

интеллектуальные ИГРЫ

АЛЬМАНАХ ДЛЯ УМНЫХ ЛЮДЕЙ

03 2006

**Учредитель и
главный редактор:**
Рашид Усманов

Редакторы-эксперты:

Алексей Безгодов
Валерий Белоусов
Владимир Кайдалов
Юрий Коваленко
Юрий Лукке
Евгений Панюков
Павел Портной
Борис Савельев
Игорь Фролов

Верстка:
Дмитрий Смирнов

Корректор:
Наталья Дернова

Дизайнер:
Владимир Чалый

Редакция:
8(351) 239-80-64

Адрес редакции для писем:
Россия, 454008, Челябинск, а/я 1375

E-mail: ig@intgames.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной
службе по надзору за соблюдением
законодательства в сфере массовых
коммуникаций и охране культурного
наследия, г. Москва

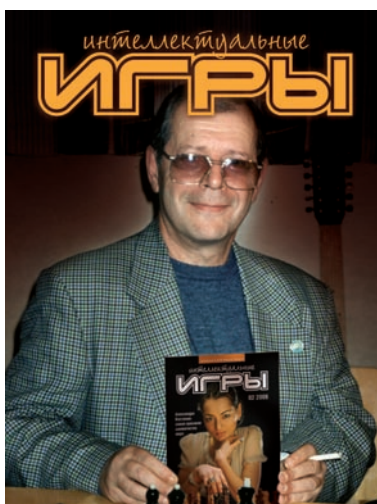
Свидетельство о регистрации:
ПИ № ФС77-22063 от 18.10.2005 г.

Тираж 8 640 экз.
Отпечатано в типографии «Темп»
454006, Челябинск, Свердловский тракт, 5
Телефон: 8 (351) 230-45-83.

Цена свободная

**Подписаться на журнал
можно в любом почтовом
отделении России
через каталоги:**

**«Почта России» - 12686
«Роспечать» - 18039**



WWW.IntGames.ru

Е
М
Е

ШАХМАТЫ

4

Итоги рыцарского поединка
Шахматы, в которых можно творить с
первого хода

ШАШКИ

14

Шедевр не гарантирован
Ловушка в цейтноте

ГО (БАДУК)

22

Шкатулка загадок
Элементарная техника Го
Детский чемпионат в Корее

СПОРТИВНЫЙ
БРИДЖ

34

В СССР секса не было... А бридж
все-таки был
В Мюнхене
«Невидимая взятка»

КАРТОЧНЫЕ
ИГРЫ

42

Немного порешаем

ИГРЫ И ЛЮДИ

44

Кому на Руси жить хорошо?
Играть, но не заигрывать!

ЧТО? ГДЕ?
КОГДА?

52

Почему вы проигрываете в «Что?
Где? Когда?»
Интеллект в движении

ИГРЫ УМА

52

Целебный квадрат



Шашки и Го получают признание

МОК. Президент Ассоциации спортивных федераций (ARISF) Ян Франсу, побывавший в Москве, заявил, что шашки и го получают признание Международного Олимпийского комитета. Такое решение во многом связано с созданием Международной Ассоциации интеллектуального спорта (International Mind Sport Association).

IMSA была основана 19 апреля 2005 года в рамках международной конвенции «Спорт-Аккорд» четырьмя международными федерациями — шахмат, бриджа, го и шашек. Президентом был избран Хосе Дамиани, президент Всемирной федерации бриджа (WBF). Двое из четырех президентов международных федераций в составе IMSA россияне: Кирсан Илюмжинов (FIDE) и Владимир Птицын (FMJD). Девизом IMSA стало выражение: «интеллектуальный спорт — фитнес для ума».

Шахматы и бридж уже проводят свои Олимпиады, но больше года назад была создана ассоциация, которая поставила своей целью проведение интеллектуальной Олимпиады (Интеллиады), или Всемирных интеллектуальных игр, сразу после Олимпийских игр в тех же городах. Предложение IMSA было поддержано GAISF и нашло понимание в МОК.

По мнению Яна Франсу, проведение интеллектуальных игр оправдано, поскольку это особые виды спорта, в которых атлетизм не является главной составляющей, но соревнования разума вполне отвечают целям Олимпизма.

Создана Федерация спортивно-го бриджа России.

29 октября 2006 года в Москве состоялась Учредительная Конференция Общероссийской общественной организации «Федерация спортивного бриджа России». Учредителями данной организации выступили: Волина В.В., Воробей П.Н., Гладыш Е.Л., Громов А.В., Закоптелов В.Е., Зенкевич С.С., Леоненко О.И., Литман М.А., Никитина А.В., Отчерцов А.В., Пономарева Т.В., Рискин А.Э., Розенблюм М.Ю., Стеркин А.Е.

Президентом Федерации был из-

бран Закоптелов Валерий Евгеньевич, академик Российской академии естественных наук, член Совета директоров «Русской содовой компании».

В Совет Федерации вошли: Волина В.В., Воробей П.Н., Гладыш Е.Л., Громов А.В., Литман М.А., Никитина А.В., Отчерцов А.В., Пономарева Т.В., Рискин А.Э., Розенблюм М.Ю., Стеркин А.Е.

Была избрана Контрольно-реви-зионная комиссия Федерации в со-ставе: Зенкевич С.С., Леоненко О.И.

Устав новой организации был подготовлен правовым управлени-ем Олимпийского комитета России и полностью соответствует всем нор-мам и требованиям законодатель-ства РФ и Олимпийской хартии.

Во время парного Чемпионата России по спортивному бриджу (23-26 ноября 2006 года) планируется провести пресс-конференцию, по-священную созданию «Федерации спортивного бриджа России».



Суперфинал 59-го чемпионата России по шахматам среди муж-чин состоится со 2 по 15 декабря в Центральном доме шахматиста им. М.М. Ботвинника (Гоголевский бульвар, 14). Состав участников: Петр Свидлер, Александр Морозе-вич, Сергей Рублевский, Дмитрий Яковенко, Эрнесто Инаркиев, Денис Хисматуллин, Сергей Григорьянц, Евгений Алексеев, Евгений Тома-шевский, Никита Витюгов, Ян Не-помнящий, Евгений Наер. Соревно-вание пройдет по круговой системе в 11 туров.

Команда «Сибирь», составленная исключительно из новосибирских игроков, стала победителем От-крытого командного чемпионата России по спортивному преферан-су. В московском гостиничном ком-плексе «Космос» собрались пред-ставители 28 российских команд, а также их соперники из Белоруссии и Украины. Практически у каждой — титулы и достижения. Но сибир-яки — Андрей Тархачев, Игорь Ви-тухин, Игорь Паршаков и Анатолий

Шейман — буквально разгромили конкурентов в отборочном турнире, а в финале опередили прошлогод-них победителей — столичную ко-манду «Дионис» и украинский «Дон-басс». В итоге новосибирцы одними из первых в стране получили звания национальных мастеров и завоева-ли первые гроссмейстерские баллы. А второй номер команды и ее самый молодой участник Игорь Витухин показал лучший индивидуальный результат. Впереди у новосибирских преферансистов личное первенство СНГ и итоговое состязание года — Рождественский турнир мастеров.



Россиянин Владимир Берлинский (2301) стал одиннадцатым чемпионом мира среди незрячих шах-матистов. Первенство проходило на индийском острове Гоа в период с 8 по 18 октября.

В заключительном 10 туре рос-сийский международный мастер вы-играл решающую партию у своего соотечественника международного мастера Сергея Крылова (2393) и с 7,5 занял чистое первое место. Се-ребряную медаль завоевал кубинец Карлос Лардуд, набравший 7 очков. Бронза досталась Любове Жильцо-вой, уступившей второму призеру по дополнительным показателям.

Легендарный голландский грос-смейстер, многократный чемпи-он мира по международным шаш-кам Тони Сейбрандс официально объявил о своем отказе от борьбы за мировую шашечную корону. Практически это означает его уход из большого спорта. Шашечный ку-мир называет основные три причи-ны своего отказа: 1) так называемые «плюсики» (и вообще все, связанное с дополнительными очками), 2) вве-дение допинг - контроля, 3) регла-мент, при котором партия доигрыва-ется после шести часов игры.



11-го октября отпраздновал свое пятидесятилетие один из самых известных деятелей игорного бизнеса в Российской Федерации публицист и журналист Дмитрий Станиславович Лесной. Свою известность он приобрел благодаря серии книг по различным играм, которые были написаны в соавторстве с математиком Львом Натансоном, а также энциклопедии "Игорный дом" и другим интересным проектам. В настоящее время Дмитрий Станиславович издает журнал «Casino Games» и создает Всероссийскую Федерацию Клубного Покера, перспективная цель которой - признание покера видом спорта.

Мы поздравляем Дмитрия Лесного с юбилеем и желаем ему и его проектам дальнейшего развития!



Российские мужские команды завоевали весь комплект медалей на 22-м Кубке Европы по шахматам среди клубных команд, завершившемся в Австрии.

Повторил свой прошлогодний успех сибирский клуб «Томск-400». обыграв в последнем туре со счетом 3,5:2,5 команду «Элара» из Чебоксар, томики набрали 12 командных очков из 14 возможных и во второй раз подряд стали обладателями Кубка Европы. Такие же

командные показатели оказались на финише еще у двух наших клубов. «Ладья» (Казань) с минимальным счетом одолела французский Clichy и заняла второе место, уступив победителям только по сумме индивидуальных очков. На третье место после победы над немецким Werder Bremen вышел победитель клубного чемпионата России – «Урал» (Свердловская область). Уральский клуб также набрал 12 командных очков, но по сумме индивидуальных показателей уступил «Томск-400», а по коэффициенту Бухгольца вынужден был пропустить вперед «Ладью».

Заключительный тур 11-го Кубка Европы среди женских клубных команд не сильно повлиял на итоговое положение команд в турнирной таблице. Первое место заняла команда Mika (Армения) – 12 очков. Второе место у Energy-Investi Sakartvelo – 11. Бронзовые медали завоевал ABC (Красногвардейск), набравший в итоге 10 очков.

9-й фестиваль интеллектуальных игр «Великолукская Осень» прошел 7-8 октября 2006г. в г. Великие Луки. Уверенную победу в Основном турнире по «Что? Где? Когда?» одержала команда «Ксеп» (Москва). На втором месте – «Афина» (Москва), на третьем – «Команда Губанова» (Петродворец). Кроме Основного турнира проводились и другие игры. В играх «Авоська» и «Чеширский кот» победителем стала «Команда Губанова» (Петродворец). «Великолукчанку» выиграла «Сборная Кирибати» (Санкт-Петербург).

26-27 августа в Калининграде состоялся 5-й чемпионат мира по «Что? Где? Когда?». В нем приняли участие 29 команд из 17 государств - от Финляндии до Израиля.

В основном турнире наибольшего успеха добились российские команды, занявшие первые пять мест. Несмотря на убедительный отрыв «промежуточного чемпиона», команды Антона Губанова (Санкт-Петербург), от ближайшего преследователя - чемпиона мира-2005 команды Андрея Кузьмина - по регламенту суперфинал с участием этих двух команд все равно должен был состояться. В упорной борьбе на 18 «выстрелах»-

вопросах команда Губанова победила - 14:13 и стала новым чемпионом.

Вот имена победителей: Ольга Березкина, Юрий Выменец, Михаил Матвеев, Борис Моносов, Александр Скородумов, Антон Губанов.



С 10-го по 16 июля 2006 года в Монте-Карло прошел Чемпионат Мира по нардам (The Monte Carlo World Backgammon Championship)! Уже 31-й раз этот европейский центр развлечений принимает лучших игроков в нарды со всего мира. Чемпионы Мира по нардам по праву пользуются авторитетом и признанием всех игроков в нарды. В основном турнире участвовало немало и наших соотечественников - десять мужчин и представительница слабой половины человечества Виктория Смирнова!

Чемпионом Мира по нардам 2006 стал голландский нардаист Philip Visc'hjager! В упорнейшем матче, который продолжался более 6 часов он со счетом 25-23 обыграл итальянца Luigi Villa и вписал свое имя в историю!

Из наших соотечественников отличился Валерий Михайлец, занявший первое место в дополнительном турнире Beginners.

Чемпионом Мира по покеру в этом году стал 36-летний американец Джэми Голд (Jamie Gold). 11 августа завершился главный поединок серии игр WSOP, Техасский Холдем но-лимит с бай-ином в \$10.000, состоявшийся в Лас-Вегасе. Позади 8773 игроков турнира. Джэми стал лучшим из них и сказочно богатым. Его выигрыш составил 12.000.000 долларов! Самая большая сумма, которую когда-либо выигрывали участники покерных соревнований за всю их историю.



**Алексей
Безгодов,**
международный
гроссмейстер
(Челябинск)

Буллат Асанов,
Президент федерации
шахмат Казахстана,
международный
гроссмейстер (Астана)

Почему у этой статьи два автора? Вообще-то она написана мной, Алексеем Безгодовым, в одиночестве. Однако казахстанский гроссмейстер (а по совместительству – видный деятель ФИДЕ) Булат Асанов по моей просьбе высказал ряд ценных мыслей, без которых статья выглядела бы по-другому. «В уплату» Булат попросил меня сделать неожиданный подарок читателям «Интеллектуальных игр», опубликовав его короткое стихотворение. Вот оно:

Она позвонила, она мне сказала:

«Как этого много, как этого мало!».

Она бы могла бы, она бы хотела...

Но всё это в прошлом, но всё это в целом.

Не вижу, честно говоря, связи с темой этой статьи, но Булат считает, что эта связь присутствует на невидимом, космическом уровне. Пусть читатели решают это сами. А мы переходим к рассмотрению матча.

ТОПАЛОВ – КРАМНИК ИТОГИ РЫЦАРСКОГО ПОЕДИНКА

Оказывается, чрезвычайно трудно писать о вещах общеизвестных. О матче Веселина Топалова с Владимиром Крамником написано уже, пожалуй, больше, чем обо всех предшествующих поединках за мировое шахматное первенство, вместе взятых. Любое информационное агентство считало своим долгом упомянуть об этом чрезвычайно непростом соревновании. Что можно добавить нового и поучительного к мнениям сотен экспертов со всего мира? Поразмыслив и посоветовавшись со своим товарищем, представителем Президента ФИДЕ на матче Топалов – Крамник Булатом Асановым, я решил создать нечто вроде послесловия к этому историческому событию. В конце концов, пройдут года, страсти улягутся, кое-что забудется и уже не будет вызывать прежнего полемического задора. А что останется? Останется немало!

1. Прекращен раскол шахматного мира, продолжавшийся целых тринадцать лет! Этот раскол произошёл во многом по инициативе тринадцатого (!) чемпиона мира Гарри Каспарова. Вот и не верь после этого в мистику... Кстати, сейчас ушедший из шахмат Гарри Кимович выражает сожаление о своей тогдашней непримиримости.

2. Во времена многолетнего (целых пять матчей!) противостояния Анатолия Карпова с Гарри Каспаровым возник вопрос о том, суще-

ствует ли значительный разрыв в силе игры между этими двумя великими игроками и остальными гроссмейстерами. Попытки некоторых шахматистов доказать обратное (матчи Каспаров – Шорт, Каспаров – Ананд, Карпов – Соколов, Карпов – Тимман, Карпов – Камский) заканчивались печально для них. Результаты и качество игры Крамника и Топалова так высоки и стабильны, что некоторые комментаторы также стали об этом задумываться. И действительно, рейтинг болгарского гроссмейстера превышает 2800, такой рубеж за всю историю шахмат был достигнут только Каспаровым. Владимир Крамник несколько уступает в рейтинге Топалову. Однако это может быть объяснимо не столько разницей в силе игры (закончившийся матч доказал, что Крамник по меньшей мере не слабее Топалова), сколько меньшей игровой активностью российского гроссмейстера и отсутствием у него тяги к установлению рейтинг-рекордов.

Итак, насколько сильнее Крамник и Топалов остальных шахматистов? Я думаю, что некоторая разница есть. Другие сильнейшие мировые игроки – Вишванатан Ананд, Петер Леко, Петр Свидлер – все же показывают не такую ровную и мощную игру. Так что, возможно, ближайшие несколько лет пройдут под знаком соперничества Крамника и Топалова. Это не значит, что они непременно

но сыграют еще матчи на первенство мира (хотя такого, разумеется, нельзя исключать). Но в любом случае шахматный мир, а также многочисленные любители будут тщательно сравнивать их результаты, при этом до хрипоты споря друг с другом на вечную тему «Кто сильнее?!»

3. Когда Булат Асанов назвал участников матча благородными рыцарями шахмат, это меня немного удивило. Такого про них вроде бы не сказал ни один комментатор. Однако постепенно я понял глубокую правоту Булата. Действительно, если отбросить шелуху и грязь, которой вокруг матча образовалось неслыханно много, то что мы видим? Мы видим двух крупнейших игроков, которые бились, не щадя сил. Уж в этом смысле никаких претензий ни к Владимиру, ни к Веселину быть не может! Они очень качественно выполнили свою работу.

4. «О дряни». Есть у Владимира Владимировича Маяковского такое стихотворение. Дрянь на матче была, ух какая дрянь! Обвинения менеджера Топалова в адрес Крамника превзошли все пределы приличия. Насколько я понял, больше никого из лиц, причастных к матчу, обвинить не в чем. Самое печальное для великолепного болгарского игрока в том, что своей бурной деятельностью его менеджер явно помешал Веселину сыграть лучше. Шахматист во время ответственной

шего соревнования должен думать о шахматах, а не идти на поводу у сумасбродного приятеля. Если Топалов сможет извлечь необходимый урок из этого матча и уволит своего «проштрафившегося» менеджера, то его результаты, уверен, еще возрастут.

Но давайте взглянем на дело шире. Пусть скандальное, но всеобщее внимание к матчу было привлечено. Даже бесконечно далекие от шахмат люди с интересом следили за происходящим в загадочной Калмыкии. Мудрый Булат Асанов в этой связи вспомнил мнение Скалозуба из классической комедии Грибоедова «Горе от ума» о Москве первой четверти девятнадцатого века: «Пожар способствовал ей много к украшению». Быть может, и спровоцированный болгарской делегацией скандал в конечном итоге пойдет на пользу шахматам? Такое никак нельзя исключать.

5. Такого матча не могло бы случиться без Президента ФИДЕ. Уже второе десятилетие Кирсан Николаевич Илюмжинов руководит Калмыкией и одновременно – Международной шахматной федерацией. Его деятельность на благо шахматной игры беспрецедентна. Одних чемпионатов России среди мужчин и женщин проведено в Элисте пятнадцать! Олимпиада 1998-го года, матч на первенство мира ФИДЕ Карпов – Камский... Во всей истории шахмат не припомню человека, чей вклад в их развитие был бы сопоставим с работой Илюмжинова. Построен и успешно работает уникальный шахматный городок «Сити-Чесс», в котором и жили участники матча Топалов-Крамник.

Поражает терпение Кирсана Николаевича. После четвертой и особенно после пятой (несостоявшейся) партии матча была очень велика опасность того, что матч будет сорван. Разногласия между противниками казались непреодолимыми. Лишь Президент ФИДЕ, срочно прервав свое участие в важном государственном мероприятии, смог после казавшихся бесконечными переговоров вновь вернуть противников за шахматную доску. Огромную помощь оказало и руководство Российской шахматной федерации (Президент – Жуков А.Д.). Даже Президент России прислал приветственную телеграмму к открытию матча!

Таковы вкратце главные итоги нашумевшего шахматного события.

Владимир Крамник доказал свой заметный перевес, выиграв со счетом 6-5 в «основное время матча» (напомним, что в знак протеста против провокаций болгарского менеджера Крамник не явился на пятую партию, и ему было засчитано поражение) и со счетом 2,5-1,5 – в дополнительных партиях с укороченным контролем времени. Явное превосходство! Успех Владимира показывает, что его многочисленные «критики» заметно поторопились списывать его со счетов. В России есть мощный шахматный лидер! От всей души поздравляем Владимира Борисовича с настоящим спортивным подвигом, которым является победа в этом матче. Значительную помощь победителю «Матча чемпионов» оказали его секунданты – гроссмейстеры Мигель Ильескас, Александр Мотылев и Сергей Рублевский.

Мы приводим две партии нашумевшего матча с комментариями гроссмейстеров Сергея Загребельного (вторая партия) и Владимира Белова (десятая партия).

Итак, 24 сентября, 2 тур.

Первая кровь пролилась в первом же раунде. Топалов ее хотел – и он ее получил. По-моему, Веселина пора сравнивать не с Терминатором, а с Рокки. Помните, как Иван Драго «бедного» американца поначалу дубасит, а потом... На подходе к мат-

чу в Элисте Веселин не раз оказывался в подобной ситуации, и всякий раз выходил победителем! Однако соотечественник русского боксера Крамник не совсем Иван или, точнее, совсем не Иван...

Впечатлениями от стартового поединка я попросил поделиться ставшего нашим экспертом гроссмейстера Игоря Зайцева.

— Игорь Аркадьевич, через несколько минут начинается вторая партия, как вам первая?

— Замечательная партия, я даже не говорю об уровне игры, если они продолжают в том же духе... Топалов, по-моему, в какой-то момент стал играть за двоих. Он не почувствовал опасности, а ведь после 45...h4 46.gh позиция стала носить обоюдоострый характер. Уже надо было делать ничью, но ...

— Шахматисты по-разному переживают поражения. Известно, что Каспаров порой очень остро на них реагировал, позволил даже как-то обвинить (своего) своих помощника в предательстве. Каким был ваш подопечный Карпов в подобных ситуациях?

— Поражение, конечно же, оказывает на игроков колоссальное негативное воздействие. Анатолий Евгеньевич обычно в последующую ночь не мог уснуть, хотя он, как никто другой из элитных игроков, об-



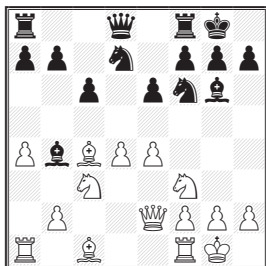
ладал уравновешенной нервной системой. Для любого великого игрока поражение является крупным внутренним крушением. Раньше мы играли через день, и в какой-то мере удавалось нервный провал нивелировать. Хотя еще на протяжении нескольких дней чувствовалось влияние от полученного удара.

Итак, начинается второй раунд! Ждем от него не менее захватывающего содержания.

В.ТОПАЛОВ - В.КРАМНИК

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♗f6 4.♗f3 d:c4 5.a4 ♗f5 6.e3 e6 7.♗:c4. Веселин решил начать с левой руки. Разыграна известная табия славянской защиты, которую, в свое время, очень удачно за черных трактовал Виши Ананд.

7...♗b4 8.0-0 ♗d7 9.♖e2 ♗g6 10.e4 0-0.

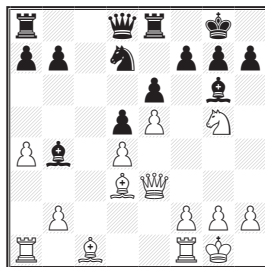


11.♗d3 ♗h5. Этот вариант часто встречался а партиях бывшего помощника Крамника Евгения Бареева. Кстати, их очный поединок продолжался следующим образом: 12.e5 ♗d5 13.♗:d5 c:d5 14.♖e3 h6 15.♗e1 ♗:e1 16.♖:e1, и через 10 ходов соперники согласились на ничью (Крамник - Бареев, 1999).

12.e5 ♗d5 13.♗:d5 c:d5 14.♖e3. Так-так! Пока все идет по известным образцам...

14...♗g6. Этим ходом тоже сыграно немало поединков. Статистика для черных весьма благоприятна: в основном партии заканчивались вничью.

15.♗g5 ♗e8. Над выпадом коня Веселин продумал относительно долго, ответ же Владимира был молниеносным. И это все встречалось. Ход ладьи освобождает место коню для защиты пункта h7.



16.f4 ♗:d3N. Новинка! Ранее встречалось 16...♗f8 и 16...♗c8.

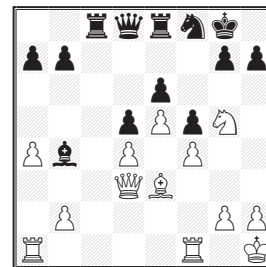
17.♖:d3 f5. Выглядит весьма убедительно. Не верится, что из этой позиции белые могут извлечь что-то реальное. Игра, думаю, уравнилась. В плюс Крамнику еще и тот факт, что противник тратит заметно больше времени.

18.♗e3. Видимо, верное решение. У белых пространственный перевес, и можно попытаться это обстоятельство использовать.

18...♗f8. Напрашивается 19.♖fc1 с дальнейшим сдвоением ладей по свободной вертикали и переносом тяжести борьбы на ферзевый фланг.

19.♗h1. Нет, Веселин явно готовит атаку на вражеского короля!

19...♗c8.



20.g4. Карпов, в свое время, трактовал подобные позиции по-другому. Трудно сказать, чем обернется агрессивная политика для Топалова, но, в любом случае, зрители должны сказать ему большое спасибо.

На 20...h6 явно заготовлено 21.♗:e6 и 22.g:f5.

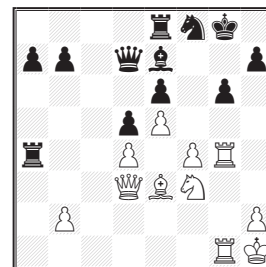
20...♗d7. После получасового раздумия Крамник не решился пойти на острые варианты, отдав предпочтение строго выжидательной тактике.

21.♗g1 ♗e7. Все назад!

22.♗f3. Азартное 22.♗:e6 встречалось ответом 22...♗:e6 23.g:f5 ♗a6! 24.♗:a6 b:a6 25.f6 ♗:f6!

22...♗c4. Ясно давая понять, что у черных есть своя игра, причем, на мой взгляд.

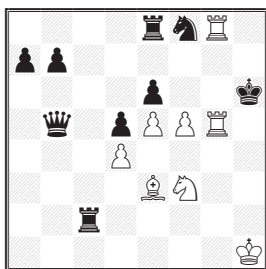
23.♗g2. Жертва пешки после 23...f:g4 24.♗:g4 ♗:a4 25.♗g1 g6 26.h4 приводит к неясной позиции. 23...f:g4 24.♗:g4 ♗:a4 25.♗g1 g6.



26.h4. Указанный нами “форсаж” воспроизведен незамедлительно.

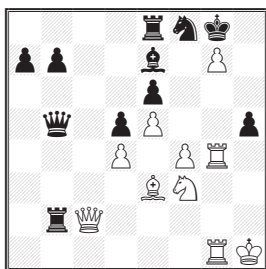
26...♖b4. Пока Топалов думает, отметим, что удар **26.♗:g6+**? не имеет смысла, т.к. черные не обязаны дважды бить на g6, так вполне достаточно **26...♗:g6 27.♗:g6 ♕h8.**

27.h5 ♖b5 28.♖c2! Дело в том, что на **28...♗:b2** следует потрясающей силы жертва ферзя: **29.h:g6! ♗:c2 30.g:h7 ♕:h7 31.♖g7 ♕h8 32.♖g8 ♕h7 33.♖g7 ♕h6 34.f5 ♕g5 35.♗:g5** и черные получают мат.



28...♗:b2 29.h:g6. Исходя из указанного выше варианта, черные, видимо, должны ответить **29...h5**, на что следует **30.g7! h:g4** (снова нельзя бить ферзя из-зи мата) **31.g:f8 ♖+ ♕:f8 32.♖h7 ♖e2!**, и, похоже, белые должны давать вечный шах.

29...h5 30.g7.



Теперь грубой ошибкой является **30...♗h7?**, ввиду **31.♗g6! h:g4 32.♗:e6+ ♕:g7 33.♗:g4+** с выигрышем.

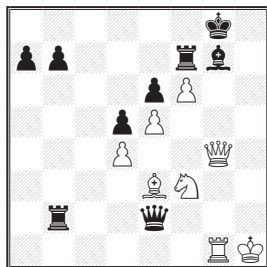
30...h:g4 31.g:f8 ♖+. Крамник призадумался, но ход-то у него единственный, так как **31...♕:f8? 32.♗:g4+ ♕g7 33.♗c7! ♖f1+ 34.♖g1** ведет к проигрышу.

31...♕:f8? 32.♗:g6+? Фантастика! Супергроссмейстеры просматривают элементарные вещи - уж точно в их головы не вмонтированы “фрицы” и “рыбки” (аналитические программы). Нервы, нервы... Вот что значит матч на первенство мира!

32...♕g7 33.f5. Теперь не годится **33...e:f5**, ввиду **34.♖g5 ♖d7 35.♗f1!**, и подключение ладьи решает.

33...♗e7. Сильнейший ответ, но атака белых смертельно опасна! Вот примерный вариант: **34.f6 ♖e2 35.♗:g4 ♗f7 36.♗h5!**, и нельзя **36...♗:e3** из-за **37.♖g5!**

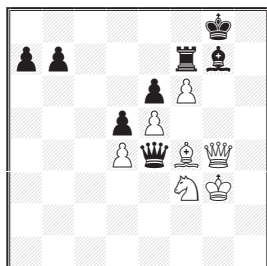
34.f6 ♖e2 35.♗:g4 ♗f7. Сейчас после **36.♗h5** белые, по крайней мере, могут “положить в карман ничью” - благодаря удару **♗:g7** и вечному шаху по полям e8-h5.



36.♗c1. Неожиданность! Черные вынуждены ответить ходом **36...♗c2.**

36...♗c2 37.♗:c2 ♖d1+ 38.♕g2 ♖:c2+ 39.♕g3. Теперь весы могут качнуться в другую сторону - при возможном переходе в эндшпиль отдаленные проходные обязательно скажутся!

39...♖e4 40.♕f4.

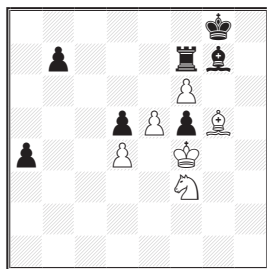


40...♖f5. Итак, первый контроль пройден. Отметим, что в этой партии цейтнота не было ни у кого из соперников.

41.♖f5 e:f5. Напрашивается **42.♖g5**, после чего у черных большой выбор продолжений: от ударов на f6 какой-либо из фигур до отступления ладьи на c7. Возможно даже **42...♕f8**, но тогда сильно сомотрится **43.♕d2** с дальнейшим **♕f4** и т.д.

42.♕g5. Идея из последнего примера - вперед идет король. Но надо считаться с движением пешек противника на противоположном фланге.

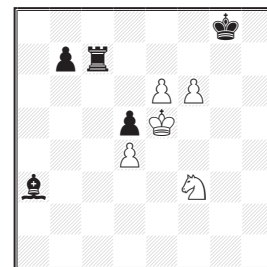
42...a5 43.♕f4 a4.



44.♕:f5 a3. Понятно, что рассчитать последствия пешечной гонки Топалов не мог. А вот подвела ли его интуиция - скоро узнаем...

45.♕c1 ♕f8. Похоже, после этого черные выигрывают: **46.e6 ♗c7 47.e7 ♕:e7 48.f:e7 ♗:e7 49.♕:a3 ♗e3 +.**

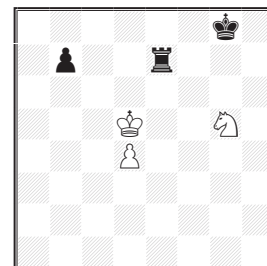
46.e6 ♗c7 47.♕:a3 ♕:a3 48.♕e5.



Топалова не устроил приведенный выше вариант, он избрал продолжение, которое, по его мнению, дает больше практических шансов на спасение. Хотя, как отметил на вчерашней пресс-конференции Крамник: “В таких позициях техники мне не занимать!”

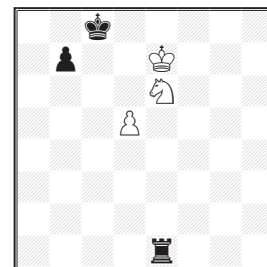
48...♗c1 49.♖g5. Выигрывает **49...♗g1.** Нет **50.e7** ввиду **50...♗g5 51.♕e6 ♕:e7! 52.f:e7 ♗g6+ 53.♕d7 ♗g7 54.♕e6 ♗:e7 55.♕:e7 b5.**

49...♗f1?! 50.e7 ♗e1+ 51.♕:d5 ♕:e7 52.f:e7 ♗:e7.



53.♕d6. Акции Топалова резко выросли в цене! Осталось лишь окружить оставшуюся черную пешку и... Пока только неясна весомость этого “лишь”.

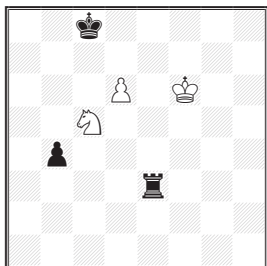
53...♗e1 54.d5 ♗f8 55.♖e6+ ♗e8 56.♖c7+ ♗d8 57.♖e6+ ♗c8 58.♖e7



58...♔h1! Строго единственный путь к выигрышу.

59.♘g5 b5 60.d6 ♔d1. Пройден и второй контроль... Победа черных не вызывает сомнений.

61.♘e6 b4 62.♘c5 ♔e1+ 63.♙f6 ♔e3. Белые сдались.



В технической стадии реализации Крамник действительно вторую партию подряд почти безупречен! Топалов же снова не использовал своих шансов. Вчера он проиграл в один ход, сегодня - в один ход не выиграл.

8 октября, 10 тур:

КРАМНИК – ТОПАЛОВ

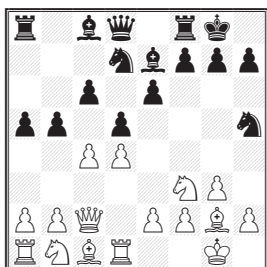
Каталонское начало E08

1.d4 ♘f6 (Топалов возвращается к истокам матча и, как и в первой встрече, отказывается от традиционной славянской защиты) 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.g3. Не открою Америки, если скажу, что «каталон» – один из любимых дебютов Владимира.

4...♙b4+ 5.♙d2 ♙e7. Веселин делает упор на надежность – варианты со взятием и удержанием пешки c4 целесообразны при другом матче-раскладе. Хотя на этот счет есть различные точки зрения.

6.♙g2 0-0 7.0-0 c6 8.♙f4 ♘bd7 9.♔c2 a5. Не вникая в тонкости позиции, трудно оценить идею и достоинства этого хода. В основном избиралось 9...♙h5 или 9...b6.

10.♔d1 ♘h5 11.♙c1 b5. Движениями пешек на ферзевом фланге Топалову в очередной раз удалось заставить соперника думать в дебюте. Правда, на этот раз нет уверенности в силе расстановки избранной черными. Владимир отреагировал уверенно и сильно.

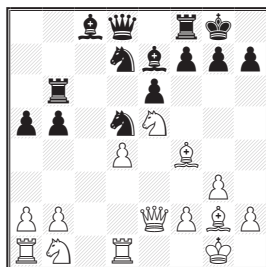


12.c:d5 c:d5 13.e4 d:e4 (в противном случае пешка «е» двинулась бы дальше, не на шутку озадачивая коня-бедолагу на h5) 14.♔e4 ♔b8. Альтернатива – 14...♔a7 выглядела слабее, так как после 15.♔e2 остается без защиты пешка b5.

15.♔e2 ♘hf6. Задача проиграть пешку достигалась путем 15...♙b7 16.♘e5! ♘hf6 (еще хуже 16...♙g2 17.♙g2 ♘hf6 18.♘c6) 17.♙b7 ♔b7 18.♘c6 ♔e8 19.♙a5.

16.♙f4! Трудно удержаться, чтобы не сделать подобный ход еще и с темпом. Но ведь еще больше был соблазн сыграть 16.♘e5. Однако не очевидно, как белым бороться за дебютное преимущество. В случае 16...♙e5 17.d:e5 ♘d5 18.♘d2 (не приносит дивидендов и 18.♙d5 e:d5 19.♘c3 d4 20.♙e3 ♙c5 21.♘e4 ♙a7) 18...♙b7 черные удобно располагают фигуры, а на 19.♔b5 последует 19...♙e3!

16...♔b6 17.♘e5 (для белого коня виднеется лакомое поле c6) 17...♘d5. Выглядит единственным разумным, и можно было бы добавить, достаточным, но следующий ход белых возобновил угасающую интригу.



18.♙d5! Боязно расставаться со слоном при ослабленном королевском фланге, но здесь на первый план выходит конкретный подход к позиции.

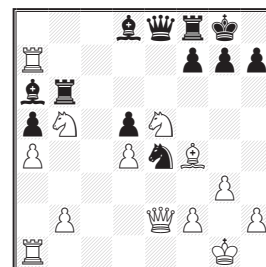
18...e:d5 19.♘c3 ♘f6. Черным уже поздно думать о сохранении равного количества пешек на доске. Но получить достойную компенсацию вполне реально. Например, интересно было 19...♙e5 20.d:e5 d4 21.♙e3 (21.♘b5? ♔d5 22.♘d4 ♙b7 23.f3 ♙c5) 21...d:e3 22.♔d8 e:f2+ 23.♔f2 ♙d8, и сила двух слонов вкупе с открытым положением короля соперника позволяют черным получить хорошую игру.

20.♙b5 ♙a6 21.a4 ♘e4!? 22.♔dc1 ♔e8 (Веселин изготовился отыграть пешку взятием на b5, но станет ли это лекарством от проблем черных?) 23.♔c7. Для очистки совести рассмотрим и другие продолже-

ния белых. Итак, 23.f3 ♘d6 24.♔d2 ♙b5 (не проходит 24...♙b5 25.a:b5 ♔b5 26.♔a5 ♘e4 ввиду 27.f:e4 ♙b4 28.♔e2 ♔a5 29.♘c6 ♔a4 30.♔b5+) 25.♔a5 ♙d8 (расставаться с материалом пока рановато: 25...♙d4 26.♔b6 ♘e2+ 27.♙h1 ♙c1 28.♔a6) 26.a:b5 ♙b5, и компенсация черных на лицо. Культурно смотрится 23.♔c2!?, предусмотрительно защищая пешку b2, что будет важно после массовых разменов на b5: 23...♙b5 (упорнее 23...♘d6 24.♘d6 ♙d6 25.♔f3 ♙e5 26.♙e5, и известная «ничейность» разноцветных слонов улучшает настроение черным) 24.a:b5 ♔b5 25.♔b5 ♔b5 26.♘c6 с четким перевесом.

23...♙d8 24.♔a7. Долго не было видно удовлетворительного возражения на 24.♔d7. Лучшее, на мой взгляд, – 24...♔e6. Плохо 24...f6 25.♔g4 g6 26.♔h3 h5 27.♔d8 ♔d8 28.♘g6 с неоспоримым преимуществом белых. Так же ясный перевес у них после 24...♙f6 25.♔a7 ♙b5 26.a:b5 ♔b5 (26...♔b5 27.♔b5 ♔b5 28.♘c6 ♙b6 29.♔b7 ♔b2 30.♙c1 ♔b3 31.♙a3 ♙d4 32.♔b3 ♙a1 33.♙f8 ♙f8 34.♔a3) 27.♔a8.

После 24...♔e6 возможно 25.♔f3 (недолго заблудится в центре доски после 25.♔d5? ♙f6 26.♔c5 ♘d7 27.♔cc1 f6+, а в случае 25.♔a7 выясняется, для чего ладья ушла с поля b6: 25...♙b5 26.♔b5 ♙b6) 25...♔e5 26.♔d8 ♔d8 27.♙e5 ♔d7, и лишняя пешка белых как-то не чувствуется.



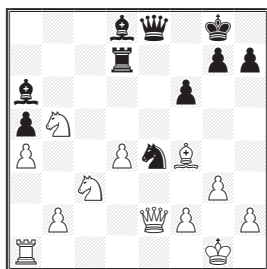
24...f6?? Мы подошли к самому удивительному и интересному моменту в партии. Грубейший зевек Топалова, который он сам не мог объяснить после партии и который сразу определил результат встречи. Озадачен был и Крамник, сказав: «У меня глаза разбежались когда я увидел этот ход на доске». У него был не один способ опровергнуть нелепую неосторожность болгарина.

Как отметили оба гроссмейстера, черные должны были избрать 24...♙b5 25.a:b5 ♔b5 26.♔b5 ♔b5, и в эндшпиле у белых легкая

инициатива. Однако после нескольких точных ответов черных растворяется и она: 27. ♖d7 ♜e8 28. ♜a8 (на возможное 28. ♜e1 черные обязаны видеть 28...g5! 29. ♙c1 g4) 28... ♜b2 29. ♜e1 (бесполезно 29. ♙c7 ввиду 29... ♜b7) 29... ♜b7 30. ♙c5 ♜be7 31. f3 ♙d6! 32. ♜b1 ♙c7 33. ♙d6 ♙d6 34. ♜a5, и партия завершается с логичным результатом.

25. ♙d7. Также белые могли взять 25. ♙g4 ♙b7 26. ♙h6 ♙e7 27. ♙d7 ♜f7 28. ♙b6 ♙b6 29. ♜b7 ♜b7 30. ♙e3 – у черных нет пешки, «зато» позиция хуже.

25... ♜f7 26. ♙b6 ♜a7 27. ♙d5 ♜d7 28. ♙dc3.



28... ♜d4? Банальный зевок фигуры, зато сыграно за одну секунду! Палки в колеса белым еще можно было ставить путем 28... ♜e7.

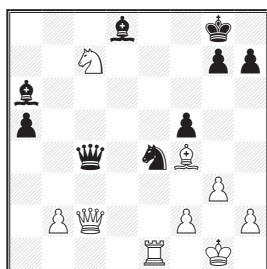
29. ♜e1. Растягивает удовольствие. Прimitivesное 29. f3! выигрывало фигуру: 29... ♙b6 (29... ♙d6 30. ♜:e8+ ♙e8 31. ♙d4, и лишняя ладья создает белым неплохие перспективы на благоприятный исход) 30. ♙g2, и активные действия черных ограничили одним ходом.

29... f5 30. ♜c2. Дубль два: 30. f3! ♙b6 31. ♙g2 с единственной разницей, что теперь черные могут протянуть на два хода дольше: 31... ♜a4 32. f:e4 ♜b4 33. ♙d6, и суэта заканчивается.



30... ♜b4 31. ♙d5. И в третий раз Владимир не соблазняется выигравшей фигуры (31. f3! ♙b6+ 32. ♙g2), предпочитая отточить реализацию качества.

31... ♜b5 32. a:b5 ♜b5 33. ♙c7 ♜c4.



34. ♜d1. Элегантно сыграно, да и зрителям очень понравилось. Хотя проще было 34. ♜c4+ ♙c4 35. ♜a1 ♙f6 36. ♜a5 ♙b2 37. ♜:f5.

34... ♙c7 35. ♜d7 h6 36. ♜c7 ♜b4 37. ♜b8+ ♜b8 38. ♙b8 ♙d2 39. ♜a1 g5 40. f4! («не давая перхоти шансов») 40... ♙b3 41. ♜a3 ♙c4 42. ♙c7 g4 43. ♙a5. Черные сдались.

Трудно объяснить такой срыв Топалова, который, как многим казалось, набрал ход. Отдадим должное Крамнику, который прервал грустную серию – да еще победой!



(Кто сказал, что они играли друг с другом?)

- Ты где вчера был?
- Да к другу в гости ходил. Всю ночь в шахматы играли.
- Ну и кто кого?
- Никто никого!!! Мы в шахматы играли.

Приходит муж после полуночи.

- Где был?
- У друга, в шахматы играли.
Жена звонит другу:
- Мой был у тебя?
Друг:
- Как это был, он и сейчас у меня сидит!

Тренер поучал: «Бокс - это вам не шахматы: тут думать надо!!!»

Умер шахматный любитель.
И так как человек он был, в общем-то, неплохой – попадает в рай.
А там и Ласкер, и Стейниц, и Капа-

бланка, и Эйве, и Алехин, и Ботвинник.

Несчастный любитель так хочет сыграть в шахматы с чемпионами. Не выдержал, подходит к Алехину:

- Можно с вами сыграть?
- Отчего ж, извольте.

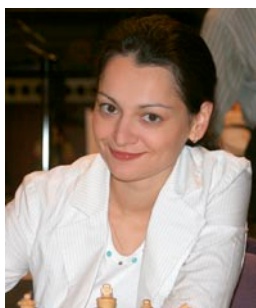
Быстренько расставили фигуры, любителю выпало играть белыми.

Он, естественно, e2-e4. Алехин берет и кладет своего короля на доску - проиграл.

Несчастный любитель в панике.

- Что случилось?

- Вы знаете, дорогой. Вы здесь недавно, а мы давно. При правильной игре, e2-e4 всегда выигрывает.



Александра Костенюк,
международный гроссмейстер
(Москва)

ШАХМАТЫ, В КОТОРЫХ МОЖНО ТВОРИТЬ С ПЕРВОГО ХОДА

19-го июня 1996 года в Буэнос-Айресе (Аргентина) 11-й чемпион мира по шахматам Бобби Фишер предложил свой вариант «случайного расположения» шахматных фигур перед началом игры и правила игры в них. Этот вариант «случайных» шахмат носит его имя (Fischerandom Chess). «Своими» шахматами Б.Фишер намеревался предотвратить полное теоретическое исследование классических шахмат. Правила игры в шахматы 960 (Фишеровские шахматы) мало чем отличаются от правил игры в классические шахматы. Основные отличия — в первоначальном расположении шахматных фигур и правилах рокировки.

Запись ходов ведется так же, как и в классических шахматах.

Пешки в начале игры находятся на тех же позициях, что и в обычных шахматах (на второй и седьмой горизонталях).

В шахматах 960 перед началом каждой игры при помощи компьютерной программы «Fischerandom Chess Computerized Shuffler» или с помощью игровой кости производится случайный выбор начальной позиции.

Для всех «случайных» начальных позиций обязательными являются следующие два условия: одна Ладья должна находиться слева от Короля, другая — справа (Белый Король в начальной позиции не может занимать поле a1 или h1, Черный Король — поле a8 или h8); один

из Слонов должен стоять на белой клетке (белопольный Слон), другой — на черной клетке (чернопольный Слон). Белые и черные фигуры имеют строго симметричные стартовые позиции. Например, начальная позиция 5-ой партии матча Костенюк-Петц (смотри диаграмму на стр. 13).

Для шахмат 960 возможны 960 различных стартовых позиций. Одна из этих 960 позиций, позиция под номером 518, — точно такая же, как в классических шахматах. Конечные позиции рокировок в шахматах 960 идентичны позициям из обычных шахмат (король g1, ладья f1 после короткой рокировки и король c1, ладья d1 после длинной рокировки), несмотря на то, что перед рокировкой король и ладья могут находиться на совсем необычных местах. На-

заться человеком категоричным. Он уверен, что через несколько лет классические шахматы станут лишь позицией под номером 518 из 960 возможных в шахматах 960. Известные многим как шахматы Фишера, они пока не столь популярны в шахматном мире, но во многом благодаря стараниям господина Шмитта фестиваль в немецком городке на берегу реки Рейн становится с каждым годом более популярным, а понятная и демократичная система отбора позволяет гроссмейстерам, выигравшим в ФИНЕТ (опен по шахматам 960) или ОРДИКС-опене (турнир по быстрым шахматам), быть приглашенными на следующий год в финальный матч на звание ни много ни мало чемпиона мира в каждой из категорий.

пример, при короле на c1 и ладье на h1 после короткой рокировки король перейдет на g1, а ладья на f1. Основные правила рокировок в фишеровских шахматах выглядят так же, как и в обычных: при совершении рокировки, во-первых король не может переходить через битое поле, во-вторых, если ладья или король в течение партии сделали ход, то право на рокировку теряется, а при совершении рокировки на всем отрезке пути между ладьей и королем не должно быть других фигур.

В шахматах 960 не существует теории ввиду большого количества стартовых позиций, и самостоятельная игра начинается с первого хода.

С 1994 года встречи по фишеровским шахматам начали проводиться во Франкфурте, расположенном в 10 минутах езды от Майнца. С 2001 года турнир переехал в Майнц, где при поддержке мэра города, большого любителя шахмат, фестиваль растет из года в год и будет проходить как минимум до 2013 года. Организатор Майнцского фестиваля Ханс-Вальтер Шмитт может пока-

В программу фестиваля входят два Опен-турнира, которые являются отборочными к финальным матчам по шахматам 960 и быстрым шахматам.

И непосредственно финальные матчи. В этом году их было целых пять: матчи по быстрым шахматам





и шахмат 960, а также три матча по шахматам 960 среди женщин, ветеранов и юниоров. Кроме этих турниров и матчей, во время фестиваля регулярно проводятся турниры компьютерных программ по шахматам 960, что, по словам организаторов, стимулирует программистов на улучшение программ для игры в шахматы 960. Кроме того, каждый год проводится как минимум два сеанса одновременной игры в обычные и фишеровские шахматы, по которым ведется строгая статистика и результаты которых вписываются на специальный стенд.

Немного истории о розыгрыше титула чемпиона мира по шахматам 960.

Летом 2001-го в Майнце в рамках шахматного фестиваля впервые состоялся матч по фишеровским шахматам: венгр Петер Лeko в трудной борьбе выиграл у англичанина Майкла Адамса - 4,5:3,5.

Через год там же прошел первый в истории Опен-турнир по фишеровским шахматам, в котором победу одержал россиянин Петр Свидлер.

В 2003 году организаторы фестиваля пошли еще дальше и в августе в Майнце была создана WNCA (World New Chess Association), взявшая на себя развитие и пропаганду "Фишеровских шахмат", получивших окончательное название "Chess 960". Новая ассоциация провела не-

медленно два турнира: Опен и поединок на первенство мира между победителями двух предыдущих турниров - Лeko и Свидлером. Одержав победу в последней, решающей, партии, чемпионский титул завоевал россиянин - 4,5:3,5.

В Опен'е в 2003 году играли 178 шахматистов, причем 50 из них являлись обладателями гроссмейстерского звания. Турнир выиграл армянский шахматист Левон Аронян, который и стал претендентом на "корону".

В 2004 году состоялся новый матч: Свидлер - Аронян. Опять борьба завершилась победой россиянина в последней партии, счет матча 4,5:3,5. Результативность была очень высокая, всего одна ничья (в



фишеровских шахматах ввиду неожиданных позиций, возникающих с самого первого хода, партии редко завершаются ничейным исходом).

Петр Свидлер отстоял свой чемпионский титул, а в отборочном турнире подобралась хорошая компания: Морозевич, Гришук, Пономарев, Бакро, Рублевский и другие, всего более 200 участников. Претендентом стал венгерский гроссмейстер Золтан Алмаши.

В 2005 году в Майнце Петр Свидлер обыграл Золтана Алмаши со счетом 5:3 и в третий раз завоевал титул чемпиона мира в шахматах

960. А претендентом, как и два года назад, стал Левон Аронян, набравший в Опен'е 10 из 11.

20 августа 2006 года в Майнце завершился традиционный шахматный фестиваль. В рамках фестиваля обладатель звания чемпиона мира по шахматам Фишера Пётр Свидлер (Россия) уступил в матче Левону Ароняну (Армения) со счетом 3:5 (+3-5=0) - таким образом, новым чемпионом мира по шахматам Фишера стал Левон Аронян. В будущем году Аронян будет защищать свой титул в матче с Этьеном Бакро (Франция), который завоевал это право, выиграв открытый турнир FiNet Open.

Чемпионы мира по шахматам 960:

1. Петер Лeko (обыграл в матче 2001 года Майкла Адамса) - 2001-2003
2. Петр Свидлер (обыграл в матче 2003 года Петра Лeko, в матче 2004 года Левона Ароняна, в матче 2005 года Золтана Алмаши) - 2003-2006
3. Левон Аронян (обыграл в матче 2006 года Петра Свидлера) - 2006.

Чемпионки мира по шахматам 960:

1. Александра Костенюк (обыграла в 2006 году Элизабет Петц) - 2006

Чемпионы мира по шахматам 960:





среди ветеранов:

1. Властимил Горт (обыграл в 2006 году Лайоша Портиша) – 2006.

Чемпионы мира по шахматам 960 среди юниоров:

1. Пентала Харикришна (обыграл в 2006 году Аркадия Найдича) – 2006.

Новшеством фестиваля этого года стали три матча по шахматам 960 среди юниоров, женщин и ветеранов на звание чемпиона мира по этой версии шахмат, в одном из которых мне посчастливилось принять участие. Каждый матч состоял из 8 партий с контролем времени 20 минут плюс 5 секунд на каждый ход. В случае равенства очков игрался тай-брейк из 2 партий с контролем 5 минут плюс 5 секунд на ход. В случае ничейного исхода и после тай-брейка по регламенту играют партии по 5 минут до первого результативного поединка.

Категорию юниоров представляли Аркадий Найдич и Пентала Харикришна, в женском матче я играла против Элизабет Петц, а среди сеньоров титул разыграли Лайош Портиш и Властимил Горт.

Аркадий Найдич настолько уверенно (3,5 на 0,5) обыграл Харикришну в первый день, что результат этого матча казался решенным. В моем матче, несмотря на очень хорошие позиции у меня почти во всех четырех партиях, мы с Элизабет обменялись ударами в 1-й и 3-й, и ушли на отдых со счетом 2-2. В матче Портиша с Гортом после первого игрового дня преимущество осталось за Гортом - 2,5 на 1,5.

Во второй день Харикришну как будто подменили, или опыт первого игрового дня оказался настолько ценен для него, но тем не менее, выиграв все 4 партии, Харикришна победил в матче со счетом 4,5 на 3,5 и выиграл титул чемпиона мира среди юниоров по фишеровским шахматам.



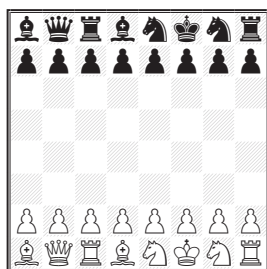


Для меня 2-й день оказался не столь успешным в плане получавшихся позиций, но гораздо более уверенным в плане результата. Я выиграла 3 из 4 игравшихся партий и победила в матче с общим счетом 5,5 на 2,5.

А Портиш и Горт решали исход матча на тай-брейке, победителем которого стал Горт.

Все победители финальных матчей на следующий год будут отстаивать свой титул в поединках против победителей опен-турниров, прошедших в этом году в Майнце.

Пример партии (Костенюк-Петц, пятая партия матча):



1.c4 e5 2.b4 d6 3.c5 ♟f6 4.♟g3 ♟e7 5.♟b3 b6 6.a3 O-O 7.h4 e4 8.♟d4 b:c5 9.b:c5 d:c5 10.♟:c5 ♟d6 11.♟c2 ♟b6 12.♟a2 ♟b7 13.♟c4 c5 14.♟b3 ♟:a1 15.♟:a1 ♟d6 16.♟c3 ♟b5 17.♟g3 ♟f5 18.♟g5 ♟f6 19.♟c1 h6 20.♟g4 c4 21.a4 ♟bd6 22.♟ac2 c3 23.d3 e3 24.♟f3 e:f2 25.♟h3 ♟:f3 26.♟:f3 ♟e5 27.♟g4 ♟e7 28.♟:f2 ♟g6 29.♟g4 ♟h2 30.♟e1 ♟h8 31.♟d4 ♟cd8 32.♟e3 ♟g1+ 33.♟f1 ♟:e3 34.♟:e3 f6 35.♟d1 ♟b7 36.♟:d8 ♟:d8 37.h5 ♟e5 38.♟c2 ♟c5 39.a5 ♟b8 40.♟b1 ♟:b1 41.♟:b1 ♟b7 42.a6 ♟d6 43.♟:c3 ♟d7 44.♟b4 ♟g8 45.♟a2+ ♟f8 46.♟d5 ♟f5 47.e4 ♟g3 48.♟f4 ♟e5 49.♟d5 ♟f1 50.d4 ♟d7 51.♟e6+ ♟e7 52.♟:g7 ♟e3 53.♟c6 ♟b8 54.♟b5 ♟d6 55.♟c3 ♟e7 56.♟d2 ♟g4 57.♟f5+ ♟e6 58.♟e2 ♟f2 59.♟e3 1-0.





Василий Михеев,
международный гроссмейстер
(Республика Коми, Ухта)

В создании шашечного шедевра всегда участвуют двое. Трудно представить, что может получиться прекрасная партия, если один шашист играет отлично, а другой совсем бездарно. Но даже если встречаются два сильных игрока, то шедевр совсем не гарантирован - многое зависит от стиля игры соперников и их настроя на борьбу.

Я знаю весьма приличных мастеров, играть с которыми не доставляет мне никакого удовольствия, несмотря на то, что по-человечески эти люди мне симпатичны.

Все дело в их подходе к игре. Встречаясь с более-менее сильными противниками, они играют более чем сверхнадежно, выбирая форсированные и хорошо изученные варианты, лишая себя и соперника малейшей возможности для творчества. Каждым своим ходом они как бы говорят: «Или ничья, или играй под себя». Хорошо, если найдется удачная возможность сбежать с этой «накатанной дорожки», но часто от «форсажа» нет спасения, и получается ничья.

Не подумайте, что я говорю это для того, чтобы заклеить «нехороших» миролюбивых шашистов. Нет! Но мне хочется поговорить об их антиподах. Я просто хочу, чтобы вы почувствовали и представили по контрасту, какая радость для творчески настроенного игрока встречаться с шашистом, всегда настроенным на борьбу и поиск.

Партия, с которой вас познакомлю, сыграна давно, но для меня она дорога. Соперником был Владимир Александрович Мальцев из Пущино (Московская обл.) Одно время мы,

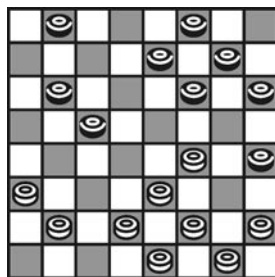
ШЕДЕВР НЕ ГАРАНТИРОВАН

в игре по переписке, с ним встречались часто, но затем наши турнирные тропы разошлись. Помню только, что каждая встреча с Мальцевым доставляла мне удовольствие. Всегда знал точно, играя с ним - переписывания теории не будет!

Михеев - Мальцев
(ПКГ-12/11, 1981-82)
Ленинградская защита

1.cd4 fg5 2.bc3 gf6 3.cb4 ba5 4.d-c5 a:c3 5.d:b4 gh4 6.ba5 d:b4 7.a:c3 ab6 8.cb4 hg7! 9. gf4 bc5 (В то время план с 9...bc5 считался основным в этом варианте. Теперь, благодаря, в определенной мере, «Курсу дебютов» Литвиновича, Негры, очень модно стало играть 9...fe5. Любители ничьих дальше обычно продолжают 10.f:d6 c:e5 11.hg3 gf6 12.ab2 fg5, и белые вынуждены играть 13.e-f4 с упрощениями).

10.b:d6 e:c5 11.cd2 de7 12.a-b2 cb6?! (В теории рассматривается только ход 12...cd6 и после 13.b-c3 fe5 14.cb4 e:g3 15.h:f4 gf6 16.fg3 h:d4 17.fe5 d:f4 18.b:d6 e:c5 19.de3 d:f2 20.e:g7 cd4 21.gf2 hg5 22.gh8 de3 23.f:d4 gh4 24.he5 fg7 25.e:h8 hg3 26.dc5 gf2 27.cd6 fe1 28.de7 точной игрой черные могут защититься).



Похоже, продолжение, выбранное Мальцевым, сильнее теоретического. Дальнейшее очень интересно! **13.bc3!** Субъективно лучший ход, т. к. содержит коварную ловушку! (Конечно, ничего не дает 13.fg5 h:f4 14.e:g5 fe5 и у черных не хуже.

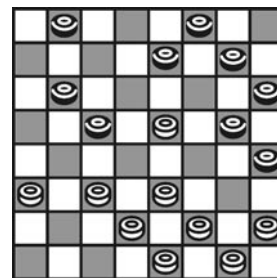
В позиционном отношении объективно сильнейшим продолжением является 13.dc3!, но и здесь после 13...fg5 или 13...ba7 выиграша

у белых нет) **13...fg5!** Левый фланг белых кажется парализованным. Теперь слаб напрашивающийся ход 14.cd4? из-за 14...ed6! (Можно и 14...gf6 15.fe5! ba7 16.e:g7 gf4 17.e:g5 h:h8 с хорошей игрой у черных), и белым лучше всего искать ничью после 15.fe5 d:f4 16.fg3 или 15.fg3 h:f2 16.e:g3 gh4 17.gf2, так как после естественного 15.dc3?! их ждут непростые проблемы из-за 15...gf6! 16.cb4 ba5 17.d:b6 a:c7! (17...a:c3? 18.fg3 h:d4 19.bc7, и ничью нужно делать черным) и далее:

A. 18.bc5 d:b4 19.a:c5 fe7 20.ed2 ed6 21.c:e7 f:d8 22.fe5! de7 23.ed4 ed6 24.dc3 d:f4 25.dc5 и, несмотря на лишнюю шашку, окончание ничейно. 25...ba7 26.cb4!.

B. 18.hg3 ba7 19.ba5 (19.bc5 d:b4 20.a:c5 cd6X; 19.ed2 cb6 20.ba5 fg7X) 19...fe5! (Не выигрывает 19...fg7? 20.ab4! ab6 21.ed2! и т. д.=) 20.ab4 (20.ed2 ed4 21.e:e7 g:c1 22.ab6 a:c5 23.ed8 cd4 24.d:e3 c:h2X) 20...ab6 21.bc5 b:d4 22.e:e7 f:d6X.

B. 18.ba5! fe5 19.ab4! (19.hg3? ba7 20.ab4 ab6 и т. д.X) 19...e:g3 20.h:f4 dc5 21.b:d6 c:g3 22.ed4 bc7 23.d-c5 cd6 24.c:e7 f:d6 25.ab6 gh2 26.b-a7 dc5 27.ab8 gf4 28.b:g3 h:f4 29.gh2 hg3 30.f:h4 fe3 31.hg3 ef2 32.gf4 fg1 33.ef2=] **14.fe5!**

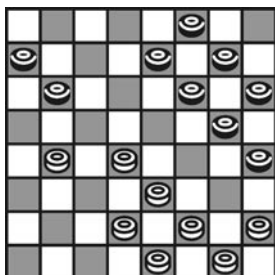


После этого хода у черных остается единственное продолжение 14...gf6! 15.e:g7 gf4 16.e:g5 h:h8, и черные уравнивают игру. Разумеется, плох 14...ba7? из-за 15.cb4 и черные проигрывают из-за отсталой шашки a7, например: 15...ba5 16.b:d6 e:c5 17.dc3 ab6 18.ed2 gf6 19.e:g7 gf4 20.e:g5 h:h8 21.de3 и т. д.X.

Но о каком уравнивании черные могли думать, когда создается полная иллюзия, что они выигрывают!

14...ef6? В самом деле, как теперь играть белым? Если 15.cd4, то 15...ba7, и черные неизбежно выигрывают шашку, если 15.cb4, то у черных находится выигрывающая комбинация 15...f:d4 16.b:d6 gf6! 17.e:a7 fe5 18.d:f4 g:c1X.

И все же **15.cd4! ba7 16.ed6!! c:e7 17.ab4!**



Парадоксальная ситуация! У черных лишняя шашка и выбор ходов, а ничьей не видно! Поскольку выигрыш белых в ряде вариантов сопряжен с определенными техническими трудностями, не желая лишать читателя красивых нюансов реализации выигрыша, приведу полный анализ создавшейся позиции.

У черных четыре возможных ответа и, в связи с этим, рассмотрим все четыре системы защиты.

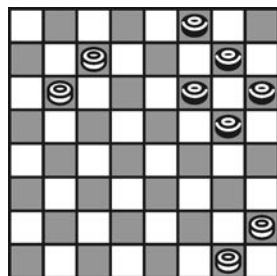
Система 1. 17...gf4 18.e:g5 h:f4 19.bc5!, и следующим ходом белые отыгрывают шашку, получают мощнейший центр и, естественно, выигрывают.

Система 2. 17...bc5 18.b:d6 e:c5 19.d:b6 a:c5 20.dc3 gf4 (20...fe7 21.e:f4 g:e3 22.f:b6X) 21.e:e7 f:d6 22.hg3 gf6 (22...de5 23.gf4 e:g3 24.gh2 gf6 25.h:f4X) 23.gf4 fg5 (23...fe5 24.gh2X) 24.cd4! (24.fe3? hg3! 25.f:h2 de5=) 24...c:e3 [24...g:e3 25.d:b6 dc5 26.b:d4 (Можно и 26.f:d4X) 26...e:c5 27.g:h2 hg5 28.hg3 cd4 29.ed2X] 25.f:d2 dc5 (25...gf4 26.dc3 de5 27.cb4 hg5 28.gh2X; 25...de5 26.dc3 ef4 27.cb4 fg3 28.gh2X) 26.dc3 gf4 27.gh2 hg3 28.f:h4 fe3 29.cd4! (Ход 29.hg3? не выигрывает из-за 29...cd4! 30.c:e5 ef2 31.ed6 fg1 32.dc7 gd4=) 29...cb4 30.d:f2 ba3 31.hg5 h:f4 32.fe3X.

Система 3. 17...ed6 18.ba5, и далее возможны три варианта.

Вариант 1. 18...bc5 19.d:b6 a:c5 20.dc3 cb4 (если 20...fe7 или 20...de5, то 21.ef4X) 21.ab6 b:f4 22.fg3 h:f2 23.e:c7 и теперь у черных два продолжения:

Продолжение 1. 23...gf4 24.c:d8 fe5 [24...fe7 25.gf2 hg5 26.cd7 fe5 27.fe3 забирая все пять шашек черных; 24...fg5 25.d:h4 fe3 26.bc7 ed2 27.cb8X; 24...hg5 25.gf2 fe5 (25...fe7



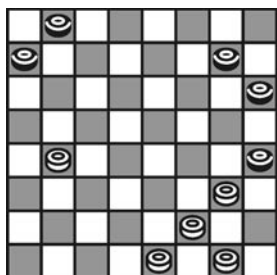
26.cd7 fe5 27.fe3X; 25...gh6 26.bc7 и т. д. X) 26.d:h4 ed4 27.fg3X].

25.gf2 ed4 26.dg5 fe3 (26...fg3 27.h:f4 dc3 28.fe3 cb2 29.gd8X) 27.g:d2 hg5 28.d:h6 dc3 29.hc1 gf6 30.fe3X.

Продолжение 2. 23...fe5 24.ba7!! (Проще всего! После шаблонных 24.cd8?! gf6! или 24.cb8?! ed4 у белых возникают сложности с реализацией перевеса)

24...gf6 (24...ef4 25.gf2X; 24...gh4 25.cb8 ed4 26.hg3X; 24...gf4 25.cb8 ed4 26.b:g3 dc3 27.gh4 cb2 28.ab8X; 24...fe7 25.cd8X; 24...ed4 25.cd8 gf6 26.da5X) 25.gf2! ed4 [25...gh4 26.c:b8 ed4 27.be5 de3 28.f:d4 fg5 29.ab8X; 25...gf4 26.cd8X; 25...ef4 26.cd8 fe3 27.f:d4 gh4 28.d:g5 h:f4 29.de5 f:d6 30.ab8 dc5 31.be5X; 25...fg7 26.c:b8 ed4 27.fe3 d:f2 28.hg3 f:h4 29.bh2X; 25...fe7 26.cb8 ed4 (26...ed6 27.f:e3X) 27.be5X] 26.fe3! d:f2 27.hg3 f:h4 28.cb8 fe7 29.bc7! ed6 30.c:g7! h:f8 31.ab8X.

Вариант 2. 18...de5 19.a:c7 e:c3 20.d:b4 gf4 21.e:e7 f:b8 22.hg3 и далее:



Продолжение 1. 22...gf6 23.bc5 bc7 (23...hg5 24.cd6 ab6 25.e:d2 ba5 26.dc3 ba7 27.dc7X; 23...fe5 24.gf4 e:g3 25.gh2 bc7 26.h:f4 cb6 27.cd6X) 24.gf4 cb6 (24...fg5 25.fe5X) 25.gh2 b:d4 26.fg5 h:f4 27.fe3 d:f2 28.e:g7X.

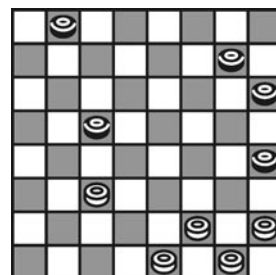
Продолжение 2. 22...hg5 23.bc5 bc7 (23...gf6 24.cd6X) 24.gf4 g:e3 25.f:d4 gf6 26.gf2 fg5 (26...cb6 27.cd6 ba5 28.dc5X) 27.de5 cb6 28.cd6 ba5 29.de7 ab4 30.ef8 ba3 31.fh6X.

Продолжение 3. 22...ab6 23.gf4 bc7 (23...gf6 24.fe5 f:d4 25.fg3 h:f2 26.g:a7X; 23...ba7 24.gh2X; 23...ba5

24.bc5X) 24.bc5 b:d4 25.fg3 h:f2 26.g:c5 gf6 27.ef2 fg5 28.fe5 gh4 29.cd6 cb6 30.de7X.

Продолжение 4. 22...bc7 23.g:f4 cd6 (23...ab6 24.bc5 b:d4 25.fg3X; 23...gf6 24.bc5X) 24.ba5! (Ход 24.ed2? не выигрывает из-за 24...ab6 25.ba5 bc5 26.fe3 hg3! 27.f:h2 hg5!=) 24...gf6 (24...dc5 25.ed2 gf6 26.de3 hg5 27.f:h6 fe5 28.ab6X) 25.fe3 fe5 26.gh2 e:g3 27.h:f4 hg5 28.f:h6 hg3 29.ef4 g:e5 30.hg7X.

Вариант 3. 18...dc5 19.a:c7 gf4 20.d:b6 a:c5 21.e:e7 f:b8 22.dc3



Продолжение 1. 22...hg5 23.cd4 c:e3 24.f:d4 и затем:

А. 24...gh6 25.hg3 h:f2 26.e:g3X.

Б. 24...gf4 25.dc5 bc7 (25...fe3 26.ef2X; 25...gf6 26.gf2 fe5 27.ed2 ba7 28.dc3 hg3 29.f:h4 fe3 30.cd6 e:c7 31.hg3 cd6 32.gf4 e:g5 33.h:f6 ab6 34.fg7 de5 35.gh8 ef4 36.hd4 da5 37.df2X) 26.gf2 hg3 27.f:h4 gf6 28.ef2 fe5 29.fg3X.

В. 24...bc7 25.dc5 gf6 26.ef2! (Только так!) 26...cd6 (26...fe5 27.c:d6 ed4 28.d:b8 dc3 29.bf4X) 27.c:e7 f:d8 28.hg3! de7 [28...dc7 29.gf4 g:e3 30.f:d4 hg3 31.de5 cb6 (31...gh2 32.ef6 cd6 33.fg7 de5 34.gh8 ef4 35.h:c3 fe3 36.ce1X) 32.ef6 bc5 33.fg7 cd4 34.gh8 de3 35.hc3X] 29.gf4 g:e3 30.f:d4 hg3 (30...ef6 31.gf2 fg5 32.de5X) 31.dc5 ef6 [31...gh2 32.cb6 ed6 33.b:a7 de5 34.ab8 ed4 (34...ef4 35.b:g3 h:f4 36.gf2X) 35.bf4 dc3 36.fc1X] 32.cd6 fg5 33.dc7 gf4 34.cd8! fe3 35.da5X.

Г. 24...ba7 25.dc5 gf6 26.cd6 ab6 27.gf2 ba5 28.hg3 ab4 29.ed2X.

Д. 24...gf6 25.dc5 fe5 (25...bc7 26.ef2! и см. ход **В**; 25...ba7 26.cd6X; 25...gf4 26.gf2 см. ход **Б**) 26.gf2, и игра сводится к рассмотренной позиции (см. ход **Б**).

Продолжение 2. 22...gf6 23.cd4 c:e3 24.f:d4, и белые могут свести игру к рассмотренным вариантам. Например: 24...bc7 25.dc5 hg5 26.ef2!X.

Продолжение 3. 22...ba7 23.cd4 c:e3 24.f:d4 ab6 (После 24...hg5 или 24...gf6 25.dc5 получаются рассмотренные ранее позиции) 25.dc5 b:d4 26.hg3 h:f2 27.g:c5 hg5 28.cd6 gf4 29.dc7 fg3 30.cb8 gh2 31.ba7X.

Продолжение 4. 22...bc7 23.hg3!
и затем:

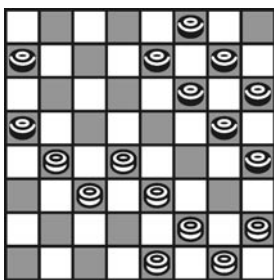
А. 23...cd6 24.gf4 gf6 25.fe3 fe5 (25...hg5 26.f:h6 hg3 27.gh2 fe5 28.h:f4 e:g3 29.ef4 g:e5 30.hg7 ef4 31.ef2X; 25...fg5 26.ef2X) 26.gh2 e:g3 27.h:f4 hg5 (27...de5 28.f:b4 hg3 29.ef2 g:e1 30.ba5X; 27...hg3 28.f:h2 hg5 29.hg3 de5 30.gh4 ef4 31.h:f6 f:b4 32.fg7 bc3 33.gh8X) 28.f:h6 hg3 (28...de5 29.ef2 cd4 30.e:c5 ef4 31.hg7 fg3 32.fg8 g:d6 33.f:c5X) 29.ef4 g:e5 30.hg7X.

Б. 23...cb6 24.gf4 gf6 (24...ba5 25.fe3 cb4 26.gf2 b:d2 27.e:c3 gf6 28.ed4X) 25.fe3 ba5 (25...fg5 26.gf2 ba5 27.fe5 gf4 28.e:g3 hg5 29.ed2 cb4 30.gf4X) 26.gf2 hg5 (26...fg5 27.fe5X; 26...cb4 27.ed4X) 27.f:h6 fe5 28.h:g7 ef4 (28...cb4 29.cd4 e:c3 30.gh8X) 29.e:g5 h:h8 30.fe3 hg7 (30...cb4 31.ef4X) 31.ef4 gh6 [31...cb4 32.fg5X; 31...gf6 32.ed2 ab4 (32...cb4 33.de3X) 33.c:a5 cd4 34.ab6 de3 35.cd3 e:g5 36.bc7 gf4 37.cb8X; 31...ab4 32.c:a5 cd4 33.fe5 d:f6 34.ab6X] 32.ed2 ab4 (32...cb4 33.de3X) 33.c:a5 cd4 34.ab6 de3 35.bc7 e:c1 36.cd8X.

В. 23...gf6 24.gf4 fg5 (после 24...cb6 возникает позиция **Б**; после 24...cd6 - позиция **А**) 25.fe3 hg3 (25...cb6 26.gf2 ba5 27.fe5X) 26.f:h2 gf4 27.e:g5 h:f4 28.hg3 f:h2 29.ef2 cb6 30.cd4X.

Любопытно, что после 17...ed6 есть эффектная жертва еще одной шашки: 18.dc3?! bc5 19. d:b6 a:a3 20. cb4 a:c5 21. ef4 g:e3 22. f:b6, которая, однако, не ведет к победе.

Система 4. 17...ba5 18.dc3. Это сильнейшая, хотя и не спасающая черных, система защиты.

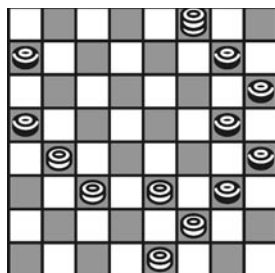


18...ed6 (18...gf4 19.e:g5 h:f4 20.f:g3 h:f2 21.e:e5X) **19.hg3 de5** [19...fe7 20.gf4 ab6 21.gh2 bc5 22.d:b6 a:c7 23.cd4 cb6 24.ba5 bc5 (24...dc5 25.a:c7 cb4 26.cd8 ba3 27.de5X) 25.d:b6 fe5 26.ba7 e:g3 27.h:f4 dc5 28.ab8 cd4 29.e:c5 g:g1 30.ba7 g:b6 31.a:f8 hg3 32.fc5X; 19...ab6 20.gf4 de5 (20...bc5 21.d:b6 a:c7 22.cd4 fe7 23.ba5X) 21.f:d6 bc5 22.d:b6 a:e5 23.ba5, и у белых стратегически выигранная позиция. Например:

23...ef4 24.cb4 (Можно и 24.ed4X) 24...f:d2 25.e:c3 gf4 26.fe3 f:d2 27.c:

е1 и т. д. X].

20.gh2 fe7 (20...ab6 21.gf4 e:g3 22.h:f4 fe7 23.bc5X) **21.gf4 e:g3 22.h:f4 ed6 23.dc5 fe5** (23...de5 24.f:d6 gf4 25.e:e7 gf6 26.e:g5 h:f4 27.dc7 fg3 28.cb8 gh2 29.fg3X; 23...ab6 24.c:a7 dc5 25.b:d6 fe5 26.ab8 e:g3 27.cb4 a:c3 28.ed4 c:c7 29.b:h2X) **24.c:e7 e:g3 25.ef8.**



В этой позиции единственным продолжением, позволяющим затянуть сопротивление, является ход **25...ab6!** Другие ходы быстро проигрывают.

Докажем, что альтернативы 25...ab6! нет:

А. 25...gf4 26.e:g5 h:f4 27.f:e3 gh2 28.bc5X.

Б. 25...gf6 26.f:d6 gh2 27.bc5X.

В. 25...gh2 26.bc5 и далее:

1) 26...hg1 27.ed4 g:e3 28.d:f2 gf4 29.f:d6X.

2) 26...gf4 27.e:g5 h:f4 (27...h:f6 28.cb4 a:c3 29.fg3 h:f4 30.cb6 a:c5 31.f:d8X) 28.f:e3 hg3 (28...ab6 29.c:a7 hg1 30.ab8X) 29.f:h4 hg1 30.e3-d2 g:b6 31.cb4X.

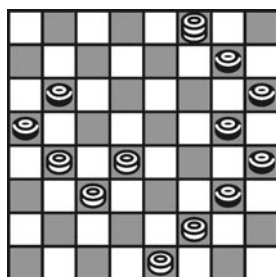
3) 26...gf6 27.f:d6X.

4) 26...ab6 27.c:a7 hg1 28.ab8X.

5) 26...ab4 27.c:a5X.

После лучшего **25...ab6 26.e-d4** возникает позиция, где у черных имеются четыре варианта защиты.

Рассмотрим их:



Вариант 1. 26...gf4 27.de5 f:d6 28.f:a7 и далее:

Продолжение 1. 28...gf6 29.ab8 gh2 30.fg3X.

Продолжение 2. 28... gh2 29.bc5 hg5 30.fg3 h:f4 (30...h:f2 31.e:g3 h:f4 32.cd6 fg3 33.dc7 gh2 34.ag1 gf6 35.cb8 gf4 36.b:g3 h:f4 37.gh2 fe3 38.hg-

1X) 31.cd6 hg3 32.dc7 gh2 33.ag1X.

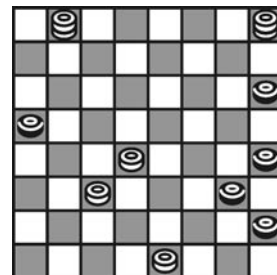
Продолжение 3. 28...hg5 29.b:c5 gf4 (29...gh2 30.fg3 h:f4 31.cd6X; 29...gf6 30.ab8 gf4 31.fe3 f:d6 32.b:h2X) 30.cd6 fe3 (30...gh2 31.fg3 h:f2 32.e:e5 hg1 33.ef6 g:c7 34.cd4X; 30...gf6 31.cd7X) 31.f:d4 gf2 32.e:g3 h:f2 33.de5 fg1 (33...ab4 34.a:g1 b:d2 35.ge3X; 33...fe1 34.ac5X) 34.ef6 g:c7 35.cd4X.

Вариант 2. 26...gh2! Это самая лучшая защита, требующая от белых исключительно точной игры! 27.fg3! h:f4! [27...h:f2? 28.e:g3 h:f4 29.de5 f:d6 30.f:a7 gf4 31.bc5! fg3 (31...fe3 32.cb6X; 31...ab4 32.c:a3X; 31...gf6 32.cd6X) 32.cd6 gh2 33.ag1X] 28.bc5! [Не выигрывает 28.de5? f:d6 29.f:a7 hg3! (29...gf4? 30.bc5!X) 30.a:g1 gf6! Единственный ход, угрожало 31.bc5X. 31.bc5 fe5=].

Теперь у черных три продолжения.

Продолжение 1. 28...gf6 29.c:a7 fg3 [29...hg3 30.ab8 gh4 (30...gh2 31.b:g3 h:f4 32.f:d6X) 31.f:d6! hg5 (31...gh2 32.d:g3 h:f2 33.e:g3 h:f4 34.b:h2X; 31...fe3 32.d:h2 e:c5 33.hg1X; 31...fg5 32.de5X; 31...fe5 32.d:f6 fe3 33.d:h2 ef2 34.e:g3 h:f2 35.hg3X) 32.d6-e5 f:d6 33.b:h2X] 30.ab8 gh2 (30...gf4 31.f:d6!X; 30...gf2 31.e:g3 h:f2 32.bg3 f:h4 33.f:d6X) 31.f:d6! hg3 (31...hg1 32.d6-c5X; 31...fe5 32.d:g3!X) 32.d6-e5 gh4 [32...gf2 33.e:g7 h:f8 34.e:g3 h:f4 35.b:h2X; 32...hg1 33.e:h2 g:c5 34.ef2 c:g1 35.ba7 ab4 (35...fe5 36.h:d6X; 35...gf4 36.h:g7 h:f8 37.cd4 g:c5 38.a:d4X; 35...gh4 36.cd4X) 36.c:a5 gf4 (36...fe5 37.h:d6X; 36...gh4 37.hd6 fg5 38.dh2X) 37.h:h8 gh2 38.ag1 hg5 (38...hc7 39.gh2X; 38...hb8 39.ab6 и т. д., как будет рассмотрено ниже) 39.ab6 hb8 (39...gf4 40.ba7 hg3 41.gh2X; 39...gh4 40.ba7 hb8 41.hd4 hg3 42.gh2 bf4 43.ab8X) 40.ba7 bh2 (40...gf4 41.hd4 fg3 42.gh2 и т. д. X; 40...gh4 41.hd4 и т. д. X) 41.ge3 gh4 42.ab8X; 32...gf4 33.e:h8 hg5 34.ba7 gh4 35.ac5 gf2 (35...hg1 36.ca7 g:c5 37.a:g5 h:f6 38.h:h2X; 35...fe3 36.d:f2 hg1 37.hd4X) 36.e:e5 hg3 37.ef6 gf2 38.cb4 a:g7 39.h:g1X] 33.e:h8, и получившийся эндшпиль легко выигран за белых.

Рассмотрим четыре возможно-сти черных.



Возможность 1. 33...hg1 34.b:h2 g:c5 (бить на а7 или b6 не лучше) 35.h8-e5, и окончание быстро выигрывается. Например:

а) 35...hg5 36.hg1 ca3 (36...cf8 37.gc5X) 37.eh2 af8 38.gc5X.

б) 35...cd4 36.eh8 d:a1 37.ed2 ab4 38.h2-e5 a:f6 39.h:a5 hg3 40.ab6X.

в) 35...cf2 36.e:g3 h:f2 37.hg3X.

г) 35...cf8 36.ed6X.

д) 35...ca3 36.hg1 ac1 37.ed6 ca3 [37...cg5 38.ef2 gc1 (38...gf6 39.cb4 a:c3 40.fg3 h:f2 41.g:h8 cd2 42.hc3X; 38...gd8 39.dc7 d:b6 40.fg3X) 39.da3 cf4 (39...cg5 40.fe3X; 39...hg5 40.gh-2X) 40.fe3X; 37...hg5 38.gc5X] 38.d-f8 ac1 39.ef2 cf4 (39...ca3 40.fg3 h:f2 41.g:c5X; 39...cg5 40.fg7 h:f8 41.f-g3 h:f2 42.g:h6X; 39...hg5 40.fg3 h:f2 41.g:h6 ca3 42.hc1X) 40.fe3 f:b4 41.f:a3 hg3 42.ad6 gh2 43.de7X.

е) 35...cb6 или 35...ca7, то 36.h-g1X.

ж) 35...ce3 36.hg1 ed2 (после 36...ec1 37.ed6 и 36...eg5 37.ef2 gc1 38.ed6 возникают уже рассмотренные позиции) 37.ef2 d:b4 38.fg3 h:f2 39.g:a3X.

з) 35...cg1 36.eb8 ge3 37.ef2 e:g1 38.ba7X.

Возможность 2. 33...gf2 34.e:g3 h:f2 35.cb4 a:e5 36.h:g1X.

Возможность 3. 33...ab4 34.c:a5 gf2 35.e:g3 h:f2 36.hf6 fe1 (36...fg1 37.ba7 g:c5 38.a:g1X; 36...hg1 37.fh4 fe1 38.ba7 g:c5 39.a:f2X) 37.fh4 ed2 (37...hg1 38.ba7X) 38.ab6 и дальше возможно:

а) 38...hg1 39.b8-a7 g:c5 40.b:d4X.
б) 38...de1 39.b6-a7! hg1 40.dc5 g:b6 41.a:c5 ec3 42.bf4 cg7 43.hg5X.

в) 38...dc1 39.b6-a7 cb2 [39...hg1 40.bh2 g:b6 (40...g:c5 41.hf4X) 41.a:c5 ca3 42.cb6 ab2 43.hg5X; 39...ca3 40.hg3 h:f4 41.b:h2 hg5 42.ab8 ab2 43.hd6X] 40.be5 hg1 (40...ba3 41.ab-8X) 41.eh8X.

г) 38...da5 39.hd8 a:c7 40.b:g3 h:f4 41.dc7X.

д) 38...db4 39.hg3 h:f4 40.b:h2 be7 41.bc7 ef6 42.he5 fd8 (42...fh8 43.cd-8X; 42...fh4 43.cb8X) 43.cb8 hg5 44.e-h8X.

Возможность 4. 33...hg5 34.hg7 и далее:

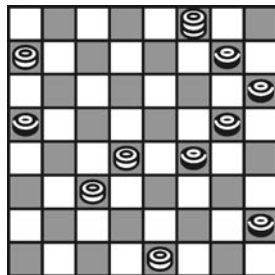
а) 34...hg1 35.b:h2 g:c5 36.gh6 cf8 37.h:e3 fg7 38.cb4 a:c3 39.e1-d2 c:e3 40.ef2 e:g3 41.h:h8X.

б) 34...gf2 35.e:g3 h:f2 36.cb4 a:e5 37.g:g1X.

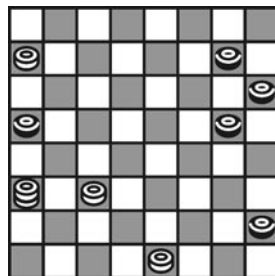
в) 34...ab4 35.c:a5 gf2 36.e:g3 h:f2 37.gh6 fe1 (37...fg1 38.h:e3X; 37...hg1 38.h:f4X; 37...gh4 38.bg3 h:f4 39.h:g1X) 38.h:c1 eh4 39.cb2 he7 40.de5 hg1 (40...ea3 41.bd4X) 41.ba7 ec5 42.a:d4 g:c5 43.ef6X.

г) 34...gf4 35.ba7 fe3 (35...hg1 36.gh8 g:c5 37.a:g5 h:f6 38.h:h2X; 35...gf2 36.e:e5 hg3 37.dc5 gf2 38.cb-6X) 36.d:f2 hg1 37.cd4 g:c5 38.a:g1X.

Продолжение 2. 28...hg3 29.c:a7 gh2 [29...gf6 30.ab8 gh4 31.f6X; 29...gh4 30.f6 gh2 (30...gf6 31.ab8X) 31.d:g3 h:f4 32.ab8X.]



Белым необходимо быть внимательными из-за наличия ложных следов. 30.de5! [Не выигрывает 30.ab8? gh4 31.b:g3 h:f4!=, а также 30.f6 fe3! 31.d:f2 hg1 32.fg3 gh2! 33.gh4 h:b8 34.h:h8 hg5 35.ef2? (Надо 35.cd-4!X) 35...gf4 36.hg7 bd6 37.ge5 (37.ab8 df8=; 37.gf8 de5=) 37...df8 38.e:h2 fg7=, или 30.ef2? gf6! 31.fc5 (31.fg3 fe5! 32.d:h4 hg1 33.g:e5 gd4=) 31...gh4 и нельзя играть 32.ab8 из-за 32...fe5 33.d:f6 hg1=] 30...f:d6 31.f:a3.



Окончание выиграно за белых.

Возможность 1. 31...gf6 32.a-b8 hg1 [32...fe5 33.b:g3 h:f4 34.ef2 gh4 35.ad6X; 32...gf4 33.b:g3 h:f4 34.ef2 fe5 (34...fg5 35.ad6X; 34...hg5 35.ac1 fe5 36.cd2X) 35.ab2X или 35.af8X; 32...gh4 33.ba7 hg1 (33...fe5 34.ag1X) 34.cd4 g:c5 35.a:h8 hg3 36.ef2 g:e1 37.hc3 e:b4 38.a:e7X] 33.ad6 ga7 [33...gh4 34.ba7X; 33...gb6 34.ba7X; 33...gf2 34.e:g3 fe5 35.d:f4 g:e3 36.gf4X; 33...ge3 34.ba7 ec1 35.dh2 cd2 (35...ca3 36.ad4X; 35...gh4 36.ad4 cd2 37.d:h8 d:b4 38.hc3X) 36.cb4 a:c3 37.ae3 d:f4 38.h:b2 gf4 39.b:h8 fg3 (39...fe3 40.hf6X) 40.hd4X] 34.dh2 ae3 [34...ab6 или 34...ag1, 35.ba7X; 34...gh4 35.hg1X; 34...ac5 35.hg1 ca3 (35...cf8 36.gc5X) 36.ga7 gh4 37.ad4 fg5

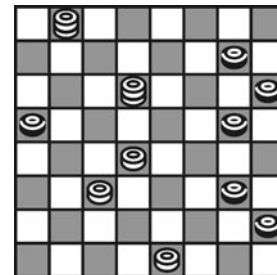
38.da7X] 35.ba7 ed2 36.cb4 a:c3 37.ae3X.

Возможность 2. 31...gh4 32.ab8 hg1 (иначе 33.ba7X) 33.ad6 и т. д. X.

Возможность 3. 31...gf4 32.ab8 fe3 33.bg3 h:f4 34.cd4 e:c5 35.a:h2 ab4 36.ed2X.

Возможность 4. 31...hg1 32.ad6! [32.ab8? gb6! 33.ad6 bd8 34.ba7 (34.de5 df6 35.ed4 ab4=) 34...df6 35.a-d4 gf4! и 36...ab4=] 32...ge3 33.ab8 gh4. Лучшее. 34.ba7 eg5 35.ag1 g5-f6 36.ef2 f:a1 37.fg3 h:f2 38.g:h8 hg5 39.dg3 gh4 (39...ab4 40.ge5X) 40.ge-1X.

Продолжение 3. 28...fg3 29.c:a7 gh2 [29...gf6 30.ab8 см. прод. 1; 29...gf4 30.f6X; 29...gf2 30.e:g3 h:f2 31.ab8 ab4 (31...gh4 32.cb4X) 32.f:a3 gh4 (32...fe1 33.dc5!X; 32...gf6 33.b-g3 f:h4 34.ad6X) 33.af8 gf6 34.bg3 fg1 35.gd6 g:e7 36.f:d6X] 30.f6! [30.ab8? gf4! 31.b:g3 h:f4!=; 30.ef2 gf6! 31.ab8? (Надо 31.fe3!X) 31...gf4!=] 30...hg3 (30...hg1 31.d4-c5X; 30...gf6 31.ab8 см. прод. 1; 30...gf4 31.d:g3 h:f4 32.a-b8 hg3 33.de5X) 31.ab8 и далее:



Возможность 1. 31...gf6 32.d6-e5 и см. продолжение 1.

Возможность 2. 31...hg1 32.d:h2 g:c5 33.ba7 ca3 34.ad4X.

Возможность 3. 31...gh4 32.df4 g:e5 33.d:h8 hg1 (33...hg5 34.ba7X) 34.he5 gd4 (34...gf2 35.e:g3 h:f2 36.e-g3X) 35.eh8 d:a1 36.be5 a:f6 37.h:e5 ab4 38.ed2X.

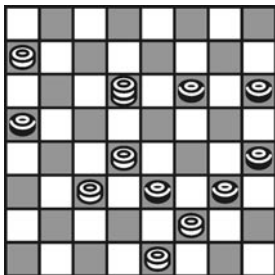
Возможность 4. 31...gf4 32.da3 gf6 (32...hg5 33.de5 f:d6 34.a:f4 g:e5 35.b:g3 h:f4 36.ef2X) 33.ef2 g:b4 34.b:g3 h:f4 35.a:d2X.

Вариант 3. 26...bc5 27.b:d6 и затем:

Продолжение 1. 27...gf6 28.d-c7 gf4 [28...gh2 29.cb8 gf4 (29...hg1 30.fc5X; 29...fe5 30.b:g3 h:f4 31.de5X) 30.b:g3 h:f4 31.f6 fe3 32.d6-c5 e:g1 33.ca7 g:c5 34.a:h8 hg3 35.hd4X] 29.c-b8 fe3 (29...gh2 30.b:g3 h:f4 31.f6X; 29...fg5 30.de5 f:d6 31.b:h2X; 29...hg5 30.fe7 f:d8 31.de5 f:d6 32.b:h2X) 30.b:h2 e:g1 31.hd6 g:e7 32.f:d6X.

Продолжение 2. 27...gh2 28.dc7 gf4 (28...gf6 29.cb8 см. прод. 1; 28...hg1 29.fc5X) 29.fg3 (Можно и 29.cb-

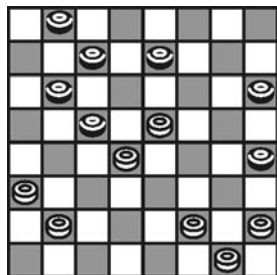
Вариант 4. 26...gf6. Естественное, но слабое продолжение. Именно его выбрал в партии Мальцев **27.bc5 gf4 28.c:a7 fe3.** Остальное не лучше. **29.fd6!!** Эффектный и самый быстрый выигрышный план.



В. Михеев - Н. Алфимов
(РФ-24, 1988)
«Ленинградская защита»

13.ed2 gf6! (При других продолжениях у белых как минимум не хуже) **14.e:g7 h:f6 15.dc3 cb6!** (После 15...fe5 16.hg3 cb6! 17.cb4 bc5 18.ab2 ed4! 19.ba5 bc7 20.bc3 d:b2 21.a:c1 de7 22.cb2 ef6 23.bc3 fe5 воз-
никает известная позиция, где по-

20.fe5! [20.de5? ba7 21.bc3 cd4 22.ef6 d:b2! и т. д., как было рассмотрено выше; 20.fe3? cd6 21.de5 (21.bc3 hg3 22.de5 ba5 23.e:c7 b:d6X; 21.gf2 ef6 22.bc3 ba7 23.hg3 ba5 24.d:b6 a:c5 25.cd4 fg5X) 21...ba5 22.e:c7 b:d6 23.gf2 (23.bc3 hg3X) 23...ab4 24.bc3 b:d2 25.e:c1 ef6 26.cd2 cd4X].



1) 27...cd6 28.a:c7 d:f4 29.cd8=:

Любопытно, что с 15-го по 27-й ход белые сделали в общей сложности 12 единственных ходов, если считать и вынужденный «бой» при разменах.

Редакция «ИИ» поздравляет победителя конкурса Кобеляцкого Дмитрия Сергеевича (г. Челябинск), решившего все позиции на все 100 и вручает ему диплом!



Сергей Давыдов,
международный мастер
(Челябинск)

ЛОВУШКА В ЦЕЙТНОТЕ

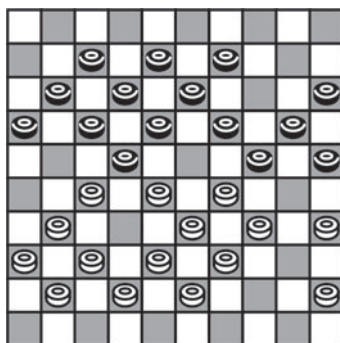
В продолжение статьи «Скромное обаяние ничьей» (см. «ИИ» № 2) приведу еще одну красивую, напряженную партию, сыгранную в полуфинале первенства СССР по международным шашкам с сильным белорусским мастером И. Рыбаковым. Эта партия игралась в последнем туре и решала, кто из соперников выйдет в финал. Дело в том, что автора этой статьи устраивала только победа, а Рыбакова, у которого было на половину очка больше – ничья и, естественно, тоже победа. Казалось бы, ничью сделать легче, чем выиграть, и шансы белорусского мастера предпочтительнее. Но, с другой стороны, чисто психологически мне было легче, так как терять было нечего. Можно было идти на сложную игру и в случае успеха радоваться достижению поставленной цели, а при неудаче утешаться тем, что ты сделал в этой партии все, что мог, но противник оказался сильнее или удачливее. Итак, партия:

И. Рыбаков – С. Давыдов

1.32-28 20-25 2.37-32 14-20 3.41-37 10-14 4.46-41 5-10 5.31-27 19-23. Обычно, здесь играют 5...20-24 или 17-21. Схему с 5...19-23 ранее успешно применял экс-чемпион мира А. Андрейко. **6.28:19 14:23 7.36-31 10-14 8.33-28 4-10 9.28:19 14:23 10.39-33 17-22** (нельзя играть ни 10...13-19 из-за 11.27-22X, ни 10...10-14 из-за 11.33-28 с несложными ударами на любое закрытие поля) **11.43-39 13-19 12.41-36 10-14 13.33-28 22:33 14.39:28.** Этим разменом белые сводят партию к «классике» с интересной игрой и взаимными шансами на успех. **14...8-13 15.44-39 20-24 16.39-33 14-20 17.50-44!?** (Неожиданный ход, предлагающий черным удары 17...24-30 или 24-29. Нетрудно убедиться, что все они ведут к многочисленным разменам шашек и упрощению позиции, что вы-

годно белым) **17...12-17 18.34-29 23:34 19.40:29 17-22 20.28:17 11:22 21.44-39 2-8.** Черным удалось добиться своей цели – навязать противнику сложную игру с почти вынужденными ходами. **22.48-43 8-12 23.49-44 6-11 24.47-41?** Все же в этот момент белым надо было играть 24.32-28, не опасаясь удара 24...3-8 25.28:6 7-11 и т. д. с упрощениями. **24...11-17 25.44-40** Надо. Плохо у белых после 25.32-28 18-23 26.27:18 23:32! 27.38:27 (Если 27.37:28, то 12:32 28.38:27 19-23 и т. д. с выигрышем шашки) 27...12:34 28.39:30 25:34X.

Проигрывает и 25.45-40? из-за 1-6! (но не 25...19-23? 26.27-21! 23:45 27.32-27 17:26 28.44-40X и не 25...3-8? 26.40-34!, и черным нельзя проводить комбинацию 26...16-21 27.27:16 18-23 28.29:27 24-30 29.35:24 20:49, так как следует контрудар 30.27-22!X. Кроме того, после 26.40-34! белые грозят комбинацией 27.35-30 24:35 28.33-28 22:24 и 29.27-22. Спаситься от нее можно лишь ходами 26...9-14, 26...24-30 или 26...17-21, после чего у белых остается мощный центр) 26.40-34 16-21! (Теперь уже этот удар выигрывает ввиду того, что на поле 3 осталась черная шашка и не проходит контрудар 30.27-22) 27.27:16 18-23 28.29:27 24-30 29.35:24 20:49X. **25...3-8 26.40-34 1-6 27.32-28 6-11**



смейстером) А. Калачниковым. Она отличается от приведенных ранее партий тем, что в ней не было больших осложнений, тактических маневров, грубых ошибок. В то же время небольшая неточность черных на 17-м ходу привела их к тяжелой позиции и поражению. Такое бывает в международных шашках довольно редко. Итак, партия:

С. Давыдов – А. Калачников

1.32-28 17-22 2.28:17 11:22 3.37-32 6-11 4.34-30 19-23 5.30-25 14-19 6.25:14 9:20 7.41-37 12-17 8.46-41 7-12 9.31-27 22:31 10.36:27. Белые стремятся перевести партию в классическое русло.

10...17-22 11.41-36 22:31 12.36:27 12-17 13.47-41 17-22 14.41-36 22:31 15.37:26! В случае 15.36:27 белые лишались бы важных бортовых полей 26 и 36, что было бы на руку черным.

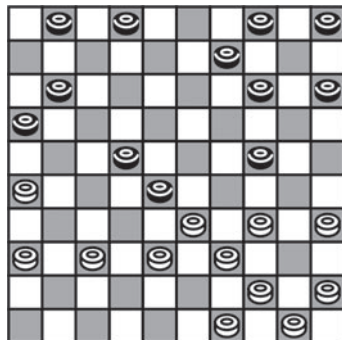
15...10-14 16.42-37 18-22? Первая неточность.

17.48-42! Этот ход сильнее, чем 17.37-31, так как после 17...22-27! 18.32:21 16:27 19.31:22 28-23 все проблемы у черных решены.

17...23-28? А это уже серьезная ошибка, после которой положение черных становится критическим. Нельзя было и ставить «кола» ходом 17...22-27 18.32:21 16:27 из-за 19.37-32 11-16 20.32:21 16:27 21.42-37 13-18 22.33-29 23:34 23.39:30 с последующим выигрышем белыми шашки «27». Следовательно играть 17...4-9.

18.32:23 19:28 19.38-32 13-19 20.32:23 19:28 21.42-38 8-13. Если 21...14-19, то 22.37-31! с выигрышем шашки. После 21...20-24 22.40-34! 3-9 23.34-29! 8-13 24.29:20 15:24 25.38-32 13-19 26.32:23 19:28 27.43-38 9-13 28.38-32 13-19 29.32:23 19:28 30.37-31 22-27 31.33:22 27:18 32.35-30! 24:35 33.26-21 16:27 34.31:13, и благодаря сильной шашке «13» белые должны выиграть.

22.40-34! 3-9 23.38-32 13-19 24.32:23 19:28 25.43-38 20-24





Накаяма Норюки,
перевод с английского
Алексея Рыбакова

лось правильным.

Яркую темноту
Этой короткой ночи
Заполнил полет воронов и цапель.
Сёдо

Устрашающее предсказание:

Первое слово
Первой строки –
А карты здесь нет!

Это сенрю про игру Хякуни
Иссю (Игра на основе коллекции 100

этот Такаги? Реинкарнация Нострадамуса? Прозорливый гоблин, ворующий тела? Читатель, несомненно, так же удивлен, как и Абэ.

ХРИПЛЫЙ СМЕХ МОЛОДЫХ БОГОВ

– Как...? – «Как ты узнал», – хотел сказать Абэ. Такаги не отвечал, Фукуи начал давиться сдерживаемым смехом.

ШКАТУЛКА ЗАГАДОК

(Продолжение, начало в №2)

История Го простирается в прошлое на тысячи лет, но записи игр сохранились только за несколько последних столетий. Но из бесчисленного количества этих записей мы должны выбрать одну. Возможно ли это?

– Черные 5-17. Белые 15-3. Черные 16-5. Белые 12-3...

– Знаю! – личности игроков определились неожиданно быстро. Более того, Фукуи и Такаги сказали это почти одновременно.

– Впечатляюще быстро! Ладно, ты первый, Такаги, – определил Абэ.

– Белые – Досаку, черные – Ямадзаки Доса, – отвечал Такаги.

– Да, верно. Хорошо, теперь ты, Фукуи – вероятно ты знаешь, как закончилась эта партия?

– Слишком просто! Каждый знает, что белые выиграли тринадцать очков! (см. Д. 2-1 «ИИ» №2).

– Давай попробуем другую. Черные 16-4, – произнес Абэ, начиная вторую игру.

Огромное количество игр было сыграно с таким началом. Это могла быть и игра трехсотлетней давности, и партия прошлой недели между Фудзисавой Сюко и Мияситой. Или Абэ собирался гордо представить игру, в которой он разбил Магари Рейки 8 дана. Выбор игроков также был очень широким, вплоть до второразрядных игроков предыдущих столетий, комментарии к партиям которых сохранились случайно. Это было как променада через несколько столетий Го.

Мы не стали ни на каплю сонными от этого. Успокоительное превратилось в стимулятор. Игра молодых поклонников Го длилась бесконечно.

Но, через десять ходов или максимум через двадцать, решение на ходилось. И почти всегда оказыва-

известных танка. Каждая карточка содержит вторую часть стиха. Игроки пытаются выбрать нужную карточку, перебирая по одной карточке на столе).

Мой близкий друг, Кояма Сидзуо 6 дан, обладает докторским званием в телевизионных шоу. По его мнению, сражение между двумя игроками высокого класса определяется скоростью, с которой нажимается кнопка «ответ». Слушая голос диктора, ты нажимаешь кнопку, как только чувствуешь, что понял вопрос. После того, как ты получаешь право первого ответа, ты начинаешь обдумывать ответ.

Наше ночное заседание, которое становилось бесконечным, было окончательно прервано неожиданным инцидентом.

– Черные 17-4, – Абэ только начал в привычной манере.

– Знаю! – выкрикнул Такаги.

– Не шути, это только первый ход. Как ты можешь определить? – запротестовал Абэ. Каков бы ни был гений Такаги, он не мог определить игру по одному первому ходу. Это было Го, а не отгадывание танка по первому слову или какая-нибудь ТВ-викторина. Хватит дурачиться!

– Нет, меня осенило. Игра, которую ты задумал, была сыграна между Сюва и Санти, где Санти играл черными и выиграл пять очков. – сквозь смех выговорил Такаги.

– Как?! – Абэ был настолько поражен, что долго не мог выговорить ни слова.

Такаги сверхъестественно назвал правильный ответ. В моих мыслях я вижу яркую картину лица Абэ с глазами, широко распахнутыми в кромешной темноте. Что за чудовищный случай это был? Человек или демон

– Что смешного?

Фукуи раскрыл секрет сбитою с толку Абэ:

– Ты называл партии со слишком прямой последовательностью, – Такаги тоже позволил смеху вырваться наружу, – это игра на следующей странице, после той, что ты назвал перед этим.

Абэ Ёситэру известен своей последовательностью. Вначале он поддерживал разнообразие, смешивая старые и современные игры, но его природное пристрастие скоро взяло верх. Возможно, из-за того, что он стал чуть сонным. Постепенно его игры приобрели один характер, и он перешел к прямому цитированию одного из сборников партий. Оба – Такаги и Фукуи – заметили это довольно давно. Озорной Такаги, полагаясь на наивность Абэ, вспомнил игру со следующей страницы и, сохраняя невинный вид, запустил свою упреждающую атаку.

– О, я понял, – сказал Абэ, неловко рассмеявшись, – ха, ха, ха.

Смех охватил всех. Теперь это были не подавленные всхлипы, но взрыв смеха, раскатившийся далеко в ночной тишине.

Те, кто интересуются современным и прошлым Го, знают, что одного из первых в любом списке игроков, Сугиуты Масао 9 дан, называли «Богом Го». К сожалению, наша эпоха слишком отдалена от его, и я не могу засвидетельствовать его сверхчеловеческих возможностей. Но не были ли эти трое молодых людей похожи на молодых богов? Когда я смеялся, я ощутил холодок, бегущий по моей спине. Что пугающего было в этом смехе опережающих игроков, в хриплых звуках этих демонов Го, шалости этих молодых богов Го?

Просчитывая далеко и надежно за-
помятая, они действительно пугали.
Я только начинал понимать, с людьми
с какой памятью, с какой демони-
ческой трудоспособностью и выносли-
востью, я собирался соревноваться в
мире профессионального Го.

ПАМЯТИ КИТАНИ

Китани Минору (1909-1975) был
одним из величайших игроков двад-
цатого века. Вместе с Го Сэйгеном
он стал пионером в развитии тео-
рии Го с разработкой революцион-
но новой теории системы начала
игры в тридцатых годах. Он также
внес большой вклад в развитие Го,
воспитав большое количество уче-
ников. Эссе было написано в 1975,
вскоре после его смерти.

Осторожный и тщательный

Упомянув Китани Минору, авто-
ры обычно с уважением называют
его «Великим Китани». Предпо-
ложительно, первым, кто награди-
л его этим титулом, был покойный Сэго
Кэнсаку.

Известно множество историй
о Китани, и значительная их часть
рассказана им же. Его известность
была огромна, и все происшедшее с
ним сразу же становилось достояни-
ем гласности. Тем не менее, рискну
добавить еще немного.

Как секретарь я многократно
имел возможность наблюдать вбли-
зи каждое слово и движение Кита-
ни во время игры. Помимо величия
Китани-игрока, наибольшее впечат-
ление на меня произвели экстре-
мальная тщательность и почти нерв-
ная осторожность Китани-человека.
Смелость в сочетании с осмотри-
тельностью – черты часто сопутствую-
щие талантливым людям. Самое
яркое мое впечатление о Китани как
о предусмотрительной и скрупулез-
ной личности.

Глубина просчета позиции Кита-
ни широко известна. Расчет Сака-
ты заставлял подумывать: «Как он мог
предположить такой ход?!»; расчет
Китани вызывал мысль: «Как можно
просчитать так далеко?!»

Одна из игр, наиболее поразив-
ших меня, в сравнении с сотнями
других, которые мне довелось запи-
сывать, была четвертая партия вто-
рого турнира за высший титул (Сай-
ко-И) в 1957 году.

Китани сражался с обладателем
титула – Сакатой. Серия из пяти игр
без коми развивалась бурно с само-

го начала – в первых
трех партиях выигра-
ли белые. С одним вы-
игрышем и двумя по-
ражениями Саката был
прижат к стене.

Его оппонентом
был Великий Китани.
С мрачным выражени-
ем на лице Саката со-
гнулся за гобаном. Он с
осторожностью избрал
стратегию такамоку,
обдумывая каждый ход,
как если бы его жизнь
зависела от этого. Даже
сейчас, когда я воспро-
извожу первую дюжи-
ну ходов этой партии,
нервное напряжение
загнанного в угол Са-
каты ясно всплывает в
моей памяти. Тогда я впервые смог
оценить силу духа игроков высокого
уровня.

Китани был удивительно споко-
ен. Он не производил впечатления
игрока, обдумывающего, как нане-
сти решающий удар загнанному ге-
нию Сакаты. Скорее он казался ис-
полненным удовольствия от того, что
его молодой оппонент может играть
в Го столь серьезно.

Тишина в комнате

Проблема возникла на 77 ходу
(Рисунок 1). Сделав этот ход, Китани
рассчитал ёсэ-ко (двухступенчатое
ко) на тридцать семь ходов вперед,
убедился, что располагает большим
количеством ко-угроз и с решимос-
тью приготовился к борьбе. Саката
не сыграл, как планировал Китани, и
этот вариант не возник на доске. Ко-
нечно, 73, 75 и 77 выгля-
дят как хорошо сплани-
рованные ходы, так что,
вероятно, Китани про-
считал ко уже в начале
операции – ходом 71.

Когда начался по-
слеигровой анализ,
один из наблюдателей,
спросил, что произой-
дет, если вместо цукэ
78, белые сыграют ханэ
2 (Д.1)? Присутствую-
щие затихли – этот во-
прос волновал каждого.

– Думаю, скорее
всего, это приведет к
ёсэ-ко.

После слов Китани
все выглядели ошара-
шенными. Какое ёсэ-
ко? Где? Ни у кого не

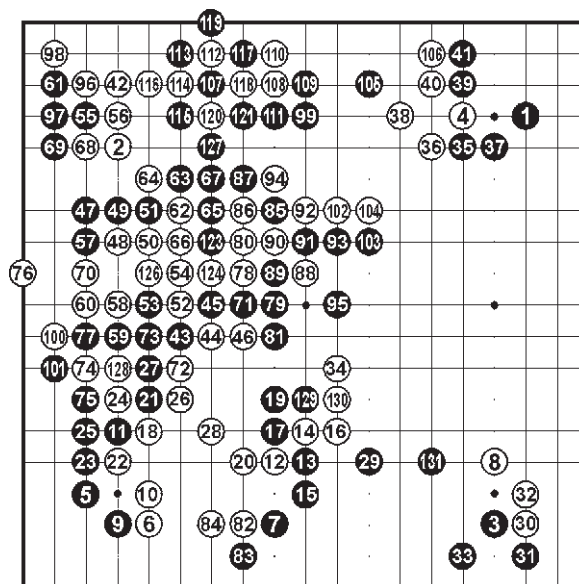


Рисунок 1.

было даже предположения.

Китани показал вариант (Д.1):

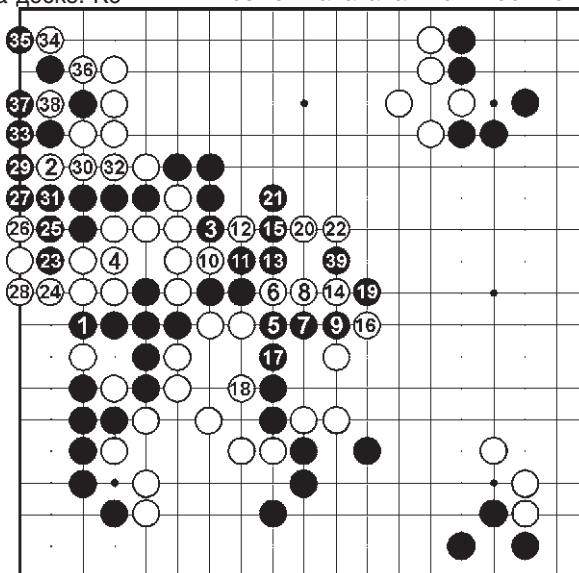
– Я предполагал ёсэ-ко здесь.

– О! – удивленно воскликнул Са-
ката. Такагава и Ямабэ, которые про-
вели полночи, наблюдая за игрой,
только переглянулись. Несмотря на
присутствие двадцати человек, в
комнате была мертвая тишина.

– Это двухступенчатое ко выгля-
дит невыгодным для черных, но у
меня есть много ко-угроз. Если я
смогу захватить три белых камня в
центре, я получаю прочную позицию
и могу отдать угол.

Сдержанный голос Китани, по-
ясняющий этот вариант, звучал для
меня как голос Святого Досаку с не-
бес. Учитывая такие ходы, как 6.4
или 4.23, каждый из которых не так
просто найти сам по себе.

Позже Такагава Хонинбо ком-



Д. 1.

ментировал: «Если нельзя играть в Го, не умея просчитывать столь далеко, то нам остается только оставить эту игру».

Это не означает, что Такагава, который к этому времени пять лет удерживал титул Хонинбо, не достиг уровня игры Китани. Такагава обладал своим собственным стилем, основанном на балансе и аккуратной оценке общей позиции, но, как он отчетливо сформулировал, Китани был непревзойденным в расчете позиции.

План на целый год
Уже сбывая
В весеннем сне.

Сёдо

ТЯЖЕСТЬ БЕЛОГО РАКУШЕЧНИКА

Девять камней за один день

Странная атмосфера окружала игру, которая, начавшись в 9 утра 6 апреля 1960 года, была отложена вечером того же дня.

Это был первый тур VIII Одза. Два гобана были поставлены в ряд в арендованном зале отеля. За дальним от дверей Фудзисава Хосаи играл с Тайнака Син. За ближним Хасимото Сёдзи боролся с Кадзиварой Такэо. Около тридцати камней были сыграны в партии Фудзисава-Тайнака. Играли медленно, время от времени можно было услышать звук поставленного камня.

Нечто странное, очень странное, происходило в партии Хасимото – Кадзивара. Взгляните на позицию. С начала игры прошло девять часов, на протяжении которых на гобан было поставлено только пять

черных и четыре белых камня.

Я вел запись этой партии. Рядом со мной сидел Куруми Масаки – репортер, который так и не открыл свой блокнот.

Два игрока сидели за доской с утра, не обронив ни слова, в испарине, – о чем они могли думать?!

Гений Хасимото Сёдзи был признан всеми: тогда двадцатипятилетний, он был девятым даном Кансай Ки-ин. С тех пор, как он получил первый профессиональный дан в возрасте двенадцати лет, он установил рекорд в скорости продвижения. В предыдущем году он добавил титул Одза к своей коллекции (до 16-го розыгрыша, победитель турнира Одза не отстаивал этот титул в матче с претендентом, а начинал борьбу с первого тура наравне с другими).

Кадзивара Такэо, седьмой дан Нихон Ки-ин, был вознагражден за талант: став профессионалом в четырнадцать и считался непревзойденным в понимании позиционной тактики. К тому времени ему было тридцать семь.

«Мой оппонент не человек по другую сторону гобана. Мой оппонент – камни на гобане.»

Кадзивара мог быть очень резок, но он был настоящим знатоком. Он был одним из романтиков мира Го. «Я не играю для того, чтобы выиграть. Я играю в Го». Незначительность выигрыша или проигрыша в сравнении с поиском истины на игровом поле было его кредо. Честно следуя своему правилу, он временами проигрывал игры, которые мог бы легко выиграть. Возможно, по этой причине он все еще не достиг высшего разряда. Репутация непревзойденного тактика была ему не по вкусу.

Со своей стороны, Хасимото Сёдзи прославился своим длительным обдумыванием фусэки. Он проводил большую часть отведенного времени обдумывая первые несколько ходов. К примеру, один час на ход 4.1, один час на 4.3, два часа на 4.5... Такая аномальная расточительность к контролю начала проявляться примерно со времен этой партии. Даже Кадзивара был ошеломлен.

Я провел день, вглядываясь в лица игроков со смесью изумления и восхищения. Для меня

это было захватывающее зрелище. Причиной, заставившей меня взяться за перо, является желание показать психологию игроков на протяжении первого десятка ходов этой партии.

На тот момент прошло еще не так много времени после отделения Кансай Ки-ин от Нихон Ки-ин, и чувство обостренного соперничества не исчезло. Для членов соперничающих организаций все еще было немыслимым свободно играть друг с другом.

Позвольте привести пример. Осенью 1960 восходящая звезда Рин Кайхо был представлен к шестому дану. Чтобы отпраздновать это событие, журнал Нихон Ки-ин «Иго Курабу» спонсировал матч из трех партий с Хасимото Сёдзи. После преодоления различных препятствий, матч был организован. Он получил огромную популярность среди поклонников Го по всей стране. Это показывает, насколько необычным было играть совместно для игроков с запада и востока. Если им случилось играть друг против друга в каком-либо из газетных турниров, считалось само собой разумеющимся, что каждый будет играть на пределе возможностей, поскольку на карту оказывалась поставлена честь его Ассоциации.

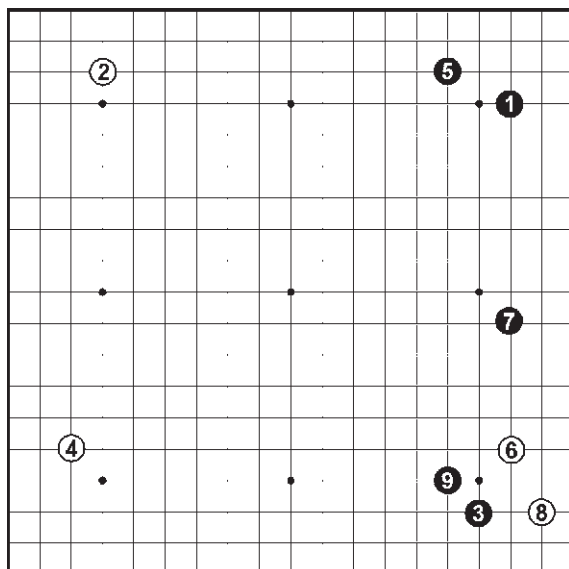
Сам факт, что партии в этот день разыгрывались не в Нихон Ки-ин, а в отеле Тиода-кан был, вероятно, знаком уважения спонсоров к чувствам Хасимото и Тайнаки, проделавшими долгий путь из Осаки.

Он мне нравится

На часах было девять, но Хасимото Сёдзи, игравший черными, не показывал никаких признаков намерения поставить камень. О чем он думал? Я пытался представить, но наверняка даже гений Хасимото Сёдзи не располагал достаточным материалом для анализа перед первым ходом. Возможно, ему был нужен час для того, чтобы прийти в соответствующее настроение или для того, чтобы развеять внутренний огонь борьбы, как это делают борцы сумо перед схваткой?

Казалось, что от камня, с суровой решимостью вбитого в доску, полетят искры.

Кадзивара 7 дан легким жестом он поставил камень на гобан. Я запомнил, что он использовал на обдумывание неполные пять минут. Это выглядело, как если бы он встал на ноги, отреагировав на крик молодого



го борца, бросившегося на соперника после долгой изготровки.

Хасимото снова глубоко задумался. Позже он объяснил, что ему доставляет удовольствие прокручивать варианты фусэки в голове. Ведь когда камень уже поставлен, переиграть его уже невозможно. Но если он лишь доставлял себе удовольствие, почему на его лице отражалось страдание? Пот потоками стекал по его лицу к необитаемому гобану. Три или четыре раза он вытирал лицо платком. Мне кажется, что внутри своего удовольствия он с жадностью прокручивал варианты, которые позволили бы повернуть игру в выгоду для него направлении.

Постепенно атмосфера становилась напряженной. Для Кадзивары 7 дан, восходящий молодой 9 дан из Кансай Ки-ин был достойным оппонентом. Тем более что его вызов был исполнен устрашающего проявления бойцовского духа. «Он мне нравится, – говорило выражения лица Кадзивары, – Хорошо. Я составлю тебе компанию в игре в таком стиле».

В ожидании третьего хода Кадзивара укрепился в принятом решении. После 4.3 он погрузился в глубокие раздумья в поисках сильного ответа.

Действия двух игроков великолепно сочетались. В ярком противостоянии воли двух мастеров рождалось беспрецедентное соревнование в способности держать удар.

О, ракушечник тяжел сегодня

Незадолго до шести вечера Кадзивара, который пристально всматривался в доску достаточно долго, чтобы протереть в ней дыру, резко вскинул голову и обвел затуманенным взглядом окружающее пространство. Неудивительно, что он начинал показывать признаки утомления.

Секретарь подал голос:

– Время на сегодня исчерпано. Кадзивара-сэнсэй, пожалуйста, позвольте запечатать следующий ход. Кадзивара глубоко кивнул, как будто соглашаясь, и перевел пристальный взгляд на гобан. Прошло около пяти минут. Неожиданно он воскликнул:

– Как?! Следующий ход – запечатываемый?

Его взгляд был прикован к доске. Будучи полностью сконцентрированным на ситуации на доске, Кадзивара уловил только часть слов секретаря.

– Да. Следующий ход – запечатываемый.

Ведущий запись повторил фразу, медленно и отчетливо выговаривая слова.

Кадзивара наконец осознал, что партия должна быть отложена. Он глубоко вздохнул:

– О, запечатываемый ход?

Через некоторое время он вздохнул снова.

– Я устал, – тихо произнес он.

Будучи занят своей игрой, Тайнака все же случайно услышал эту реплику. Взглянув на соседний гобан, он саркастично прокомментировал:

– Почему? Вы сыграли только четыре камня.

Ответ Кадзивары был шедевром. Глядя на доску с выражением полного истощения на лице, он произнес:

– Ракушечник очень тяжел сегодня.

Я вгляделся в лица четырех игроков. Они были полностью поглощены обдумыванием и не показывали никакой реакции. Их концентрация была абсолютна. Они слушали, не слыша, и говорили, не отдавая отчета в своих словах.

«Ракушечник очень тяжел сегодня». Эти слова были полны утонченности. В момент, когда он произносил их, Кадзивара-игрок уступил место Кадзиваре-поэту. И единственным, услышавшим их тонкую музыку, был я, ведущий запись.

Я попрошу моих читателей внимательно посмотреть позицию.

Представьте себе кого-то, сидящего перед лицом такой позиции и произносящего такие слова... Наверняка это будет сцена из другого мира.

В этот день черные сланцевые камни Хасимото Сёдзи были тяжелы, но белые камни из ракушечника Кадзивары Такэо были еще тяжелее. Целый день потребовался, чтобы поставить девять камней на доску.

Долго был день,
Проведенный за измерением
Веса кусочков ракушечника.
Сёдо

После того, как Кадзивара записал ход, игроки переглянулись и улыбнулись. «Посмотри, тут целых девять камней на доске. Как далеко нам удалось продвинуться сегодня», – так я интерпретировал их улыбки.

Эта сцена происходила пятнадцать лет назад, но и сейчас, когда я пишу это, она остается свежей и отчетливой в моей памяти.

УЧЕНИК НОВОГОДНЕЙ ЕЛКИ

Кандидат в профессионалы

Мир профессионального Го населяют около трехсот игроков, от Хо-

нинбо и Мэйдзина – Исиды Ёсиро – на вершине, до юношей, только что получивших свой первый дан. Есть также несколько любителей высокого уровня, которые, осознавая недостижимость мастерства игроков класса Исиды, тем не менее, имеют хорошие шансы на победу в игре с молодым сёданом. Некоторые из них могут даже быть достаточно настойчивы, чтобы испытать себя в отборочном турнире на первый профессиональный дан.

Это история любителя второго дана, который принял участие в квалификационном турнире на звание профессионала. Не буду вводить читателей в заблуждение, это – моя история.

События, о которых я хочу рассказать, начались в 1953 году, вскоре после того, как я начал изучать Го. Я был полностью поглощен игрой. Вероятно, моя сила игры была ниже на три-четыре камня от игры ведущих профессионалов.

Был жаркий летний день. Я играл в группе «А» финала чемпионата района Накано в Токио. Моим оппонентом был Такахаси Кэйко – признанный лидер университетского Го. Го Кан (старший брат Го Сейгена) из Университета Васэда и Такахаси Кэйко из Университета Мэйдзи были в свое время лучшими игроками-студентами, но я пребывал в счастливом неведении относительно этого факта.

Такахаси был пятым даном. Я играл черными на двух камнях форы, и партия складывалась в мою пользу. Победители в других группах определились к 6 вечера, и это была единственная незавершенная партия. Однако Такахаси, глубоко погрузившись в раздумья, будто Хасимото Сёдзи, не спешил. Было около 10 вечера, когда он наконец сделал ход. Я был утомлен ожиданием и ответил немедленно, но мой ход был очень сомнителен, что, к моему огорчению, привело к неприятной ситуации. В момент, когда я сделал ход, организатор турнира пригласил двух рефери: Хаяси Ютаро 7 дана и Судзуки Горо 5 дана, – и сообщил, что по игре будет вынесено решение без доигрывания. Я был уверен в своей позиции.

После продолжительного совещания, рефери присудили мне проигрыш, на основании того, что никто не добился подавляющего преимущества, но белые сумели ликвидировать начальное преимущество черных.

(Продолжение следует)

ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ТЕХНИКА ГО

(Продолжение, начало в №№1, 2)

Урок №7. Как правильно атаковать или еще раз про атари

§7.1. Прижать к первой линии

Итак, атари – ситуация, в которой у камня или группы камней остается одно дамэ. Конечно же, бездумно наносить атари направо и налево, вредно и опасно для того, кто атакует, так как атакой Вы заставляете

противника защищаться, то есть укрепляться. Ваши же камни после атаки могут оказаться уязвимыми для контратаки.

Но тратить ход на защиту своих слабостей так жалко! Хочется нападать и давить.... Гром, молнии, противник зажат и раздавлен, сил у него только на то, чтобы выбросить белый платочек... М-да... Часто так и бывает, когда внук приходит из Го-клуба домой и требует, чтобы бабушка с ним сыграла. Ба-

бушке деваться некуда, вот она и падает жертвой непрерывных атари, еще и сто рублей отдает внуку, чтобы отстал...

К счастью, «болезнь атари» у прогрессирующих начинающих быстро проходит, и вместо того, чтобы сразу сыграть атэ (ход, после которого возникает ситуация атари), как только представилась возможность, сильный игрок попытается понять, какую пользу он может извлечь из слабости противника.

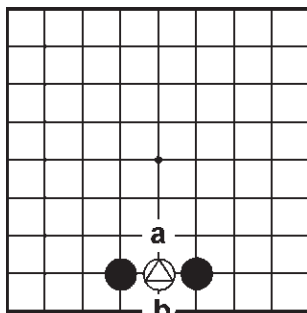
Здесь, наверное, уместна и шахматная притяжка про «шах и пажона».

Однако случаются позиции, когда нужно действовать четко и уверенно, иначе промедление обернется против Вас. Первый принцип атаки, а в контексте данного урока первый принцип атари: «Камни противника нужно прижимать к первой линии», - то есть ограничивать подвижность противника. Пример для пояснения.

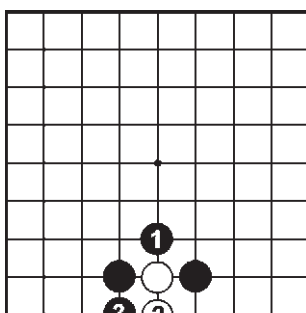
Д.1. Черные могут сыграть атэ «а» или «b». Что выгодно?

Д.2. Сыграв 1 («а» на Д.1) черные прижимают белый камень к первой (крайней) линии. Попытка белых убежать не увенчается успехом.

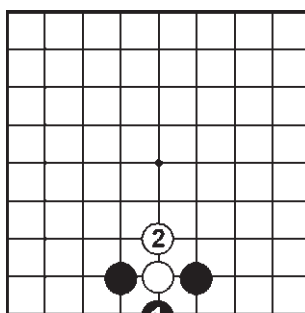
Д.3. Если черные сыграют атэ с первой линии, то вытолкнут белых в центр, на простор.



Д. 1.

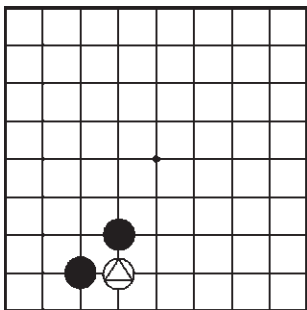


Д. 2.

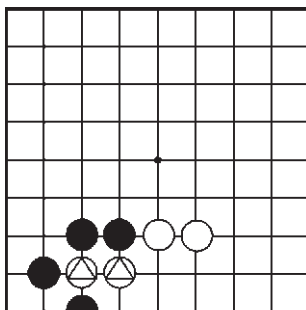


Д. 3.

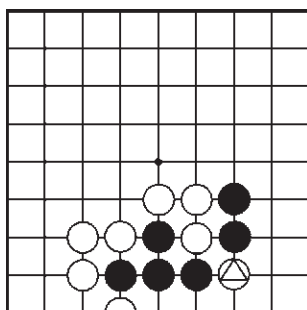
В следующих задачах определите пожалуйста, как черным атаковать отмеченные камни белых. Надеюсь, это будет не сложно...



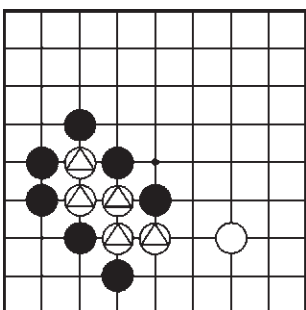
Задача 1



Задача 2



Задача 3



Задача 4

ГО И ТРАВА

Мастера Го спросили ученики:

- Как могут люди, играя в Го,
не ценить прекрасного?
Мастер задумался, а потом рассказал басню:

Гусю сказал восторженный Енот:

Какая красотища – луг цветет!

Еноту отвечал Гусак:

Трава – вкусна и так.

Цветы – пустяк,

А ты, Енот – дурак.

Луг этот – все равно, что мой.

Тебе цветы, а мне еда-едой.

И сам ты мне совсем не по нутру.

Ступай, да не трави траву.

- А причем здесь Го? - спросили ученики.

- А причем здесь трава? - спросил Мастер Го.

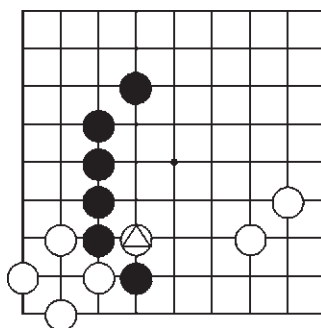
§7.2. Прижать к своей силе

Не всегда удастся загнать противника на первую линию, но можно использовать силу своих камней. В большинстве случаев, захватив камни противника, Вы становитесь сильнее. Правда, не всегда, отдав камни, Ваш противник ослабевает, но это уже – особое искусство.

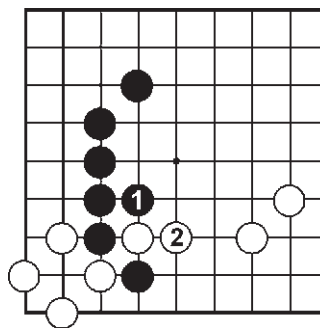
Пример атаки с использованием плотной группы.

Д.1. Нужно захватить отмеченный камень белых, чтобы соединиться и стать сильнее.

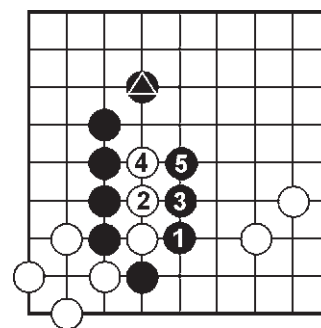
Д.2. Атэ ч.1 приглаша-



Д. 1.



Д. 2.



Д. 3.

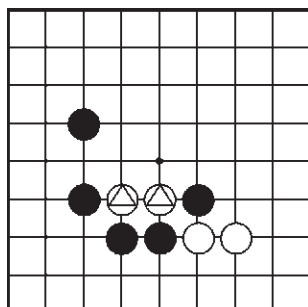
ет белых удлиниться 2, что белые с удовольствием и делают, «проглатывая» черный камень без всяких последствий.

Д.3. Атэ ч.1 с этой стороны нежно прижимает белый камень к плотной

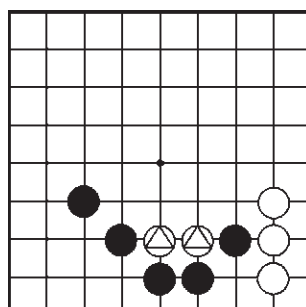
группе из четырех камней. Если белые попытаются вырваться из объятий черных, то они смогут доползти до отмеченного черного камня, где их путешествие и закончится.

Во всех задачах пра-

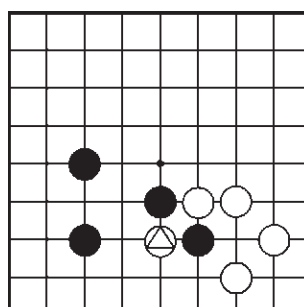
вильно сыграйте атэ, после чего отмеченные камни белых не смогут убежать, как бы ни пытались. Попробуйте самостоятельно разобраться, что будет, если изменить направление игры.



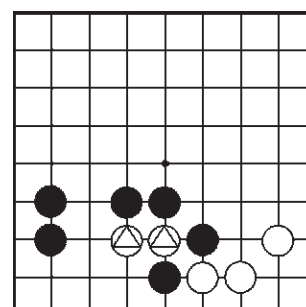
Задача 1



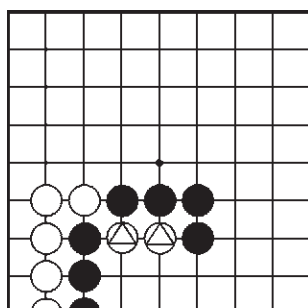
Задача 2



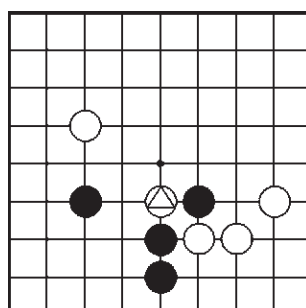
Задача 3



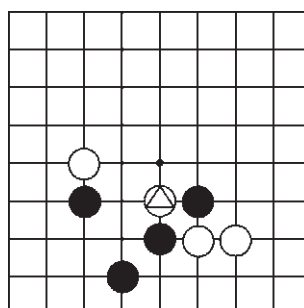
Задача 4



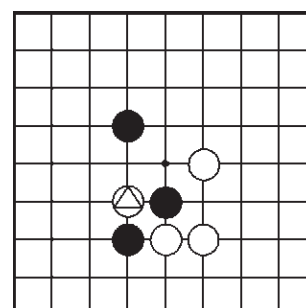
Задача 5



Задача 6



Задача 7



Задача 8

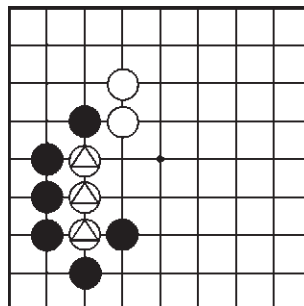
§7.3. Кири + атэ

Каждый выставленный камень должен нести смысловую нагрузку. Например, один камень атакует, другой защищает... А можно поставить камень, который одновременно и защищает, и атакует? Ну... если подумать... Чего думать?! Ставьте! Если одним камнем Вы сбиваете двух птиц,

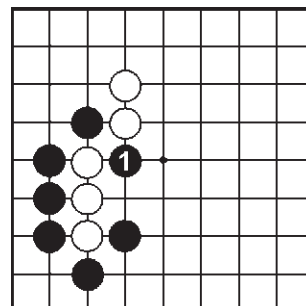
то это очень хороший камень! Главное – не промахнуться. Разберем простые примеры атаки, которая начинается с разрезания (кири).

Д.1. Как черным захватить три отмеченных камня белых?

Д.2. Разрезание ч.1 одновременно является атакой на три камня белых.



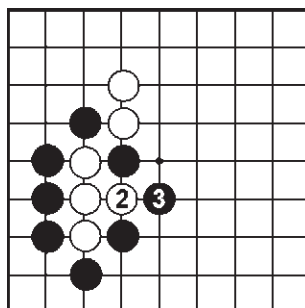
Д. 1.



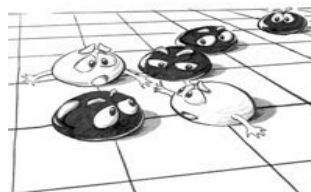
Д. 2.

Д.3. Если белые попробуют уйти 2 (зрение может у них плохое), то после **ч.3** они потеряют четыре камня.

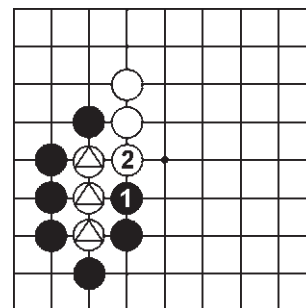
Д.4. Атэ **ч.1** без разрешения даст белым возможность благополучно соединиться 2.



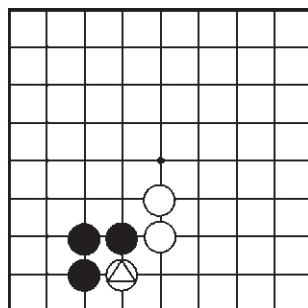
Д. 3.



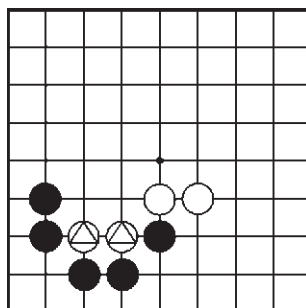
Д. 4.



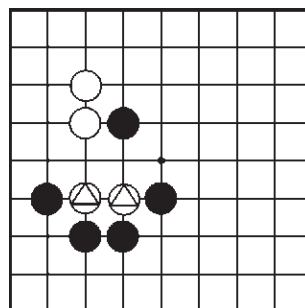
Во всех задачах черным необходимо, как минимум, захватить отмеченные камни белых.



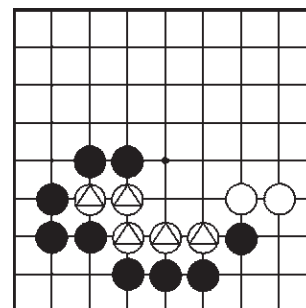
Задача 1



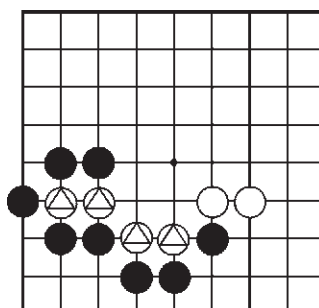
Задача 2



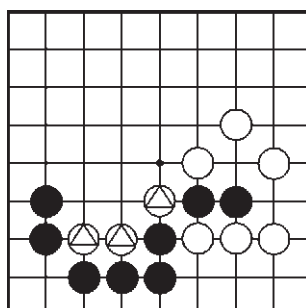
Задача 3



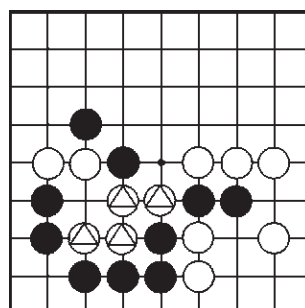
Задача 4



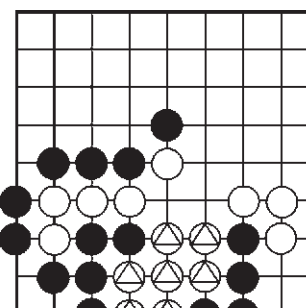
Задача 5



Задача 6



Задача 7



Задача 8

§7.4. Двойное атари

Вы теперь знаете, как правильно создавать ситуацию атари. Вспоминайте во время своей игры об этих принципах и старайтесь сами не попадать на эти нехитрые приемы. И помните, что грубо, «в лоб», нападать на камни противника — не самый лучший способ достижения победы. Он так и называется — «дзоку-судзи» — грубый, вульгарный стиль игры. Однако Вы должны знать и помнить, что такие приемы существуют, и, в соответствии с позицией, применять их.

В заключение урока рассмотрим еще один тип

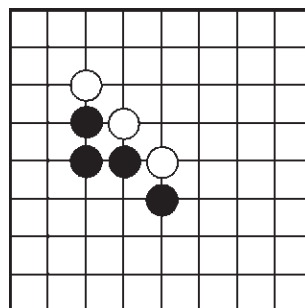
атари. После одного хода у двух групп противника остается одно дамэ. Если он спасает одну группу, то мы захватываем другую, и наоборот. Вот пример.

Д.1. Так и хочется разрезать белых! Но в каком пункте?

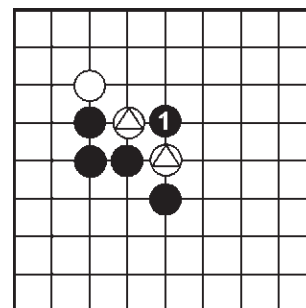
Д.2. Ходом 1 черные одновременно нападают на два отмеченных камня белых.

Д.3 и **Д.4.** Какой бы камень белые не спасли, черные в накладе не останутся.

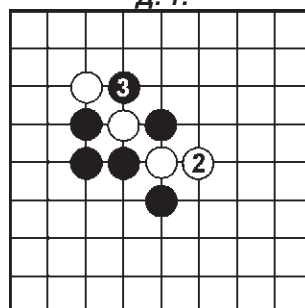
В контрольных задачах попробуйте определить пункт, после хода в который возникает ситуация двойного атари.



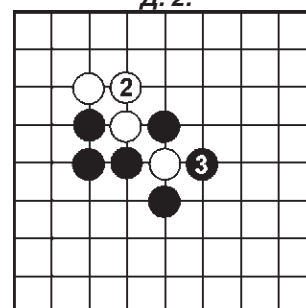
Д. 1.



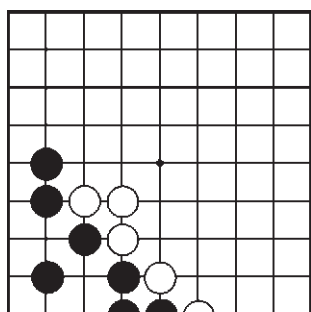
Д. 2.



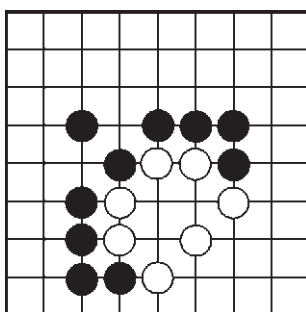
Д. 3.



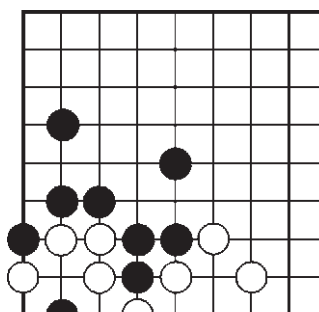
Д. 4.



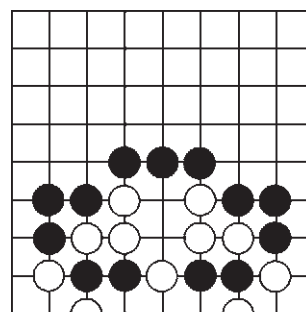
Задача 1



Задача 2

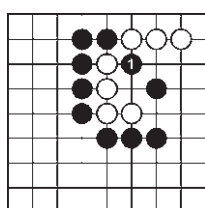


Задача 3

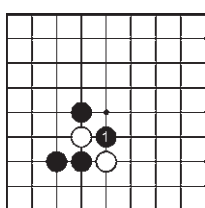


Задача 4

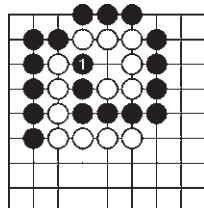
Ответы на задачи урока № 6



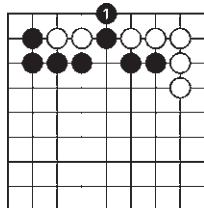
1.



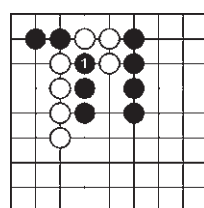
2.



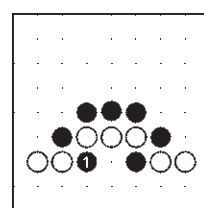
3.



4.

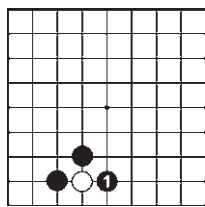


5.

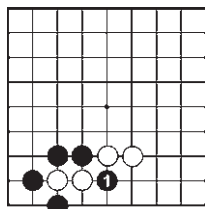


6.

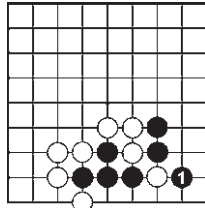
Ответы на задачи урока №7 §7.1.



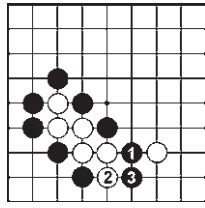
1. Атака ч. 1.



2. Разрезаем и атакуем!

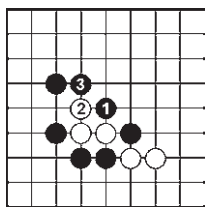


3. Атака ч. 1 спасает 4 черных камня, т. к. захватывает разрезающий камень белых.



4. Разрезаем и прижимаем к первой линии ч. 1, 3.

Ответы на задачи урока №7 §7.2.



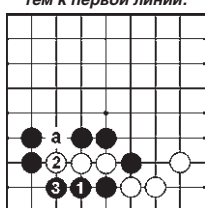
1. После ч. 3 белым некуда деваться.



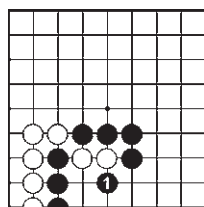
2. После ч. 3 три белых камня в безвыходном положении.



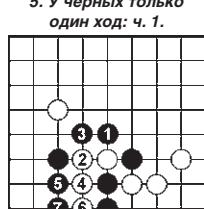
3. Сначала прижимаем к своему камню, а затем к первой линии.



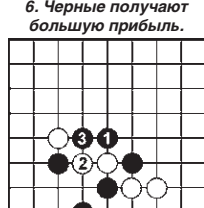
4. Черные могут продолжить мучения белых, если сыграют 3 в «а».



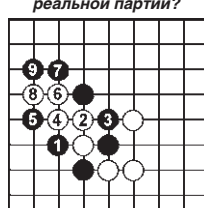
5. У черных только один ход: ч. 1.



6. Черные получают большую прибыль.

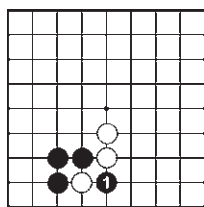


7. Кажется, все просто. Но так ли это просто в реальной партии?



8. Лучше бы белые отдали один камень.

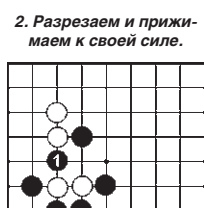
Ответы на задачи урока №7 §7.3.



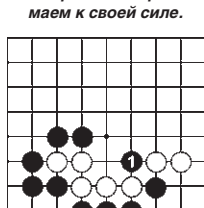
1. Разрезаем и прижимаем к первой линии.



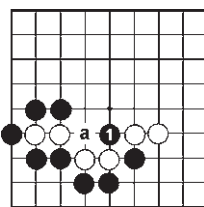
2. Разрезаем и прижимаем к своей силе.



3. Разрезаем и прижимаем к своей силе.



4. Атака + кири ч. 1.



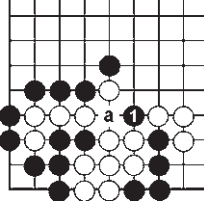
5. Если черные сыграют 1 в «а», то заберут только два камня.



6. Если черные сыграют 1 в 2, то заберут только два камня.

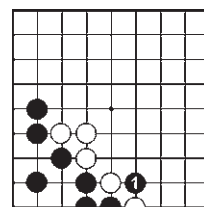


7. Черным играть 1 в 2 - прямой убыток.

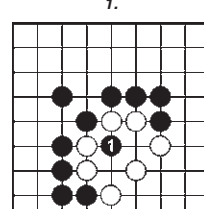


8. Если черные сыграют 1 в «а», то заберут четыре камня, но белые спасут семь камней.

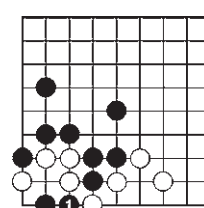
Ответы на задачи урока №7 §7.4.



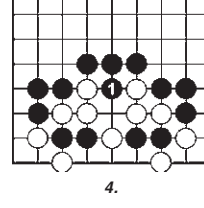
1.



2.



3.



4.

(Продолжение следует)



Наталья Матушкина,
(Ижевск)

обедами в кафе с национальной кухней, чувствовалось внимание к нам хозяев турнира. Кроме того, везде за нас платили. Если бы мы не взяли с собой ни одного доллара и (или) евро, мы замечательно провели бы время. Фактически наши деньги потребовались нам только на сувениры в память о Корее.

В ПУТИ

Путь в Корею проходил через аэропорт Шереметьево. Мы должны были вылететь рейсом Аэрофлота 4 августа в 21.30 час., однако рейс задержали до 23.40 час., но это было

верности которого у меня были большие сомнения. Письма мужу направлялись на английском языке, а он лишь слегка знает немецкий, поэтому выписал из писем только цифры.

Милая девушка на паспортном контроле в аэропорту сказала, чтобы мы прошли в офис, и показала на соседнее помещение. Может быть, корейцев насторожил адрес нашего пребывания, вместо которого я написала местонахождение пригласившей нас организации (как я его поняла, увидев в одной из бумаг), может быть, мы им просто понравились, но они как раз попросили телефон кого-

ДЕТСКИЙ ЧЕМПИОНАТ В КОРЕЕ

5-9 августа 2006 года состоялся открытый детский чемпионат Кореи по Бадук среди детей до 12 лет (The 6th Korea Life Insurance Cup). Гостеприимные представители корейской Федерации пригласили поучаствовать в этом чемпионате по одному игроку из России, Франции, Голландии и Таиланда, а также по три игрока из Японии, Китая и Тайваня.

Поскольку Саша Матушкин занял 1-е место на чемпионате России по игре го (по корейски - Бадук) среди детей до 12 лет, проходившем в 2006 году в Челябинске, то ему было предоставлено почетное и приятное право представлять Россию в Корее. Родители игроков из России, Франции и Голландии (то есть мы) были приглашены в Корею в качестве team leader. О, как лестно, учитывая, что все упомянутые родители (в том числе и я) понимали в Бадук одну сотую долю или даже меньше от того, что знали и умели дети.

Безусловно, одно из самых замечательных условий этого приглашения было то, что все расходы по перелету и пребыванию в Корее взяла на себя приглашающая сторона. Это тем более здорово, поскольку путешествия на соревнования в пределах России происходят за счет участников. Приятно удивила щедрость корейцев и высокий уровень приема гостей. Вся программа нашего пребывания в Корее была продумана до мелочей. Корейцы постарались, чтобы мы не только были гостями турнира, но и посмотрели страну. У нас был очень насыщенный график пребывания в Корее. Повсюду, начиная с приема в аэропорту и заканчивая

уже не важно. В самолете примерно 90 процентов пассажиров были корейцы, поэтому мы, начиная с аэропорта, почувствовали себя среди корейцев своими.

В воздухе самолет находился 7 час. 15 минут на пути в Корею и 9 час. 20 мин. на обратном пути в Россию. Примерно в 3 часа ночи по московскому времени, когда мы еще летели над Россией, за окном уже стало светло как днем. Разница во времени между Москвой и Сеулом составляет 5 часов в летнее время, поэтому по корейскому времени мы вылетели в 4.40 час., а прилетели около 12.00 час. В принципе, такая разница во времени чувствуется. Так, например, перед днем турнира, мы пытались заснуть в 23.00 час. по корейскому времени, но не могли и с трудом уснули около 01.00 час. ночи, когда в Москве было 20.00 час., а в Ижевске 21.00 час.

АЭРОПОРТ В СЕУЛЕ

Инчон очень большой аэропорт, гораздо больше, чем Шереметьево. Находится примерно в 50 км от центра Сеула на острове, с которым соединен длинным мостом.

Прежде всего, нас в Корее ждал паспортный контроль. Еще находясь в России, я стала намекать мужу, что неплохо бы мне записать какой-нибудь контактный телефон, поскольку было бы грустно приехать, провести 4 дня в аэропорту и уехать, не вступив в дружеский контакт с теми, кто нас пригласил. Он написал ряд писем руководителям нашей Федерации и дал мне какой-то телефон, в досто-

либо, кто нас тут, то есть в Корее, ждет. Сначала я дала номер телефона, который был указан в первом приглашении, но он не отвечал. Потом я дала номер телефона, который мне передал муж – тоже мимо. Испытывая внутренне волнение, я достала последнюю гранату из боекомплекта (прошу не пугаться), а именно визитку мистера Чун Понг Джо, с которым мы виделись в мае этого года в Казани на Кубке Светланы Шикшиной, и который сам предложил мне эту визитку, как будто зная, что именно



она мне понадобится. О, чудо, которого ждали! Телефон ответил, кореец вежливо побеседовал с мистером Чуном, сказал мне, что все «о`кей», и поставил штамп на мою визу в загранпаспорте.

ВСТРЕЧА

Едва мы пересекли таможенный контроль, нам навстречу бросился встречающий нас кореец, безошибочно определив, что именно мы прибыли из России, чтобы играть в Бадук. Возле корейца уже стояли голландец с сыном, которые тоже только что прилетели в Корею на турнир. Там же к нам подошли еще два представителя корейской Федерации Бадук, которые в дальнейшем опекали нас и решали с нами все организационные вопросы. До отеля нас довез очень удобный автобус, еще раз напоминая, совершенно бесплатно для нас.

Наш отель назывался «Холидей ин Сеул» и представлял собой современное многоэтажное здание, с несколькими ресторанами на 1 этаже. Именно в эти рестораны нам выдали купоны на завтрак и ужин. В ресторане можно было выбрать один из четырех видов завтрака либо ужина: американский, континентальный, корейский, японский. Мы с Сашей поочередно попробовали все. Нас разместили в красивом двухместном номере, в котором были холодильник с напитками, в том числе и спиртными (правда, за отдельную плату), телевизор, кондиционер.

Должна заметить, что кондиционеры в Корею есть повсюду: в помещениях, в автобусах, в метро. Во время нашего пребывания в Корею температура воздуха в дневные часы была 30-32 градуса и, с учетом высокой влажности, на улице было жарко, а точнее, душно.

Едва мы появились в номере, к нам в гостиницу позвонил мистер Чун. Мне было несколько неудобно, что я побеспокоила его из аэропорта, но он сказал, что сейчас приедет к нам. Из России я привезла мистери Чуна зарядное устройство, которое он забыл в мае в Казани. Это зарядное устройство с большим трудом отыскали у игроков го и передали мне через Марину Колесникову и Тимура Санкина. Однако оказалось, что мистер Чун уже приобрел новое зарядное устройство. Но это было уже не важно, а важно было то, что мистер Чун, придя в номер, сказал, что здесь, в отеле, кроме нас, есть голландцы и французы, и он хочет



всем нам показать город.

Он позвал мальчика из Голландии с папой и мальчика из Франции с мамой и повел всех нас в Бадук-клуб. Так мистер Чун фактически познакомил нас, европейцев, друг с другом, за что ему отдельное спасибо, потому что потом мы и, соответственно, наши дети больше общались между собой.

ПЕРВЫЙ ВЕЧЕР В КОРЕЕ

В корейском Бадук-клубе было много взрослых игроков, примерно 30 человек, у детей в тот день занятий не было. Мы посмотрели корейские журналы по Бадук, дети поиграли в Бадук с мистером Чуном. Потом посмотрели в компьютере результаты Европейского го-конгресса, проходившего в это время в Италии.

Затем нас всех мистер Чун и руководитель этого клуба повели в летнее кафе, где мы попробовали блюда национальной кухни.

Корейцы едят железными палочками. Когда принесли суп, который (на мой взгляд дилетанта) представлял собой бульон с морской капустой или похожими на нее водорослями, мы убедились в том, что и суп едят тоже палочками, но, правда, после того, как водоросли съедены, бульон можно попить ложкой. Корейским национальным блюдом счита-

ется кимчи – капуста, похожая на квашенную, со специями: красным перцем, имбирем и другими. Кроме того, нам в нескольких кафе подавали проросшую кукурузу, морепродукты и другие закуски, названия которых я не запомнила, потому что все равно эти названия нам ничего не скажут. Эти закуски ставятся в тарелках в центр стола, и каждый палочками берет оттуда всего понемногу в свою тарелку. Всегда на столе корейской национальной кухни присутствовал рис, он подавался каждому индивидуально. Кроме того, в этот вечер, а потом еще на следующий день в кафе нам подавали горячее блюдо на барбекю (в кафе так называли этот прибор). На стол ставится газовая плитка, газ зажигается, и на плитку кладется железная полусфера (условно говоря) с загнутыми вверх краями. На эту полусферу кладется сырое мясо с луком, похожее на фарш, которое жарится в нашем присутствии. Потом это мясо можно есть с рисом. Большинство блюд корейской кухни острые, но как побывать в Корею и не попробовать корейской кухни? Нам понравилось.

Голландцы и французы, как и мы, не владели палочками в совершенстве, но все равно ели ими. Правда, если попросить европейские прибо-

ры – вилку и нож – то их быстро приносят.

Языком международного общения стал для нас английский. В Корее в сфере обслуживания: в отеле, в кафе, в магазине, в аэропорту – везде говорили на английском языке. Конечно, мои знания английского языка из школы и университета (даже если мне когда-то ставили «5»), не позволяли свободно говорить на этом языке. Но француженка знала английский примерно так же как и я, и это нас оббижало. Мы с ней много общались в следующие дни и хорошо понимали друг друга. При этом мы прощали друг другу неправильное употребление форм глаголов и жестикуляцию в том случае, если словарный запас иссякал. Однако для себя я сделала вывод: чтобы чувствовать себя уверенно в другой стране, нужно дополнительно заниматься английским языком. В наше время иностранный язык востребован, и стоит инвестировать свое время, силы и деньги в его изучение.

ЭКСКУРСИИ

Весь второй день пребывания в Корее был посвящен экскурсиям и знакомству со страной. Сначала мы поехали в огромное 63-этажное здание, которое является самым большим в Сеуле. Именно в этом здании

на следующий день проходил турнир по Бадук.

Там нам показали короткий фильм про дельфинов в замечательном кинозале с огромным экраном и звуковыми эффектами. Потом в продолжение темы подводного мира нас пригласили посмотреть морских обитателей поближе. На первом этаже этого центра есть огромные аквариумы, в которых плещутся пингвины, осьминоги, рыбы, черепахи, и другие морские животные. Все это мне напомнило дайвинг, потому что рыб можно разглядеть в непосредственной близости, они очень красивые и разные. Детям, естественно, понравилось тоже.

После этого мы на скоростном лифте поднялись на самый верхний этаж, с которого видна вся панорама Сеула. Это громадный город с населением около 12 млн. человек. Южная Корея имеет население около 45 млн. чел., что соответствует примерно трети населения Российской Федерации. 70% территории занимают горы, но они не высокие. Эти горы мы могли видеть со своей смотровой площадки. Здания в Сеуле почти все многоэтажные, мне Сеул показался городом небоскребов. Вероятно, потому, что плотность населения в стране достаточно высокая, а земля в столице страны дорогая, более выгодно строить высокие

дома. Как нам сказал мистер Чун, квартиры в новых многоэтажных домах дорогие: от 1 до 2 млн. долларов и выше.

Потом нас повезли в кафе с корейской национальной кухней, где мы сидели на ковриках за низкими столиками и ели корейскую еду.

После ланча нас ждала корейская национальная деревня. Это не 2-3 домика, а действительно целая деревня, стилизованная под начало прошлого века или даже позапрошлый век. Домики там деревянные, кстати, возле домов были дрова. Зимой температура в Корее опускается до минус 10 градусов. Учитывая высокую влажность, это холодно, особенно для них. В деревне были разные дома: обычные жилые дома, мастерские, дом медика, даже тюрьма.

Там перед нами на арене, похожей на цирковую, выступили в национальных костюмах с национальными танцами молодые корейцы. Потом показали национальные забавы: деревянные качели, на которой прыгали девочки, переворачиваясь в воздухе; канат, по которому виртуозно ходил и прыгал кореец. Это была экскурсия в прошлое Кореи.

Сегодняшний Сеул запомнился мне как современный, многоэтажный, высокотехнологичный город. Он стал столицей государства в 1394 году, до 1910 года в Корее правила династия Чосон. С 1910 по 1945 годы Корея находилась под управлением Японии. После капитуляции Японии во второй мировой войне 1945 году Корея была разделена на Южную и Северную. Таким образом, Корея стала процветающей страной за последние полвека. Какие темпы!

Метро в Корее построили примерно 30 лет назад, оно очень чистое и светлое и, как я уже упоминала, оснащено кондиционерами. Многоэтажные дома, построенные 30 лет назад, корейцы уже считают старыми и более ценят квартиры в новых домах. Дорожное движение хорошо организовано, много транспортных развязок. Корейцы предпочитают в основном отечественные, то есть корейские, автомобили. Больше других на дорогах я видела автомобили «Хендай», много автомашин «КИА» и «ДЭУ». Конечно, присутствуют также японские и европейские автомашины. Город достаточно зеленый с южной растительностью, во многих местах вдоль дорог растет плющ.



ТУРНИР

Поскольку я сама не играю в Бадук, лишь знаю правила игры, а вся информация о турнире вывешивалась на корейском языке, то, возможно, я могу упустить что-то, связанное непосредственно с соревнованиями. Пусть меня поправят те, кто в этом разбирается профессионально или просто хорошо.

Общее количество детей, принявших участие в соревнованиях, - 256 человек.

В правилах соревнований, которые нам выдали, было установлено три регламента для трех больших групп:

- первая группа – (The best group) сильнейшая, в которой играли Корея, Япония, Китай, Тайвань: каждому игроку по 20 минут - основное время, бёёми - 20 секунд на 1 ход, допускается трижды превысить этот лимит времени;

- вторая группа – (The second best group), в которой играли Корея, Россия и Таиланд;

- третья группа (The middle-grade group), в которой играли Корея и Франция;

- четвертая группа (The primary-grade group), в которой играли Корея и Нидерланды

В этих трех группах каждому игроку давалось по 15 минут основного времени, бёёми - 20 секунд на 1 ход и допускалось трижды превысить лимит времени на бёёми;

Каждый игрок должен был сыграть по 3 партии, после этого шли четвертьфинал, полуфинал и финал.

Сашу посадили за столик с Российским флагом. У первого мальчика-корейца он выиграл. При игре со вторым мальчиком Саша (с его слов) ошибся в середине игры и проиграл после долгой борьбы, а потом проиграл и девочке-корейке. На все ушло 3 часа.

Я думаю, для Саши был непривычен такой высокий темп игры. Обычно на российских соревнованиях дети играют по 2-2,5 часа и имеют возможность подумать над каждым ходом. Блиц он на соревнованиях играл первый раз. В последней партии Саша, играя белыми, проиграл только 7 очков. Возможно, если бы время было больше, то можно было побороться в этой партии за победу. Не могу ничего сказать про уровень игравших с Сашей детей, единственное, мистер Чун сказал, что он был у них немного выше.

Все равно результат положительный. Саша где-то в середине



турнирной таблицы. К сожалению, я не получила на руки распечатку результатов игр, поэтому если результаты есть на каком-либо сайте, то посмотреть их можно там.

Первое место в турнире занял кореец. Приз за 1-е место – 10000 долларов, которые будут поступать по 400 долларов ежемесячно на счет ребенка в течение 2 лет.

После турнирных игр с 10 детьми провел сеанс одновременной игры великий мастер Чо Хун Хён. Саша играл на 9 камнях форы. Так как мистер Чо торопился на церемонию закрытия, игра не дошла до стадии подсчета очков. Кореец посмотрел на доску, и сказал, что у Саши больше очков, и он выиграл. Yes!

ДЕТСКИЙ КЛУБ

Вечером мистер Чун предложил съездить в детский Бадук-клуб. Мы с Сашей, конечно, согласились и поехали, а с нами еще и французы. В клубе маленький кореец 8 лет играл с французом и выиграл у него. Саша играл с мальчиком постарше. Они свою партию не доиграли, но Саша сказал, что он проиграл, хотя мог выиграть.

Самое интересное - это информация, которую мы получили о детях, занимающихся Бадук. Мистер Чун, уточнив у тренера, сказал, что

эти дети до 12 часов дня учатся в школе, потом приходят домой, обедают, идут в клуб и занимаются там по 7 часов каждый день. В каникулы дети не учатся в школе, поэтому они занимаются в клубе по 11 часов каждый день. Кроме того, Чун сказал, что обучение в клубе платное, родители детей платят от 400 до 700 долларов в месяц. И даже при такой подготовке эти дети еще и не попали на проходящий в Корее турнир. Ну что, готовы в следующем году претенденты на 1-е место в турнире бороться за него с корейцами?

На следующее утро мы улетели в Москву. Впечатлений очень много. Корейцы сделали нам подарок: два ежегодных журнала по Бадук и два корейских веера. Саше, как и мальчикам-европейцам, за участие в турнире подарили очень хорошие цветные карандаши.

Спасибо всем, кто помогал нам с организацией поездки: Российской Федерации Го, Корейской Федерации Бадук, Горжалдану Владимиру, Гаврилову Олегу, и, конечно же, Колесниковой Марине, оформившей нам визы, тренерам Саши Санкину Тимуру и Беляеву Юрию Михайловичу. Отдельное спасибо мистеру Чуну, проявившему к нам максимум внимательности и гостеприимства.



Павел Портной,
международный мастер
(Москва)

что особенно важно, начинает выходить журнал. А еще В.И. Ленин отмечал: «Газета не только пропагандист и агитатор, но и коллективный организатор». И если «буржуазские» газеты и журналы в нашу страну не попадали, то журналы братских стран худо-бедно, но всё же просачивались. Так, польский журнал, попав в руки отдельных пытливых людей, стал организатором советского бриджа. Через редакцию журнала люди из различных уголков СССР узнавали о существовании своих собратьев в других регионах. Популярность бриджа в СССР набирает обороты, растёт.

шение о том, что бридж, а вместе с ним карате, йога, атлетическая гимнастика, женский футбол не являются видами спорта, которые следует развивать в нашей стране. Были распущены все бриджевые федерации, а всем спортивным организациям было запрещено вступать в какие-либо контакты с бриджистами.

Это не означало конец и смерть бриджа в нашей стране. Все-таки на дворе были 70-е годы, а не 30-е. Репрессиям, как таковым, бриджисты, конечно же, не подвергались. Несколько раз в различных городах, на квартиры, где собирались игроки в бридж, заваливался ми-

В СССР СЕКСА НЕ БЫЛО... А БРИДЖ ВСЁ-ТАКИ БЫЛ!

Получив редакторское задание от уважаемого Юрия Самуиловича Коваленко, я крепко задумался. Куда бечь? Что делать? Живы ли те, кто стоял у истоков зарождения бриджа в нашей стране? Могут ли что-то рассказать? И тут на меня нашло счастливое озарение.

Один из организаторов советского бриджа, его истинный патриарх - Витольд Янович Бруштунов. Мне повезло. Этот замечательный человек поведал мне очень много. Так что, по сути, перед вами не моя статья, а рассказ Витольда, лишь ухудшенный моими дополнениями и комментариями.

Так как же всё-таки появился бридж в СССР? Современное поколение, наверное, даже не сможет себе этого представить. Спортивный бридж в нашей стране начал развиваться в 60-х годах. В 1967 году состоялся первый междугородный матч (Вильнюс-Таллинн-Харьков), а с 1968 года постоянно проводились различные междугородные турниры.

«Но как же это получилось?» - спросит пытливый читатель.

В конце 50-х годов наступила «хрущевская оттепель». Она распространилась не только на СССР, но и на братские социалистические страны. Так, в конце 50-х годов в Польше бридж признают официально, появляется Федерация, и,

К 1972 году уже существовали республиканские федерации в Эстонии и Литве, городские спортивные федерации в Харькове, Киеве, Львове, и был образован оргкомитет по созданию Всесоюзной федерации спортивного бриджа. Надо сказать, что безусловным лидером советского бриджа того времени являлась Эстония. В бридж в этой балтийской республике активно играли еще до войны, а к концу 60-х первое поколение советских бриджистов, приехав в Эстонию, было немало удивлено не только количеством эстонцев, играющих в бридж, но и социальной принадлежностью этих игроков. Если в Украине, в Москве, в Ленинграде подавляющее большинство играющих в бридж были представителями творческой или технической интеллигенции, то в Эстонии это была поистине народная игра. Проходили чемпионаты «рыбхозов», за столом можно было встретить малограмотных крестьян и хуторян, которые при этом в бридж играли достаточно квалифицированно.

Короче, перед нами весьма радужная картина, и казалось, что в стране развитого социализма, где у людей интеллектуальных не так много возможностей применить свой интеллект, бридж займет своё достойное место. Но...

В январе 1972 года государственный спорткомитет принял ре-

лицейский наряд. Людей забирали, но затем все же отпускали. Бывали случаи, когда у любителей бриджа возникали неприятности на работе из-за их любимой игры. Вот, пожалуй, и все репрессивные меры. Никого не сажали в тюрьмы, не расстреливали, даже не избивали в отделении милиции.

Но бриджу был нанесен мощнейший удар, от которого он не оправился до сих пор, и непонятно, оправится ли вообще когда-нибудь. Его низвели до уровня простой игры в карты. А к картам в нашей стране за годы советской власти было выработано устойчивое негативное отношение. Во всех советских фильмах в карты играли лишь отрицательные персонажи. В сознании простого советского человека карты, пьянство, разврат, жульничество неразрывно связаны между собой. Таким образом, для обывателя игроки в бридж ничем не отличаются от жуликов на «катране». Рассказы об интеллектуальной игре, об огромной популярности бриджа во всем цивилизованном мире, о чемпионатах, собирающих тысячи игроков выглядели неубедительными отговорками. Бридж в СССР стал делом малой группы посвященных. Официальных клубов не было. Даже чемпионаты городов проходили на квартирах самих бриджистов. Конечно, всё это исказило пред-

ставление о бридже как об игре интеллектуалов в смокингах даже в сознании самих советских бриджистов. Пройдут десятилетия, придут великие победы, а последствия этого указа будут продолжать разъедать сознание как простых граждан, так и самих игроков.

Однако в некоторых городах сохранились неформальные бриджевые организации, а бриджистам Эстонии и Латвии удалось даже сохранить какую-то организационную структуру. Вот благодаря этим двум балтийским республикам бридж в СССР даже в этот период продолжал оставаться на плаву, а не превратился в местечковый междусобойчик.

Хочется вспомнить имена главных организаторов бриджа в этих республиках. В Латвии это был Эгон Лавендел – ректор Рижского политехнического института. В Эстонии – Айн Отставель, директор Тартуского мясокомбината, и таллинские высокопоставленные бриджисты Лео Выханду и Бернхард Якобсон. Обращаю ваше внимание, что все эти люди были не только большими энтузиастами бриджа, но и обладали изрядными административными ресурсами для претворения своих замыслов в турниры и фестивали.

К 1980 году бриджевое движение в нашей стране, наконец, преодолело последствия решения спорткомитета СССР о закрытии бриджевых секций и роспуске бриджевых организаций. Но это уже совсем другая история. О ней – в следующем номере нашего журнала.

Не могу промолчать!

На самом деле, нет лучшего доказательства малокомпетентности редактора, чем его вмешательство в каждый подготавливаемый им материал. Тем не менее, я, не желая «внедряться» в текст, надиктованный моим бриджевым Гуру (а из него мне прямо-таки слышен голос Витольда, что делает, между прочим, честь Павлу Портному), не могу не поделиться своими воспоминаниями о том, быстро уходящем от нас времени.

В 1966 году я вернулся из армии и восстановился в университете. Осенью ко мне подошел одноклассник Володя Финк и показал польский журнал «Тренер», посвященный общефизкультурным проблемам. Я знал, что Володя много тренируется, поддерживая высокую

физическую форму, но сам-то я был далек от этого и потому удивился. Однако Финк показал мне последние страницы нескольких журналов, на которых приводились уроки в какую-то странную игру под названием «Бридж». Это потом мы стали зачитываться специализированным журналом «Бридж», а первые шаги сделали по «Тренеру».

Наш перевод был, как потом выяснилось, далек от идеала, но мы, тем не менее, начали играть, и нам понравилось! Тут вскорости мне выпало поехать на студенческую конференцию в Новосибирск, где, между прочим, выяснилось, что некоторые правила мы перевели и поняли неверно. А в Новосибирском академгородке – настоящем интеллектуальном оазисе тех времен – уже катали в бридж массово и всерьез! (Я надеюсь, что мне удастся заполучить свидетельства новосибирских «аборигенов» и опубликовать их в этом разделе.)

Много полезного, особенно с точки зрения участия в соревнованиях, открыл нам киевский бриджист В.Голуб, приехавший в наш город в командировку. Он работал на фирме О. Антонова и уже имел опыт игры в турнирах не только в Украине, но и в Прибалтике. В результате в 1968 году мы с Володей Финком поехали покорять бриджевый мир. Начали с Отепя, с турнира, организованного легендарным Альберти Мадисом.

Нашу пару подключили к одинокой эстонской паре из маленького местечка, и наша команда после первой половины матча уступала знаменитому «Экспромту», в котором играли, в частности, перечисленные выше эстонские гранды, всего 1 ИМП! Дальше, правда, сенсация, увы, не продолжилась...

А дальше пошли ежегодные выезды в Эстонию, на знаменитые турниры в спортлагере Рижского Политехнического института на Юрмальском берегу Балтийского моря. Там-то я и познакомился с Витольдом, но прежде – с его покойной матушкой Рахилью Израилевной – «бабушкой советского бриджа», удивительно оптимистичной и благожелательной, несмотря на многочисленные «болячки», женщиной, прошедшей всю войну военврачом, верующей католичкой, что в те сложные времена было совсем диковинным... Вскоре после этого поженились Витольд и гениальная Ирина Левитина...

Надеюсь, что кто-то напишет еще об одной удивительной «бриджейвой» женщине – Ирине Владимировне Виксне из Риги. На многое я надеюсь, но больше всего – на помощь читателей этих строк. Мы будем очень признательны всем, кто не даст уйти в небытие информации о становлении бриджа на территории бывшего СССР! Пишите нам – и вас прочтут сотни коллег!





Юрий Коваленко,
международный
арбитр
(Франкфурт-на-Майне)



Борис Явлинский,
международный
мастер
(Мюнхен)

или только в роббер. Я ответил, что играю турниры. Он спросил, играю ли я хорошо. Я ответил, что играю хорошо. Он не унимался и спросил: «хорошо или очень хорошо?». Я настоял на «хорошо». Тут ко мне подошел мужчина, до этого пивший кофе. Он спросил, какую систему я играю. Я перечислил несколько. Он выбрал сильную трэфу. Нас посадили в «дырку». Так я начал играть свой первый турнир в Германии. Доктор Гайер (фамилия переводится на русский язык как «коршун») оказался милейшим человеком. Он играл вариант точной трефы, весь-

говорила по-русски, вставляя время от времени польские слова, другая — на смеси польского, украинского и русского. Обоем было лет за семьдесят. Они расспрашивали меня о том, кто я такой, и задавали множество вопросов. Эти дамы тоже стали моими партнерами, но об этом позже. Я играл всего дважды в неделю, хотя узнал, что клубов в Мюнхене десять. Теперь их, к слову сказать, одиннадцать. Посещали мой клуб в основном пожилые дамы. Во вторник вечером приходили люди, которые работали днем. Это были владельцы средних «гешефтов» (магазинов) и инженеры. Одна из «русскоговорящих» дам активно набивалась ко мне в партнеры. Она играла систему, которая называлась «Бета майна». Я только к концу турнира понял, что система носит название «Better minor» (лучший минор).

Однажды, играя в клубе, я заметил, что у моей оппонентки справа из уха выпала брильянтовая серьга и зацепилась за свитер. Как сказать ей об этом? У меня просто не было таких немецких слов. Я прикрыл глаза рукой, как будто погрузился в глубокое раздумье. Сам же сквозь пальцы посмотрел на лицо женщины: в ее ушах были обе серьги! Выходит, я спутал серьгу с брошью, но мне не приходилось до этого наблюдать такое количество бриллиантов на одном человеке.

Уровень игры этих женщин чрезвычайно низок. Они ничего не считают и чуть ли не каждым своим ходом делают подарки. Что по-настоящему хорошо в клубе — это организация соревнований. Итоги турнира становятся известны через пять-десять минут. Все люди улыбки и приветливы. Победителей турнира награждают аплодисментами. При всём этом встречается полное бриджное бескультурье и пренебрежение бриджевой этикой. Судьи тоже низкой квалификации. Вот пример: оппонентка справа от меня открыла пасом. Я пасую. Слева — 16к. Моя партнерша — 26к (оба минора). Теперь оппонентка справа долго обдумывала ситуацию и, наконец, спасовала. Я — три трефы. Не долго думая, оппонентка слева загрузила 36к. Мы вызвали судью.

В МЮНХЕНЕ

Наступил 1997 год. Я переехал играть в Германию (читатель по предыдущей статье уже мог понять, что жить и играть в бридж — для меня идентичные понятия). Позади остались мои друзья-партнеры, недоброжелатели и злопыхатели. Все как будто сначала.

Я уже целую неделю в Мюнхене, но еще ни разу не играл в бридж. Мой родственник нашел в справочнике телефон бриджового клуба. Там ему сказали адрес и время начала турнира. Мой родственник не бриджист и, конечно, все напутал. К началу турнира мы опоздали. В уютном зале сидят несколько пар и играют «хауэлл». Меня встречает симпатичный старичок. Я спрашиваю: «Могу ли я посмотреть?»

Столов всего пять или шесть, за ними пожилые дамы, обильно увешанные украшениями. Выбираю стол поближе к устройству турнира. В глубине зала у стойки еще один мужчина пьет кофе из крошечной чашечки. В первой сдаче творилось что-то невообразимое. Пожилая дама играла три червы. В прежнем мире говаривали, что за бугром играют очень техничные старушки. Но фрау Элизабет — так звали эту даму — творила нечто невообразимое. Я никак не мог понять ее логику. В результате контракт пошел без трех, за — 150. Устроитель турнира спросил меня, играю ли я турниры

ма далекий от системы, описанной Соболевским. Она скорее напомнила выдержку из книги Вея. Он тянул игру на себя. Я не возражал. В одной из сдач он дал сигналы лавинталя — сначала один, потом второй. Я чутко отреагировал, как партнерша во время танцев. Он с довольным видом заворачивал сыгранные карты. Встретилась и та сдача, в которой фрау Элизабет проиграла без трех. Я заявил, что видел эту сдачу. Мне предложили продолжить. В этой сдаче я играл контракт две пики. Для того, чтобы обойти результат 150, надо добыть в этом контракте 10 взятков. Мне это удалось. Мой партнер был очень доволен мной. С результатом 60 процентов мы выиграли турнир. Шеф клуба Христиан Лангер захотел со мной побеседовать. Переводчиком был мой родственник, до этого попивавший пиво в баре клуба. От своего успеха я распустил павлиний хвост и сообщил, что играю в бридж двадцать пять лет, и перечислил с полдюжины систем, которые знал. Шеф выглядел заинтересованным и пригласил прийти во вторник вечером.

Во вторник меня ждал седобородый мужчина лет пятидесяти. Вангели Георгиадис — так звали моего нового партнера — тоже играл точную трэфу. Помнится, мы заняли только второе место. После турнира ко мне подошли две женщины. Одна

- А что тут такого? Играйте!- на стол лег седьмой валет пик. Когда разыгрывающая осталась без пяти, ей даже не пытались объяснить, в чем ее нарушение. Раз уж судьи такие...

Но в Мюнхене есть клуб посильнее. Тут играет много игроков из бундеслиги. Игра идет исключительно корректно. Судьи очень строго следят за правилами. По силе он приближается к уровню Харьковского клуба. В ландеслиге* от этого клуба играют пять команд, а в бундеслиге* - две. Однако во всех других играют настолько слабо, что с хорошим партнером можно выигрывать все. Играя как-то в одном из таких клубов с относительно слабым игроком, мне удалось набрать 79,3 процента - личный рекорд. Смысл игры с такими партнерами в том, что это приносит некоторый доход. Пусть небольшой, но без этих денег было бы скучней. Нервы это тоже укрепляет. Моя теперешняя партнерша напоминает мне некогда очень красивую бригадину с дырявым корпусом, которая так и рвется принять бой. Но это добром не кончается. Мы занимаем в турнирах высокие места, но только потому, что наши оппоненты играют еще слабее. Она часто забывает конвенции, может спастись на форсирующую заявку. Я говорю, что дал ей в руки электронный микроскоп, а она разбирает его на конечники для стрел. Еще я ей рассказываю бриджевые анекдоты. Ей особенно нравятся те, в которых действуют жена и муж за бриджевым столом. Ну, хотя бы такой. «Утром муж открывает дверцу ванной комнаты и кричит жене: «Тебя к телефону!» Жена выскакивает мокрая из-под душа, но трубка лежит на рычаге. «Кто звонил?» - спрашивает жена. «Первого апреля никому не верь!» Вечером в последней сдаче турнира, когда до победы оставалось совсем чуть-чуть, жена маркирует туза треф. Муж ходит в трефу, но у жены оказывается туз бубен. Контракт выполнен: «Почему ты...», - начал муж. «Первого апреля!» - перебивает жена мужа».

В январе 1998 года я нашел партнера, который стал моим близким другом. На одном из турниров шеф клуба господин Лангер познакомил меня с очень приятным человеком -

доктором Турном. Он предложил нам поиграть в паре с тем, чтобы мы играли потом за клуб в ландеслиге Б. Мой партнер делал только первые шаги в бридже. Он играл систему «Форум Д»** и слабо торговался. Розыгрыш был еще слабее. Мы играли дважды в неделю. В конце января должен был состояться турнир в монастыре Андекс. Это был большой турнир, на который приезжали игроки из Австрии, Польши, Швейцарии. Побывал на таком турнире и Берд - автор знаменитого Монастыря. Мой партнер платил за все. В первой сессии мы набрали 46 процентов. Во второй сессии мы играли на линии Ост/Вест. Мы брели от одного стола к другому, и наши шансы неуклонно уменьшались. За одним из столов справа от меня оказался приятный полный блондин. Его лицо мне показалось знакомым, и я поздоровался простецким «Халло». Он ответил. Я достал карты из коробки и обнаружил у себя пятерку треф, четверку бубен, ренонс черв и четвертого короля пик со средними фосками. Всего пришло одиннадцать очков. Мой партнер открыл торговлю одной червой. Что теперь? Сказать одну пику и назвать трефу на один бк партнёра? Какая-то чепуха получается... Достая карточку «1 бк». Следует два паса, при-

ятный блондин напрягается и перед ним лежит заявка 2 пики. Мы в зоне, они - нет, но мой партнер имеет минимум. Красная карточка буквально выскочила из моей коробки. Теперь задумался мой партнер. Наконец, он неуверенно достал и положил на стол карточку три червы. Справа контра, я три бк, теперь слева контра. Одним нулем больше - подумал я. Наступил пиковый ход, у моего партнера на столе лежала третья дама пик со средними же фосками, пятерка черв, триплет бубен и дуплет треф. Он обладал 12 очками. Трефа оппонентов разделилась поровну, дама треф оказалась под импасом. Всего я набрал девять взяток: 750. Это был абсолютно лучший результат. Правда, если бы партнер оставил контру, то мы получили бы 1100. «Макс максее не бывает», - промычал я себе под нос и отправился на следующий стол. «Ты знаешь, кого ты обыграл?» - спросил меня мой партнер и тут же добавил, что это был Гвинер (Gwinner, Hans-Hermann - номер 9 в списке Lifemasters бундеслиги; для сравнения: Сабина Окен стоит в этом списке седьмой, а Даниэла фон Арним - десятой Ю.К.). Так вот почему мне показалось таким знакомым лицо оппонента: его фото можно увидеть чуть ли не в каждом номере немецкого журнала





«Бридж». Как он уверенно себя чувствовал на этом турнире: назвал на втором уровне четверку пик, имея пять карт в червах...

В последней сдаче мой партнер открыл торговлю одной червой. У меня было десять очков, дуплет пик и пятая дама в червах. Очки были без ценностей: какие-то дамы, валеты, всего один замшелый король треф с валетом, но без дамы. Опасаясь, что оппоненты найдут дешевую пиковую защиту, решил их сбить с толку и заявил одну пику. Мой партнёр - 4 пики. Я - делать нечего! - пять червей. Мой - шесть червей. Контракт был выполнен. Результат чуть более шестидесяти процентов. Оппоненты вызвали судью. «Блеф, - сказал судья, - в этой сессии вы больше не можете блефовать». Я не возражал: играть было больше нечего. В последней сессии результат был 55 процентов. Меня поздравляли члены моего клуба. Да не до поздравлений мне было: общий результат был только сорок процентов... Турнир был завершен на месте ниже пятидесятого.

Доктор Турн играл со мной дважды в неделю. Я же играл еще два раза с фрау Закс. Оба мои партнера играли со мной с удовольствием. Они платили за мое участие в турнирах, угощали прохладительными напитками. Оба предложили мне играть в паре на первенство Баварии. Я долго колебался. С фрау Закс

я говорил по-русски, и она играла (тогда) чуть лучше. У Турна же качество игры было еще очень далеко от средних критериев. Но я выбрал его: уж очень ему хотелось играть.

Турнир проходил в отеле на окраине Мюнхена. Участвовало сто тридцать пар. В первой сессии мы набрали сорок семь процентов. Было так стыдно - хотелось хоть на пятьдесят процентов выйти. В перерыве нас кормили в ресторане. Я почти не ел и думал свою «горькую думу». Во второй сессии дело пошло веселей. В одной из сдач моего партнера приконтроли в трех бубнах. У нас был десятикартовый фит, не хватало дамы, валета и пятерки. В середине розыгрыша оппонент вышел пятеркой бубен. Мой партнер немного подумал и пропустил пятерку к десятке на столе. Это было по-мужски. Обманный ход не помог, контракт был выполнен. Было поздно, когда закончилась эта сессия, и мы не стали ждать результатов и уехали домой. Душа у меня пела: думал, что результат за шестидесять процентов. Но я ошибался. Когда мы приехали утром, у нас было набрано чуть более пятидесяти пяти процентов. Мы попали в верхнюю мастерскую группу. Турн посетовал, что в этой группе у нас нет шансов - лучше бы, мол, набрать чуть поменьше и играть в группе В. «Не бывает», - сказал я ему по-русски. И мы приступили к игре. Мы играли в маленькой ком-

нате, где с трудом уместилось еще три стола. Наш стол был длинным, а мы играли на короткой стороне и не могли держать карты вне стола. Я предельно подтянул стол к себе, так, что и вздохнуть не мог. В мои карты не заглянешь. Я ведь с детства знал, что «Соколиный глаз - вождь импасов».

Сессия летела, и я не отмечал количество туров. Мы получили только два «нуля». В одном из них я виноват сам: вступил с малым количеством очков одной пикой, мой с хорошим фитом поднял до четырех, контра завершила торговлю. Минус 500 превысило 420.

За два или три тура до конца в одной из сдач я назвал масть на уровне два после того, как партнер открыл торговлю одной червой и, когда торговля закончилась, предупредил, что заявка не натуральная. После сдачи, когда мой партнер завершил розыгрыш и добился среднего результата, наши оппоненты внимательно проанализировали сдачу и вызвали судью. Мол, если бы они знали ненатуральность моей заявки, то могли бы найти защиту. Их претензию судья отклонил. Они сказали, что напишут протест. После турнира я нашел русскоязычного коллегу Божедара Павлова (я писал о нём в предыдущей статье) и попросил его быть переводчиком, если сдачу будут обсуждать. В итоге мне сказали, что претензий нет. Я вышел из судейской комнаты. Ко мне бежал мой партнер. «Мы набрали 73 процента», - кричал он. Он ошибся. Мы набрали 63,5 процентов. Сессия была выиграна. Но какой итоговый результат? Мой партнер говорил что-то о коэффициенте... Мы заняли второе место, Гвинер - первое. Разрыв составил два с половиной процента. Мы получили приз тысячу двести марок. Доктор Турн благородно подарил свою половину мне.

* - ланд - земля (область) Германии - в данном случае Бавария, ландеслига - командное первенство земли; бундеслига - командное первенство Германии.

** - культивируемая в Германии система торговли, очень похожая на «Американский стандарт» и местами на «Общий язык», «Д» означает

Германию (один из моих «разовых» партнеров, боннский профессор-флейтист родом из Лондона, с которым мы играли «Американский стандарт», на вопрос о названии нашей системы немедленно ответил: «Форум Буш»! Ю.К.)

НЕЧТО ВРОДЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Я живу в Германии чуть меньше, а играю здесь несравнимо меньше, чем уважаемый господин Явлинский, но уже, естественно, накопил свои впечатления о немецких клубах, хотя в моем Франкфурте этих клубов сегодня всего пять (правда, успел я уже поиграть и в других городах, в том числе и в Мюнхене). Что касается большинства из них, то картина, судя по всему, идентична, вот только я хотел бы отметить, что обычно взаимнопредупредительные и вежливые участники могут позволить порой себе чуть ли не хамское отношение к «новичкам», особенно с плохим немецким. Типа «вчера с пальмы слез, а сегодня уже в бридж сел играть!» Я недавно сыграл пару раз со своей ученицей (которая познакомилась с бриджем за месяц с небольшим до этого) в самом слабом клубе моего города, в котором до этого не появлялся ни разу, однако турнирный судья видела меня до этого в более приличных компаниях. Очевидно, по этой причине нас посадили на Север-Юг, и я привычно повернул указатель на столе Нордом на партнершу, а сам взял в руки запись, поскольку этому ее еще не успел научить. Несколько туров прошло нормально, а потом пришел весь из себя очень самоуверенный

господин, который первым делом развернул указатель на 180°. Я вежливо улыбнулся, сказал, что мы, мол, сидим по-другому, и попытался развернуть указатель назад – он не дает! Я спрашиваю, почему? Он отвечает: потому, что Вы пишете! Я говорю, что, мол, мы сами можем выбирать, кто в паре пишет, а он мне уже почти кричит, что есть правило, по которому, кто пишет, тот и Север! Когда я вызвал судью, которая, к счастью, меня поддержала, он попробовал в течение некоторого времени доказывать свое видение судье и возмущаться ее трактовкой. Но, как говорится, Всевышний не спит, и свои два нуля он унес, хотя, кажется, не очень отдавал себе в этом отчет.

В другом турнире (с тем же судьей) мне уже отчетливо дали понять, кто в доме хозяин...

Последняя сдача турнира, мы в зоне против не зоны, и нам противостоят две старушки, одна из которых явная холеричка. Получаю руку с пятью червами с тузом, дамой и валетом, четырьмя пиками в составе туз, король, дама и пятерка, тремя фосками трэф и синглетной фоской бубен. Моя партнерша открывает одной бубной, холеричная оппонентка ерзает на стуле, испытующе смотрит на меня и пасует. Я выкладываю на стол карточку «2 червы», после чего следуют два (!) паса (выше я уже упоминал об игровом стаже партнерши, к тому же она в своем солидном возрасте просто устала). Противник справа подскакивает на стуле и выкидывает на стол карточку «2 пики». ОК, теперь пасую я: надеюсь, что партнерша уже при-

шла в себя. И действительно, после паса слева вижу на столе «3 червы»! Справа «3 пики» - можно, вроде бы, уже брать, но зонность... И у нее, наверное, что-то вроде восьмого вала в пиках... Для чистоты совести ставлю «4 червы».

Следуют два паса и «4 пики»! Контра, три паса. Прежде, чем убрать карточки, уточняю: «Играем 4 пики под контрой». Никто не возражает, ждут моего хода. ОК.

Туз червей взятки не получил, далее партнерша доблестно снесла свою бубновую взятку, несмотря на то, что все ключевые карты в этой масти находились перед ней на столе (зато она бережно сохранила второго короля в червах...), и в итоге получилось всего без одной. Не самый лучший результат, но мы, мягко говоря, не претендовали на победу в турнире. Я констатирую «Минус сто», на что слышу справа визг: «Три пики девять взятки!» Судья выслушивает обе стороны, разводит руками и присуждает 50-50. Для меня не столько плохо, сколько по морде...

Но есть во Франкфурте, например, клуб во главе с одним из авторитетнейших игроков Германии - Принцем цу Вальдеком (третий в вышеупомянутом списке Lifemasters), где все, описанное Борисом и мной, абсолютно невозможно, и судейство всегда на весьма хорошем уровне. Сила участников очень приличная: здесь можно встретить завсегдатаев Бундеслиги и членов различных сборных Германии. Так что каждый может найти себе клуб по силе и возможностям. Ну, а бабушкам ведь тоже надо где-то играть!

Родилось следующее предположение: в каждый биддинг-бокс вкладывать пакетик с презервативом. Но не для того, чтобы сделать секс среди бриджистов безопаснее, а чтобы вместо выпучивания глаз и напряжения связок в крике: «Партнер, ты @#@\$#@!!!» можно было с суровым, но мужественным лицом выложить пакетик параллельно ближайшей стороне стола.

Очень эмоционально и увлеченно обсуждаем с партнером только

что сыгранную сдачу:

- Парт, выйди в пику, понятно же все!
- Откуда?
- Я просигналила отсутствие трэфовых ценностей, значит, у меня остается только туз пик!!
- Почему??
- Все очки показаны, просто подумай!
- Чем???

Расспрашиваю более опытного игрока по поводу проблемной сдачи:

- У тебя карта такого содержания. Звучит такая-то торговля. Фи-

нальный контракт такой. Твоя атака. Куда будешь атаковать по такой торговле?

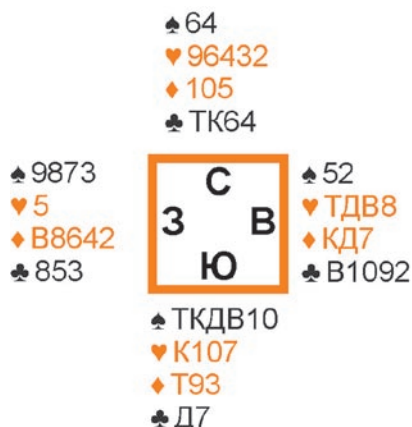
- В ухо партнеру!

Роббер в санатории. Подходит отдыхающий.

- Во что вы играете?
- О, эта игра называется БРИДЖ!
- И сложная игра?
- Еще бы! Мы уже 20 лет играем, но все еще многое неясно.
- Так почему вы не нашли чего-нибудь попроще?!

«НЕВИДИМАЯ» ВЗЯТКА

В бридж играют «пара на пару»: Север-Юг (С-Ю) против Востока-Запада (В-З). Все взятки – выигранные и проигранные – у каждой пары общие, и не имеет никакого значения, карта какого из партнёров выиграла взятку. Каждая игра состоит из двух частей: торговли и розыгрыша. Процедура торговли в бридже значительно сложнее, чем подобная стадия в любой другой карточной игре. А вот розыгрыш поначалу представляется похожим на все игры, в которых игроки разыгрывают взятки, выкладывая в каждую из них по одной карте. Однако на самом деле и здесь, в бридже, все далеко не просто. Попробуйте пройти со мной по всем этапам розыгрыша сдачи, в которой пара С-Ю в результате торговли обязалась выиграть минимум 10 взятку (из 13-ти) при пиковом козыре:



Всё получается легко, если бы Юг мог играть «сверху»: 5 козырей, три старших трефы и король червей, комфортно расположенный за тузом противников, образуют желанные 10 взятку. Но ходит-то в бридже первым противник, причём в данном случае именно Запад, а он, скорее всего, будет атаковать (так называется первый ход в бридже) своей единственной червой.

Восток забирает эту взятку своим тузом и ходит дамой червей.

Карты Севера лежат с начала розыгрыша открытыми на столе, и Запад видит, что если Юг надобно эту даму королем (короля нет у партнера Востока, иначе он пошел бы им, а не дамой, и на столе в картах Севера его тоже нет), то

надо будет выиграть взятку козырем и пойти в старшую из «оставшихся» (за исключением козырной и разыгрывающейся червой) мастей, то есть в бубну (если бы Восток хотел ход в трефу, то он пошел бы во вторую взятку с восьмерки); если же Юг не будет надбивать, то Запад сможет положить в эту взятку любую ненужную карту, например, младшую бубну.

Юг не знает, как легла черва у противников, но взятка эта у него же «считана»! Поэтому он пытается выиграть ее королем, но, увы, Запад бьет козырем, ходит бубной, со стола пятерка, от Востока король. Что делать? Бить или не бить тузом?

Прежде чем попытаться ответить на этот «гамлетовско-бриджевый» вопрос, уточним уже прояснившиеся особенности бриджа:

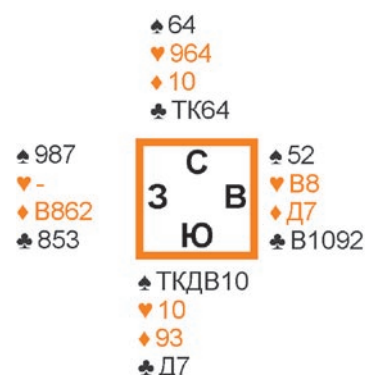
1) из пары, победившей в торговле, в розыгрыше участвует только один игрок (первым назвавший в торговле победившую масть), который командует также картами своего партнера, выкладываяющимися после атаки на стол; таким образом, в ходе розыгрыша каждый игрок видит свои карты и карты стола;

2) первый ход (атаку) в розыгрыше всегда делает противник, сидящий слева от разыгрывающего (левый вистующий);

3) если у игрока нет карт масти хода во взятку, он может положить в нее любую свою карту, в том числе и козыря;

4) в бридже есть иерархия мастей: без козыря – пики – червы – бубны – трефы; правда, «без козыря» нельзя считать мастью, поэтому все их вместе называют «деноминации».

Вернемся к «бедному Йорику» – Югу. Если короля Востока не ударить тузом, то это будет третья взятка линии В-З, а Восток после этого еще раз пойдет в черву, где у них с партнером (Юг не знает точно, у кого, но это не имеет значения) сохранился еще берущий взятку валет, и контракт уже будет «посажен»: 13-4=9. Так что выбор, на самом деле, нет: надо бить! Но где теперь искать «украденную» противниками десятую взятку?



Если посмотреть на диаграмму, то, вроде бы, и негде. Но попробуйте взять в руки карты Востока и подумайте, чем вы будете играть, когда Юг начнет одного за другим отбирать своих козырей? Вы видите справа от себя на столе четыре трефы и понимаете, что от своего четвертого валета в этой масти ничего сносить нельзя; валет червей – просто старшая карта в этой масти. Значит, на пять козырей Юга сносим два своих козыря, малую черву, малую бубну и...? Только даму бубен в расчете на хорошую бубну у партнера. Но у того, увы, только валет с восьмеркой, а девятка и десятка – на линии разыгрывающего: после последнего козыря Юг пойдет малой бубной к десятке стола, эту взятку может взять валет Запада, но девятка бубен в руке разыгрывающего – это и есть желанная десятая взятка! Контракт выполнен.

Использованный Югом игровой прием называется «сквизом» или «вынуждением».

Необходимо заметить, что лучше всего паре Север-Юг разыгрывать эту сдачу без козыря – тогда будет исключена опасность убийки червей во второй взятке после червой атаки. Правда, казалось бы, после атаки в бубну Восток-Запад могут рассчитывать на 4 взятки в этой масти и на туз червей, то есть оставить играющим только 13-5=8 взятку. Но первые две бубновые взятки разыгрывающий всегда отдаст вистующим, а туза положит только в третью! И Запад, в руке которого останутся две отыгранные бубны, никогда не получит ход на свои малые карты в остальных мастях. А после третьей бубновой взятки разыгрывающий опять-таки сыграет четырьмя свои-

ми козырями, и образуется позиция:

♠ -	♥ 96	♦ -	♣ TK64
♠ -	♥ 5	♦ B8	♣ 853
♠ -	♥ TD	♦ -	♣ B1092
♠ -	♥ 10	♦ -	♣ D7

Теперь Юг играет последним козырем — и что сносить Востоку? Снесет трефу — и Юг получит 4 взятки в трефах, снесет даму червей — Юг просто поедет малой червой к девятке стола (валет-то уже был снесен перед этим), отдаст взятку тузу Востока, но заберет все оставшиеся взятки... Так или иначе — те же 10 взятков, которые в «без козыря», кстати говоря, стоят хоть и чуть-чуть, но дороже, чем в «пиках». Вот только поставить в этой сдаче контракт именно в «без козыря» не так просто, как может показаться с первого взгляда...

Теперь, если вы еще раз прочтете первые предложения данной статьи и примете во внимание, что на торговлю и розыгрыш одной сдачи в бридже отводится менее 8 минут — точнее, 8 сдач игроки должны разыгрывать за 1 час, то, надеюсь, вам станет яснее, какой объем информации должен перерабатывать бриджист во время игры. А вам — слабо?

НЕ ВСЕ ТАК ПРОСТО, КАК ПОНАЧАЛУ КАЖЕТСЯ... (по материалам Бюллетеня IBPA)

1. Север / Все

♠ T3	♥ TKB863	♦ 62	♣ T108
♠ 754	♥ 95	♦ T7543	♣ B63
♠ KД92	♥ D74	♦ D9	♣ K974
♠ B1086	♥ 102	♦ KB108	♣ D52

Запад	Север	Восток	Юг
-	1♥	Pass	1♠
Pass	3♥	Pass	3 NT
Pass	Pass	Pass	

Для разыгрывающего атака черверкой бубен и появление дамы от Востока стали приятным сюрпризом. Он решил не играть на весьма вероятный развал червей двумя старшими сверху, а проимпасировать даму, выйдя с руки двойкой и положив со стола валета. Теперь, когда Восток вернулся в бубну, десятка червей стала переходом к двум отыгранным бубновым взяткам в руке.

Если бы импас во второй взятке начался со стандартной десятки, то после приема бубновым тузом Запад мог переключиться в пику, вынуждая разыгрывающего вскопить тузом на столе; после этого Юг мог надеяться только на червовый стрипсквиз против Востока в черных мастях, но в данном случае этот прием не работал...

2. Юг / --

♠ 975	♥ D9843	♦ T842	♣ 3
♠ Д	♥ TB7	♦ D1075	♣ D10974
♠ KB62	♥ 102	♦ B963	♣ 852
♠ T10843	♥ K65	♦ K	♣ TKB6

Запад	Север	Восток	Юг
-	-	-	1♠
Pass	2♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Первая взятка началась с пятёрки бубен и завершилась королем из руки разыгрывающего. Далее он оттянул туза треф, убил трефу в столе и вышел малой червой к королю из руки. Запад взял тузом и вновь вышел малой бубной. Взятку выиграл туз стола (с руки была снесена черва), и разыгрывающий вышел козырем к своему тузу. Дама от Запада была тревожным знаком для Юга. Он переключился в черву: малая к даме стола; потом убил бубен. Далее

король треф и убил валета треф козырной девяткой на столе. Вне зависимости от того, как поступит Восток, разыгрывающий отдаст только две козырных взятки и выполнит контракт.

Посмотрим, что могло случиться, если бы Юг не отобрал бы червовую даму перед игрой королем и валетом треф. Восток в этом случае вместо надбитки сносит свою черву и после этого независимо от действий разыгрывающего получает сажающую взятку на свою козырную шестерку.

♠ 7	♥ TKD10973	♦ K8	♣ 852
♠ K942	♥ 82	♦ 1094	♣ K943
♠ D865	♥ 64	♦ DB65	♣ B107
♠ TB103	♥ B5	♦ T732	♣ TD6

3. Юг / B3

Запад	Север	Восток	Юг
-	-	-	1NT
Pass	2♦	Pass	2♥
Pass	3♠*	Pass	4♣**
Pass	4NT	Pass	5♣
Pass	6♥	Pass	Pass
Pass			

* - не более синглета в пиках и минимум 6 червей

** - кю-бид

Запад атаковал десяткой бубен. Разыгрывающий насчитал 12 взятку при условии успешного трефого импаса. Однако есть дополнительный шанс...

Он выиграл первую взятку королем на столе и сыграл козырным тузом, после чего вышел к тузу бубен в руке и убил бубну на столе старшим козырем — оба оппонента положили в мечь. Переход козырем к валету в руку — оппоненты опять любезны, и убил последних бубен на столе. У оппонентов остались только черные карты.

Юг выходит пикой к валету в руке. Если Запад выигрывает взятку, то он впущен. Так или иначе — контракт выполнен.



Вячеслав Гранде,
президент федерации преферанса
Челябинской области

Задача №3

I	II (И)	III
♠ТК8	♠ДВ109	♠7
♣10	♣ТКДВ	♣987
♦987	♦КВ	♦ТД10
♥ТК9	♥-	♥ДВ10

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Заказано 6 трэф. Сколько взятков берут вистующие? Как?

Задача №7

I	II (И)	III
♠8	♠Т97	♠КДВ10
♣КД10	♣ТВ987	♣-
♦ТВ10	♦К7	♦Д98
♥ДВ10	♥-	♥ТК9

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Объявлены трефы. Сколько взятков берут вистующие? Как?

НЕМНОГО ПОРЕШАЕМ?

Любой спорт требует постоянной поддержки формы. В прошлом номере журнала мы начали размещать серию задач по преферансу. Продолжаем публикации, позволяющие как игрокам значительно улучшить свое умение играть в преферанс, так и новичкам освоить этот вид спорта. Удачной тренировки!

Задача №1

I	II (И)	III
♠87	♠ТДВ	♠К109
♣Т10	♣КДВ987	♣-
♦ДВ109	♦К	♦Т87
♥ДВ	♥-	♥ТК109

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Заказано 7 трэф. Сколько взятков берут вистующие?

Задача №2

I	II (И)	III
♠Т98	♠КДВ10	♠7
♣10	♣ТКДВ	♣987
♦987	♦КВ	♦ТД10
♥ТД9	♥-	♥КВ10

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Объявлено 6 трэф. Как сыграть вистующим, чтобы не дать выполнить контракт?

Задача №4

I	II (И)	III
♠-	♠ТКДВ	♠10987
♣10987	♣ТКДВ	♣-
♦ТД87	♦-	♦КВ109
♥КВ	♥109	♥ТД

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Заказано 7 трэф. Сколько взятков берут вистующие? Как?

Задача №5

I	II (И)	III
♠ДВ109	♠ТК	♠87
♣10	♣КВ987	♣ТД
♦1098	♦ТК7	♦ДВ
♥ТК	♥-	♥ДВ109

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Заказано 7 трэф. Сколько взятков берут вистующие? Как?

Задача №6

I	II (И)	III
♠В109	♠Т87	♠КД
♣98	♣ТДВ10	♣К7
♦109	♦Т87	♦КДВ
♥ТД9	♥-	♥КВ10

Прикуп - 8♥7♥.

Задание:

Заказано 6 трэф. Сколько взятков могут взять вистующие?

Задача №8

I	II (И)	III
♠109	♠КВ	♠ТД87
♣К	♣ТВ987	♣Д10
♦98	♦ТК7	♦ДВ10
♥КДВ98	♥-	♥Т

Прикуп - 10♥7♥.

Задание:

Объявлены трефы. Сколько взятков берут вистующие?

Задача №9

I	II (И)	III
♠ТК87	♠ДВ	♠109
♣ДВ	♣ТК987	♣10
♦1098	♦ТК7	♦ДВ
♥Т	♥-	♥КДВ98

Прикуп - 10♥7♥.

Задание:

Объявлено 6 трэф. Сколько взятков берут вистующие?

Задача №10

I	II (И)	III
♠Т987	♠КД	♠В10
♣ТК	♣10987	♣ДВ
♦98	♦ТК	♦ДВ10
♥Д9	♥ТК	♥В108

Прикуп - 7♦7♥.

Задание:

Объявлено 8 трэф. Сколько взятков берут вистующие?

Задача №11

I	II (И)	III
♠Т987	♠КД	♠В10
♣ДВ	♣10987	♣ТК
♦98	♦ТК	♦ДВ10
♥Д9	♥ТК	♥В108

Прикуп - 7♦ 7♥.

Задание:

Заказаны трефы.

Сколько взятков берут вистующие?

Задача №12

I	II (И)	III
♠10987	♠КВ	♠ТД
♣ДВ	♣ТК987	♣10
♦ТД	♦КВ	♦10987
♥ТВ	♥9	♥КД10

Прикуп - 8♥ 7♥.

Задание:

Объявлены трефы.

Сколько взятков берут вистующие?

Задача №13

I	II (И)	III
♠Т7	♠КДВ	♠1098
♣КВ	♣Т10987	♣Д
♦КВ	♦Т	♦Д10987
♥ДВ109	♥К	♥Т

Прикуп - 8♥ 7♥.

Задание:

Объявлено 6 трэф.

Сколько взятков берут вистующие?

Задача №14

I	II (И)	III
♠7	♠КДВ	♠Т1098
♣87	♣КВ109	♣ТД
♦КДВ10	♦Т8	♦9
♥ДВ10	♥Т	♥К87

Прикуп - 7♦ 9♥.

Задание:

Объявлено 6 трэф.

Сколько взятков берут вистующие?

Задача №15

I (И)	II	III
♠КДВ10	♠Т	♠987
♣ТКДВ	♣987	♣10
♦КВ	♦987	♦ТД10
♥-	♥КДВ	♥Т109

Прикуп - 8♥ 7♥.

Задание:

Объявлено 7 трэф.

Сколько взятков берут вистующие?

Ответы на задачи:

Задача №1

Первый игрок ходит в пику. Играющий бьет тузом и козыряет. Первый бьет тузом и забирает 2 пики. Если играющий бьет пику дамой, то третий берет королем и отвечает пикой; играющий козыряет; вистующий передает ход на бубях первому и заходит в пику, которую убивает козырем. Итог 4 взятки. Без одной.

Задача №2

Лучше ходить под козыря: 9 бубей или туз червей. У играющего не хватает козыря для розыгрыша пики - без двух! А если ходить в пику и вторую забрать козырем, то этим самым помогает играющему выполнить контракт. Своя игра!

Задача №3

Если ходить в пику, то играющий берет 5 взятков. А если ходить бубной или червой, то вистующий берет 6 взятков. Без двух!

Задача №4

Если передать ход на червях и убить пику, то играющий берет 6 взятков. А если ходить под козыря, то только 4 взятки на козыря. Без двух!

Задача №5

Надо начинать с 10 трэф и отобрать два козыря, иначе играющий выбьет козырную даму третьей бубной и зяберет 8 взятков вместо 7.

Задача №6

Надо пойти козырем, чтобы играющий не смог третьей пикой выбить

козырного короля. Вистующий берет 5 взятков.

Задача №7

Надо пойти козырной дамой или королем, тогда вистующий возьмет 5 взятков; иначе козырь вистующего будет выбит малой пикой.

Задача №8

Необходимо играть три раза пикой, тогда берется 5 взятков. Иначе играющий сыграет контракт.

Задача №9

Первый игрок - туз пик, король пик и 8 пик под козырь играющему и вистующему. В результате 4 взятки. Иначе берется только три.

Задача №10

Первый игрок забирает на туза пик и после этого отдается в пику, играющий берет и козыряет. Первый берет козырь и заходит в пику, которую играющий бьет, но третий перебивает. В итоге 4 взятки.

Задача №11

Первый игрок ходит с малой пики. Второй игрок берет ее и козыряет. Третий забирает козыря и ходит в пику. Первый берет тузом и вновь ходит пикой. Всего четыре взятки.

Задача №12

Первый игрок ход в пику, третий забирает и еще раз в пику. Передача на червях и снова в пику. 6 взятков. Иначе только 5 взятков.

Задача №13

Первый игрок ходит в черву. Третий отвечает в пику которая берет тузом. Ход червой обоим в козыря. У вистующих играет два козыря. 4 взятки.

Задача №14

Первый игрок ходит в пику, третий забирает тузом и возвращает пику под козыря. После этого забирается 2 козыря и бубна. Итого 5 взятков.

Задача №15

Своя игра - 3 взятки.



КОМУ НА РУСИ ЖИТЬ ХОРОШО?

Один великий поэт в минуту душевной невзгоды написал гениальные строки: "И скучно, и грустно, и некому руку подать..." Спустя четыре года другой русский поэт ответил пародией: "И скучно, и грустно, и некого в карты надуть / В минуту душевной невзгоды... Жена?.. но что пользы жену обмануть? / Ведь ей же отдашь на расходы!"

Первый поэт, конечно же, был Михаил Юрьевич Лермонтов; второй — Николай Алексеевич Некрасов.

Подлинный Некрасов так же мало напоминает своего хрестоматийного двойника, как полная луна былинный месяц.

Приходится признать: он был посредственным поэтом, гражданский долг воспринимал весьма своеобразно: борясь с крепостничеством, владел сотнями ревизских душ, любил роскошь, запойно пил, распутничал, сквернословил в быту и в стихах.

Но была область, в которой поэт действительно являлся классиком: Некрасов был азартнейшим картежником, и, что чрезвычайно редко случается с игроками, — очень удачливым.

Само понятие "игрок" представляет собой чрезвычайно интересный комплекс психологических, эмоциональных,

поведенческих феноменов, изучению которых посвятили себя многие великие умы. Любопытно, что некоторые из них предпочитали экспериментировать на себе. Один Федор Михайлович Достоевский чего стоит!

Некрасов открыл в себе азарт игрока, уже будучи достаточно взрослым человеком и известным поэтом. В детстве он лишь разминался, перекидываясь в дурачка с дворовыми; потом, когда сбежал в столицу и перебивался с хлеба на квас, денег не то что на игру — на сапоги и то не хватало. А играть без денег — только карты портить!

Но в 1842 году на Некрасова обратил внимание Белинский и привел его в дом к Панаевым. Новичок произвел неприятное впечатление: сильно горбился, нелепо прижимал локти к бокам и постоянно тербил едва пробившиеся усики. Некоторые натуралистические подробности стихов, которые он читал, хоть и были произнесены тихим, сипловатым голосом, тем не менее жестоко шокировали присутствующих дам.

После лирики и застолья гости захотели отвлечься. Белинский предложил сесть за преферанс. И тут начинающий пиит в полной мере показал себя: когда игроки встали из-за стола, Белинский раздраженно произнес: "С вами, батенька, играть опасно, без сапог нас оставите!"

Шли годы, материальное положение Некрасова улучшилось; он с блеском отбил жену у Панаева, в доме которого жил; завел лакея и кучера. Неплохо обстояли дела и на литературном фронте: выходили сборники стихов, процветал журнал "Современник", которым он руководил, народники наизусть учили его поэмы.

Все вроде бы налаживалось в жизни народного трибуна, но тут... "У Некрасова очень изменился характер, — вспоминала Панаева. — В начале пятидесятых годов Некрасов стал ездить в Английский клуб и очень счастливо играл в коммерческую игру... Я как-то раз заметила

Некрасову, что, втянувшись в игру, он не в состоянии будет остановиться и тогда, когда его счастье в картах изменит ему.

— В чем другом у меня не хватает характера, а в картах я стоик! Не проиграюсь! — самоуверенно отвечал Некрасов.

Я напомнила ему факт, как он в какой-нибудь час проиграл тысячу рублей, которые для него тогда составляли очень значительную сумму. Однако, играя, он забывал об этом.

— Это был исключительный случай. Я слишком был поражен своим необычайным несчастьем и одурел. Но теперь я играю с людьми, у которых нет длин-

ных ногтей...”

Конечно, Некрасов опасался не какого-нибудь майн-ридовского индейца Длинный Ноготь, а людей вполне респектабельного вида, типа беллетриста Афанасьева-Чужбинского, более известного своими наманикюрными перстами, нежели романами. Еще поговаривали о нем как об отчаянном картежном шулере. Именно его и вспомнила в разговоре Авдотья Яковлевна Панаева.

Однажды этот господин обедал у Некрасова, и после обильной трапезы, по обыкновению, засели расписать пульку. Играли недолго, было скучновато, и беллетрист предложил поэту сыграть в банк.

— Я давно не играл в банк, — нерешительно сказал поэт.

— Знаем мы вас, как вы плохо играете! — отвечал беллетрист, прекрасно знакомый с поэмой Гоголя. — Ладно, Бог с вами, ставьте целковый. Авось он вас не разорит!

Некрасов написал мелом рубль, прикрыл карту и, пока ставил небольшие куши, все выигрывал.

— Вот какое вам счастье. Знаем мы вас, как вы плохо играете! — с досадой произнес Афанасьев, тасуя карты.

— Ну, не злитесь, — попросил Некрасов и поставил все 25 рублей, которые перед тем выиграл.

Его карта была немедленно бита. Некрасов ставит еще пятьдесят... Так в один час его бюджет уменьшился на тысячу рублей.

После ухода довольного гостя хозяин осмотрел колоду и удостоверился, что все карты были помечены ногтем. Этот случай привел Некрасова к выработке своеобразного кодекса правил карточной игры:

никогда не следует играть с партнером, имеющим длинные ногти;

если в игре удача не катит, упорствовать не стоит. Не везет в преферанс — переходите на пикет; не везет в пикете — сыграйте в винт, но никогда не испытывайте судьбу;

перед игрой надо посмотреть партнеру в глаза: ежели он взгляда не выдержит, игра ваша, но если выдержит — лучше больше тысячи не ставить;

расчетливого, умного игрока надо брать измором: играть час, два, три, сутки, пока он не начнет ошибаться;

и последнее: играйте только на те деньги, которые у вас заранее на это дело отложены.

Этому простому совету никак не мог научиться Достоевский, просяживавший все до последней копейки. Некрасов, напротив, каждый год откладывал на игру двадцать тысяч, выигрываями увеличивал эту сумму в два-три раза, после чего начинал играть по-крупному.

Литературный успех, бешеная работоспособность, точное попадание в свою идеологическую нишу позволяли Некра-

сову жить безбедно. Но отнюдь не гоноары составляли основные источники его дохода. Он действительно проигрывал лишь в исключительных случаях. Более удачливого картежника в длинном списке русских литераторов, имевших склонность к игре, не было. Пушкин, Крылов, Толстой — всем им не везло в игре. А выигрыши Некрасова нередко достигали астрономической цифры в сто и более тысяч рублей серебром. За всю свою карьеру игрока он лишь однажды крупно проигрался, отдав долг в восемьдесят три тысячи рублей. Что делать: долг игрока красит!

Некрасов был картежник азартный, но в то же время очень осторожный; словно охотник, подстерегал он в засаде свою добычу: слабого игрока или, что еще лучше, новичка. Своего интереса радетель за народное счастье не упускал никогда!

Однажды познакомиться со знаменитым поэтом пришел провинциальный купец, приехавший в столицу продавать лес. Знакомство это дорого обошлось простаку. Спустя несколько дней Белинский заинтересовался у Некрасова:

— Что, хороша ли была игра?

— Да он у меня восемь тысяч украл! — с гневом воскликнул Некрасов.

— Как украл? Ведь вы его обчистили!

— Да, обчистил... Он умудрился в другой дом пойти и там еще восемь тысяч проиграл — не мне! Не мне!

Некрасов свято верил в приметы, относящиеся к игре. С этим была связана одна из самых горьких страниц его биографии. Среди картежников считается дурной приметой одалживать деньги перед большой игрой. Так случилось, что именно в тот день, когда поэт предполагал расслабиться после трудов праведных, к нему обратился сотрудник “Современника” Игнатий Пиотровский с просьбой выдать триста рублей в счет оклада. Некрасов был возмущен:

— Я ему в прошлый раз утром дал денег, а вечером по его милости вдрызг проигрался. Мальчишке еще вздумалось угрожать, что если я откажу, то ему придется пустить пулю в лоб.

Панаева пыталась его уговорить, но Некрасов заупрямился и вскоре уехал в клуб. На другой день Некрасов встал почти к обеду. Когда подавали пирожные, в комнату вошел бледный Чернышевский:

— Сейчас только от несчастного Пиотровского, он застрелился!

Пиотровский должен был всего тысячу рублей, но ему грозила огласка, долгая тюрьма. Смерть он предпочел позору; юноша не так давно исполнилось двадцать лет...

Некрасов был потрясен случившимся, он оплатил похороны самоубийцы и все его долги.

— Я охотно дал бы десять тысяч, что-

бы избежать такого мучительного состояния, в котором теперь нахожусь, — признался он Панаевой.

“Кому не везет в картах, тому везет в любви”. Вряд ли бы Некрасов согласился с печальным утешением плохих картежников. Несмотря на неказистую внешность, постоянные болезни — от банальной простуды до сифилиса голосовых связок, — он был неутомим в любви! Начав амурные приключения с горничных в отчем доме, он продолжал пользоваться услугами дешевых проституток до тех пор, пока не познакомился с Панаевыми. Авдотья Яковлевна — очаровательная невысокая брюнетка с выразительными бархатными глазами — была двумя годами старше Некрасова. Он пылко влюбился в нее и, несмотря на холодность и насмешливость жены друга, смог добиться взаимности. Они прожили вместе пятнадцать лет. Пятнадцать лет скандалов, взаимных упреков, ревности... Когда ей было уже сорок, они расстались.

Некрасов сходится с француженкой Селиной Лефрен. Любовь по-французски дорого стоила русскому поэту: Селина транжирила его деньги, меняла туалеты, открыто изменяла и в конце концов упорхнула в свой любимый Париж. Подсчитав издержки, Некрасов вздохнул с облегчением.


Последней серьезной привязанностью Некрасова стала девятнадцатилетняя Фекла Анисимовна Викторова, которую он по поэтической прихоти именовал Зинаидой. Она полностью соответствовала некрасовским стандартам: невысокая, пышногрудая. Кроме того, в отличие от предыдущих спутниц поэта, Зинаида любила его. Она повсюду сопровождала Некрасова, разделяла его увлечение охотой, ухаживала за ним, когда он болел, и подносила по утрам опохмелиться. А последние годы он пил очень много, стремясь уйти от болезни, душевных и физических страданий.

За полгода до смерти Некрасов обвенчался с Зинаидой. Венчание прошло дома — он уже никуда не выходил. Его три раза обвели с нею вокруг аналоя — он еле шел, босой, в одной рубашке.

Он умирал тяжело — от рака прямой кишки. Зинаида до последней минуты находилась рядом. Некрасов умер 27 декабря 1877 года. Когда смерть наложила свою печать на лицо покойного, на нем не было умиротворения — только след страшных физических страданий...

Когда-то Некрасов задавался вопросом, ответ на который не найден по сей день: кому на Руси жить хорошо? Назывались разные профессии, звания, чины. И никто почему-то не подумал: может быть, хорошим игроком? Причем совершенно неважно, в какие игры они играют — картежные, политические или банковские...

Александр Крылов

A photograph of Arkady Arkharov, a prominent Russian chess player, sitting at a chess table. He is wearing a dark suit, a patterned tie, and sunglasses, and is holding a cigarette in his right hand. He is looking towards a young man in a light-colored suit who is sitting across from him. In the background, other people are playing chess at tables in a room with large windows.

АРКАДИЙ АРКАНОВ: ИГРАТЬ, НО НЕ ЗАИГРЫВАТЬСЯ!

*Интервью провел Олег ПЕРВАКОВ (Москва)
Фото из архива журнала "64-Шахматное обозрение"*

— **Аркадий Михайлович, хотелось бы узнать секрет вашей неординарности. Что помогло вам стать столь разносторонней личностью?**

— Конечно, можно признать-ся самому себе, что так оно и есть. Но я отношусь к себе гораздо более скромно и сдержанно. Поэтому не могу считать себя тем человеком, каким вы меня называли (считается). Никакой особой разносторонности у меня нет. Просто с детства и, надеюсь, по сей день у меня есть одно качество — и хорошее, и плохое одновременно — мне всегда хотелось однажды сделать то, чего я еще никогда не делал. Я почему-то уверен в том, что человек может при желании овладеть всем. Но, как часто бывает в жизни, это приводит к тому, что он в итоге не дотягивает ни до того, ни до другого, ни до третьего... А умеет делать всего понемножку — может, даже и хорошо, но не на высшем уровне. К примеру, как многоборцы в спорте. Они хорошо прыгают, хорошо бегают, плавают, стреляют... Но в каждом из этих видов рекордных результатов не показывают. И мне свойственное такое жизненное многоборье. До сих пор я получаю удовольствие от того, что делаю то, чего раньше никогда не делал. Иногда мне достаточно одного опыта, чтобы больше никогда к этому не прикасаться, иногда, наоборот, первый опыт втягивает, и начинается определенная, новая часть жизни.

— **Сегодня юмор можно условно поделить на три направления: претендующие на «элитарность» кавэзники, пошловатый, но острый «камеди-клуб» и надоевшие до зубного скрежета аншлаговцы. Существуют ли, на ваш взгляд, особенности современного юмора и есть ли здесь место сатире?**

— Юмор — это неперменный атрибут и составляющая интеллекта, но не более чем эмоциональная окраска повседневной жизни человека. Юмор можно сравнить и с осязанием, и с обонянием, и со слухом, и со зрением... И попытка превратить чувство юмора в единственное чувство, забывая о других, приводит к элементарному извращению. Для меня поведение человека, который не может произнести ни одного нормального слова и пытается все вре-

мя острить, придать смешную форму этому слову, не важно, где — на сцене, в компании, по телевидению — ассоциируется с сумасшедшим домом. Люди бывают и туповатые, и больные — они на все реагируют только смехом, причем неадекватным. Им от этого хорошо. Точно так же я не воспринимаю людей в искусстве, которые пропагандируют и придерживаются только жестокости, драматургической основы, сентиментальности, со слезами и переживаниями. Это тоже невозможно долго вынести! Все в жизни замешано в один клубок — трагическое и смешное, серьезное и не очень... Из этого и состоит жизнь человека, его образ, его общение с другими — в бесконечной связке того и другого. Только тогда это ценится. Для меня юмор в этом смысле — витамин в базовой пище, которой человек питается. При его отсутствии нас ждет авитаминоз, а при питании одними витаминами — гипervитаминоз, и вы не будете получать ни белков, ни жиров, ни углеводов. И вы погибнете как в том, так и в ином случае. Поэтому все должно быть дозировано.

Мне кажется, сатиры как таковой больше нет, она свелась к пародии. Внешнее подражание — самое простое, что бывает в жизни. Все дети — уже пародисты, потому что они с рождения передразнивают взрослых. Но, в принципе, я не против пародии, только умной и талантливой.

Когда разговор идет о писателях или актерах, которых называют юмористами или, не дай Бог, сатириками, то для меня возникает такой главный момент. Писатель должен быть ПИСАТЕЛЕМ. А какой он писатель — иронического толкования, пейзажного, исторического, любовного — зависит от его души, его мировоззрения. Писатель, считающий себя юмористом, сатириком или просто остроумным, все равно не может строить свое творчество на бесконечном смехе. Смех — всего лишь надстройка над базой. Поэтому любые попытки приватизировать понятие остроумного — будь то «камеди-клуб», кавэзники, аншлаговцы, «Кривое зеркало» и тому подобное — для меня неприемлемы. Любой юмор должен быть рассчитан на интеллектуального человека (конечно, степень интеллекта может быть разная). А так — поще-

кочи пятки или подмышки, и у человека срабатывает рефлекс — он начинает хихикать. Этот смех чисто биологического порядка. Чтобы человек по-настоящему рассмеялся, у него в мозгу — медленно или быстро — при осмыслении услышанного должно замкнуться нечто. И если человека воспитывать только на биологическом смехе, его интеллект уплощается. Точно так же, как если мы говорим об алкоголизме как о болезни. Я говорю как врач — там есть третья стадия, которая называется «алкогольный юмор». Это признак израненного и потерянного под влиянием алкоголя интеллекта. Это бесконечные примитивные, дурацкие шутки, над которыми смеются только алкоголики. Точно так же у меня вызывает удивление и юмор, над которым, к примеру, смеются только студенты. Хорошо, замечательно — смейтесь на здоровье, только не претендуйте на то, что это единственный правильный, единственный существующий юмор. Любая попытка доказать, что мы — самые смешные, бессмысленна и ни к чему хорошему не приводит.

Вы не обращали внимания, что в самых трагических ситуациях есть много комического? Когда человек идет по улице и, как у Чаплина, падает в яму — ничего хорошего в этом нет: он может сломать ногу, а то и вовсе разбиться. Однако в трактовке того же Чаплина (или какого-то другого актера или писателя) эта трагическая в общем-то ситуация становится комической. Даже когда вы хороните близкого человека, все равно где-то рядом задним умом, «третьим глазом» замечаете какие-то смешные события. Проходит время, раны затягиваются, и через несколько лет вы вспоминаете тот трагический момент вкупе со той смешной историей. Трагичное и смешное всегда идут рядом. Сплетены воедино — как в женской косе. Мне, например, невыносимо видеть перед собой человека, плачущего по любому поводу всю жизнь. Но также противно смотреть на того, кто бесконечно целыми днями захлебывается смехом. Спросишь его, который сейчас час, а в ответ — дикий хохот. Это тоже напоминает сумасшедший дом.

А вообще, пессимистом быть невыгодно, поэтому я даже развил формулу эпикурейца. Она звучит



так: «Надо жить настоящим, потому что в прошлом нас не было, а до будущего мы не доживем».

— **Как продвигается ваша писательская работа, каких новинок ждать в ближайшее время?**

— Я начал работать над большой книгой на мемуарной основе. Это не будут мемуары, это будет анализ прожитого, написанного, сделанного в этой жизни. Примерно так, как анализируют сыгранную между собой шахматную партию два гроссмейстера — с начала и до самого конца. И говорят: вот тут я ошибся, там надо было сделать такой ход, а здесь пожертвовать фигуру и т.д.

— **У вас был записан диск с Игорем Крутым, сочинялись песни для звезд эстрады. Что дальше?**

— Я выпускаю месяца через два три компакт-диск, где исполняю известные джазовые произведения XX века. Они сегодня очень грамотно переоркестрованы в сопровождении большого оркестра (18 человек), я сделал собственные тексты на эту музыку. Сейчас идет процесс, как говорят, очистки авторских прав.

— **А будет ли, к примеру, продолжение «Гондураса»?**

— Нет. Новый альбом — абсолютно лирический. Он посвящен любви во всех смыслах этого слова. Даже рабочее название у него — «Реинкарнация любви».

— **Когда в вашу жизнь вошла игра?**

— Игра в жизнь человека входит с детских лет. В мое время практически вся жизнь проходила во дворе. Было много разных игр — рас-

шибалка, жесточка (подбрасывали ногой кусочек свинца с небольшим количеством меха — наподобие нынешней чеканки мячом), чехарда и т.д. Далее в моем репертуаре появились шашки, шахматы...

В шахматы играю с 7-го класса, дошел до звания кандидата в мастера. Тем не менее считаю себя любителем и время от времени участвую в разных турнирах. Так что я в курсе всех событий шахматной жизни.

— **С кем-то из знаменитых шахматистов знакомы?**

— Близо общался с Мишей Талем, дружу с Анатолием Карповым и Гарри Каспаровым. Миша отличался невероятным чувством юмора. Например, был момент, когда он хотел жениться, а его мама на пляже в Ялте познакомилась с 19-летней девушкой и выяснила, что это потомственная грузинская княжна.

«Я нашла тебе невесту, — заявила она Мише, — это бывшая княжна». На что Михаил Таль сказал: «Мама, князь не может быть бывшим. Бывшим может быть только секретарь обкома партии».

— **Итак, пошли уже игры интеллектуальные...**

— Безусловно. Потом уже увлекся картами. Как правило, это бывает у всех студентов, а все начинается обычно с преферанса. Эта игра абсолютно точно относится к категории интеллектуальных. Как и в любой игре, в преферансе успех тоже во многом определяет удача, но на первом месте стоит все-таки интеллект: если его недостаточно, то при удаче ты выиграешь мало, зато при неудаче проиграешь все. Среди других карточных игр безусловно к интеллектуальным относятся некоторые разновидности покера, бридж, белот.

У нас вообще-то принято считать играми все то, что связано с понятием «казино». Но на 90% это другого рода игры — по существу борьба с фартом, или, наоборот, с нефартом. Что называется, пощупать удачу, попытаться поймать жар-птицу. Конечно, и в казино есть интеллектуальные игры тот же покер, блэк-джек. Остальные все наудачу — кому-то везет, кому-то нет. И есть большая опасность в такие моменты «подсесть». Точно так же, как в игре на автоматах. Да, это забавно, интересно, это затягивает, но интеллект здесь ни при чем. Интел-

лектуальные игры отличаются от неинтеллектуальных тем, что, играя впервые, человек не ставит перед собой цель выиграть сто миллионов. Он ставит перед собой цель просто выйти победителем. Материальная сторона вопроса в этом случае, безусловно, присутствует, но не превалирует. Игра в рулетку, другие азартные игры обычно преследует несбыточную мечту — сразу стать супермиллионером. При этом желательно потратить как можно меньше, а так не бывает. Человек, который хочет стать миллионером, должен иметь в кармане по крайней мере полмиллиона. А если у вас 100 рублей...

— **А как вы относитесь к игровым компьютерным серверам и играм в режиме он-лайн?**

— Ничего против не имею, но сам не играю. Если уж очень хочется, я могу пойти куда-нибудь вживую поиграть.

— **Аркадий Михайлович, сейчас много говорится о популяризации игр, есть попытки ввести преподавание в школах не только шахмат, но даже карточных игр (например, в Польше детям преподают бридж). Однако научно доказано, что определенная часть человечества имеет склонность к игромании...**

— «Игромания» — понятие уже медицинское. Так же, как курение, наркомания и алкоголизм. И если доказано, что наркотики вредны, что они приводят к нарушению разных функций человеческого организма и скорой гибели, то они должны быть запрещены законом. Раз и навсегда! Или в отношении алкоголя. Мы должны что-то решить: либо вводить снова сухой закон (а мы прекрасно знаем, к чему это приведет), либо очень грамотно, красиво и четко научиться управлять этим процессом. То же самое относится и к играм. Поэтому я не считаю, что вводить в образовательный курс такую интеллектуальную игру, как бридж, необходимо. Это личное дело каждого человека. В конце концов есть руководства, учебники по бриджу и другим играм. Почитайте сами, посоветуйтесь с кем-нибудь... Но не надо учить этому — это опасно! Давайте тогда в школе введем урок здорового алкоголизма!

— **Где азарт, там и деньги. Не считаете ли вы, что индустрия игр**

должна находиться под чьим-нибудь контролем, в частности, государства?

— Это весьма сложный вопрос. Но самое главное — индустрия игр должна находиться под контролем государства только с точки зрения соблюдения существующих законов — самих этих игр и игровых заведений. Чтобы не было никаких нарушений. Должна быть постоянная и железная проверка на этот счет. Чтобы в казино среди дилеров и крупные не было шулеров, чтобы правильно, без всяких левых приспособлений работало рулеточное колесо, чтобы игровые автоматы выдавали положенный процент выигрышей. А что у нас происходит? «Однорукие бандиты» покрыли всю Россию (чего нет ни в одной стране мира) — это же полный абсурд! Они должны быть сосредоточены в больших казино, и больше нигде. Не секрет, что огромное количество наших автоматов перепрограммировано, они не соответствуют международным правилам, и вместо отдачи от 92 до 98% полученных средств в качестве выигрыша, возвращают от силы 10-15%, а то и меньше! Вот за это нужно лишать лицензии и сажать в тюрьму.

— А как вы относитесь к предложению загнать казино и автоматы в игровые центры, наподобие Лас-Вегаса?

— Ничего против не имею. Это было бы хорошо. Только надо понимать: для того чтобы создать наш Лас-Вегас или Атлантик-сити, нужны не годы, а десятилетия! Для новых регионов необходима огромная инфраструктура, где человек должен иметь все условия для проживания и отдыха, хорошего питания и развлечений — и не только играми. Если сделать это предлагаемыми темпами — получим очередное уродство.

— Ваше собственное материальное положение за последние годы улучшилось? Считаете ли себя состоятельным человеком?

— Тут все относительно. У меня есть друзья, которые по сравнению со мной живут просто на уровне бомжей. Хотя они и не заслужили такой судьбы. И я чем могу иногда им помогаю. Сам, из последних сил. Но есть приятели, рядом с которыми я полный бомж. Я никогда не умел копить деньги и до сих пор не научился.

— Вы известны своей азар-

тностью, даже стали почетным членом Ассоциации игорного бизнеса. Не боитесь, что казино вас разорит?

— Мне всегда удается остановиться вовремя. Конечно, бывает, что проигрываю. Но не кричу и не впадаю в истерику по этому поводу. Когда я вижу, как проигравшие начинают материться или бить автоматы кулаками, то это, с одной стороны, страшно, а с другой — очень смешно. К казино надо относиться как к месту добровольного оставления денег.

— Чем, на ваш взгляд, наши казино отличаются от западных?

— Там люди знают, что никакой жар-птицы они не получают. А если и возьмут джекпот, то раз в 150 лет. А у наших игровых автоматов каждый день собираются малоимущие и опускают туда последние десятки. И верят, что вот сейчас они получают 10 млн. долларов. Да не будет этого никогда! У нас в ментальности надежда на халяву еще со сказок «По щучьему велению», «Золотая рыбка», «Конек-горбунок»... Иванушка-дурачок ничего не сделал, чтобы жар-птицу поймать. Случайно схватил перо, и все... Люди должны понять — деньги можно только заработать.

— Вернемся к шахматам. Вы следили за матчем Крамник — Топалов?

— Не так уж внимательно, но

следил.

— И какое чувство у вас вызвал «туалетный скандал»?

— Неприятное. Считаю претензии болгарской стороны абсолютно несправедливыми и глупыми. Топалову и его менеджеру не удалось воспользоваться советом нашего президента и «замочить» Крамника в сортире.

— Как думаете, мог ли Крамник с юмором отнестись к этой ситуации?

— Да, я думал, что он отнесется к ней с большим юмором. А он пошел на поводу у скандалистов, купился, в какой-то степени мог и пострадать.

— А ваши действия на месте Крамника.

— Не знаю. Хотя... Я бы продолжал ходить в туалет, сколько мне нужно, и смеялся бы. Дабы закончить эту тему, скажу следующее. Когда Таль завоевал право на матч с Ботвинником и патриарх выдвинул Мише как молодому шахматисту определенные условия, Таль ответил, что согласен на все, даже если Михаил Моисеевич скажет, чтобы матч проходил в туалете.

— Аркадий Михайлович, ваши пожелания читателям журнала «Интеллектуальные игры».

— Играть — это замечательно. Но не заигрываться! Потому что жизнь состоит не только из игры.





Максим Поташев,
Магистр игры «Что? Где? Когда?»
(Москва)

ствовано у С. Дж. Саймона – выдающегося игрока в бридж и автора замечательной книги «Почему вы проигрываете в бридж?» Вслед за ним я честно предупреждаю, что прочтение книги не сделает начинающую команду чемпионом мира (есть в нашей игре и такое почетное звание). Однако существуют типовые ошибки, встречающиеся удивительно часто. Избежать их совсем не сложно, а результаты это дает весьма ощутимые. Есть и несколько простых правил, которым я призываю следовать, чтобы добиваться успехов в играх городского клуба,

ют попробовать свои силы, приходят на тренировку или сразу на турнир и, естественно, садятся за стол вместе. Чаще всего такие составы живут недолго – вскоре выясняется, что не всем членам новорожденной команды игра интересна в равной степени. Обычно в игре остаются один-два человека – наиболее заинтересовавшиеся и почувствовавшие, что смогут добиться успеха. Бывают, конечно, и исключения – я знаю команды, игравшие в первоначальном составе не один год. Впрочем, до самого высокого уровня подняться ни одной из них не удалось.

ПОЧЕМУ ВЫ ПРОИГРЫВАЕТЕ В «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Вступление

Эта книга адресована начинающим игрокам в спортивное «Что? Где? Когда?». Поскольку среди читателей наверняка найдутся люди, никогда не участвовавшие в наших играх и, возможно, даже не слышавшие о них, очень коротко расскажу, чем отличается спортивная разновидность ЧГК от всем известной телеигры.

Телевизионные игры сегодня – это только вершина огромного айсберга. В спортивное ЧГК играют тысячи людей в двух десятках стран. Главная особенность спортивного ЧГК заключается в том, что в игре одновременно участвует большое количество команд. Все они отвечают на одни и те же вопросы, именно поэтому мы называем эту игру спортивной – ведь все ее участники находятся в равных условиях, а это и есть главный критерий спортивности. Еще одно важное отличие – в турнирах по спортивному ЧГК обычно задается достаточно много вопросов – в среднем 60. Игра происходит так: звучит вопрос, через минуту все команды пишут ответ на специальных бланках и сдают их, после чего ведущий оглашает правильный ответ. В конце игры производится подведение итогов. Более подробно правила описаны в «Кодексе спортивного «Что? Где? Когда?»» (<http://chkg.tvigra.ru/mak/?documents/kodeks>).

Название этой книги позаим-

а в будущем, возможно, и на международных соревнованиях. Вот об этом и пойдет речь.

Не думаю, что опытные игроки найдут в этой книге много нового для себя, но, возможно, и для них она окажется в чем-то полезна. С другой стороны, именно им некоторые мысли наверняка покажутся спорными или даже крамольными. Что ж, я отнюдь не претендую на объективную истину, а всего лишь высказываю свою точку зрения и никому ее не навязываю.

Приятного чтения.

ЧАСТЬ 1.

Формирование команды

Родовая травма

Кто неправильно застегнул первую пуговицу, уже не застегнется как следует.

И.В.Гете

Очень многое в судьбе команды зависит от обстоятельств ее появления на свет. Команды рождаются двумя способами – стихийно и целенаправленно.

Стихийное возникновение команды – более распространенный вариант. Обычно это происходит так: тем или иным способом узнав о возможности поиграть в ЧГК в городском клубе, одноклассники, однокурсники или просто друзья реша-

Второй вариант требует участия опытного игрока или тренера (т.е. человека, за эту команду не играющего, но принимающего участие в ее судьбе). Методика формирования новых команд в разных клубах не слишком различается. Практически всегда она восходит к классической ворошиловской «карусели» – игроков сажают за стол в разных сочетаниях, задают им вопросы и определяют оптимальный вариант состава. Критерии, которыми при этом руководствуются тренеры – это уже ноу-хау каждого из них. Правда, подозреваю, что у большинства тренеров вообще нет сформулированных критериев – оптимальный состав определяется по наитию. У меня лично кое-какие критерии есть, и я расскажу о них в следующих главах. Пока же отмечу пару весьма распространенных ошибок, которые допускают при формировании команды.

Во-первых, надо помнить, что за игровым столом с людьми происходят удивительные метаморфозы. Игра, конечно, модель жизни, но очень специфическая. Яркие выраженные лидеры – активные, общительные, мгновенно становящиеся своими в любой компании – за игровым столом неожиданно теряются, а угрюмые, замкнутые интроверты в игре фонтанируют идеями, блестяще обсуждают и наслаждаются общением с партнерами. Конечно, так бывает не всегда, есть люди, которые ведут себя абсолютно одинаково

во как в игре, так и вне ее. Тем не менее какие-либо выводы о потенциале игрока и о том, как он впишется в команду, можно сделать, только посмотрев на него в деле.

Во-вторых, следует иметь в виду, что разным людям нужно разное время на то, чтобы найти себя в игре, продемонстрировать свои истинные возможности и определить приоритетные функции. Одни игроки проявляются сразу, другим нужны месяцы и даже годы, чтобы понять суть игры, но потом они оставляют далеко позади тех, кто схватывает на лету. Некоторые опытные тренеры умеют разглядеть в игроке скрытый потенциал, но никому не советую переоценивать свои прогностические способности в этой области.

Важнейший вопрос, который должен быть решен при формировании команды – количественный состав. Шесть человек или больше? Если больше, то насколько? Однозначных ответов у меня нет. Команде, в которой ровно шесть игроков, приходится непросто. Если один из игроков заболел или у него нашлись неотложные дела, команда вынуждена либо играть в неполном составе, либо искать легионеров. С другой стороны, у команды большего численного состава неизбежны проблемы другого рода. У нее всегда набирается полный состав, но сплошь и рядом возникает ситуация, когда могут и хотят играть больше шести человек, а значит, необходимо принимать непростое решение – кого оставить за бортом. Если все игроки равноправны, тот, кто не играет, нервничает и обижается. Поэтому такая команда неустойчива и недолговечна. Чтобы этого избежать, игроков часто делят на основных и запасных. Действительно, у игрока, который заранее знает, что он запасной и сядет за стол только в случае отсутствия одного из основных игроков, нет повода для обид. Но и стимулов оставаться в данной команде у него немного. Значит, такая команда тоже долго не проживет.

По моему опыту, оптимальный вариант – шесть или семь игроков. Восемь – допустимо, но нежелательно. Больше – уже не команда, а аморфное образование, у которого крайне мало шансов оказаться успешным. Но, в конечном счете, все зависит от конкретных персоналий. Имеет смысл рискнуть и ограничиться шестью игроками, если все шестеро действительно любят игру и относятся к ней достаточно

профессионально. Тогда можно рассчитывать на то, что играть в неполном составе команда будет редко. В противном случае без запасных не обойтись, поскольку регулярно играть в неполном составе претендующая на серьезные результаты команда не должна.

«Друзья или коллеги?»

**Лучше проиграть со своими,
чем выиграть с чужими,
ибо не истинна та победа,
которая добыта чужим оружием.**

Никколо Макиавелли

В любой жизнеспособной команде существуют «центры кристаллизации» – игрок или игроки, вокруг которых она формируется. Эти игроки далеко не всегда являются сильнейшими в команде, их особенность в другом – им больше всех надо. На этапе формирования выделить их трудно, часто они выглядят даже менее увлеченными игрой, чем те, у кого это увлечение окажется острым, но недолговечным. Но уже через несколько месяцев существования команды они неминуемо проявляются. Именно они берут на себя административные функции – созывают сокомандников на тренировки, регистрируют команду на турниры, собирают деньги (если это зачем-то необходимо), покупают форму, ищут спонсоров... Обычно они становятся капитанами – и это нередко

оказывается ошибкой, за которую команде приходится потом расплачиваться. Тем не менее именно они являются неформальными лидерами, которые определяют судьбу команды, именно им приходится принимать ключевое решение – кто останется в составе, а кому придется его покинуть.

Момент для этого настает обычно на втором-третьем году существования команды. Игроки, набравшись опыта и почувствовав себя своими в сообществе знатоков, становятся к тому времени достаточно самостоятельными, поэтому, даже если у команды есть тренер, он уже не может волюнтаристски определять состав. В лучшем случае он имеет в этом вопросе право совещательного голоса.

Главной причиной изменений в составе являются, естественно, спортивные результаты. Думаю, в мире нет ни одной команды, которая была бы ими полностью удовлетворена. И практически все отдают себе отчет в том, что могли бы играть лучше. Действительно, на 100% свой игровой потенциал не реализует ни одна команда. Всегда ли это связано с ошибками в формировании? Нет, есть немало других причин. Но изменение состава – самый напрашивающийся способ улучшить игру. Стандартный ход рассуждений: «Мы в среднем уступаем соперникам, занимающим высокие места, несколько взятых вопросов. Пригласим



одного сильного игрока, который уж точно пяток вопросов за игру возьмет – и победа у нас в кармане!». Разумеется, все не так просто. Приглашенный игрок может случайно оказаться именно тем, кто действительно необходим данной команде, но чаще всего подобные попытки усиления состава ни к чему не приводят. Однако это не означает, что переформирование состава – бесполезное занятие. Напротив, большинство команд объективно нуждается в переформировании, но не бездумном, а подчиненном определенным принципам, о которых речь впереди. Но сначала необходимо определиться с главным вопросом.

Любая команда на этом этапе развития сталкивается с очень серьезной проблемой. Кем являются друг для друга ее игроки? Хотят они быть друзьями и единомышленниками, для которых игра – лишь один из возможных способов совместного времяпрепровождения (пусть и очень важный)? Или их связывают чисто деловые отношения, и вместе они исключительно для того, чтобы побеждать соперников? Оба варианта возможны. Я знаю примеры чрезвычайно успешных команд, построенных как по первому, так и по второму принципу. Но определиться в этом вопросе необходимо.

Если команда считает человеческие отношения более важными, чем спортивные результаты, это не означает, что ее состав не будет

меняться. Нужно отдавать себе отчет в том, что никакой состав не вечен. Даже в очень дружных командах случаются конфликты. Кроме того, кто-то из игроков может переехать в другой город. У кого-то могут измениться жизненные обстоятельства таким образом, что на игру просто не остается времени. Я знаю немало очень талантливых игроков, которых буквально засосал быт. Т.е. существуют объективные причины, из-за которых даже самые успешные составы со временем претерпевают изменения. Надо сказать, что часто приток «свежей крови» идет командам только на пользу. Основная сложность при таком естественном обновлении – найти игрока, соответствующего команде по стилю.

Если команда ставит во главу угла результаты, ее подход, естественно, будет более прагматичным. Те, кто не соответствует требуемому уровню игры, покинут команду достаточно быстро. Но бывает и наоборот – из команды уходят сильнейшие игроки, поскольку считают, что она не соответствует их уровню, а дружеские отношения при прагматичном подходе к комплектованию их не удерживают. Поэтому выбирать такой подход имеет смысл лишь команде, уверенной в том, что ее игровой потенциал достаточен, чтобы сохранить всех ценных игроков.

Вступив на этот путь реформирования состава, главное – не

увлечься. Хороших игроков много, а в жизнеспособной команде, как было сказано в предыдущей главе, должно быть не более восьми человек. Важно вовремя остановиться и решить, что дальше команда будет развиваться интенсивно, а не экстенсивно, т.е. улучшать качество игры за счет повышения мастерства уже имеющих в ее распоряжении игроков и эффективности их взаимодействий.

Моя команда существует с 1989 г. Сегодня из первоначального состава остался лишь я один, а поиграть за нее (не в качестве одноразовых легионеров, а на регулярной основе) успели около 20 человек. Тем не менее, я считаю, что это действительно та же самая команда. Дело в том, что все изменения состава происходили постепенно, поэтому выделить момент, когда одна команда умерла и родилась другая, решительно невозможно. Изначально это была без сомнения команда друзей, и надо сказать, что за прошедшие годы в этом плане мало что изменилось. Моими близкими друзьями остаются в большинстве своем и те, кто играл в команде раньше (надо сказать, что почти никто из них не играет сейчас за другие команды – они уходили в основном потому, что теряли интерес к игре), и, разумеется, те, кто играет в ней сейчас. Конечно, с самого начала я приглашал в команду не просто своих друзей, а тех из них, кто, на мой, тогда еще весьма дилетантский, взгляд, способен успешно играть в ЧГК. Однако, начиная с некоторого момента (примерно с 1993 года), производя неизбежные изменения в составе, мы обращали внимание не только на человеческие качества (которые, впрочем, до сих пор остаются решающим критерием) и желание играть, но и на чисто профессиональные особенности игроков. Мелочей тут нет – играет роль и темперамент, и стиль общения, и даже тембр голоса. Но особенно важна функция, которую игрок призван выполнять в команде. Об этом я попытаюсь подробно рассказать в следующей главе.

Как следует из этого краткого автобиографического экскурса, оптимальной мне видится команда, которая совмещает оба подхода – она состоит из друзей, но при этом сформирована с прицелом на результат, т.е. в ней нет людей, которые не соответствуют определенному уровню игрового профессионализма.

Завершая разговор о перефор-



мировании команды, скажу несколько слов о том, как именно это обычно происходит. Общепринятой практикой является приглашение игроков на просмотр (почти как в футболе). Для просмотра обычно используются тренировки, но многие считают, что адекватно оценить, насколько игрок вписывается в команду, можно лишь в боевых условиях, т.е. в серьезном турнире. Хотя в таком подходе есть свой резон, я лично считаю, что турниры – не место для экспериментов. Кроме того, с каждым годом в спортивном ЧГК вводятся все более жесткие правила, препятствующие приглашению на серьезные турниры «легионеров», заигранных за другие команды.

Я полагаю, что «просмотр» игроков не слишком эффективен. Он необходим, только если речь идет о первичном формировании новой команды из неопытных игроков. Если же необходимо заполнить вакансии в уже сложившейся команде, вряд ли имеет смысл приглашать совсем незнакомых игроков. Скорее, выбор будет делаться из тех, о чьем игровом потенциале и стиле уже есть определенное представление. Полезно также собрать дополнительную информацию о кандидате на место в команде: поговорить с людьми, которые играли с ним в течение достаточно продолжительного времени. Это позволит оценить не только игровые, но и человеческие качества. Впрочем, при включении нового игрока в команду есть две заинтересованные стороны, поэтому «просмотр» все-таки не помешает – это оптимальная возможность для нового игрока познакомиться с командой, понять ее структуру и стиль игры.

Игровые функции

**Играть не умею. Петить не умею.
Слегка лысоват. Немного танцую.**

Фред Астер

Тему этой главы нельзя назвать неисследованной. Основные принципы распределения игровых функций сформулированы Владимиром Яковлевым Ворошиловым в книге «Феномен игры». Он выделил 5 функций.

1. Генератор идей – человек, способный в условиях дефицита времени выдавать значное количество новых, нестандартных идей для ре-

шения данной проблемы, данного вопроса.

2. Эрудит – человек, обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний.

3. Диспетчер – тот, кто держит в своих руках все нити обсуждения, организует его и выбирает версию.

4. Мозговой резерв – человек, который до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способен создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу и резко повернуть ход размышлений.

5. Душа шестерки – игрок, который создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом.

Разумеется, этот набор функций придуман для телеигры. Но он вполне актуален и для спортивного ЧГК. Правда, команды с ярко выраженными исполнителями перечисленных функций если и встречаются в реальной жизни, то именно на телеэкране. В спортивных командах речь идет скорее о «гиперфункциях». Это понятие ввел в известной статье «Что? Где? Когда? в СНГ» Роман Морозовский. Смысл термина «гиперфункция» в том, что любой игрок классной команды должен уметь на хорошем уровне выполнять все игровые функции, но на каких-то из них специализироваться. В классной команде, по мнению Романа, должны быть 2 ТПД, логик, интуит и «трезвая голова». ТПД – т.е. «том прямого доступа» – фактически те же люди, которых Ворошилов называет эрудитами. Логик отвечает за то, чтобы из вороха версий вычленил и оставил в обсуждении наиболее вероятные. В его ведении попытки понять логику вопроса, отсеять шелуху и затемнения вопроса. Кто такой интуит, в статье Морозовского объясняется достаточно невнятно. Судя по всему, имеется в виду игрок, способный нащупать правильный ответ, не опираясь на знание фактов и логические соображения. Функции «трезвой головы» из статьи Морозовского тоже не совсем ясны. По-видимому, под «трезвой головой» понимается просто человек с повышенной психологической устойчивостью, обычно являющийся диспетчером.

Моя точка зрения заключается в том, что единственно правильной схемы распределения ролей в команде не существует. Люди не детали «Лего», из них невозмож-

но построить две одинаковые конструкции... Схема Морозовского идеально подходит для одной единственной команды – той, за которую играл автор статьи. Хотя утверждается, что сначала появилась схема, а потом уже по ней была построена команда, я убежден, что попытки воспроизвести этот эксперимент обречены на провал.

С тем, что игровые функции или гиперфункции существуют и в команде они должны быть максимально представлены, не поспоришь. Но полагаю, что приведенные выше классификации имеют смысл структурировать. Фактически в них смешаны четыре разные категории игровых функций. Ведь, например, игрок, называемый «мозговым резервом», вполне может одновременно быть как эрудитом, так и генератором, а, скажем, «трезвая голова» – интуитом или логиком.

Итак, игровые функции, на мой взгляд, подразделяются следующим образом.

1. Роль в обсуждении:

- генератор,
- справочник,
- критик,
- диспетчер,
- ответственный за окончательное решение.

2. Скорость мышления:

- игрок первого темпа,
- игрок второго темпа.

3. Стиль мышления:

- логик,
- интуит,
- эрудит.

4. Социально-психологическая функция:

- лидер,
- душа команды,
- холодная голова.

Конечно, такое разделение тоже достаточно условно, и функций можно придумать гораздо больше. Я попытался выделить те, которые в команде наиболее необходимы. Рассмотрим их по порядку.

Роль в обсуждении определяет, что именно должен делать игрок в течение минуты. Оговорюсь, что речь идет именно об обсуждении вопроса, т.е. не о ситуации, когда вопрос берется сразу усилиями одного игрока.

Генератор, естественно, выдвигает версии. Он должен обладать фантазией и ни в коем случае не бояться сказать глупость. Справочник дает команде необходимую для взятия вопроса информацию, восстанавливает культурный контекст,

ограничивает поле поиска ответа. Критик играет роль адвоката дьявола – подвергает сомнению любую выдвинутую версию, «примеряет» ее к вопросу. Роль диспетчера как человека, направляющего и координирующего обсуждение команды, мне кажется, отмирает. Игроки сами достаточно хорошо знают свой маневр, необходимость задавать им направление обсуждения возникает редко, а тупиковые пути должен отсекал критик. Поэтому главная задача диспетчера – внимательно слушать, не упустить ни одной перспективной версии, а наиболее плодотворные идеи подхватывать и развивать. Ответственный за окончательное решение выполняет очень важную работу – выбирает и формулирует итоговый ответ. Обычно (но не всегда) это функция капитана.

Понятно, что в реальности практически не встречается команд, у которых роли в обсуждении жестко распределены. Чаще всего один игрок может играть несколько ролей. Например, в нашей команде объединены функции критика, диспетчера и ответственного за окончательное решение. Я не утверждаю, что такое совмещение наиболее эффективно – просто у нас так сложилось.

Кроме того, роли в обсуждении отнюдь не являются постоянными. В сыгранной команде смена ролей происходит легко и непринужденно. Они определяются, в частности, тематикой вопроса. Например, как ни парадоксально, наиболее эффективным генератором является человек, хуже других в ней ориентирующийся. Дело в том, что специалист пытается вспомнить факты, его фантазия скована, а поток ассоциаций стандартизован. Поэтому ему гораздо легче выступать в роли критика чужих версий – для этого как раз знания очень не помешают. Но задается вопрос на другую тему – и генератор с критиком меняются ролями.

Градация игроков по скорости мышления имеет прямое отношение к стилю обсуждения команды, рассматриваемому в главе «Минута обсуждения». Я использую волейбольные термины «игрок первого темпа» и «игрок второго темпа», имея в виду в первую очередь момент вступления игрока в обсуждение. Подавляющее большинство игроков соображает быстро. По моему опыту, если вопрос берется, то примерно в

70% случаев происходит это в первые 5-10 секунд. А если за это время придумать ответ не удастся, у игроков первого темпа начинаются проблемы: обсуждение выдыхается, поскольку уже высказанные версии оказались тупиковыми, а новых идей нет. Вот тут и необходим игрок второго темпа или «мозговой резерв» в терминологии Ворошилова. Такой игрок может со стороны показаться просто туподумом, но только команда, в которой он есть, понимает, как ей повезло.

Говоря о стиле мышления, вынужден сразу предупредить, что не знаю точно, как работает интуиция. Уверен лишь, что она существует. В первую очередь, она проявляется при оценивании правильности версий, но помогает и в генерации. Полагаю, основное отличие интуиции от логики в том, что логик видит цепочку рассуждений, приводящую его к тому или иному выводу, а интуит видит конечный вывод, но ему трудно (или вообще невозможно) объяснить, как он к этому выводу пришел. Рождение ответа у интуита часто называют инсайтом или озарением и приписывают этому процессу чуть ли не мистическую природу. На самом деле ничего иррационального в игровой интуиции нет, главная ее причина – опыт. Не секрет, что математик или физик, много лет занимавшийся определенным классом задач, сплошь и рядом может назвать ответ, видя условие, хотя решение этой задачи может занять у него немало времени. Например, то, что теорема Ферма верна, не вызвало сомнений у специалистов по теории чисел задолго до ее доказательства. Другой пример – опытный врач нередко может поставить диагноз с первого взгляда на пациента, но при этом затруднится объяснить, по каким признакам он это сделал.

Из сказанного следует, что грань между логикой и интуицией размыта. Один и тот же игрок может быть в разных ситуациях способен высказывать как логические, так и интуитивные соображения. Таких игроков, по моим наблюдениям, подавляющее большинство, однако мне известно некоторое количество абсолютных логиков, принципиально не способных делать интуитивные выводы, и даже парочка настолько чистых интуитов, что в 90% случаев принятые ими (правильные!) реше-

ния никакому логическому объяснению не поддаются.

По поводу представительства логиков и интуитов в команде могу сказать лишь, что в команде обязательно должны быть игроки обоих типов впрочем, собрать команду из чистых логиков, а уж тем более из чистых интуитов, настолько трудно, что этого можно не опасаться.

Специфика вопросов спортивно-го ЧГК ныне такова, что совсем без знаний команде не обойтись. Мне не хотелось бы в этой статье затрагивать навязший в зубах спор о том, какими должны и не должны быть вопросы ЧГК. Замечу лишь, что, на мой взгляд, они ни в коем случае не должны требовать специальных знаний, но желательно, чтобы для их взятия требовался определенный культурный уровень. Так или иначе, команда, претендующая на высокие спортивные результаты, должна быть готова к тому, что ей придется отвечать и на вопросы, которые совершенно не соответствуют ее эстетическим критериям. Например, можно сколько угодно с пеной у рта протестовать против вопросов, не дающих возможности сделать осмысленный выбор между версиями, но в турнирах они неминуемо встретятся, причем многократно. Значит, команда должна уметь при необходимости подключать интуицию и даже просто угадывать, иначе она недосчитается важных очков. Разумеется, ни одна команда не сможет ответить на все такие вопросы, но почему-то классные команды все же отвечают на них чаще. Аналогично, при всем негативном к ним отношении, нужно уметь отвечать и на вопросы, требующие недюжинной эрудиции. Как этого добиться? Многие считают, что в команде полезно иметь своего рода ходячую энциклопедию из разряда звезд «Своей игры». Не могу назвать эту идею однозначно порочной. Все зависит от конкретного человека. В числе гроссмейстеров «Своей игры» есть блистательные игроки в ЧГК, способные украсить любую команду. Знания отнюдь не мешают им думать. С другой стороны, мне известны выдающиеся эрудиты, пытавшиеся, но не сумевшие проявить себя в ЧГК. Возможно, они просто не нашли «свою» команду, но факт настораживает.

Я полагаю, что эрудиция – базис, без которого успешно играть в ЧГК

практически невозможно. Но рассчитывать на то, что один-два игрока обеспечат команду знаниями на все случаи жизни, на мой взгляд, рискованно. Оптимальной мне представляется команда, все игроки которой обладают определенным уровнем эрудиции, но ни один не является чистым эрудитом, не выполняющим никаких других функций. Учитывая, что собрать такой состав достаточно трудно, замечу, что одного чистого эрудита команда, пожалуй, может себя позволить, но два – уже явный перебор.

Психологический фактор играет в ЧГК огромную роль. Команда, составленная без его учета, не добьется стабильно высоких результатов никогда. Теми тремя функциями, которые я выделил, набор социально-психологических ролей в команде не исчерпывается, но именно они, на мой взгляд, абсолютно необходимы.

Говоря о лидерах, необходимо уточнить, что речь идет о неформальном лидерстве, поскольку формальным лидером по определению является капитан. Замечу также, что стоит различать лидеров игровых и лидеров социальных.

Игровой лидер – просто очень сильный игрок, вносящий значительный вклад в результаты команды. Наиболее известные команды традиционно строились именно вокруг двух-трех таких игроков. Но в последнее время, как мне кажется, наметилась иная тенденция. Наивысших результатов добиваются команды, в которых просто невозможно выделить игровых лидеров. Преимущества ровного состава очевидны – такие команды гораздо стабильнее, они не зависят от физического состояния, игровой формы или настроения одного человека. Учитывая, что незаурядные игроки редко могут похвастаться легким характером и устойчивой психикой, команды с ровным составом имеют вполне ощутимое преимущество. Тем не менее, и команды с ярко выраженными лидерами будут существовать до тех пор, пока есть выдающиеся игроки.

Социальный лидер – тот самый центр кристаллизации, о котором шла речь в предыдущей главе. Главное его свойство – чувство ответственности. Живя по принципу: «Если не я, то кто же?» – именно он обеспечивает команде тылы, организует (или делает сам) ту черно-



вую работу, без которой не обойтись. Жизнь команды – это отнюдь не только игра. Чтобы съездить на турнир в другой город, надо послать заявку организаторам, заказать гостиницу, взять билеты, обзвонить всех игроков команды и предупредить их о времени и месте встречи... А ведь знатоки – нередко люди крайне безалаберные и неорганизованные, их мало просто предупредить – надо еще проконтролировать. Кроме того, обычно именно социальный лидер изучает регламент турнира, пишет апелляции... В общем, рояль, который ему приходится таскать, весьма велик и тяжел. Остается лишь удивляться, что многие социальные лидеры умудряются еще и неплохо играть...

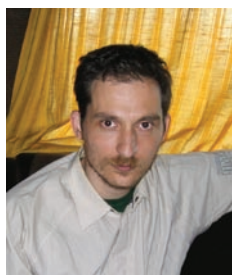
«Душа команды» – во многом противоположность социального лидера. Часто это как раз самый безответственный член коллектива, относящийся к жизни и к игре легко. Впрочем, так бывает не всегда. Если команда культивирует в себе спортивную злость, «душа» у нее обычно мрачная и угрюмая. Играть в такой команде непросто, но зачастую высокие результаты компенсируют эмоциональные неудобства.

В ряде случаев «душа команды» выполняет функции общественной плевательницы, т.е. именно он яв-

ляется тем человеком, которого команда обвиняет в любой неудаче, а нередко просто третирует. Что характерно, напрашивающееся решение – избавиться от этого слабого звена – практически никогда не реализуется. На сознательном или подсознательном уровне остальные игроки прекрасно понимают, насколько необходим команде добровольный стрелочник, в роли которого, если вдруг команда его потеряет, легко может оказаться любой из них. Фактически этот игрок дает команде замечательную возможность сбрасывать напряжение. Мне такие внутрикомандные отношения представляются нездоровыми, но нельзя отрицать, что нередко они приводят к положительным результатам.

«Трезвой голове» обычно свойственна некоторая отстраненность. Он не имеет права давать себе слишком увлекаться игровым процессом, слово «драйв» – не для него. «Трезвая голова» – стабилизатор, его задача – возвращать команду на землю, сбивать темп обсуждения. Во многом именно от этого игрока зависит психологическая устойчивость команды. При этом он может выполнять любую игровую функцию, кроме функции генератора.

Полный вариант книги можно прочитать на сайте <http://potashev.ru>



Константин Кноп,
Президент интернет-клуба
«Что? Где? Когда?»
(Санкт-Петербург)

В мире игр “знатоков” есть своя шкала ценностей: престижно стать чемпионом города или страны, еще престижнее выиграть чемпионат мира. Многие игроки стремятся попасть в элитарный телеклуб. Но много среди нас и людей, играющих просто для души – чтобы отдохнуть после рабочей недели, пообщаться с друзьями, поотгадывать интересные и каверзные вопросы-загадки. Именно таких игроков уже четвертый сезон объединяет Всемирное Движение Интеллекта - ВДИ, организующее и проводящее около десятка турниров в год.

случаи прямо по ходу онлайн-игры разбирают опытные и высококвалифицированные арбитры. Сразу после того, как закончит играть последняя команда, можно увидеть окончательную табличку. Вроде бы ничего особенного, но для “знатоков”, привыкших ждать результаты по несколько недель, такая технология является настоящим прорывом. Когда еще сыграешь “за соседним столиком” с командами из Украины, Израиля, Финляндии?

Впрочем, это не единственный вариант отыграть турнир. Если нет технической возможности для он-

ИНТЕЛЛЕКТ В ДВИЖЕНИИ

“Не позволяй душе лениться!” - взывал когда-то Николай Заболоцкий. В наше непростое время, когда многие из прежних ценностей утрачены, а то, что пришло им на смену, и ценностями-то назвать трудно, эти слова вспоминаются все чаще и чаще.

КАК В ЭТО ИГРАЮТ?

Пожалуй, главной приманкой и основной отличительной чертой игр ВДИ являются “онлайн-турниры”. Все команды находятся в своих городах и через интернет поддерживают связь. Специальный игровой сервер (vdi.chgk.info) позволяет вводить ответы играющих команд в режиме реального времени и тут же отображает текущие результаты. Спорные

лайна, то можно сыграть и в обычном синхронном режиме. Результаты при этом будут к вечеру следующего дня.

КТО В ЭТО ИГРАЕТ?

Как ни странно, участвуют очень многие взрослые и успешные люди, которым вроде бы некогда разминуть свое ценное время на всякие игрушки. Когда ВДИ зарождалось, мы провели несколько турниров специально для корпоративных команд – почти все их участники играли впервые в жизни. И ничего, сыграли! В числе лидеров и даже победителей побывали команды студии Артемия Лебедева (Москва), издательского дома “ТВ-парк” (Киев), банка “Пивденный” (Одесса), “Азовсталь” (Мариуполь), команда священнослужителей из Воронежа...

Самое большое внимание мы стараемся уделять качеству вопросов. Придумывать вопросы, которые будут интересны и дебютантам, и “профи”, чертовски трудно, но все же возможно. Главная цель – радость и удовольствие участников. Для игр “на результат” есть другие турниры.

КТО ЗАКАЗЫВАЕТ МУЗЫКУ?

Никаких богатых американских дядюшек и тетюшек из Бразилии у нас не водится. Поэтому за участие платят сами участники. Стоимость участия невысока – 35 рублей с команды, причем для студентов, школьников и инвалидов действуют





скидки, а два турнира в год традиционно проводятся бесплатно. Тем не менее, очень во многих городах-участниках организаторам удается привлечь спонсоров и получить поддержку прессы (участие, а тем более высокое место во всемирном турнире - намного более удачный информационный повод, чем обычная игра в своем городе). В результате участникам достаются не только минуты радости, но и ценные призы и подарки.

ЧТО, КРОМЕ ТУРНИРОВ?

А еще у нас есть замечательный индивидуальный интернет-конкурс "Вопрос дня" (<http://vdi.chgk.info/day.phtml>). Каждый день - новый вопрос. Сдать ответ нужно ровно через одну минуту. По итогам каждого игрового месяца определяются победители. Самые постоянные участники конкурса соревнуются еще и в стайерском зачете. Туда допускаются те, кто дал больше всего верных ответов за всю историю "Вопроса дня". В конкурсе уже отыграно более 900 вопросов, лидер - Валентин Мельников из Москвы, у него 572 верных ответа.

КТО ЭТО ДЕЛАЕТ?

В принципе, провести турнир по "Что? Где? Когда?" может абсолютно любой. Но вот сделать это хорошо даже опытному человеку в одиночку очень тяжело. А играть в плохо организованных турнирах не хочется

никому. Именно поэтому Всемирное Движение Интеллекта и объединило столько людей из разных городов и стран. Естественное разделение труда состоит в том, что кто-то пишет вопросы, кто-то их редактирует, кто-то поддерживает работоспособность и актуальность сайта, доверенные лица в каждом городе получают и читают вопросы, и так далее. У основания всей этой машины был один "мотор" - Юрий Дмитриевич Хайчин, человек-легенда. Год назад Юры не стало, но начатые им турниры продолжают. Ибо душа обязана трудиться...

ИГРАЙТЕ С НАМИ!

(Вопросы для читателей)

1. Сравнительно недавно прошла дискуссия, участие в которой приняли ученый-генетик, эксперт в области философии и хозяин птицефермы. Эта дискуссия была посвящена решению широко известного вопроса. Назовите фигурантов этого вопроса.

2. Режиссер фильма, в котором дебютировал этот актер, любил эксперименты. Однажды режиссер попробовал озвучить один из эпизодов непосредственно во время съемок: в тайге, при сильном ветре, на морозе. После эксперимента актер на две недели потерял голос. Назовите этого актера, открывшего в конце 80-х гг. прошлого столетия собственный театр под названием "Детектив".

3. Поначалу в НЕМ видели и бич божий, и зигзаг удачи, чуть позже - знак, означающий распродажу. Воспроизведите ЕГО на своих ответных карточках.

4. С недавних пор в зале ужасов музея мадам Тюссо рядом со статуей Ганнибала Лектера помещена статуя известного спортсмена. Назовите этого спортсмена.

5. Послушайте "Патриотическое" стихотворение М.Векслера, в котором мы заменили два слова:

Когда я вижу инородца,
Я говорю: "Послушай, враг:
Московский кремль не продается,
И не сдается наш варяг".

Какие два слова мы заменили словами "московский кремль"?

6. Все вы наверняка помните предупреждение, встречающееся практически во всех периодических изданиях. А вот Юрий Хайчин "скрестил" его с известной фразой из не менее известного произведения. Какими двумя словами стало заканчиваться получившееся предупреждение?

7. Одним из первых фильмов, которые посмотрел Милош Форман, был документальный фильм по чрезвычайно популярной в Чехии опере Сметаны "Проданная невеста". Назовите особенность этого фильма-оперы, больше всего поразившую Формана.

8. Узнав о мучениях несчастного, герой Михаила Успенского удивился, почему бедняге не пришло в голову задать совсем простой вопрос. Скажем: "Сколько на руке пальцев". В этом случае ответ наверняка не показался бы ему пророчеством. А какой именно это был бы ответ?

9. "Разметало чумы...", "кончало оленей...", "ворочало лес..." О чем, согласно Александру Казанцеву, так сообщали эвенки?

10. Какая статья в энциклопедии Кирилла и Мефодия-2003 располагается между статьями "Речь" и "Речь художественная"?

11. Журнал PC World в 1997 году присвоил фирме Logitech прозвище из двух слов, совпадающее с "наименованием" заглавного литературного героя. Воспроизведите это прозвище.

12. Закончите двумя словами "совет диетолога", взятый нами из подборки медицинского юмора: "Если Вы боитесь располнеть, выпивайте перед едой 50 граммов коньяку. Коньяк притупляет..."

Ответы будут опубликованы в следующем номере.

ЦЕЛЕБНЫЙ КВАДРАТ

Судоку, или числовой кроссворд, - головоломка, получившая огромную популярность совсем недавно. Ее правила предельно просты: вашему вниманию предлагается большой квадрат со сторонами 9x9 клеток, разбитый в свою очередь на 9 маленьких квадратов со сторонами 3x3. В каждом из маленьких квадратов заранее пропечатано несколько цифр от 1 до 9. Ваша задача - заполнить пустующие клеточки так, чтобы в каждом квадрате 3x3 был полный набор цифр от 1 до 9, но при этом чтобы в больших рядах из 9 клеток цифры не повторялись. У каждого судоку есть только один, единственно верный вариант решения. Количество возможных комбинаций в судоку 9x9 составляет, по расчетам Бертрама Фельгенхауэра (англ. Bertram Felgenhauer) 6 670 903 752 021 072 936 960.

Судоку – игра, отлично стимулирующая память и мозговую деятельность. Разгадывая головоломку, вы тренируете свою память. Чем больше вы увлекаетесь этой игрой, тем лучше результат и тем быстрее вы начинаете мыслить и легче что-то запоминать. Было доказано, что такие логические игры настолько стимулируют работу мозга, что у многих людей даже замедляется прогрессирование деменции при болезни Альцгеймера. Если регулярно разгадывать такие головоломки, ваш мозг будет лучше функционировать.

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРЫ

Эта головоломка появилась в американских журналах в конце 70-х годов. В 80-х прижилась в Японии, где получила большое распространение (а также современное название, что по-японски обозначает “одиночное число”). Вообще надо сказать, что японцам эта игра очень понравилась. Ведь разгадывание кроссвордов не очень-то им подходит в связи с особенностями национального языка. В 2004 судоку начали печатать английские газеты. Из Англии судоку-мания перекинулась

на Европу и в Австралию. Наконец, в 2005 эта головоломка триумфально вернулась в США, завершив свой “кругосветный тур”. В настоящее время издается множество специализированных журналов и сборников, книг и руководств по их решению, многие газеты печатают судоку наряду с кроссвордами и задачами по шахматам и бриджу. Поклонники этой игры уже могут наслаждаться ее электронными версиями для ПК или даже мобильных телефонов.

Однако история судоку несколько дольше, чем может показаться. Ее прообраз появился еще в 18 веке, когда швейцарец Леонард Эйлер изобрел так называемый “римский квадрат”, представлявший собой игровой поле 3x3 клетки, которое нужно было заполнить числами от 1 до 9, обращая при этом внимание на то, чтобы сумма чисел во всех строках была бы одинаковой. Современное же судоку значительно отличается от своего предка.

РАЗНОВИДНОСТИ СУДОКУ

Эти головоломки бывают разных уровней сложности. Так, в наиболее простых уровнях количество заранее заполненных клеточек обычно больше, что значительно облегчает процесс игры. Кроме того, для начинающих существуют варианты судоку с полями 6x6. А вот в сложных судоку большую часть клеточек вам предстоит заполнить самостоятельно. Более того, вы столкнетесь с ситуациями, когда придется ставить цифры “наугад” и потом уже проверять правильность своего выбора. Поэтому играть надо вдумчиво, проверяя свои действия. Для тех, кто достиг мастерства в разгадывании судоку и хочет чего-то посложнее, есть варианты головоломки, где квадрат имеет размер, например, 16x16. В этих вариантах к цифрам могут добавляться и буквы, и надо следить не только за тем, чтобы в каждом ряду или каждом квадрате не повторялись определенные цифры, но и определенные буквы.

Кроме того, есть судоку, в которых не указываются отдельные циф-

ры, а только суммы цифр в группах клеток; то есть, само поле разбивается на прямоугольные блоки разных размеров и указывается сумма цифр входящих в каждый блок.

Еще один вариант судоку — когда блоки не квадратные, а произвольной формы с тем же числом клеток. Для стандартного судоку 9x9 это блоки по 9 клеток. Также существуют диагональные судоку. В них, в отличие от обычных судоку, поле не делится на меньшие квадраты. Требуется, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и на двух максимальных диагоналях каждая цифра встречалась только один раз. Для детей используются судоку меньших размеров, например, 2 на 2.

МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ

Для решения судоку рекомендуется использовать карандаш, поскольку его можно легко стереть в случае ошибки. Практика решения головоломки приходит постепенно.

Лучший способ решения — записывать числа-кандидаты в вершине левого угла ячейки. После этого можно увидеть именно те числа, которые должны занимать данную ячейку. Играть в судоку нужно медленно, так как это расслабляющая игра. Некоторые головоломки можно решить за несколько минут, но на другие можно потратить часы или, в отдельных случаях, даже дни. Правильно составленная головоломка имеет единственное решение.

Будьте последовательны. Проверьте ваши действия время от времени. Ошибка в начале может привести к неверному решению всей игры. Если Вы не находите правильного решения, попробуйте решить судоку позже. Иногда решение появляется внезапно, словно озарение.

Сначала смотрите на ряды, столбцы и блоки 3x3 с наиболее заполненными квадратами: легче решить там, где выбор меньше. При заполнении ячейки, нужно проверить столбец, ряд и блок 3x3. Удостоверьтесь, что все другие 8 чисел не дублируются. Легче избежать ошибок в начале игры, чем когда в решенной загадке обнаружится противоречие. Если колонка и ряд имеют одну незаполненную ячейку, то заполняйте ее. При заполнении рядов и столбцов исключите числа, ко-

торые уже вписаны.

Когда в sudoku несколько открытых ячеек в блоке 3×3 и только одна ячейка подходит для данного числа, то именно это число нужно записать в данную ячейку. Перед заполнением удостоверьтесь, что число, которое Вы вписываете в ячейку, не будет встречаться в другой ячейке по столбцу, строке и в блоке 3×3.

Имеются две стратегии, используемые для увеличения скорости решения головоломки. Выберите число, которое было найдено для большинства строк, столбцов или блоков 3×3 в sudoku. Для каждого блока 3×3, который не содержит это число, ищите другие блоки 3×3 в том же самом ряду и столбце блоков 3×3, данные блоки содержат это «наиболее решенное число». В решаемом блоке исключаются места, где это число не может быть вписано в ячейку. Таким образом, найдется единственная ячейка для этого числа. (См. Пример 1).

Число 9 встречается шесть раз в 6 блоках 3×3. Таким образом, число 9 можно смело ставить в центральном нижнем блоке 3×3 в верхнем левом углу, а также во втором сверху правом блоке 3×3 в первой ячейке

2					5	8	9	
	6			9			1	
9			7			7		4
				6			5	8
		6				4		
5	9			3				
3					8			7
	4	9		2			8	
	8	5	1					9

Пример 1.

Пример 2.

	4							7
		3	7		2			9
			8	3	5			
	7					2		
9	1						3	8
		5					7	
			1	2	7			
8			4		3	1		
2				5			6	

первого ряда. В центральном блоке 3×3 число 9 может стоять только в третьей ячейке второго ряда. (См. Пример 2).

Середина верхнего ряда блоков 3×3 и середина нижнего ряда блоков 3×3 почти полностью заполнены. В середине верхнего блока три нерешенных числа — 1, 4, и 9. Анализируя такую ситуацию, можно вписать число 4 в центр блока, число 1 — в правый верхний угол, а число 9 — в левый верхний угол. Аналогично можно поступить в нижнем центральном блоком 3×3: в нем отсутствуют числа 6, 8 и 9. Ячейки заполняются последовательно: число 6 ставим в центр, число 9 в нижний правый угол, а число 8 в нижний левый угол.

Вот и все. Не так уж много подсчетов. Даже у неопытных игроков уйдет не более 10 минут на одну игру.

Надеемся, вы с удовольствием присоединитесь к нам в разгадывании sudoku! Мы будем публиковать новые головоломки в последующих номерах альманаха, каждый раз увеличивая сложность игры. Пожалуйста, пишите нам и делитесь своими впечатлениями и успехами! Удачи!

ОТ РЕДАКЦИИ:

Надеемся, что эта головоломка придется вам по вкусу. Предлагаем вам попробовать свои силы не только в разгадывании, но и в составлении sudoku. Присылайте свои варианты по адресу: 454008, г. Челябинск, а/я 1375, Усманову Р.Р. или по электронной почте ig@intgames.ru. Самые удачные sudoku будут опубликованы на страницах «Интеллектуальных игр», а победитель получит приз от редакции!

Задача 1.

2	4			1		6	8	
	8	1	4	7			3	5
7		6	2		8		9	4
4	9	2			3	8	1	
	1		6		2		7	
	3	7	1			5	4	2
3	7		8		1	4		9
1	2			9	7	3	6	
	6	9		2			5	1

Задача 2.

7	3		5	6	2	9		
	6		8		4		3	1
2		4	3			5		7
8	5		7	1				2
1		2				6		3
3				4	6		1	5
5		8			7	1		4
4	2		1		9		8	
		7	4	2	8		5	9

Задача 3.

2	4					7	6	
	8	6	7	9				2
9		3		4		5		8
3	1					4		7
4								1
8		7					2	3
1		4		2		8		6
6				7	4	2	3	
	3	2					9	4

Задача 4.

6	2		1				5	7
		1		5	6			3
		7	4		2	6		9
5			2				7	
	8		5		7		6	
	1				9			5
1		5	6		8	3		
2			9	1		5		
8	6				5		4	1