи между фигурами замечаются быстрее, а расчёт занимает меньше сил. Чтобы привычка закрепилась, возвращайтесь к собственным партиям. Найдите один момент, в котором ошиблись, восстановите ход мысли и решите позицию заново. Важно понять, какую возможность вы пропустили и почему не стали её проверять. Тогда следующая партия даст шанс применить конкретный вывод, а не просто ещё раз пообещать себе играть внимательнее.

4 Тактика и защита от зевков

Вилка, связка, сквозной удар, отвлечение, завлечение, перекрытие, вскрытое нападение и промежуточный ход — это способы использовать отношения между фигурами. Названия полезны, но для решения важнее увидеть геометрию: король и ферзь стоят на одной диагонали; ладья защищает сразу два объекта; конь может атаковать две тяжёлые фигуры.

У комбинации часто есть подготовительный признак: открытый король, перегруженный защитник, слабая последняя горизонталь или фигура без защиты. Тренируйте поиск этих признаков до поиска красивого хода. Тогда тактическое зрение начинает работать и в позициях, где никто не сообщил, что комбинация существует.

В тренировке простые позиции развивают точное узнавание мотивов, а сложные требуют связного расчёта. Не смешивайте эти цели в одну гонку. В коротком занятии решите несколько доступных позиций, в которых можете объяснить весь ответ. В отдельном блоке потратьте десять или пятнадцать минут на одну трудную позицию.

Ход считается найденным, когда вы увидели основной ответ соперника и завершение идеи. Угаданный первый шах не равен решённой задаче. Если ответ оказался неверным, закройте решение и восстановите вариант самостоятельно. На следующем повторении начните с вопроса, какой именно

защитный ресурс вы пропустили.

Часть подборки должна содержать защитные задачи: найти единственный уход от мата, вернуть материал ради безопасности, отказаться от ложной комбинации. В настоящей партии ваши фигуры атакуют не в каждом положении.

Учебная последовательность: 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Nd4. Белым хочется взять пешку: 4.Nxe5? После 4...Qg5 одновременно возникают угрозы коню e5 и пункту g2. Дальше особенно опасна игра по первоначальному замыслу: 5.Nxf7? Qxg2 6.Rf1 Qxe4+ 7.Be2 Nf3#.

Здесь не нужно запоминать ловушку как главный дебютный инструмент. Нужно заметить, что после ...Qg5 изменился характер борьбы. Белые обязаны заново оценить угрозы. Их план «ещё одно взятие с вилкой» перестал быть достаточным объяснением хода.

Соберите личный набор из двадцати позиций. Возвращайтесь к ним через день, через неделю и позже; интервалы можно менять. Вместе с ходом вспоминайте признак комбинации и свою ошибочную мысль. Затем решайте новые позиции с похожим мотивом, чтобы не выучить только картинку.

Комбинации часто соединяют несколько идей. Сначала отвлекается защитник, затем возникает вилка. Сначала вскрывается линия, затем действует связка. Когда вы ищите только знакомую финальную картинку, подготовительный ход может остаться незамеченным.

Разбирая задачу, разделите её на условие и механизм.

Условие: король и ладья стоят на полях, доступных коню одним прыжком. Механизм: вынудить короля перейти на нужное поле с помощью шаха. Или условие: король заперт собственными пешками. Механизм: убрать фигуру, которая контролирует последнюю горизонталь.

После решения измените позицию мысленно: уберите одну пешку около короля, переставьте защитника, смените очередь хода. Продолжает ли работать комбинация? Это упражнение объясняет границы идеи. Не нужно анализировать все возможные изменения: достаточно одного, которое разрушает мотив.

Отдельно тренируйте отказ от заманчивого удара. В хорошей подборке есть позиции, где жертва на h7 не проходит, связанный конь всё же может уйти с шахом, а взятие ферзя ведёт к мату собственному королю.

Решение такой задачи заканчивается не словами «не работает», а конкретным опровержением. Запишите сильнейший ответ и материальный либо позиционный итог. Если комбинация не проходит только из-за одного защитного ресурса, этот ресурс становится главным содержанием тренировки.

В партии отсутствие выигрывающей комбинации — нормальный результат поиска. После проверки вернитесь к улучшению позиции. Не продолжайте насильно искать жертву только потому, что уже потратили на неё несколько минут.

В течение недели записывайте каждый тактический про-

смотри одной фразой: «не проверил промежуточный шах», «забыл про связку», «посчитал только желаемое взятие». В конце недели выберите самый частый механизм и подберите к нему пять тренировочных позиций.

5 Расчёт вариантов

Количество просмотренных ходов ещё не объясняет качество расчёта: игрок видит десять ходов, но соперник на каждом отвечает удобно. Качественная проверка иногда оказывается короткой: найден один неприятный ответ, который сразу опровергает замысел.

Начинайте с форсирующих ходов, но не ограничивайтесь ими. Шах обычно сокращает число ответов, однако тихая защита может быть сильнее встречного взятия. Когда вы нападаете на ферзя, соперник иногда имеет матующую угрозу и не обязан спасать ферзя.

Рассматривая основной кандидат, полезно найти два наиболее серьёзных ответа, если позиция действительно предоставляет такой выбор. Просчитайте каждый до момента, когда можно дать устойчивую оценку. Если на конечной позиции остаются обязательные взятия или серия шахов, остановка слишком ранняя.

После двух или трёх полуходов уточняйте расположение ключевых фигур. Какая пешка уже ушла с линии? Какой слон теперь видит поле? Не переносите в воображаемую позицию защитника, который был разменян ходом раньше.

Тренировка проста: возьмите короткий вариант, прочитайте его без передвижения фигур, затем назовите положение всех участвовавших фигур и восстановите конечную по-

зицию. Сначала достаточно трёх-четырёх полуходов. Увеличивайте длину, когда исчезнут ошибки переноса.

Не считайте длину варианта мерой силы. В ладейном окончании пять точных ходов могут быть важнее пятнадцати вынужденных шахов. Главное — увидеть момент, в котором оценка меняется.

Запишите кандидат, ответ соперника, продолжение и итог: выигрыш материала, мат, равная позиция или неясная борьба. Если считаете позицию лучшей, укажите причину: активность ладьи, слабая пешка, проходная, безопасность короля.

После проверки разберите характер ошибки. Вы не увидели кандидат? Пропустили защиту? Потеряли фигуру в воображении? Верно посчитали, но неверно оценили конец? Для этих четырёх проблем нужны разные упражнения.

При ошибке поиска полезны позиции с неожиданным первым ходом. При потере картины — короткая визуализация. При ошибке оценки — игра конечной позиции за обе стороны. Простое увеличение количества задач не всегда исправляет нужный механизм.

В партии счёт ограничен временем. Если два безопасных хода сохраняют сходную позицию, не расходуйте весь резерв на поиск символического превосходства. Если один ход необратим и меняет материальный баланс, вложите в проверку больше времени.

Для учебного расчёта используйте ясную запись: первый

кандидат, первый серьёзный ответ, продолжение; затем второй ответ на тот же кандидат. После этого переходите к следующему кандидату. Не переписывайте весь вариант после каждого ответвления — отмечайте точку расхождения.

Например, вы рассматриваете нападение на ферзя. В одной ветке он отступает, в другой берёт фигуру с шахом. Если шах не проверен, весь анализ обычного отступления пока условен. Сначала исследуйте ветку, которая сильнее всего меняет ситуацию.

После решения подчеркните ход, который было труднее всего увидеть. Часто это не первый ход комбинации, а спокойная защита на третьем полуходе. Тогда следующая подборка должна включать такие ответы, а не только эффектные жертвы.

Счёт не заканчивается на последнем взятии. Пересчитайте материал по фигурам, проверьте положение королей и активность. Получили ли вы действительно лишнюю фигуру или отдали две лёгкие за ладью? Не появилась ли опасная проходная? Не остаётся ли вечный шах?

Сделайте один дополнительный обзор форсирующих ходов в конечной позиции. Это помогает против ошибки горизонта: вы заканчиваете вариант ровно перед неприятным ресурсом соперника. Если после вашего последнего хода остаётся шах, обязательное взятие или немедленная угроза превращения, оценка ещё не устоялась.

Возьмите собственный вариант длиной шесть полуходов.

Прочитайте его один раз, закройте запись и назовите положение королей, ферзей и переместившихся фигур. Затем восстановите позицию на доске и проверьте. На следующем занятии используйте другой вариант, чтобы тренировать удержание картины, а не память одной записи.

Трижды в неделю считайте по одной позиции десять минут без передвижения фигур. Записывайте два кандидата и лучший ответ на каждый. Оценивайте не совпадение с первым ходом решения, а полноту проверки.

6 Как составить дебютный репертуар

Дебютная подготовка помогает получить играбельную позицию и понимать дальнейшие решения. Если после двенадцати выученных ходов вы не знаете, какой пешкой играть, память ещё не стала репертуаром.

Для начала выберите один основной первый ход белыми, один ответ на 1.e4 и один на 1.d4. Добавьте разумные схемы против остальных начал. Это не запрет на разнообразие, а способ несколько раз встретить одинаковые структуры и проверить выводы на практике.

Ниже приведён учебный пример компактного набора. Он не является обязательным и не обещает преимущества против любого ответа. Выбирайте позиции, которые готовы разбирать, и сохраняйте выбор на один цикл занятий.

Один из возможных учебных репертуаров белыми начинается с 1.e4. Против 1...e5 можно выбрать итальянскую партию, развивая коня на f3 и слона на c4. Здесь предстоит освоить подготовку d4, защиту пешки e4 и согласованное развитие фигур. Против сицилианской защиты подходит, например, система с ранним c3, где важны построение центра и точный момент d4.

Против французской защиты и защиты Каро — Канн для

начала можно изучить разменные варианты. В первом случае exd5 возникает после построения центра через d4 и ...d5; во втором также нужно дождаться соответствующего пешечного контакта. Симметрия не отменяет борьбы за линии, а возможность с4 зависит от конкретной расстановки.

Чёрными против 1.e4 можно строить репертуар на 1...e5, изучая открытые позиции и непосредственные угрозы. Против 1.d4 — на схемах с ...d5 и ...e6, где важную роль играет освобождающий прорыв ...c5. Это пример выбора для одного цикла подготовки, который можно адаптировать к своим предпочтениям.

Часто встречающуюся ветку удобно сохранять вместе со стартовой последовательностью, типовой структурой, хорошими полями фигур и главным прорывом. Две характерные тактические опасности помогут понять, где общий план требует точного расчёта. Добавьте одну партию, в которой видно продолжение игры после дебюта.

Пример спокойного развития: 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d3 d6. Белые могут развиваться через О-О, Re1 и Nbd2, выбирая момент d4. Но этот набор ходов нельзя выполнять без проверки: чёрные меняют порядок развития, атакуют центр и иногда сами проводят ...d5.

Для чёрных после 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 Nf6 4.Nf3 Be7 идея ...c5 связана с борьбой за центр. Достаточно ли подготовлен прорыв, зависит от развития, напряжения в центре и вариантов взятий. Название дебюта не снимает необходи-

мость считать.

Спросите, какую угрозу создал соперник и нарушил ли он важный принцип по конкретной причине. Затем развивайтесь, боритесь за центр и сохраняйте безопасность короля. Не пытайтесь наказать всякое отклонение немедленной атакой.

После партии обновляйте одну нужную ветку. Если проблема была на восьмом ходу, нет смысла за один вечер расширять репертуар на три новых защиты. Дебютная работа должна возвращаться к позициям, которые вы действительно получаете.

Первый слой — обязательная безопасность: где есть конкретная угроза и какой ход её отражает. Второй — типовая расстановка и план. Третий — точная теория в ветках, где порядок ходов существенно меняет оценку. Изучайте их в таком порядке, чтобы память опиралась на объяснение.

Допустим, вам встретилась незнакомая защита. Сначала выясните, не проигрывает ли стандартное развитие центральную пешку. Затем разберите, какие структуры появляются после разменов. Только после этого добавляйте длинную линию, если она действительно нужна. Знать пятнадцатый ход без понимания восьмого неудобно и ненадёжно.

Не все ветки требуют одинаковой глубины. Острый вариант с форсированными шахами приходится проверять точнее. В спокойной позиции полезнее знать несколько хороших планов и типовых ошибок, чем запомнить единствен-

ную компьютерную расстановку.

Создайте отдельные записи белыми, против 1.e4 и против закрытых начал. В каждой ветке ограничьте главный вариант тем местом, после которого начинается понятная самостоятельная игра. Добавьте короткий комментарий о плане и ссылку на свою партию, где возник вопрос.

Раз в две недели проверяйте карточки без подсказки. Восстановите позицию, назовите оба прорыва и вероятные замены. Если помните только ход, но не идею, вернитесь к учебной партии. Если ошиблись в конкретной последовательности, выясните, почему перестановка ходов опасна.

Меняйте репертуар, если позиции систематически не подходят вашему способу работы, требуют недоступного объёма подготовки или перестали решать учебную задачу. Одно поражение само по себе редко доказывает необходимость смены. Сначала выясните, была ли проблема в дебюте или возникла позже в нормальной позиции.

Создайте шесть карточек: три белыми и три чёрными. Для каждой объясните план без перечисления ходов. Если объяснение не получается, сначала разберите типовую партию.

7 Пешечная структура и план

Пешка не может отступить, поэтому её продвижение одновременно создаёт возможности и оставляет поля. Когда вы играете f4, открывается линия и усиливается контроль e5, но диагонали к собственному королю могут ослабнуть. Хорошая оценка учитывает обе стороны изменения.

В спокойной позиции пройдите по пяти вопросам: каков материальный баланс, насколько безопасны короли, какие фигуры активнее, где слабые пешки и поля, какой прорыв меняет структуру? Затем выберите один фактор, который сейчас важнее остальных. Список признаков без приоритета ещё не является планом.

Представьте белую пешку d4 без белых пешек на c- и e-линиях. Она даёт пространство и контролирует c5 и e5, но не защищается соседней пешкой. Белым часто нужна активная фигурная игра, а чёрным — блокада d5 и давление на d4.

Из этого нельзя вывести правило «с изолятором нельзя меняться». Выгодный размен может устранить сильного защитника или привести к хорошему окончанию. Решение зависит от активности, возможности d5 и того, какие фигуры остаются на доске.

Она может возникнуть в разменном ферзевом гамбите после cxd5 exd5 при сохранении характерной пешечной конфигурации. Один из известных планов белых — наступле-

ние меньшинства b4-b5, чтобы создать слабость на ферзевом фланге. Чёрные могут искать активность в центре и на королевском фланге.

Сам план не даёт права игнорировать угрозы. Если белые начинают b4 без развития, чёрные могут вскрыть центр раньше, чем появится слабая пешка. В учебной работе сравните не только идеальный пример атаки меньшинства, но и партию, где она оказалась запоздалой.

При закрытом центре сторонам часто нужно готовить пешечные рычаги и переводить фигуры. Определите, где есть контакт пешек и какой прорыв действительно возможен. «Атаковать на стороне, куда смотрит цепь» — полезная подсказка, но недостаточное доказательство хода.

Если ясного прорыва пока нет, улучшите худшую фигуру. Коню может требоваться маршрут через два промежуточных поля, ладье — открытая линия, слону — выход за пешечную цепь. Хороший подготовительный ход увеличивает возможности и затрудняет чужой план.

Слабая пешка и надёжный форпост могут сохраняться долго. Перевес в развитии и инициатива часто требуют быстрого действия. Если вы имеете временный перевес, лишний подготовительный ход может дать сопернику возможность выровнять игру. Если перевес устойчив, необоснованная жертва способна испортить удобную позицию.

Спросите: «Что изменится, если обе стороны сделают по одному полезному ходу?» Если соперник рокирует и вся ва-

ша атака исчезает, нужно считать вскрытие центра сейчас. Если слабая пешка останется слабой и после размена, можно сначала улучшить фигуры.

Это различие объясняет, почему один и тот же ход выглядит активным в одной партии и торопливым в другой. Оценивать нужно соотношение времени, структуры и безопасности, а не внешний вид движения фигуры.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.