

Часть 1

Универсальный метод поиска сильнейшего шахматного хода

Глава 1. Панорама первой части книги

Наша конечная шахматная цель, которую мы будем настойчиво и упорно преследовать на протяжении всей первой части книги, – это универсальный метод поиска сильнейшего шахматного хода. Добавлю: метод, работающий во всех без исключения возможных шахматных позициях. Во всех!

Мы, несомненно, добьемся своей цели. И произойдет это в самом конце первой части книги, в ее шестой главе. Шестая глава – особая. Почему?

Потому что в ней воедино собрана, обобщена, «спрессована» и даже «зашифрована» вся шахматная премудрость предыдущих глав. Там, в шестой главе, сосредоточено все то, без чего не состоялся бы универсальный метод...

Вершина вершин, итог итогов, апофеоз всей нашей деятельности – схема дрейфа алгоритмов поиска сильнейшего шахматного хода. Эта схема дрейфа алгоритмов – плоть от плоти универсального метода. Она – не что иное, как одно из возможных воплощений в «слова и дела» нашего метода. Иначе говоря, эта схема и есть наша конечная шахматная цель...

Наша задача теперь – задача, которую мы будем решать на протяжении всей первой части книги – «расшифровать» эту схему. «Расшифровать» и наполнить богатейшим внутренним содержанием...

Я надеюсь и, более того, я уверен, что вы, уважаемый читатель, уже успели найти нужную страницу – ваше первое знакомство со схемой дрейфа алгоритмов поиска сильнейшего шахматного хода состоялось... Что там? Что там вы видите?

Там три «зоны», расположенные вдоль оси “р”. И там же пять параметров – от “m” до $\Delta(\dots)$. Две первозданные «корзины» информации...

Начну с «корзины», напичканной параметрами – их пять. А именно: “m”, “p”, некий, третий по счету, «таинственный» и пока безымянный параметр и параметры Δ_k и $\Delta(\dots)$. Что это такое?

Отвечаю: это – параметры шахматных позиций. Это – пять чисел. И эти пять чисел – шифр. У каждой позиции, тем самым, есть свой шифр, своя метка...

За что в этой схеме отвечают все эти пять вышеназванных параметров?

Буду краток:

- ① параметр “m” – за материальный фактор шахматной позиции,
- ② параметр “p” – за фактор шахматного времени,
- ③ третий параметр – за фактор безопасности шахматной позиции,
- ④ параметр Δ_k отвечает за один из двух пространственных факторов шахматной позиции,
- ⑤ параметр $\Delta(\dots)$ – за второй пространственный фактор...

Пока достаточно... В данный момент, то есть «здесь и сейчас» нам достаточно осознать только две простые вещи. А именно: пять параметров – это то, что есть у каждой позиции. Повторяю: у каждой, ибо шахматные позиции существуют во времени и пространстве. И второе: пять параметров → пять чисел → шифр → какая-либо «зона».

Добавлю: у нас не будет каких-либо брошенных на произвол судьбы шахматных позиций. У нас не будет позиций-сирот. Все без исключения шахматные позиции обязательно найдут свою «зону». Обязательно!

Следующий шаг. Вторая «корзина»... Бездонная «корзина», наполненная доверху триллионами триллионов триллионов шахматных позиций – не счесть... Одна, общая для всех этих позиций прегромаднейшая «корзина», разделенная на три «зоны», и за поиск сильнейшего шахматного хода в каждой из этих «зон» отвечает соответствующий алгоритм.

За «зону Таля» у нас будет отвечать алгоритм Талья (алгоритм атаки материальных шахматных мишеней). Мы основательно познакомимся с алгоритмом Талья во второй главе этой части книги. «Таль» будет отвечать у нас за поиск сильнейшего шахматного хода при атаке.

За «зону безопасности» Капабланки у нас будет отвечать алгоритм Капабланки (стратегический алгоритм поиска сильнейшего шахматного хода). Мы основательно познакомимся с алгоритмом Капабланки в третьей главе. «Капабланка» будет отвечать у нас за поиск сильнейшего хода при стратегической игре.

И, наконец, за «зону Петросяна» у нас будет отвечать алгоритм Петросяна (алгоритм защиты), и мы основательно познакомимся с этим алгоритмом в четвертой главе. «Петросян» будет отвечать у нас за поиск сильнейшего хода при защите...

Алгоритмы Талья, Капабланки и Петросяна покроют у нас весь единый и неделимый спектр всех шахматных атак и защит. Эти алгоритмы – фундаментальные. На них-то и держится вся премудрость шахматной игры. Они-то и дадут нам надежду – они приблизят нас к нашей мечте. Мечта – сильнейший ход в любой наперед заданной позиции. Мы ищем сильнейший шахматный ход...

Идем далее... Пятая глава... Что там?

Отвечаю: там смешанные алгоритмы, то есть ТК-, КП- и ТКП- алгоритмы поиска сильнейшего шахматного хода. ТК- и КП- алгоритмы заполняют «щели» между соседними алгоритмами, а ТКП-алгоритм будет отвечать у нас за сложные (сверхсложные) позиции. Они – эти три вышеназванных алгоритма – будут у нас алгоритмами нефундаментальными и... необычайно интересными!

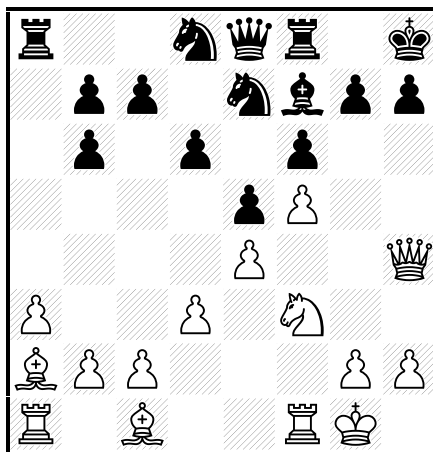
...Пять параметров шахматной позиции, фундаментальные и нефундаментальные алгоритмы, схема дрейфа алгоритмов поиска сильнейшего шахматного хода – все это есть наша шахматная «среда обитания». И нам надо обжить эту «среду обитания», сделать ее родным шахматным домом.

Восточная пословица гласит: «Большая дорога начинается с первого шага», и мы очень скоро сделаем этот шаг. Шаг по дороге к мечте. По бесконечной шахматной дороге...

Нас поведут сильнейшие из сильнейших шахматистов – наша благодарность им безгранична. И если мы желаем быть их достойными учениками, то мы обязаны (повторяю: обязаны!) беззаветно служить делу шахматной истины. Истина же в шахматах – в сильнейшем ходе!

Вы готовы?..

№ 13. Капабланка – Молина и Руис Буэнос-Айрес 1914



После 16... ♖f7

Мы играем белыми, и у нас:

- ① материальное равенство, то есть паритет по первому фактору позиции;
- ② некоторый перевес по фактору шахматного времени: $p = 42/37 \sim 1,14$;
- ③ чуть лучше по фактору безопасности позиции – у белых «лишний» ферзь на королевском фланге, который слегка давит на пешку h7, расположенную в непосредственной близости от черного короля.

Наш «приговор»: позиция на диаграмме требует одновременно и «Талю», и «Капабланки».

Почему?

Потому что третий фактор шахматной позиции заставил нас сместиться вправо, из «зоны безопасности» Капабланки ($p \sim 1,14$) в сторону бóльших значений параметра “p”. Мы стали ближе к «Талю»!

Очень важно: наш «приговор» – не окончательный. Он будет уточнен в самом конце послесловия к партии. Мы его уточним и пересмотрим в пользу алгоритма Капабланки.

Почему?

Потому что мы на «предварительных слушаниях» проигнорировали мнение четвертого и пятого факторов шахматной позиции...

17.c4

Ход, разбивающий вдребезги сердца многочисленных поклонников третьего чемпиона мира. Ход парадоксален. Он опрокидывает ложные ценности, ошеломляет. Этот ход возможен лишь потому, что у белых налицо очевидный перевес в пространстве (пешка f5!). Черные задыхаются: у них острый дефицит достойных полей для их неприкаемых фигур. Вот почему Капабланке выгодно уклониться от размена слонов.

А теперь мы «поверим алгеброй гармонию». Зададим позиции один-единственный вопрос: что у нас с Δk ?

Ответ: $\Delta k < 0$, потому что $9/40 < 9/28$!

Здесь 9 и 9 – число белых и число черных фигур (♔ + пешки), а 40 и 28 – площади прямоугольников a1-a5-h5-h1 и b8-b5-h5-h8.

Черные компактнее. Плотность упаковки их позиции по королю и пешкам больше нашей. А это значит, что черным выгодны размены. Мы это уже успели «пройти» – см. предыдущую партию. Там, в партии с Шрёдером, Капабланка был компактнее, и он откровенно стремился к многочисленным разменам. Здесь же... Здесь все наоборот!

17...c5

Лучше 17...b5 (Капабланка).

18.g4

Промедление соперника (17...c5) белые используют немедленно и образцово. Атакует мишень – пешка f6 (см. 20.g5).

18...♘g8 19.♙d2

Ход конем – ход слоном.

19...b5 20.g5

Ход пешкой – ход пешкой. Симметричный ответ! Грозит, между прочим, сокрушительное 21.g6+- . Капабланка играет по «Талю»? Да! Почему?

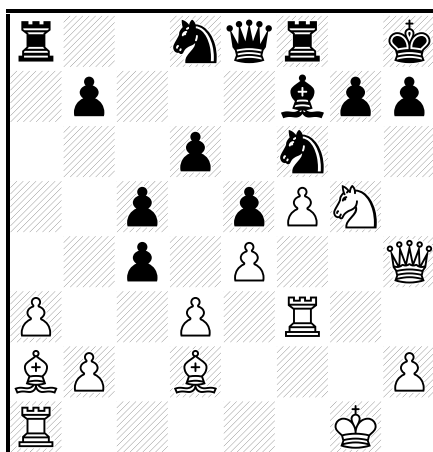
Посчитайте подвижности белых и черных фигур после 19... b5! Белые отдрейфовали в «зону Талю» на законных основаниях. И горе тому, кто слаб!

20...fxg5 21.♘xg5 ♘f6 22.♖f3

Как известно, потоки избыточной энергии шахматной атаки самопроизвольно распространяются по линии наименьшего сопротивления: ♔, ♚, ♖, ♙ или ♞, пешка, пустое поле (пустые поля), то есть распространяются в соответствии с полным иерархическим шахматным рядом. Очередная мишень для атаки – пешка h7, прикрывающая черного короля.

22...bxc4

Если 22...♙h5 (1-я линия «Фрица 11»), то вполне возможно 23.♖g3 h6 24.cxb5 с перевесом у белых – конь на g5 «отравлен». Проверьте!



23. ♘xh7

Жертва – один из элементов атаки по «Талю».

23... ♘xh7 24. ♖h3 ♙g8 25. ♙xc4

Атакуюем слона и, тем самым, короля: грозит 26. ♙xg8 ♜ 27. ♗xh7#.

25... ♖f7

«Бесспорно, правильное выглядит ход 25... ♘f7. Тем не менее, белые могут продолжать как 26. ♙h1 и затем 27. ♖g1, так и 26.f6! g5 27. ♗h5 ♘d8 28. ♗h6! ♖f7 29. ♙xg5 ♗f8 30. ♙h1! ♗xh6 31. ♙xh6 ♖xf6 (31... ♘xf6 32. ♖g1) 32. ♖g1, выигрывая быстрым натиском» (Капабланка).

Компьютер вносит поправки в далекий от наших реалий докомпьютерный анализ позиции. Вот его примерный вариант: 25... ♘f7 26.f6 g5 27. ♗h5 ♘d8 28. ♗xg5 (вопреки Капабланке) 28... ♖f7 29. ♙xf7 ♗xf7 30. ♖f1 ♘e6 31. ♗h4 (♜ ♙h6, ♖g3+-) 31... ♖d8 32. ♙h6 ♖d7 33. ♙h1+- («Фриц»).

Задание: проверьте «Фрица». И если понадобится, то дополните его анализ!

26. ♙h1

Подготавливая перемещение бездействующей ладьи в зону атаки.

26... b5

Если 26... d5 27. ♙xd5 ♖d7 (указано «Фрицем»), то 28. ♙c4, и белые должны победить.

27. ♙d5

Еще сильнее 27. ♙xf7. После 27... ♗xf7 (27... ♘xf7 28.f6 g5 29. ♙xg5+-) 28. ♙g5 ♘c6 29.f6 черные беззащитны.

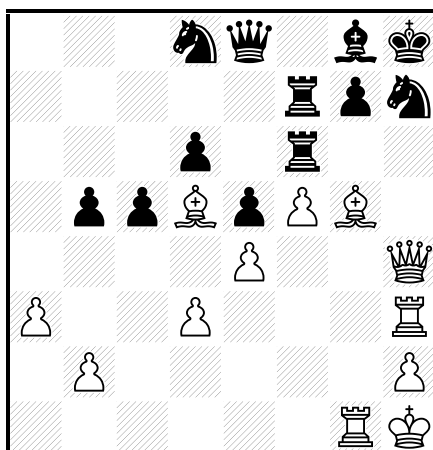
27... ♖a7 28. ♖g1 ♖f6

Плохой ход в тяжелейшей позиции – теперь у белых много путей-дорожек к победе. Не спасает, как показал нехитрый анализ, и 28... ♖fd7 – решает 29. ♖g4 с симпатичнейшей угрозой 30. ♗xh7+!+- . Однако после 28... ♘c6 29. ♙g5 ♘d4 30.f6 g6 черные хотя бы не проигрывают немедленно. 28... ♘c6 – это, пожалуй, единственный шанс черных (указано «Фрицем 11»)...

29. ♙g5

Последняя фигура белых заняла идеальную для нее атакующую позицию. А это значит, что Капабланка, атакуя по «Талю», не забывает и о стратегическом алгоритме поиска сильнейшего хода. Капабланка играет по «Капабланке»!

29... ♖af7



30.b3

Пункт 2 стратегического алгоритма в действии. Капабланка «приподнимает» пешку для того, чтобы обеспечить марш-бросок пешки «а» к ее полю превращения. Иначе говоря, играя стратегически, Капабланка думает в первую очередь о том, чтобы усилить позицию. Он не ищет конкретных, форсированных решений до тех пор, пока не усилит свою позицию до предела.

Что позволено Юпитеру, не позволено быку. А нам позволено работать по методу, который уже неплохо себя зарекомендовал.

В позиции на диаграмме у нас $m < 1$, $p = 39/21 \sim 1,86 \gg p_{кр} = 1,25$, громадный “+” по фактору безопасности и, несомненно, «Таль», «Таль» и еще раз «Таль»!

Первые три строчки на экране (работает «Фриц»): 30. ♕xf6, 30. ♖hg3 и 30. ♕xf7. И всюду +-.

Вот один из абсолютно убийственных вариантов: 30. ♕xf6 ♖xf6 31. ♖hg3 ♕f8 32. ♖xg7 ♕xg7 33. ♖xg7 и т. д. Проверьте!

Воистину удивительно то (не чудо ли это?), что, усиливая позицию, Капабланка ни в какой момент времени не упускает победу. Он явно не торопится, и Каисса – богиня шахмат – ему благоволит!

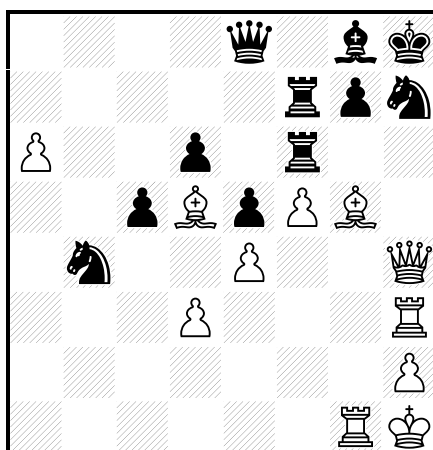
30... ♕f8 31.a4

Пункт 2 и пункт 3 стратегического алгоритма. Одновременно!

31... bxa4 32.bxa4 ♕e8 33.a5 ♖c6 34.a6

Это предел.

34... ♖b4



«Включаем» динамику:

35. ♖xf6

Это – четвертый элемент алгоритма Таля.

35... ♜xd5 36. ♖xg7+

А это – шах, то есть открытое нападение на короля – первый и третий элементы алгоритма Таля.

36... ♖xg7 37. ♖xg7 ♔xg7 38. ♚h6+

Шах, то есть открытое нападение на короля – первый элемент алгоритма Таля.

38... ♔h8 39. ♚xd6,

и через несколько ходов черные капитулировали. Любопытно 39... ♜f4 40. ♚f6#.

...Послесловие к партии я начну с очень важного определения. Нам необходимо определить пятый и последний по нашему счету фактор шахматной позиции. Им будет *фактор пространственной шахматной экспансии*. Этот фактор и соответствующий ему параметр определяют степень «приподнятости» позиции.

Присвоим всем фигурам противников (см. диаграмму после 34... ♜b4) целое число, равное номеру горизонтального ряда, на котором расположена данная фигура.

Так, например, мы присвоим белому королю число 1, поскольку он находится на первой горизонтали. То же число (1) достанется и ладье на g1. Пешка h2 приобретет число 2 и т. д. И так вплоть до самой «приподнятой» пешки – а6, ей достанется число 6.

Составим сумму: $1 + 1 + 2 + \dots + 6$ и посчитаем общее число белых фигур. Получилось 39 и 11. А число 39/11 будет у нас определять положение центра тяжести позиции белых. Важный предварительный результат!

А что у черных? Составим сумму: $1 + 1 + 1 + \dots + 5$ (отсчет от восьмой горизонтали), посчитаем общее число фигур. Получилось 28 и 11, а это значит, что положению центра тяжести позиции черных соответствует число 28/11. Не менее важный предварительный результат!

Теперь вычислим арифметическую разность чисел, определяющих центры тяжести белых и черных фигур. Обозначим ее так: $\Delta(34... ♜b4)$. Она равна $39/11 - 28/11 = 11/11 = 1,00$.

Или коротко: $\Delta(34... ♜b4) = 1,00$.

Мы будем определять этот параметр с точностью до двух знаков после запятой. А сам параметр в общем случае будем обозначать $\Delta(\dots)$.

Параметр $\Delta(\dots)$ – пятый и последний из всех параметров шахматной позиции. Он определяет степень «приподнятости» позиции. Он – объективная мера этой «приподнятости», мера пространственной экспансии в шахматах...

Фактор компактности позиции и фактор пространственной экспансии – это две ипостаси двуединого пространственного фактора. А Δ_k и $\Delta(\dots)$ – это два пространственных параметра шахматной позиции, и они взаимно дополняют друг друга.

Несколько слов о том, как влияют эти два параметра на процесс выбора алгоритма поиска сильнейшего хода (см. схему дрейфа алгоритмов в главе 6):

при $\Delta_k > 0$ мы дрейфуем вправо,

при $\Delta_k < 0$ мы дрейфуем влево,

при $\Delta(\dots) > 0$ мы дрейфуем влево,

при $\Delta(\dots) < 0$ мы дрейфуем вправо.

Естественно, при $\Delta_k = 0$ и $\Delta(\dots) = 0$ мы «стоим на месте».

Вопрос: почему при $\Delta_k > 0$ мы дрейфуем вправо, то есть по направлению от алгоритма Петросяна к алгоритму Таля? Или: почему при $\Delta_k > 0$ нам целесообразно играть агрессивно?

Я уже успел в свое время хотя бы частично ответить на эти вопросы – в примечаниях к тринадцатому и четырнадцатому ходам Капабланки в его партии с мастером Шрёдером. Сейчас я только дополню те рассуждения и сделаю естественное обобщение.

Чем больше $\Delta_k > 0$ (чем мы компактнее), тем больше наша позиция напоминает сжатую

пружину. Дай ей волю, и она разожмется со страшной силой! Эта «пружина» готова в любой момент борьбы нанести удар по врагу. Она явно работает на «Талю»!

Природа не любит пустоты. Пружина будет разжиматься до тех пор, пока не встретит достойное сопротивление. Или: пространственная экспансия в шахматах приостановится только тогда, когда сравниваются компактности позиций белых и черных. Экспансия застынет, когда сила действия сравняется с силой противодействия. Третий закон Ньютона!

Все так, но только при одном обязательном условии: при паритете по всем остальным четырем параметрам шахматной позиции!

Разумеется, при $\Delta_k < 0$ все наши рассуждения работают «с точностью до наоборот». Иначе говоря, в этом случае параметр Δ_k подталкивает нас не к «Талю», а к «Петросяну». Симметрия!

...Следующий шаг. Пятый параметр. Почему при $\Delta(\dots) > 0$ мы дрейфуем влево, то есть по направлению от алгоритма Талю к алгоритму Петросяна? Действительно, почему?

Ответ надо искать в особенностях самой природы пешек. Эти воистину удивительнейшие шахматные фигуры по ходу партии могут превратиться в другие фигуры. Добавлю: в фигуры большей ценности.

Пешки, «приподнимаясь», монотонно «тяжелеют» – возрастает их потенциальная энергия. Возрастает за счет их взаимодействия с пустыми полями на восьмом (первом) ряду. При этом, разумеется, чем выше «приподнята» пешка, тем больше $\Delta(\dots)$ позиции, то есть, чем больше $\Delta(\dots)$, тем позиция «тяжелее». Параметр $\Delta(\dots)$ в какой-то мере равносителен параметру “m”!

Вот почему при $\Delta(\dots) > 0$ мы дрейфуем к алгоритму Петросяна. Воистину, нам есть что терять. А это значит, что нам есть что защищать.

Разумеется, исходя из высших соображений симметрии, мы можем уверенно заявить: при $\Delta(\dots) < 0$ параметр $\Delta(\dots)$ работает не на «Петросяна», а на «Талю». Мы дрейфуем вправо, мы атакуем. Естественно, мы атакуем только тогда, когда нам это позволят остальные параметры позиции...

Завершая послесловие к этой замечательнейшей партии, вернемся к ее «истокам» – см. исходную позицию. Мы уточним наш «приговор»...

Что у нас? $\Delta_k < 0$ и $\Delta(16\dots\text{♙f7}) = 0,40 > 0$. Проверьте!

Проверили?..

Четвертый и пятый параметры нашей позиции заставляют нас пересмотреть предварительный «приговор». Мы вынуждены слегка смягчить его: не «Талю» и «Капабланка» одновременно, а правосторонний «Капабланка», поскольку четвертый и пятый параметры заставили нас отдрейфовать влево.

Вот почему Капабланка обязан играть по «Капабланке». И вот почему он сделал ход пешкой «с»...

Как мы видели, Капабланка, атакуя в партии с Молиной и Руисом, все время «приподнимал», «приподнимал» и еще раз «приподнимал» собственную позицию. Пожалуй, идея пространственной экспансии – одна из доминирующих идей его гения. Другая – идея компактности.

Пространственная экспансия в шахматах – естественный аналог пространственной экспансии сложных динамических систем в Природе. Это – первозданное «любопытство» системы. Это то, что заставляет Колумба пересечь Атлантический океан. Это – великое мужское начало Природы...

Компактность же в шахматах – это аналог «инстинкта самосохранения» природных динамических систем. Он заставляет нас быть осторожными. Это – великое женское начало Природы...

Мужское и женское начала в Природе отвечают за все ее великолепие!