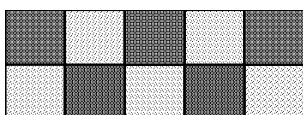




ШАХ



В ТРЯВНА И ПО СВЕТА

БРОЙ 14. ЯНУАРИ, 2003г.

ISSN 2367-8445

Каспаров срещу Deep Blue



ИЗДАНИЕ НА ШК "ТРЯВНА - 2001"

ДНЕС **3 - 8**

- Номинация Шахматен Оскар на ШК “Трявна-2001” 3
- Вътрешен спортен календар на БФШ за 2003г. 4
- Избрани партии от XXV Градско първенство 5 - 8

ПО СВЕТА **8 - 16**

- Каспаров срещу Deep Blue

СВЕТОВНИТЕ ШАМПИОНИ **16 - 17**

- Обобщение

НЕКОРОНОВАНИТЕ ШАХМАТНИ КРАЛЕ **18 - 19**

- Франсоа Андре Даникан Филидор

ИЗБРАНИ ПАРТИИ **20 - 21**

ДЕБЮТНИ КАТАСТРОФИ **21**

ЗНАМЕНИТИ КОМБИНАЦИИ **21 - 22**

ЗАБАВНИ СТРАНИЦИ **23 - 28**

- Метод за творческо обогатяване на шахматната игра 23 - 24
- Колко ценна е шахматната дама 25
- Бялата мишка 25
- Щайниц и кокошката, която снасяла златни яйца 26
- Вързаната дама 26
- Надхитрения хитрец 27
- Нежелателен успех 27
- III Конкурс за решаване на задачи и етюди (№1, №2, №3, №4) 28

Редактори:

Йонко Георгиев

Божидар Генчев

Ивайло Белев

Сътрудници:

Кольо Дабков

За контакти:

www.tryavna2001.org

ДНЕС

На 04.01.03г. стартира турнирната верига “Трявна-2003”, старша възраст. Както се очакваше, състезанието се проведе с доста камерно участие. Очаквано бе и все още ваканционното новогодишно настроение, което бе обхванало състезателите. От това обаче не трябва да се правят трагедии, тъй като тежкия маратон през ноември и декември 2002 не можеше да не даде отражение върху играта, а и това е само началото на турнирна верига.

Вторият кръг се проведе на 01.02.03г. и за разлика от първия, качеството на партиите беше на много по-високо равнище. Както в първия, така и във втория кръг участваха състезатели извън възрастовата група на турнирната верига, които по този начин ще поддържат формата си през годината.

Временно класиране след двата кръга: 1. Петър Христов – 5т. 2. Валентин Тачев – 2т. 3/4. Добрил Маринов – 1т. 3/4. Радослав Маринов – 1т.

Турнирна верига “Трявна-2003”

Първи кръг (04.01.03г.)

№	Участник	1	2	3	точки	място
1	Радослав Маринов	♣	0	1	1	II.
2	Петър Христов	1	♣	1	2	I.
3	Валентин Тачев	0	0	♣	0	III.

Турнирна верига “Трявна-2003”

Втори кръг (01.02.03г.)

№	Участник	1	2	3	4	точки	място
1.	Петър Христов	♣	1	1	1	3	I.
2.	Радослав Маринов	0	♣	0	0	0	IV.
3.	Добрил Маринов	0	1	♣	0	1	III.
4.	Валентин Тачев	0	1	1	♣	2	II.

Шахматен Оскар – 2003

№	Участник	Год.	%	Бр.П.	+	-	=
1.	Петър Христов	14	87.50	8	6	0	2
2.	Ивайло Белев	18	75.00	8	4	0	4
3.	Валентин Тачев	16	43.75	8	2	3	3
4.	Добрил Маринов	13	20.00	5	1	4	0
5.	Радослав Маринов	13	12.50	8	1	7	0

Вътрешен спортен календар на БФШ за 2003г.

Дата	Място	Състезание	Възрастова група
....
12-16.03	Шумен	ДИП	девойки 18
18-24.03	Баня,София	ДИП 1/2	мъже
28-30.03	Рударци	ореп	
01-07.04	София	ДИП	момчета 10,12,14
01-07.04	София	ДИП	момичета 10,12,14
01-07.04	София	ДИП	
01-07.04	София	ДИП	девойки 16
15-17.04	В.Търново	Купа България	
15-17.04	В.Търново	Купа България	момичета 10,12,14
15-21.04	Враца	ДИП	младежи 20
18-22.04	В.Търново	14 Открит шампионат	жени
23-29.04	Пловдив	25 Открит шампионат	мъже
02-03.05	Сандански	ДИП ускорен шах	мъже и жени
04.05	Сандански	ДИП блиц	мъже и жени
05-15.05	Сандански	ДИП финал	мъже
06-11.05	Казанлък	ДИП	девойки до 20
08-09.05	Добрич	Даровете на Каиса	деца до 14
10-11.05	Добрич	Ученически игри финал	младша възраст
17-18.05	Стара Загора	Ученически игри финал	старша възраст
17-23.05	София	Финал	ветерани над 60
19-21.06	Русе	Купа България Пристис	юноши
19-21.06	Русе	Купа България Пристис	девойки 16,18,20
21-23.06	Русе	Опен Пристис	
02-08.07	Варна	5 т-р Надеждите на света	до 12, до 16г.
02-04.07	Оряхово	Открит т-р Камъка	
04-06.07	Мизия	Открит турнир	
09-14.07	Варна	5 т-р Шах в училище	до 12, до 16г.
19-23.07	Разград	ДОП	деца до 14
23-27.07	Разград	10 т-р купа Абритус	
29-31.07	Сливен	ДИП ускорен шах и блиц	момчета 10,12,14
29-31.07	Сливен	ДИП ускорен шах и блиц	юноши 16, 18
29-31.07	Сливен	ДИП ускорен шах и блиц	младежи 20
08-10.08	Боровец	ДИП ускорен шах и блиц	момичета 10,12,14
08-10.08	Боровец	ДИП ускорен шах и блиц	девойки 16,18, 20
19-23.08	Сл.Мин.бани	ДОП Б група	мъже
19-23.08	Сл.Мин.бани	ДОП Б група	жени
25-28.08	Варна	28 т-р Морско конче	юн, дев 10,12,14,16
01-07.09	Тетевен	Тетевен опен	
09-13.09	Плевен	ДОП	юноши 18
09-13.09	Плевен	ДОП	девойки 18
10-21.10	Пловдив	Европейско отборно п-во	мъже и жени
05-12.11	Боровец	ДОП А група	мъже
05-12.11	Боровец	ДОП А група	жени
....	

[....] - пропуснати са някои състезания

Продължаваме с още партии от XXV Градско първенство:

Защита Алехин

Н. Петков - Ив. Белев

1. e4 - ♗f6 2. ♖c3 (Малко изучено и сравнително рядко срещано продължение. Основния вариант се свързва с хода 2. e5. Например 2...♗d5 3. d4 - d6 4. c4 - ♗b6 5. f4 - d:e5 6. f:e5 ♗c6 7. ♕e3 - ♕f5 8. ♗c3 - e6 9. ♗f3 - ♕e7 10. ♕e2 - O-O 11. O-O - f6 12. e:f6 - ♕:f6 13. ♔d2 с равенство. Освен хода 2. ♗c3 е изпробвано 2. d3 - e5 3. f4 - ♗c6 4. ♗f3 (3. f4 - ♗c6 4. f:e5 - ♗:e5 5. ♗f3 - ♗:f3+ 6. ♔:f3 - d5 7. e5 - ♔e7! 8. d4 - ♗e4= Нимцович – Алехин, Ню Йорк, 1927) 4...d5! 5. e:d5 - ♗:d5 6. f:e5 - ♕g4 7. ♕e2 - ♕:f3 8. ♕:f3 - ♔h4+ 9. g3 ♔d4 10. ♔e2=) 2...d5 3. e:d5 (Неточност, след която черните не изпитват никакви затруднения. Правилно е 3. e5 - ♗fd7 4. ♗:d5 (4. e6 - f:e6 5. d4 - ♗f6 6. ♗f3 - g6 ~ с неясна позиция, или 4. f4 - e6 5. ♗f3 - c5 6. g3 - ♗c6 7. ♕g2 - ♕e7 8. O-O - O-O 9. d3 - f6 ♣) 4...♗:e5 5. ♗e3 - c5 6. f4 (6. b3? - ♗bc6 7. ♕b2 - e6 8. f4 - ♗g6 9. g3 - ♕e7 10. ♕:g7 - ♔g8 11. ♕c3 - ♗:f4 ♣ Мухин - Багиров СССР1963) 6...♗ec6 7. ♕c4 - g6 8. ♗f3 - ♕g7 9. O-O - ♗d4 ~ с ваимни шансове)3...♗:d5 4. ♗:d5 - ♔:d5 5. ♗f3 (Още една неточност. Правилно е 5. d4) 5...♕g4 6. ♕e2 - ♗c6 7. c3 (Белите загубиха дебютното сражение.) 7...e5! (Този енергичен ход поставя сериозни проблеми пред белите. Заплашва с 8...e4 и не допуска 8.d4) 8. ♔b3?! (Белите се опитват да търсят спасение в ендшпила, но и след смяната на дамите черните контролират събитията.) 8...♔:b3 9. a:b3 - e4 10. ♗g1 (Внимание заслужаваше и 10. ♗g5 - ♕f5 11. f3) 10...h5 (Интересно беше и 10...♕e6 11. b4 - ♗e5! ♣) 11. ♕:g4 - h:g4 12. ♗e2 - ♕d6 (Белите изпитват сериозни затруднения с развитието си.) 13. ♗g3 /виж диаграмата/ O-O-O! 14. ♗f5 (Само не 14. ♗:e4? - ♔he8! 15. d3 - f5 ♣) 14...g6 15. ♗:d6+ - ♔d6 (Въпреки станалите размени положението на белите е много тежко и едва ли могат да се спасят.) 16. O-O - a6 17. b4 - ♗e5! 18. ♔e1 - f5 19. d4! (Единствен практически шанс.) 19...♗d3 20. ♔e2 - ♗:c1?! (С тази размяна можеше и да не се бърза.) 21. ♔c1 - g5! ♣ 22. ♔e3 (Все едно белите губят пешка. Последен шанс белите търсят в еднотоповен ендшпил, но са лишени от контраигра.) 22...♔dh6 23. h3 - g:h3 24. ♔h3 - ♔h3 25. g:h3 - ♔h3 26. ♔g2 - ♔d3 (Всичко вече е ясно. Черните разполагат с три срещу една пешки на царския фланг.) 27. ♔c2



ДНЕС

- ♔d7 (Централизация. Победата е въпрос на време.) 28. ♚e2 - ♔d6
29. ♚c2 - ♔d5 30. b3 (Не допуска 30. ♔c4, но отслабва пешката на
"с3".) 30...f4 31. ♔h2 - g4 32. ♔g2 - e3! ♠ (Останалото, както се казва,
е ясно и без коментар.) 33. f:e3 - ♚e3 34. ♔f2 - ♔e4 35. d5 - ♔d3 36.
♚c1 - ♔d2 37. ♚a1 - ♚c3 Белите се предават.

П. Рангелов - Кр. Стефанов

В позицията на диаграмата преимуществото на черните е във от съмнение. Те имат отлични перспективи за атака на царския фланг, докато белите са лишени от активна игра и са принудени да изчакват развоя на събитията. 1... ♕h3!? (Интересна тактическа възможност, но тук е мястото да се отбележи, че белите все още разполагат с достатъчно отбранителни ресурси. Значително по-силно беше ♚d8 със заплаха ♗g6 è e4.) 2. g3? (Равносилно на капитулация. Разбира се, не може g:h3 поради ♗g6+. Просто задължително беше 2. ♘e1 и сега вече черните трябва да избират как да продължат. Например 2... ♕:g2!? 3. ♘:g2 - ♘h3+ 4. ♔h1 - ♘:f2+ 5. ♚f2 - ♗:f2 и пешечната линия на черните на царския фланг е твърде внушителна; или 2... ♗g6 3. ♕f3 - ♚ad8 4. ♕:c6 - b:c6 5. ♗f3 и белите все още се държат.) 2... ♘:e2+ 3. ♗:e2 - ♕:f1 4. ♚f1 - ♚fe8 ♠ (Черните освен позиционно вече имат и материално преимущество.) 5. ♘d2 - ♘d4 6. ♗d1 - ♚ad8 7. ♘e4 - ♗f3 8. ♗:f3 (По-добро не се вижда.) 8... ♘:f3+ 9. ♔g2 - ♘d4 10. ♚c1 - ♘e2 и черните без проблем реализират своето преимущество.



Унгарска партия

Н. Петков – В. Тачев

1. e4 - e5 2. ♘f3 - ♘c6 3. ♕c4 - d6 (Черните се отказват от добре познатото 3. ♘f6, водещо към "Дебют на двата коня" и насочват партията в далеч по-малко изучени дебютни схеми. Значително по-често се играе 3... ♕e7 4. d4 - e:d4 5. ♘:d4 - d6 6. ♘c3 - ♘f6 7. O-O - O-O 8. ♕f4 - ♘e5 9. ♕e2 - c6 10. h3 - ♗c7 11. ♗d2 - b5 Балог-Шенман, кореспондентна партия 1937 с равенство.) 4. ♘c3 (След този ход белите трудно могат да разчитат на преимущество. По-добре е 4. c3! - ♕g4 5. d4 - ♗e7 (5... ♗d7 6. ♕d5!) 6. ♕e3! - ♘f6 7. ♗b3 - ♘d8 8. ♘bd2 - g6 9. d:e5 ♠ Льовентфиш - Толуш, Москва 1939г.) 4...f5 5. e:f5 (Ход, с който се отстъпва доброволно центъра. За предпочитане беше 5.d3) 5... ♕:f5 6. d3 - h6? (Абсолютно ненужен ход, отслабващ фатално позицията на царския фланг. След простото 6... ♕e7 и ♗d7 черните

ДНЕС

имат пълноправна игра.) 7. ♕e3 - ♖d7 8. h3 - ♗f6 9. ♗e2 - d5? (Най-малкото прибързано. При нерокирал цар да се предприемат подобни действия е твърде опасно. След 9...0-0-0 10. 0-0-0 - d5! 11. ♕b5 - ♕d6 предвид заплахата 12...d4 позицията може да се оцени като приблизително равна.) 10. ♕b5 (Много неприятна свързка, като заплашва с простото 11. ♗:e5.) 10...a6? (Просто задължително беше 10...♕d6. Сега черните остава без пешка.) 11. ♕:c6 (Възможно беше и веднага 11. ♗:e5.) 11...♗:c6 12. ♗:e5 - ♗e6 13. d4 - ♕b4 14. g4 (Ненужно отслабване. След 14. 0-0 - ♕:c3 15. b:c3 - ♗e4 16. c4+ позицията на белите е спечелена.) 14...♕:c3+ 15. b:c3 - ♕h7 16. f3 - 0-0-0 (Сега вече този ход не е така ефективен.) 17. 0-0 - h5! (Сега ясно се виждат недостатъците на 14-я ход на белите. Черните получиха шансове за атака на царския фланг и играта се изостря.) 18. ♕f4 - ♗hf8 (Слабо изиграно. След 18...h:g4 19. h:g4 - ♗hf8! позицията на белите буди сериозни опасения.) 19. ♗ae1 - h:g4 20. h:g4 - ♗d7 21. ♗h2 - ♕g6 (Тук трябваше да се опита 21...♕:c2!? 22. ♗:d7 - ♗:d7 23. ♕:c7 - ♗:c7 24. ♗:c2 - ♗h8 и макар с пешка по-малко черните разполагат с активна контраигра поради отслабеното положение на белия цар.) 22. ♗:g6 - ♗:g6 23. ♕:c7 (След този ход черните вече са загубени.) 23...♗h8 24. ♗g3 - ♗df8 25. ♗e7! (Енергичен ход с интересна идея.) 25...♗h6 (Закъсняла активност.) /виж диаграмата/ 26. ♕b8! - ♗c6 27. ♕f4 - ♗h7 28. ♗fe1+ - ♗d8 29. ♕g5! - ♗f6 30. ♗b8+ (След този ход всичко е ясно.) 30...♗c8 31. ♗d6+ черните се предават.



Царски гамбит

В. Тачев - Кр. Стефанов

1. e4 - e5 2. f4 - e:f4 (Освен хода в партията, който води до “Приет царски гамбит”, често се играе 2...d5!? (Контрагамбит Фалкбеер) 3. e:d5! - e4 4. d3 - ♗f6 5. d:e4! - ♗:e4 6. ♗f3 - ♕c5 7. ♗e2 - ♕f5 8. ♗c3! - ♗e7 9. ♕e3 - ♕:e3 10. ♗:e3 - ♗:c3 11. ♗:e7+ - ♗:e7 12. b:c3 - ♕e4 13. ♗g5+ анализ на Глазков.) 3. ♗f3 - g5 4. h4 - g4 5. ♗e5 - d6 (Други възможности тук са 5...♕g7 6. d4! - ♗f6 7. ♗c3 - d6 8. ♗d3 - 0-0 9. ♗:f4 - ♗:e4 10. ♗:e4 - ♗e8 11. ♗f2 - ♗e4 12. c3 - ♗f6 или 5...♗f6 6. d4 - d6 7. ♗d3 - ♗:e4 8. ♗e2 - ♗e7 9. ♕:f4 - ♕g7 10. c3 - ♗c6 11. ♗d2 - ♗:d2 12. ♗:d2 - ♗:e2+ ♗) 6. ♗:g4 - ♕e7 (Освен този ход се среща 6...h5 6...♗f6.) 7. d4 - ♕:h4+ 8. ♗d2? (Трудно обясним ход. Правилно е 8. ♗f2 - ♗g5! 9. ♗f3 - ♗c6! 10. ♗:f4 - ♕:f2+ 11. ♗:f2 - ♗:f4+ 12. ♕:f4 - ♗:d4 13. ♗c3)

ПО СВЕТА

8.. ♔g5! 9. ♘h2 (Печална необходимост. Не върви
9. ♕e2, поради f3+) 9...f3+ 10. ♔d3 /виж диаграмата/
10...f:g2! (Белите губят фигура. Крайният изход вече
е ясен.) 11. ♕:g2 - ♔:g2 12. ♕e3 - d5 (Интересно
беше и 12...♘f6.) 13. ♘d2 (По-добре беше 13.♘c3)
13...d:e4+? (Много по-силно беше първо 13...♘f6!)
14. ♘:e4 - ♕f5 15. ♘f3? (Решаваща грешка, водеща
до красив финал, но и след правилното 15. ♔f3 -
♕:e4+ 16. ♔:e4+ - ♔:e4+ 17. ♔:e4 - ♕e7 черните са много по-добре.)
15...♕:e4+ 16. ♔:e4 - ♔g6+ 17. ♔f4 ♕g3# Поучителна миниатюра!



Каспаров срещу Deep Blue

Проектът Deep Blue (Дийп Блу) на IBM започва през 1989, като опит да се проучи употребата на паралелните изчисления за решаването на сложни математически задачи. Екипът на IBM (Хсу, Тан, Кампбел, Джо Хоан и Джери Броди), погледнал на този сложен проект като на задачата как да се конструира компютър, играещ шах, така че да може да предизвика и най-добрите шахматисти в света.

През Февруари 1996 Гари Каспаров се среща с Deep Blue за първи път за да изиграят мач от шест партии с награден фонд \$500000. Въпреки че, Каспаров лесно побеждава предшественика на Deep Blue – Deep Thought, този мач ще се окаже един от най-трудните през цялата кариера на световния шампион.

Само след първата партия Deep Blue отваря нова страница в шахматната история, побеждавайки видимо разстроения Каспаров. Победата на Deep Blue е първият път, когато настоящ световен шампион е победен от компютър при нормални турнирни условия. Но Каспаров не се предава толкова лесно. Световният шампион, познат с упоритостта си и волята за победа, използва способността си да превключва между различни стратегии по време на игра и така печели втората партия. Третата и четвъртата партия, въпреки оспорваната борба, завършват с реми. В петата Каспаров отново променя стратегията си в средата на играта и записва втора победа. При тези обстоятелства световният шампион се нуждае само от реми в шестата партия за да спечели мача. Във финалната партия Deep Blue получава инициативата, но Каспаров изкусно парира военствените атаки на компютъра и печели както партията, така и мача с резултат 4:2. Определяйки мача, като един от най-трудните в кариерата си, Каспаров предлага мач-реванш през следващата 1997, а екипът на IBM веднага се съгласява.

Изминава годината и настъпва момента за мача-реванш. Въпреки че, хората от екипа, стоящ зад Deep Blue, считат за успех историческия мач през предходната година, те са работили много усилено през последните 12 месеца за да подобрят възможностите му. Повишената изчислителна мощ ще позволи на Deep Blue да се адаптира към нови стратегии по време на игра. Тактиката на Каспаров да сменя стратегията си по време на партията, благодарение на която спечели мача през 1996, този път няма да бъде толкова ефективна. “Шахматното познание” на

ПО СВЕТА

Deer Blue също е нараснало значително, благодарение на положените усилия от консултанта на екипа – международния гросмайстор Джоел Бенджамин. “Прекарахме много време, няколко месеца, работейки с гросмайстора.” – заявява Кампбел. “Понякога има неща, които един гросмайстор знае, но които е много трудно да се сложат в компютърна програма. Затова работим здравата, за да научим колкото се може повече за шахмата.” Друго подобрение е в скоростта: “В шахматните програми скоростта е много важна. Колкото си по-бърз, толкова по-силно играеш.” Това означава, че Deer Blue ще може да преглежда и оценява два пъти повече шахматни позиции в секунда отколкото през миналата година. Колко точно? Според разработчиците, ще може да преглежда грубо 200 милиона позиции в секунда. За сравнение, Гари Каспаров може да преглежда приблизително три позиции в секунда. Deer Blue е мощен суперкомпютър и изключителен шахматист, но неговите способности са напълно зависими от хората, стоящи зад неговата разработка.

Ето и някои от 20-те правила, по които ще се проведе мача-реванш:

1. *Всеки играч трябва да направи 40 хода за два часа, след това 20 хода за един час, и всички останали ходове в рамките на допълнителни 30 минути. Времето неизползвано през някой от периодите се запазва за следващия.*

3. *По време на откриването, Каспаров ще тегли чоп за определяне на цветовете на фигурите в първата партия. След това ще се редуват, независимо от резултата на партиите.*

5. *Операторът, който ще комуникира с Deer Blue, по своя преценка, може да седне зад шахматната дъска срещу Каспаров, като след всеки ход на Deer Blue трябва да натиска часовника. Въпреки че, когато Deer Blue е на ход, операторът е свободен да се разхожда наоколо по нераздрознителен начин, той не може да напуска дъската или да извършва движения по раздрознителен или отвлечащ вниманието начин, когато е на ход Каспаров.*

7. *Ако възникне технически проблем, операторът може да го отстрани само ако не е Каспаров на ход. По време на техническия проблем часовника на Deer Blue не се спира. В допълнение Каспаров ще получи възстановяващ бонус от пет минути за да се компенсира нарушаването на концентрацията му.*

14. *Операторът може да предложи, приеме или отхвърли реми от името на Deer Blue. Това може да бъде направено с или без консултиране с Deer Blue.*

15. *Както Каспаров, така и операторът трябва да записват ходовете на партията поне до шейсетия ход, след което записването е по избор.*

Наградния фонд възлиза на зашеметяващите \$1.1 милиона, \$700 хиляди за победителя. Предположенията за изхода на мача са в полза на Каспаров. Убедителното му превъзходство през 1996 кара експертите да прогнозируют 4 от 6т. в негова полза.

Мачът се провежда между 3 и 11 май в центъра на Манхатън. Партиите се играят на 35 етаж, а на приземния всеки заплатил \$25 (около 500 човека) може да наблюдава партиите. Коментар към партиите дават Ясер Сеираван и Морис Ашли с помощта на Майк Валво. В същото време световния шампион от 1995 сред компютърните програми – Фриц е използван също да анализира партиите. Интересен е фактът, че анализите на Фриц в партия 1 значително се различавали от тези на експертите.

Партия №1 03.05.1997г.

Каспаров започна с белите фигури и опита безопасното позиционно Рети, но веднага бе заварден от втория ход на Deep Blue. Това показа, че екипът е направил значителни подобрения в дебютната подготовка на компютъра. Каспаров постигна малко удобно преимущество. Точно когато човек можеше да си помисли, че ще използва позиционното си преимущество за да притисне Deep Blue, програмата изведнъж и неочаквано разкри позицията, карайки коментаторите да започнат да се притесняват за шансовете на Каспаров. Разбира се, всичките тези притеснения бяха напразни; Каспаров демонстрира, че е видял всичките тези усложнения и държи ситуацията под контрол. Световния шампион жертва качество за пешка за да достигне до такъв тип позиция, в каквато компютрите са особено слаби, а именно, позиционна компенсация за материал. Каспаров размени фигури за да достигне ендшпил с качество по-малко, но в който фигурите на Deep Blue нямаха добри полета и свързаните проходни пешки на белите постигнаха победата. Интересен е фактът, че през цялата партия нито една от фигурите на Каспаров не пресече четвъртия хоризонтал.

бели: Каспаров

черни: Deep Blue

1. ♖f3 - d5 2. ♘g3 - ♙g4 3. ♛b3 - ♗d7 4. ♙b2 - e6 5. ♙g2 - ♗gf6 6. 0-0 - c6 7. d3 - ♙d6 8. ♗bd2 - 0-0 9. h3 - ♙h5 10. e3 - h6 11. ♖e1 - ♖a5 12. a3 - ♙c7 13. ♗h4 - g5 14. ♗hf3 - e5 15. e4 - ♗fe8 16. ♗h2 - ♖b6 17. ♖c1 - a5 18. ♗e1 - ♙d6 19. ♗df1 - d:e4 20. d:e4 - ♙c5 21. ♗e3 - ♗ad8 22. ♗hf1 - g4 23. h:g4 - ♗:g4 24. f3 - ♗:e3 25. ♗:e3 - ♙e7 26. ♗h1 - ♙g5 27. ♗e2 - a4 28. b4 - f5 29. e:f5 - e4 30. f4 - ♙:e2 31. f:g5 - ♗e5 32. g6 - ♙f3 33. ♙c3 - ♖b5 34. ♖f1 - ♖:f1+ 35. ♗f1 - h5 36. ♗g1 - ♗f8 37. ♙h3 - b5 38. ♗f2 - ♗g7 39. g4 - ♗h6 40. ♗g1 - h:g4 41. ♙:g4 - ♙:g4 42. ♗:g4+ - ♗:g4+ 43. ♗g4 - ♗d5 44. f6 - ♗d1 45. g7 1:0

След партията видимо ликуващия Каспаров слезе за да отговори на въпросите на публиката. Там беше и мрачния екип на Deep Blue, много разочарован от играта на тяхното чудо. Първото впечатление от партията бе, че Deep Blue игра добре, с изключение на няколко губещи време хода и един слаб позиционен ход. Каспаров трябваше да играе прецизно, за да бие компютъра. След партията изглеждаше, че всички предвиждат пълен разгром на Deep Blue. Джоел Бенджамин, шахматистът, стоящ зад електронния шахматист също беше много разочарован от играта на Deep Blue. От проведените тестове той беше убеден, че Deep Blue може да играе много по-добре отколкото в партия 1. Тази партия илюстрира някои основни теми, които ще се повтарят и в следващите пет партии. Първо, Deep Blue е изключително запознат с дебютите. Това не е изненада за шахматните програмисти, а по-скоро може да бъде за Каспаров. Второ, Deep Blue все още прави “компютърни” ходове – такива, с които коментаторите обичат да се шегуват – но грешките не са толкова големи както в предишния мач. Трето, Каспаров не се подвоуми да даде материал за позиционно преимущество. Той вярва, че компютрите не могат правилно да преценяват позиции с материален

ПО СВЕТА

дисбаланс. Също така анализите след партията показаха, че Деер Blue е можел да направи реми, след смяната дамите. Като цяло Каспаров трябва да е много доволен от първата партия; той игра добре, а играта на Деер Blue точно съвпаднаше с очакванията му. Човешкото превъзходство в шаха изглеждаше в безопасност поне през следващата година.

Партия №2 04.05.1997г.

С черните фигури Каспаров изненада всички като игра пасивен вариант на Испанска партия. Първоначално изглеждаше като добър дебютен избор, поради закрития характер на позицията. Играенето на такъв тип позиции с черните е част от стратегията на Каспаров в побеждаването на компютъра, защото хората са много по-силни от компютрите в такъв род позиции. Човек мисли принципно как може да осъществи дадени маневри в блокираната позиция, докато компютъра изчислява ход след ход, търсейки най-добрата за него позиция т.е. тази където има най-много пространство, владее най-много линии и има най-много полета, на които могат да отидат фигурите му. Така че в блокирана позиция компютрите не се чувстват добре.

бели: Деер Blue

черни: Каспаров

1. e4 - e5 2. ♖f3 - ♗c6 3. ♕b5 - a6 4. ♕a4 - ♗f6 5. O-O - ♕e7 6. ♜e1 - b5 7. ♕b3 - d6 8. c3 - O-O 9. h3 - h6 10. d4 - ♜e8 11. ♗bd2 - ♕f8 12. ♗f1 - ♕d7 13. ♗g3 - ♗a5 14. ♕c2 - c5 15. b3 - ♗c6 16. d5 - ♗e7 17. ♕e3 - ♗g6 18. ♖d2 - ♗h7 19. a4 - ♗h4 20. ♗:h4 - ♖:h4 21. ♖e2 - ♖d8 22. b4 - ♖c7 23. ♜ec1 - c4 24. ♜a3 - ♜ec8 25. ♜ca1 - ♖d8 26. f4 - ♗f6 27. f:e5 - d:e5 28. ♖f1 - ♗e8 29. ♖f2 - ♗d6 30. ♕b6 - ♖e8 31. ♜3a2 - ♕e7 32. ♕c5 - ♕f8 33. ♗f5 - ♕:f5 34. e:f5 - f6 35. ♕:d6 - ♕:d6 36. a:b5 - a:b5 37. ♕e4 - ♜a2 38. ♖:a2 - ♖d7 39. ♖a7 - ♜c7 40. ♖b6 - ♜b7 41. ♜a8+ - ♖f7 42. ♖a6 - ♖c7 43. ♖c6 - ♖b6+ 44. ♖f1 - ♜b8 45. ♜a6 1-0

Това доказва, че победата на Деер Blue през миналата година не беше случайност. Компютъра зашемети публиката и наблюдаващите гротмайстори с невероятната си позиционна игра в блокираната позиция. През цялата партия Каспаров игра пасивно и нямаше никаква контраигра. Само за кратко някои от фигурите му прекосиха четвъртия хоризонтал; през повечето време фигурите му бяха струпани на последните две линии. Също така световния шампион не направи нито една очевидна грешка, по-скоро загубата му се дължеше на серия пасивни ходове. Седмица след мача Каспаров изказа своето възхищение от играта на Деер Blue в партия 2: "Решаващата партия беше втората. Тя остави белег в паметта ми и ми попречи да постигна обикновената цялостна концентрация в следващите партии. Във втората партия на Деер Blue видяхме нещо, което отиде отвъд най-смелите ни очаквания за това, колко добре един компютър може да предвиди дългосрочните позиционни последици на своите решения. Машината отказа да навлезе в позиция, в която има кратковременно

ПО СВЕТА

преимущество, показвайки чисто човешко чувство за опасност. Мисля, че това е преломен момент в компютърните науки, който може да спечели на IBM и екипа на Deep Blue Нобелова награда. Дори днес, седмици по-късно, никоя друга шахматна компютърна програма не може правилно да оцени последствията от позицията на Deep Blue.”

Не минало много време преди шахматното общество в Интернет да започне да анализира партията и да открие шокираща изненада: Каспаров се е предал в реми позиция. Изцяло надигран през цялата партия, с неизбежно поражение на хоризонта, Каспаров предпочел да се предаде, отколкото да понесе унижението от доиграването. Но Deep Blue направил критична грешка, позволяваща на Каспаров вечен шах след около 20 хода. Анализите са доста дълбоки и се простират малко зад тези на Deep Blue, и очевидно и зад тези на Каспаров. Това е първият път, когато Каспаров се предава в реми позиция. Но въпреки този пропуск не трябва на омаловажаваме изключителната игра на Deep Blue в тази партия.

Партия №3 06.05.1997г.

След прекрасното представяне на Deep Blue в партия 2, отново се наблюдава нормален компютър-срещу-човек шах. Deep Blue игра по-скоро както в първата партия, смесвайки няколко лоши позиционни хода с някои превъзходни тактически идеи. Сигурно е трудно да се изправиш срещу невидим противник, който играе толкова непостоянно, а в някои позиции перфектно.

Световния шампион донесе истинска изненада още с първия си ход, който доведе към дебют, очевидно специално подготвен за компютъра, нещо което Каспаров никога няма да играе срещу човек. Идеята е да се избегне тактиката, в която Deep Blue има превъзходство, а да се направят стратегическите фактори от първостепенно значение. Изглежда, че този план проработи, защото Deep Blue съвсем се оплете. Но за да компенсират това, компютъра направи това, което всички машини обичат да правят по време на шахматна партия – сграбчи пешка и отказа да я върне. Позицията на Каспаров ставаше все по-добра. Deep Blue “правеше всичко възможно да загуби партията, но не достатъчно”, каза Каспаров след мача. С неизбежна загуба, предречена от наблюдателите на партията, Deep Blue изигра великолепен (макар и да не изглежда на пръв поглед такъв) ход с офицера, който видимо шокира Каспаров и го убеди да го размени за най-силната си фигура – кон, стабилно разположен на идеално централно поле. Поради блокираната позиция Deep Blue се задоволи да изчаква с празни ходове на царя си, докато Каспаров се мъчи да открие печеливш план. Но след шест хода бе принуден да предложи реми.

бели: Каспаров

черни: Deep Blue

1. d3 - e5 2. ♘f3 - ♘c6 3. c4 - ♘f6 4. a3 - d6 5. ♘c3 - ♙e7 6. g3 - O-O 7. ♙g2 - ♙e6 8. O-O - ♖d7 9. ♘g5 - ♙f5 10. e4 - ♙g4 11. f3 - ♙h5 12. ♘h3 - ♘d4 13. ♘f2 - h6 14. ♙e3 - c5 15. b4 - b6 16. ♚b1 - ♙h8 17. ♚b2 - a6 18. b:c5 - b:c5 19. ♙h3 - ♖c7 20. ♙g4 - ♙g6 21. f4 - e:f4 22. g:f4 - ♖a5 23. ♙d2 - ♖:a3 24. ♚a2 - ♖b3 25. f5 - ♖:d1 26. ♙:d1 - ♙h7 27. ♘h3 - ♚fb8 28. ♘f4 -

ПО СВЕТА

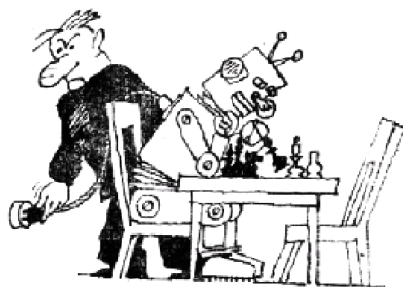
♙d8 29. ♗fd5 - ♗c6 30. ♙f4 - ♗e5 31. ♙a4 - ♗:d5 32. ♗:d5 - a5
33. ♙b5 - ♗a7 34. ♖g2 - g5 35. ♙:e5+ - d:e5 36. f6 - ♙g6 37. h4
- g:h4 38. ♖h3 - ♖g8 39. ♖:h4 - ♖h7 40. ♖g4 - ♙c7 41. ♗:c7 - ♗c7
42. ♗a5 - ♗d8 43. ♗f3 - ♖h8 44. ♖h4 - ♖g8 45. ♗a3 - ♖h8 46.
♗a6 реми.

Както обикновено след партия, която не е загубил, Каспаров отиде да отговори на въпросите на коментаторите и публиката. Вместо да коментира току-що завършилата партия, Каспаров бе въввлечен в дискусия около втората партия, признавайки че дотолкова бил зашеметен от играта на Deer Blue, че дори започнал да се чуди дали Deer Blue сам измисля ходовете си или са правени от човек. Повтаряйки, че знае как компютрите играят шах, не можел да си обясни, как Deer Blue би могъл да измисли брилянтния ход 37. ♙e4; ход, който може да бъде намерен само от най-добрите играчи в света, а да изпусне “лесното” реми в края на партията. (Трябва да припомним, че Каспаров също не видя ремито, така че може би не е било толкова лесно.)

Обяснението за аномалията за шахматните компютърни програмисти е очевидно: Deer Blue изразходва 15 минути за да намери 37. ♙e4, което е доста над определеното 3 минути на ход. При разглеждането на вариантите първоначалния ход 37. ♖b6 пропада, защото Deer Blue вижда, че печели материал, но Каспаров получава значителна компенсация за това. Така че, всичко опира до това колко добре Deer Blue може да прецени материално-позиционните размени. Каспаров просто не може да повярва, че машина е способна на това. От друга страна както хода с офицера е бил в областта на претърсване, така вечния шах е бил твърде на дълбоко за да може програмата да го намери.

Партия №4 07.05.1997г.

В четвъртата партия с черните световния шампион отново изненада експертите с дебют, който никога преди това не бе играл в турнири. Така получи неудобна позиция и хората започнаха да се притесняват да не се повтори партия 2. Въпреки това, той демонстрира дълбочина в разбирането на позицията и превъзможна ранните трудности. След жертва на пешка от страна на Каспаров ситуацията на дъската се промени и Deer Blue не се



ориентира много добре. Дори се наложи да бъде рестартиран, което видимо забавляваше Каспаров. Deer Blue имаше пешка повече, но двете пешки на Каспаров бяха съединени и можеха да се поддържат. И точно когато grosмайсторите се готвеха да погребат компютъра, той намери фантастична защита, която не позволи на двете пешки да тръгнат на някъде. Една от пешките на Deer Blue започна пътя си към своята цел, а когато и другата се запъти натам Каспаров не издържа и предложи реми. Световния шампион бе достигнал печеливш ендшпил, но победата му се изплъзна в критичния момент, защото се бе замислил по-дълго в началото на партията и сега трябваше да побърза с последните си ходове за да премине контролата от 40 хода. Анализите след това показаха, че Каспаров е изпуснал поне една възможност да спечели.

ПО СВЕТА

бели: Deep Blue

черни: Каспаров

1. e4 - c6 2. d4 - d6 3. ♘f3 - ♘f6 4. ♘c3 - ♙g4 5. h3 - ♙h5 6. ♙d3 - e6 7. ♙e2 - d5 8. ♙g5 - ♙e7 9. e5 - ♘fd7 10. ♙:e7 - ♙:e7 11. g4 - ♙g6 12. ♙:g6 - h:g6 13. h4 - ♘a6 14. O-O-O - O-O-O 15. ♗dg1 - ♘c7 16. ♙b1 - f6 17. e:f6 - ♙:f6 18. ♗g3 - ♗de8 19. ♗e1 - ♗hf8 20. ♘d1 - e5 21. d:e5 - ♙f4 22. a3 - ♘e6 23. ♘c3 - ♘dc5 24. b4 - ♘d7 25. ♙d3 - ♙f7 26. b5 - ♘dc5 27. ♙e3 - ♙f4 28. b:c6 - b:c6 29. ♗d1 - ♙c7 30. ♙a1 - ♙:e3 31. f:e3 - ♗f7 32. ♗h3 - ♗ef8 33. ♘d4 - ♗f2 34. ♗b1 - ♗g2 35. ♘ce2 - ♗g4 36. ♘:e6+ - ♘:e6 37. ♘d4 - ♘:d4 38. e:d4 - ♗d4 39. ♗g1 - ♗c4 40. ♗g6 - ♗c2 41. ♗g7+ - ♙b6 42. ♗b3+ - ♙c5 43. ♗a7 - ♗f1+ 44. ♗b1 - ♗ff2 45. ♗b4 - ♗c1+ 46. ♗b1 - ♗cc2 47. ♗b4 - ♗c1+ 48. ♗b1 - ♗b1+ 49. ♙:b1 - ♗e2 50. ♗e7 - ♗h2 51. ♗h7 - ♙c4 52. ♗c7 - c5 53. e6 - ♗h4 54. e7 - ♗e4 55. a4 - ♙b3 56. ♙c1 реми.

След партията отново слезе при публиката, но това не беше онзи изключително уверен Каспаров, а само негова бледа сянка. На въпроса за печелившата възможност в края на партията Каспаров отговори: “Бях уморен и не можах да измисля такава”, показвайки изненадващо безразличие към пропуснатата златна възможност за печалба с черните. Стоеше един човек, който изглеждаше обезсърчен и разбит. След четирите партии резултата беше равен, но ако погледнеш Каспаров би имал чувството, че в неговото съзнание всичко вече е свършило.

Партия №5 10.05.1997г.

След двудневна почивка (добре дошла за Каспаров) следва ред и на петата партия. Шампионът изглежда още в шок от травмата във втората партия, когато бе надигран от компютъра и се предаде в реми позиция. В днешната партия той продължи своята свръх внимателна стратегия в дебюта, която и този път пожъна успех под формата на два могъщо изглеждащи офицера. Deep Blue, както винаги бе равнодушен и изигра такъв поразителен 11 ход, че шампиона се вторачи в Кампбел сякаш искаше да каже “Това сериозно ли е?” (коментарът му след партията за този ход бе: “Понякога и компютъра прави човешки ходове.”). Въпреки това не можа да се възползва напълно от съмнителните ходове на Deep Blue в дебюта и скоро беше притиснат както на дъската, така и от часовника. Deep Blue сам си създаде трудностите, предлагайки странна размяна на дамите, която облекчи Каспаров, давайки му възможност да придобие по-добра пешечна структура и инициативата. Така той успя да надиграе машината, изолирайки фигурите ѝ, като даде пешка за да си я възвърне по-късно по изгоден начин. Накрая партията достигна ендшпил, в който комбинираната интуиция на всички настоящи върхови играчи не би могла да надвие суровата изчислителна мощ на Deep Blue. Каспаров изглежда, че имаше пешка, на която бе предопределено да се превърне в дама, но компютъра като че ли въобще не я забелязваше,

ПО СВЕТА

разигравайки фигурите си на дамския фланг. “Какво прави?”, искаха да знаят всички. Отговорът дойде, когато царят на Deep Blue тръгна напред, с което приключи серията от великолепенни ходове, чиято крайна цел бе вечния шах. В крайна сметка шампиона заключи: “Когато и двете страни играят добре, играта завършва с реми.”

бели: Каспаров

черни: Deep Blue

1. ♖f3 - d5 2. g3 - ♙g4 3. ♙g2 - ♗d7 4. h3 - ♙:f3 5. ♙:f3 - c6 6. d3 - e6 7. e4 - ♗e5 8. ♙g2 - d:e4 9. ♙:e4 - ♗f6 10. ♙g2 - ♙b4+ 11. ♗d2 - h5 12. ♖e2 - ♖c7 13. c3 - ♙e7 14. d4 - ♗g6 15. h4 - e5 16. ♗f3 - e:d4 17. ♗:d4 - O-O-O 18. ♙g5 - ♗g4 19. O-O-O - ♗he8 20. ♖c2 - ♖b8 21. ♖b1 - ♙:g5 22. h:g5 - ♗6e5 23. ♗he1 - c5 24. ♗f3 - ♗d1+ 25. ♗d1 - ♗c4 26. ♖a4 - ♗d8 27. ♗e1 - ♗b6 28. ♖c2 - ♖d6 29. c4 - ♖g6 30. ♖:g6 - f:g6 31. b3 - ♗:f2 32. ♗e6 - ♖c7 33. ♗g6 - ♗d7 34. ♗h4 - ♗c8 35. ♙d5 - ♗d6 36. ♗e6 - ♗b5 37. c:b5 - ♗d5 38. ♗g6 ♗d7 39. ♗f5 ♗e4 40. ♗:g7 ♗d1+ 41. ♖c2 ♗d2+ 42. ♖c1 ♗a2 43. ♗:h5 ♗d2 44. ♗f4 ♗:b3+ 45. ♖b1 ♗d2 46. ♗e6 c4 47. ♗e3 ♖b6 48. g6 ♖:b5 49. g7 ♖b4 реми.

Гари Каспаров, който вижда себе си като “последния останал човек” в мисията си да спаси шаха от превръщането му в математическа формула, сега трябва да спечели с черните в последната партия за да спечели и мача, което е наистина внушителна задача. След това реми мачът отново е наравно – 2.5:2.5, със само още една партия, оставаща да се играе, което повишава напрежението до едно почти непоносимо равнище.

Партия №6 11.05.1997г.

Днес напрежението бе обхванало Каспаров. Причината за това не са \$300000 разлика между първото и второто място или огромния медиен интерес. Причината е великолепената игра на Deep Blue, с която световния шампион не може да се примири. Каспаров дойде на мача неуравновесен, за пръв път в кариерата си позволил да бъде завладян от емоциите си, а не от логичните импулси на своя шахматен гений, поради което беше изгубил своята обективност.

Какво можем да кажем за историческата партия б? Тя завърши точно както започна. В неочакван обрат, Каспаров избегна любимите си дебютни ходове и започна да играе като дългогодишния си човешки съперник Анатолий Карпов, който обожаваше да се защитава с Каро-Кан. Това беше ясен знак, че нещо не е наред. На седмия ход Каспаров направи грешка, позволяваща жертва на кон, която е много силна. Бърза справка в базата данни на компютъра показва, че от девет играчи, позволили тази жертва, само един е оцелял и то с голяма доза късмет. Но при Deep Blue късметът не играе роля, поради което станавме свидетели на изключително къса партия, завършила под час, която всъщност приключи за пет минути. Осъзнавайки колко безнадеждна бе позицията му, Каспаров се предаде на 19 ход и така загуби мача с 3,5:2,5.

СВЕТОВНИТЕ ШАМПИОНИ

бели: *Deer Blue*

черни: *Каспаров*

1. e4 - c6 2. d4 - d5 3. ♖c3 - d:e4 4. ♗:e4 - ♗d7 5. ♗g5 - ♗gf6
6. ♗d3 - e6 7. ♗1f3 - h6 8. ♗:e6 - ♗e7 9. O-O - f:e6 10. ♗g6+ -
♜d8 11. ♗f4 - b5 12. a4 - ♗b7 13. ♚e1 - ♗d5 14. ♗g3 - ♗c8
15. a:b5 - c:b5 16. ♗d3 - ♗c6 17. ♗f5 - e:f5 18. ♚e7 - ♗:e7 19.
c4 1:0

Как може да се обясни такова недоглеждане от страна на световния шампион в една от най-важните му партии през живота? Някои предполагат, че Каспаров умишлено е навлязъл в този вариант, защото имал собствено опровержение. Ако е така, то *Deer Blue* опроверга опровержението. Но това е малко вероятно. Изражението на ужас на лицето на Каспаров, когато осъзнава какво е направил, показва какво наистина се е случило – направил е грешка. По-вероятното обяснение е, че той



прережда ходовете, като играе h6 преди ♗d6. Но дори причината за загубата на Каспаров да е инцидентно пререждане на ходовете, това не го извинява за избора му на дебют, който играе рядко срещу противниците си. Въпреки загубата на Каспаров като цяло той игра по-добре от *Deer Blue*, но не можа да реализира възможностите си.

След историческата победа на *Deer Blue* в този мач, създателите му получават награда от \$100000, която е била определена през 1980 да бъде дадена, когато компютър за пръв път бие световен шампион на шах.

Загубата на Каспаров не е поражение за човечеството, а негов триумф, защото човекът е намерил начин да овладее една сложна технология, за да създаде илюзията за интелект.

Световни шампионки

Вера Менчик (Великобритания)	1927-1944
Людмила Руденко (СССР)	1950-1953
Елисавета Бикова (СССР)	1953-1956, 1958-1962
Олга Рубцова (СССР)	1956-1958
Нона Гаприндашвили (Грузинска ССР)	1962-1978
Мая Чибурданидзе (Грузинска ССР)	1962-1991
Кси Джун (Китай)	1991-1996, 1999-2000
Жужа (Сюзан) Полгаг (Унгария)	1996-1999
Жу Чен (Китай)	2001-....

СВЕТОВНИТЕ ШАМПИОНИ

Неофициални световни шампиони

Руй Лопес (Испания)	1560-1575
Джовани Леонардо Кутри (Италия)	1575-1587
Паоло Бой (Италия)	1587-1598
Алесандро Салвио (Италия)	1598-1621
Джоакино Греко (Италия)	1621-1634
Сир де Легал де Кермур (Франция)	1730-1750
Франсоа Андре Даникан Филидор (Франция)	1750-1795
Александр Дешапел (Франция)	1795-1821
Луи Шарл Мае де Лабурдоне (Франция)	1821-1840
Пиер Шарл Фурние де Сент-Аман	1840-1843
Хауърд Стаунтън (Англия)	1843-1951
Адолф Андерсен (Германия)	1851-1858, 1859-1866
Пол Морфи (САЩ)	1858-1859
Вилхелм Щайниц (Австрия)	1866 -1886

Официални световни шампиони

Вилхелм Щайниц (Австрия)	1886-1894
Емануел Ласкер (Германия)	1894-1921
Хосе Раул Капабланка (Куба)	1921-1927
Александър Алехин (Франция)	1927-1935, 1937-1946
Макс Еве (Холандия)	1935-1937

Официални световни шампиони на ФИДЕ

Михаил Мойзиевич Ботвиник (СССР)	1948-1957, 1958-1960, 1961-1963
Василий Василиевич Смилов (СССР)	1957-1958
Михаил Нехемиевич Тал (СССР)	1960-1961
Тигран Вартанович Петросян (СССР)	1963-1969
Борис Василиевич Спаски (СССР)	1969-1972
Роберт Джеймс Фишер (САЩ)	1972-1975
Анатолий Евгениевич Карпов (СССР)	1975-1985, 1993-1999
Гари Кимович Каспаров (СССР)	1985-1993
Александър Халифман (Русия)	1999-2000
Вишванатан Ананд (Индия)	2000-2001
Руслан Пономарьов (Украйна)	2001-.....

Световни шампиони на Професионалната шахматна асоциация

Гари Каспаров (Русия)	1993-2000
Владимир Крамник (Русия)	2000-.....

НЕКОРОНОВАНИТЕ ШАХМАТНИ КРАЛЕ

В многовековната история на борбата за шахматно господство са вплетени вълнуващи и драматични събития, свързани с интересни и надарени личности. Някои от шахматистите са непобедими в продължение на десетилетия, други – по-малко и от година. Както едните, така и другите обаче са широко популярни и обкръжени с ореола на величието, мъдростта, а често и с митична тайнственост. Обаче за първите битки между най-добрите шахматисти не знаем нищо.

Официалната борба за шампионската шахматна титла датира едва от 1886 г., въпреки че и преди това редица шахматисти са смятани за непобедими сред своите съвременници. Макар и неофициално всеки от тях е носел титлата „световен шампион”. Наричат ги и некороновани шахматни крале.

Според някои от източниците първите некороновани шахматни крале са италианците Паоло Бой и Джовани Леонардо, които спечелват двубоите с испанските си съперници в двореца на Филип II през 1575 г. Други изследователи са на мнение, че първият некоронован шахматен крал е италианеца Джоакино Греко, безспорно най-силният шахматист от първата половина на XVII век. Повечето шахматни историци обаче смятат за пръв некоронован шахматен крал Андре Даникан Филидор, защото целият път на Бой и Леонардо е свързан само с двубоите срещу испанците Лопес и Серон (два кратки мача от по няколко партии, играни при неясни обстоятелства и условия) и защото, без да се оспорва превъзходството на Греко над всичките му съвременници, до нас не е достигнало нито едно име на негов съперник; не е известно къде и кога са се състояли двубоите с тях; не е запазена негова партия, от която да съдим за класата му. Повечето от примерите, приведени в сборника му, създаден през 30-те години на XVII Век, са партии с учебен характер, взети от трудовете на италианските майстори, а останалите са измислени с цел да се извлече поука от характерните грешки в дебюта и мителшпила.

Франсоа Андре Даникан Филидор (1726—1795), Франция. Произхожда от семейство на музиканти. Според някои данни Филидор е приет в хоровата капела на крал Луи XV, когато е само 6-годишен. Именно сред музикантите той се запознава с шахматната игра и прави първите си стъпки на шахматист. Няколко години по-късно става редовен посетител на знаменитото шахматно кафене „Режанс” в Париж. Неговият учител Легал, шампион в шахматните състезания в кафенето, отначало му дава преднина от един топ, но от 1743 г. (Филидор е 17-годишен) те вече играят при равни условия. Шахматната кариера на Филидор е блестяща. Тя е неразривно свързана с Лондон, където той има много шахматни приятели и се ползва с голям авторитет. При едно от първите си посещения там (1747) Филидор неочаквано за



всички побеждава най-силните шахматисти по това време — Филип Стама с $+8 - 1 = 1$, и Абрахам Янсен с $+4 - 1 = 0$. Също в Лондон той издава на френски език своя учебник „Анализ на шахматната игра” (1749), който скоро става настолна книга за шахматистите - негови съвременници, и е издавана повече от 100 пъти на различни езици. През 1755 г. в кафене „Режанс” в Париж

НЕКОРОНОВАНИТЕ ШАХМАТНИ КРАЛЕ

Филидор побеждава в мач и своя учите Легал, шампион на френската столица, и получава от възхитените си почитатели жезъл — символ на неоспоримото му шахматно първенство. Най-голяма слава Филидор извоюва чрез своите блинд сеанси. При един от тях (1784) спечелва двете партии, а третата завършва реми - невероятен за времето успех.

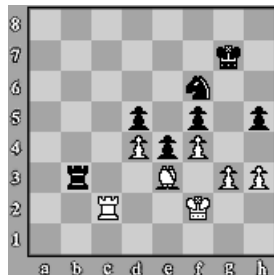
Голяма е заслугата на Филидор и за развитието на шахматната наука. Той изпреварва значително времето си със своите теоретични разработки и принципи за развитието на фигурите, значението на центъра, ролята на пешките и т. н., описани в учебника му „Анализ на шахматната игра”. Според Филидор пешката е „душата на шахматната партия, ... пешките са тези които изграждат атаката и защитата, от тяхното добро или лошо разположение зависи победата или загубата на една партия”. Някои от неговите съвети могат да станат ръководно начало и за всеки съвременен шахматист: *Никаква атака на противника не е опасна, ако не успее да разбие центъра ни; Никога не е изгодно да разменяме царската пешка (e4, e5) за офицерска (f4, f5) или дамската пешка (d4, d5) за офицерската на дамското крило (c4, c5), като имаме предвид голямата роля на царската и съответно на дамската пешка в центъра и за поддържане на господството в центъра.* Той изследва и редица ендшпилни позиции: дама срещу топ, топ и офицер срещу топ, еднотоповни ендшпили и пр. От ранните му партии не е запазена нито една. Едва след 1786 г. англичанинът Атвуд записва 68 негови партии. Филидор е известен и като един от основоположниците на френската комична опера. Автор е на 21 опери, някои от които се изпълняват и днес. Представената партия Филидор играе в сеанс на едновременна игра срещу трима партньори, без да гледа на шахматната дъска. Тя е ярък пример за неговото стратегическо майсторство.

Дебют на офицера

Брюл - Филидор

Лондон, 1783

1. e4 - e5 2. ♘c4 - c6 3. ♔e2 - d6 4. c3 - f5 5. d3 - ♘f6 6. e:f5 - ♘:f5 7. d4 - e4 8. ♘g5 - d5 9. ♘b3 - ♘d6 10. ♘d2 - ♘bd7 11. h3 - h6 12. ♘e3 - ♔e7 13. f4? - h5! 14. c4 - a6! 15. c:d5 - c:d5 16. ♔f2 - O-O 17. ♘e2 - b5! 18. O-O - ♘b6 19. ♘g3 - g6! 20. ♖ac1 - ♘c4! 21. ♘:f5 - g:f5 22. ♔g3+ - ♔g7 23. ♔:g7+ - ♘:g7 24. ♘:c4 - b:c4! 25. g3 - ♖ab8 26. b3 - ♘a3 27. ♖c2 - c:b3 28. a:b3? - ♖bc8! 29. ♖c8 - ♖c8 30. ♖a1 - ♘b4 31. ♖a6 - ♖c3! 32. ♘f2 - ♖d3 33. ♖a2 - ♘:d2 34. ♖d2 - ♖b3 35. ♖c2 /виж диаграмата/ 35...h4!! 36. ♖c7+ - ♘g6 37. g:h4 - ♘h5 38. ♖d7 - ♘:f4! 39. ♘:f4 - ♖f3+ 40. ♘g2 - ♖f4 41. ♖d5 - ♖f3! 42. ♖d8 - ♖d3 43. d5 - f4! 44. d6 ♖d2+ 45. ♘f1 ♘f7 46. h5 e3 47. h6 f3! 0:1



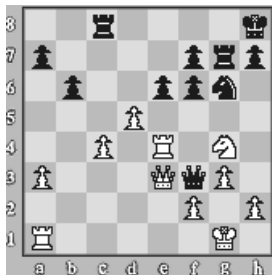
ИЗБРАНИ ПАРТИИ

Якобсен (Дания) - Л. Спасов

ЕОП, Пловдив, 1983г.

1. d4 - ♗f6 2. c4 - e6 3. ♗f3 - b6 4. ♗c3 - ♙b4 5. e3 - ♙b7 6. ♙d3 - O-O 7. ♙d2 - d5 8. ♖e2 - d:c4 9. ♙:c4 - ♗bd7 10. O-O - c5 11. ♗fd1 (До тук всичко е известно и многократно срещано в практиката. С последния си ход белите показват недвусмислено намеренията си - разкриване на линията "d" и фигурна игра по откритата линия. Другите възможности за белите са: 11. a3 - ♙:c3 12. ♙:c3 - ♗e4 13. ♗ac1 - ♗c8 14. ♗fd1 - ♗:c3 15. ♗c3 - ♖f6 16. d5 - e:d5 17. ♙:d5 и играта е равна – Либерт - Хенингс, Дебрецен, 1968г. или 11. ♙d3 - c:d4 12. e:d4 - ♙:c3 13. b:c3 - ♖c7 14. ♗ac1 - ♗fe8 15. ♗fe1= Кин - Рантанен, Хавана 1966г.) 11...c:d4 12. e:d4 (Белите не могат да получат преимущество и след 12. ♗:d4 - a6 13. ♙e1 - ♖e7 14. a3 - ♙d6 15. f3 - b5= Глигорич - Смилов, Амстердам, Олимпиада 1954г.) 12... ♗c8 (Към равенство води и 12... ♙:c3 13. ♙:c3 - ♗d5 14. ♙d2 - ♖f6 15. ♖e4 - ♖g6= Антошин - Тал, Москва 1963г.) 13. ♙d3 - ♗e8! (Начало на интересна маневра. След 13... ♙:f3 14. ♖:f3 - e5 се получава сложна позиция с взаимни шансове, а в случай на 13... ♙:c3 14. ♙:c3 - ♗d5 15. ♙d2 белите са по-добре – Решевски - Ленгиел, Зиген, Олимпиада 1970г.) 14. ♗e5 - ♗f8 15. a3 - ♙:c3 16. b:c3 - ♗g6 17. ♗e1 (Топът няма какво да прави по линията "d" и се завръща дтам, където му е мястото. Въпреки наличието на двойка офицери, белите нямат преимущество, тъй като в позицията на черните не се виждат слабости. Играта е равна.) 17... ♗d5 18. ♖f3! - ♖f6? 19. ♖g3 (Размяната на дамите не е добра. След 19. ♖:f6 - g:f6 20. ♗:g6 - h:g6 21. c4 - ♗e7 черните са по-добре.) 19.. ♖e7 (Заплахата на белите 20. ♙g7 е доста прозрачна. Не може 19...h6 поради 20. ♗:g6 - f:g6 21. ♙:g6 - ♗f8 и черните нямат компенсация за пожертваната пешка. Спасов играе много солидно и не допуска слабости на царския фланг.) 20. c4 - ♗f6 21. ♙g5 - ♖c7 22. ♙:f6 - g:f6 23. ♗g4 (Белите не можаха да се ориентират по най-правилния начин в получената се позиция. Избраният от тях план с 20. c4 и 22. ♙:f6 не им носи нищо. Трябваше да се атакува на царския фланг посредством пробива f4-f5. И при този план обаче черните разполагат с достатъчни отбранителни ресурси.) 23... ♖g7 24. ♖h3 - ♖f4 25. g3 - ♖f3! (Спасов точно е преценил, че неговите възможности за атака са по-реални и смело влиза в избрания вариант.) 26. ♙e4 - ♙:e4 27. ♖h6+ - ♗h8 28. ♗e4 - ♗g8 (Разбира се не 28... ♖e4? поради 29. ♗f6 и се губи даматата.) 29. d5 (Атаката на белите приключи и те се готвят за защита, но вече е късно. С последния си ход Якобсен се стреми да неутрализира слабостта на централните си пешки, но Спасов играе енергично и силно.)

ДЕБЮТНИ КАТАСТРОФИ



29... ♖g7 30. ♕e3? /виж диаграмата/ 30... ♗h4!! (Отлично изиграно.) 31. g:h4 (След 31. ♕:f3 - ♗:f3+ 32. ♖g2 - f5 33. ♖:f3 (33. ♖f4 - f:g4 ♣) 33...f:e4+ 34. ♖f4 черните остават с качество повече.) 31... ♖g4+ 32. ♖g4 - ♕:g4+ 33. ♕g3 - ♕d4! Последния заключителен акорд на отлично проведената от Спасов партия. От заплахата 34... ♕a1 и 34... ♖g8 няма защита. Белите се предават.

Дебют на трите коня

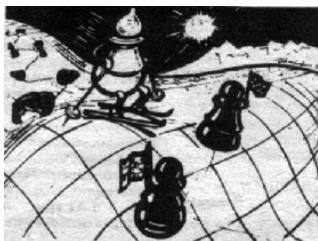
Айсин - Михайлович

Москва 1965г.

1. e4 - e5 2. ♗f3 - ♗c6 3. ♗c3 - f5?! 4. d4! - f:e4 5. ♗:e5 - ♗f6 6. ♕c4 - d5? (Този естествен ход се опровергава красиво, но и при други ходове позицията на черните е неудовлетворителна в следствие на некоректния дебютен вариант.) 7. ♗:d5! - ♗:d5 8. ♕h5+ - g6 9. ♗:g6 - ♗f6 (Или 9...h:g6 10. ♕:g6+ - ♖e7 11. ♕g5+ с огромно материално преимущество.) 10. ♕f7+ черните се предават. /виж диаграмата/ Ако 10...♖:f7 11. ♗e5+ - ♖e6 12. ♕f7+ - ♖f5 13. g4#



Твърде характерна картина се наблюдава в позицията на диаграмата от партията Руденко – Коган 1952г., по на СССР. Свързани са двата черни коня и пешката на "f7" Белите провеждат ефектна и решаваща комбинация. 1. ♗:h6+! (Отвличане на пешката "g"). 1...g:h6 2. ♖d7! (Конят на "f6" остава само с един защитник.) 2...♕:d7 3. ♕g6+ (А ето я и свързката на пешката "f7".) Остава... 3...♖h8 4. ♕:f6+ и белите печелят.



Освобождането от свързката е свързано със загуба на време и често е невъзможно понеже няма възможност за прегрупиране на фигурите.

ЗНАМЕНИТИ КОМБИНАЦИИ

Пахман - Барца

Стокхолм, 1952г.

Много комбинации са построени на свързката на пешката "f" след рокадата. Тогава решително се отслабва полето "g6". 1. ♔d4! (Черните разчитали на 1. ♜h2 - ♜c8 с опасни заплахи, но Пахман намира тактическо решение, основано на свързката на пешката "f".) 1...♘:h1 2. ♜g6!! с неспасяем мат на "g7".



Щалберг-Найдорф

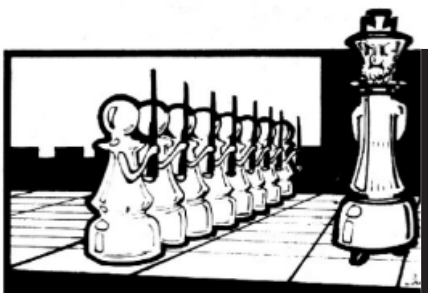
Аржентина, 1945г.

1. ♙f7!! (Ако и офицерът е свързан няма да има ударна сила. Не върви и 1... ♜d2 поради 2. ♙:g6+ - ♘f8 3. ♙g8+ - ♙e7 4. ♙e8+ - ♙d6 5. ♙e6#) 1...♘:f7 2. ♜d8 - ♙:d8 (Офицерът, като свързана фигура отново няма ударна сила.) 3. ♙b7+ и черните губят топа си.

На следващата диаграма е позиция от партията Ед. Ласкер - Томас, Лондон, 1921г., в която Ласкер осъществява изключително красива комбинация. 1. ♙:h7+!! - ♙:h7 2. ♘:f6+ Спасението от двойния шах е само бягство с царя, но назад не може поради 2...♘h8 3. ♘g6#. Черният цар започва своето пинудително пътешествие. 2...♘h6 3. ♘eg4+ - ♙g5 4. h4+ - ♙f4 5. g3+ - ♙f3 6. ♙e2+ - ♙g2 7. ♜h2+ - ♙g1 8. 0-0-0#



Много рядък случай, когато матирацията ход е рокада!



МЕТОД ЗА ТВОРЧЕСКО ОБОГАТЯВАНЕ НА ШАХМАТНАТА ИГРА

д-р Васил Йонков

Предлаганият метод представлява само качествено по-висока степен за обогатяване на шахматната игра. Този метод е приложим в целия свят от всички играещи шахмат и създава допълнително ниво на сложност като обогатява теорията и практиката на този вид спорт. Методът допринася за усъвършенстването на всички етапи на играта и предоставя широко поле за изява на аналитичните, комбинативните и спортно-техническите възможности на състезателите. Поради своята универсалност, той може да бъде приложен и във всички жанрове на шахматната композиция. Той не променя шахматните канони, напротив, създава нови и неограничени възможности за допълнително развитие и усъвършенстване. Същевременно той предоставя широко поле за теоретични разработки и научна дейност. Усвояването му не изисква нито допълнително обучение, нито допълнителни средства. Шахматната игра в нейната цялост става по-съвършена, по-съдържателна на идеи и по-емоционална. Разширява се перспективата за допълнителен теоретически и практически принос към богатото ѝ наследство. А това със сигурност ще подтикне милионите почитатели към постижения, които ще представляват по-висок етап в тяхното развитие. Прилагането на метода вероятно ще изисква едно предварително достигнато ниво на опитност, което трябва да бъде по-високо от любителското равнище.

Какво представлява този метод? В началото на всяка шахматна партия пешките имат съответна характеристика, в зависимост от вертикала, върху който се намират. При различните етапи от играта те преминават върху други вертикали, но когато достигнат до последния хоризонтал, те могат да се превърнат в такава фигура, каквато е характеристиката на съответния вертикал. Така, на крайните вертикали може да се произведат топове, на втория и седмия - само коне, на третия и шестия – само офицери и единствено само на дамския вертикал може да се произведе дама. Веднага изниква въпросът, каква фигура може да се произведе на царския вертикал? Естествено, само там може да бъде произведена всякаква фигура, според необходимостта от игровата ситуация.

Преди всичко трябва да бъде подчертано, че партии, при които се достига до произвеждане на фигура не са толкова чести. Освен това, съперниците могат предварително да се договорят по каква система да играят и естествено, ако са на високо професионално ниво да предпочетат метода на усъвършенствувания шахмат.

Методът създава необходимост от преценка за стойността на пешките. Те вече престават да бъдат малки и незначителни фигурки, за чиято жертва почти не съжालяват съперниците. Сега стойността им се повишава до степента на другите фигури, защото не е без значение в различните етапи от играта отделната пешка на кой вертикал може да попадне. При провежданите до сега шахматни партии, значението на пешките се увеличаваше само когато са проходни или се намират по-близо до заветния осми хоризонтал. Сега се създава реална възможност за усилване и респективно за отслабване пешките на противника поради обстоятелството, че те трябва да попаднат на други вертикали. И не само това. Напрежението започва още от втория ход, както и творческото обсъждане на вариантите. И точно тук изпъква дълбоката аналитична стойност на предлагания метод за творческо обогатяване на шахматната игра. Механичното разиграване на дебютите сега трябва да се извършва много внимателно. В най-голяма степен това ще бъде от значение при откритите дебюти, където съществува ранна пешечна размяна. Сега вече тези дебюти ще получат ново звучене, нова интерпретация и творческо обогатяване. В цялостната шахматна игра ще навлязат

ЗАБАВНИ СТРАНИЦИ

нови моменти и вероятно в практиката по-често ще бъдат прилагани полуоткритите и закрити дебюти. В последните ще навлязат нови теоретични и емоционални компоненти, което пък ще даде тласък на тяхното развитие.

Няма съмнение, че шахматната игра ще стане по-динамична, по-богата на идеи и по-емоционална в техническо и творческо отношение. Съществуващия до сега стремеж за бърза размяна на пешки и на фигури с цел изравняване на играта и постигане на реми позиции със сигурност ще бъде подложен на щателна преоценка. Такава преоценка ще се наложи не само през време на началните ходове, но и за да се предвидят онези ситуации, които ще се получат при усилване на пешките или при тяхното релативно отслабване, ако преминат върху леко фигурни вертикали. Ще се повиши стремежа към достигане на такива позиции, които са свързани със завладяване на централните вертикали от пешки, които са се намирали по-периферно. Този стремеж прогресивно ще нараства с приближаването към ендшпила и ще усложни борбата в центъра, като и ще придаде нов, качествено по-задълбочен и динамичен облик. От стратегическа гледна точка нова характеристика ще получи сдвояването на пешките, което до сега общо взето се интерпретираше като неблагоприятен момент. Теоретичната постановка на дебютните и защитните системи няма да претърпи никаква промяна, защото интензивния анализ започва към началото на мителшпила.

По-сложна и съчетана с нови моменти трябва да стане и композиционната проблематика. Малко на брой са шахматните задачи, при които няма участие на пешки, а при етюдите тяхната роля е много по-съществена. Този факт ще създаде ново поле за творчески изяви при проблемистите, както в ортодоксните, така и в хетеродоксните жанрове. И тук ще бъде въпрос на избор създаването на композиции с или без използването на метода. Но очевидно е, че при композиции където е използван, те ще бъдат по-трудни за решаване и по-интересни. Нови елементи на трудност ще се появят при решаването на задачи и етюди, когато трябва да се пожертва пешка на централен вертикал или да се спечели такава. Стойността на един такъв предвиден или осъществен ход многократно ще нарасне, особено ако е неочакван.

Методът за творческо обогатяване на шахматната игра се свързва преди всичко с онези моменти, при които се достига до произвеждане на фигура. Те не са така многобройни, но само мисълта за тях и възможностите, които биха ги създали ще предопределят едно по-високо ниво на сложност при всяка шахматна партия.

Методът предоставя една възможност за порядък. Шахматните вертикали не са равностойни и всеки един от тях променя своята стойност в отделните етапи на играта. Лайтмотивът на предлагания метод е ролята на пешката. С вързани, блокирани и проходни пешки ще има винаги, но сега тяхното значение се увеличава многократно. Нова светлина придобива фразата на Филidor, че "пешката на шахматната партия". Дори след прилагането на метода, ще се създаде възможност за разработка на студии, написване на нови трудове и защита на дисертации.

Както до сега най-интензивна и напрегната ще бъде борбата в центъра, но тя ще бъде съчетана с по-сложни и по-трудни анализи. Методът ще намери със сигурност приложение и при такива моменти от играта, каквито са положенията "цугцванг" и "ан пасан". Практически интерес би представлявало създаването на компютърни програми по предлагания метод. Противопоставянето на две такива програми при най-високо ниво на трудност може да даде представа за предимствата и недостатъците на този метод.

Като автор на метода, имам претенцията да направя шахматната игра такава, каквато тя ще бъде през XXI век. Защото като спорт и като изкуство шахматът ще придобие нова възможност за развитие, тъй като пределите на неговото развитие са необятни.

КОЛКО ЦЕННА Е ШАХМАТНАТА ДАМА!

Шахматистите с ниска квалификация надценяват стойността на шахматната дама. Ето два анекдота за тях.

Един шахматист имал приятния избор да спечели неприятелската дама или да даде мат. Той взел дамата. След завършването на партията го попитали:

— Не видя ли, че даваш мат?

— Видях, но реших най-напред да взема дамата, защото с дама повече винаги по-късно мога да дам и мат.

На сеанс на едновременна игра един слаб любител станал мат. Тогава неговият приятел, още по-слаб шахматист, му казал:

— Не се ядосвай! Имаше късмет, че ти дадоха мат, защото, ако партията беше продължила, губеше неспасяемо дамата.

БЯЛАТА МИШКА

Един силен шахматист често играел в клуба в пияно състояние. Неговите приятели решили да го излекуват от този порок. Те решили противникът, с когото трябвало да играе, да постави в джоба на сакото си кутийка с бяла мишка.

Партията се развивала благоприятно за пияния шахматист и въпреки че играел с черните фигури, той получил силна атака срещу неприятелския цар. Но когато обявявал последния шах преди мата, противникът му незабелязано поставил на мястото на царя си бялата мишка. Пияният скочил от стола и извикал:

— Бяла мишка, бяла мишка!

— Каква бяла мишка? – обадили се приятелите му, които били около масата. – Няма нищо подобно. Ти имаш халюцинации.

Пияният се изплашил и напуснал клуба. Следващата вечер той отново дошъл в клуба в нетрезво състояние. Срещу него седнал същият противник, който носел в джоба си кутийката с мишката. Партията се развила по същия начин както предишната вечер. Пияният, който бил пак с черните фигури, получил силна атака и белият цар отново се озовал пред мат. Когато обявил предпоследния шах, противникът му незабелязано сменил царя си с бялата мишка. Но този път пияният извадил от джоба си една бучка сирене и я поставил пред мишката. Тя застанала пред сиренето и започнала да го гризе. Тогава пияният изгледал тържествуващ групата около масата и извикал „Мат!“.



ЩАЙНИЦ И КОКОШКАТА, КОЯТО СНАСЯЛА ЗЛАТНИ ЯЙЦА

Щайниц често изпадал в материални затруднения. Затова се принуждавал да играе за пари с най-различни любители. По времето, когато бил световен шампион, в един лондонски клуб той попаднал на много „доходен“ клиент - заможен търговец и запален шахматист, но с твърде ниска класа. Щайниц играел почти всеки ден с богатия любител и всеки път печелел по няколко златни монети. Минавали седмици, търговецът редовно губел, но продължавал упорито да играе. Щайниц бил много доволен, защото намерил своята приказна кокошка, която всеки ден му снасяла по няколко златни яйца. Той започнал да се пита дали някой ден, отчаян от непрекъснатите поражения, търговецът не ще го напусне. Изплашен от тази мисъл, Щайниц решил да загуби веднъж, за да може по този начин да запази по-дълго изгодния партньор.

Загубването на партията обаче не било лесна работа. Шампионът правел непрекъснато слаби ходове, но противникът му не забелязвал нищо. Най-сетне, след като оставил шест пъти подред дамата си под удар, на седмия богатият търговец видял това и взел подаръка. Щайниц веднага се предал и посегнал към фигурите, за да ги нареди за нова игра. Но търговецът скочил от стола си, обърнал се към всички присъстващи в клуба шахматисти и извикал: „Най-сетне постигнах мечтата на моя живот! Победих световния шампион и никога вече не ще играя шах!“ След тези думи той напуснал завинаги шахматните среди.

Така, вместо да запази, Щайниц загубил кокошката, която снасяла златните яйца.

ВЪРЗАНАТА ДАМА

На някакъв турнир един от участниците бил настанен в курортен хотел, чийто стени между отделните стаи били много тънки. В един от кръговете шахматистът отложил партията си в твърде сложно положение. Той анализирал дълго, но не намирал задоволително продължение. Накрая си легнал, но продължавал да мисли за партията. Изведнъж му хрумнала етюдна идея чрез свързка да парализира действието на неприятелската дама. Тогава, изпадайки в крайно възбуждение, той започнал да вика: „Да се върже дамата! Най-напред незабавно да се върже дамата!“

В съседната стая имало възрастна летовничка, която не била заспала. Когато чула думите на афектирания шахматист, тя веднага изскочила от стаята си и започнала да вика за помощ, обяснявайки, че в съседната стая се извършва престъпление, вързана е жена, на която трябва незабавно да се помогне.

НАДХИТРЕНИЯТ ХИТРЕЦ

В същото кафене идвал и друг търговец, с когото от време на време Щайниц играел за пари. На него той давал кон аванс. Всеки път, когато играел с Щайниц, до търговеца седял един негов приятел. Двамата се били уговорили, ако търговецът посегне да играе слаб ход, приятелят му да го бутне с крак, което означавало да се откаже от хода. Щайниц виждал измамата, но не казал нищо, за да не загуби своя клиент. Въпреки подсказванията на приятеля Щайниц винаги успявал да спечели. Но един ден партията започнала да се развива твърде зле за Щайниц. Получила се позиция, в която, ако търговецът направи ход с топа си, дава форсиран мат. Търговецът мислил дълго и видял този фатален за Щайниц ход. Той посегнал с ръка, за да го играе, но тогава Щайниц решил да прибегне до едно крайно средство – той бутнал с крак своя противник. Търговецът помислил, че неговият приятел му дава знак да не играе този ход и оттеглил ръката си, но ходът бил очевидно много силен и след малко търговецът отново протегнал ръка, за да го играе. Този път Щайниц го бутнал още по-силно. Тогава търговецът се отказал от хода, играл нещо друго и загубил.

След партията приятелят на търговеца го попитал:

— Защо не игра хода с топа? Печелеше веднага.

— Аз исках да го играя - отговорил търговецът, - но ти ме ритна два пъти с крак под масата и аз се отказах от него.

— Това е нечувано! – възмутил се Щайниц. И като се усмихнал лукаво, добавил:

— В бъдеще не трябва да се допускат никакви ритания с крак под масата.



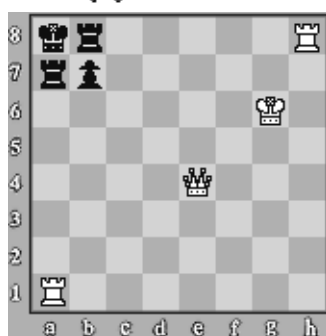
НЕЖЕЛАТЕЛЕН УСПЕХ

Английският медицински седмичник “Ланцет”, основан през 1823г. И продължаващ да излиза и до днес, бил първият вестник, който открил на своите страници шахматна рубрика. Тя просъществувала от месец октомври 1823г. до месец април 1824г. и имала голям успех. Редакцията била засипана с писма на читатели, които изказвали задоволството си от публикуваните материали. Но въпреки това рубриката била закрыта, защото редакцията решила, че един токова голям шахматен успех е крайно неудобен и нежелателен за едно медицинско издание.

Трети конкурс за решаване на шахматни задачи и етюди - сезон 2003

Очакваме вашите писмени отговори на адрес: 5350 Трявна, ул. "П. Р. Славейков" 51 с най-късно пощенско клеймо 15.03.2003 година. На всички участници – успех!

Задача №1



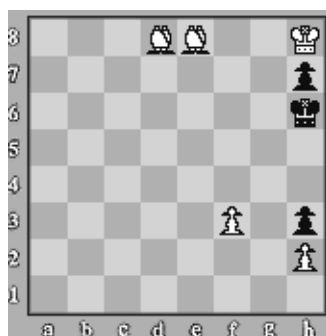
Мат в два хода (2т.)

Задача №2



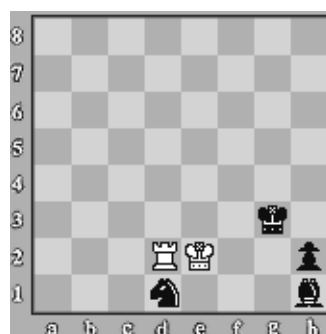
Мат в три хода (3т.)

Задача №3



Мат в четири хода (4т.)

Задача №4



Реми (4т.)