

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



2(12)



2008

А Л Ь М А Н А Х Д Л Я У М Н Ы Х Л Ю Д Е Й

Наталья Ковалёва:

**ЧТОБЫ УЧИТЬ,
НУЖНО УБИТЬ
В СЕБЕ ИГРОКА!**

Стр. 24-27

Читайте в номере:

Шахматное шоу в Линаресе	Стр. 6
«Шашечный Оскар»	Стр. 16
Как гошники бегали по Европе	Стр. 28
Большой бриджевый скандал	Стр. 32
Легенды покера	Стр. 42
Легенды преферанса	Стр. 44
Маджонг в Репино	Стр. 50
Компьютерные войны	Стр. 52
Как провести фестиваль интеллектуальных игр	Стр. 58

а также другие материалы...





В ОЖИДАНИИ НОВЫХ ПОБЕД

Вроде бы не так уж и много времени прошло с начала нового года, а спортивная жизнь преподнесла нам немало событий. Шахматный супертурнир «Линарес», Чемпионат Европы по шашкам-64, первенство Европы по Го, Кубок Славы по бриджу – вот далеко не полный перечень только тех соревнований, речь о которых пойдёт в сегодняшнем номере.

Но самое главное из них нам только предстоит. Олимпиада по четырем видам интеллектуального спорта – шахматам, шашкам, бриджу и Го, как уже всем известно, пройдёт осенью в Пекине. Эта в буквальном смысле революция, переворот в истории интеллектуальных игр, стала возможна во многом благодаря и представителям России. И уже практически нет никаких сомнений, что эти состязания станут регулярными в рамках каждой проводимой Олимпиады. Мощная подготовка к ней идёт полным ходом, и можно предположить, что любой турнир, любое соревнование по каждому виду спорта, даже пока не включённому в программу Интеллектиады, с нынешнего момента будет негласной тренировкой перед взятием этой высоты.

Россия всегда гордилась своими спортивными достижениями. Нет причины беспокоиться и на этот раз: мы уверены, что спортсмены-интеллектуалы только добавят медалей нашей стране. В течение года мы так или иначе будем освещать как подготовку к Олимпиаде, так и её результаты. А пока...

Предлагаем учиться дальше и совершенствовать своё мастерство! В этом номере мы продолжаем публикации учебно-тренировочных материалов по шахматам, бриджу, преферансу, нардам, «Что? Где? Когда?», а в ближайшем времени планируем только расширять этот список. Играйте с нами, и кто знает, может, эти строки сейчас читают будущие чемпионы интеллектуальных Олимпиад!

ООО «Издательский дом «Интеллектуальные игры». Учредители: Кирилл Игнатьев, Рашид Усманов

Главный редактор: Рашид Усманов

Редакторы-эксперты: Алексей Безгодов, Владимир Кайдалов, Юрий Коваленко, Андрей Кругов, Евгений Панюков, Павел Портной, Борис Савельев, Алексей Шонин

Ответственный секретарь: Дмитрий Смирнов **Литературный редактор:** Наталья Дернова **Дизайнер:** Владимир Чалый

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

Телефон редакции: 8(351) 247-74-46. Представительство в Москве: 8 (495) 202-93-18. E-mail: ig@intgames.ru. Сайт: www.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. Заказа №949/2. Тираж 11 000 экз. Отпечатано в типографии ООО «Авангард-Пресс». 454084, Челябинск, пр. Победы, 160, офис 245. Телефон: 8 (351) 267-22-08. Цена свободная

Подписаться на журнал можно в любом почтовом отделении России через каталог: «Роспечать» - 18039

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



АЛЬМАНАХ ДЛЯ УМНЫХ ЛЮДЕЙ



2008
2(12)

СОДЕРЖАНИЕ

ШАХМАТЫ	6	Шахматное шоу в разных концах света Этот противоречивый Александр Алёхин! Эндшпиль. Ладейные окончания
----------------	----------	--

ШАШКИ	16	Шашки достойны признания! Российский триумvirат Жребий чемпиона Дебютные ловушки Жертвы шашек в партиях чемпионов
--------------	-----------	---

ГО (БАДУК)	24	Маленькая девочка Бежим мы как-то с Ковалёвой по Европе
-------------------	-----------	--

СПОРТИВНЫЙ БРИДЖ	32	Большой бриджевый скандал Игра для влюблённых Конвенция Фишбейна Не всё так просто, как поначалу кажется...
-----------------------------	-----------	--

ПЕРСОНАЛИИ	40	Блиц-интервью
-------------------	-----------	---------------

ПОКЕР	42	Мифы и легенды покера
--------------	-----------	-----------------------

ПРЕФЕРАНС	44	Семь мифов и легенда Немного порешаем
------------------	-----------	--

НАРДЫ	48	Задачи от Некрасова
--------------	-----------	---------------------

МАДЖОНГ	50	Про репинский маджонг
----------------	-----------	-----------------------

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ	52	C&C: Tiberium wars Мор. Утопия
------------------------------	-----------	-----------------------------------

ИГРЫ ЗНАТОКОВ	56	Как провести фестиваль интеллектуальных игр и не остаться без друзей
--------------------------	-----------	---

В октябре 2008 года, после окончания Олимпийских игр и Паралимпийских игр в Пекине пройдут первые в истории Всемирные интеллектуальные игры по четырём видам спорта – шахматам, шашкам, бриджу и Го, объединённым в Международную ассоциацию интеллектуальных видов спорта (IMSA). Председателем Оргкомитета первых Всемирных интеллектуальных игр (WMSG) является президент Олимпийского комитета Китая и исполнительный президент оргкомитета Олимпийских игр в Пекине-2008 (BOCOG) г-н Лю Пен. Почетным членом Оргкомитета WMSG стал президент МОК Жак Рогге.

В заседании Оргкомитета первых Всемирных интеллектуальных игр (WMSG) также приняли участие генеральный секретарь Олимпийского комитета Китая Луцен Сон, президент IMSA и президент WBF Жозе Дамиани (Франция), вице-президент IMSA Валерий Закоптелов, вице-президент IGF Юки Шигено (Япония), исполнительный директор FIDE Дэвид Джаррет (Великобритания), исполнительный президент Азиатской конфедерации шашек FMJD Чимеддорж Бат-Эрденэ (Монголия), президент Итальянской федерации бриджа FIGB Джанарриго Рона (Италия), генеральный секретарь Ассоциации мультиспорта России Алексей Кыласов.



На фото: Валерий Закоптелов, Жозе Дамиани

«Шахматы и бридж являются признанными Международным олимпийским комитетом (МОК) видами спорта, шашки и Го также активно стремятся в олимпийскую семью, - сказал президент ФИДЕ Кирсан Илюмжинов. - Эти игры точно станут регулярными. Вторые после Пекина-2008 мы изначально хотели провести в Сочи в 2010 году. Но сейчас вступим в переговоры с Оргкомитетом зимних Игр 2010 года в Ванкувере, а затем и с Оргкомитетом летних Игр 2012 года в Лондоне. Ну а в Сочи Интеллектуальные игры пройдут в 2014 году».

Второй по счёту турнир Гран-при по шахматам 2008-2009 пройдет в России. Предварительно местом проведения престижного гроссмейстерского состязания станет Красноярск. Откроет серию Гран-при турнир в Баку, который начнется уже 20 апреля.

Всего в рамках серии 2008-2009 будет проведено шесть турниров. Каждый из них пройдет по круговой системе с участием 14 гроссмейстеров. Победитель Гран-при сыграет матч с победителем Кубка мира 2009 года за право права бросить вызов чемпиону мира в 2010.



В Перми мастера бриджа, шашек, шахмат и Го проведут репетицию перед Всемирными интеллектуальными играми.

Международный кубок IMSA по интеллектуальным играм пройдет в Перми 29-30 апреля. Состязания пройдут по таким видам спорта, как шашки, шахматы, Го и бридж. Ожидается, что в Пермь приедут порядка 200 спортсменов из 21-й страны мира. Также ожидается приезд на Кубок послов и представителей парламентов разных стран. Турнир станет своего рода «разминкой» перед предстоящими первыми Всемирными интеллектуальными играми, которые пройдут в Пекине в октябре 2008 года. Среди организаторов Кубка в Перми - Федерация спортивного бриджа России, Международная ассоциация интеллектуального спорта (IMSA, объединяет четыре международных спортивных федерации - по шахматам, шашкам, бриджу и Го), а также Ассоциация мультиспорта России.

Матч-реванш за мировую корону между новым чемпионом индийцем Виши Анандом и россиянином Владимиром Крамником состоится в Бонне.

Этот матч станет главным событием нынешнего шахматного года. Поединок пройдет только в октябре, но уже сейчас его время и место активно обсуждаются специалистами и любителями древней игры. Некоторые конкуренты Крамника уже поспешили заявить: матч



этот будет для него фактически «домашним».

Ведущий российский гроссмейстер действительно много времени проводит в Германии и вполне может чувствовать себя там как дома. Однако и Виши Ананд не раз играл в клубном первенстве немецкой бундеслиги. Гораздо сложнее переговоры шли по поводу сроков матча. Бонн почти круглый год принимает множество крупных выставок и конференций. В итоге было решено, что матч пройдет с 11 по 28 октября.

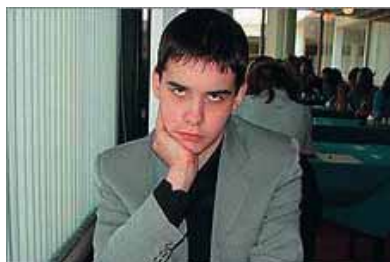
Призовой фонд составит полтора миллиона евро. 300 тысяч по регламенту достанется ФИДЕ, а остальную сумму гроссмейстеры поделят поровну независимо от исхода поединка.

Победитель матча-реванша Крамник — Ананд в 2009 году сыграет за корону с сильнейшим в поединке претендентов между Веселином Топаловым и Гатой Камским. Однако место и срок проведения этой встречи пока не определены. В январе Федерация шахмат Калмыкии выдвинула кандидатуру Элисты. Менеджер болгарского шахматиста Сильвио Данаилов высказался против этого предложения: «Для нас такой вариант неприемлем. Не хочу зарекаться, что никогда больше мы не приедем в Калмыкию, нас там хорошо принимали в 2006 году. Но играть там серьезный матч после скандала в поединке с Крамником Веселин, конечно, не станет. Мы предлагаем встретиться с Камским в Софии. Но если менеджеры Гаты смогут предложить лучшие финансовые условия за океаном, то готовы сыграть и в США».

С 28 апреля по 4 мая в Челябинске состоится XVII Кубок России по спортивному бриджу.

Кубок России — самое крупное бриджевое соревнование в стране. По традиции XVII Кубок по спортивному бриджу принимает старт на уральской земле. Все сильнейшие игроки России считают своим долгом почтить турнир своим присутствием.

ствием. Каждый год Кубок России расширяет свою географию. В этом году в южноуральскую столицу, чтобы побороться за звание чемпионов и право обладать Кубком съедутся представители разных стран Мира. В соревнованиях принимают участие призёры чемпионатов мира, Европы и Всемирных бريدжевых Олимпиад.



Брянский шахматист Ян Непомнящий стал победителем крупного турнира Aeroflot Open-2008, состоявшегося в российской столице в январе.

Призовой фонд соревнований был весьма высоким — \$200 тысяч, причём половина этой суммы пошла на вознаграждение участников сильнейшего турнира, в котором соревновались 66 гроссмейстеров. Ян получил тридцать тысяч призовых.

Специалисты признали победу Яна Непомнящего главным событием соревнований. В мире шахмат уже привыкли к тому, что будущее в этом виде спорта — это Карлсен и Карякин, оба родившиеся в 1990 году. Ян Непомнящий — их ровесник. И вполне возможно, что в ближайшее время Непомнящий сможет сократить отставание от уже раскрученных юных гениев.

В Днепропетровске завершился XIII традиционный мемориал братьев Урихов по русским шашкам.

Турнир как всегда собрал сильный состав - чемпион мира (100) и Европы (64) А. Шварцман, экс-чемпионы мира И. Доска, Ю. Королев, А. Плакхин, В. Гребенкин, мгр С. Белошеев. Победу в турнире одержал «хозяин площадки» Сергей Белошеев - 17 очков, 2 - 3 места поделили Ион Доска (лучший по дополнительному критерию) и Александр Шварцман - по 16.

В Новосибирске прошло VII Первенство Сибири по интеллектуальным играм.

С 14 по 16 марта 2008 года, в нём приняли участие 84 команды

из 30 населённых пунктов Сибири, Урала и Дальнего Востока, состоящих из студентов средних специальных и высших учебных заведений, учащихся школ, профессиональных училищ и лицеёв.

Все команды были разделены на две подгруппы: школьники и студенты. Победителем игры «Что? Где? Когда?» в первой подгруппе стала команда «За тцнись!» (г. Челябинск), во второй - команда «Интермост» (компания «Интермост Логистика», г. Новосибирск). Лучшими в соревнованиях «Брейн-ринг» в первой подгруппе стала команда «Логос-оп» (сборная команда школьников города Южно-Сахалинска), во второй - команда «Интермост». Победителем турнира по спортивной «Своей игре» стала в первой подгруппе Елена Казакова (Команда «За тцнись!», г. Челябинск), во второй подгруппе — Владимир Бычков (команда «МММ», Дом детского творчества «Центральный», г. Новосибирск). Победителем «Интеллектуального многоборья» стал в первой подгруппе Максим Вертунов (команда «В контакте», Кемеровский городской клуб интеллектуальных игр) и во второй — Илья Корнеев (команда «Alpha», Лига интеллектуальных клубов г. Барнаула).

Крупный турнир в память об экс-чемпионе мира Бобби Фишере прошёл в Рейкьявике.

В соревнованиях ветеранов приняли участие венгры Пал Бенко и Лайош Портиш, чех Властимил Горт, Фридрих Олафссон из Исландии. Именитые шахматисты сыграли в турнире по быстрому шахмату, главным судьёй которого стал россиянин Борис Спасский, уступивший Фишеру чемпионскую корону в 1972 году как раз в Рейкьявике. Победителем же открытого турнира, проходившего параллельно, стал, китаец Ван Хао, обошедший по дополнительным показателям исландца Ханне Стефанссона и своего соотечественника Ван Ю.

В январе в Москве состоялся 1-й чемпионат мира по русским шашкам среди компьютерных программ.

Участие приняли все сильнейшие программы - чемпион России Plus600 (автор С. Старцев), победитель неофициального чемпионата Европы Kallisto (И. Коршунов), широкоизвестная самой большой базой окончаний Тундра (В. Камынин и А. Шевченко), аналитические движ-

ки из комплексов программ Аврора (А. Свирин) и Торнадо (М. Глизерин). Были и два новичка, Скифи (С. Нефедов) и KestoG (К. Гасаитис).

В результате упорной и драматичной борьбы победу в турнире одержала программа Торнадо Михаила Глизерина, которая в 4-ой партии дополнительного матча победила Каллисто Игоря Коршунова. Третье место у дебютанта соревнований - Скифи Сергея Нефедова.

В Самаре прошёл четвёртый ежегодный межрегиональный преферанс-турнир среди ИТ-специалистов «ПоПУЛЯрные технологии».

Участие в интеллектуальной битве приняли около 200 человек из Самары, Тольятти, Казани, Уфы, Москвы, Гагр, Новокуйбышевска.

В перерывах между сражениями игроки могли пообщаться, обсудить насущные проблемы, узнать о новинках цифровой индустрии. Ведь «ПоПУЛЯрные технологии» — это не только спортивное состязание, но еще и форум профессионалов. Общий призовой фонд турнира составил 50 тысяч рублей. Первое место занял Евгений Тарунтаев, второе — Илья Минкин, а замыкает тройку лучших игроков Сергей Щербинин.



14-летняя китаянка Хоу Ифань поднялась с пятого на третье место в новом рейтинг-листе ФИДЕ.

Однако от занимающей первую строчку венгерки Юдит Полгар, её отделяет целых 160 пунктов. Венгерская шахматистка уже много лет выступает только в мужских турнирах и по-прежнему стоит особняком в женском рейтинг-листе, опережая идущую на втором месте индийскую шахматистку Хумпи Конеру на 106 пунктов.

Россиянка Александра Костенюк, не выступавшая в последние месяцы в официальных турнирах, сохранила за собой шестую позицию. Следующая из наших шахматисток - Татьяна Косинцева - занимает двенадцатое место в списке.

ШАХМАТЫ. Морелия (Мексика) - Линарес (Испания), 15.02-7.03.2008																				
№	Участник	ЭЛО	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	Очки	Место
1	Алексей Широв	2755		=	=	1	=	1	=	0		0	=	0	=	0	=	0	5,5	7-8
2	Магнус Карлсен	2733	=		=	1	1	0	=	0	1		0	1	=	=	1	=	8	2
3	Петер Лeko	2753	=	=		0	=	1	0	0	=	1		0	=	=	0	=	5,5	7-8
4	Веселин Топалов	2680	0	0	1		1	=	1	=	1	0	1		0	=	=	=	7,5	3-4
5	Левон Аронян	2739	=	0	=	0		=	1	1	=	=	=	1		=	=	=	7,5	3-4
6	Теймур Раджабов	2735	0	1	0	=	=		=	=	1	=	=	=	=		=	=	7	5
7	Василий Иванчук	2751	=	=	1	0	0	=		=	=	0	1	=	=	=		=	6,5	6
8	Вишванатан Ананд	2799	1	1	1	=	0	=	=		1	=	=	=	=	=	=		8,5	1

ШАХМАТЫ. Амбер-2008 (игра в «слепую»). Ницца, 15-27.03.2008																
№	Участник	ЭЛО	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Очки	Место
1	Владимир Крамник	2799		=	=	1	=	=	=	=	=	1	=	=	6,5	1-4
2	Вишванатан Ананд	2799	=		=	0	=	=	=	0	1	1	1	=	6	5-7
3	Веселин Топалов	2780	=	=		0	1	1	1	=	=	=	=	=	6,5	1-4
4	Александр Морозевич	2765	0	1	1		=	=	1	0	=	=	=	1	6,5	1-4
5	Шахрияр Мамедьяров	2760	=	=	0	=		0	1	=	1	0	=	0	4,5	10-11
6	Петер Лeko	2753	=	=	0	=	1		=	=	=	=	=	1	6	5-7
7	Василий Иванчук	2751	=	=	0	0	0	=		=	=	1	=	=	4,5	10-11
8	Левон Аронян	2739	=	1	=	1	=	=	=		=	=	=	=	6,5	1-4
9	Борис Гельфанд	2737	=	0	=	=	0	=	=	=		0	0	0	3	12
10	Магнус Карлсен	2733	0	0	=	=	1	=	0	=	1		1	1	6	5-7
11	Сергей Карякин	2732	=	0	=	=	=	=	=	=	1	0		=	5	8-9
12	Люк Ван Вели	2681	=	=	=	0	1	0	=	=	1	0	=		5	8-9

ШАХМАТЫ. Амбер-2008 (быстрые шахматы). Ницца, 15-27.03.2008																
№	Участник	ЭЛО	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Очки	Место
1	Владимир Крамник	2799		0	1	=	0	1	=	=	=	=	=	=	5,5	6-7
2	Вишванатан Ананд	2799	1		=	1	1	0	0	=	0	0	=	=	5	8
3	Веселин Топалов	2780	0	=		1	=	=	0	0	=	=	1	1	5,5	6-7
4	Александр Морозевич	2765	=	0	0		=	0	=	0	1	=	1	=	4,5	9-11
5	Шахрияр Мамедьяров	2760	1	0	=	=		=	=	=	0	0	=	=	4,5	9-11
6	Петер Лeko	2753	0	1	=	1	=		=	=	=	=	=	=	6	3-5
7	Василий Иванчук	2751	=	1	1	=	=	=		0	1	=	1	0	6,5	2
8	Левон Аронян	2739	=	=	1	1	=	=	1		0	1	1	1	8	1
9	Борис Гельфанд	2737	=	1	=	0	1	=	0	1		=	=	=	6	3-5
10	Магнус Карлсен	2733	=	1	=	=	1	=	=	0	=		0	1	6	3-5
11	Сергей Карякин	2732	=	=	0	0	=	=	0	0	=	1		1	4,5	9-11
12	Люк Ван Вели	2681	=	=	0	=	=	=	1	0	=	0	0		4	12

11ШАХМАТЫ. Амбер-2008 (общий зачёт). Ницца, 15-27.03.2008										
№	Участник	ЭЛО	Очки	Место		№	Участник	ЭЛО	Очки	Место
1	Владимир Крамник	2799	12	2-5		7	Василий Иванчук	2751	11	6-8
2	Вишванатан Ананд	2799	11	6-8		8	Левон Аронян	2739	14,5	1
3	Веселин Топалов	2780	12	2-5		9	Борис Гельфанд	2737	9	10-12
4	Александр Морозевич	2765	11	6-8		10	Магнус Карлсен	2733	12	2-5
5	Шахрияр Мамедьяров	2760	9	10-12		11	Сергей Карякин	2732	9,5	9
6	Петер Лeko	2753	12	2-5		12	Люк Ван Вели	2681	9	10-12

ШАШКИ. Чемпионат Европы по шашкам 64 FMJD среди мужчин. г. Чебаркуль, 2-12.03.2008

№	Участник	Звание	Стр.	Очки I эта- па	Место I этапа	I финал		II финал		III финал		IV финал		M
1	Токусаров Иван	МГ	Россия	10	1	12	8	13	4			14	2	2
2	Шварцман Александр	МГ	Россия	10	2	12	7	13	3			14	1	1
3	Чернышёв Пётр	МФ	Россия	9	3	11	6	12	2	14	6	15	4	3
4	Белошеев Сергей	МГ	Украина	9	6	10	5	11	1	13	5	14	3	4
5	Гребёнкин Валерий	МГ	Украина	8	7	9	4	11	8	11	4	12	6	5
6	Шкатула Денис	-	Украина	7	10	7	3	9	7	9	3	10	5	6
7	Бурко Сергей	-	Беларусь	7	15	7	2	7	6			8	8	7
8	Кондраченко Евгений	МФ	Беларусь	7	16	7	1	7	5			8	7	8

**ШАШКИ. Чемпионат Европы по шашкам 64 FMJD среди мужчин. г. Чебаркуль, 2-12.03.2008
Дополнительный турнир за I место (с укороченным контролем).**

№	Участник	Звание	Стр.	1	2	1	2	1	2	M
1	Шварцман Александр	МГ	Россия		0:2 2:0		2:0 2:0		2:0	1
2	Токусаров Иван	МГ	Россия	2:0 0:2		0:2 0:2		0:2		2

ГО. Чемпионат Европы среди юношей до 16 лет. Микулово (Чехия), 7-9.03.2008

M	Участник	Рейт	Co.	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt
1	Kachanovskyi Artem	4d	UA	27	36+	28+	5+	6+	2+	7+	6
2	Debarre Thomas	4d	FR	26	9+	3+	4+	13+	1-	14+	5
3	Savolainen Javier-A	3d	FI	26	16+	2-	28+	14+	6+	5+	5
4	Kravec Andrij	4d	UA	26	20+	11+	2-	10+	12+	8+	5
5	Prokop Jan	3d	CZ	25	23+	8+	1-	12+	10+	3-	4
6	Lin Viktor	3d	AT	25	18+	7+	12+	1-	3-	24+	4
7	Kashaev Andrej	4d	RU	25	10+	6-	18+	24+	17+	1-	4
8	Mitic Nikola	3d	RS	25	15+	5-	29+	11+	13+	4-	4
9	Nikishin Oleg	3d	RU	25	2-	10-	30+	29+	18+	11+	4
10	Serban Mihai	4d	RO	24	7-	9+	15+	4-	5-	33+	3
11	Jabarin Ali	3d	IL	24	29+	4-	16+	8-	15+	9-	3
12	Mitic Dusan	4d	RS	24	22+	19+	6-	5-	4-	20+	3
.....

ГО. Чемпионат Европы среди детей до 12 лет. Микулово (Чехия), 7-9.03.2008

M	Участник	Рейт	Co.	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt
1	Mykhaljuk Jurij	2k	UA	19	7+	4+	3+	2+	9+	5+	6
2	Khabazov Nikita	1k	RU	18	12+	6+	14+	1-	3+	4+	5
3	Koroljov Roman	3k	UA	17	8+	10+	1-	5+	2-	6+	4
4	Mdvedev Dmitrij	5k	RU	17	5+	1-	10+	6+	11+	2-	4
5	Tal Michaeli	4k	IL	16	4-	15+	8+	3-	7+	1-	3
6	Eroshkin Oleksandr	7k	UA	16	9+	2-	11+	4-	12+	3-	3
7	Berende Tudor	7k	RO	16	1-	8-	16+	12+	5-	10+	3
8	Popov Stepan	7k	RU	16	3-	7+	5-	13-	14+	11+	3
9	Iacob Alexandru	5k	RO	16	6-	14-	13+	10+	1-	15+	3
10	Mastan Diana	7k	RO	15	11+	3-	4-	9-	16+	7-	2
11	Stepasjuk Vasilisa	7k	RU	15	10-	12+	6-	14+	4-	8-	2
12	Surma Bartosz	7k	PL	15	2-	11-	15+	7-	6-	16+	2
.....

ШАХМАТНОЕ ШОУ В РАЗНЫХ КОНЦАХ СВЕТА



Евгений Гик,
мастер спорта по шахматам,
кандидат технических наук,
журналист, литератор,
автор более 150 книг,
г. Москва

Перед весенним праздником 8 марта в Линаресе завершился традиционный супертурнир, который в течение многих лет неофициально считается турнирным чемпионатом мира. Нынешний - один из сильнейших за всю историю, он имел 21-ю категорию (выше не бывает). В два круга встречались Вишванатан Ананд (Индия, 2799), Веселин Топалов (Болгария, 2780), Алексей Широв (Испания, 2755), Петер Лeko (Венгрия, 2753), Василий Иванчук (Украина, 2751), Левон Аронян (Армения, 2739), Теймур Раджабов (Азербайджан, 2735), Магнус Карлсен (Норвегия, 2733).

Хотя этот форум уже третий раз проходил в разных концах света, большинство любителей шахмат давно называют его «Линарес», весьма престижный бренд. По сложившейся ныне системе восемь семисотников сражаются в два круга, причём первый проводят в мексиканской Морелии, а второй, после пятидневной паузы, связанной с перелётом и короткой акклиматизацией, уже в испанском Линаресе.

Как мы знаем, ныне «Линаресу» конкуренцию составляет турнир Вейк-ан-Зее — он открывает год, а за ним в феврале-марте следует шахматный Уимблдон в Мексике и Испании. Кстати, в этом году у обоих турниров юбилей — более старому, голландскому, исполнилось 70 лет, а молодой «Линарес» отметил 25-летие.

Формат турнира не раз менялся. В те или иные времена в нем участвовало разное число гроссмейстеров, чаще всего четырнадцать — с 1991 по 1995-й годы. В 1998-м решено было приглашать только самых именитых - 6, 7 или 8 супергроссмейстеров, и форум стал двухкруговым; в последние три года организаторы остановились на цифре 8.

Чем отличаются два турнира? Вейк-ан-Зее более представительный, но средний рейтинг его участников, за счет «хвоста», чуть ниже, последний имел 2742. А у Линареса-2008 составлял 2755, даже выше, чем у чемпионата мира в Мехико - 2752. Однако есть, как мне кажется, и один минус. Конечно, путешествие из одной точки планеты в другую весьма заманчиво, но, с другой стороны, авиамаршрут Морелия — Линарес превращает серьёзное мероприятие в шахматное шоу. Впрочем, всё зависит от настроения гроссмейстеров и качества партий. В это раз он оказался довольно высоким, борьба шла ожесточенная, гроссмейстерских ничьих — без всяких «софийских правил» — почти не было. Около

половины партий закончились результативно.

Интересно, что в восьмёрке нынешнего «Линареса» присутствовало семеро из Вейк-ан-Зее — в полном составе шестёрка победителей, к ним добавился Топалов, с которым всегда веселее, и лишь один «новенький» — Широв.

Если бы дело происходило в советские времена, мы бы сказали, что большинство участников представляет СССР, а так оказалось, что — ни одного! Крамник заранее объявил, что пропускает «Линарес». Другие российские лидеры: Свидлер, Морозевич и Гришук — провалили чемпионат мира в Мехико и, видимо, попали в список «провинившихся». А наши юные семисотники ещё чуть-чуть не дотягивают.

Из интересных фигур отсутствовал Гата Камский. Феерическую победу в Кубке мира он одержал совсем недавно, и теперь перед ним, по крайней мере до матча с Топаловым, открыты все шахматные двери, но, увы, состав Линареса, как и Вейк-ан-Зее, был утвержден до старта Кубка в Ханты-Мансийске.

Нынешний турнир связан ещё с одной круглой датой. Ровно три года назад именно в Испании свое последнее состязание провел Гарри Каспаров, после чего целиком переключился на политику. Три года отсутствия означают, что теперь Гарри исключается из рейтинг-листа. Второй случай в истории после Фишера, когда шахматный король с рейтингом №1 покидает список.

Да, испанский форум навсегда будет связан с именем Каспарова. Именно в Линаресе он одержал свои самые яркие турнирные победы. Гарри чаще всех играл здесь — 14 раз (Иванчук в этом году догнал его, Ананд вплотную приблизился, другие корифеи заметно отстают). А по количеству первых призов Каспарова вообще не догнать — семь раз он брал чистое первое место

и дважды делил его: в 2000-м с Крамником и в 2005-м – с Топаловым (в заключительном выступлении Гарри за тур до финиша обеспечил себе победу по коэффициентам и немного расслабился, позволив Веселину догнать себя).

Фантастический результат Каспаров показал в 2001 году. Шестеро гроссмейстеров (включая его исторического соперника Карпова) сражались в два круга. Каспаров набрал «+5» - 7,5 очков из 10, а все остальные участники оказались в «минусе», дружно отстали от триумфатора на три очка и разделили 2-6-е места! Повторить это уникальное достижение невозможно. Остается только сожалеть, что Линарес теперь вынужден обходиться без Каспарова.

Как протекал Линарес-2008? Больших неожиданностей не произошло, всё протекало по проторенной дорожке. В первом туре Ананд эффектно победил Широва и так до конца и не утратил лидерства. Его основной конкурент, один из героев Вейк-ан-Зее, 17-летний вундеркинд Карлсен, стартовал слабо – проиграл две партии, в том числе Ананду, но потом устроил настоящую гонку с преследованием, в ней и состояла главная интрига. Догонит или не догонит? Магнус четырежды выиграл, на финише вплотную приблизился, но так чемпиона мира и не настиг.

Топалов, как обычно, играл бескомпромиссно, до голых королей. Думаю, включая on-line, любители шахмат первым делом нажимали на кнопку с его партией. Но два странных поражения от Карлсена лишили его честолюбивых надежд – в первом круге он умудрился проиграть белыми в безобидной защите Алёхина, во втором не сумел реализовать три лишние пешки, но вместо того, чтобы форсировать вечный шах, зевнул мат. Дележ 3-4-го мест с вечным фаворитом Ароньяном при таком стечении обстоятельств вполне сойдет.

В прошлом году с Раджабовым произошел печальный случай, – в Мексике по дороге в Морелию у него умыкнули компьютер. В знак протеста гроссмейстер отказался садиться за доску. Играть без электронного помощника всё равно, что давать соперникам приличную фору. На этот раз обошлось без приключений, – возможно, к роботу бакинца был приставлен охранник. Но дела всё равно не пошли, и «полтинник» вполне отражает шахматную форму Теймура. Иванчук

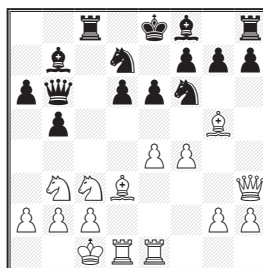
сыграл несколько ярких партий, но в борьбе за высокое место не участвовал. Когда в турнире играют сплошь супергроссмейстеры, кто-то из них неизбежно оказывается в самом хвосте. Не повезло Лeko и Широву.

Сравнивая Линарес-2007 и Линарес-2008, мы видим, что наметилась чёткая закономерность. Ананд опять взял первое место, опять набрал «+3» и проиграл всего одну партию. Так что в следующем году можно заранее расписывать турнирную таблицу...

Из богатого шахматного урожая, собранного в Линаресе, нелегко выбрать самые сочные плоды. Автор заметок подобрал десять эпизодов, в которых произошло что-то необычное и примечательное. При этом каждый из пятёрки победителей представлен одним или двумя победными примерами.

Десять фрагментов ожесточённой борьбы

1. Широв – Ананд

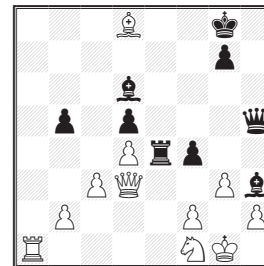


К этой позиции пришла партия в модной системе Найдорфа в «сицилианке». Однако Ананд применяет идею, типичную для варианта дракона – отдает ладью за коня с3.

13... ♖:c3! 14. bc ♜c7 15. ♘b1 ♙e7 16. e5?! Белые считают себя обязанными опровергнуть жертву, без всякой подготовки осуществляют прорыв в центре и быстро остаются у разбитого корыта. **16... de 17. f5 ♙d5 18. ♙:e7 ♜:e7!** Завидное хладнокровие, после **18... ♖:c3+ 19. ♘a1 ♙:d1 20. ♙b4! e4 21. ♙e2 ♜e5+ 22. c3** перевес на стороне белых. **19. fe fe 20. ♜g3 g6 21. ♙d2 ♜c8 22. ♜g5+ ♙e8 23. ♜g4 ♙:c3+ 24. ♘a1 ♙d5 25. ♙e3 ♙f6! 26. ♜h4 ♜e7 27. ♙f1 ♙:b3! 28. cb ♙ce4 29. ♙b2 ♜c1+ 30. ♙b1 ♜c5.** Белые сдались. Чёткая победа Ананда в первом туре предопределила дальнейшие собы-

тия – если со старта всё идет гладко, Виши трудно остановить.

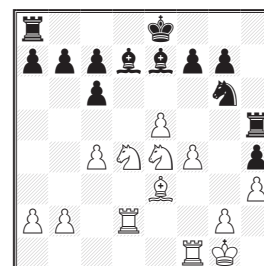
2. Ананд – Ароньян



Контратака Маршалла в последнее время стала чуть ли не опровержением «испанки», всё меньше желающих играть белыми на победу. Ананд – один из них, кто иногда предпринимает такие попытки, но на сей раз он перегнул палку. Чёрные отдали ещё и вторую пешку, чтобы получить контригру, и сейчас чемпиону миру следовало освободить восьмую горизонталь, чтобы зафиксировать ничью - **29. ♙b6 ♜e2 30. ♙a8+ ♙f7 31. ♙a7+.**

29. ♙d2? ♜e2 30. ♙f3 ♜e3!, и все кончено: **31. fe ♜:f3 32. ♜c2 fg 33. hg ♜:g3+ 34. ♙h1 ♙f5.** Белые сдались. Больше таких проколов Ананд не допускал.

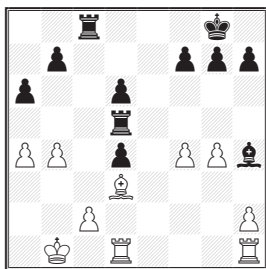
3. Раджабов - Топалов



На доске скучноватая позиция из берлинского варианта «испанки», но Раджабов находит возможность придать ей веселья и неожиданно... зевает пешку. Его предыдущий ход был **18. ♙d1-d2**, хотя следовало двинуть ладью на одно поле вперед, - тогда слон падал под защиту.

18... ♙:e5! 19. b3. После **19. fe ♜:e5** фигура отыгрывалась, а двух пешек как не бывало. **19... f6 20. ♙e2 ♙f7?** Ответная любезность (лучше **20... ♙g6**), теперь белые пристают к пешке h4 и восстанавливают материальное равновесие. **21. ♙f2 ♙f8 22. ♙f3 ♜e8 23. ♙:h4 ♜h6 24. ♙d1 ♙c8 25. ♙f3 b6 26. ♙d4,** и в конце концов дело закончилось миром.

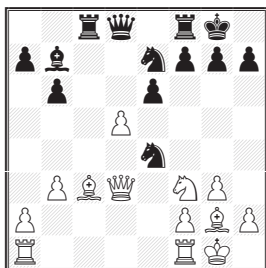
4. Раджабов - Широв



Смешная позиция, чёрная ладья застряла в самом центре доски, от d3-e4 нет нормальной защиты.

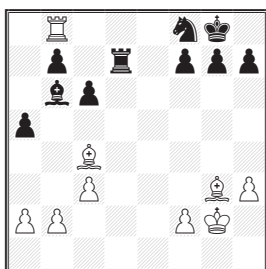
22... ♖c3 23. ♜b2 f5 24. gf ♜:d3. С какой ладьёй расстаться значения не имеет. **25. cd ♜:f5 26. ♜c1 ♜:f4 27. ♜hf1 ♜:f1 28. ♜:f1 ♔d8 29. a5.** Чёрные сдались.

5. Топалов - Ананд



15. ♔:g7! Эффектный удар; если бы он вёл к победе, комбинация стала бы учебной. **15... ♜g7 16. ♜:e4 ♔:d5 17. ♜g4+ ♜g6 18. h4 ♔:f3 19. ♜:f3 ♜f6 20. ♜b7 ♜e7 21. ♜e4 ♜c5 22. ♜ad1 ♜fd8 23. ♜fe1 ♜:d1 24. ♜:d1 ♜c7 25. ♜f3 ♜e5 26. ♜b4 ♜c3 27. ♜g4 f5 28. ♜h5 ♜f6 29. ♔g2 e5 30. ♔h3 ♜f7 31. ♜e2 e4 32. ♜d5 f4 33. ♜f5 ♜a1+ 34. ♔h2 fg+ 35. fg ♜:f5 36. ♔:f5 ♜h4 37. ♔:e4 ♜e5 38. ♜g4+ ♜g6 39. ♔:g6.** Использовать преимущество слона над конём в открытой позиции не удаётся, и Топалов смиряется с мирным исходом. **39... hg 40. ♜d7+ ♔h6 41. ♜:a7 ♜e2+ 42. ♔h3.** Ничья.

6. Раджабов – Карлсен

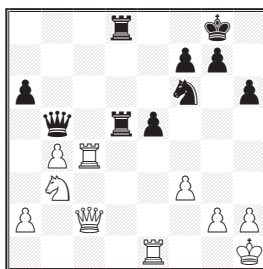


У белых достаточная компенса-

ция за пешку в виде двух слонов, но как пробить неприступную крепость противника? Теймур находит эффектный способ.

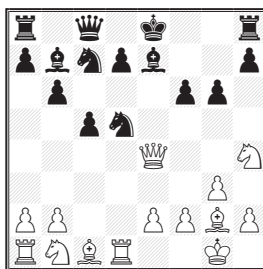
27. ♔a6! ba 28. ♜:b6. Произшёл всего лишь размен слонов, но теперь белая ладья хозяйничает в тылу врага. **28... f6 29. ♜:a6 ♜d2 30. b4 ab 31. cb ♜b2 32. ♔d6 ♜e6 33. a4 ♜c2 34. a5 ♜f7 35. ♔c5 ♜f4+ 36. ♜f3 ♜d5 37. ♜b6 ♜c4 38. ♜b7+ ♜g6 39. a6 ♜c3+ 40. ♜g2 ♜f4+ 41. ♜g1 ♜h3+ 42. ♜h2 ♜f4 43. ♔e3.** Чёрные сдались.

7. Лeko - Топалов



33... ♜d1! 34. ♜:d1? Неожиданный манёвр ладьи на первую линию смутил венгерского гроссмейстера, и он сразу допускает тяжёлую ошибку. Между тем после **34. ♜:d1 ♜:d1+ 35. ♜:d1 ♜:c4 36. ♜c1! ♜b4 37. ♜c8+ ♜f8 38. ♜:a6** белые выходили сухими из воды. **34... ♜:d1 35. ♜c8+ ♜h7 36. ♜:d1 e4! 37. fe? ♜g4! 38. ♜c5 ♜b8.** Белые сдались.

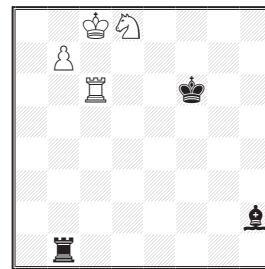
8. Раджабов – Лeko



15. ♔:g6!? Красиво! Жаль, что Теймур не довёл комбинацию до логического конца, **15... hg 16. ♜:g6+ ♜d8 17. a3 b5 18. e4 ♜b6 19. ♔c3 d6 20. ♔f4 ♜e6 21. ♔:d6! ♔:d6 22. ♜g7! ♜e8 23. e5 ♜e5 24. ♔b7 ♜e6 25. ♜g4 ♜d4 26. ♔a8 ♜a8 27. ♜e1 ♜:e1+ 28. ♜:e1 ♜:e1+ 29. ♜g2 ♜c7 30. ♔e4 ♜e8 31. ♜g6 ♜e7 32. ♔c3 ♜e5 33. h4 a5 34. ♜d3 ♜d6 35. ♜h7 ♜e8 36. f4.** Сильнее сразу **36. h5! 36... ♜e6 37. h5 f5 38. h6 ♜d6 39. a4?** Перевес закрепляло **39. ♜h8 b4 40. ♔a4 ♔f6 41. ♜h7 ♜c6 42. ♜a7.** Но Раджабов,

видимо, решил, что выигрывать следовало раньше, и предложил ничью.

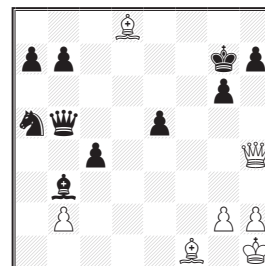
9. Карлсен - Широв



Более 50 ходов изобретательно защищался Широв, и в тот момент, когда ничья была совсем близка (если этюдный выигрыш у белых и есть, то на висячих флажках его вряд ли найдешь), он находит весьма остроумный способ завершить партию.

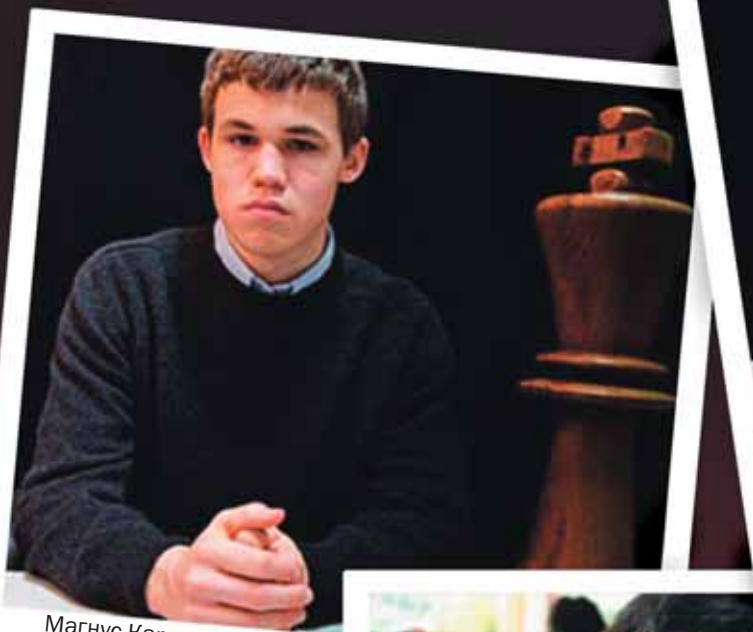
79... ♜e5?? Не лучшее место для отступления королём. **80. b8 ♜+**. Чёрные сдались. Курьёзный случай. В сказочных шахматах есть такая фигура - лев, которая перепрыгивает через любую фигуру. Но слон всё-таки не лев, и королю не стоило загораживать ему дорогу к полю b8.

10. Карлсен – Топалов



В этой партии Топалов, как обычно, играл очень активно, тем более, что победа над юным конкурентом выводила его на второе место, рукой было подать до лидера. У Веселина накопилось уже три лишние пешки, однако Магнус воспользовался слабостью чёрных полей в районе неприятельского короля, и сейчас после **34... ♜d5 35. ♜e7+ ♜g8 36. ♜e8+** мог форсировать ничью вечным шахом. Однако финал тоже можно включить в сборник курьёзов.

34... ♜c6?? Теперь вместо вечного шаха получается вечный мат. **35. ♜f6+ ♜g8.** Или **35... ♜h6 36. ♜f8+ ♜h5 37. ♔e2#** – правильный мат в центре доски. **36. ♜e6+ ♜f8 37. ♔g5.** Чёрные сдались (**37... ♜g7 38. ♜f6+ ♜g8 39. ♔h6**). Странно ещё, что при таком везении Карлсен не завоевал первый приз с отрывом...



Магнус Карлсен



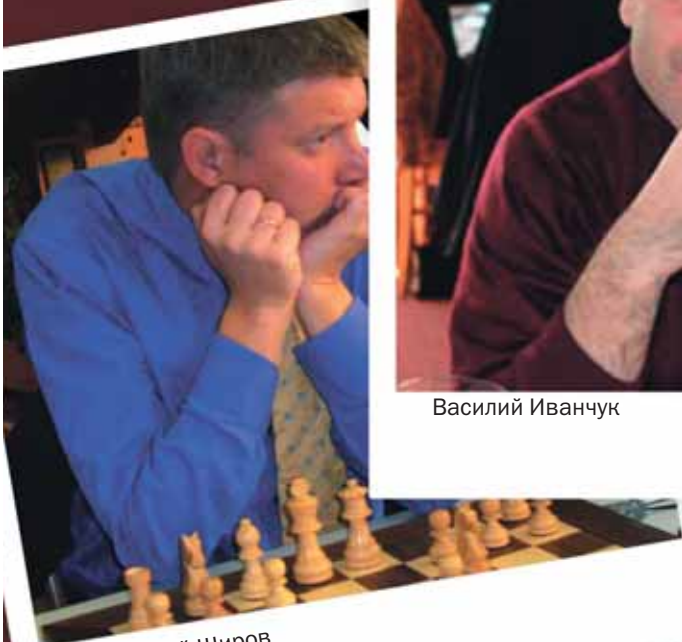
Вишванатан Ананд



Василий Иванчук



Левон Аронян



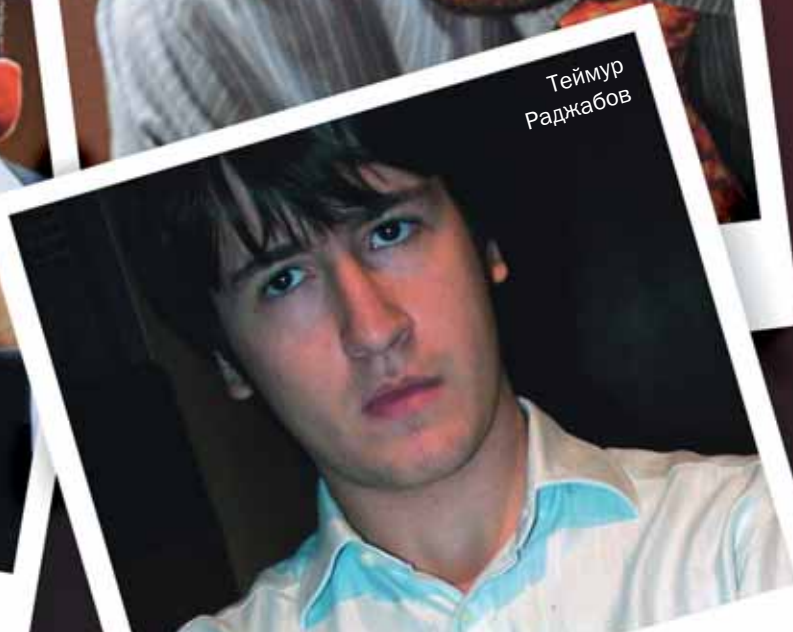
Алексей Широв



Веселин Топалов



Петер Лeko



Теймур Раджабов

ЭТОТ ПРОТИВОРЕЧИВЫЙ АЛЕКСАНДР АЛЁХИН!



Павел Сиротин,
Тренер-преподаватель
СДЮСШОР №13.
Судья, организатор,
журналист,
г. Воронеж

Все мы привыкли видеть чемпионов мира по любому виду спорта колоссами, гениальными и совершенными... Они всё умеют, всё знают, родились вундеркиндами и работали до седьмого пота всю свою жизнь! Существует этот стереотип и в шахматах. Отчасти все вышеперечисленные достоинства соответствуют истине, но не всегда и не во всём. Я бы хотел предоставить немного необычный взгляд на великих шахматистов, чемпионов мира... Все профессиональные игроки знают их, смотрели многие чемпионские партии, портреты чемпионов висят почти в каждом шахматном клубе. А задумывались ли шахматисты о клубке противоречий в жизни и творчестве великих? Об их тяжелой и сложной жизни? Автор попытается представить свой взгляд на великих шахматных титанов. Надеюсь, читатели найдут мои мысли небезынтересными...

Александр Александрович Алёхин был четвёртым чемпионом мира по шахматам. Судьба его неординарна и трагична. Он прошёл труднейший жизненный путь: участвовал в военных действиях, перенёс ранения, месяц был парализован, был в тюрьме и чудом избежал расстрела – шахматный гений и известность помогли, – хорошо поколесил по миру, жил в десятках стран, в одиночку боролся с ударами судьбы, умер в нищете и забвении. А в истории шахмат остался как великий и непобеждённый чемпион! Ореол величия витает над Алёхиным...

Будущий чемпион мира родился 31 октября 1892 года в Москве. Уже само происхождение его необычно: отец был предводителем дворянства Воронежской губернии, мать – владелица известной Трёхгорной мануфактуры. В 1901 году Александр был отдан в одну из лучших московских частных гимназий – Поливановскую. И хотя молодой Алёхин учился хорошо по всем предметам, главной страстью его жизни были шахматы. Известен случай, когда на уроке математики Алёхин радостно провозгласил на весь класс, как он жертвует коня и ставит мат. Уже в гимназические годы будущий чемпион мира понял своё призвание...

Сам Алёхин вспоминал: «Я играю с 7-летнего возраста, но серьёзно начал играть с 12 лет». В 16 лет, в 1908 году, он получает звание мастера, выиграв Всероссийский турнир любителей. А став третьим в 1914-м году на супертурнире в Петербурге, получает самый почётный титул – гроссмейстер.

Уехав в 1921 году за границу, Алёхин в 1927 году в яростной схватке за шахматную корону обыграл третьего чемпиона мира Хосе Рауля Капабланку и стал четвёртым чемпионом мира по шахматам.

8 ярких противоречий в жизни Александра Алёхина

Противоречие первое

Гений, который мог и не стать чемпионом мира.

Со времен Стейнница чемпионы мира сами решали, с кем они будут отстаивать своё звание. И если

Стейнниц всегда лез в драку за титул, то уже Ласкер если и играл, то за большие деньги... Капабланка же отбивался от желающих с ним сыграть матч на корону «золотым валом»: условием, что претендент должен был собрать 10 тысяч американских долларов. В 1920-е годы это была огромная сумма, и только Алёхин смог выполнить с помощью аргентинских спонсоров это условие. Подготовка к матчу шла со скрипом, несколько раз всё было на грани срыва. По условиям матча Алёхин должен был выигрывать с отрывом в 2 очка, что в безлимитном матче до 6 побед сделать было очень непросто. Если Капабланка смог бы выиграть заветные 5 партий, то очень маловероятно, что он дал бы право сопернику на матч-реванш... И вполне возможно, что Алёхин не стал бы чемпионом мира вообще...

Противоречие второе Аналитик эпохи

Алёхин обладал многими талантами, имел степень доктора права. Но главным смыслом его жизни были шахматы. Его подход к игре резко контрастировал с методом Капабланки. Очень показательно, что два легендарных чемпиона мира — Хосе-Рауль Капабланка и Александр Алёхин — совершенно по-разному относились к шахматным тренировкам. Если Капабланка вёл богемный образ жизни и занимался «под настроение», то Алёхин всецело отдавался мудрой игре, часами засиживаясь за доской. Различие в подходе к шахматам однажды ярко проявилось во время их совместного посещения театра, куда гроссмейстеров пригласил известный меценат. Капабланка не отрывал глаз от красивой актрисы, в то время как Алёхин во время представления анализировал какую-то позицию на своих карманных шахматах. Впоследствии в этом плане на Алёхина будет похож Фишер.

Противоречие третье Непобеждённый чемпион.

После выигрыша матча у Капабланки Алёхин провел блестящую серию турниров и матчей. До него таких результатов никто не показывал. Он выигрывал гроссмейстерские супертурниры – Блед, Сан-

Ремо, отрываясь от конкурентов на много очков вперёд. Также он дважды уверенно победил претендента на шахматную корону Ефима Боголюбова. И только в середине 1930-х у великого чемпиона случился некоторый спад результатов, когда он уступил на два года свой титул голландцу Максу Эйве. Но, преодолев свои проблемы как шахматного характера, так и личного, Алёхин до своей смерти в 1946 году сохранил звание чемпиона мира. В этом есть что-то мистическое: он единственный из чемпионов, кто умер непобеждённым.

Противоречие четвёртое

Многие просчёты в жизни.

Если за шахматной доской Алёхин был велик и обладал непревзойдённым авторитетом, то в жизни великий чемпион совершал много непонятных и спорных решений. Так, например, он ещё 1910-х годах решил стать чемпионом мира, начал готовиться к матчу с Капабланкой. Но в те времена для игры с чемпионом надо было собрать 10 тысяч долларов. Призовой фонд не смогли собрать многие претенденты на корону, например, Акиба Рубинштейн и Арон Нимцович. У самого Алёхина также были проблемы с финансированием его матча с Капабланкой. И понимая эти трудности, Алёхин в 1921 году уехал из Советской России. А ведь для своего чемпиона большевики могли бы выделить любую сумму и оказать любую поддержку, что потом и произошло с Ботвинником в 1930-50-х годах. Далее Алёхин то грешил, то каялся в отношениях с СССР. А находясь на оккупированных территориях, подписывал под шахматными статьями антисемитского содержания, за что был подвергнут бойкоту после войны. Позже Алёхин заявил, что он был вынужден подписать эти статьи, но не все ему поверили...

Противоречие пятое

Четыре не совсем счастливых брака.

Алехин был женат четыре раза. И хотя все его жёны сильно отличались друг от друга, схожие вещи можно заметить во всех его браках. Все жёны Алёхина были его старше, в психоанализе этот факт называется Эдиповым комплексом, когда жена выполняет в подсознании мужа роль матери. Три брака из четырёх были короткими и заканчивались разводами, наверно, в том числе и от того, что жёны не выдерживали этой тяжёлой роли — быть рядом с шахматным гением... Только последняя его жена, Грейс Висхар, играла сама в шахматы, и с ней у Алехина была относительно нормальная семейная жизнь. Великий чемпион вёл жизнь одиночки-профессионала, жил вдали от роди-

ны, почти не имел друзей. Отсюда и его депрессии 30-х годов, проблемы с алкоголем. Конечно, это сказалось на результатах...

Противоречие шестое

Волевой чемпион, который часто злоупотреблял спиртным.

Алехин был личностью с сильной волей. Он мог годами изучать тысячи партий, часами искать сильнейшие продолжения в нужных позициях. И всё это для решения своей заветной цели — выиграть матч у Капабланки и стать чемпионом мира по шахматам. Но наряду с этим Алёхин много пил.... Даже на несколько партий матча с Эйве в 1935 году он приходил не в совсем трезвом виде. Много пил спиртного и в конце своей жизни, находясь в Испании и Португалии. Врачи говорили Алёхину, что если он не закончит пить, то скоро умрёт, на что великий чемпион усмехался и продолжал в том же духе...

Противоречие седьмое

Первый универсал в шахматах.

Алёхин очень много работал над шахматами, с детства был сильно погружен в них, обладал незаурядным талантом. Но даже учитывая это, трудно понять тот факт, что Алёхин был первым универсалом на элитном уровне. Если он был в форме (психологической и физиологической), то у него все компоненты игры были на высочайшем уровне — и дебюты, и комбинации, и расчёт вариантов, и эндшпильная техника. Надо понимать, что при всей своей комбинационной мощи и энергетике Алёхин никогда не стал бы чемпионом мира, если бы не был достаточно силён во всех компонентах игры. Его подготовка к матчу с Капабланкой — это классический, непревзойдённый пример фанатичной преданности своему делу и умения изменить себя. Чтобы победить кубинца, надо было научиться играть на его поле — в спокойных манёвренных позициях, в скучных эндшпилях. Партии матча наглядно показывают, какой titанический труд был проделан русским чемпионом, насколько серьёзно и критически он проанализировал своё творчество, как метко выявил свои недостатки и сумел подняться на новую ступень.

Противоречие восьмое

Конфликты с коллегами за пределами доски.

Впервые у действующего чемпиона мира было столько недругов. Многие гроссмейстеры, преклонявшиеся перед творчеством Алёхина, выступали и даже писали против него открытые письма, как Рудольф Шпильман. Самым непримиримым оппонентом русского гроссмейстера был Капабланка. После 1927



года их отношения испортились, и к середине 1930-х они не только не разговаривали друг с другом, но даже при обсуждении в 1938 году системы проведения матчей на звание чемпиона мира по очереди находились в комнате для заседаний. Во время партий предлагали ничью друг другу через судью.

Мне самому недавно посчастливилось пообщаться с человеком, который лично знал Александра Александровича: его отец был другом будущего чемпиона. Мой собеседник, 85-летний граф, рассказал много интересного про Алёхина, про его переживания, про его вечную любовь к Родине. Алёхин эмигрировал из России в 1921 году, и с тех пор до самой смерти мечтал вернуться, тоска по родной земле мучила его, отсюда и проблемы с алкоголем...

Алёхин скончался 24 марта 1946 года в Эшториале, Португалия. Утром его нашли навеки уснувшим за столом, где стояли шахматы. Прах его впоследствии был перенесен в Париж, и надпись на могиле называет Алёхина гением шахмат России и Франции...

До сих пор Алёхин считается одним из самых великих игроков в истории. Время не властно над его блестящими партиями. Многие шахматисты мира, в том числе автор этих строк, выросли на партиях и книгах великого русского чемпиона.

ЭНДШПИЛЬ. ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Троценко Дмитрий,
мастер ФИДЕ
по шахматам,
г. Челябинск

Безгодова Светлана,
мастер спорта России
по шахматам,
г. Челябинск

Уважаемые читатели журнала «Интеллектуальные игры»! Сегодня вы познакомитесь с первой статьёй из цикла **«В помощь шахматному тренеру»**. Шахматы – это вид единоборства, где сталкиваются два интеллекта. Любой игрок, начиная сражение, мечтает победить. Но вот вопрос: «Как этого достичь?» Одного желания как, как известно, мало. Хорошо бы узнать некоторые «хитрости», которые помогут одолеть грозного соперника. Что же важно знать и уметь шахматному бойцу? Этот вопрос задавали себе спортсмены и тренеры во все времена. Наши статьи могут быть интересны как шахматным профессионалам, так и тем, кто только знакомится с прекрасным миром шахматного искусства. Читайте и побеждайте!

Многие люди считают, что изучение шахматных окончаний – это напрасная трата времени. Авторы этой статьи думают иначе. Собственный опыт спортсменов – практиков и тренеров – показал, что именно знание тонкостей эндшпиля помогает перехитрить многих соперников.

В наши дни царства компьютерных технологий, девочки и мальчики легко учат дебютные варианты (шахматные ходы начала партии).

Тактические удары, разученные из тысяч задач, легко находятся за шахматной доской. Но вот бедные наши дети не завершили свою партию блестящей матовой атакой, и попали в «скучную гавань» эндшпиля. Теперь им и помогут наши уроки шахматных окончаний.

Заметим, что окончания играть проще! В начале партии фигур на доске 32 штуки. Глаза разбегаются. А вот в конце, после ухода с шахматного поля большого количества фигур, жить становится веселее. Король – главная фигура в шахматах, именно в конце игры активно вступает в борьбу, и даже часто совершает путешествие в лагерь соперника.

Шахматная ладья приплыла к нам из глубины веков, вспомним древние деревянные корабли, красивые и гордые. Смелые путешественники древности отправились на них покорять дальние страны. А в наши дни шахматные ладьи порой решают исход сражения в шахматных турнирах.

Вот как можно представить

ладью на занятиях с детьми:

*Видимо, ладья упряма,
если ходит только прямо.
Не виляет, прыг да скок,
не шагнёт наискосок.
Эта башня боевая,
неуклюжа, но сильна.
Так, от края и до края,
может двигаться она.
Шаг тяжёлый у ладьи –
в бой её скорей ведем!*

И не забудем сказать несколько тёплых слов о маленьком солдате шахматной армии – пешке.

«Пешка – душа шахмат!»
Ф.А.Филидор

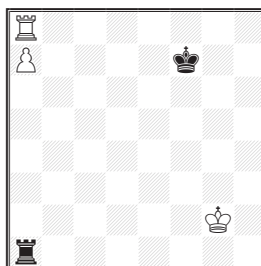
Этот лозунг прошёл к нам через века. Кто позаботится о пешке, тому достанется награда в виде грозного ферзя.

Правило шахмат гласит: если пешка дошла до последнего горизонтального ряда, то она может превратиться в любую фигуру, кроме короля. А теперь посмотрим несколько шахматных спектаклей с участием представленных выше актёров: короля, ладьи и пешки. Начнём свой рассказ с простых понятий.

Раздел I Простейшие приёмы игры в ладейных окончаниях

Этот раздел посвящён работе с начинающими.

1. Рентген



Белая пешка а7 стремится пройти на поле а8 и стать ферзём. Что ей мешает?

а) Своя ладья заняла нужное поле;

б) Чужая ладья готова срубить пешку.

Проблемы серьёзные, но у них есть решение.

1. ♖h8! (Ладья освобождает поле а8 для пешки).

1. 1... ♜g7 2. a8 ♕. Ферзь, появившийся на доске, защитил ладью, а ладья защищает ферзя).

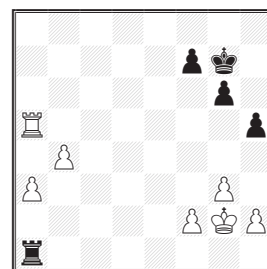
2... ♜:a8 3. ♕:a8 +/-. Ладья и король легко заматуют короля соперника.

II. 1... ♜:a7 2. ♖h7! Вот он, «рентген» (или «лучик»)! Ладья белых как бы просвечивает короля и белые выигрывают ладью.

2... ♜g6 3. ♕:a7 +/-.

В чём проблема чёрных в этом примере? В положении короля. Если бы король чёрных стоял на полях: b7, c7, g7 или h7, то белые бы не смогли провести свой приём.

2. «Трактор»



В этом приёме принимают участие три фигуры: ладья и две пешки. Их попеременное движение не-

минуемо приведёт одну или даже две пешки в ферзи.

1.b5. Обе пешки находятся под контролем ладьи.

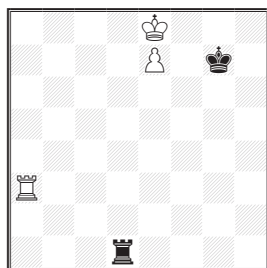
1...♖b1 2.a4. Пешки держатся «за ручки».

2...♖b2 3.♔a6. Вся «конструкция белых» переместилась на один горизонтальный ряд вверх. И, так, двигаясь дальше, белые достигнут горизонтального ряда.

3...♖b1 4.b6 ♕b4 5.a5 ♕b5 6.♔a7 +/-.

Ещё один ряд преодолён. Вы сами можете убедиться в том, что этот метод действует, расставив шахматы в такой позиции и сыграв с партнёром.

2. «Мостик»



Что мы видим? Пешка белых хочет сделать последний шаг и стать ферзём. Но свой же король встал на пути. Король бы хотел дать своей пешке дорогу, но он не может встать рядом с королём соперника (поля f8, f7) и не имеет права пойти под шах (от ладьи) на поля d8, d7.

Проблемы велики!? Но решаемы! Давайте учиться.

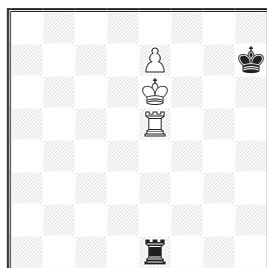
1.♕g3+. С помощью шаха прогоняем короля соперника.

1...♖h7.

Можно выходить королём? **2.♖f7 ♕f1+ 3.♖e6 ♕e1+ 4.♖d7 ♕d1+ 5.♖e8.** Король только здесь может спрятаться от противной ладьи. Значит, выходить королём пока рано!

2.♕g5 ♕d2 3.♖f7 ♕f1+ 4.♖e6 ♕e1+

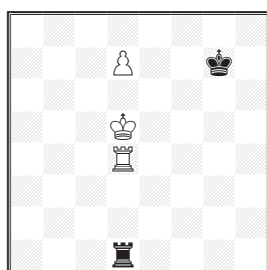
5.♕e5!! Вот он, «мостик»! Ладья прикрывает короля и пешку от атаки ладьи.



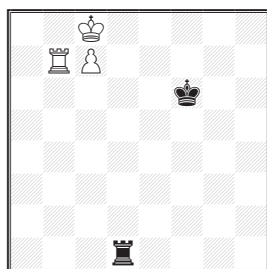
5...♕e5 6.♖:e5 ♕g7 7.e8 ♖+/-.

Королю соперника не хватило одного шага, чтобы съесть грозного ферзя. На знании этого приёма строится игра во многих ладейных окончаниях.

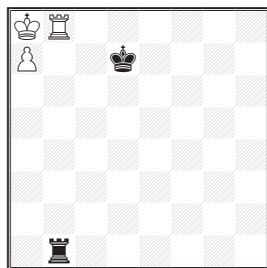
Приведём другие позиции с этим же приёмом.



Ладья на 4 ряду

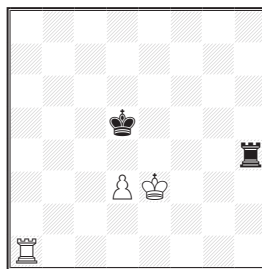


Ладья на 7 ряду



Крайняя пешка. Ладья на 8 ряду

3. Позиция Филидора
Это сложный приём. Будьте внимательны!

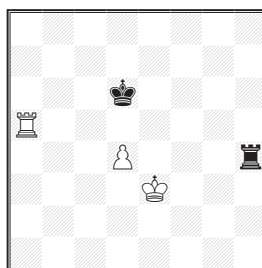


Он используется для защиты от поражения. Мы поможем чёрным сделать ничью. Рассмотрим «фронт работ» для фигур чёрных.

1. Ладья. Мешает королю белых занять поле впереди своей пешки (отрезает четвёртый ряд).

2. Король. Тормозит движение пешки соперника (отрезает вертикаль «d» для пешки). Заметим, что это идеальная расстановка чёрных фигур.

Давайте поиграем.



1.♖a5+ ♕d6 (король остаётся на вертикали пешки).

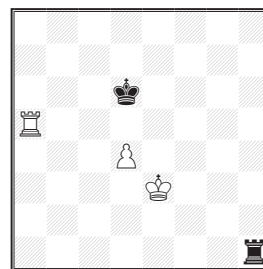
2.♖a6+ ♕d5 3.♖a5+ ♕d6 (повторение ходов с шахами не победа, а ничья).

4.d4 Белые пробуют двинуть пешку. Может ли теперь король встать впереди пешки? Может, если чёрные будут действовать необдуманно.

Например: **4...♕h3+ 5.♖e4 ♕h4+6.♖d3 ♕h3+ 7.♖c4 ♕h4 8.♖a6+ ♕d7 9.♖c5!** Король оказался впереди своей пешки. **9...♕h5+ 10.d5.** Пешка прикрывает короля от шахов. **10...♕h1 11.♖a7+ ♕d8 12.♖c6 ♕c1+ 13.♖d6.** Опять пешка прикрыла короля от шахов по вертикали. **13...♖c8.** Грозило

♖a8+, и размен ладей приводит к выигрышу белых. **14.♖a8+ ♖b7 15.♕h8 ♕g1 16.♕h7 ♖c8.** Иначе белый король встанет на d7, а пешка на d6. Затем король на d8, пешка на d7. И белые построят «мостик» с победой. **17.♖h8+ ♖b7 18.♖d7 ♕g7+!** Чёрных ещё спасают шахи по горизонтали. Ничья.

Вернёмся к основному варианту. **4...♕h1!**



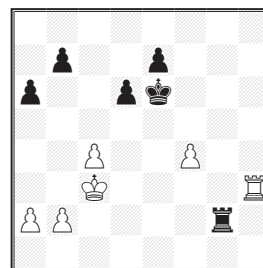
Ладья чёрных должна спуститься вниз для шахов по вертикали, так как король соперника оказался сзади своей пешки. **5.♖a6+ ♕d5. Король блокирует пешку. 6.♖a5+ ♕d6 7.♖e4 ♕e1+. Шахи по вертикали. 8.♖d3 ♕d1+ 9.♖c3 ♕c1+ 10.♖d2 ♕h1.**

Ладья уходит в засаду, готовая давать шахи по вертикали, если король соперника вернётся к своей пешке. Ничья.

Напомним основные приёмы игры в позиции Филидора:

1. Блокада пешки королём.
2. Отрезание короля ладьёй.
3. Шахи вертикальные ладьёй снизу.
4. Горизонтальные шахи как крайнее средство спасения.

Раздел II Сложные примеры Пример 1



Посмотрим на пешки обеих сторон. У белых два «пешечных острова»: пешки a2, b2, c4 и f4. Пешка f4 одинока (или изолирована), и может быть подвержена атаке со стороны фигур соперника. У чёрных также два «островка»: пешки a6, b7 и d6, e7.

Чёрные пешки поддерживают друг друга, но всё же нуждаются в заботе своих фигур. Если белые атакуют пешки e7 или b7, то те могут погибнуть без поддержки своих фигур, а затем соперник уничтожит и пешки a6 или d6. Принимая во внимание все эти факторы, чёрные сыграли **1...ef** (1...gf 2. f6 c4 3. e4 c3 4. d3 c5 5. c2 +/-). Пешка чёрных заблокирована, а пешки белых пройдут в ферзи при помощи «трактора».

2. fg a8 3. g5 Прорыв. **3...c4!** Чёрные получают контригру с помощью проходной пешки «с».

4. e4 Король догоняет пешку соперника (он вошёл в квадрат пешки: c1-c4-f4-f1).

4...d8 (4...c3 5. d3 c8 6. c2+/-). Чёрная пешка надёжно заблокирована, а вот пешки белые проходят в ферзи).

Чёрная ладья отрезала короля белых от пешки «с».

5. gh c3 6. h7 c2 7. g8 8. hg c1 9. b8+ +/-.

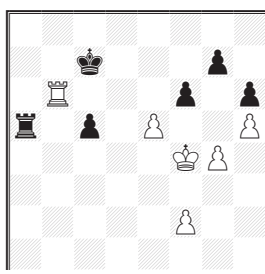
Продолжим вариант: **4. h8 f5 5. b8+/-**.

Пешка чёрных под боем, а вот фигуры далеко. Пешка b7 пропадает, а далее и пешка a6. Страшно? Конечно, ведь теперь пешки a2 и b2 устремляются к восьмому ряду, помогая друг другу.

Наш вывод: Чёрные могут попытаться завоевать пешку f4 с помощью перевода g2-e2-e4, а вот король должен помнить о защите своих пешек e7 и b7 (e6-d7-c7).

Совет тренера: Всегда ищи в лагере соперника слабые места и атакуй их! (пешки f4 и b7).

Пример 2



Что делать белым? Держать проходную пешку c5, которой готовы помочь король и ладья чёрных или прорываться на королевском фланге своими пешками. Рассмотрим варианты:

I. 1. ef b6 (1...gf 2. f6 c4 3. e4 c3 4. d3 c5 5. c2 +/-). Пешка чёрных заблокирована, а пешки белых пройдут в ферзи при помощи «трактора».

2. fg a8 3. g5 Прорыв. **3...c4!** Чёрные получают контригру с помощью проходной пешки «с».

4. e4 Король догоняет пешку соперника (он вошёл в квадрат пешки: c1-c4-f4-f1).

4...d8 (4...c3 5. d3 c8 6. c2+/-). Чёрная пешка надёжно заблокирована, а вот пешки белые проходят в ферзи).

Чёрная ладья отрезала короля белых от пешки «с».

5. gh c3 6. h7 c2 7. g8 8. hg c1 9. b8+ +/-.

Шансы белых на победу велики. Их дают лишние две пешки в ферзевом окончании.

II. 1. b2 Белые отводят ладью для задержания пешки «с».

1...fe 2. e5 c6 3. f5 a7 4. g6 d5 5. f4 c4 6. f5 e5 7. f6! Белые пешки прорываются в ферзи.

7...gf 8. h6 f4 (8...c3 9. c2 d4 10. g6 +/-). Ладью белые отдадут за пешку «с», а пешки «g» и «h» пройдут в ферзи.)

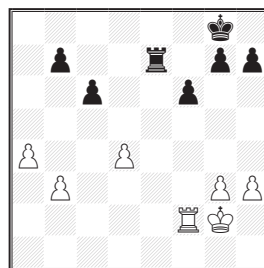
9. g2 f3 10. g1 f2 11. c1 c7 12. g6 (12. c3! бесконечность) f3 13. h6 g4 14. h7 a8!

15. g7 c7+ 16. g6 c8=. Вечное нападение с фланга спасает чёрных.

Вывод: Смело прорываемся пешками в ферзи, а проходную пешку соперника аккуратно придерживаем королём.

Совет тренера: Распредели обязанности между своими фигурами, учитывая план соперника.

Пример 3



При полном материальном равенстве у чёрных есть некоторые плюсы в позиции:

а) владение открытой линией «е»,
б) два «пешечных острова» против трёх.

Что же требуется для увеличения преимущества?

Нужно улучшить позицию своего короля, а фигуры соперника привязать к защите его слабостей (пешки b3, d4, g3).

1...f7. Чёрный король направляется на поле d5 для атаки пешек ферзевого фланга. Ладья чёрных прикрывает свои пешки по 7 горизонтам, а в случае необходимости может ворваться в лагерь соперника на помощь своему королю.

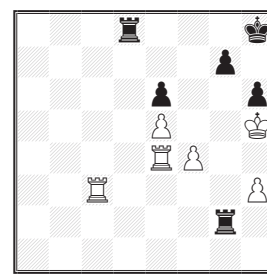
2. f3 f5. Обеспечиваем поле e4 для ладьи.

3. f4 f6 4. d2 e4+ 5. f3 e6 6. g4 d5 +/-.

Вывод: Активизация короля решает исход сражения в данном примере.

Совет тренера: В эндшпилье активизируй короля для атаки слабостей соперника.

Пример 4



У белых и чёрных одинаковые материальные ресурсы: по королю, по две ладьи и по три пешки на одном фланге. Ничья? Но если присмотреться к позиции внимательно, то мы увидим:

а) Король белых прижат к горизонтали «h»;

б) Если король чёрных придёт на поле f5, то пешки f4, а затем e5 окажутся в опасности. План есть? Приступаем!

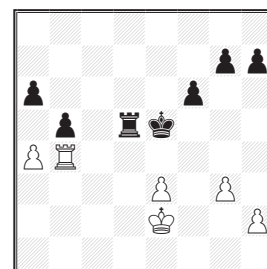
1...h7 2. h4 (2. c6 d3 3. h4 g5+ 4. fg hg+ 5. h5 h3+ 6. h4 h4#).

2...g6 3. g3+ g3 4. g3 f5 5. e3 d4 6. f3 g6 7. f2 d3+ 8. h2 e4 9. g3 e3 10. h2 f3 11. g2 f5 +/-.

Вывод: Активизация короля в эндшпилье даёт надежду чёрным на победу.

Совет тренера: Учитывай при оценке позиции не только материальные факторы, но и динамику позиции (т.е. возможные изменения).

Пример 5



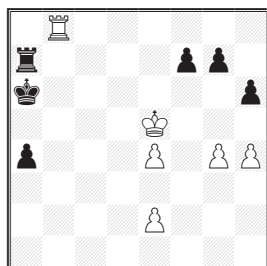
У чёрных лишняя пешка, но как реализовать своё преимущество?

1...a5. Чёрные решили действовать быстро и активно.

2. h4 (2. b5 b5 3. ab d5 4. d3 c5 +/-) 2...b4! 3. h7 b3 4. g7 b5 +/-. С помощью приёма «пе-

рекрытие» чёрные проводят свою пешку в ферзи. Отметим ещё одну особенность данной позиции: король белых был отрезан от ферзевого фланга ладьёй соперника по линии «d». Поэтому он не мог помешать пешкам чёрных пройти в ферзи.

Пример 6



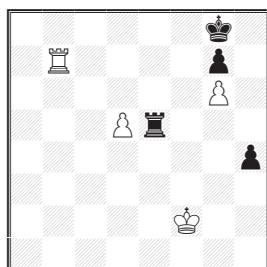
В позиции материальное равенство, но чёрные располагают сильной проходной пешкой «a».

1...a3 2. d1. Белая ладья пытается затормозить движение пешки (2. b3 a2 3. a3+ b7 -/+). Белые вынуждены отдать ладью за проходную пешку). **2...a2 3. a1 e5** **4. d4 b4 -/+.** Чёрные подходят королём к полю a1 (поле превращения пешки) и попутно «отталкивают плечом» короля соперника.

Вывод: Отдалённая проходная, поддержанная ладьёй сзади, решает партию в этом ладейном эндшпиле.

Совет тренера: В ладейном окончании нужно поддерживать свою проходную пешку сзади.

Пример 7



Позиция из партии С. Двойрис - Д. Троценко.

1... f5+. Чёрные защились от мата. Позиция их опасна. Король заперт на

последней горизонтали, грозит мат. Белые располагают сильной проходной пешкой b5.

2. e3 f6. Пешка g6, как кость в горле у чёрных.

3. b8+ f8 4. b3 h3. Пешка чёрных отвлекает внимание белых фигур на себя. Кому же за ней бежать? Король отрезан по линии «h» ладьёй чёрных. Придётся действовать ладьёй.

5. b2 f6 6. h2 g6. Ура! Противная пешка g6 уничтожена. Теперь король чёрных свободен.

7. h3. Белые также уничтожили опасную проходную пешку h3.

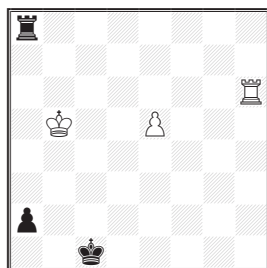
7... f7?! (7... g4. Чёрные могли отрезать короля белых от пешки. **8. d6 f7=).**

8. d4 e7 9. c5 d7

10. a3 h6! (это позиция Филидора) **11. a7+ d8 12. g7 c8 13. d6 h1.** Ладья спустилась вниз, чтобы давать шахи по вертикали. Ничья.

Совет тренера: В трудной позиции старайся уничтожить самые неприятные угрозы соперника. Используй все свои ресурсы для контригры.

Пример 8



1... c8!! Чёрные одновременно отрезают короля соперника от пешки e5 и готовятся закрыть своего короля от шахов по горизонтали.

2. h1+ b2 3. h2+. (3. e6 a1 4. a1 a1 -/+). Пешка белых теряется из-за отдалённости от неё короля).

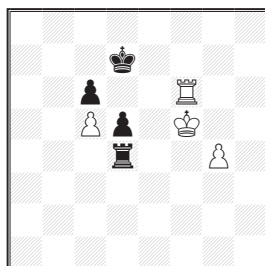
3... c2. Чёрные закрылись от горизонтального шаха.

4. c2 c2 5. c6 a1+ -/+. Чёрный ферзь легко справляется с пешкой соперника.

Вывод: Чёрные использовали ладью для помощи своей проходной пешке (защитили короля от шахов) и одновременно помешали пешке соперника пройти в ферзи (отрезали короля от пешки).

Совет тренера: Помни, что ладья может выполнять сразу несколько функций.

Пример 9



Огромное преимущество дают белым следующие факторы:

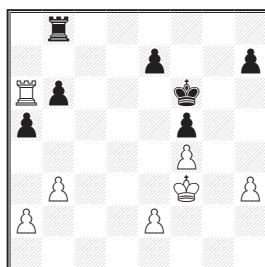
а) сильная проходная пешка g4, поддержанная королём и ладьёй;
б) пассивное положение короля соперника, который отрезан от своей проходной пешки «d»;
в) слабость пешки c6.

1. d6+ c7 2. g5 c4 3. g6 c5 4. c6. Не обязательная, но эффективная жертва ладьи.

4... c6 5. g7 d4+ 6. f4 +/-.

Король белых прячется за чужую пешку от шахов. Короли чёрных и белых мешают ладье остановить пешку g7.

Пример 10



Позиция из партии С. Безгодова - Е. Горбатенко, Украина, 2007.

36. e4. Очень простой ладейный эндшпиль. У каждой из сторон по ладье и пешки симметрич-

ны. Но чёрные ухитрились уверенно проиграть эту позицию.

36... e5. Чёрные решили разменять все пешки ферзевого фланга, что, по их мнению, приводит к быстрой ничьей. (36... fe+ 37. e4 e6 38. a7 d8 39. h7 d2 40. b7 a2 41. b6 h2 42. b5 h3 43. a5 b3=).

37. a7 fe+. (37... h6 38. ef f5 39. fe e5 40. h7 d6 41. h6+ c7 42. h5 d8 43. b5 d3+ 44. g4 d2 45. a4 g2+ 46. h5 c6 47. h4 g3 48. h6 c7 49. h5 b7 50. g5 b3 51. g7 b4 52. h6 a4 53. h5 (53. h7 h4 54. h8 h8 55. h8 a6 56. g7 a4 57. f6 b5 58. e5 a3 59. g2 b4 60. d4 b5 61. g5+ a4 62. c4 a2 63. g8 a3=) 53... g4+ 54. f7 f4+ 55. g6 f8 56. h7 a6 57. h8 h8 58. h8 a4 59. f5 b5 60. e4 a5 61. d3 b4 62. c2 a3 63. h3+ a2 64. h4 a3 65. b1 b4 66. h3+ b3 67. h4 b2 68. h3+ b4 69. b2 +/-).

38. e4 ef 39. h7. Именно этот промежуточный ход заставляет чёрных пойти своим королём не к пешкам ферзевого фланга для защиты, а к белой пешке h3.

39... g5 40. g7+ h4 41. g4+ h3 42. h4 b5 43. d5 g3 44. f6.

Белая ладья отрезает короля чёрных и готовится помочь своему королю справиться с пешками ферзевого фланга.

44... a4. Чёрный король вне игры.

45. c5 ab 46. ab b4 47. b6. Перекрытие защиты. **47... c8+ 48. b4 f4 49. b5 e5 50. b4.** Теоретически выигранная позиция. Именно из-за короля чёрных, который не успевает встать впереди пешки белых. **50... d5 51. b7 d6 52. b6 d5 53. b5 c4 54. h7 g8 55. h4+ d5 56. a6 g1 57. b6 c6 58. c4+ d5 59. c2 a1+ 60. b7 d6 61. b8 h1 62. b7 h3 63. a2.** «Мостик» 1-0.

ШАШКИ ДОСТОЙНЫ ПРИЗНАНИЯ!

То, что инициатива исходила от челябинцев, тоже не случайно: за последние годы окрепло отделение шашек Спортивной школы Олимпийского резерва, спортсмены которой не раз становились победителями крупных российских и международных соревнований. За последние четыре года в Челябинске и области прошло 11 турниров, на которых были выполнены нормы гроссмейстера и мастера спорта. У шашек в Челябинске мощная материальная база и финансовая поддержка. 15 тренеров-преподавателей и спортсменов-инструкторов, 530 воспитанников Спортивной школы, четыре турнирных зала, поддержка ОАО «Уральская кузница» - «Мечел», ОАО «Челиндбанк», Управление образования г. Челябинска, ЗАО «ЭКРО», администрация г. Чебаркуль. Успешно развиваются шашки не только в столице Южного Урала, но и в области: Чебаркуле, Златоусте, Сатке, Снежинске. Одно из последних достижений – соревнования среди команд детских садов по русским шашкам.

Учитывая это, журнал «Интеллектуальные игры», Международная Федерация шашек ФМЖД (секция 64 и секция 100), Федерация шашек России, Челябинская областная федерация шашек, Муни-



ципальное учреждение Спортивная детско-юношеская специализированная школа Олимпийского резерва по шахматам и шашкам учредили высшую награду спортивного и общественного признания в области шашечного спорта (игры в шашки) – «Шашечный Оскар».

Предполагается, что номинации «Шашечного Оскара» и претенденты на его получение утверждаются учредителями по большинству голосов не позднее 1 января каждого года. Сама награда будет вручаться ежегодно в марте в ходе торжественной церемонии в г. Челябинске или Челябинской области.

В этом году «Шашечный Оскар» вручался впервые в рамках проходившего в г. Чебаркуле Челябинской области чемпионата Европы по русским шашкам. Его обладателем стал международный гроссмейстер, многократный победитель международных и российских соревнований, большой подвижник шашек – Абациев Николай Васильевич. «Шашечный Оскар» - 2007 был вручен пока в рамках одной номинации – «За большой вклад в развитие шашечного движения, высокие спортивные до-

стижения, пропаганду шашек в России и Море», однако учредители обратились к участникам турнира, а также ко всем шашкистам мира с инициативой ввести несколько номинаций. Было предложено совместными усилиями обсудить их названия и принять активное участие в голосовании, по результатам которого и будут определены получатели премии за 2008 год. В планах учредителей – не только разделение, к примеру, мужских и женских шашек, но и разных версий этой игры. По их мнению, тот факт станет основным отличием «Шашечного Оскара» от «Шахматного» и будет в значительной степени способствовать развитию и пропаганде шашек во всем мире. Все любители и профессионалы этой игры могут внести свои предложения по процедуре принятия решений и формам и методам работы в данной области по следующим адресам:

454008, г. Челябинск, а/я 1375, «Интеллектуальные игры».

E-mail: ig@intgames.ru.

СДЮСШОР по шахматам и шашкам г. Челябинска.

Тел.: 8-351-266-18-67,
8-919-304-63-11.

Зимой 2008 года в Челябинске родилась замечательная идея: учредить высшую награду спортивного и общественного признания достижений в шашечном спорте для тех, кто вносит весомый, а зачастую и выдающийся вклад в развитие шашек – спортсменов, тренеров, менеджеров и организаторов, спонсоров и журналистов.

РОССИЙСКИЙ ТРИУМВЕРАТ

С 3 по 12 марта в г. Чебаркуль (Челябинская область) впервые прошёл чемпионат Европы по шашкам-64. После открытия был проведён Чемпионат Европы по блицу, где в финале сразились мгр О. Дашков (г. Самара) и мгр А. Шварцман (г. Москва). Победу «худшим» цветом одержал гроссмейстер из Самары, а в матче за третье место победил гроссмейстер из Якутии Иван Токусаров.

Разместились участники в пансионате «Металлург». Стоит отметить, что всех участников встречали в аэропорту и на вокзале, доставляя на машине до места назначения.

Состав подобрался очень сильным, особенно среди россиян, приехали все действующие чемпионы мира по всем видам шашек. Например, А. Шварцман – чемпион мира по 100, Н. Стручков (Якутия) – чемпион мира по 64 и бразильской версии шашек, И. Токусаров – прошлогодний чемпион Европы. Из шестнадцати россиян пятнадцать – гроссмейстеры! На этом фоне главный судья соревнований Ю. Королёв (г. Орёл) хотел включить в финальную восьмёрку четырёх россиян, но остальной мир (Азербайджан, Беларусь, Германия, Литва, Молдова, Украина) высказался категорически против, и систему проведения оставили прежней: в финальную восьмёрку попадали не более трёх человек от страны.

И вот началась «швейцарка» в семь туров. Вперёд сразу же вырвались фавориты: О. Дашков, А. Шварцман, мгр В. Гребёнкин (Украина), мгр С. Белoshеев (Украина), победы одержали мгр А. Гетманский (г. Тула) и опытный мгр из Нижнего Новгорода М. Фёдоров. Во втором туре Дашков со Шварцманом сыграли между собой вничью, и лидеров догнали челябинские гроссмейстеры П. Чернышёв и Е. Степанов, а также И. Токусаров и Д. Шкатула – молодой украинский мастер, чемпион мира среди юниоров. В третьем туре Шварцман вышел на +2, обыграв Шкатулу.

Остальные разошлись миром. Приятная ситуация произошла во встрече мс С. Бурко (Беларусь) и мс Р. Валужисом (Литва). Слабовидящий Валужис спросил, сколько сделали ходов. Бурко ему ответил, что 25 (давалось 45 минут на 25 ходов и 15 минут до конца партии), и Ричардас спокойно продолжил обдумывание. И тут Бурко объявляет, что у литовца «упал» флаг. На вопрос: «Как же так?», преспокойно ответил, что это он сделал 25 ходов, а Валужис - 24! Прибалт расстроился и не стал играть вторую партию, а Бурко получил строгий выговор. Ох, как же хочется попасть в финал, но то ли ещё будет!

В четвертом туре Гребёнкин побеждает Мушаилова и догоняет Шварцмана, а в пятом цепляются Шкатула и Стручков, обыграв М. Амриллаева (Стерлитамак). В пятом туре Шварцман обыгрывает Гребёнкина и выходит единолично на +3, но и конкуренты не дремлют. Токусаров обыгрывает мгр М. Нореля, Фёдоров - Гетманского, а в челябинском «дерби» Чернышёв - Степанова. Ситуация ещё больше накаляется в шестом туре: Чернышёв с Токусаровым проглядел несложную трёхходовку, Белoshеев выигрывает у Стручкова и отсекает последнего от претензий на медаль.

И вот седьмой тур! Из россиян пока чисто попадают Шварцман, Тонусаров (по +3) и Фёдоров (+2). У иностранцев ситуация очень запутана и было похоже, что будут матчи. Шварцман и Токусаров играют быстро вничью, а вот Фёдорова догоняют ещё двое россиян - Дашков и Чернышёв, победившие Гетманского и Шкатулу соответственно. В итоге после ужина между Дашковым, Чернышёвым и Фёдоровым были назначены дополнительные партии по 5 минут. По жребию первыми играли Дашков и Фёдоров, итог - боевая ничья. Далее Чернышёв обыгрывает Дашкова, причём в знакомом для того дебюте! Далее предстояла задача не проиграть

Фёдорову, что и было выполнено. Вот тут Чернышёв окончательно поверил, что имеет реальные шансы на призовое место!

А у иностранцев всё решилось без перебоев. Норель проиграл мс Гнелицкому (г. Казань) и «отсеялся». В партии же С. Бурко с мс Б. Мушаиловым (Азербайджан) не обошлось без приключений! Имея выигранную позицию, но мало времени, Бурко подумал, что Мушаилов подкручивает ему время. Начался скандал, а Мушаилов знай себе, переключает часы на своём ходе, мотивируя это тем, что соперник кричит! В итоге у Бурко упал флаг! Но всё же партию переиграли заново, по их обоюдному согласию, где сильнее оказался Бурко. Начав турнир с двух поражений и имея «проиграно» с Валужисом, он «чисто» вышел в финал с 3,5 очками из 7.

Далее в финале 8 человек играли «навылет» до двух поражений. Тройка россиян одолела своих противников, причём Чернышёв опять обыграл Шкатулу. В полуфинале - ничья со Шварцманом, и Токусаров мирно разошёлся с Белoshеевым. На следующий день счёт матча Чернышёв – Шкатула стал 6 – 0! Белoshеев обыграл Гребёнкина. В драматичном финале в дополнительном матче, проигрывая его, Шварцман всё-таки одолел Токусарова, и тот передал свои полномочия! Шварцман - Чемпион Европы!

В матче за третье место мне надо было не проиграть Белoshееву, что и было с успехом выполнено. В итоге я занял третье место.

Чернышёв – Дашков

Блиц

a3-b4 a7-a3

1.ba5 fe5 2.ed4 ba7 3.d:f6 e:g5
4.cd4 gf6 5.de3 gh4 6.bc3 fe7 7.gf4
fg5 8.ab2 ef6 9.de5 f:d4 10.e:e7 d:f6
11.hg3 g:e3 12.f:d4 h:f2 13.e:g3 hg5
14.gf2 hg7 16.gh4 1-0.

Пётр Чернышёв,

международный гроссмейстер,
г. Челябинск

ВЫБОР ЧЕМПИОНА



Александр Шварцман,
международный гроссмейстер,
г. Москва

И вот наступил долгожданный финал... Ему предшествовало интересное событие - судьбу первого места на предварительном этапе пришлось решать с помощью... жребия. Второй раз, как и в чемпионате по молниеносной игре, А. Шварцман перед последним туром по коэффициенту опережал ближайших преследователей. И второй же раз последний тур всё перевернул – «коэффициентщики» И. Токусарова ликвидировали солидный «задел» в 2 очка. Все остальные критерии, предусмотренные регламентом, оказались равными. Предстояло тянуть жребий, чтобы определить номинального победителя предварительного этапа. Я отказался от подобной процедуры, и И. Токусаров вытянул себе победу. Однако радость его была недолгой. Вскоре он узнал, что Сергей Бурко по коэффициенту занял не последнее место и якутянину предстоит играть с экс-чемпионом Беларуси Е. Кондраченко.

Уже первый финальный тур выдался сверхрезультативным – видимо, сказался неровный состав участников. В центре внимания было противостояние А. Шварцмана и С. Бурко.

С психологической точки зрения оно было интересно: в этой дуэли белорусский спортсмен мог только что-то приобрести. И наоборот, возможная потеря очков в этом матче А. Шварцманом очков вызвала бы широкий резонанс. Однако сенсации не произошло, мне удалось справиться с небольшим волнением и создать неплохую миниатюру.

А. Шварцман – С. Бурко: **1.ef4 bc5 2.fe3 ab6 3.cd4 fe5 4.d:f6** (ходы по жребию) **4...e:g5 5.bc3 gh4 6.gf2 ba5** (Несколько пассивно. Во 2-й партии было **6...fe7 7.cb2! cb6 8.fe5! d:f4 9.g:e5** (После некоторого раздумья белые решились на вторжение, не опасаясь размена **9...ab4 10.cc7 bf4 11.eg5 hf6**, и после **12.bc3 fe7 13.de3! fe5 14.ef4 eg3 15.hf4** чёрным предстоит нелёгкая защита) **9...hg5?! 10.cb4 a:c3 11.d:d6**. Чёрные временно пожертвовали шашку... **11...gf6?** А это, похоже, уже проигрывает. Между тем, после **11...dc7!** я не видел, как можно реализовать преимущество.



12.e:g7 h:f6. Чёрные рассчитывали пожертвовать шашку в варианте **13.hg3? dc7 14.de7 fd6 15.gf4 de5 16.fh6 bc5**, и т. д., перехватывая инициативу.

13.ab4!! В простой на вид позиции белые находят эффектный тактический ресурс, решающий партию. На логичное **13...bc5** за-

готовлено **14.de7! cf4** (**14...fd6** есть темп **15.bc3** и т. д.) **15.ab2 fd6 16.fg3 hf2 17.eg7**, и эндшпиль должен быть выигран за белых.) **13...dc7.** Видимо, не спасает **13...ba5 14.hg3 ac3 15.bd4 dc7 16.de7 fd6 17.gf4 de5 18.fh6 ec3 19.ef4** с прорывом. **14.bc5! b:d4 15.e:c5 c:e5 16.bc3.** Форпост на c5 разрывает позицию чёрных.

16...ba7. На **16...fe7 17.cb6** и так далее Х. **17.ab2 fe7 18.cb4 ed6 19.c:e7 f:d8 20.bc5.** На смену одному «бойцу» на c5 пришёл другой... **20...de7 21.bc3 ef6 22.cb4 ed4 23.c:e3**, и белые выиграли.

Однако приятное одиночество вверху таблицы для А. Шварцмана было недолгим. Во второй партии микроматча с И. Токусаровым Е. Кондраченко совершает грубейшую ошибку в ничейной позиции... Волею жребия, как и в последнем туре предварительного этапа, встретились П. Чернышёв – Д. Шкатула. Победа россиянина в этом микроматче была ещё более убедительной. И лишь встреча представителей Украины В. Гребёнкина и С. Белошеева завершилась миром.

Достаточно результативным выдался и второй тур. П. Чернышёв устоял в партии с А. Шварцманом, без особых проблем защитив худший по жребию дебют. Также не выявил победителя микроматч И. Токусаров - С. Белошеев. Вновь не выдержал напряжения борьбы Е. Кондраченко, проигравший ничейный эндшпиль В. Гребёнкину.

Интерес представляла дуэль Д. Шкатулы и С. Бурко - победа досталась молодому представителю Украины.

Итак, второй тур определил финалистов, которые 12 марта встретятся в матче за 1-е место - это И. Токусаров (Якутия) и А. Шварцман (Москва). Любопытно, что в случае ничейного исхода в основном микроматче, а также в трёх последующих блиц-матчах судьбу чемпионства решит... жребий после 1-го этапа. Чемпионом станет И. Токусаров.

В этом случае есть над чем подумать составителям регламента...



ДЕБЮТНЫЕ ЛОВУШКИ



СЕРГЕЙ ДАВИДОВ,
международный мастер,
г. Челябинск

Приводим три партии, сыгранные Куперманом несколько десятков лет назад на заре развития у нас международных шашек. Он, являясь одним из сильнейших мастеров в игре на 64-х клеточной доске (наряду с Борисом Блиндером и Зиновием Цириком), первым освоил стратегию и тактику новой игры, благо между русскими и международными шашками немало общего, хотя хватает и отличий, связанных с ударными ходами и размерами игровых полей. Тем интереснее посмотреть эти партии. Первая была сыграна в финале первенства Советского Союза в городе Уфа в 1962 году.

И. Куперман – С. Егоров

**1.33-29 17-22 2.39-33 11-17
3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 5.31-26.**

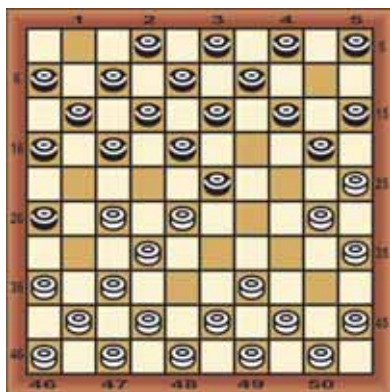
Разыграна уже известная в то время система Келлера в дебюте Розенбурга.

**5...19-23 6.32-28 23:32 7.37:28
20-25 8.41-37 14-20 9.37-32 20-
24 10.29:20 25:14 11.46-41 14-19
12.41-37 9-14 13.37-31 4-9 14.34-
30 15-20 15.40-34 18-23 16.31-27
22:31 17.26:37 20-24 18.30-25 12-
18 19.44-40 7-12 20.49-44 14-20?**

Не лучший ход, компрометирующий левый фланг чёрных. Нельзя было играть и 20...10-15? из-за 21.28-22! 17:28 (Если 21...18:27, то 22.32:21 17:26 23.33-29, выигрывая шашку) 22.33:22 18:27 23.32:21 16:27 24.25-20 14:25 25.34-30 25:34 26.40:16 также оставаясь с лишней шашкой. Следовало продолжать 20...2-7 и т.д., ограничиваясь несколько худшей позицией.

**21.25:14 9:20 22.34-29! 23:34
23.39:30.** Этим разменом Куперман подготовил интересную ловушку, в которую его противник и угодил.
23...17-21?





ку выбор: разменять ходом 9...4-10 по две шашки или, вроде бы, упростить позицию ходом 9...26-31, на что он и рассчитывал. И его расчёт оправдался. Литовский мастер совершенно не ожидал, что в такой простой позиции могут быть какие-то неожиданности.

Последовало **9...26-31? 10.28:10 31:22 11.25:14 9:20**. Следующим ходом чёрные как будто отыгрывают шашку, но вдруг последовало **12.39-34! 5:14 13.32-28 22:33 14.34-29 33:24 15.30:10**. Кажется, простой, но очень неожиданный контрудар. Чёрным можно было уже сдаваться, но они по инерции продолжали сопротивление.

15...13-19 16.10-5 18-23.

Чёрные сразу не ловят дамку после 16...17-22, так как остаются без шашки. Они рассчитывают после следующего хода 17...20-24 поставить угрозу её размена за одну шашку. Однако чемпион мира опережает соперника.

17.37-32 с угрозой 18.32-28 **17...17-22 18.32-28!** Своевременная жертва шашки.

18...22:33 19.43-39, и Шаусу пришлось признать себя побеждённым.

Приведём ещё одну короткометражную партию, сыгранную Куперманом также в 60-х годах прошлого века с московским мастером А. Пылаевым.

А. Пылаев – И. Куперман

1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.37-31 21-27 6.32:21 16:27.

Соперники разыграли систему Розенбурга в дебюте Рафаэля. Завязалась сложная и интересная игра с примерно равными шансами.

Далее было **7.42-37 1-7 8.37-32 11-16 9.32:21 16:27 10.47-42?**

Позиционная ошибка. Разумеется, лучше было 10.48-42, сохраняя возможность размена в определённый момент коловой шашки чёрных «27» после занятия белой шашкой поля 29.

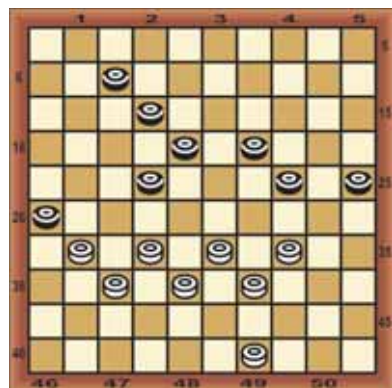
10...19-24 11.34-29?



Пылаев попадает на красивую комбинацию. При ходе 10.48-42 эта комбинация не проходила.

Теперь же последовало **11...24-30!! 12.35:24 27-32! 13.38:18 12:34 14.40:29 17-21 15.26:17 8-12 16.17:19 14:34 17.39:30 20:47**, и белые сдались.

А теперь приведём несколько интересных и красивых позиций из последней книги московского гроссмейстера Ю. Ермакова. На всех диаграммах белые начинают и выигрывают.



Ход белых

Позиция на диаграмме настолько естественна, что кажется взятой из партии. На первый взгляд непонятно, как белые здесь могут выиграть, какая шашка белых и на какое поле будет ходить.

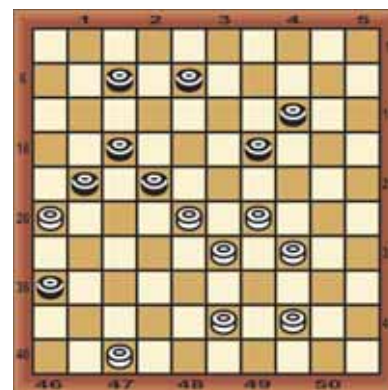
И тем не менее. **1.32-28!** Тихий ход, ответ чёрных вынужден. **1...12-17 2.33-29!!** Неожиданные и впечатляющие жертвы. У чёрных в распоряжении четыре (!) эквива-

лентных взятия..., но все они ведут к одному результату.

2...22:42 3.37:48 24:44 4.49:40 26:37 5.48-42 37:48 6.40-35 48:30 7.35:2x.

Таким образом, заключительный удар на поле 2 совершает шашка белых с поля 35, которое в исходной позиции на диаграмме свободно.

И, наконец, две последние позиции также отличаются естественностью расположения на доске белых и чёрных шашек и в тоже время красотой и неожиданностью решения.

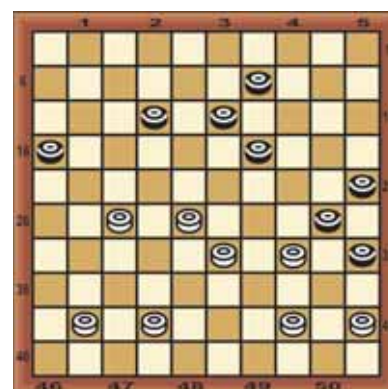


Ход белых

1.47-41! 36:47 2.29-24!! 47:23.

Турецкий удар в сочетании с правилом «большинства». Сбитая, но ещё не снятая с доски простая «33» прикрыла ударную шашку белых «24» от дамки.

3.24:11 17:6 4.26:10x.



Ход белых

Все достоинства позиции на диаграмме полностью повторяются в позиции на предыдущей диаграмме. Решение её так же неожиданно и оригинально.

1.45-40! 30:50 2.28-23!! 50:38.

Снова турецкий удар. Дамка чёрных вынуждена остановиться на поле 38.

3.23:3 35:44 4.3:8x.

ЖЕРТВЫ ШАШЕК В ПАРТИЯХ ЧЕМПИОНОВ



Валерий Белоусов,
мастер спорта,
г. Челябинск

В истории русских шашек есть немало великих игроков – чемпионов своего времени. Однако не только это служило мерилom подобной творческой игры. Была ещё одна деталь, которая служила характеристикой. Все они являлись великолепными тактиками! В их творчестве стратегия и тактика были неразрывно связаны между собой! В большинстве партий известные находки, оригинальные удары и комбинации давно изучены и опубликованы во всех шашечных изданиях, книгах, за исключением одного... В этих изданиях нет, пожалуй, главного – партий, где мастера потерпели поражение или «фиаско». Мы начинаем серию публикаций партий, в которых чемпионы осуществили тактический приём – жертву шашки. Здесь же будут приведены редкие партии, где их ждали неудачи: проигрыш или упущенные игровые возможности. Есть такой поразительный факт. В истории первенств СССР феноменальный гроссмейстер, многократный чемпион, победитель многих турниров В. Литвинович за 10 лет выступления в соревнованиях наивысшего уровня проиграл только одну партию! Этот проигрыш связан с его просмотром жертвы двух шашек в партии с рижским гроссмейстером В. Вигманом.

Д.1. Абаулин – Розенфельд

1.d4-e5! f5:b2 2.d2-e3! c7:e5 3.e3-f4!x.

Д.2. Абаулин – Розенфельд

1.f4-e5! d6:f4 2.b4-c5 f8-e7 3.c5-d6!! e7:c5 4.b2-a3x.

Д.3. Абаулин – Гросс

1.h4-g5! f6:h4 2.g1-f2!++.

Д.4. Абаулин – Файинберг

1.c5-d6! e7:c5 2.b4:d6 g5-h4 3.a3-b4! c7-b6 4.a5:c7 d8:b6 и далее 5.b4-a5! e5:c7 6.c3-d4!x.

Д.5. Абаулин – Калейс

1.e5-f6! g5:e7 2.b2-a3!x.

Д.6. Альперович – Абаулин

1...f6-e5!!x.

Д.7. Абаулин – Абациев

1.e3!-f4 g5:e3 2.c3-d4x.

Д.8. Веретэ – Абаулин

1.a5-b6! c5:a7 2.b4-c5! d6:b4 3.a3:c5.

Д.9. Абациев – Максимчук

1.a3-b4! c5:a3 2.c3-b4! a3:c5 3.b2-c3x.

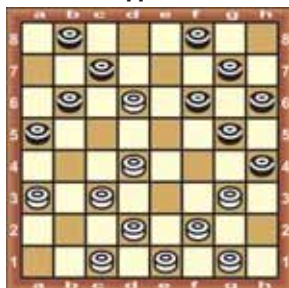
Д.10. Абациев – Голодец

1.h4-g5! f6:h4 2.a1-b2x.

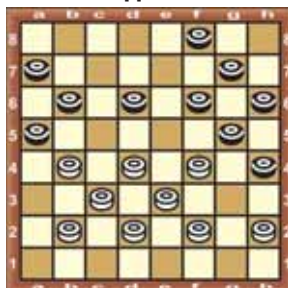
Д.11. Абациев – Кандауров

1.e5-f6! g7:e5 2.f4:d6 e7:c5 3.d2-e3x.

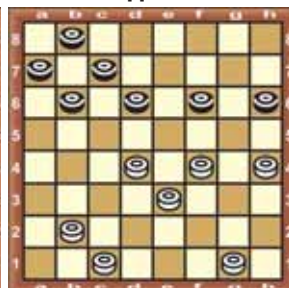
Д.1.



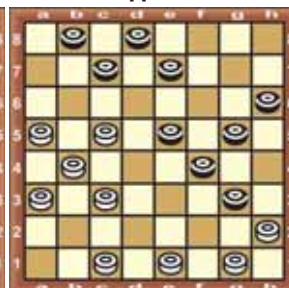
Д.2.



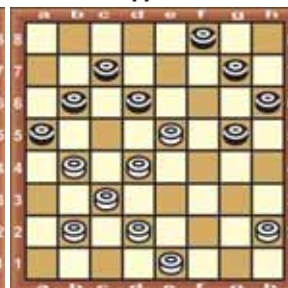
Д.3.



Д.4.



Д.5.





Д.6.



Д.7.



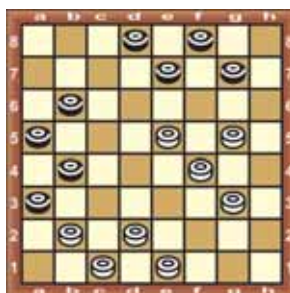
Д.8.



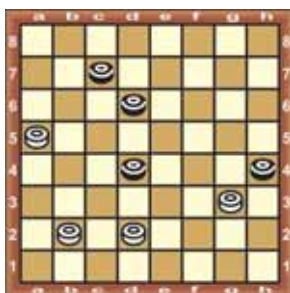
Д.9.



Д.10.



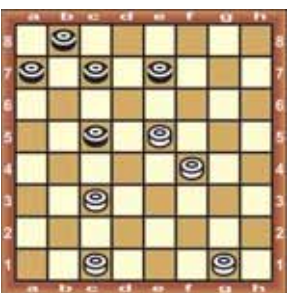
Д.11.



Д.12.



Д.13.



Д.14.



Д.15.

Д.12. Абадиев – Литвинович

1.a5-b6! c7:a5 2.d2-c3=.

Д.13. Блиндер – NN

1.b6-c7! d8:b6 2.b4-a5! b6-c5 3.a5-b6x.

Д.14. Габриэлян – Иванов

1.c3-d4! c5:g5 2.e5-f6!x.

Д.15. Арустамов – Саядян

1.b4-c5! b6:d4 2.a3-b4! h4:f2 3.g1:c5x.

Д.16. Святой – Абадиев

1.a3-b4! c5:a3 2.e3-d4 b8-a7 3.h4-g5 f6:f2 4.d4:b6 a7:c5 5.g1:e3x.

Д.17. Блиндер – Веретэ

1.h4-g5!! e5:g3 2.g1-h2!x.

Д.18. Юмшанов – Габриэлян

1.g1-f2! a5:c3 2.f2-e3!x.

Д.19. Блиндер – Куперман

1.e5-d6! g7-f6 2.g1-f2 b6-c5 3.b4-a5!x.

Д.20. Блиндер – Безвершенко

1.f2-e3!! h4:f2 2.h2-g3! f2:h4 3.c5-d6x.

Д.21. Соколовский – Арустамов

1.f4-e5! d6:f4 2.d4-c5! f6-e5 3.c5-b6x.

Д.22. Вигман – Войцещук

1.e3-d4 f6-g5 2.g3-h4!! g5:c5 3.c3-d4! c5:e3 4.d2:f4=.

Д.23. Габриэлян – Саядян

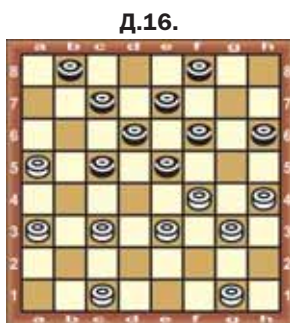
1.d2-e3 d4-c3 2.b2:d4 e5:c3 3.e3-d4! c3:e5 4.f2-e3x.

Д.24. Мурсалов – Романчук

1.d2-e3! h8:f6 2.c1-d2 a7-b6 3.d2-c3x.

Д.25. Симонян – Мурсалов

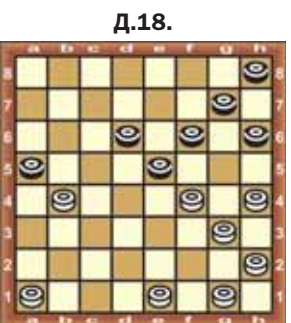
1...f8-g7? 2.f4-g5 g7-h6 3.a3-b4! h6:f4 4.b4-c5x.



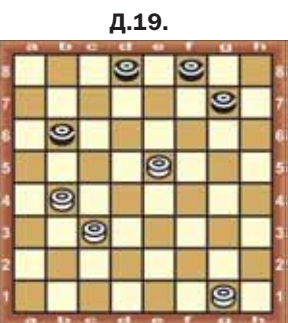
Д.16.



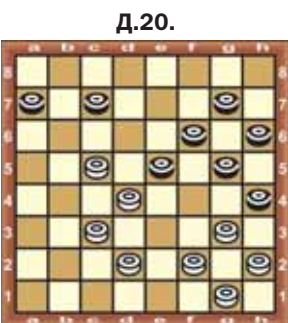
Д.17.



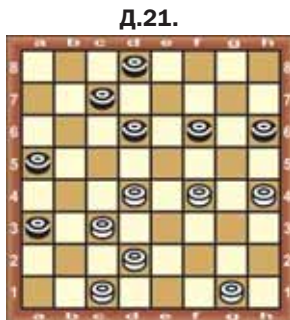
Д.18.



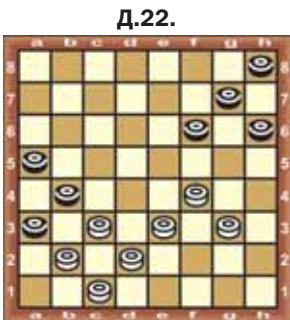
Д.19.



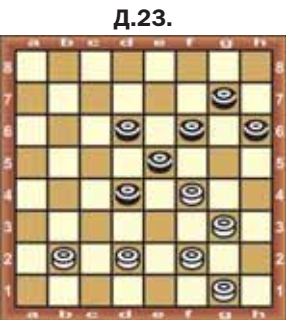
Д.20.



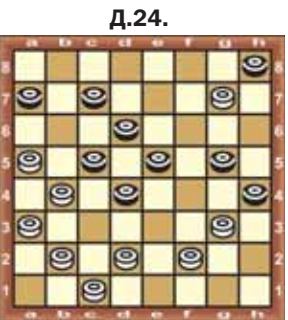
Д.21.



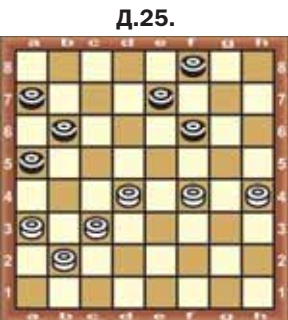
Д.22.



Д.23.



Д.24.



Д.25.

МАЛЕНЬКАЯ ДЕВОЧКА



- Наташ, почему маленькая девочка выбрала Го? Всё-таки, для России эта игра достаточно экзотична...

- Для меня это было возможностью путешествовать. Мне было семь лет, и из города я выезжала только с родителями на озеро или на пикник. Мой брат, который на два года старше, уже занимался Го. Однажды он поехал на соревнования, мы с мамой пошли провожать его на вокзал, и в тот момент я вдруг почувствовала большое желание тоже куда-то ездить. Буквально через месяц я начала заниматься сама – и моё желание исполнилось!

- А когда появился интерес к самой игре?

- Сразу же. Мы с братом к тому времени уже играли, точнее, я была для него своеобразной «грушей для битья»: ставила наугад камешки, он у меня выигрывал. Брат был доволен, да и я вроде как играла. Но когда начала ходить в секцию Го, такие результаты устраивать перестали.

- Помнишь первый успех?

- Наверное, когда мне было девять. Мы поехали на чемпионат в Питер, трое человек от Челябинска, и все заняли призовые места. Я оказалась на первом.

- Какие чувства тогда испытала?

- Возможно, удовлетворения, гордости... В этом возрасте, скорее, просто радость от общения с другими ребятами, которые увлечены тем же, что и ты. К тому же, приехала из Челябинска, увидела новый город.

- А когда начались серьёзные международные соревнования?

- За год до питерских соревнований я заняла пятое место на чемпионате России, и неожиданно мне сказали, что я отобрана на детский чемпионат Европы. В девять лет я впервые выехала за границу, в Словакию. Тогда для меня это было что-то из области фантастики, и я чётко поняла, какой интерес в плане поездок представляет собой спорт.

- А гордость от того, что ты представляешь Россию?

- Да, конечно, когда ты играешь на международном чемпионате, а рядом с тобой стоит российский флажок... Раньше я этого не понимала, а сейчас вполне. Особенно, когда ты на соревнованиях одна представляешь всю страну – ощущения непередаваемые.

- Материальное вознагражде-

ние от своих побед получаешь?

- Пока нет (смеётся).

- В чём, на твой взгляд, состоит специфика Го?

- У нас говорят так: «Если это даёт тебе удовольствие – это игра, если это даёт тебе отдых – это хобби, если это даёт тебе полное нервное истощение – это игра Го». Одну ошибку зачитать легко, при двух надо быть внимательнее, а при трёх жди неприятностей. К примеру, запрещается делать ход, ведущий к повторению ранее бывшей на доске позиции. Необходимо искать острое продолжение.

- Ничьей быть не может?

- В Го отсутствует соглашение на ничью. Большую роль играет интуиция – выбирается ход, который нравится. Конечно, приходится вести тактические расчёты со множеством вариантов.

- Какие качества необходимы лидеру Го?

- Игра Го – битва. Нападение – лучшая защита. Это применимо, думаю, к любому виду спорта. Обычно, когда нападаешь, позволяешь себе

Наталья Ковалёва – мастер спорта России
Тренер – Панюков Евгений Леонидович

Достижения:

1997 - 1 место, Первенство России до 12 лет

1999 - 1 место, Первенство Европы до 12 лет

2000, 2002, 2003, 2004, 2007 -

1 место, Чемпионат России среди женщин
2003 -

2 место, Чемпионат Европы по парному Го

2005 - выполнила норму 4 дана

2005 -

3 место, Чемпионат Европы по парному Го

2006, 2007 -

1 место, Чемпионат Европы по парному Го

2007 -

1 место, Чемпионат России по парному Го

2007 -

1 место, Чемпионат Европы среди женщин

2008 -

1 место, Чемпионат России по парному Го





все больше втягиваться в схватку. Если в такой ситуации сохранишь хладнокровие и собранность, то будешь иметь больше шансов выиграть. Ещё: игрок, добившийся высоких результатов, должен уметь одним взглядом рассчитать 10-12 ходов вперед.

- Как ты начала преподавать?

- Окончила школу, поступила в вуз на заочное отделение, чтобы иметь возможность так же играть в турнирах и ездить на соревнования. Надо было чем-то заниматься, а преподавание – отличный шанс быть рядом с игрой, заниматься самой и ездить в командировки.

- Тебе нравится работать с детьми? Как они сами относятся к своим занятиям?

- Мне да. А дети? Поначалу их, конечно, приводят родители и для них Го – это возможность просто поиграть, пообщаться со сверстниками. А потом появляется интерес, некоторые из них уже сейчас всерьёз говорят о том, что хотят быть тренерами.

- Кого-то можно выделить особо?

- У нас, например, есть девочка Настя Мелкишева, она занимала четвертое место на чемпионате России среди женщин, ей сейчас одиннадцать. Дима Медведев только что занял четвертое место на чемпионате Европы до 12 лет. Так что подрастающее поколение гошников есть. Другое дело, что существует и большой отток из Го, так как нет достаточного финансирования, и родителям приходится по

большой части самим оплачивать все поездки на соревнования, не каждому это по силам. Думаю, если бы были деньги, дети сидели бы и занимались, а не уходили в какие-то другие виды спорта... Родители тех из них, которые имеют успехи, конечно, довольны: голова развивается, на учёбе в школе игра сказывается положительно – этого нельзя не заметить.

- Как ты относишься к игре в целом, каковы планы на будущее?

- Если в плане финансирования ничего не изменится, играть дальше будет тяжело. В этом году впервые в Китае будет проходить Интеллектиада, надеюсь, после этих соревнований наши власти поймут, что это ещё один вид спорта, который может приносить стране медали, и начнут уделять Го более пристальное внимание. К тому же, здесь не будет каких-то огромных затрат, ведь нам нужны только камни и доска! Так что, если будет всё хорошо – я останусь, буду играть и побеждать, если нет – мне придётся уйти.

- Если будет стоять выбор: игра или, скажем, личная жизнь и возможность другой работы – что ты выберешь?

- Конечно, личную жизнь, и это нормально. Невозможно всё время играть «просто так», это сейчас всё держится на одном энтузиазме, но ведь так долго не выдержишь.

- А какие-то другие интересы, кроме Го, у тебя есть?

- В принципе, все мои интересы так или иначе связаны с игрой: это и многочисленные поездки, и друзья, разбросанные по всей стране.

- Как-то специально сама тренируешься или хватает работы?

- Понемногу тренируюсь, конечно, хотя надо бы больше. Совмещать работу с детьми и собственными занятиями тяжело, специфика разная. Говорят, чтобы стать хорошим тренером, нужно убить в себе игрока, заниматься чем-то одним. Пока у меня этого сделать не получается, да я и не хочу, получаю от игры удовольствие.

- У тебя есть серьёзные конкуренты в спорте?

- Есть у нас профессионалка Светлана Шикшина. Она в 16 лет уехала в Корею, проучилась там 10 лет и только год назад вернулась в Россию. Светлана обучалась в профессиональных школах, у неё высшее образование по Го: она окончила университет по специальности Бадук, как эта игра называется в Корее. Так что играет Шикшина сильнее меня, однако у нас в России профессиональных игроков нет, это не Азия. Играет она здесь редко, только в международных турнирах. Я чемпионка России и Европы в любительских турнирах, и в этом смысле мы с ней находимся в разных весовых категориях.

- В Пекин на Всемирные интеллектуальные игры, приуроченные к Олимпиаде, ты едешь в этом году?

- Официально ещё ничего не утверждали, но думаю, что да. Максимальное количество участников в команде – 24 человека, от России, наверное, поедет человек 15. Будет шесть турниров: мужской



личный, женский личный, мужской командный, женский командный, парный и ещё один, в котором могут участвовать только любители, женщины и мужчины вместе. Каждый спортсмен сможет принять участие в двух из них, я думаю, что буду играть в парном и личном или команднике, как получится.

- Каков собственный настрой? Ты надеешься на победу?

- В Китае? Вряд ли... С восточными игроками бороться очень тяжело, Го у них в крови. На Востоке его преподают детям с младших классов, так же, как у нас, например, математику.

- В таком случае, как ты считаешь, любой интеллектуальный спорт – обязательно Го – желателен для обязательного включения в школьную программу?

- Да, наравне с физкультурой, которая развивает тело, должно быть что-то, что развивает логическое мышление, те же шахматы, например. Однако шахматы – в большей степени счётный спорт, ближе к математике, а Го развивает логику, интуицию. Это, кстати, даёт определённые преимущества женщинам. Если в шахматах они редко играют против мужчин, наравне с ними играет, пожалуй, одна Юдит Полгар, то у нас из-за использования именно интуиции идёт компенсация счётных возможностей.

Пользу для развития детей может приносить любой интеллектуальный спорт. В Якутии, где развиваются шашки, они включены в школьную программу, я считаю, это не лишнее.

- В чём заключается столь низкая популярность Го в России, ведь многие ребята даже не знают, что существует такая игра.

- Дело в том, чтобы у нас начал развиваться какой-либо вид спорта, нужно чтобы им увлеклись «наверху». Так, в своё время шахматы получили мощную поддержку, потому что ими увлёкся один из руководителей страны, впоследствии то же самое произошло с теннисом и дзюдо. Говорят, что Дмитрий Медведев умеет играть в Го, но эта информация неподтверждённая...

Вообще, официальный статус в России Го получило только в 2002 году, с этого момента мы получаем официальные награды, дипломы с подписью Фетисова, началось хотя бы какое-то финансирование. Думаю, что если в дальнейшем будут открываться спортивные школы с отделением Го, эту игру в нашей стране ждёт большое будущее.



- Какую роль здесь могут сыграть СМИ?

- Очень большую. Во-первых, с помощью газет, журналов, телевидения о Го может узнать гораздо большее количество людей. Во-вторых, благодаря, к примеру, такому журналу, как «Интеллектуальные игры», внимание к Го при-

влекается не просто как к ещё одной существующей игре, а как к ещё одному виду спорта, который может давать нашей стране чемпионов. Мне было приятно попасть на эти страницы, и надеюсь, что и в будущем вы не оставите без внимания успехи наших игроков.

Беседовала Наталья Дернова

БЕЖИМ МЫ КАК-ТО С КОВАЛЁВОЙ ПО ЕВРОПЕ...



Марина С. Мкртчян,
технический секретарь
РФГБ,
организатор российских
спортивных мероприятий
под эгидой Росспорта,
автор статей о жизни
Российской Федерации Го,
г. Москва

Сначала признание –
я никогда не была за границей.
Так получилось.
Поехать на Первенство Европы
придумали за меня
наши ответственные товарищи и
были неприлично активны
в своей идее.
Они вдохновенно убеждали,
что мне «там» шикарно отдохнётся.
Моравия так Моравия,
подумала я, заодно узнаю,
что происходит после того,
как оформлены визы,
выкуплены билеты,
а отъезжающие, утерев слезу,
помахали с трапа.

Подготовка была обычной, как это всегда бывает у нас. Скажу только, что никогда и ни с каким посольством работа не была такой насыщенной. Обычно, получение виз представляет собой сложную смесь тупой исполнительности и изощрённой находчивости, доведенной до авантюризма. На этот раз сочетание компонентов было уж очень крутым, что могут подтвердить свидетели – москвичи Козельских и Кашаев, которые видели всё своими глазами. В общем, в визах нам не отказали.

Несмотря на то, что украинский Президент Скочко предложил нам такие условия на автобус Киев-Микулов-Киев, словно мы являемся самыми дорогими и любимыми его друзьями, было решено ехать поездом. Это настоящая ошибка. Потому что дорога от Москвы до ближайшей к Микулову станции занимает 30 часов, а оформление группового билета – это вообще полный кошмар, вспомнить страшно. Единственная приятность – подслушанный в РЖД разговор менеджера юных футболистов, которая эмоционально говорила в телефон, что «выписать групповой билет не в человеческих силах». Сложно описать моё состояние при этом разговоре с полностью оформленным билетом в руках. В общем, в следующий раз надо лететь самолётом.

Однажды Гольцман сваял большого дурака и при большом скоплении людей пообещал профинансировать издание моей книги. Которой, кстати, нет. Проявив нехарактерное великодушие, я вернула неаккуратно сказанные слова, тоже при свидетелях. Но осадок остался. Постепенно начали накапливаться разные идеи, по одной маленькой зарисовке для всеобщей гошной летописи. Уже есть главы «Нижегородские математики», «Всех в реку Иж!», «Кабанов и зайцы», «Белочка, играющая в Го» и ещё несколько – все исключительно правдивые.

Глава «Встречи и прощания» мысленно пишется на каждом мероприятии. Сложно описать, какими неожиданными путями съезжаются гошники каждый раз, какие

бывают странные встречи и как, проведя вместе несколько замечательных дней, все тихо расстаются и разъезжаются кто куда. Хорошо видно, что это привычка. Что именно мне кажется странным – никак не могу объяснить этот феномен ни нашим, ни, тем более, посторонним людям. Просто вижу и поражаюсь. Например, я помню, как Подольяк встретил в московском метро Силта, и никого это не удивило! Так же странно все съезжались и в этот раз. Утром, в день отъезда, я отправилась в Домодедово за Денисовым. В это время на Ленинградский вокзал прибыла Ковалева и поехала в Шереметьево за Блиновым, по пути встретив нас на Павелецкой. Казанцы же в это самое время прибыли на одноименный вокзал, разделились на несколько групп, и самая большая часть выдвинулась в сторону моего дома, на подступах к которому мы все и встретились. Разве не удивительно?

Итак, мы поехали. Нас было 18 человек, потому что Матушкины выехали раньше, а нижегородцы вообще поехали своим путём. Беспокойным был наш путь в Чехию. За несколько дней до выезда Дима Медведев перенёс простуду. Врач, наблюдавший его, разрешил поездку, но было нам сильно неспокойно. Пользуясь случаем, предупреждаю всех – при мне нельзя болеть. Не пытайтесь, хуже будет. Несмотря на разрешение доктора, Медведевы были отселены в соседний вагон, группе риска введена доза противовирусного препарата, всей команде раздавался витамин С, а Медведевым ещё и выданы маски. Говорю же – лучше не болеть. В результате предосторожности оказались излишними, и всё было хорошо, не в последнюю очередь благодаря желанию Димы играть и выигрывать.

Наша команда, вопреки ожиданиям, в поездке вела себя нешумно – большинство участников или вышли из бандитского возраста, или ещё не достигли его. Валерий Дмитриевич предсказывал неудачное выступление, и все морально настраивались на игру. В пути обнаружилось

серьёзное преимущество группового билета – нами совершенно не интересовались таможенники, кроме единственного эпизода, когда польский офицер увидел паспорт Димы Медведева. Кстати, никто, кроме пограничников, ни разу не проверил наши документы – ни проводники, ни кассы РЖД.

Поезд прибыл на промежуточную станцию Бржецлав в 4.30 утра. Организаторы любезно предупредили, что электричка в Микулов отправляется в 4.54. Причём перед нашим приездом чехи оперативно раскопали подходы к вокзалу и обнесли ямы проволокой. Всю дорогу от Москвы я гадала, сможем ли мы за 24 минуты выгрузиться, найти вокзал, купить билеты и загрузиться в нужную электричку. Оставив всех ждать в сторонке, мы с Ковалёвой ухитрились купить групповой билет у не говорящего ни по-русски, ни по-английски кассира, объяснившись жестами. Выдав билет, кассир очень нервно показала на часы и вскинула четыре пальца, что мы перевели как 4 минуты до поезда. Который, кстати, ещё стоит неизвестно где за раскопками и неизвестно как выглядит. Надо бежать, синхронно подумали мы. И побежали. Именно в этот момент мы неожиданно осознали, что находимся в Европе, и именно тогда была произнесена фраза, вынесенная в заголовок.

Успев-таки на электричку, мы прибыли в Микулов в 5.30 утра. Никто нас не встретил. Темно и холодно. Уверенная, что Гаврилов уже на месте, я зловередно позвонила ему. Оказалось – нет, Олег Дмитриевич еще в Хельсинки. Он посоветовал нам пойти прямо к месту игры, в замок Шато Микулов. Действительно, в темноте, в горах, на расстоянии не менее километра, виднелся нарядно подсвеченный средневековый замок. Не очень нам хотелось лезть поутру в гору, поэтому мы оккупировали вокзал, чтобы собраться с мыслями. Кассир сразу насторожилась. И точно, мы начали приставать к ней, подсовывая номер телефона организаторов. Она извиняющимся голосом поговорила в трубку. Потом посмотрела на нас и спросила: «Руски?». Мы ответили нестройно, но энергично. Тогда нам была выдана карта с фотографией гостиницы «Замочек» (на языке оригинала – великолепно звучит) и указан путь. Оказалось, что надо идти метров 300. Вот там нас, действительно, ждали. Сказали, правда, что не были уверены, что мы приедем так рано, но мы их простили и заселились в чудесном строении типа «сарай», выкрашенном снаружи живенькой

краской и разделённом на номера с отдельными входами – милыми и уютными внутри. Мы позавтракали, проявили умеренный интерес к загонам с козлами и козликами и отправились обследовать местность.

Микулов. Маленький город, европейская Хандыбуяловка, центр местного виноделия. По краям – горы, которые мы уверенно опознали как Альпы. Весь городок, окружённый виноградниками, можно обойти по периметру за час. Отовсюду виден замок, и все пути ведут к нему же. В центре города – площадь со звездой. Это всё, вы можете смело считать, что видели Микулов.

Заграница вообще. Ну да, не наше. Избавлю от описаний. Деревья непривычные, но я вам не дендролог. Птицы летают какие-то подозрительные, но я не орнитолог и вообще – не Бунин. Там всё другое и довольно об этом.

Про Чехию писали все, кому не лень. По-моему, даже те, кто ни разу в ней не бывал. С обязательным перечислением разных словечек, которые, действительно, потешны, все эти «позор» и «склеп». В речи окружающих много шипящих звуков, а сам язык – не сказать, чтобы очень уж мягкий. Не впечатлили меня эти приколы, даже постоянно попадавшаяся на глаза надпись над розеткой «засувка приборовна». Забавно, конечно, но не настолько, чтоб составлять подробный словарь для развлечения читателей. Кстати, Силт очень похож на чеха – именно так и выглядят местные жители. Что-то не заметно, что они счастливее нас, но что серьёзней – это точно.

Вопреки ожиданиям, местной валютой является крона, расплачиваться европейскими деньгами можно не везде, и курс какой-то неприятный. Глядя на цены в табачных лавках, я откровенно радовалась, что это касается только одного человека в нашей сборной.

Погода нас не радовала. Уезжая из хмурой Москвы, мы представляли себе солнечную и тёплую весну. Ничего подобного – почти мороз по ночам, и резкое горное солнце днём. Мы, конечно, загорели, но не погорелись.

До последнего момента слабо верилось, что будем играть в настоящем замке. Картины на стенах – вряд ли музейной ценности, но всё равно впечатляют, старинные лестницы и круглые залы в башнях, высокие арочные потолки – нечасто увидишь такие интерьеры. Однако, как ни странно, возникло ощущение не строгости, а наоборот – камерности и домашней уютиности. Поэто-

му мелкие наклейки в организации были незаметны. Например, в обычные для таких мероприятий «наборы участников» забыли вложить блокноты для записи партий. Зато сами пакеты были ярко-жёлтыми, и никто из участников не захотел с ними расставаться – так и ходили с ними. А я ещё долго буду вглядываться в лица московских прохожих, если они с чем-то жёлтым.

Кружки и футболки с символикой ЮЧЕ скромно продавались в фойе – недорого, всего 8 евро. Я прямо обзавидовалась, потому что нет в нас европейского лоска, и мы ни разу не додумались до такого.



Вечером перед началом турнира случилась катастрофа. Главный судья сделал заявление, имевшее для нас ужасные последствия. Он жёстко и недвусмысленно сказал, что не будет рассматривать рейтинги, заявленные игроками при регистрации, а введёт в турнир всех, без исключения, под европейскими рейтингами. Таким образом, большая часть нашей команды оказалась заниженной на несколько разрядов. Пострадали многие. Разобраться кто виноват не представлялось возможным. Может быть, не все русские таблицы дошли до Европы, или, может быть, они дошли, но не были обсчитаны полностью? Допрос с пристращением невозмо-

жен. Остается единственное – найти ошибку сейчас и предотвратить её в будущем. А я тем временем заказала себе пистолет – настоящее оружие первой половины 20 века с сточенным бойком. Застрелить, конечно, никого не застрелю, но шума будет много, обещаю.

Турниры игрались в разных помещениях – старший в большом зале, где проводили открытие и закрытие, а первые доски игрались и транслировались в другом здании замка, вместе с младшим турниром. Там же выделили комнату для главного судьи, и похоже, что прежде в ней располагалась пыточная камера, такие странные рядом выставлены экспонаты. Неподалёку, в колоритном подвале, проходил побочный турнир с участием европейских звёзд. Соответственно, несколько дней мы бегали внутри замка от одной башни к другой, спотыкаясь на старинных булыжниках.

Все наши были молодцы. Сложнее всего пришлось лидерам – Хабазову и Кашаеву, от которых все ждало побед. Быть заложником чужих ожиданий – очень непростая задача, проверено. В результате Никита Хабазов занял второе место и чисто выиграл поездку на Чемпионат Мира, а Андрей Кашаев и Олег Никишин участвовали в розыгрыше путёвок. Не повезло.

Все играли очень серьёзно. Обрадовал Дима Медведев, уверенно занявший четвёртое место. И это притом, что его никто не рассматривал как фаворита. В следующем году ему будет значительно сложнее. Самым опытным нашим бойцом оказался Олег Никишин. Но и подрастающая смена выглядит очень обнадеживающе: великолепно держались Матушкин, Горохов, Тюпкин, Вашуров. Без турнирного опыта невозможно побеждать, это хорошо видно. Все были свидетелями трагикомического происшествия: Кирилл Денисов, играющий в ошеломительное Го, впервые увидел инговские часы в деле, сильно удивился, когда они заговорили, и сдал выигранную партию.

С накладками во время закрытия турнира организаторы превзошли самые смелые прогнозы. Почему-то сначала вызвали награждать за пять и шесть побед, причём перепутали списки. К третьему выходу призёров все перестали понимать, что происходит на сцене, и кому мы хлопаем. Из наших только Саша Матушкин заработал приз за пять побед. Разумеется, Никита Хабазов получил заслуженный кубок, и это была самая приятная часть церемонии. Процедура не было предусмотрено

общее фотографирование участников, а жаль.

Основные награды забрала сборная Украины, которая очень сильна. Конечно, наши лучше, но украинские ребята вызывают настоящее восхищение. Артём Качановский держится великолепно – невооруженным глазом видно, что он сильнейший. Ещё раз поздравляю всех украинцев с блестящим выступлением.

Самая замечательная команда

Они все очень замечательные, правда.

Казанцы. Самый замечательный Аделъ Аминов – мальчик уверенный и сбалансированный. Наш самый замечательный Дима Милюткин – настоящее солнышко, видели бы вы его незабываемую улыбку! Самый замечательный Степан Попов – делает всё быстро и резко, не раздумывая ни одной лишней секунды, и он себя ещё покажет. Самый замечательный Олег Никишин – очень повзрослел, стал уверенным и неожиданно надёжным. Самый замечательный Антон Тюпкин – тоже очень вырос, перестал выглядеть хулиганом, стал спокойным и приветливым. Самый замечательный Саша Вашуров – очень стильный, пока ещё хулиганского вида, но это ненадолго, скоро мы его увидим другим.

Ижевский герой, самый замечательный Саша Матушкин – смешливый пацан с феноменальными способностями счётика.

Москвичи. Самый замечательный Саша Козельских – он вырос и стал неожиданно добрым. Самый замечательный Андрей Кашаев – раскрылся в поездке с неожиданной стороны, оказавшись улыбочным и компанейским.

Гордый сын Красково, самый замечательный Алексей Морозов – молчаливый и серьёзный.

Нижегородцы. Наша единственная, самая замечательная Василиса Степасюк – самая-самая красивая девочка! Самый замечательный Никита Хабазов – он играл под жёстким прессом чужих надежд и не сломался. Самый замечательный Никита Горохов – задумчивый, молчаливый и скромный.

Челябинцы. Самый замечательный Дмитрий Медведев – очень увлечённый мальчик, и мы ещё посмотрим, каким именно Медведевым мы будем в скором времени гордиться. Самый замечательный Женя Блинов – чрезвычайно эмоциональный и, описывая его, обязательно хочется вспомнить поэта, любого из великих.

Красноярцы. Наш самый далё-

кий и самый замечательный Кирилл Денисов – безукоризненно воспитанный, отзывчивый и явно неслучайный в средневековом замке.

Такой была наша замечательная команда.

Каждое утро мы брали жёлтые пакеты, выходили из «Замочка» и поднимались в гору, к замку. Днём играли и кормили наших оглоедов, а вечером совершали обратный путь под светом странно-ярких звёзд. Всё-таки, главным для нас был турнир.

Забываясь о культурном досуге, организаторы придумали устроить огненное шоу. Во дворе замка, в темноте, на фоне импровизированного занавеса, под странноватую музыку вышли фигуры в белом и чёрном, в капюшонах и с факелами. Возможно, они изображали борьбу добра со злом? Но мне вдруг подумалось, что это вполне может быть партия в Го. Честно скажу, что испытала чувство зависти, потому что никогда бы не додумалась играть с факелами! Поражённая этой идеей, я ушла, и ничего не могу больше сказать о действе.

Сразу после факельного, организаторы устроили шоу «сеанс одновременной игры». Не каждый день увидишь такое. По периметру замковой залы расставили столы, за которыми, не без труда, расселись дети-участники. В центр вышли профессионалы Каталин Тарану, Го Джуан и ещё четверо фигурантов, которых затрудняюсь назвать – всё объявлялось на чешском, перебивая общий гвалт. Точно могу сказать только, что один из них был японцем, а ещё одной – наша Ковалёва, вот так!! Довольно долго они красовались в центре, пока участники занимали игровые места. Разумеется, наши детки немедленно шарахнули на пол комплект и залезли под столы собирать камни, оживлённо ползая и восхищаясь видом снизу. Их можно только одобрить – глупо упустить такую шикарную возможность публично повеселиться.

Сеанс начался, и только тогда стал ясен масштаб события. Каждый участник выставил фору, и внутри большого круга друг за другом пошли, делая ходы по очереди, профессионалы. То есть, каждую партию чёрными играл один участник, а белыми – группа товарищей (сеансёров?). Описать происходившее ещё сложнее, чем понять. Затрудняюсь назвать примерное количество игравших. Наталья утверждает, что их было 50, мне же показалось, что 200. Не по-товарищески бросив Ковалёву, я была очень, как оказалось, права. Потому что, когда она

вернулась спустя три часа домой не вполне живая, её все время тянуло ходить кругами, хотя несчастные её ноги отказывались это делать. Тот день вообще оказался самым насыщенным на события, мы все устали и даже не поинтересовались, с каким счётом окончился дивный сеанс.

Туризм и отдых. Конечно, мы постарались отдохнуть по полной туристической программе: съездили в Прагу, в Вену и в Карловы Вары. Шучу, разумеется. Единственный день, когда можно было спокойно отлучиться – второй день турнира, в календарном смысле оказался Восьмым марта. Рано утром наши маленькие мужчины раздобыли цветов и устроили шикарное поздравление. Растроганные, мы задали идиотский вопрос: «Не будете ли вы плакать, если мы уедем на день в Австрию?» – и мгновенно получили такой же идиотский ответ. Растрогавшись окончательно, никуда не поехали.

Вместо Вены, в перерыве между турами, поднялись на гору. Руководил подъёмом младший Матушкин. Не уверена, что в тех краях сражалось Соппротивление, вполне возможно, что Александр Матушкин – первый в истории Южной Моравии партизан. Он повёл нас на редкость подозрительным маршрутом, отклонившись от туристической тропы на расстояние выстрела. И уж лезли мы в эту гору... По кочкам, по болотцам и прочей прелести. Наши рыцари, набрав первую космическую, мелькали жёлтым где-то высоко впереди, а на каждый крик «куда завел ты нас, Сусанин?» мы слышали сверху дружелюбный Сашин смех, повторяемый эхом. Мы с Ковалёвой долго ковыляли, пока навстречу нам не пошли лошади. Повторяю – с гор спускались лошади. Мы моментально поняли, что от своих отставать нельзя и спуртом взлетели наверх. Вид, конечно, изумительный. Вот и весь туризм с отдыхом.

Самая грустная часть. В Европе нас действительно не любят. Подкованная теоретически, я была сильно огорчена, увидев это наяву. Подробностей не будет, слишком неприятно.

Отъезд был беспокойным. Из гостиницы нас выселили ещё утром, разрешив оставить вещи в одном номере. Сидеть на чемоданах большой бандой – дело довольно утомительное и нервное. К моменту выхода на вокзал некоторые опоздали, что никак не добавляло спокойствия остальным. Неожиданно в кассе отказались взять евро. Пришлось лихорадочно вытряхивать из всех карманов заваливавшиеся кроны. Кассир глазом не моргнул, когда мы высыпали перед ним несколько сот крон в монетах, в том числе номиналом в одну и в полкроны. Причем 7 крон не хватило, их великодушно добавил Соловьёв, который пижонски оставался в Чехии ещё на несколько дней и был привлечен к нашему провожанию. Каково же было мое удивление, когда позднее выяснилось, что некоторые персонажи утаили полные карманы чешских монет! Как-то это не по-товарищески, не так ли?

Зато обратная дорога поездом Вена-Москва выдалась тихой и покойной. Все развлекались кто во что горазд. Сначала издевались над вегетарианцами. Да, действительно, кое-кто взял в дорогу огурцы, и они были так хороши, что прорвали пакет. Но зачем же издеваться? Потом два соседствующих купе полными составами искали пропавшую колбасу, и фиг бы они её нашли, если бы не моя бережливость. Дети всю дорогу норовили играть в Го и не угомонились, даже будучи загнанными на третью полку. Потом устроили аттракцион: вооружившись калькулятором, называли Саше Матушкину разные многозначные числа и проверяли, правильно ли и как быстро он делит и умножает в уме. Разуме-

ется, наше купе было лучшим, как и каждое другое.

Вечером в коридоре вагона было проведено экстренное заседание Президиума, с привлечением заинтересованных лиц. Отгадывайте, о чём говорили? Правильно! – о рейтинге.

Своей главной чешской задачей я считала собрать сборную, вывезти и привезти всех обратно живыми и здоровыми. Считаю задачу выполненной и перевыполненной, потому что нас уехало 18 – и не вполне здоровых, а вернулось 21 – полностью пригодных, только уставших. Теперь осталась одна цель – наведаться с пистолетом в гости к товарищам, которые отпустили меня «отдохнуть». Берегись, Горжалцан!

Ещё, важное. Президент Львов выдал премию Чемпионам и Призёрам Первенств России в размере суммы проезда от Москвы до Миколова и обратно. А Европейская Федерация выдала скромную компенсацию команде целиком – одна часть была потрачена на оплату гостиницы для всех детей и тренеров, а оставшаяся поделена между детьми и выдана наличными буржуазными деньгами во время обратного пути, что почему-то вызвало легкую оторопь. И конечно же – отдельная признательность всем нашим самым замечательным тренерам. Не огорчайтесь, у вас обязательно будут Чемпионы! А мы вам поможем.

Родина встретила нас не очень дружелюбно. Челябинск и Красноярск вырвались погулять на Красную Площадь, ими до этого не виданную, и их немедленно арестовали. Можно было не упоминать об этом, но это тоже часть истории. Всё обошлось, конечно – мы же дома, мы вернулись. Чтобы разъехаться окончательно.

И снова было прощание. «Пока, увидимся!» – рукопожатие, развод, и они уезжают. Думаю, что не смогу привыкнуть к этому никогда.



БОЛЬШОЙ БРИДЖЕВЫЙ СКАНДАЛ

«В заключение мы с удовольствием сообщаем, что господа Янсма (Jansma) и Паульсен (Paulissen) только что выиграли бриджевый турнир в Ливерпуле», - так, улыбаясь, но с нескрываемым сарказмом завершил свой репортаж спортивный обозреватель датского телевидения Март Смитс (Mart Smeets). Это был один из двух редких случаев, когда передача «Спортивная студия» («Studio Sport») уделила внимание бриджу. Первый имел место после выигрыша датчанами Кубка Бермуд 1993 года. Чрезвычайно скудный урожай для современного спортивного бриджа...

Времена, когда бридж был обласкан средствами массовой информации, ушли в прошлое. В тридцатые годы благодаря харизматичному Калбертсону (Ely Culbertson) чуть ли не полмира интересовалось бриджем. Организованные им матчи между сборными Америки и Европы имели статус мировых событий, и им отводились места на первых полосах ежедневных газет. Однако вторая Мировая война покончила с бриджевой эйфорией. Мировые СМИ вообще

стали редко уделять внимание карточным играм. Единственное серьёзное исключение, когда бридж вернулся было на первые полосы, имело место в 1965 году и было связано с Чемпионатом мира в Буэнос-Айресе...

Всего-то четыре команды играли в этом чемпионате: легендарная «Голубая команда» из Италии, Аргентина (на правах хозяев), Соединённые Штаты Америки и Великобритания. Фаворитами считались итальянцы, но ожидалось также серьёзное сопротивление со стороны британцев, в чьих рядах сражалась знаменитая пара Теренс Риз – Борис Шапиро (Terence Reese - Boris Shapiro). Каждый матч состоял из 144 сдач, которые должны были играть в три приёма по 48 (можно сказать и так, что команды играли друг с другом в три круга по 48 сдач – Ю.К.). В первый игровой день, субботу, британцы сражались против итальянцев и завершили первые 48 сдач с дефицитом в 63 ИМПа. На следующий день британцы разгромили команду хозяев, и в понедельник им предстояло играть с американцами. Противни-

ками Риза и Шапиро были Дороти Хайден и Би Джей Беккер (Dorothy Hayden - B. Jay Becker). Беккер в то время считался одним из сильнейших игроков мира: в его активе были уже два мировых титула и множество национальных.

К середине сессии Беккер обратил внимание на то, что Риз держит свои карты необычным образом: двумя пальцами, которые образуют букву «V». Это могло быть случайностью и вообще ничего не значить, но это происходило на Чемпионате мира!

Беккер стал следить за манерой, в которой держат карты в руках его оппоненты, и ему стало ясно, что эта манера у обоих бритов не является чем-то постоянным: от сдачи к сдаче они варьировали число пальцев, которые находились с внешней стороны карт в их руках! Поначалу это Беккера удивило, а потом повергло в недоумение. По завершении сессии Беккер поделился своими наблюдениями с Дороти. Они решили не обнародовать этот факт до тех пор, пока Дороти не увидит это собственными глазами. Ближайшая возможность представилась в четверг, когда матч Великобритания-США продолжился. Буквально с первой сдачи Дороти убедилась в правоте своего партнёра! Первое, что приходит в голову в такой ситуации – оппоненты обмениваются нелегальными сигналами...

По завершении сессии партнёры решили призвать в ассистенты третье лицо: доброго друга (а впоследствии – многолетнего супруга – Ю.К.) Дороти, недавно переехавшего в США британца Алана Траскота (Alan Truscott). Алан не мог поверить, что его недавние соотечественники могут жульничать в столь детской манере, но он пообещал внимательно понаблюдать за ними в следующих сессиях. Обо всём этом был проинформирован капитан команды США Джон Гербер (John Gerber).

В пятницу британцы играли заключительные сдачи против итальянцев, и за ходом матча наблюдали внимательные глаза Дороти Хайден, Гербера и Траскота, причём Дороти делала записи. По завершении сессии американцы сравнили сыгранные сдачи и записи Дороти, чтобы выяснить, действительно

Буэнос-Айрес 1965. Матч Великобритания – Италия. Теренс Риз держит поверх карт два пальца в форме буквы «V», в этой сдаче в его руке было 2 червы. Слева от Риза – Вальтер Аварелли.



ли имели место нелегальные сигналы. Это могло бы продолжаться очень долго, но Дороти предложила отличную идею: сравнить сдачи, во время которых поверх карт был один палец, потом те, во время которых сверху были 2 пальца, потом – 3 и т.д. И оказалось, что количество пальцев поверх карт всегда было в точности равно количеству черв в руке! Код был расшифрован...

Теперь у триумвиата были все основания в субботу утром проинформировать Ральфа Свимера (Ralph Swimer) и Джеффри Батлера (Geoffrey Butler): первый был неиграющим капитаном команды Великобритании, а второй – Председателем британской бриджевой лиги и одновременно Председателем апелляционного комитета этого чемпионата. Во время вечерней сессии Свимер и Батлер имели, как обычно, официальную возможность непосредственно рядом с игровым столом наблюдать за игрой Риза и Шапино и убедились в обоснованности подозрений американцев: в каждой сдаче, в которой Свимер мог видеть руки Риза и Шапино, количество пальцев и червовых карт было в полном согласии (вот только в части ренонса червей код так и не был разгадан). Результаты наблюдений Батлера практически не отличались от выводов Свимера.

Утром в воскресенье был создан Апелляционный комитет Чемпионата мира, который пришёл к заключению о том, что имеет место нечестная игра. Дело было передано для окончательного решения функционерам WBF. Были заслушаны свидетели и принято единогласное (10 – за, против – нет) решение о том, что Риз и Шапино уличены в мошенничестве. Сразу после этого было опубликовано следующее сообщение:

«Незаконное деяние, в связи с которым делается настоящее заявление, было полностью изучено Апелляционным комитетом, после чего по его поводу был собран Исполнительный комитет WBF с участием Капитана команды Великобритании. В результате данного совещания Капитан команды Великобритании принял решение, что в оставшихся сессиях будут играть только K.Konstam, M.Harrison-Gray, A.Rose и J.Flint. Кроме того, исходя из спортивных принципов, он признал поражение своей команды в матчах с командами Аргентины и Соединённых Штатов Америки. Отчёт о данном расследовании будет направлен в Британскую бридговую лигу».

WBF предполагал, что Британская бридговая лига предпримет дисциплинарные меры к Ризу и Шапино. Случилось, однако, обратное: лига решила руководствоваться ре-

зультатами собственного расследования. В независимом Британском трибунале под председательством знаменитого юриста сэра Джона Фостера (Sir John Foster) было осуществлено детальное изучение обстоятельств дела с участием самих Риза и Шапино. Были заслушаны многие свидетели и проведены прения сторон, которые длились в общей сложности более года. В итоге Фостер сообщил Лиге приблизительно следующее:

«Мы исходим из убеждённости, что в данном случае должны применять те же стандарты обвинения, что и в криминальном процессе (то есть поиск бесспорного - в разумных пределах – решения). Однако обстоятельства инцидента оставляют место для сомнений. Нет указания на проявление мошенничества в периоды торговли и розыгрыша. Каким бы ни было существенным основное событие, оно не даёт полных оснований для предварительного сомнения. Вследствие этого, мы не рассматриваем господ Риза и Шапино в качестве уличённых в мошенничестве во время спорного соревнования».

В 1966 году Теренс Риз написал книгу об этих событиях – «История обвинения» («Story of an Accusation»). Это была одна из первых прочитанных мной бриджевых книг, и она убедила меня в невиновности Риза. Как-то на Олимпиаде в Сальсомажжоре (Salsomaggiore) 1992 года я сидел в зале vue-graph, и один старый человек уселся рядом со мной – я сразу узнал Риза и осторожно завёл с ним разговор. На мой глуповатый вопрос, не приходилось ли ему когда-либо жалеть о былом решении уйти из активного спортивного бриджа, он ответил: «Никогда. Я люблю игру, но я не люблю людей». Это была незабываемая встреча.

Несколько лет спустя я был в гостях у Мишеля Джалала (Michel Jialal), который зарабатывал на жизнь, играя в роббер в самом дорогом лондонском бриджем клубе. Он играл против Бориса Шапино, которому было уже глубоко за восемьдесят. Я получил возможность пообщаться с Шапино по завершении роббера. Я осторожно поднял тему Буэнос-Айреса 1965 года. Он пришёл в возмущение и стал обвинять Америку в попытках оклеветать его; более того, он сказал, что Свимер использовал эти события, чтобы разрушить его жизнь (далее мы увидим, почему Шапино особенно негодовал против Свимера).

Ещё через пару лет в пресс-центре Хаммамета я увидел Алана Траскота. Я рассказал ему о своём

интересе к событиям, связанным с Ризом и Шапино. «А вы читали мою книгу?» - спросил Алан. Когда выяснилось, что я её не читал, Траскот получил от меня мой адрес (и 10 долларов), и через месяц почта доставила мне «Большой бриджевый скандал». Теперь я увидел эту историю с другой, противоположной стороны. Ничего подобного со мной ещё не случилось: книга буквально подавила меня. Огромное количество серьёзных наблюдений и свидетельских показаний разбили версию Риза в пух и прах. Король оказался голым. Один из моих героев был низвергнут с пьедестала.

Книга Траскота начинается со свидетельских показаний Беккера и Дороти Хайден. Сравнительный анализ записей рук и заметок Дороти для 10 сдач показывает, что в 19 случаях из двадцати имел место код показа количества карт в червах (1 палец – 1 черва, 2 пальца – 2 или 5 червей и т.д.). Гербер записал девять наблюдений, код применялся в восьми из них. Свимер имел возможность наблюдать 19 сдач, и код применялся во всех. У Батлера было 17 наблюдений, код применялся в двенадцати. Траскот проанализировал сдачи и представил 8 подозрительных на рассмотрение Апелляционного комитета Чемпионата мира и Исполнительного комитета WBF. Торговля и розыгрыш в этих сдачах явно основывались на предварительном знании количества червей в руках Риза и Шапино. Траскот наблюдал также за Ризом, когда последний играл в паре с Флинтом (J.Flint), и не заметил каких-либо вариаций в числе пальцев Риза, находящегося поверх карт руки. В результате анализа представленных материалов Исполнительный комитет WBF единогласно принял обвинительный вердикт.

В своей книге Риз, прежде чем перейти к описанию допроса Фостера, концентрируется на сессиях Чемпионата в Буэнос-Айресе, причём он подбирает для своего обзора отдельные сдачи. Чем больше оснований дают сдачи для обвинений, тем меньше внимания он им уделяет. Консультант Риза Каплан (Caplan) раз за разом пытается подловить свидетелей на всякого рода незначительных деталях. Например, ему кажется совершенно невозможным тот факт, что код не изменялся в течение многих часов игры; а серии номеров типа 3,3,4,2,4 должны немедленно напоминать о числе карт в руке в той или иной масти – или нет? Поначалу Дороти думала, что в состав кода входит показ количества тузов в руке, - и ей задаётся вопрос: не счи-

тает ли она, что в колоде имеется 7 или 8 тузов? Однако действительно чреватые ущербом детали свидетельских показаний не подвергаются разоблачению и не опровергаются. Конечно, такие свидетели, как Батлер, являются лёгкой добычей для защиты: заявления этого рассеянного и весьма немолодого джентльмена, никогда не отказывающегося от одного или двух дринок, естественно, содержали то или иное количество неаккуратно изложенных деталей. Только его свидетельства, в которых пальцевые сигналы обнаруживались меньше, чем в других (всего-то 70%!) выделяются и атакуются защитой – так, как если бы вообще не существовали иные свидетели. Другими словами – много шума из ничего.

Судебное слушание протекало без осложнений, пока к своим показаниям не приступил Свимер – его слова произвели в Британском трибунале эффект взорвавшейся бомбы. Он рассказал, что предоставил в Буэнос-Айресе свою жилетку, чтобы в неё поплакался Шапиро, и что тот... во всём признался! Прессуемый Ризом, который явно предпочитал играть в паре с Флинтом разработанную ими двоими «The Little Major system», Шапиро-де был вынужден согласиться на использование нелегальных сигналов. «Этот дьявол во плоти заставил меня делать это!» – именно так сказал он Свимеру. Естественно, адвокат Риза попытался дезавуировать это заявление, объявив его сфабрикованным, однако Свимер сообщил, что сразу после события он описал его в письме, которое немедленно послал самому себе. «Оно могло быть вскрыто только в том случае, если бы со мной что-либо случилось, то есть после моей смерти», – сказал он. В момент процесса письмом находилось в его распоряжении и могло быть вскрыто в случае необходимости. Свимер заявил также, что никогда не сообщал об этом событии в WBF, потому что Шапиро намекал на желание совершить суицид.

Каплан заключил сделку: письмо не приобщается к делу, но сторона Риза не оспаривает истинность заявления Свимера. Но это означало бы смертный приговор для Риза и Шапиро. И потому была предпринята масштабная атака против Свимера. Был поднят вопрос о том, что именно Свимер сформировал перед чемпионатом пару с Шапиро, который при всём при том не был отобран для участия в национальной сборной частично и потому, что постоянно негативно отзывался о Свимере.

Сторона Риза меняет направление защиты: постулируется, что любая нечестная игра может про-

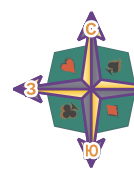
явиться только в результате реальной торговли и розыгрыша. Эксперт – известный французский арбитр де Эредиа (De Heredia) – заявляет: «Всё находится в картах игроков». И теперь обсуждаются сдачи: целыми днями, от недели к неделе. Ирония заключается в том, что некоторые сдачи представлялись для иллюстрации своей позиции обеими сторонами процесса! Вот несколько примеров:

С рукой ♠KQJ9 ♥A1097 ♦J10973 ♣- Шапиро открывает 1♠ (классический Acol, четырёхкартный мажор), и после ответа Риза 1БК, называет 2♥, а не 2♦. Риз в этой сдаче имел ♠4 ♥J6532 ♦Q5 ♣KQJ104 и доставил до гейма 4♥. По мнению Траскота, заявку 2♥ в этой позиции можно сделать только в случае уверенности в наличии фита у партнёра.

Риз возражает: 2♥ – единственная правильная заявка, поскольку иначе в дальнейшем червовый фит можно и не найти. Более того, если Шапиро заранее знал о наличии в руке Риза пяти червей, то, очевидно, должен был открывать 1♥, а не 1♠. В то же время первым ответом Риза, если бы он знал о наличии у партнёра четырёх карт в этой масти, были бы 2♥, как случилось у американцев на другом столе. Дискуссии, которые не могут привести ни к чему разумному.

Риз представил суду следующую сдачу:

♠T74
♥B9
♦KB10
♣K10763




♠K53
♥10652
♦T984
♣52

Запад		Восток	
Риз		Шапиро	
		Pass	
1♣		1♥	
Pass			

Совершенно немыслимый финальный контракт, если каждый игрок знает число червей у партнёра.

Траскот даёт отпор:

♠B65
♥65
♦B32
♣109865



♠T9872
♥92
♦KD105
♣T3

♠K43
♥TDВ843
♦T6
♣D2

Запад	Север	Восток	Юг
Риз		Шапиро	
		1♠	Double
Pass	2♣	2♥	Pass
2♠	Pass	Pass	2 БК
Pass	Pass	Pass	

Примечательный блеф Шапиро: безопасный, поскольку он знает, что у Риза всего две карты в этой масти и не боится, что партнёр с энтузиазмом поддержит его заявку, – говорит Траскот. Риз, конечно же, возражает, утверждая, что если бы он знал о том, что у Шапиро всего две червы, он бы сам сделал именно эту блефовую заявку. И ни одна из сторон не вдаётся в технические детали сдачи! Защита утверждает, что в этой сдаче Риз и Шапиро играли значительно хуже своей нормальной игры во время этого турнира – это так же неправдоподобно для пары мирового класса, как и мошенничество.

Решение Фостера и Британской бриджевой лиги: Риз и Шапиро невиновны в том, в чём их обвиняют. Всемирную бридговую федерацию просят объяснить своё решение. В 1967 году WBF – опять единогласно – принимает заявление, что в отношении Риза и Шапиро сохраняются обвинения в мошенничестве во время Чемпионата мира 1965 года. Конечно возможно, что Риз и Шапиро всё-таки невиновны. Но что тогда сказать о тех людях, которые способствовали обвинительному решению? Ведь им тогда понадобилась колоссальная конспирация с фабрикой наблюдений, записей и протоколов обсуждений! Предположим, за конспирацию американцев ответственные Беккер, Хайден и Траскот. Гербер, как согласный с ними, также виновен в клятвопреступлении. Но как быть с британцами Свимером и Батлером? Были ли они в сговоре с самого начала или, наоборот, были в неведении и просто ухватились за шанс выплеснуть свою злобу на эту пару? Ну, Свимер сделал по максимуму для фабрики данных: выдумал признание Шапиро, записал его и переслал. На всякий случай было даже организовано судебное слушание в Англии. Не правда ли – прекрасное предположение? Президент Американской лиги контрактного бриджа Макнаб (MacNab) и легендарный американский игрок Вальдемар фон Зедтвиг (Waldemar von Zedtwitz) в таком случае тоже оказывались заговорщиками, ибо заявили, что наблюдали нелегальные сигналы

в течение продолжительного периода. Все упомянутые выдающиеся личности поставили на кон свои репутации, чтобы указать на место этим намеренным англичанам? Но есть и другая возможность: все эти люди просто сказали правду...

В течение многих лет после инцидента в Буэнос-Айресе Борис Шапиро не участвовал в соревнованиях по спортивному бриджу, сосредоточившись на роббере. До восьмидесятых он даже не показывался на международных турнирах. В возрасте 88 лет он стал чемпионом мира среди сеньоров в 1998 году в Лилле, а в следующем году праздновал победу на престижном английском турнире «Золотой Кубок» (Gold Cup). Шапиро скончался в конце 2002 года в 93 года. В 1968 году Риз и Шапиро намеревались играть в отборе к предстоящей брджевой Олимпиаде, но при этом отказывались играть против Свимера. В итоге они не были допущены к отбору после того, как Британская брджевая лига получила уведомление от WBF, что они не будут допущены к олимпийскому турниру, если даже и отберутся в Великобританию для игры в нём. После этого Риз навсегда покинул спортивный бридж и сосредоточился на писательском труде: он не без оснований считается сегодня самым лучшим брджевым автором всех времён. Скончался Теренс Риз в 1996 году.

Действующие лица:

ТЕРЕНС РИЗ

Теренс Риз родился 28 августа 1913 года в городе Epsom. Он воспитывался буквально среди карт, и стал сам играть примерно в 6 или 7 лет. В 14 лет он начал играть в брджевых турнирах. Во время обучения в Новом Колледже в Оксфорде он вместе с Чарльзом Маклареном (Charles McLaren) организовал университетскую брджевую команду. Риз закончил университет с дипломом первой степени по двум специальностям и в 1935 году приступил к работе в знаменитой торговой сети Harrods в качестве стажёра. Вскоре после этого, однако, он стал писать для знаменитого брджевого журнала «British Bridge World» и создавать первую из множества своих блестящих книг «The Elements of Contract» (1938). В течение двенадцати лет он вёл передачу «Bridge on the Air» на Радио-3. В 1944 году он стал играть в паре с Борисом Шапиро. Содружество оказалось весьма результативным: они побеждали в Чемпионатах Европы 1948, 1949, 1954, 1963 и 1964 г.г., семь раз выигры-

вали «British master», в 1955 году стали Чемпионами мира в парном разряде. Кроме брджа, он играл также в backgammon, шахматы, blackjack, гольф и покер; последнему он посвятил целую книгу «A Game of Skill».

БОРИС ШАПИРО

Шапиро родился в Риге 22 августа 1909 года. Во времена Русской Революции его семья эмигрировала в Англию. С 10 лет он начал играть в карты на деньги. Его первым брджевым турниром стало мировое первенство 1929 года, в котором он играл в паре с Освальдом Джекоби (Oswald Jacoby). Но чемпионами



мира в парном разряде им удалось стать в 1932 году. В 1955 году Шапиро привёл команду Великобритании к победе в Бермудском Кубке. В 1962 году он был в составе команды, победившей в Чемпионате мира среди смешанных команд. На первой брджевой Олимпиаде в 1960 году и на Чемпионате мира среди смешанных пар в 1962 году он завоевал серебро. В 1964 году он выиграл пригласительный парный турнир Sunday Times. В период с 1945 по 1998 год он 11 раз побеждал в Золотом Кубке Великобритании. Он также писал для различных британских газет. Говорили, что в возрасте около 90 лет он играл ещё лучше, чем за полвека до этого...

АЛАН ТРАСКОТ

Траскот родился 16 апреля 1925 года в Англии, в городе Brixton. Он считался шахматным вундеркиндом, но в 15 лет, во времена воздушной бомбардировки Лондона, состоялось его знакомство с брджем. Далее некоторое время он продолжал успешно выступать, в том числе и во время учёбы в Оксфордском университете. В 26 лет он победил в британском парном отборе, что открыло ему путь в Чемпионат Европы 1951 года, где его

команда завоевала бронзовые медали. 10 лет спустя в Великобритании, в городе Torquay команда с участием Траскота стала победительницей.

В 1962 году Ричард Фрей (Richard Frey) уговорил Траскота переехать в Нью-Йорк для того, чтобы стать основным автором его брджевой колонки и стать его со-редактором Брджевой Энциклопедии. В 1964 году Траскот стал брджевым колумнистом в газете «The New York Times» и вёл эту колонку в течение следующих 41 года. У Траскота был уникальный талант лаконичного комплексного описания сложных брджевых сдач, причём помимо этого он умудрялся в небольшом объёме газетной заметки ещё и сообщать читателю массу интересных фактов. В результате его публикации читали с удовольствием и начинающие, и эксперты. Траскот практически не допускал ошибок ни в брджевых фактах, ни в грамматике. На самом деле, брджевая информация в «Нью-Йорк Таймс» была самой достоверной по сравнению со всеми остальными материалами газеты!

В 1972 году Траскот женился на выдающейся американской брджистке Дороти Хайден; их сближению во многом способствовала игра «в одной команде» во время Большого брджевого скандала в Буэнос-Айресе в 1965 году.

Траскот написал 13 книг и был редактором шести первых изданий Брджевой Энциклопедии. Мало кому известно, что он регулярно по-



сещал тюрьму Rikers Island, где организовывал брджевые турниры среди заключённых.

Алан Траскот скончался 4 сентября 2005 года.

Онно Эскес, (Onno Eskes)
редактор
Датского брджевого журнала

ИГРА ДЛЯ ВЛЮБЛЁННЫХ



Евгений Гик,
кандидат технических наук,
мастер спорта по шахматам,
г. Москва

Слава Гринюк,
памяти которого посвящен турнир,
был талантливым математиком и
сильным бриджистом
(победитель и призёр десятков
турниров).
Но Вячеслав умер совсем
молодым, и теперь его друзья
каждый год проводят
Кубок Славы,
нынешний уже шестой.
В VI-м Турнире Славы
принимали участие 58 пар,
проходил он 15-17 февраля 2008
года в Москве,
в гостинице «Космос».

Председатель Оргкомитета турнира Павел Портной (лицом к камере) в паре с Алексеем Кондрашенко играет против Олимпийской чемпионки Марии Лебедевой и её партнёра Игоря Хазанова.

Вряд ли на свете есть другая игра, кроме бриджа, которой увлеклось бы так много королей, имеется в виду – шахматных. В бридж сильно играл и даже написал о нём две книги Эмануил Ласкер. Его преемник Хосе Рауль Капабланка, оказываясь в Париже, часто забегал в кафе «Режанс», но не засиживался за шахматным столиком, а предпочитал бридж. «Эта игра, - писал он, - прекрасное развлечение, которое доставляет даже больше эмоций, чем шахматы». И четвёртый чемпион мира Александр Алехин постоянно играл в бридж, стремился достичь в нём высокого уровня. Список можно продолжить, но больше всех шахматистов в бридже преуспела вице-чемпионка мира, дважды гроссмейстер Ирина Левитина (почётный титул grandmaster присуждается и в этой игре). В СССР к бриджу, как и ко всем карточным играм, относились с подозрением, а когда Ирина перебралась в США, то, бросив шахматы, стала выдающейся бриджисткой - победительницей многих турниров, неоднократно чемпионкой мира в парных и командных соревнованиях...

Во многие игры двое на двое – теннис, домино, подкидной дурак и другие - интересно играть и один на один, и только в бридж играют исключительно парами (любовная игра не в счёт). Другая особенность бриджа состоит в том, что здесь

взаимодействие партнёров не менее важно, чем индивидуальное мастерство. Не припомню в теннисном миксте, чтобы на площадке выходила супружеская пара, а в бридже муж и жена часто садятся вместе. Семейное взаимопонимание, перенесённое на ломберный столик, ведет к высоким результатам. Яркий пример - участники московского турнира супруги Ирина и Александр Ладыженские. Когда они жили в России, Александр был звездой (уже в 14 лет был чемпионом СССР по бриджу!), а Ирина имела лишь слабое представление об игре. Переехав в Америку, они составили одну пару, и счастливый брак дал свои плоды: теперь у Ирины, выступающей ещё и в женском разряде, побед больше, чем у мужа! Как видите, не случайно московский турнир стартовал в праздник всех влюблённых.

Впрочем, есть тут и обратная сторона. Если семейный союз недостаточно крепок и часто возникают конфликты, это скажется и в бридже, причём в результате нередко рухнет не только игровая пара, но и семейная! Известны и совсем грустные случаи: муж и жена, казалось, понимали друг друга, а сели играть в бридж и выяснилось, что между ними нет ничего общего. Может быть, помимо сексуального опыта перед вступлением в брак молодым стоит попробовать себя и в бридже?





Александр и Ирина Ладыженские

Кстати, многие анекдоты про бридж относятся к области семейного юмора. Вот самый короткий.

Муж и жена перед началом партии в бридж желают друг другу спокойной ночи. Потому что после игры они уже не будут разговаривать...

Турнир проходил по швейцарской системе в 16 туров, среди именитых пар было много и наших, и зарубежных. Главным судьей был легендарный Вильям Шодер: теперь он перешел на бридговую «пенсию» и, зная восемь языков, путешествует по всему свету в качестве арбитра. На него большое впечатление произвели московские пробки, и однажды ему даже пришлось спуститься под землю. Выяснилось, что это была его первая поездка в жизни на метро...

Я спросил у Шодера, кто из знаменитых людей играет в бридж. «Например, Билл Гейтс в паре с Уорреном Баффетом. Слышали про таких?» - поставил меня на место американец. «Слышал, два самых богатых человека в мире. Но лично с ними не знаком; надеюсь на вас», - вежливо ответил я.

Несколько слов о материальной стороне дела. В официальных соревнованиях по бриджу, даже в самом престижном «Бермудском Кубке», призы чаще всего символические (в нынешнем турнире призовой фонд составил 12 000 долларов). Но сильные игроки иногда получают весьма солидные гонорары. Ведь существует немало спонсоров, которые содержат свою команду или гото-

Победители турнира Владимир Андреев (слева) и Евгений Ноткин (справа) играют против вторых призеров Фредерика Волькера (лицом к камере) и Тома Бесси. На заднем фоне (сидит) – Вильям Шодер.

вы платить известному бриджисту за то, чтобы поиграть с ним в одной паре - получить удовольствие и повысить уровень.

В московском турнире наивысшим рейтингом обладала польская пара Кшиштоф Мартенс – Кристоф Ясsem. Однако победили россияне Евгений Ноткин и Владимир Андреев. На втором месте юные французы Тома Бесси и Фредерик Волкер. Ну, а на третьем, как вы догадались, нежная семейная пара Ладыженских. Ниже своих возможностей выступил главный организатор Кубка Павел Портной. Это и понятно: его разрывали на части, а бридж требует спокойной, умиротворенной обстановки.

Ирина Левитина – единственный человек на планете, которая обладает титулами Олимпийской чемпионки и в шахматах, и в бридже. Но, в отличие от шахмат, где она была «всего лишь» вице-чемпионкой мира, в бридже ей уже несколько раз удавалось выигрывать и Чемпионаты мира.

Вильям (Билл) «Коджак» Шодер (William J. “Kojak” Schoder) в течение 15 лет (1987-2002) был Главным судьей Всемирной бридговой федерации (WBF) и автоматически Главным судьей всех проходивших в этот период Чемпионатов мира и Бридговых Олимпиад; в 2005 году стал Почётным Главным судьей WBF. В прошлом – военный пилот. Живёт в Тампе (Флорида). Прозвище Коджак получил за большое сходство с одноимённым героем популярного в прошлом в США телесериала. Его работа на Турнире Славы – большой успех организаторов соревнования.

Тома Бесси (Thomas Bessis) – 22-летний сын выдающихся французских бриджистов Вероники и Мишеля Бесси и племянник не менее знаменитого Алена Леви, - уже добился заметных спортивных успехов. Он пока не является бридговым профессионалом, заканчивает учёбу на юридическом факультете университета.

Комментарии Юрия Коваленко



КОНВЕНЦИЯ ФИШБЕЙНА

Мы продолжаем знакомить вас с авторами и содержанием популярных бриджевых конвенций (начало см. в № 6(10) 2007)



Гарри Фишбейн
(Harry Fishbein)
1898 – 1976

Фишбейн был очень сильным игроком в бридж: он завоевал 12 высших североамериканских титулов и 18 раз был в североамериканских чемпионатах вторым. Он играл за команду США в Кубке Бермуд 1959 года и был неиграющим капитаном команды США в Бриджевой Олимпиаде 1960 года. В течение 14 лет (1952-1966) он был казначеем Американской Лиги контрактного бриджа (ACBL), и в 1966 году был избран Почётным членом этой Лиги. Фишбейн предложил способ борьбы с блокирующими открытиями, который в итоге получил название Конвенции его имени. Фишбейн был также профессиональным баскетболистом, а также Президентом и в течение 30 лет (1940-1970) владельцем престижного клуба Mayfair Club.

Конвенция предназначена для борьбы с блокирующими открытиями. Следующий пример поможет уяснить идею Гарри Фишбейна:

После открытия справа 3♥ игрок с рукой ♠A - ♥AQJ5 - ♦AK9876 - ♣54 заявляет «Контра», и эта заявка в данном случае носит наказательный характер. Партнёр контрящего, в принципе, должен пасовать. При этом последовательность заявок 3♥-пас-пас-контра при использовании конвенции Фишбейна недопустима: право контрить в паре в данном случае имеет только тот игрок, который сидит сразу за блокирующим оппонентом! При этом, если игрок спасовал, а его партнёр в действительности имеет достаточно ценностей для наказательной контры, последний всё равно не вправе её ставить; это, конечно, досадно, и является отрицательным фактором конвенции.

При всём уважении к Гарри Фишбейну, его концепция базируется на единоличном решении одного игрока из пары, а возможности его партнёра существенно ограничиваются, в том числе создаются препятствия натуральному входу в торговлю после блокирующего открытия оппонента. Многие игроки считают это серьёзным недостатком конвенции.

Не имеет значения, какой вклад в это внёс лично Фишбейн, а какой – другие бриджисты, но, так или иначе, предложенную конвенцию удалось модифицировать, и в теперешнем виде она пользуется определённой популярностью.

Приведём пример, иллюстрирующий современную версию конвенции Фишбейна:

Если после открытия справа 3♥ игрок с рукой ♠AQJ5 - ♥5 - ♦AK97 - ♣Q1064 заявляет «3♠», то есть делает минимально возможное мастевое назначение, то это означает вызывную контру. Аналогичное значение содержит заявка 4♠, сделанная после блокирующего открытия 3♠ оппонента справа, например, с рукой ♠4 - ♥AKJ75 - ♦AQ9 - ♣KQ93.

Характерной особенностью такой «неявной контры» является её сила от 16 пунктов, не более синглета в масти блока и минимум две длинных масти в руке. Партнёр «контрящего» не вправе пасовать! Внимание: в рамках данной конвенции заявка 3БК сразу после блокирующего открытия оппонента является назначением контракта!

Последовательность 3♥-пас-пас-3♠ в рамках данной конвенции будет означать натуральную (пиковую) нефорсирующую заявку.

После «неявной контры» партнёра у второго игрока этой пары имеются следующие возможности:

- с силой до 8 пунктов он заявляет свою самую длинную масть на минимальном уровне;

- с силой 9-11 пунктов он назначает гейм в своей самой длинной масти, даже если в ней всего 4 карты (например, после заявок 3♣-3♦ - пас игрок с рукой ♠QJ96 - ♥KJ8 - ♦A875 - ♣97 назначает 4♠);

- с силой от 12 пунктов он делает заявку в масти блока оппонентов (кью-бид) на минимальном уровне.

Важно: по договоренности пара может использовать конвенцию Фишбейна и после натурального входа оппонентов Weak Two Bid!

Один из вариантов конвенции Фишбейна трактует заявку 3БК после блокирующего открытия оппонента как вызывную контру. В этом случае партнёру «контрящего» не следует пасовать, особенно если оппонент перед ним спасует. В то же время, если партнёр открывавшего поддержит масть блока, а у партнёра «контрившего» более 8 пунктов в руке, то последний должен продолжать борьбу, если он может сделать заявку, не повышая уровня торговли, но в масти, которая старше масти блока; партнёры также могут договориться о значении заявки «контра» в этой ситуации.

И последнее: если вы решите использовать конвенцию Фишбейна, то опишите выбранный вами вариант в конвенционной карте и не забывайте алертировать.

НЕ ВСЁ ТАК ПРОСТО, КАК ПОНАЧАЛУ КАЖЕТСЯ...

(по материалам Бюллетеня IBPA)

(Продолжение. Начало в №№ 3-11)

24. Юг / Восток-Запад

♠КД
 ♥КД1053
 ♦Д742
 ♣75

♠10632
 ♥2
 ♦ТВ98
 ♣ДВ106

♠ТВ98
 ♥986
 ♦10
 ♣98432

♠754
 ♥ТВ74
 ♦К653
 ♣ТК

Запад	Север	Восток	Юг
-	-	-	1 БК
Pass	2♦	Pass	2♥
Pass	3 БК	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Разыгрывающему не хватило в этой сдаче нуха. Он выиграл в руке первую взятку, начатую трефовой дамой Запада, и сыграл три раза козырями, финишируя в руке; Запад снёс трефу и пику. Далее Юг вышел пикой к фигуре в столе и тузу у Востока. Восток не стал помогать разыгрывающему, безвольно играя к оставшейся на столе одинокой пиковой фигуре, а пошёл трефой. Тогда Юг сам перешёл на стол по пике, вышел оттуда малой бубной и перебил десятку Востока королём руки. Запад выиграл взятку своим тузом и вышел бубновым валетом, отдавая разыгрывающему только одну взятку в этой масти и оставляя контракт без одной.

В то же время для выполнения контракта требовалось совсем ещё немного: Югу надо было сыграть пикой до отбора козырей! Тогда он сохранял контроль за игрой после того, как Восток, забрав взятку тузом пик, пошёл бы козырем или трефой: после этого разыгрывающий делает ещё один ход в пик, отбирает козырей с финишем в руке и убивает пику в столе. И после этого – ключевой ход: малыми бубнами с обеих рук! Если бубна легла 3-2, то Юг отдаст две взятки в этой масти, но выиграет контракт. Но главное – это работает против расклада бубен 4-1! В данном раскладе, если Восток удержит взятку на свою десятку, то выйдет картой чёрной масти, чем даст возможность разыгрывающему ударить козырем и

снести теряемую карту; но если Запад перебьёт десятку валетом, то лучше не получится: при выходе чёрной картой опять-таки убийство со сносом, а при выходе малой бубной она пропускается к королю руки, после чего немедленно следует бубновый ход, вырабатывающий взятку на даму стола.

25. Север / Восток-Запад

♠975
 ♥8642
 ♦Д42
 ♣Т64

♠2
 ♥КДВ3
 ♦В86
 ♣В832

♠Т3
 ♥10975
 ♦К1075
 ♣К107

♠КДВ10864
 ♥Т
 ♦Т93
 ♣Д5

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

Рука Юга слишком сильна для такой заявки на первой или второй позиции, но на третьей это – лучший выбор.

Запад сделал очевидную атаку червовым королём, и первую взятку выиграл бланковый туз разыгрывающего. У Юга есть 9 верхних взятки, и ему ясно, что десятую взятку он может выработать в миноре, но только в случае нахождения правильного плана игры. Если у Востока король треф, то, чтобы это использовать, разыгрывающему надо сохранить два входа в стол. Поэтому во второй взятке Юг вышел козырной восьмёркой к девятке стола. Восток вскочил тузом и пошёл в черву. Разыгрывающий ударил старшим козырем. Далее он пошёл козырной шестёркой к семёрке стола и вышел оттуда малой трефой. Восток поставил короля, и Юг выполняет контракт: он ударит червовое продолжение старшим козырем, отберёт даму треф, выйдет четвёркой пик к пятёрке стола и снесёт теряемую бубну руки на туза треф. Если же на малую трефу стола последует малая от Востока, и даму треф заберёт король Запада, то у Юга сохранится возможность найти на Западе же король бубновый и получить взятку на бубновую даму стола.

26. Юг / Восток-Запад

♠854
 ♥ДВ864
 ♦754
 ♣74

♠В1093
 ♥73
 ♦В1032
 ♣ДВ3

♠К62
 ♥К95
 ♦Д96
 ♣10985

♠ТД7
 ♥Т102
 ♦ТК8
 ♣ТК62

Запад	Север	Восток	Юг
-	-	-	2♣
Pass	2♦	Pass	2 БК
Pass	3♦	Pass	3♥
Pass	3 БК	Pass	Pass
Pass			

Открытие «2♣» показало сбалансированную руку с силой 23-23 очка. Юг решил, что заявка партнёра «3БК» после трансфера в черву означала вопрос о наличии расклада 3-3-3-4, а не о присутствии трёхкартовой поддержки в червах. Согласие на бескозырный расклад – явно не лучшее решение Юга, ибо вырабатывать взятки в козырной игре легче.

Север явно предпочёл бы розыгрыш червового гейма на том основании, что реализация бескозырного контракта без использования червовой масти в качестве рабочей представляется маловероятной. Ему следовало принимать решение о конечном контракте самому, а не рисковать, отдавая это решение на усмотрение партнёра с его очень сильной рукой.

Разыгрывающий выиграл дамой пик первую взятку, начатую валетом Запада, после чего сыграл тузом и десяткой червей. После того, как десятка удержала взятку, контракт был обречён. Но лучшим шансом было бы сыграть во второй взятке малой червой к даме стола! Если Восток вскочит королём, то черва на столе отрабатывается. Если Восток пропустит, то далее против него ведётся червовый импас, приносящий разыгрывающему девятую взятку (при этом надо играть против короля на Востоке и надеяться на то, что если он всё-таки на Западе, то не более, чем второй, и Запад сыграет им во второй взятке).

БЛИЦ-ИНТЕРВЬЮ

Тех, для кого слово «игра» не пустой звук, можно найти в самых разных местах! «ИИ» продолжает задавать вопросы людям, для которых игра неразрывно связана с жизнью.

1. Что есть игра в Вашей жизни – хобби, спорт, или нечто большее?
2. Где и когда Вы начали играть? Расскажите о своих успехах.
3. Помогает ли (или наоборот мешает) игра в бизнесе, карьере, семейной жизни.
4. Что бы Вы посоветовали начинающим игрокам?



Геннадий Хворых, журналист, телеведущий, вице-президент федерации спортивного покера России, 35 лет, холост.

1. Каждый из нас в жизни сталкивается с игрой, выполняет какую-то роль: на работе, в семье, в общении с другими людьми. Мне близки интеллектуальные игры, с детства увлекаюсь шахматами, шашками, играю в нарды, Го, а с недавнего времени и в покер. Если в азартных играх всё зависит от воли слепого случая, а, скажем, в шахматах необходимо аналитическое мышление, то покер, на мой взгляд, представляет интересный симбиоз, где главным компонентом, всё-таки, является способность человека анализировать. Здесь нужно приглядываться к ситуации, просчитывать её, хорошо знать теорию вероятности.

2. Где-то лет в семь папа научил меня играть в шахматы. Поначалу я, конечно, проигрывал, потом это меня задело, я стал заниматься, читать книги. Продолжил играть в университете, где не обошлось и без преферанса. Около двух лет назад обратил внимание на покер. Не считаю себя профессиональным игроком и не стремлюсь сделать карьеру в этом направлении, меня больше интересует игра как телевизионное шоу. В рамках Федерации я имею определённые обязанности,

сти, в частности, отвечаю за телевизионные проекты.

3. У каждого человека есть досуг, отдых, релаксация от повседневной работы. Кто-то выходит в Интернет, кто-то едет и встречается с друзьями. Для меня игра – средство переключения, возможность занять себя чем-то ещё, и если говорить об интеллектуальном спорте, всё-таки здесь присутствует дух соперничества.

4. Для начала ответить для себя на простой вопрос: для чего мне это надо? Это позволит избежать в будущем возможных разочарований. Первый вариант – досуг, интересное общение с такими же любителями. Другой вариант – я хочу заниматься этим профессионально, и тогда жизнь будет построена совсем по другому сценарию. В таком случае надо учиться, уделять игре много времени, сил и денег. Второй совет – перед стартом пообщаться с людьми, которые уже чего-то достигли в этом направлении, чтобы оценить свои возможности и скоординировать свои действия.



Вячеслав Намруев, директор элистинского офиса ФИДЕ (Международная шахматная организация), директор ГОУ Шахматная академия, международный арбитр, 53 года, женат, двое сыновей.

1. Сама игра – это жизнь, а шахматы – это хобби. Наша жизнь построена по принципу игры. Если мы

что-то запланируем, будем мечтать о чём-то большом, оно обязательно сбудется, всё в наших руках.

2. Играть в шахматы я начал в детстве, в Доме пионеров, мы занимались вместе с Кирсаном Николаевичем Илюмжиновым. Если человек играет в шахматы, это видно и по его стилю, и по характеру.

3. Конечно, помогает: в шахматах есть счётные варианты, и прежде, чем сделать ход, надо для начала их просчитать, чтобы выбрать наилучший. Как говорят в России, семь раз отмерь и один раз отрежь. Вот и в жизни надо делать такие ходы, чтобы впоследствии остаться в выигрыше, чтобы наши желания сбывались.

4. Наша жизнь прекрасна, но, к сожалению, скоротечна, все мы рано или поздно уйдём. Поэтому прожить её надо осознанно, каждую минуту, каждую секунду. И, конечно, творить добро, потому что зло прорастает в человека, возвращается к нему.



Михаил Литман, генеральный директор компании «Интраст», вице-президент Федерации спортивного бриджа России, 56 лет, женат, трое детей.

1. Моё основное хобби – это всяческие игры: бридж, преферанс. В бридже я достаточно давно, около 20 лет, и стараюсь по мере возможности помогать этому интересному, с моей точки зрения, виду спорта. Также несколько лет назад мы создали Федерацию спортивного преферанса России, и я также являюсь её вице-президентом. Эта старейшая игра тоже является одной из моих любимых, в неё играю уже 41 год. Я безусловно разделяю высказывание Мастера о том, что вся жизнь – театр, а люди в нём актёры. Игра определяет развитие человечества, поэтому является основой нашей сущности.

2. В преферанс начал играть в институте, позже познакомился с бриджем. Правду сказать, впервые я попробовал бридж ещё в армии, но мне эта игра не понравилась, пришлось до неё «дозреть». В 80-х годах мы создали команду «Дилетант»: Семён Шампаньер, Виктор Балашевич, Дмитрий Шипилов и я. Она стала довольно известной не столько благодаря спортивным достижениям, сколько отношению к игре как к микросоциуму.

3. В нашей жизни приоритеты расставлены достаточно стандартно: семья, работа, игра как хобби. Я не совсем с этим согласен, мы ведь начинаем свою жизнь не будучи ни семейными людьми, ни сотрудниками какой-либо организации. Постепенно мы начинаем выполнять требования социума, и у кого-то эти приоритеты расставляются по-иному, всё зависит от того, как человек нашёл себя в этой жизни либо от конкретной ситуации. Вообще, на мой взгляд, это неотделимые друг от друга вещи, и говорить, что одно помогает или мешает не совсем правильно.

4. Если человек воспринимает игру просто как хобби – что я могу ему посоветовать? А если он начинает относиться к ней серьёзно, вникает в её сущность, то понимает, что бридж требует огромной работы. Существует большое количество литературы, которую необходимо изучить. Бридж – это игра, в которой отражены все законы мироздания и социальные, и экономические. И для того, чтобы играть хорошо, необходимо полностью проникнуться его философией.



Сергей Занченко, спортивный директор федерации преферанса России

1. Игра для меня – это, в первую очередь, соревнования, спортивные результаты, победы и поражения.

2. С интеллектуальными играми был связан всю жизнь. В детстве играл в шахматы, неоднократно был чемпионом школы. Затем познакомился с рендзю, играл в неё 12 лет, достиг уровня 6 дана. Так получилось, что в 87 году рендзисты оказались в одном клубе с бриджистами, после чего я увлёкся бриджем, играл очень долго и поигрываю до сих пор. В бридже я становился победителем нескольких крупных турниров, получил звание национального мастера. В преферанс, честно говоря, я играл всегда слабее, однако я хороший организатор, и это моя любимая работа.

3. Конечно же, не мешает. Это часть моей жизни, которая органично сочетается со всем остальным.

4. Трудиться, отдавать игре часть своего времени, читать книги, тренироваться.

МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ ПОКЕРА

ПОКЕР – МОДЕЛЬ ЖИЗНИ

Игра в покер прекрасна сама по себе и не нуждается в том, чтобы её превращали в сказку. Логика покера – прежде всего в математике, но и не только в ней. Важны знание психологии и жизненный опыт, выносливость и дисциплина, наблюдательность и способность к концентрации. С другой стороны, правила покера настолько просты, что человека можно научить играть за десять минут. Именно поэтому в него играет так много людей.

Несмотря на то что покер – игра умная и сложная, фактор везения играет в ней не последнюю роль. Новичок всегда имеет шанс выиграть у большого мастера. Представьте себе, что вас пригласили на шахматный турнир с большим призовым фондом. Правда, в числе участников Карпов и Каспаров. Вы пойдёте? Вряд ли! Другое дело – покер. Пришло два туза – мне ни-

какой Каспаров не страшен. Есть смысл учиться играть в покер. Особенно в наше время! Математика покера сводится к довольно простым и понятным принципам: нужно делать те ставки, которые принесут прибыль на длинной дистанции, и пасовать, если ставка убыточна.

Действия игрока за покерным столом ничем не отличаются от действий игрока на бирже, инвестора-финансиста или любого другого бизнесмена. Биржевой маклер покупает сегодня те акции, которые завтра, по его предположению, будут стоить дороже. Инвестор вкладывает деньги в проект, который принесёт ему прибыль в будущем. Чтобы преуспеть в бизнесе, необходимо учитывать множество факторов, составляющих конъюнктуру рынка. В покере – всё то же самое, только ваше умение оценить ситуацию оплачивается каждую минуту (либо вы оплачиваете чьё-то умение). Покер – это концентрирован-

ный бизнес, квинтэссенция бизнеса! Как сказал однажды великий игрок Стю Унгар (Stu Ungar): «Покажите мне человека, который не рассматривает покер как бизнес, и я покажу вам неудачника».

ПУТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЫ

Для парня, который мечтает стать покерным профессионалом, жизнь его кумиров выглядит красивой сказкой: нет никаких начальников, путешествуй, живи играючи в своё удовольствие, спи до обеда и делай что хочешь.

Покер действительно может сделать жизнь великолепной для тех, кто хорошо знает своё дело. Но слишком многие недооценивают трудности жизни покерного профессионала. Тем, кто хочет стать «Царём Горы», нужно жить с открытыми глазами и видеть, что склоны этой «Горы» усеяны искалеченными телами тех, кто начал восхождение, имея недостаточную экипировку, или кому просто не повезло.

Многие из тех, кто хочет стать профессионалами в покере, преследуют на самом деле желание не работать. Но игра в покер, как и любой другой вид спорта, требует много работы. Очень приятно заниматься любимым делом и получать от этого доход. Но всё равно – это работа. И для того чтобы стать успешным, вам нужно иметь такой ход мыслей.

ИСТОРИЯ ПОКЕРА

История игры покер уходит корнями в глубокую древность, в XIV век, когда карты только появились в Европе. Звание прародителя покера оспаривают многие европейские игры: французские Gilet и более поздний Poque, итальянская Primero, английский Brag, немецкий Pochen. Во всех этих играх существовали такие комбинации карт, как «пара», «три карты одного достоинства», «три карты одной масти». В процессе эволюции во всех этих играх появился такой существенный элемент покера, как блеф.

В своём нынешнем виде игра

Шёл 1889 год. В город Санта-Фе, административный центр штата Нью-Мексико, приехал легендарный игрок Джонни Доугерти. Его партнёром по покеру был Аик Джексон, один из самых богатых людей того времени на всем Западном побережье США. Играли один на один в пятикарточный закрытый покер с обменом и без ограничения ставок.

В кульминационный момент на кону уже стояло более 100 000 долларов. Толстяк Джексон выписал и швырнул на кон долговое обязательство под залог своего ранчо со стадом в 10 000 голов скота. В ответ Доугерти черкнул два слова, встал со своего места, сунул бумагу Л. Бредфорду Принсу, выхватил кольт и приставил его к виску губернатора. «Подписывайте, или я спущу курок», – скомандовал он. Принс без колебаний подписал документ, и Доугерти, вернувшись к игорному столу, бросил бумагу на кон. «Поднимаю ставку до стоимости территории штата Нью-Мексико», – отчеканил он. «Вот это поступок! Видать, этот парень не шутит! Если это и блеф, то – королевский!» – сказал Джексон и сбросил карты...

Эта история вошла в Книгу рекордов Гиннеса, равно как и имена её участников. К глубокому сожалению, образ игры покер, сформированный американским кинематографом и литературой о Диком Западе, мягко говоря, не вполне правдоподобен. Чтобы соответствовать образу, игроки должны обязательно быть в ковбойских сапогах и широкополых сомбреро. Возле груды денег непременно должен лежать кольт или, по крайней мере, рука игрока тянется к кобуре. Ни о каком искусстве игры речь не идёт вообще! Гораздо выше ценится способность (и готовность!) блефовать, ну и, разумеется, раскусить блеф противника! Сегодня этот образ мало соответствует действительности.

покер появилась в США во второй половине XIX века и стала весьма популярной у себя на родине и во многих других странах. В 1872 году появился первый письменный свод правил, составленный Робертом Шенком, послом США в Великобритании.

ТУРНИРНЫЙ ПОКЕР. МИРОВАЯ СЕРИЯ ПОКЕРА

Профессиональные турниры по покеру стали проводиться в 1970 году. Джек Бинион (Jack Binion), большой любитель покера, организовал состязание между самыми известными игроками США, претендовавшими на звание короля покера. Было приглашено всего шесть игроков, которые на протяжении семи дней соревновались между собой в умении играть в различные варианты покера. Чемпион был определён путём голосования. Им стал Джонни Мосс.

Этот турнир вызвал ажиотаж среди публики и привлёк массу зрителей. Многие выразили желание принять участие в следующем подобном турнире. Бинион принял решение продолжить серию турниров и назвать её Мировая серия покера – World Series of Poker (WSOP). Год от года количество участников WSOP росло в геометрической прогрессии. Если в 1971 г. количество участников составляло 14 человек, то в 2004 г. – 1700, в 2005 г. – 5800, в 2006 г. – 8900. Победитель WSOP-2006 Джейми Голд получил приз 12 миллионов долларов США. А общий призовой фонд этого турнира составил 90 000 000 долларов!

WSOP – самый крупный турнир, но помимо него в мире проводится огромное количество других, не менее привлекательных и массовых турниров: в Париже, Лондоне, Вене, Амстердаме, Хельсинки, Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ СПОРТИВНОГО ПОКЕРА

В ноябре 2006 года состоялась учредительная конференция Российской Федерации спортивного покера. В Москву съехались представители 50 регионов России, где проводятся покерные турниры. Задачи новой Федерации – добиться признания покера видом спорта, каковым он, по сути, и является, разработать единую систему все-российского рейтинга, проводить соревнования всех уровней, выпускать покерную литературу.

В плане официальной органи-

зации покерного движения Россия, увы, не стала новатором. На сайте Федерации покера в Сети Internet www.pokerfederation.ru можно найти адреса двух десятков национальных и международных федераций и ассоциаций любителей покера.

ГДЕ ЧЕРПАТЬ ИНФОРМАЦИЮ?

Покер – очень популярная игра во многих странах. Так, в Соединенных Штатах периодически играют в покер 25% мужчин и 13% женщин.

За последние 20 лет вышло более 200 книг, посвящённых теории и практике покера. Многие из них переведены на русский язык. Из лучших можно назвать:

- Дэн Харрингтон, Билл Роберти. *Холдем по Харрингтону в 3 томах.*
- Дэвид Склански. *Теория покера.*
- Д. Склански, М. Мальмут. *Техасский Холдем для профессиональных игроков.*



- Дэвид Склански. *Турнирный покер для профессиональных игроков.*
 - Доил Брунсон. *Супер-система.*
 - Ти Джей Клотье. *Омаха.*
 - Д. Лесной, Л. Натансон. *Покер.*
 - О. Грановский. *Техасский Холдем.*
- Спортивный покер всесторонне освещается многими средствами массовой информации. Первый покерный журнал «Poker Chips» появился в 1896 году. Популярность игры в покер в современном мире позволяет сосуществовать десятку специализированных журналов, посвящённых исключительно покеру. Следует назвать главные из них.
- Журнал «Poker Europa». Выходит ежемесячно на трёх языках. Распространяется во всех европейских странах, включая Россию.
 - Журнал «Card Player». Выходит ежемесячно в США. Имеет региональные выпуски в различных ев-

ропейских странах: Card Player Finland, Card Player France и т.д.

- Бюллетень «Poker in Russia» (Покер в России). Преобразовался в журнал «Casino Games».
- «Poker Magazine». США.
- «Блеф» (Bluff). США.
- «Woman Poker Player». Женский покерный журнал.

Последние несколько лет ознаменовали собой взрыв телевизионного покера. Покер оказался невероятно зрелищной спортивной игрой. Правила интуитивно понятны большинству телезрителей. За столом сидят звёзды покера, шоу-бизнеса, различных других видов спорта. Их карты видны телезрителям, что переносит драматизм состязания в зрительный зал.

Многие спортивные каналы уделяют значительное время и отдают прайм-тайм крупным покерным турнирам, таким, как World Series of Poker, World Poker Tour, Международный турнир в Барселоне и др.

ПОКЕР В СЕТИ INTERNET

Своей небывалой популярности покер в значительной степени обязан Сети Internet. Несколькими сотнями покерных клубов в Сети привлекают миллионы людей к игре online. Эти клубы проводят отборочные соревнования, так называемые сателлиты к крупнейшим турнирам, таким, как World Series of Poker.

К слову сказать, победитель Мировой серии покера 2004 года Крис Манимейкер выиграл свой билет к славе (и большому деньгам) в сателлите, внося вступительный взнос в размере 30 долларов. Его приз составил 2 500 000 долларов. Неплохое вложение тридцати долларов, правда? Воистину, фамилия ему подходит.

Дмитрий Лесной, Евгений Гик.

СЕМЬ МИФОВ И ЛЕГЕНДА



АЛЕКСАНДР БЕРЕЛЕХИС,
журналист,
г. Уфа.

Миф 1. Шахматы и разводки

Когда мне было три года, бабушка, у которого в свое время не смогли выиграть Лилиенталь и Корчной, достал кучу красивых резных деревянных фигурок и познакомил меня с шахматами. Увы, мне не хватало бабушкиных терпения и мозгов. А главное — я не играл в шахматы, я, даже будучи взрослым, с ними игрался.

Когда мне было лет восемь, отец дал мне полтинник и усадил играть вместе с собой в секу. Было это в классическом молдавском дворике, под домашнее вино и молдавско-цыганско-русско-украинско-еврейскую болтовню «за жизнь». Увы, мне не хватало отцов-

ских азарта и смелости. А главное, мне хотелось не столько играть, сколько выиграть.

И только познакомясь в неполные шестнадцать с преферансом, я понял: это то, что доктор прописал.

Если вам будут говорить, что преферанс — это игра решительных интеллектуалов, не верьте. Преферанс, как и фехтование, удел ленивых и... осторожных.

Миф 2. Три врага преферанса

Согласно распространенной поговорке, у преферанса три врага: жена, скатерть и шум. Я эту поговорку никогда не понимал.

Мой старый партнер по карточному столу, заместитель начальника отдела маркетинга УЭЗМИК Виктор Евграфов, во время игры непременно включает на максимум тяжелый металл или, что ещё страшнее, диск с собственными песнями. Ни протесты других игроков, ни угрозы физической расправы его не останавливают. Так что к шуму я привык. И если он не мешает различать слова «пас» и «вист» — все в порядке.

Преферанс без скатерти я вообще не мыслю. Как и большинство людей я люблю совмещать приятное с приятным, а потому вполне одобряю юриста «Согаза» Михаила Ковалева, который традиционно предлагает гостям не отходя от стола лакомиться креветками с сыром «Ламбер» и грейпфрутовым соком. Если отбросить в сторону лирику — расход нервной энергии во время игры столь велик, что без еды уже после 2–3 часов раздумий над раскладами начинается мутить от голода.

Особый разговор про жену. Согласно анекдоту, женатый человек не должен играть в преферанс на деньги, поскольку в случае проигрыша жена его отругает, а в случае выигрыша отнимет добычу. Врать не буду, пару раз мне перепадало за поздние возвращения, но за проигрыш — никогда. Ну а деньги я, как классический муж и отец, добровольно «складываю в тумбоч-



Я с детства любил сказки, мифы и легенды. Поэтому, когда меня попросили создать пару новых мифов и опровергнуть несколько старых - я радостно согласился. Тем более, речь шла о любимом мною преферансе. А потом, подумал, поленился, и решил - не буду ничего создавать и опровергать. Зачем? Я лучше просто прокомментирую. Глядишь, если и не поможет разобраться в столь непростой штуке как преферанс, так хоть заинтересует.

ку», не позволяя себе чаще трёх раз в неделю спрашивать: а куда они оттуда, чёрт возьми, деваются?

Миф 3.

Не за то отец сына бил, что играл, а за то, что отыгрывался

Поговорка верна наполовину. Не старайтесь отыгаться здесь и сейчас. Обычно это приводит к плачевному результату. Но если вы начнете избегать победившего вас игрока — потеряете веру в себя. Не знаю как остальные, а я каждый раз сажусь за стол с твёрдой уверенностью: мне точно известно, кто самый лучший игрок в обитаемой части Галактики.

Миф 4.

Не везёт в картах — повезёт в любви

Широко известна история про известного актёра Николая Гринько («Сталкер», «Солярис», «Андрей Рублёв»), который всегда проигрывал в преферанс, но никогда не унывал. Однажды он очень много выиграл и сразу же пулей унесся в свой гостиничный номер, сшибая по пути мебель и посетителей. Отвечая потом на вопросы недоумевающих друзей, актёр признался, что срочно хотел проверить, не изменила ли ему жена.

На мой взгляд, эту поговорку придумали неудачники. Если вам повезло в любви — абсолютно не важно, будет ли вам везти в картах. Если вам повезло в карты — женщинам нравятся победители.

Миф 5.

Хорошему преферансисту работа не нужна

Помню, в конце восьмидесятых годов прошлого века в общежитии Московского физико-технического института мне со смехом рассказывали, как в их комитет комсомола поступило письмо из комитета комсомола МГУ с жалобой на студентов физтеха, которые ездили в университет, чтобы поправить своё финансовое положение. Шутки шутками, но я знал людей, для которых преферанс действительно стал существенным подспорьем в тяжёлые времена. Тем не менее, ни одного человека, для которого эта игра была бы основным источником существования, я не знаю. Более того, тот, кто садится за карты, чтобы выиграть денег, зачастую не только достигает прямо противоположного результата, но и создает достаточно неприятную атмосферу за столом.



Миф 6.

Преферанс — игра для избранных

Понедельник. Утро. Пьяный бухгалтер с трудом отрывает голову от стола и ошеломленно шепчет:

— Тридцать лет работаю бухгалтером... но чтобы четырёхсторонний баланс...

Как-то мне подарили книгу — «Преферанс: путь к победе». Я, честно говоря, отложил её, не читая. Поэтому, когда спустя год ко мне подошёл мой старший и заявил:

— Пап, я тут книжку про войну на полке нашел, смотрю содержание. «Выбор места», «Маскировка», «Общий вид пули», «Бомба» — это понятно. А что такое «Методика ловли стандартных дырок»? — я, мягко говоря, опешил.

И только взглянув на обложку, сообразил, о чем речь.

Да, преферанс обладает собственной терминологией. Но точно так же «непосвящённому» сложно понять разговор двух рыбаков или программистов. Практически любого человека можно научить расписывать пульку, но далеко не всем нравится процесс. И далеко не каждый обладает особым складом характера, позволяющим играть успешно.

Миф 7.

Игра для настоящих мужчин

А также для настоящих женщин. Более того, женщины намного тоньше чувствуют партнёра при игре «втёмную» и менее склонны к рискованным аферам класса «две свои и угадон». Такие игроки, как директор между-

народного лагеря интеллектуальных игр Ольга Цейтлин (Одесса) или известный российский игротехник Мария Фрид (Кемерово), давно и успешно играют с мужчинами.

Я иногда ловлю себя на мысли, что моя собственная жена не садится играть со мной в преф, дабы не подвергать сомнению интеллектуальное превосходство главы семьи.

Ходы она подсказывает безошибочно, даже не зная правил.

Легенда.

Магическая стратегия

Наверное, есть, только у каждого она своя.

Строит надежную игру «от обороны» известный башкирский бизнесмен и турист-водник Павел Шанин, ошеломляет рискованными комбинациями на грани телепатии игрок элитарного телеклуба «Что? Где? Когда?» Владимир Белкин, небрежно рассказывая о недавнем отпуске («Вы бывали на Таити?»), прессингует партнеров на всех фронтах экс-заместитель председателя Комитета по труду и социальной политике ГД РФ Анатолий Голов, ласково глядя вам в глаза, гроссмейстер телевизионной «Своей игры» Яков Зайдельман вновь и вновь увеличивает вашу горку, не сильно заботясь о собственной пулке.

И если вам удастся найти свою стратегию, пусть не выигрышную, но доставляющую вам удовольствие, — я буду рад сесть с вами за стол и распечатать свежую ко-лоду.

НЕМНОГО ПОРЕШАЕМ?



Дмитрий Новицкий,
г. Минск.

Задача №1.

	Запад	Север	Восток
♠	T8	КДВ1097	-
♣	K108	В	Т Д
♦	97	ТДВ	К108
♥	ТД9	-	КВ1087

Снос: 9♣, 7♣.

Север играет 7 пик. Как посадить играющего без одной? Ход Запада.

Задача №2.

	Запад	Север	Восток
♠	ДВ108	Т	К9
♣	-	Т1098	КДВ7
♦	КВ107	Т	Д9
♥	97	ТДВ10	К8

Снос: 8♦, 7♠.

Север играет 7 червей. Ход Запада. Расклад плохой, и контракт кажется безнадежным - к отдаче козырь и три трефы. Может ли Север спасти ситуацию?

Задача №3.

	Запад	Север	Восток
♠	КВ108	-	Т7
♣	87	ТДВ	К109
♦	87	КДВ10	Т9
♥	Т7	ДВ10	К98

Север играет 6 бубён. Ход Запада. Сколько взятков возьмет играющий?

Задача №4.

	Запад	Север	Восток
♠	ТК		
♣	ТВ87		
♦	ТК		
♥	ТК		

Запад снёс две красные семерки. Ход собственный. Какую игру надо заказывать при условии виста всветлую?

Задача №5.

	Запад	Север	Восток
♠	ТКДВ10		
♣	ТД10		
♦	Т		
♥	Т		

Запад заказывает игру со своим ходом. Сколько он должен заказывать?

Задача №6.

	Запад	Север	Восток
♠	1098	ТКД	В7
♣	В8	ТК9	Д107
♦	ТВ7	К109	Д8
♥	Т К	В	Д109

Север прикупил две мелкие червы, которые и снёс. Заказ - 6 пик, ход Запада. Сколько взятков возьмет играющий?

РЕШЕНИЕ:

Задача №1.

Единственная возможность посадить играющего - убить бубновую систему. Поэтому первым ходом режим бубну. 9- В- К. Север ставит валета в надежде лишить вистующих переходов. Вернем бубну - 10- 7- Т. Север козыряет К- 7- Т. Но у вистующих остался фиксированный переход на руку Востока для убитки оставшейся старшей бубны. 8- В- Т и 8- 8- Д. Итого - Север без одной.

Задача №2.

Север попал в шесть карт - второго козырного короля и четвёрку треф на одной руке. Единственный шанс сыграть свою игру - заставить вистующих наиграть трефу. Для этого принимаем любой ход Запада (скажем, в козырь), добираем двух тузов и сдаёмся в козырь. Получается следующая ситуация:

	Запад	Север	Восток
♠	ДВ10	-	9
♣	-	Т1098	КДВ7
♦	КВ10	-	Д
♥	-	ДВ	-

Если Восток сам ходит в трефу, то мы её уже можем разыграть. Если Восток попадает нам в козырь (скажем, 9- В- Д), то мы принимаем и ходим в 10-ку треф. - 10- В- Д. Концовка — принимаем оставшуюся бубну последним козырем и опять впускаем Восток трефой: Д- К- В и 9- К- 10. У Востока остались Д7, а у нас Т8. Ход Востока - мы берём оставшиеся взятки. Своя игра!

Задача №3.

От возможностей подсада играющего разбегаются глаза. Можно быстренько сыграть три раза червой, добив систему. Но тогда Север успеет один раз козырнуть и разыграть трефу - получится 5 взятков. Можно выйти в трефу, принять козырь и добить трефу. В этом случае Север сможет разыграть черву - снова получится пять взятков. Предлагать? Постойте, а если начать с пик? Начать обгон в козырях? Козырять Север не может - мы примем тузом козырным, сходя в пику, сравняемся в козырях. И северу надо безнадежно много времени, чтобы и добрать козырь, и разыграть трефовую или червовую систему. А мы, используя туз червей Запад, в какой-то момент перейдём к нему и доберём оставшуюся пику. Север может сыграть хитрее - приняв первый пиковый ход козырем, выйти в черву, соблазняя убитками. Не поддаёмся, принимаем на короля червей (!), оставив туза на приём и снова хо-

дим пикой! Оказывается, нам не нужны убитки - нам нужен козырный обгон! Нетрудно подсчитать, что больше четырёх взятков у Севера не получается.

Задача №4.

Вроде бы, надо играть 8 треф. Но это не самый безопасный заказ - если мы попадём в четыре козыря, скорее всего, мы этот контракт проиграем. Что же, заказывать 7 треф или 7 без козыря? Можно, оказывается, в любом раскладе выиграть контракт 8 без козыря! При более-менее равномерном раскладе мы с лёгкостью возьмём 8-9 взятков. Что же делать, если мы попадём в четыре трефы и перекошенный расклад? Например, такой:

	Запад	Север	Восток
♠	ТК	10	ДВ987
♣	ТВ87	КД109	-
♦	ТК	Д1098	В
♥	ТК	10	ДВ98

Шансов на 8 взятков вроде никаких, трефа у Севера «плотная». Но контракт выигрывается - начинаем играть в отходы. Ищем самую короткую масть у Севера и начинаем в неё ходить - два раза сыграем, например, в пику. На вторую пику Север трефу нести не может -

мы её сразу успеем разыграть. Не сёт, например, бубну. Снова найдём короткую масть и ходим в неё - ♥ТК. Север вынужден нести ещё одну бубну - трефа неприкосновенна. У Запада остались ♣ТВ87, у Севера ♣КД109. Ходим снизу - 7♣, Север принимает девятой и ходит в короля, которого мы тоже пускаем! У нас ♠ТВ, у Севера ♠Д10. Ход его - оставшиеся взятки наши. Своя игра!

Задача №5.

Известная задача. При условии своего хода и виста всветлую Запад всегда возьмёт 9 взятков в бескозырном или пиковом контракте. Ключевая масть - трефа. Если у вистующих король треф второй, то мы сыграем ♠Т - ♠10, и дама треф возьмёт девятую взятку. Если второй валет треф, то мы сыграем уже ♠Т - ♠Д, обваливая валета. После чего ♠10 становится старшей картой. Если же у одного из вистующих, например, ♠К♣В♠7, то играем на впускку. Добираем старшие карты, начиная с пики, и внимательно смотрим на сносы. Предположим, осталось по пять карт - у вистующего три трефы и две червы, у нас ♠ТД10 ♦Т♥Т. Сначала доберём ♦Т - вистующий вынужден снести трефу или черву. Снесённая трефа позволяет её сразу разыграть, при снесённой черве доберём последнюю черву и впустим вистующего

десяткой треф, забрав две последние взятки. Опять-таки повторяю, что такое возможно только всветлую. Потому как был случай. Играющий: «О, тот самый случай! Девять без козыря!» Вистующие: «Ах, тот самый случай?! Вист! Вист!» Результат - без одной! Игрок на первой руке втёмную не угадал план розыгрыша.

Задача №6.

Играющий сыграет свою игру - возьмёт 6 взятков. Запад не может избежать наигрыша бубны. Но он может затруднить задачу Северу, добрав туза червей и отойдя в пику, при этом оставив себе червовый отход. В ответ Север добывает ♠ТКД. Запад вроде ставит ловушку, собираясь на следующие очевидные ходы Севера ♠ТК9 снести ♥К и взяв трефу к Востоку, добрать две червы у него же. Но ловушка разбивается просто - третья пика Севера сквизует Восток. Ему нечего нести! При сносе бубны оголяется ♦Д, и ход в ♦К наигрывает бубновую взятку Северу. Снос трефы также ничего не даёт - шестую взятку даёт третья трефа. Остаётся нести черву, но тогда происходит именно то, чего так опасался Запад. Север играет ♠ТК9 (впуская Восток), на последнюю черву сносит мелкую бубну и ждёт, когда Запад наиграет ему бубнового короля. Своя игра!

		1			7			9
6			4			1		
	3			6			4	
		4			9			3
8			7			5		
	9			8			7	
		7			2			1
2			9			3		
	6			1			8	

	1	6					3	4	
2			8			3			5
4									7
	3					6		5	
				8					
	8		2					7	
6									9
3			7			9			8
	7	9					6	1	

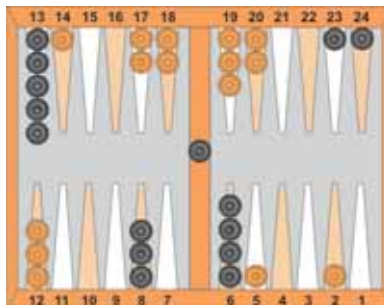
Автор sudoku Олег Степанов, Санкт-Петербург

МАСТЕР-КЛАСС НЕКРАСОВА

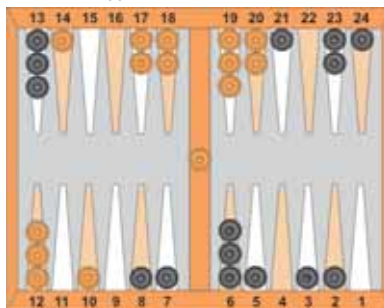


Константин Некрасов,
ведущий российский
теоретик игры в бэкгаммон
(короткие нарды) и длинные
классические нарды.
Автор большого количества
публикаций.
Мастер
композиции в нардах.
Чемпион Кубка
Содружества 2005 и 2006
года по нардам,
г. Москва.

1. - 21 (12-14, 1-2)
2. 51 (24-23-18) - 11 (17-18(2), 19-20(2))
3. 21 (15-23, 6-5)
Белые удаивают.
3. - 54 (12-17, 1-5)



4. 44 (25-21, 13-9-5, 6-2)
- Других возможностей, кроме перехода к обратной игре, не видно. Чем раньше это поймёшь, тем больше преуспеешь в накоплении запаса.
4. - 53 (5, 3)
5. 32 (23, 8-5) - 64(4, 4-10)
6. 65 (13-7, 8-3)



6. - 41 (4, 4-5)
- Именно этого и добиваются чёрные. Можно было сыграть - 1, 10-14. С шашкой в единице ничего страшного не случится, она будет ждать удобного хода, чтобы прыгнуть подальше, а бить её чёрным не очень приятно - их шашка в 1 поле будет стоять плохо, она фактически выбывает из игры, и белые могли бы заняться построением прайма.
7. 62 (23, 21-15)

Необходимы темпы! Эту шашку белые наверняка побьют и вернут обратно.

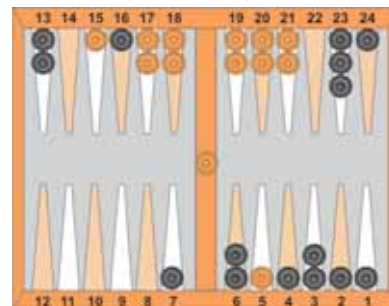
7. - 64(10-16, 12-16)

Очень полезный ход!

8. 55 (15-10-5, 13-8, 6-1) - 52(5, 19-21)
9. 53 (22, 8-3) - 51 (16-21, 14-15)

Белые тоже понимают, как бороться за темпы, и вынуждают чёрных либо побить эту шашку и дать ей возможность пройти по кругу, съедая скудный запас, либо допустить создание мощного прайма.

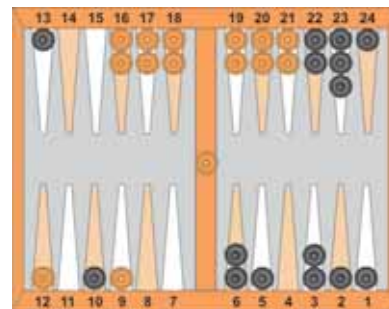
10. 64 (22-16, 8-4)



10. - 41 (4, 15-16)

Этот ход хорош, но можно было сыграть 4, 4-5. В чём же идейное различие этих продолжений? В первом случае белые, сбив две шашки, господствуют в середине доски и могут спокойно ходить вперёд, но вместе с тем они дают чёрным потенциальный запас, так как те, возможно, не сразу введут шашки в игру и сэкономят ход другой, да и лишняя шашка в чужом доме после освобождения сможет ходить вперёд, сохраняя позицию в доме. При втором ходе белые намертво стоят в 5 пункте, вынуждая противника двигать шашки из 13 и 16 пунктов, окончательно теряя запас. Мне больше нравится второе продолжение, но это уже вопрос вкуса.

11. 51 (24) - 54 (4-9, 12-16)
12. 32 (22, 7-5) - 33 (-)
13. 32 (13-10, 24-22)



Продолжаем публиковать советы мастера о том, как улучшить свою игру в нарды (см. «ИИ» №№ 6 - 2007, 1 – 2008) В сегодняшнем номере - разбор интересной партии, которая при определённой доле везения позволяет выйти победителем, казалось бы, из безнадежной ситуации и три небольших фрагмента.

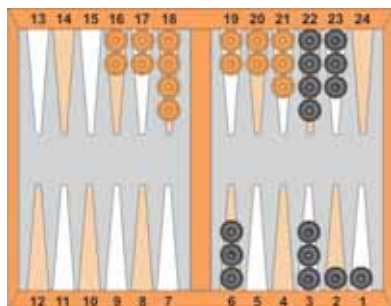
Хоть что-то удалось соорудить, но реально в этой тухлой позиции можно надеяться только на крупные ходы белых.

13. - 65 (5, 12-18)

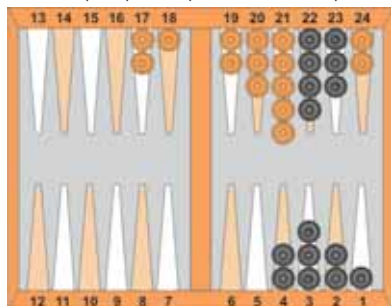
14. 63 (22, 13-7) - 31 (5-8, 8-9)

15. 31 (10-7, 7-6) - 63 (9-15, 9-12)

16. 42 (7-3, 24-22) - 33 (12-15, 15-18(2), 18-21)



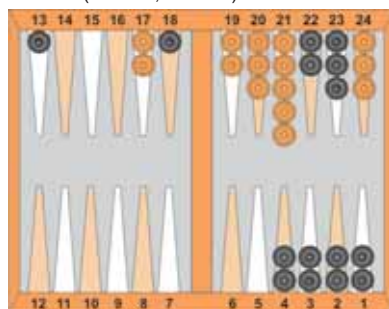
Этим и следующим ходами чёрные стремятся убрать шашки с 6 и 5 пунктов, чтобы пятёрки и четвёрки пропадали - очень важный приём...
17. 21 (6-5, 6-4) - 63 (18-24, 18-21)
18. 31 (6-3, 5-4) - 41 (16-20, 16-17)
19. 51 (3-2) - 64 (18-24, 17-21)



Экономия чёрных принесла свои плоды, все шашки остались в игре, и уже фактически на свободе. Конечно, побив шашку сейчас, чёрные вряд ли её удержат, но вся игра ещё впереди!

20. 62 (22-16, 3-1) - 51 (18-19, 24'')

21. 43 (22-18, 16-13)



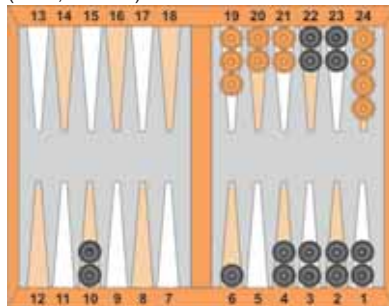
21. - 11 (17-18(2), 18-19(2))

Шансы чёрных опять резко упали. Борьба против 17 пункта сулила больше возможностей.

22. 43 (22, 22-18) - 61 (19'', 24'')

23. 11 (23-22, 13-12, 18-17, 17-16) - 43 (21'', 21-24)

24. 66 (22-16, 16-10(2), 12-6) - 53 (20'', 21-24)



25. 66 (23-17, 17-11, 11-5, 10-4)

Выдержать ход 66 два раза подряд практически невозможно, шансы растаяли на глазах.

25. - 21 (19-21, 24'')

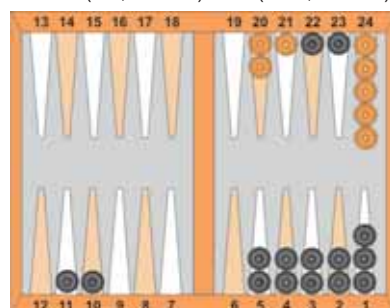
26. 31 (4-1, 6-5) - 61 (19'', 19-20)

27. 62 (22-16, 16-14) - 21 (21-23, 23-24)

Я уже писал, что обратная игра против лоха хороша тем, что на длинной дистанции у него больше

шансов ошибиться, тем более в позиции, где всё уже сделано. Конечно, надо бить шашку в 22 поле двумя. Остается только догадываться, чем руководствовался мой противник.

28. 32 (23, 14-11) - 63 (20'', 21-24)

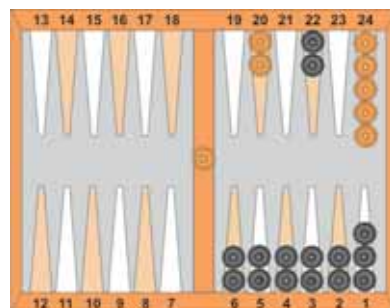


Интересно, что если бы белые на 27 ходу сыграли правильно, сейчас им пришлось бы открыть две шашки!

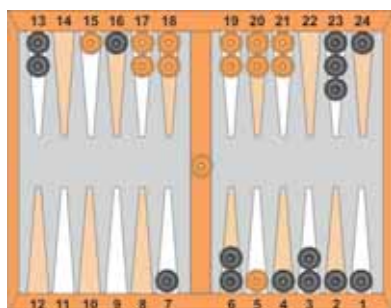
29. 52 (23-21, 21-16) - 65 (6, 6-11)

30. 53 (22, 16-11) - 43 (-)

31. 54

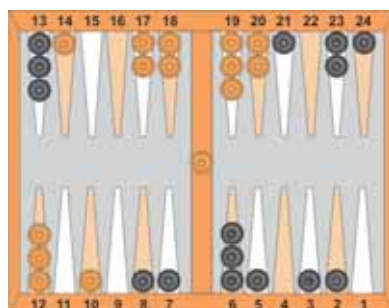


Чёрные закрыли дом и выиграли, правда, с большим везением. Посмотрите на позицию. Если чёрные по игре имели бы большой запас и смогли отрезать сбитую шашку, то они могли бы заставить двигаться шашки с 21 поля, побить ещё одну и уверенно выиграть.



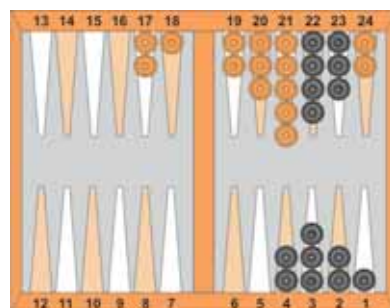
У белых большой перевес. В таких позициях для выигрыша марса желательно занять 16, 17 и 18 поля. Начнём с 17 поля, так как шашки в 6 поле не ходят 4.

1-17.



Б-277, Ч-245.

Белые сильно отстали, но имеют хорошие шансы на атаку: надо занять 17 или 22 поле. Четвёрки для чёрных не проблема, поэтому играем: 1-22, лишая противника переходных шестёрок, а 17 поле можно занять позже.



В позиционной игре надо ставить шашку в 4 пункт, но в данной позиции есть тактическое решение: отсечь далеко забравшуюся шашку в 11 поле. Играем 1-5, занимая поле, на котором чёрные могут связать шашки.

ПРО РЕПИНСКИЙ МАДЖОНГ



Юлия Полушина,
г. Москва.

Фотографии
Сергея Мальцева.

Ежегодный «очный слёт» Гамблер-Репино-2008 проходил традиционно под Санкт-Петербургом 22-25 февраля. Поучаствовать в «Кубке слона» съехалось более 300 человек, и редко кто из них принимал участие только в одном виде соревнований.

Сложно представить себе место, где за четыре дня было сыграно столько сдач, партий и игр, как в этом году в Репино. Вот лишь некоторые из видов интеллектуальных игр, по которым были организованы соревнования: Гениум, «Что? Где? Когда?», «Своя игра», преферанс, деберц, белот, кинг, тысяча, дурак, нарды, домино, бильярд, теннис, «Мафия»... Конечно, не обошлось без маджонга.

Федерации спортивного маджонга было поручено провести в Репино два турнира: по классическому и спортивному маджонгу - 23 и 24 февраля. На турнирах работали три судьи и два ассистента.

Классический маджонг

В турнире, который состоял из трёх отборочных туров (итальянка) и полуфинала – по четыре сдачи на столе, - участвовало 20 человек. А также полноценной (16 сдач) партии для четырёх финалистов. Регламент был максимально приближен к «питерским» правилам маджонга, именно по ним игрались

турниры на всех предыдущих встречах в Репино.

Игроки боролись за традиционного Гамблеровского жёлтого слона и приз от ФСМ - нашу символику - необычного резного дракона. Приятно отметить, что все они были очень хорошего уровня, довольно часто за столами собирались лимитированные комбинации, змеи и «американские руки». Самый юный участник, известный на игровом сервере Gambler под ником Дядя-Федор (12 лет), боролся наравне со всеми в трёх отборочных турах.

Победителем турнира по классическому маджонгу стал Марк Чиженок из Москвы, стремительно прорвавшись в лидеры после того, как попал в финал последним.

Спортивный маджонг

В трёх отборочных турах участвовало 12 человек. Регламент был приближен к классическим китайским правилам спортивного маджонга. Для оптимального подсчёта очков была разработана нестандартная схема. В финале, который длился до четырёх часов утра, участники играли полноценную партию (16 сдач) с обнулением ранее набранных очков. Победителем турнира по спортивному маджонгу, а также обладателем второго дракона ФСМ, стал опытный игрок Борис Андреев из Санкт-Петербурга.





C&C: TIBERIUM WARS



СЕРГЕЙ ШУМАКОВ,
журналист,
г. Челябинск

Компьютерная игра Command & Conquer: Tiberium Wars является продолжением знаменитой серии стратегий C&C. Новый продукт выдержан в старом стиле, заложенном для целого направления real-time, и сохраняет атмосферу самой первой игры серии C&C. Вместе с тем, технологии, реализованные в игре, отвечают самому современному уровню игрового строения.

Мир Command & Conquer – это альтернативная вселенная, очень похожая на нашу реальность, если хотите, возможный вариант развития будущего. Итак, недалёкое будущее. На планете Земля существуют две политических силы, претендующих на мировое господство: Global Defence Initiative (GDI) и таинственное религиозно-политическое братство NOD. Вокруг противостояния этих двух политических групп и строится весь сюжет серии. Борьба происходит не только за территории и народы, обе группы заинтересованы в получении таинственного ми-

нерала «Тибериум», который, предположительно, попал на Землю из космоса. Кристаллы «Тибериума», словно живой организм, множатся и расползаются по нашей планете. Минерал этот не изучен, фракция GDI планирует использовать «Тибериум» для получения энергии, а братство NOD намерено изготовить из него супероружие. Перипетии борьбы двух группировок известны тем, кто играл в предыдущие игры серии. После долгой борьбы, казалось, GDI одержали победу над братством, но по прошествии 10 лет NOD вновь поднял голову, а их одиозный предводитель Кейн (Kane) будто восстал из мертвых. С этого момента судьба всего человечества будет зависеть от решений игрока, теперь он руководит важнейшими военными операциями, проходящими на планете. Перед началом каждой миссии игроку показывают видеоролик, таким образом, игрок превращается в зрителя фантастического военного фильма с лихо закрученным сюжетом. Проходя одиночную кампанию, игрок совершенно неожиданно сталкивается с третьей силой – расой инопланетян, называемых «Скрины». Пройдя все одиночные миссии за GDI и NOD, он получает в качестве бонуса возможность пройти 5 миссий и за инопланетян.

Графика в игре просто потрясающая: техника взрывается и горит, как настоящая, здания рушатся от обстрелов артиллерии и бомб, сброшенных авиацией, а пехота превращается в кровавое месиво под гусеницами тяжелых танков-мамонтов! Все эти спецэффекты обеспечивает графический движок из Generals – предыдущей игры серии C&C. Анимация проработана очень тщательно, иногда возникает ощущение, что игра превращается в поставленный фильм. И при этом игра не «тормозит» на маломощных компьютерах и загружается довольно шустро. Звуки и музыка также выполнены на самом высоком уровне, их хочется слушать и слышать.

В сущности, задача почти каж-



дой миссии банальна: уничтожить всех врагов на карте. Игроку будут даны подсказки и советы, как это сделать проще всего. Помимо основной цели, выполнение которой будет считаться победой во всей миссии, сидящему за монитором предлагается несколько дополнительных (на мини-карте они обозначены зелёными треугольниками). Их достижение облегчит выполнение главной задачи, а, кроме того, даст возможность узнать новые секреты о вселенной C&C (например, что такое минерал «Тиберий» или каковы истинные цели братства NOD). С самой первой миссии перед игроком постепенно приоткрывается справочная энциклопедия о мире C&C, включающая в себя описание всех юнитов, зданий и ряда интересных моментов в игре. Поэтому фанаты серии просто обязаны выполнить все цели, помеченные зелёными маркерами.

В чем же секрет успешной войны, какую тактику лучше предпринять, играя в Command&Conquer? Играя за альянс GDI, можно подумать, что миссии довольно прямолинейны и не требуют особых тактических уловок. Старый добрый rush (подавление сил врага за счет численного перевеса войск) из мамонт-танков сделает свое дело: огромным неповоротливым машинам не страшна ни авиация, ни наземные войска. Неспешно занимая ключевые точки, разрабатывая поля «Тиберия» и постепенно наращивая военную мощь, можно выиграть практически любую миссию, не прибегая к хитрым тактическим уловкам. Другое дело – игра за братство NOD. Быть злодеем, играть не по правилам и идти наперекор судьбе – всё это будет исполнено при выборе этой стороны. Силы братства уступают альянсу GDI в огневой мощи, но часто выигрывают за счет маневренности. К тому же, специфика юнитов братства такова, что тактика скрытой партизанской войны очень часто дает непревзойденный результат. Саботаж, скрытые атаки и диверсии – вот главные козыри в тактике братства. В открытом бою только суперроботы Мародёры (в английской версии – Avatars) могут противостоять силам неприятеля.

Довольно важно оставлять в сохранности юниты, участвовавшие в боях. Стоит педантично чи-



нить технику, ведь все юниты в игре (принцип взят из предыдущих игр серии) зарабатывают опыт и совершенствуются, получают новые уровни. Самый высокий уровень юнита обозначается большой жёлтой звездой, такая боевая единица обладает максимальными характеристиками и способна к самовосстановлению. Поэтому юниты, участвовавшие в боях, нужно беречь и ремонтировать при первой возможности. Не стоит брезговать захватом зданий противников, оккупирова некоторые из них, можно получить доступ к технологиям врага. Метод десантирования инженеров (саботажников) может быть весьма эффективным.

В Tiberium wars, как и во многих RTS, реализован принцип «камень-ножницы-бумага»: каждый юнит имеет свои сильные и слабые стороны, и уничтожать определённые войска противника лучше всего каким-то одним типом войск. Так, ракетчики будут эффективны против авиации, но слабы против пехоты, большинство танков совершенно не защищено от авиаударов, но превосходно уничтожают пехоту или наземную технику.

Особое внимание стоит уделить многопользовательскому режиму. По сути, Tiberium wars превратилась в киберспортивную дисциплину. Тысячи игроков по всему миру участвуют в битвах за добычу Тиберия. Чтобы участвовать в коллективной битве, нужно создать учётную запись. Сетевая игра может вестись на рейтинг, на произвольной карте и с произвольным

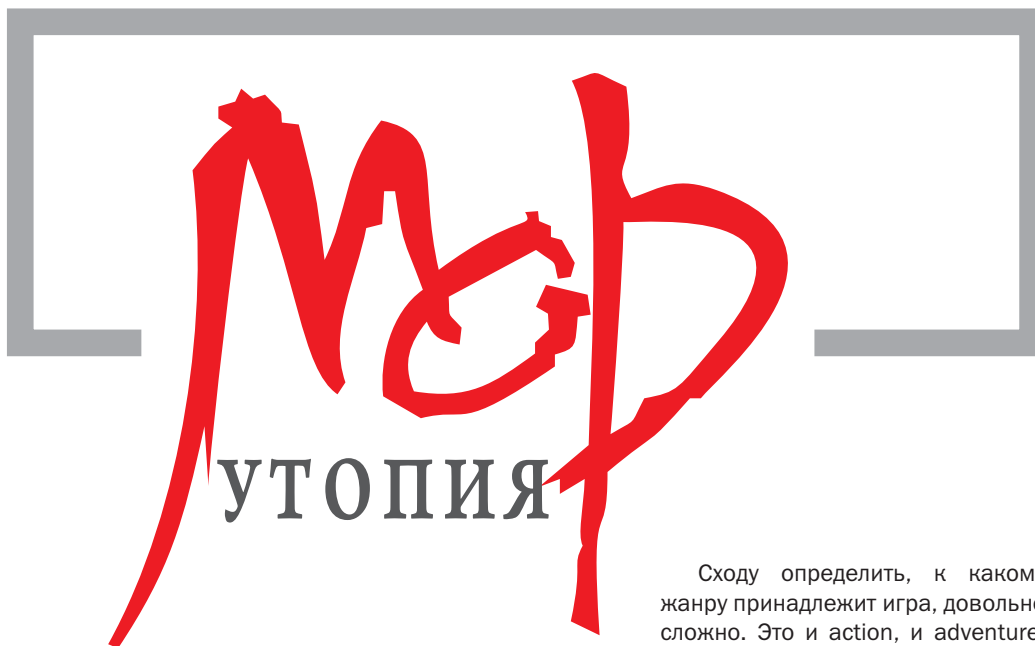
оппонентом. Второй вариант – это свободная игра, с любыми противниками и на любой карте.

Command&Conquer: Tiberium wars доказывает: чтобы создать шедевр, достаточно завернуть в новые технологии начинку из старых, проверенных идей, добавив немножко «изюма» из дополнительных возможностей и смелых игровых решений. Обновлённая C&C:3 – это не просто «очередной клон C&C». Это планка уровня качества, к которой должны стремиться любые продукты, претендующие на звание современная RTS, а, кроме того, это дань уважения всем предыдущим играм серии и поклонникам вселенной «Тиберия».

Пока верстался номер

26 марта вышло дополнение под названием Kane's Wrath. Дополнение включает в себя одиночную кампанию из 13-ти миссий, рассказывающих о возрождении NOD после второй тибериумной войны. В кампанию включены новые юниты, здания и супероружие. А мультиплеер обогатился новыми картами.





Название игры выбрано неслучайно: действие происходит в абстрактном провинциальном городке, о времени действия можно судить лишь приблизительно. Захолустный городишко, воссозданный в игре, мог существовать как в начале, так и в середине XX века. Игра «Мор» - продукт российских разработчиков. Его уникальность в том, что он находится на стыке жанров.

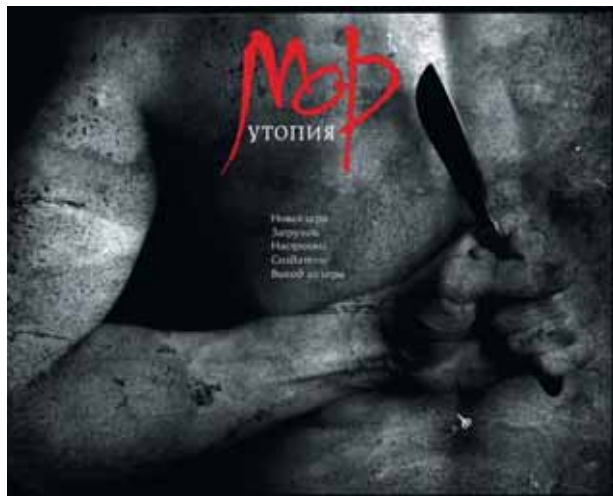
Сходу определить, к какому жанру принадлежит игра, довольно сложно. Это и action, и adventure, и quest и RPG. Но, пожалуй, наиболее точным определением будет Survival Horror – название жанра, дословно переводящееся как «переживание кошмара».

В отличие от традиционных Survival Horror`ов (таких, как Silent Hill или Resident Evil), упор не делается на тотальном истреблении монстров (зомби, живых мертвецов, - нужное подчеркнуть). Хотя враг определён уже после первых минут игры – это смертельная инфекция, чума, которая распространяется по городу, собирая урожай из тысяч жизней. Сюжет игры просто бесподобен, по сути, перед игроком открывается целое художественное произведение, если хотите, современная утопия. И выбор игрока напрямую влияет на судьбы окружающих персонажей: от него зависит, будет ли жив тот или иной герой утопии или ему суждено умереть. Игроку предоставляется возможность сыграть за трёх уникальных персонажей, каждый из которых по-своему помогает гибнущему городу и спасает (или губит, в зависимости от вашей воли) его жителей. Нам предоставляется возможность изнутри увидеть 12 страшных дней, когда жизнь и смерть бьются за каждого жителя.

Вся игра разбита на дюжину дней, которые представляют собой отдельные эпизоды. Все действия игрока направлены на выполнение миссий дня – главных задач, возникающих перед главным геро-

ем. И та ответственность и тщательность, с которой будут выполнены эти цели, влияет на развитие последующих событий. По сути дела, основным противником героя является время. Ведь всего-навсего 24 часа даётся на выполнение довольно сложных задач, требующих порой неординарных решений. Большую часть времени игрок тратит, перемещаясь по городу между домами ключевых персонажей. Но и эти минуты можно потратить с пользой: не брезгуйте ковыряться в попадающихся по дороге мусорных бачках, в них можно найти кучу «вкусностей»! А также стоит обмениваться с прохожими различными вещами, на этом можно разжиться многими полезными предметами, отдавая взамен всякие безделушки. Все ключевые жители вымирающего городка уникальны, каждый имеет какую-то загадку, тайну или секрет. А их мотивы зачастую остаются неизвестными до самого окончания игры, ведь свой скелет в шкафу есть у каждого.

Выполнение миссий, которые дают различные персонажи – главный путь к победе над неизвестной болезнью, причём, задания можно выполнять различными путями. Кроме того, рекомендуется достигать дополнительных целей, которые помогут получить разнообразные полезные вещи, деньги или улучшить репутацию у жителей города. Кстати, о репутации. Любые асоциальные поступки тотчас же сказываются на отношении к персонажу жителей города. При низкой репутации в магазинах отказываются совершать сделки с героем, а при критически низком уровне этого параметра на игрока будут нападать стражники, во множестве разгуливающие по улицам. Чтобы улучшить отношение к своему протеже, нужно совершать различные «добрые дела»: убивать бандитов или совершая иные «гуманистические» поступки. Ещё один необычный параметр, требующий контроля, это инфицированность. Контакт с носителями чумы или нахождение в зараженной области негативно отразится на судьбе героя, вплоть до его гибели. Вылечить себя можно с помощью различных медицинских препаратов или народных средств. Таблетки и микстуры можно



купить, выкрасть или приготовить самостоятельно – в борьбе с чумой все средства хороши.

Играя в «Мор», можно заделаться примерным пацифистом и применять оружие крайне редко, только по случаю острой необходимости. Но если возникнет желание, можно устроить резню и перебить половину жителей города. Правда, таким образом победить чуму вряд ли удастся. К сожалению, элемент ведения боя организован довольно топорно, в начале игры битва может вызвать некоторые сложности. Но со временем к управлению можно привыкнуть, и вышибать дух из неприятелей будет удаваться всё лучше.

Графическое оформление продукта весьма посредственное, а по современным меркам может даже показаться убогим. Жители города выглядят совершенно одинаково, картинке явно не хватает деталей. Внутреннее убранство домов генерируется автоматически и представляет собой набор из стандартных предметов интерьера. Но при всех недочетах графика справляется со своей основной задачей – создает атмосферу безысходности, страха и надвигающейся катастрофы. Настроение напряженности добавляет и музыка, доносящаяся из динамиков: унылая, неспешная мелодия разбавлена звуками работающих заводов, до уха временами доносятся неясные крики и стоны. Еще один камешек в огород разработчиков – отсутствие озвученных диалогов. Если вы хотите полностью погрузиться в атмосферу игры, приготовьтесь читать с экрана довольно большие объемы текста.

Пожалуй, игра может не понравиться поклонникам action, а вот любителям распутывать детективы и открывать тайны «Мор» наверняка придется по вкусу. После выхода игра стала сверхпопулярной, интерес к этому продукту не снижается до сих пор. Поклонники стали создавать собственные художественные произведения по мотивам компьютерной игры.

Но, несмотря на некоторые огрехи, компании Ice-pick Lodge удалось создать настоящий хит. Неслучайно этот продукт назван лучшей российской игрой 2005 года многими игровыми изданиями. «Мор. Утопия» обладает той редкой



особенностью, когда после прохождения остается осадок, мысли возвращаются к пройденным эпизодам вновь и вновь. Вопросы, за-

тронутые в игре, слишком философичны, и терзают беспокойные умы беспрестанно.

СЕРГЕЙ ШУМАКОВ



КАК ПРОВЕСТИ ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР И НЕ ОСТАТЬСЯ БЕЗ ДРУЗЕЙ



Александр Берелехис,
журналист,
г. Уфа.

Пролог

Позвонил как-то мне мой хороший знакомый Боря Савельев, журналист и знаток по совместительству. И говорит человеческим голосом, мол, где бы мне найти геня, который за ночь напишет, как детские лагеря и фестивали организовывать нужно. Так, чтобы родители потом с дубьём не приходили, дети не плевались и от места проведения хоть фундамент остался.

Я ему: мол, всё просто. Вывез детей в лес, периметр, тайга, горы, подъём в 6.30 — и те, кто вернулся, будут завидовать тем, кто остался.

Нет, говорит, ты мне свои орковские штучки брось, я тебе не про ролевые игры, а про интеллектуальные толкую. И не вилай, а то всем расскажу, как регламент на «Холодную голову» рожали.

Десять минут лести пополам с угрозами — и я сдался.

Глава 1. Идея

Обычно приходит в голову внезапно. Завладевает умами и умирает, столкнувшись с пониманием того, что для её реализации надо тратить кучу личного времени.

Идея должна содержать что-то новое. Не «давайте мы проведём такой же фестиваль, как в Чулюпинске», а «давайте мы проведём фестиваль, который будет уникальным и запоминающимся». Так, в идее «Холодной головы» заложена возможность решить пресловутый конфликт «отцов и детей» в честной борьбе и сыграть в большое количество неклассических, но зачётных игр. В одесском МИДЛе это бесподобная вечерняя программа, объединяющая детей в один коллектив и идея совмещения лежачего пляжного отдыха с напряжённой интеллектуальной деятельностью.

Глава 2. Люди

Те, кого принято называть оргкомитет, и те, кто в нём не числится, но самоотверженно сидит на приёме ответок, летает ласточкой и в 4 утра мёрзнет на вокзале. Им всё это должно быть интересно и по приколу. Они должны быть компетентны, и их компетентность должна быть проверена заранее. Они должны быть непреклонны и уверены несмотря на лица и обстоятельства. Они обязаны понимать, что делают и что от этого зависит. Они чётко осознают, что эти дни главное — Фестиваль, а семья, работа и сессия — это то, про что они вспомнят, когда проводят всех и отосыются.

Если оставить лирику.

Нужны ведущие, техническое жюри и АЖ, ласточки, служба встречи и поселения, 1–2 человека на «ты» разговаривающие с аппаратурой любого назначения и сложности, специалисты по программам подсчёта очков. А ещё обязательно надо расписать, кто из них ласточка, а кто таблицы сводит. Представить всех на открытии и по воз-



возможности помянуть во вручаемых командам материалах. Дабы не доминировали апелляциями человека, который мирно сидит и брейн-систему починает.

По-моему глубоко убеждению, председатель оргкомитета должен вмешиваться в случае ЧП или конфликтных ситуаций, осуществлять контакты с внешним по отношению к фестивалю миром и брать на себя ответственность, когда этого требуют обстоятельства. Всё остальное время надо надуть щеки или излучать благодатную улыбку.

Глава 3. Программа

Если фестиваль взрослый — должна оставлять свободное время.

Если детский — должна быть максимально насыщенной.

Я противник использования олимпийской системы для командных игр на фестивалях или при проведении лагерей интеллектуальных игр. Она оставляет значительную часть участников на долгое время «за бортом». Лучше использовать круговую или швейцарскую.

Не стоит ставить подряд несколько «нервных» игр, например интеллектуальный покер и «негритянское ЧГК». Или однотипных игр, например Эрудит-квартет и СИ.

Программа должна предусматривать люфт между всеми своими пунктами.

Я ещё не видел фестивалей, где график проведения мероприятий полностью бы выдерживался, но до сих пор искренне верю, что это возможно.

Мне кажется очень удачным одесский опыт проведения незачётных или просто развлекательных вечерних мероприятий.

Глава 4. Вопросы и задания

Должны быть готовы недели за два до фестиваля. Проверены, отредактированы, распечатаны и разложены в конвертики «ЧГК». 1 день, тур 2, ведущий — Алексеев» или «Брейн, 2 день, тур 4, запас, ведущая — Вахитова». Проверено на собственном опыте: если этого не сделать — куски файлов необъяснимым образом теряются, вместо отредактированной версии по ошибке распечатывается неотредактированная, принтер заедает за 5 минут до начала тура и т. д. и т. п.

Очень неплохо договориться с оргкомитетом какого-нибудь синхрона о проведении его на вашей площадке в рамках фестиваля. Это добавит головной боли с учётными карточками, отсылкой результатов и прочим, но зато вы получаете готовый пакет, обычно очень неплохого качества. Всегда надо иметь запас. Если вы проводите детский

или разновозрастной фестиваль, помните — не должно быть таких вопросов или заданий, на которые школьная команда заведомо ответить не может.

Глава 5. Помещение

В идеале, место проживания, проведения игр и питания должны быть в одном месте (санаторий, интернат и т. п.). С одной стороны — устраняет потери времени, с другой — позволяет быстро реагировать на любые изменения.

Заранее согласуйте с администрацией, коей принадлежат помещения, все ваши действия. Памятуя о собственном горьком опыте, совет: заранее заберите ключи от нужных помещений, установите и настройте нужную технику, убедитесь, что сторожа, техники, электрики, повара и другие местные работники получили чёткие указания от своего начальства на взаимодействие с оргкомитетом, знают и понимают, что им предстоит делать. Проверьте акустику помещения. Не поленитесь в качестве репетиции расставить столы и стулья, чтобы посмотреть, не тесно ли будет командам. Убедитесь в наличии работающих розеток и их совместимости с вашей аппаратурой. Если фестиваль проводится не летом — проверьте температуру в помещениях.

Глава 6. Техника

Ноутбуки или компы по количеству площадок. Брейн-системы по количеству групп. Не менее 2 принтеров (один всегда выходит из строя, не знаю почему).

Проектор или проекторы. При ЧГК позволяет выводить таблицу результатов он-лайн и отсчёт времени, при хорошем качестве — обойтись без раздатки или использовать вопрос в видеорядом. При играх на кнопке — даёт со-участие зрителей. При использовании брейн-системы, коммунирующей с компьютером, зрители и участники видят скорость реакции каждого игрока (команды), изменение счёта, оставшееся время и т. д.

Убедитесь в наличии необходимого количества удлинителей.

Обязательно: доступ в Интернет, наличие дисков с энциклопедиями или словарями.

Глава 7. Бюрократия

Скрепки в огромном количестве, пара пачек чистой белой бумаги и одна пачка разноцветной, 10–20 листов ватмана для объявлений и стеногазет, маркеры, скотч, клей, кнопки, пара степлеров, пачка полиэтиленовых файлов и классические картонные папки, бэйджики на всех участников, организаторов, журналистов и потенциальных гостей.

Бланки регистрации для всех видов игр.

Бланки регистрации команд.

Учётные таблицы для всех видов игр (в те самые папочки из главы 4).

Ответки разных цветов, если в рамках фестиваля проходят синхроны. Сразу выдавать не рекомендуется: неважно какого возраста команда, обычно к вечеру второго дня она их уже теряет. Лучше выдавать перед началом тура нарезанными и скрепленными.

Печать для отметки командировочных, грамот, справок и благодарственных писем.

Собственно бланки грамот, справок и благодарственных писем (лучше, фирменные).

Талоны на питание и ведомость по их выдаче.

Блокноты, ручки, календарики (лучше фирменные).

Каждой команде: расписание, положение, регламент, методику подсчёта очков и рейтингов, правила всех игр.

Глава последняя. Безымянная

Я не стал в этой статье описывать, как рекламировать фестиваль и раздобывать на него деньги, как мотивировать людей и строить отношения с прессой или администрацией. Это тема отдельной статьи.

В заключение хочу признать, что всё написанное выполнить в полной мере мне никогда не удавалось. И в этом я виню только себя. Но теперь у меня перед глазами будет эта статья, и я обязательно попытаюсь ещё раз.

Эпилог

Периметр, тайга, горы, подъём в 6.30 — и те, кто вернулся, будут завидовать тем, кто остался.

«Больше нигде не почувствуешь себя Глухонемым Джеком, капитаном звездолёта и главой группировки спецназа в одном флаконе. Очень интересно общаться с людьми, для которых фраза «И тут прилетел дракон и всех сожрал...» не будет контрольной. А люди в лагере собрались умные, весёлые и нескучные. С полгода назад знакомый сказал мне о ролевиках: «Они народ интересный, но долго с ними общаться нельзя — становишься ненормальным». В лагере мне было очень приятно и интересно быть ненормальным».

«По возвращении в Уфу я поймала себя на мысли о том, что мне неприятно ходить по улицам. Хотелось обратно, в лес, подальше от всей этой цивилизации, которая бьёт по мозгам и действует на нервы. И сейчас хочется».

Найди пару

К номеру, обозначающему имя художника добавьте букву, обозначающую название его картины.

Художники	Картины
1. Андрей Рублёв	А. Откуда мы? Кто мы? Куда мы идем?
2. Сандро Боттичелли	Б. Пьеро и Арлекин
3. Леонардо да Винчи	В. Завтрак на траве
4. Михаил Врубель	Г. Купание красного коня
5. Феофан Грек	Д. Купчиха за чаем
6. Марк Шагал	Е. Богатыри
7. Огюст Ренуар	Ж. Богоматерь Донская
8. Александр Иванов	З. Демон сидящий
9. Клод Моне	И. Ночной дозор
10. Альбрехт Дюрер	К. Охотники на снегу
11. Поль Гоген	Л. Постоянство памяти
12. Петров-Водкин	М. Мадонна Литта
13. Франсиско Гойя	Н. Благовещение
14. Иероним Босх	О. Казаки пишут письмо турецкому султану
15. Виктор Васнецов	П. Девочка на шаре
16. Борис Кустодиев	Р. Весна
17. Питер Брейгель	С. Купальщицы
18. Сальвадор Дали	Т. Кувшинки
19. Эдуар Мане	У. Скрипач
20. Илья Репин	Ф. Меланхолия
21. Поль Сезанн	Х. Сад наслаждений
22. Пабло Пикассо	Ц. Явление Христа народу
23. Рембрант ван Рейн	Ч. Обнаженная Маха

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

16	17	18	19	20	21	22	23

Названия произведений или Гапоифика

Вам даны сокращённые названия произведений. Необходимо расшифровать произведение и обязательно указать автора. Например: Гапоифика – Гарри Поттер и философский камень. Удачи!

Снеко
Стлеод
Собабо
Поимо
Нелёбы
Меводв
Горипре
Мапр
Пригефи
Оддеижиивде
Напроврж
Влакол
Отиде
Прор
Виса
Совлено
Имро
Мепо
Подогр

Полуперевод

Идея конкурса очень проста - вам надо в данном словосочетании одно из слово перевести. Перевести на французский, греческий, латынь, итальянский или что-то другое... Слово, которое вы получите после перевода и объединения обоих слов, - и есть ответ. Кстати, вам может помочь в этом подсказка, та, что во втором столбце. Итак...

	Англ.	Бассейн – овер
	Майорий.	Нельзя – н
	Немец.	Четыре – ма
	Англ.	Желание – ня
	Франц.	Сто – шаг
	Греч.	Чер – победа
	Англ.	Зло -га
	Немец.	Человек – то
	Тюркс.	Прос – пир

Ответы на задачи по преферансу № 1 (11) 2007

ЗАДАЧА 1

Знаменитая задача. Мизер ловится следующим образом: Юг ходит три раза в ♦, снося две ♠. Затем ключевой ход. 4-ый ход в ♦; теперь смотрим, что снесёт играющий. Если он сносит ♥, то с руки Востока снесётся ♠, затем на два хода в ♠ снесётся ещё две ♠ и 8♣ ловится. Если же играющий сносит на 4-ый ход в ♦ ♠, то с руки Востока снесётся туз ♥, затем на два хода в ♠ сносится марьяж ♥ и 9,8 ♥ ловятся. Изыщно.

ЗАДАЧА 2

Очень простая задача. Если вы решили её самостоятельно, честь вам и хвала! С этой задачей я выиграл не одну бутылку коньяка, предлагая оппонентам назвать количество взяток играющего. Если они говорили семь, то я играл за вистующих и делал шесть. Если они говорили шесть, то я играл за играющего и делал семь. Но затем я давал возможность им изменить решение, и снова выигрывал.

Обычно говорили семь и делали 1-ый ход с туза ♦. Тут всё просто. Вистующие всегда берут две взятки в ♠, одну в ♦, им важно не наиграть ТД ♥, поэтому бланковую ♠ нужно беречь как зеницу ока. Если вистующий положит на ход с туза ♦ восьмёрку, то семерная игра сразу выигрывается. Повтор хода с 7 ♦ и вынужденный ход с ♠ лишает 3-ю руку последнего отхода. Далее играющий добывает даму ♦ и ходит с марьяжа ♠, при любой игре вистующего ♥ наигрывается. Поэтому правильно будет снести на туза ♦ короля. Тогда сразу шесть взяток, вариантов нет, игра простая. На ход с марьяжа ♠, ответ в ♠ или в ♦ — нет разницы. Всегда остаётся после розыгрыша этих мастей ход с ♠, который приносит желанную для вистующих шестерную.

Но на самом деле тут «железные» семь взяток у играющего. 1-ый ход ОБЯЗАТЕЛЬНО с марьяжа ♠. Вистующие берут тузом и отходят в ♠ (это правильная игра). ♠ играющим берётся, и тогда делается ключевой ход с туза ♦. 8 ♦, как я описывал выше, положить нельзя. Приходится положить короля ♦. Следующий ход играющего в маленького козыря. Вистующие, естественно, отходят в ♦, играющий берёт дамой.

Итого: на руках играющего остались два маленьких козыря, 7 ♦ и ТД ♥.

У 3-ей руки (2-я рука в игре уже участия не принимает) старшая ♦, бланковая ♠ и третий король ♥.

Играющий делает ход с маленького козыря, вистующий несёт маленькую ♥. Ещё один ход в козыря. Вистующему нельзя нести ни ♦, ни ♥, он вынужден нести ♠. Типичная впуска. Ход с 7 ♦ и желанные семь взяток, ♥ наигрывается.

ЗАДАЧА 3

Я предупреждал, что тут есть подвох. Игроки находили тут разное количество взяток, от семи до девяти (хотя как взять девять, не понимаю). Но на самом деле при приведенном ниже раскладе у играющего чистый мизер (!). Снос двух ♠, ход с оставшейся ♠ и, по приведенному раскладу, у играющего взятка нет.

	Запад	Восток	Юг
♠	Т	10987	КДВ
♣	987	КВ	ТД10
♦	987	КВ	ТД10
♥	987	КВ	ТД10

ЗАДАЧА 4

Хорошая старая задача. Мизер с первого взгляда кажется чистым, но... Ловящие делают четыре хода в ♠, снося со 2-ой руки... две ♠. И смотрят, что сносит играющий. Снёс две ♥, два хода в ♠, со сном ТД♦, передача по ♥, и ♦ ловится. При сносе двух ♦, также ловится ♥ при сносе двух красных валетов, ловится любая красная масть. Ловится? НЕ! Если играющий снесет на две ♠ неловленную ♠ (87), тогда при ходе в ♠ с 1-ой руки он холодно повторяет снос 2-ой руки (снесена ♦ — и он сносит ♦, снесена ♥ — и он сносит ♥). Мизер чистый.

ЗАДАЧА 5

При правильной игре вистующих у играющего четыре взятки. Но единственный правильный путь игры — это 1-ый ход в ♥, повтор хода в ♥, и 3-ий ход тоже в ♥. С руки Запада сносится две ♠. Затем при ходе от играющего туз ♦ — маленькая ♦, с руки Юга сносится ♠ и делается ход в ♠, выбивая у играющего последний козырь. При любой другой игре он (играющий) берет пять взяток.

ЗАДАЧА 6

Можно. Единственный вариант наверняка выиграть эту игру — это

пойти первым ходом с дамы ♠. Разорвав коммуникации, семерную игру легко выиграть. Любой другой ход дает шесть взяток. Но такой ход возможен, конечно, при конвенции: 1-ый ход играющего — светлую.

ЗАДАЧА 7

Оптимальный снос на 1-ой руке — это две семёрки. Оптимальный заказ — 8 БК. Теоретически, эту игру можно проиграть, но только втёмную. Однако при наличии такой карты ясно, что двух вистов не будет, а 8 Б К светлую на этой карте проиграть невозможно — это этюдный расклад.

ЗАДАЧА 8

1-ый ход вистующих в ♠, ♣ или ♥ сразу дает играющему искомые шесть взяток.

Единственно правильный ход вистующих — это пойти с козыря, с ♦. Но играющий может выиграть, если зайдет в ♥ (ход в ♠ — и сразу пять взяток). Взяв ♥ на короля, вистующие обязаны снова повторить ход в ♦ (если они берут ♥ тузом и повторяют ход в ♥, ситуация та же). Играющий берет ♦ и ходит с туза ♠.

Вистующие обязаны положить на Востоке десятку. После этого играющий отбирает последний козырь и ходит с 9 ♠. Если взять её королём, то играет валет ♠, если взять дамой, то наигрывается король ♠. Шестерная выиграна.

ЗАДАЧА 9

При правильной игре вистующих у играющего четыре взятки. 1-ый ход в ♠, добываем ♠, передача на 1-ую руку на ♥, сюркуп на козырную даму. Кроме двух ♠ и ♥ играющий отдаёт ещё две ♦ и козырь.

Ответы на «Эрудит-кафе» № 1 (11) 2007

СОБЕРИ КОМАНДУ

ОТВЕТЫ:

1. Коробочка (Н. Гоголь, «Мёртвые души»). 2. Старуха Изергиль (М. Горький). 3. Соня Мармеладова (Ф. Достоевский, «Преступление и наказание»). 4. Бэла (М. Лермонтов, «Герой нашего времени»). 5. Катюша Маслова (Л. Толстой, «Воскресение»). 6. Одинцова (И. Тургенев, «Отцы и дети»).

Аксессуары



Интернет-магазин сувениров и подарков. Нарды, шахматы, изделия из дерева и бересты и т.д.
Тел.: (495) 507-47-30
www.suvenirus.ru



Магазин подарков и сувениров предназначен для тех, кто любит стильные, необычные и оригинальные вещи.
tel: +7 (495) 2209816
www.artbridge.ru



Магазин настольных игр. Компания специализируется на продаже нарда, шахмат, шашек и всевозможных аксессуаров к ним.
(495) 223-92-55
www.mir-nard.ru



Настольные игры: нарды, шашки, домино, карты... с логотипом Вашей фирмы. Приятный подарок для друзей и партнеров.
Тел: (495) 739-90-80 (многоканальный)
E-mail: info@adverti.ru

Спортивная атрибутика



Изготовление ювелирной представительской продукции по заказу.
117420, Москва, Наметкина ул., 10Б, стр.1
(495) 719-7977
(495) 719-7977
dalys@hotmail.ru
www.dalys.hotmail.ru



Изготовление значков, изготовление медалей, деколь, деколирование.
127083, Москва, Масловка Верхн. ул., 18Б
(495) 612-1071
(495) 107-9530
(495) 612-3127
(495) 613-3570
gift@ourcity.ru
www.ourcity.ru

СПОРТЗНАК.

Производство значков, медалей, орденов, нагрудных знаков.
109652, Москва, Иловайская ул., 10
(495) 357-0300
inf0@sportznak.ru
www.sportznak.ru

САВ ПКП.

Производство значков, медалей, орденов, нагрудных знаков.
119454, Москва, Удальцова ул., 59, офис 23
(495) 432-2459
(495) 431-9040
(495) 432-2459
dusch@rol.ru
www.sawpcp.ru



Кубки, статуэтки, медали, плакетки, видовые эмблемы.
105094, Москва, Семеновская наб., 2/1
(495) 975-8910
(495) 360-3865
(495) 360-7293
www.laurus.cc
laurus@laurus.cc

Клубы, федерации России ШАХМАТЫ

Центральный дом шахматиста имени М.М. Ботвинника
м. Кропоткинская
Гоголевский б-р, д. 14
Проводит крупнейшие

русские и международные соревнования.

Российский Государственный Университет Физической Культуры (РГУФК) Кафедра шахмат

Москва, Сиреневый б-р, д.4, м. Черкизовская.
Тел. 166-11-81.
Проводятся турниры с нормой МГ, ММ, рейтинговые.

Шахматный клуб «Октябрьский».

Москва, ул. Большая Якиманка, д.35 стр.2, (код 1-3-5 нажать одновременно), м. «Октябрьская». В клубе проводится 4 турнира в неделю. Допускаются шахматисты с рейтингом ЭЛО ниже 2300. Швейцарская система 11 туров.
Тел.: 238-88-24,
директор клуба Сергей Николаевич Куракулов

Городской шахматный клуб им. Чигорина

191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Конюшенная, д.25
Тел.: (812) 314-72-61, (812) 314-75-61
Расписание работы: понедельник - пятница с 18.00 до 22.00, суббота с 17.00 до 21.00
Проводятся крупные международные соревнования. Организуются рейтинговые турниры и турниры по быстрым шахматам. Проводятся турниры 1-го и 2-го разряда.

Клуб «На Петроградской стороне»

197136, Санкт-Петербург, Малый пр. ПС, 84/86.
Часы работы: с 17.00 до 22.00 ежедневно кроме среды. По субботам и воскресениям проводятся темптурниры – с 12.00 и блицтурниры –

с 16.00. Блицтурниры по вторникам и четвергам – с 18.00. Организуются рейтинговые турниры.

Клуб при дворце культуры железнодорожников

192007, Санкт-Петербург, ул. Тамбовская, 63.
Телефон дворца культуры: 166-46-96.

ШАШКИ

Региональная общественная организация «Федерация шашек Санкт-Петербурга»
191186 Санкт-Петербург ул. Миллионная 22, тел. (812) 533-86-05
Langin@rbcmail.ru

БРИДЖ

Московский клуб спортивного бриджа.
г.Москва, Ленинский проспект д. 32А. Здание Президиума Российской Академии Наук. Главный вход, 2 этаж, бильярдный клуб "Нескучный сад".
Тел. (495) 938-56-86,
www.bridgemoscow.ru

Самарский бридж-клуб
располагается в помещении шахматного клуба ЦСКБ по адресу: пр. Ленина 1. Игры проходят по понедельникам с 19:00 до 23:00. Можно прийти просто посмотреть.
www.samarabridge.org

Ижевский бридж-клуб

Турниры проходят по средам с 18:45 по адресу ул. К. Маркса, 1. Торговый дом "Тройка", кафе "У Папы Грека" (остановка трамвая "Автотехцентр").

Кронштадтский бридж-клуб

располагается в здании ДОФ на ул. Советская, д.43, комн.2. Работает в пятницу с 19:30 и по выходным дням по договоренности.

В Новосибирском Академгородке парные турниры проходят по воскресеньям в кафе "Каприз" - общежитие, ул. Ученых, 8.

Петрозаводский бридж-клуб

Петрозаводский государственный университет, учебный корпус №2 (экономический ф-т), ул. Правды д.1. Справки по телефону: (8142) 70-45-99 (10-12ч.).

Бридж-клуб в Санкт-Петербурге

1. Лиговский - ул. Тамбовская, 63 (м. Лиговская) - среда 18:30, воскресенье 16:00. Контакты - Алексей Степанов - alexei@stepanov.spb.su.
2. Молекула - Василевский остров, 9 линия. По субботам с 17:00.

Смоленский бридж-клуб

ул. Ленина, 12.
«Шахматный клуб».
т.:(808122)3-29-40
Мешков Юрий;
(80812)63-67-91
Василенко Игорь;
e-mail: ppchs@sci.smolensk.ru.

Секция спортивного бриджа АО АвтоВАЗ в Тольятти

проводит открытые турниры по бриджу по понедельникам и четвергам (кроме праздничных дней) с 18:00 до 22:00 по адресу: Фрунзе, 16Б (двухэтажное кирпичное здание в детском парке за ТЦ Русь).

Челябинский бридж-клуб:

Понедельник, среда, 18:00-22:00, ул. Третьего Интернационала, 105, ДК «Победа».

Тюменский бридж-клуб

В бридж играют в кофейне "Кофе-бар" по адресу

Орджоникидзе, 51. Турниры проводятся по воскресеньям с 10 до 14, тел. 24-13-65, 25-14-22.

ПРЕФЕРАНС

Преф-клуб «Адмирал» – Базовый клуб Федерации спортивного преферанса России

Адрес преф-клуба: Москва, Измайловское шоссе, дом. 71-А, метро «Партизанская», гостиница «Альфа» (100 метров от метро), 4-й этаж, преф-клуб; тел. 721-33-22, доб. 64-03 и 231-43-04 (10); admiralcazino@yandex.ru

ПОКЕР

Исполнительный комитет Федерации спортивного покера

Президент: Лесной Дмитрий Станиславович
Секретарь: Горбачёва Елена Геннадиевна
Адрес Федерации для почтовых отправок: 101000, г. Москва, а/я 252 "Лига Игр". Телефон: +7 495 255 -0196

Калининградская область.

Игнатюк Константин Борисович.
Tel.: +74012509404, +79114609404.

ГО

Го клуб «Китай-город».

Клуб работает по средам с 19:00 до 22:00
Адрес клуба : г. Москва, Лучников переулок, дом 4, стр.1
Это буквально в двух шагах от м. «Китай-город»
Тел. 8 926-208-0501

Го в Челябинске.

Клуб работает ежедневно во Дворце пионеров и школьников
Тел. 8 909 746-1283

Го в Екатеринбурге.

Клуб работает по воскресеньям с 14:00 до 18:00
в Центре «Япония» (Машинная, 38) и по понедельникам с 18:00 до 21:00

в центре города (Пушкина, 24, ауд.23)
e-go(c)weiqi.ru
ICQ: 247001192

НАРДЫ

Межрегиональная общественная организация спортивных нардов и бэкгамон

тел. (495) 202-93-18
тел. (495) 202-28-15
факс:(495)203-86-53
121069, Москва, Столовый пер. д.4 строение 4, оф.1 - "МФСНБ"
Гюль Эльдар Алиевич - Президент,
info@sport-nardy.com
тел. 8-916-693-18-65;
Игнатьев Кирилл Борисович - Вице-президент,
blackbaron@list.ru;
Ратников Сергей Борисович - Вице-президент,
news@sport-nardy.com
тел. 8-909-658-90-65.

Федерация Нард Санкт-Петербурга

Президент - Чернов Игорь Алексеевич
г.Санкт-Петербург, ул. Галерная, 22
igor_chernov@bk.ru
т.(812) 928-09-08;
8-911-921-35-30

Ставропольская федерация нарда.

357500, Россия, Ставропольский край, г.Пятигорск, ул.Огородная,39
E-mail: nadirson@mail.ru
(928)340-6-999
(905)413-07-01
(918) 75611327

On-line



ГАМБЛЕР

Клуб умных игр
Гамблер, крупнейший русскоязычный интернет-портал интеллектуальных игр. Можно играть в преферанс, нарды, шахматы, го, рендзю, бридж, Что? Где? Когда?, "Гениум", дебелц, белот, домино, маджонг, кинг и другие игры. Регистрация на сайте занимает всего около минуты. Регулярно организуются очные турниры.
Телефон (495) 2029318
www.gambler.ru



VOG

нарды, шахматы, слова, шашки, реверси.
www.vogclub.com

ПОКЕР

Профессиональная школа покера.
www.pokerstrategy.com

По вопросам размещения информации в рубрику «Адреса» обращаться по тел. (351) 239-80-64, E-mail: ig@intgames.ru

6	9	3	8	5	4	1	2	7
5	2	1	7	9	3	6	8	4
4	7	8	6	1	2	5	9	3
3	8	7	1	4	9	2	6	5
9	4	5	2	8	6	7	3	1
2	1	6	5	3	7	8	4	9
8	6	4	3	7	5	9	1	2
1	5	9	4	2	8	3	7	6
7	3	2	9	6	1	4	5	8

9	2	4	1	3	8	5	6	7
5	6	3	7	4	9	2	1	8
8	1	7	2	6	5	4	9	3
7	5	8	6	2	3	9	4	1
4	3	2	9	5	1	8	7	6
6	9	1	4	8	7	3	5	2
1	4	9	8	7	2	6	3	5
2	7	5	3	9	6	1	8	4
3	8	6	5	1	4	7	2	9



www.gamblergames.com

Самый простой способ выигрывать в

ПОКЕР
ПРЕФЕРАНС
ДЕБЕРЦ
НАРДЫ

www.gamblergames.com