



Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

3

КЛАСС

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 2



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

3
класс

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 2



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

УДК 794(075.3)
ББК 75.581Я72
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Учебное пособие № 2 для 3 класса общеобразоват. шк. / сост. Г.Б. Даулетова, Р.Д. Хуснутдинов. — Алматы, 2018 — 224 стр.

ISBN 978-601-80740-0-4

УДК 794(075.3)

© Научно-образовательный фонд им.
Академ. Шахмардана Есенова, 2018
© Печать ТОО «Brand Book», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

§ 16. Выигрыш материала. Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём	5
§ 17. Выигрыш материала. Двойной удар ферзём	17
§ 18. Выигрыш материала. Двойной удар конём	29
§ 19. Выигрыш материала. Сквозной удар (рентген)	39
§ 20. Выигрыш материала. Связка	50
§ 21. Выигрыш материала. Связка (продолжение)	60
§ 22. Выигрыш материала. Открытый шах.....	69
§ 23. Выигрыш материала. Открытое нападение	81
§ 24. Выигрыш материала. Двойной шах	91
§ 25. Игровое занятие	103
§ 26. Итоговое занятие. Выигрыш материала....	114
§ 27. Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля. Правило «Квадрата»	128

§ 28. Элементарные пешечные окончания.	
Оппозиция	136
§ 29. Элементарные пешечные окончания.	
Как провести пешку в ферзи?	145
§ 30. Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития	156
§ 31. Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр	169
§ 32. Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля	179
§ 33. Игровое занятие. Правила разыгрывания дебюта	189
§ 34. Итоговое занятие	202
Заключительное слово	222



§ 16. Выигрыш материала. Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём

Главная цель шахматной партии — поставить мат неприятельскому королю. Легче всего это сделать, если неприятельский король лишился фигур, которые его защищают. Поэтому одной из основных задач игры в шахматы становится выигрыш материала (фигур и пешек соперника). Чем меньше у соперника фигур, тем легче подобраться к его королю и поставить мат, легче выиграть шахматную партию.

Выиграть материал — значит, побить фигуру или

пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру.

Для того чтобы выиграть материал, можно применить специальные уловки — тактические приёмы. Тактические приёмы позволяют использовать неудачное, опасное положение неприятельских фигур и добиться выигрыша материала.

Самым простым тактическим приёмом является **двойной удар**.

Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Если мы своей фигурой нападаем на одну фигуру соперника, то она легко может спастись. Но если наша фигура сможет атаковать сразу два объекта, то спастись будет намного сложнее.

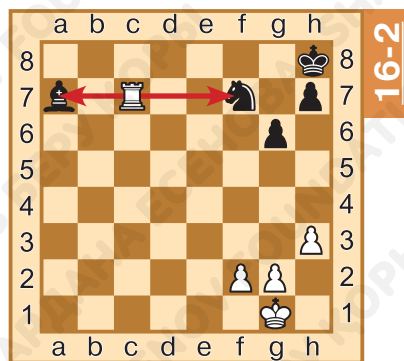
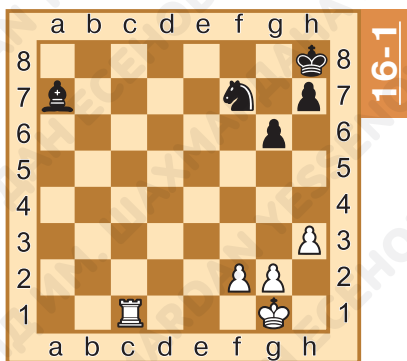
Объектами двойного удара могут быть:

- *незащищённые или более ценные фигуры соперника;*
- *неприятельский король;*
- *слабые пункты в лагере противника.*

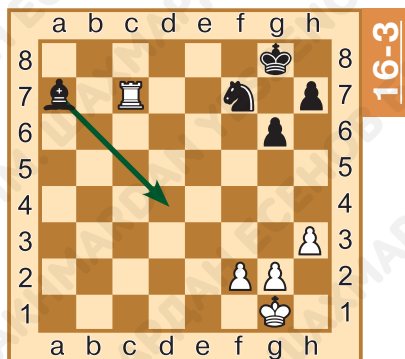
Двойной удар — один из самых распространённых тактических приёмов. Его способны выполнять все фигуры, в том числе и король. Рассмотрим, как справляется с этой задачей каждая из шахматных фигур.

1. Двойной удар ладьёй.

Ладья атакует неприятельские фигуры по вертикали и горизонтали. Если две незащищённые неприятельские фигуры располагаются на одной вертикали или горизонтали, то ладья может атаковать их одновременно. При этом спасти сразу две фигуры не всегда удаётся. Одна отойдёт, а вторую можно будет побить.



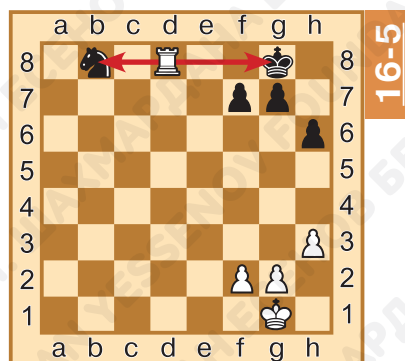
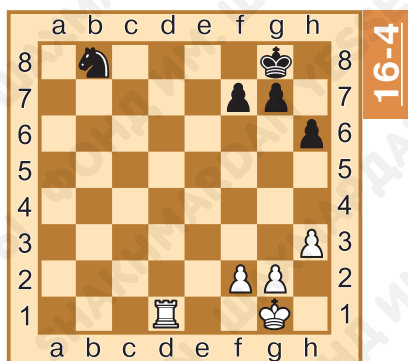
(16-1, 16-2) Ход белых. Чёрные слон и конь расположились на одной горизонтали. Причём обе чёрные фигуры не защищены. Такое положение опасно, так как у белых есть ладья, которая способна атаковать обе эти фигуры. **1.Лс7.** Сразу две фигуры чёрных оказались под боем. Спасти можно только одну, а вторая будет побита белой ладьёй.



(16-3) Если бы в предыдущей позиции чёрный король находился на поле g8, то ход **1.Лс7** не являлся бы двойным ударом, так как белые атакуют только чёрного слона, а он может просто уйти от нападения.



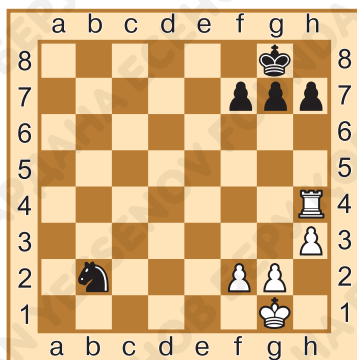
Наиболее эффективен двойной удар, если одним из объектов атаки является неприятельский король. При нападении на короля его надо спасать в первую очередь.



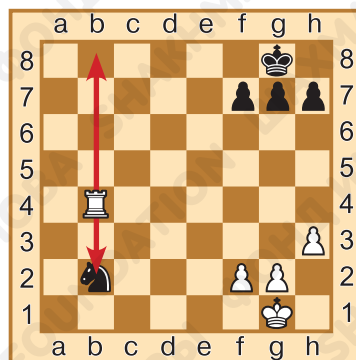
(16-4, 16-5) Чёрные король и конь опасно расположились на одной горизонтали. Ходом **1.Лd8+** белые могут и шах королю объявить, и на коня напасть. Спасать надо прежде всего короля, а чёрный конь гибнет.

Одним из объектов двойного удара может быть

важное поле, с которого объявляется мат неприятельскому королю.



16-6



16-7

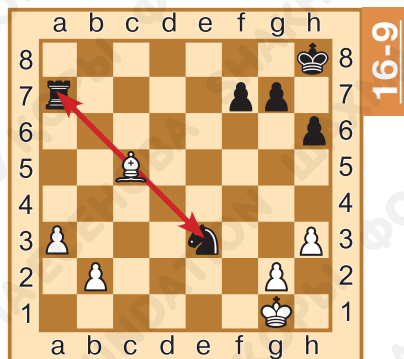
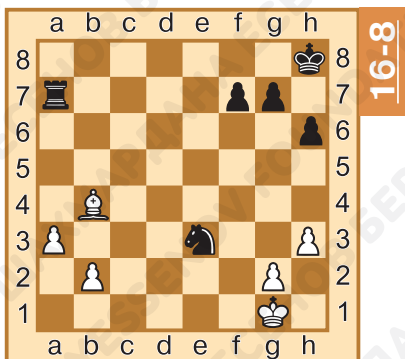
(16-6, 16-7) В этой позиции белые также могут использовать неудачное положение чёрных фигур. Чёрный король зажат своими пешками на последней горизонтали, а конь не защищён. Ходом **1.Лb4** белые создают две угрозы. Во-первых, они хотят поставить мат по последней горизонтали, а во-вторых, атакуют чёрного коня. Угроза мата является более сильной, поэтому чёрные должны спастись прежде всего от неё. Чтобы не получить мат, конём приходится жертвовать.

Таким образом, неудачное расположение короля по отношению к своим и неприятельским фигурам может привести к материальным потерям.

2. Двойной удар слоном.

Слон также способен наносить двойной удар. Если две незащищённые фигуры располагаются на одной

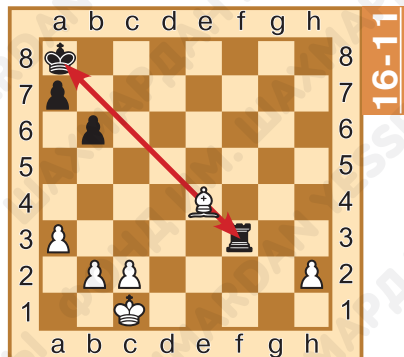
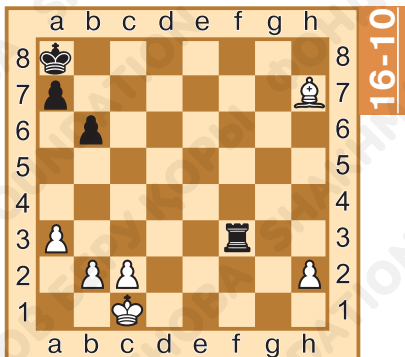
диагонали, то они могут стать лёгкой добычей для слона.



(16-8, 16-9) Чёрные ладья на а7 и конь на е3 оказались на одной диагонали. Обе фигуры чёрных не защищены. Такое положение опасно. Белый слон может одним ходом напасть и на ладью, и на коня.

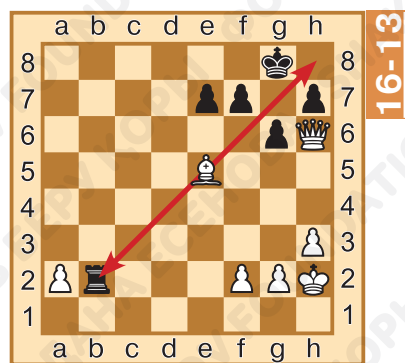
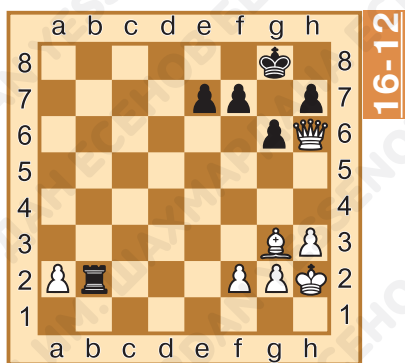
1.Сс5. У чёрных нет возможности уйти ладьёй так, чтобы защитить своего коня, поэтому с конём приходится расстаться.

Слон также может наносить двойной удар с шахом.



(16-10, 16-11) Ходом **1. Ce4+** белые могут использовать опасное положение чёрного короля и ладьи на одной диагонали. От шаха надо спасти короля, а ладья становится добычей белых.

Слон может одновременно создавать угрозу мата в один ход и атаковать незащищённую неприятельскую фигуру.



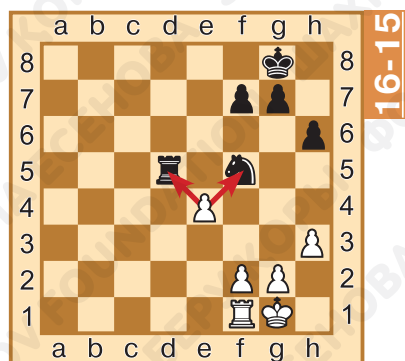
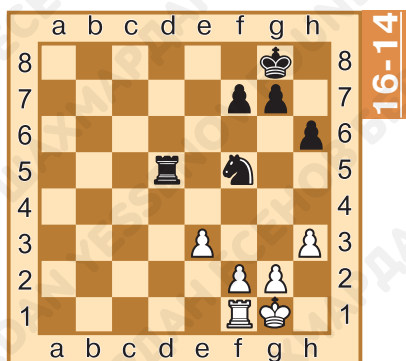
(16-12, 16-13) Ходом **1. Ce5** белые используют ослабленное положение чёрного короля и создают угрозу батарейного мата на g7. Также оказывается под боем ладья на b2. Отразить обе угрозы чёрные не в состоянии, приходится смириться с материальными потерями.

3. Двойной удар пешкой.

Пешка, хоть и самая слабая фигура в шахматной армии, но тоже умеет наносить двойной удар.

Двойной удар, который наносит пешка, принято называть **пешечной вилкой**.

Расположение двух фигур на одной линии через поле в непосредственной близости к пешке может быть опасно. Главное — следить, чтобы пешка сама находилась в безопасности.

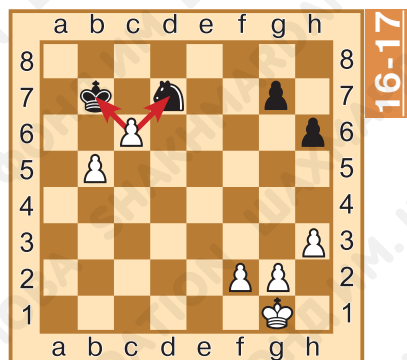
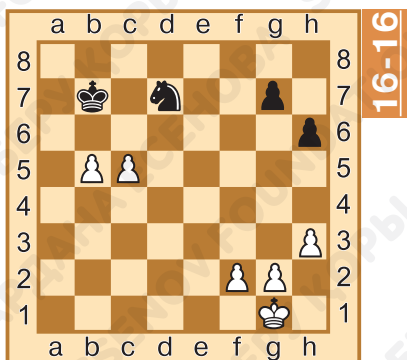


(16-14, 16-15 Положение чёрных ладьи и коня через поле по горизонтали опасно, так как они расположились очень близко к белой пешке. Белые ходят **1.e4** и атакуют одновременно и ладью, и коня. С одной из фигур чёрным придётся расстаться. Белая пешка также может быть сбита, но чёрные понесут более существенный материальный урон.



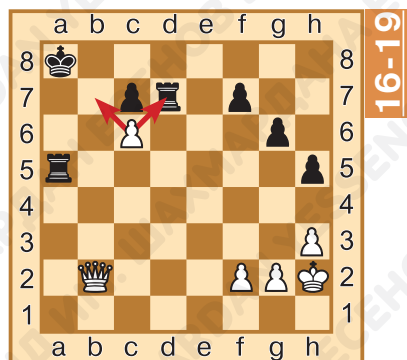
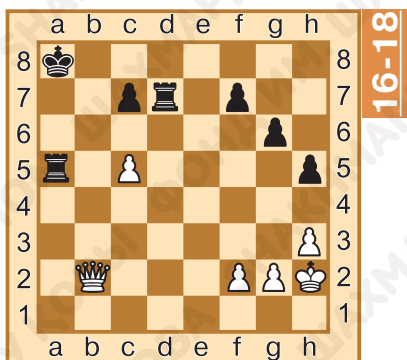
Белые ходят **1.e4** и атакуют одновременно и ладью, и коня. С одной из фигур чёрным придётся расстаться. Белая пешка также может быть сбита, но чёрные понесут более существенный материальный урон.

Пешка, как и другие фигуры, может наносить двойной удар с шахом.



(16-16, 16-17) Ходом **1.с6+** пешка делает вилку на чёрного короля и на коня. Король должен отступить, а конь гибнет. Важную роль в этой ситуации играет белая пешка b5. Она защищает свою отважную подружку, иначе вилки бы не получилось. Несмотря на то, что обе белые пешки погибли, белым удаётся выиграть более ценную фигуру (чёрного коня).

Пешка может одновременно создавать угрозу мата и нападать на неприятельскую фигуру.

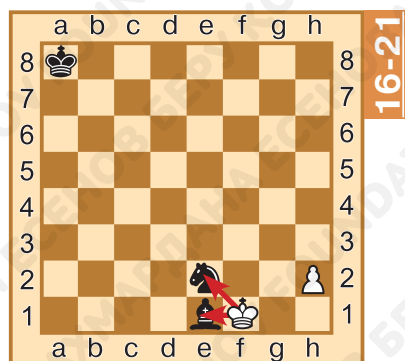
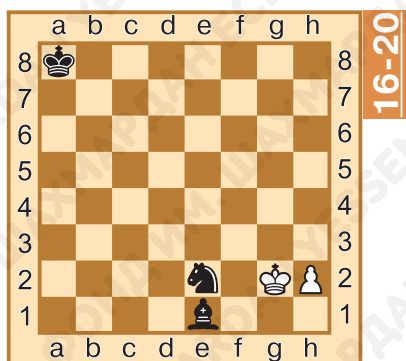


(16-18, 16-19) Белые сделали ход **1.с6**, тем самым они создали две угрозы — они могут поставить мат

ферзём на b7 и побить ладью на d7. От мата чёрные могут спастись ходом 1...Ла7, а вот ладью спасти уже не успеют.

4. Двойной удар королём.

Королю двойные нападения удаётся осуществлять в конце игры. В начале и в середине игры он, как правило, прячется от неприятельских фигур. А в окончании готов принять активное участие в игре.



(16-20, 16-21) Две чёрные фигуры неосторожно расположились поблизости от белого короля. Белые ходят **1.Kpf1**, и одной из фигур приходится погибнуть.

Выводы:

Выигрыш материала — одна из основных задач в шахматной партии.

Использовать неудачное расположение неприятельских фигур можно с помощью тактических приёмов.

Самым простым тактическим приёмом является двойной удар.



Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Объектами двойного удара, как правило, оказываются незащищённые или более ценные фигуры соперника, неприятельский король, слабые пункты в лагере соперника.

Наиболее эффективен двойной удар, если одним из объектов атаки является неприятельский король. Неудачное расположение короля по отношению к своим фигурам может привести к материальным потерям.

Двойной удар могут наносить все фигуры, в том числе и король.

Вопросы для повторения:

1. Что является одной из основных задач шахматной партии?
2. Что значит «выиграть материал»?
3. Что такое двойной удар?
4. Какие фигуры могут наносить двойной удар?
5. На какие объекты может быть направлен двойной удар?
6. Как называют двойной удар, который наносит пешка?





§ 17. Выигрыш материала. Двойной удар ферзём

Ферзь — виртуоз в нанесении двойного удара. И это неудивительно, ведь ферзь, находясь в центре доски, способен атаковать неприятельские объекты в восьми направлениях. В шахматной практике именно ферзь чаще других фигур наносит двойной удар. Двойные удары ферзём встречаются и в начале партии, и в середине, и в окончании.

Объектами двойного удара, который наносит ферзь, могут быть:

- *две (и даже больше) незащищённые фигуры или пешки соперника;*
- *король и незащищённая фигура;*
- *важное поле (на котором, например, можно дать мат) и незащищённая фигура.*

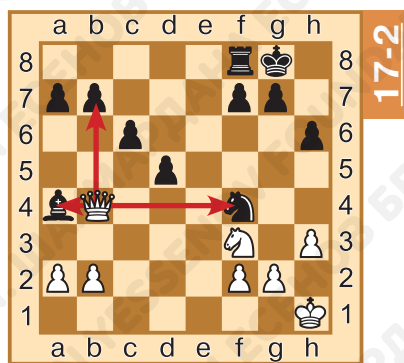
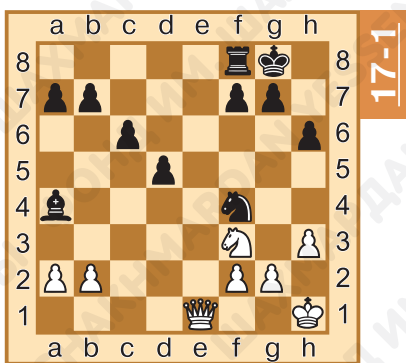
Ферзь может наносить двойные удары как ладья, атакуя неприятельские объекты по вертикали, го-

ризонтали, сочетая вертикальное и горизонтальное направления; как слон, атакуя по диагонали; совмещать вертикальное (или горизонтальное) направление с диагональным.

Рассмотрим подробнее на примерах, как ферзь выполняет двойной удар.

1. Атака двух незащищённых фигур.

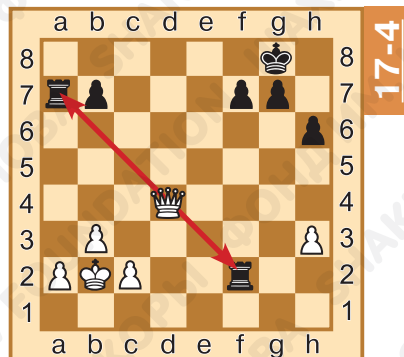
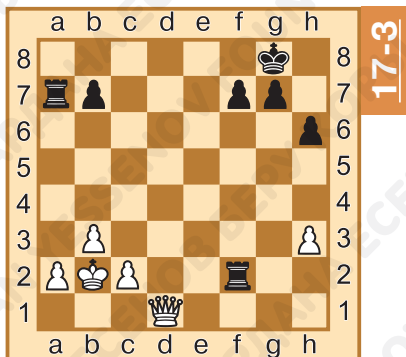
Любая незащищённая фигура — это слабое место в позиции неприятельских фигур. Если же таких незащищённых фигур две, то это серьёзный повод для беспокойства.



(17-1, 17-2) Лёгкие фигуры чёрных (слон и конь) находятся в опасном положении: они ничем не защищены и к тому же расположены на одной горизонтали. Белые ходом **1.Фb4** наносят двойной (а вернее, тройной) удар. Под боем — чёрные конь, слон и пешка на b7. Спаситься от такого удара крайне слож-

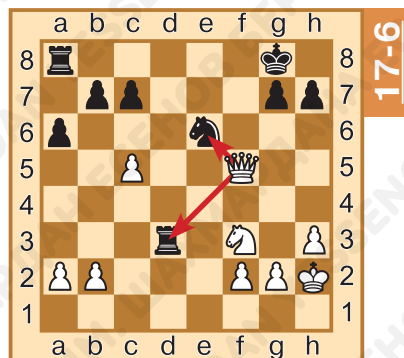
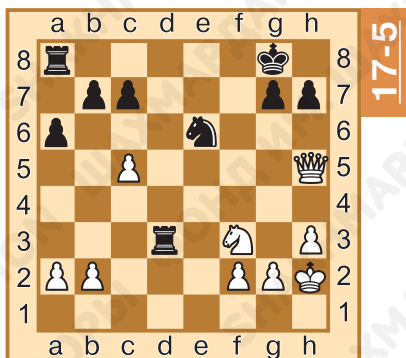
но. В этой ситуации ферзь атаковал неприятельские фигуры по вертикали и горизонтали.

Ферзь может атаковать как слон по диагонали.



(17-3, 17-4) Чёрные ладьи неосторожно расположились на одной диагонали. После хода **1.Фd4** с одной из ладей чёрным придется расстаться.

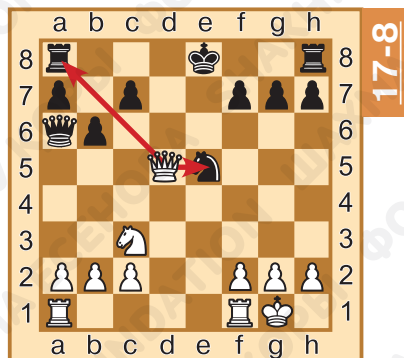
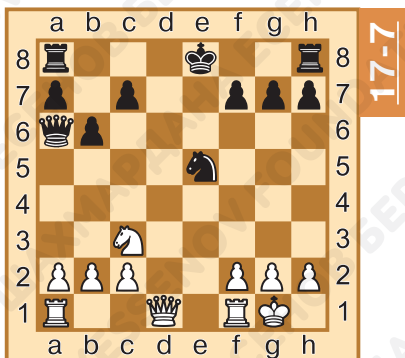
Ферзь может атаковать фигуры, расположенные на соседних диагоналях.



(17-5, 17-6) И в этой ситуации незащищённое положение чёрных фигур привело к потере материала.

1.Фf5 — двойной удар на ладью и на коня.

Ферзь может атаковать одновременно и как ладья, и как слон.

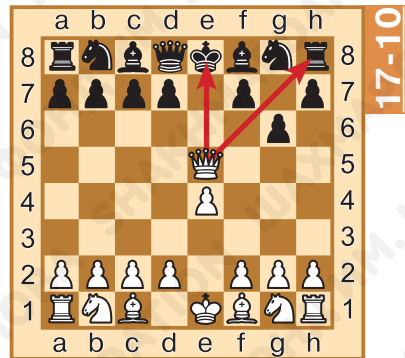
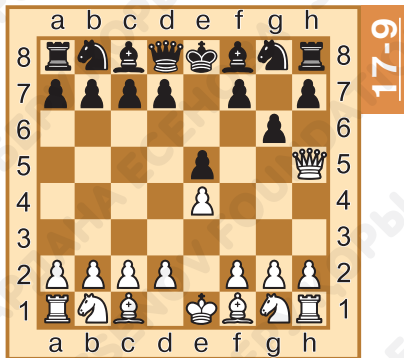


(17-7, 17-8) Ход белых. **1.Фd5**, ферзь атакует чёрную ладью по диагонали, а коня по горизонтали. Одна из чёрных фигур неминуемо гибнет.



2. Атака короля и незащищённой фигуры.

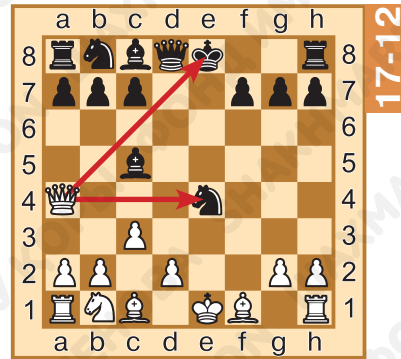
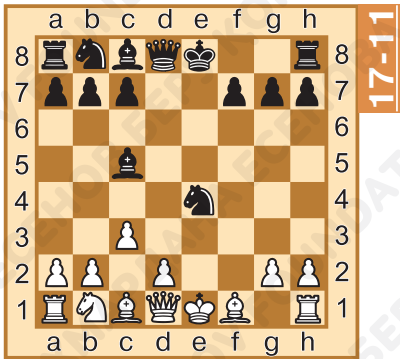
Наиболее эффективен двойной удар ферзём с шахом. Такой удар часто приводит к гибели атакованной фигуры, так как надо в первую очередь защищать короля.



(17-9, 17-10) Попастся на двойной удар с шахом можно даже в самом начале шахматной партии. После первых ходов **1.e4-e5 2.Фh5** чёрные опротивошли **2...g6**, желая прогнать белого ферзя подальше. Но последовал ход **3.Ф:e5+**, чёрному королю объявлен шах и к тому же под боем чёрная ладья. Материальных потерь чёрным не избежать.

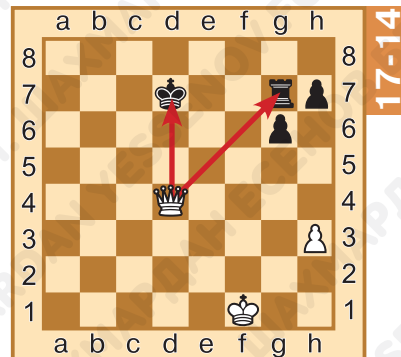
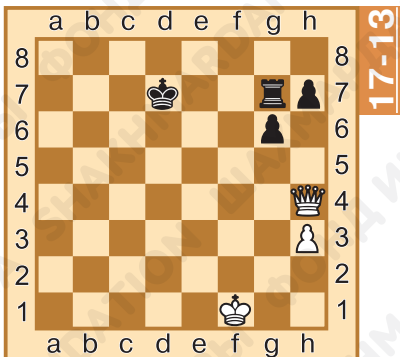


За ферзём нужен глаз да глаз с самого начала партии. Стоит только зазеваться, он вмиг может нанести двойной удар с шахом.



(17-11, 17-12) В этой позиции чёрный конь неосторожно вышел вперёд. Белые тут же используют «висячее» положение коня и открытое положение чёрного короля. **1.Фа4+** двойной удар с шахом, конь гибнет.

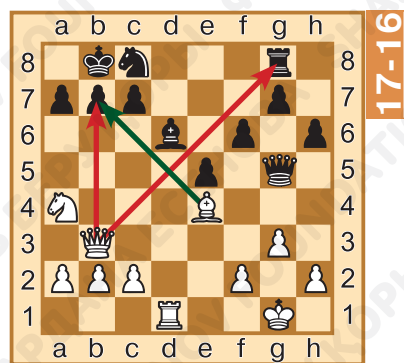
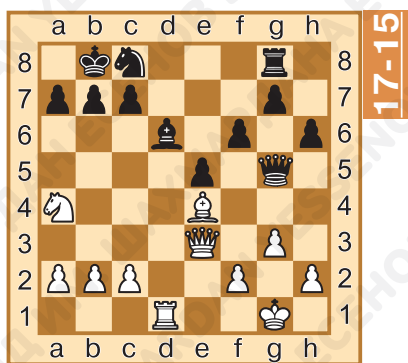
В окончании ферзь легко может с помощью двойного удара небольшой материальный перевес довести до решающего.



(17-13, 17-14) Неосторожность чёрных не позволила им продолжить сопротивление в этой ситуации. **1.Фd4+** и чёрная ладья гибнет. Дальше играть нет смысла.

3. Атака незащищённой фигуры и поля, с которого можно дать мат.

Очень опасным является двойной удар на незащищённую фигуру и поле, с которого можно дать мат. Начинающие игроки часто замечают в первую очередь, что под боем их фигура, а то, что грозит мат в один ход, ускользает от их внимания.



(17-15, 17-16) Ходом **1.Фb3** белые создают угрозу мата на b7 (**Фb7x**) и атакуют чёрную ладью, оставшуюся без защитников. Угроза мата более сильная, чем взятие ладьи. Конечно, чёрным надо прежде всего спастись от мата. Но на практике часто начинающий игрок видит только то, что атакована ладья, и спасает её. В результате проигрывает партию, так как получает мат.



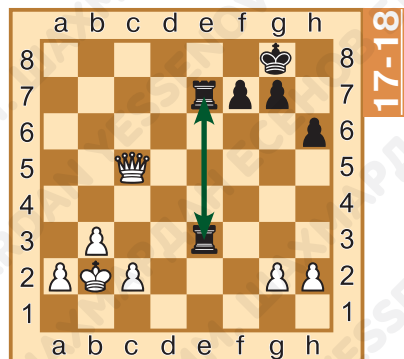
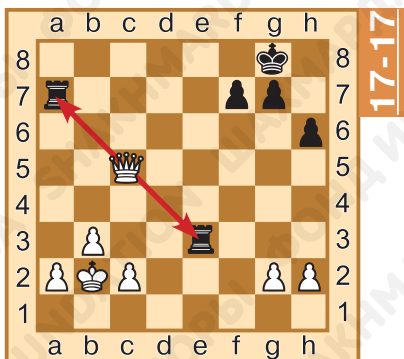
4. Способы защиты от двойного удара.

Двойной удар — грозное оружие. Чтобы с помощью этого приёма соперник не нанёс материальный урон, необходимо прежде всего внимательно следить за своими и неприятельскими фигурами. Объектами двойного удара в первую очередь становятся король и незащищённые фигуры. Поэтому необходимо позаботиться о том, чтобы все фигуры были защищены, а король находился в надёжном укрытии.

Если же двойного удара не удалось избежать, то необходимо посмотреть, нельзя ли от него защититься.

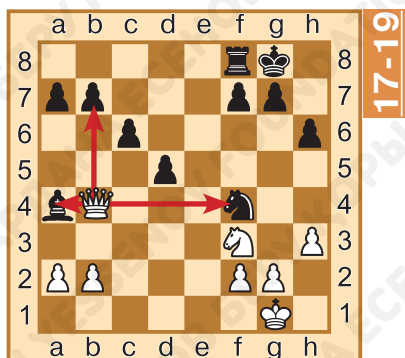
Возможно несколько способов защиты от двойного удара:

1. Отступить одной фигурой, защитив при этом вторую.



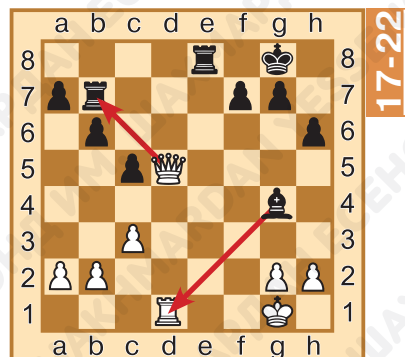
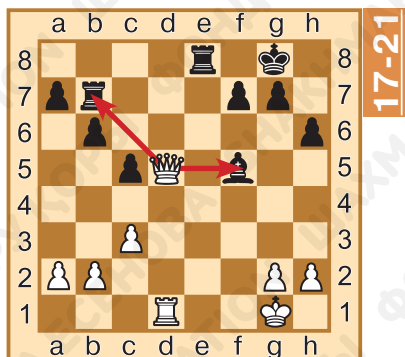
(17-17, 17-18) Белые напали своим ферзём на две ладьи чёрных. В этой ситуации чёрные могут спастись, защитив одну ладью другой. **1...Лае7.**

2. Отступить одной из атакованных фигур с шахом.



(17-19, 17-20) Белый ферзь атакует сразу три чёрные фигуры. Но у чёрных есть спасение. **1...Ke2+**. Чёрные могут отступить конём с шахом. После того как белый король избавится от шаха, например, **2.Kpf1**, у чёрных появляется время, чтобы спасти и своего слона **2...Cb5**.

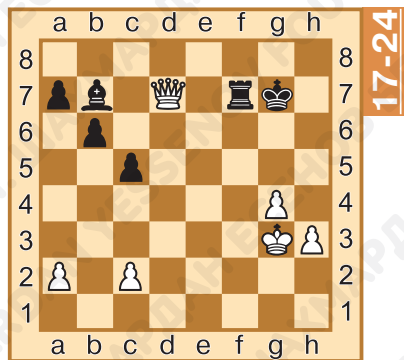
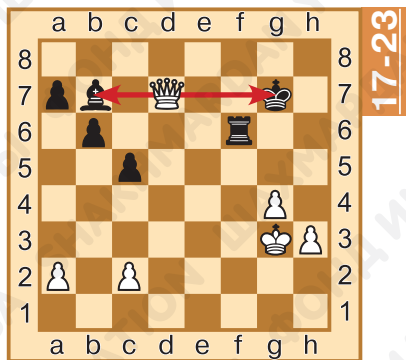
3. Отступить одной из атакованных фигур, нападая на равноценную или более дорогую фигуру.



(17-21, 17-22) Белый ферзь нападает одновременно на ладью на b7 и слона на f5. От двойного удара чёрные могут спастись, атакуя белую ладью **1...Cg4**. Теперь, если белые побьют ладью **2.Ф:b7**, то чёрные в ответ возьмут равноценную фигуру **2...C:d1**. Если же белая ладья отступит **2.Лf1**, то и у чёрной ладьи появится время для отступления **2...Лbe7**.

4. Защитить обе атакованные фигуры.

Предыдущие способы защиты не годились, если одной из мишеней был король. Но защитить обе атакованные фигуры, если одна из них король, иногда удаётся. Как, например, в следующем случае.



(17-23, 17-24) Ферзь нанёс двойной удар с шахом. В этой ситуации у чёрных есть возможность спастись. **1...Лf7**. Ладья и короля от шаха прикрыла, и слона взяла под защиту.

Выводы:

Ферзь способен наносить двойной удар как ладья в вертикальном, горизонтальном направлениях; как слон — по диагонали; сочетать вертикальное (горизонтальное) и диагональное направления.



Объектами двойного удара ферзём так же, как и другими фигурами, могут быть: король, незащищённые фигуры или пешки, важные поля.

Наиболее опасны двойные удары ферзём — с шахом и с угрозой мата.

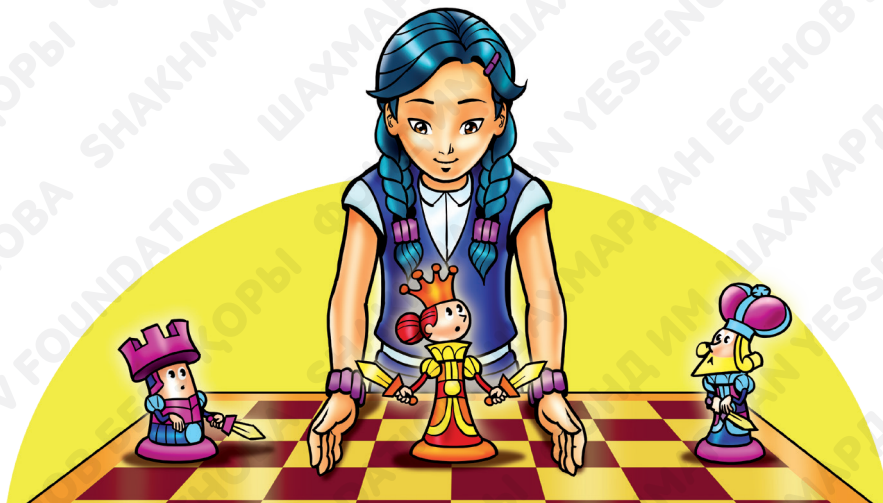
Для того чтобы избежать двойного удара, необходимо стараться, чтобы в позиции не было незащищённых фигур, а король был надёжно укрыт.

Если сопернику всё-таки удалось нанести двойной удар, необходимо посмотреть, нет ли возможности спастись. Могут быть следующие способы защиты:

- *отступить одной фигурой, защитив при этом вторую;*
- *отступить одной из атакованных фигур с шахом;*
- *отступить одной из атакованных фигур, атакая на равноценную или более дорогую фигуру;*
- *защитить обе атакованные фигуры.*

Вопросы для повторения:

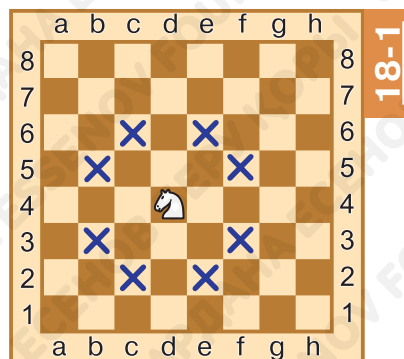
1. В скольких направлениях может атаковать ферзь, находясь в центре доски?
2. Какие объекты может атаковать ферзь при двойном ударе?
3. Способен ли ферзь наносить двойной удар одновременно по вертикали (горизонтали) и диагонали?
4. Как избежать двойного удара?
5. Какие способы защиты можно предпринять, если соперник нанёс двойной удар?





§ 18. Выигрыш материала. Двойной удар конём

Конь — самая необычная фигура в шахматной армии. Ход коня хитёр и коварен. В центре доски конь атакует сразу 8 полей (18-1).



Чем ближе к краю, тем количество полей, подконтрольных коню, меньше. В углу конь атакует всего два поля.

Так же, как и остальные фигуры, конь может нанести двойной удар.

Двойной удар конём называется **коневой вилкой**.

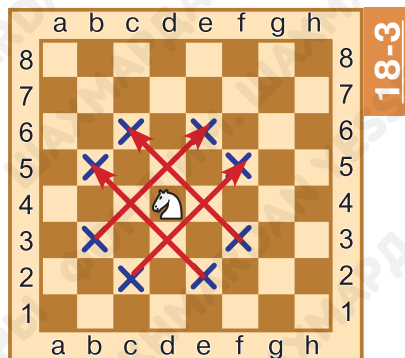
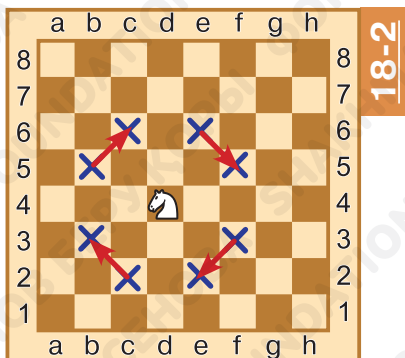
Объектами коневой вилки становятся более ценные фигуры (две ладьи, ладья и ферзь), незащищённые ладья и слон, слон и пешки, король, важные поля. Конь никогда не сделает вилку на неприятельского коня, так как тот всегда будет иметь возможность его самого побить.

Заметить коневую вилку бывает очень сложно. Наиболее коварными являются коневые вилки с шахом. Начинающие игроки очень часто теряют своих ферзей из-за пропущенной коневой вилки на ферзя и короля. Поэтому с конём надо быть очень внимательным.

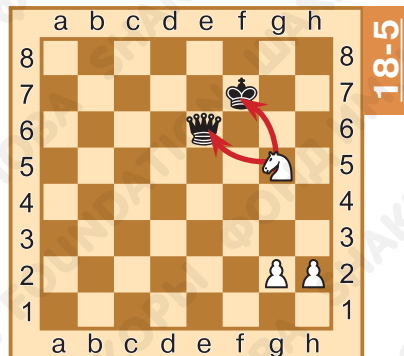
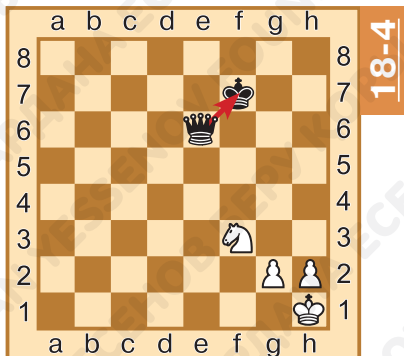
Всего конь может наносить **6 видов** коневых вилок. Познакомимся с ними поближе.

1. Коневая вилка по диагонали.

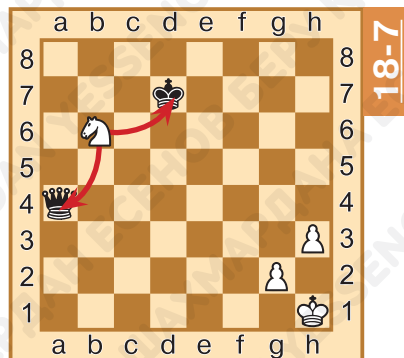
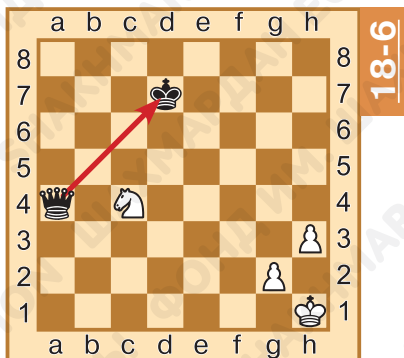
Конь способен атаковать две фигуры, расположенные на одной диагонали на соседних полях или на одной диагонали через два поля друг от друга (18-2, 18-3).



Если у соперника есть конь, то располагать две фигуры на соседних полях по диагонали или через два поля по диагонали крайне опасно .



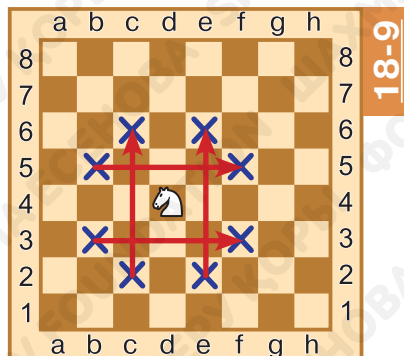
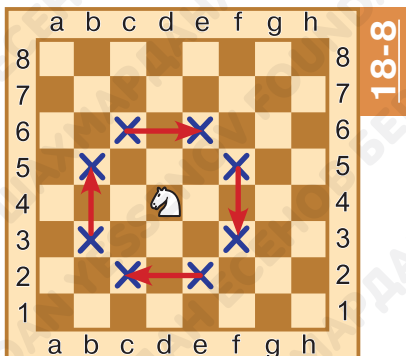
(18-4, 18-5) Чёрные король и ферзь находятся в опасном положении (они стоят друг от друга по диагонали на соседних полях). Ходом **1.Kg5+** белые делают коневую вилку и выигрывают ферзя за коня.



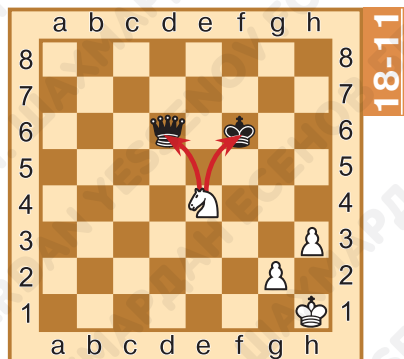
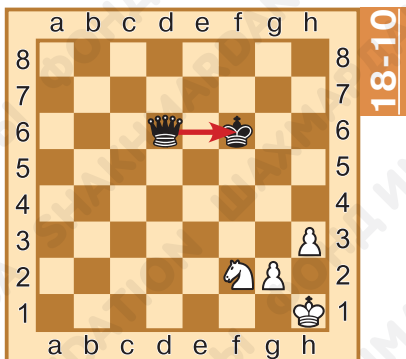
(18-6, 18-7) В этой ситуации чёрные ферзь и король расположены на одной диагонали через два поля. Белый конь также делает вилку **1.Kb6+** и выигрывает ферзя, причём «бесплатно». **1...Kpc6 2.K:a4.**

2. Коневая вилка по вертикали (горизонтالي).

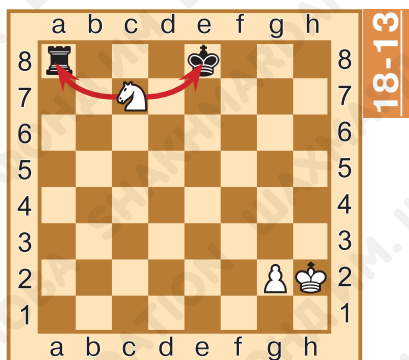
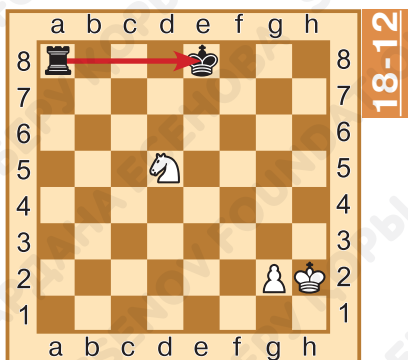
Рассмотрим двойные удары конём, когда поля, попадающие под нападение, расположены по вертикали или горизонтали.



(18-8, 18-9) Конь может одновременно атаковать фигуры, расположенные по вертикали (или горизонтали) через одно поле или через три поля.



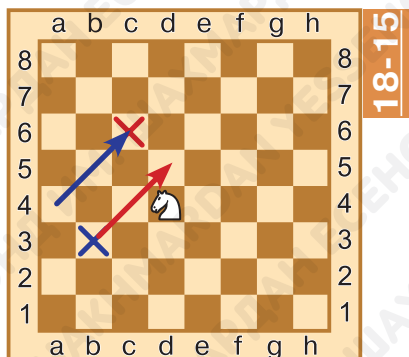
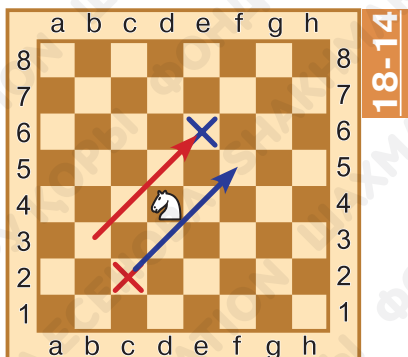
(18-10, 18-11) Чёрные ферзь и король неосторожно расположились через одно поле по горизонтали. Такое положение опасно! **1.Ke4+**, коневая вилка с шахом, и чёрные вынуждены отдать ферзя за коня **1...Kpe6 2.K:d6 Kp:d6**.



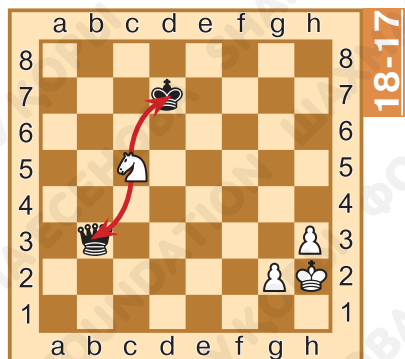
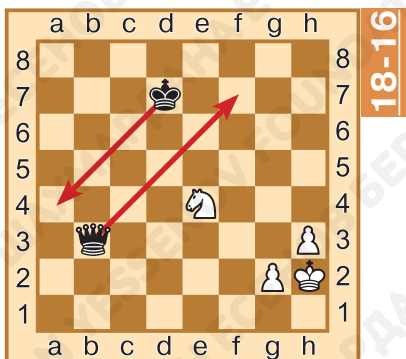
(18-12, 18-13) В этой позиции в опасное положение попали чёрные ладья и король. Они находятся на одной горизонтали через три поля. Белые делают вилку ходом **1.Кс7+ Крd8 2.К:а8** и чёрные проигрывают ладью.

3. Коневая вилка по двум диагоналям.

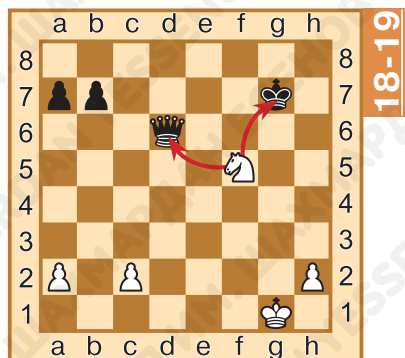
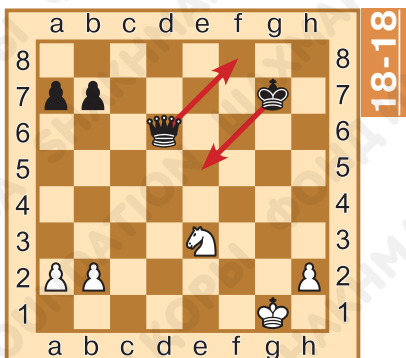
Конь может атаковать фигуры, находящиеся на соседних диагоналях одного цвета (18-14, 18-15).



Это могут быть поля, расположенные так, что конь становится между диагоналями, или диагонали расположены по одну сторону от коня.



(18-16, 18-17) В этой позиции чёрные пострадали от коневой вилки, так как расположили своего ферзя и коня на соседних диагоналях. **1.Кс5+**. Конь становится между белыми диагоналями, и чёрным приходится расстаться с ферзём.



(18-18, 18-19) И в этой позиции чёрным пришлось отдать своего ферзя из-за того, что они не учли опас-

ного положения своих фигур на соседних диагоналях. **1.Kf5+ Kpf6 2.K:d6** и белые выигрывают ферзя.

4. Способы защиты от коневой вилки.

Коневая вилка очень коварна и опасна. Что же делать начинающему игроку, чтобы не попадаться на коневую вилку?

Во-первых, необходимо с первых ходов держать действия неприятельских коней под контролем.

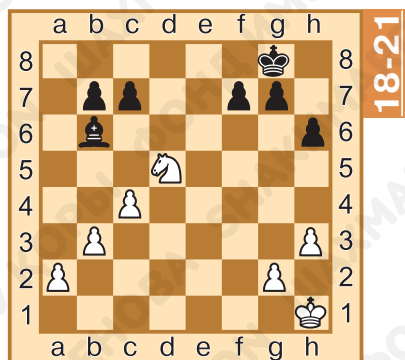
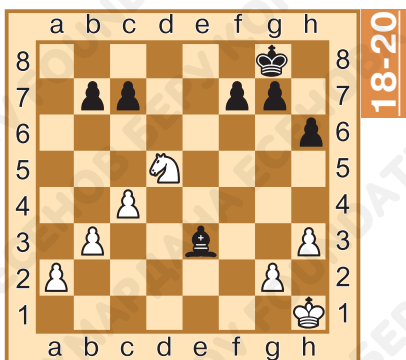
Во-вторых, запомнить 6 опасных положений, при которых вилка возможна, и стараться их избегать.

В-третьих, если у соперника есть конь, в целях профилактики необходимо располагать свои ценные фигуры на полях разного цвета. (Конь атакует только поля одного цвета).

Если же соперник уже сделал коневую вилку, то спастись можно, только если это двойной удар без шаха.



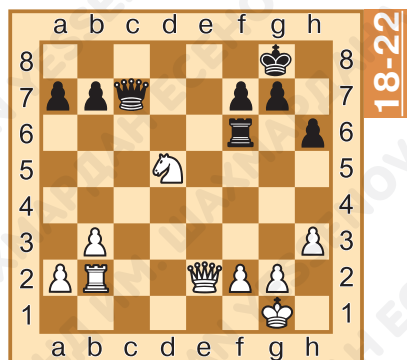
В этом случае можно попробовать отступить одной фигурой, защитив при этом вторую. Такой способ защиты возможен, если конь атакует равноценную фигуру и пешку.



(18-20, 18-21) Белый конь одновременно напал на чёрного слона и пешку на с7. Чёрные могут спастись от вилки ходом **1...Cb6**. Слон уходит из-под боя и защищает пешку с7.

Можно посмотреть, нельзя ли атакованной фигурой отступить с шахом, а уже следующим ходом спасти и вторую фигуру.

(18-22) Белые сделали вилку на чёрного ферзя и ладью. На первый взгляд кажется, что без материальных потерь не обойтись. Но у чёрных есть возможность отступить ферзём с шахом. **1...Фс1+**. Белым некогда бить ладью, надо спасти короля, а следующим ходом и чёрная ладья спасается.



Можно также посмотреть, нет ли возможности контратаковать равноценную или более ценную фигуру.



(18-23) Чёрный конь сделал вилку на белого ферзя и ладью. У белых есть возможность спастись. Они ходят **1.Фd5**, нападая на чёрного ферзя. Если чёрный ферзь отступит, то и у белой ладьи будет возможность отступить. 1...Фe7 2.Лd3. Или на 1...Ф:d5 2.Л:d5. И белым удаётся избежать материальных потерь.

Выводы:

Конь — очень опасная фигура. Он, как и все фигуры, умеет наносить двойной удар. Двойной удар конём называется коневой вилкой.

Конь может наносить двойной удар по диагонали, по вертикали (или горизонтали), по двум диагоналям.

Спастись можно только от коневой вилки без шаха.

Способами защиты от коневой вилки могут быть:

- 1) отход одной фигуры с защитой другой;
- 2) отход фигуры с шахом;
- 3) контратака равноценной или более ценной фигуры.



Вопросы для повторения:

1. Сколько фигур может атаковать конь, находясь в центре доски?
2. Как называется двойной удар конём?
3. Сколько видов коневых вилок может выполнять конь?
4. Что надо делать игроку, чтобы не попасться на коневую вилку?
5. Какие способы защиты от коневой вилки возможны?





§ 19. Выигрыш материала. Сквозной удар (рентген)

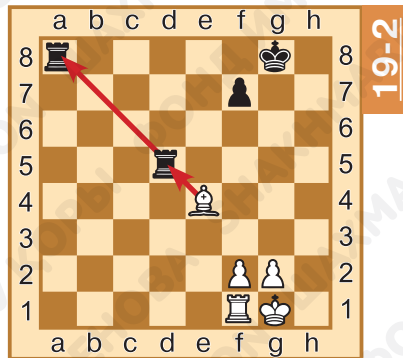
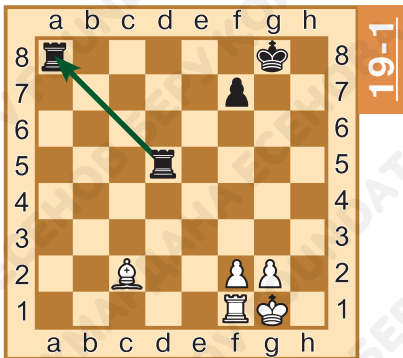
Шахматные фигуры можно разделить на дальнобойные и фигуры ближнего боя.

К дальнобойным (линейным) фигурам относятся ферзь, ладья, слон. Такие фигуры могут располагаться далеко от неприятеля и наносить свои удары по открытым линиям (вертикалям, горизонталям, диагоналям).

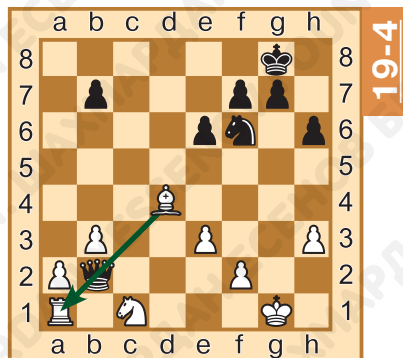
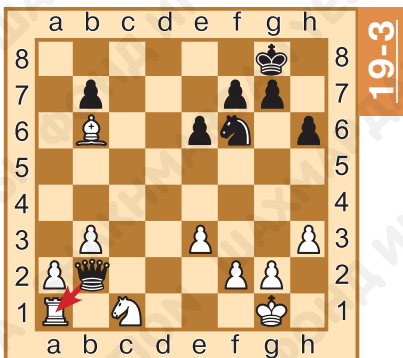
К фигурам ближнего боя относятся конь, король и пешка. Эти фигуры могут атаковать неприятеля только с близкого расстояния.

Дальнобойные фигуры (ферзь, ладья, слон) обладают способностью сквозного действия, могут действовать через свои и чужие фигуры. Они могут осуществлять сквозное нападение на неприятельские фигуры либо сквозную защиту своих фигур.

Поясним понятие сквозного действия на примерах.



(19-1, 19-2) Две чёрные ладьи расположены на одной диагонали. Такое положение опасно, так как белый слон ходом **1.Ce4** может атаковать сразу обе ладьи. Какая бы ладья ни сделала ход, вторая неминуемо гибнет. В этом случае слон осуществил сквозное нападение на чёрные ладьи.



(19-3, 19-4) Ход белых. Чёрный ферзь атакует белую ладью на a1. Уйти ладья не может, но ладью можно защитить ходом **1.Cd4**. Теперь чёрный ферзь ладью побить не может, так как сам будет сбит слоном. Слон осуществил сквозную защиту своей ладьи.

Тактический приём, позволяющий использовать неудачное расположение неприятельских фигур с помощью сквозного нападения, называется **СКВОЗНОЙ УДАР**.

Встречаются и другие названия этого приёма: линейный удар, рентген, приём, использующий геометрические мотивы, удар с тыла и т.д.



Сквозной удар — это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры.

Сквозной удар позволяет использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиваться выигрыша материала.

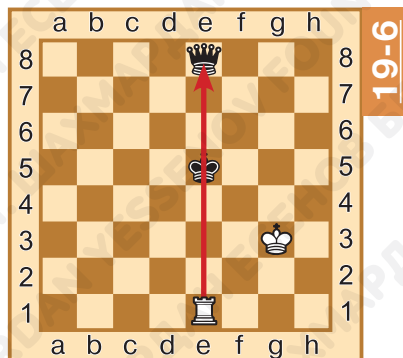
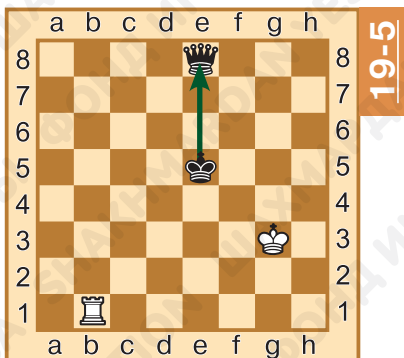
Объектами сквозного удара могут быть две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры, которые расположены друг за другом на одной линии.

При сквозном ударе под боем фактически оказываются две фигуры, спасти которые за один ход невозможно. При отходе первой атакованной фигуры следующая за ней, более ценная, чем нападающая, или менее защищённая фигура теряется.

Различают сквозной удар с шахом и без шаха.

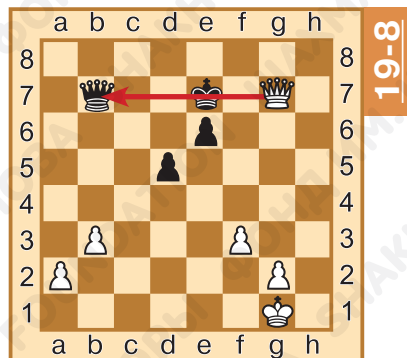
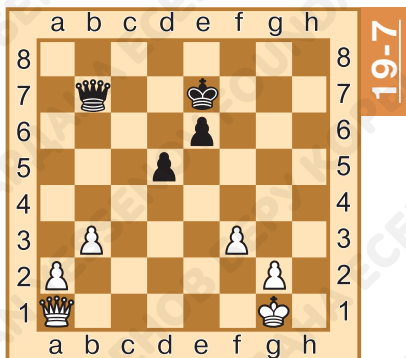
1. Сквозной удар с шахом.

При сквозном ударе с шахом на одной линии оказываются неприятельский король и другая фигура. Нападающая фигура становится на одну линию с неприятельскими фигурами, объявляя королю шах. Король должен уйти, а вторая фигура гибнет.



(19-5, 19-6) Белые могут использовать опасное положение чёрного короля и ферзя на одной вертикали. Они ходят **1.Ле1+**. Чёрный король должен отойти в сторону и после **1...Kpf5** чёрный ферзь гибнет **2.Л:e8**.

В следующем примере сквозной удар наносит ферзь.



(19-7, 19-8) Белые ходом **1.Фg7+** могут использовать опасное положение чёрного короля и ферзя на одной горизонтали. Чёрные должны уйти своим королём, а ферзь гибнет.

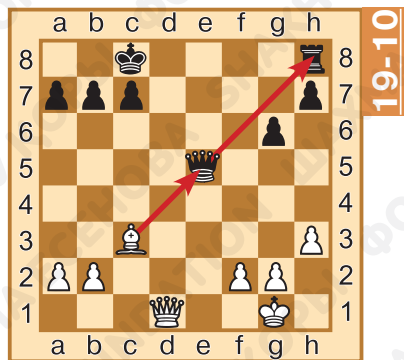
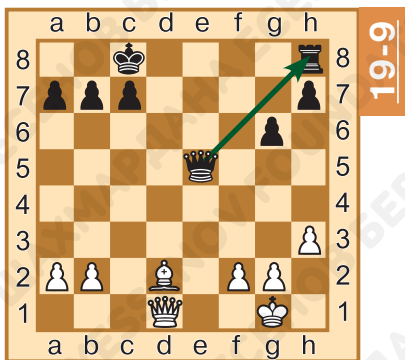
Сквозной удар с шахом — очень эффективный приём, позволяющий добиться выигрыша материала.

2. Сквозной удар без шаха.

Сквозной удар без шаха позволяет использовать опасное положение на одной линии двух более ценных, чем нападающая, или недостаточно защищённых фигур противника. Если на первом месте расположена более ценная фигура, чем прикрываемая, тогда при нападении необходимо спасти



в первую очередь её. После того как она отойдёт, вторая фигура может быть сбита.



(19-9, 19-10) Чёрные ферзь и ладья опасно расположены на одной диагонали. Белые могут использовать неудачное положение чёрных фигур и ходом **1.Сс3** нанести сквозной удар. Ферзь как более ценная фигура должен отступить, а ладью белые могут побить. Ладья — более ценная фигура, чем слон, поэтому даже если белый слон будет сбит, всё равно белым такой размен выгоден.

3. Защита от сквозного удара.

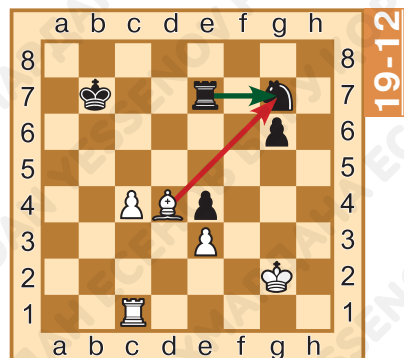
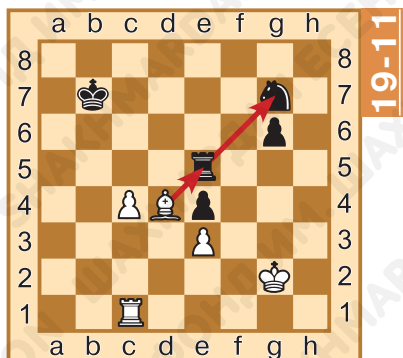
Для того чтобы не допустить сквозного удара, при наличии у соперника дальнобойных фигур необходимо стараться не ставить две ценные фигуры или короля и свою фигуру на одну линию.

Если сопернику всё же удалось нанести сквозной удар, то важно знать методы спасения от такого удара.

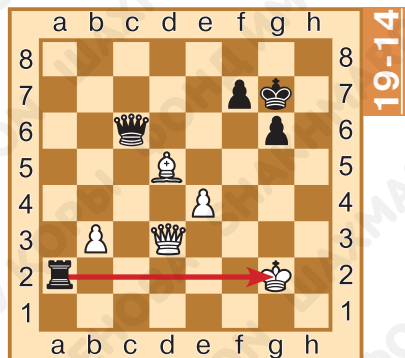
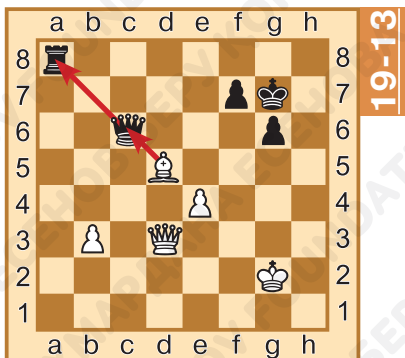
Существуют следующие способы защиты от сквозного удара:

- отскок фигуры, попавшей под сквозной удар, с одновременной защитой второй попавшей под удар фигуры;
- отскок одной из фигур, попавших под сквозной удар, с созданием более сильной угрозы;
- уничтожение либо ограничение подвижности фигуры, наносящей сквозной удар;
- перекрытие линии действия фигуры, создающей сквозной удар, или защита фигуры, находящейся под боем.

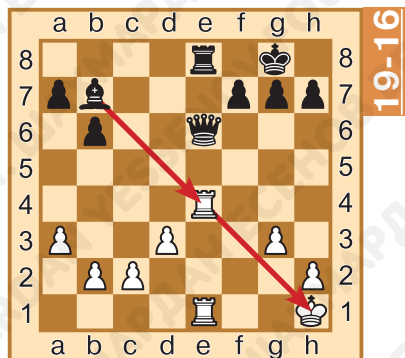
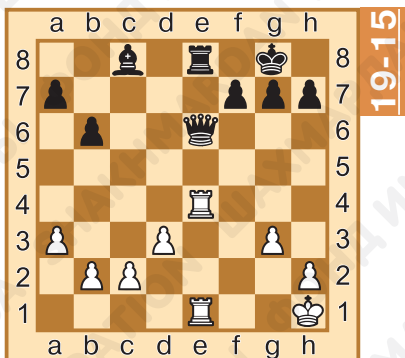
Разберём на примерах все возможные способы защиты от сквозного удара.



(19-11, 19-12) Белый слон нанёс сквозной удар чёрной ладье и стоящему за ней чёрному коню. У чёрных есть возможность спастись. Играя **1...Ле7**, чёрные защищают коня и избегают опасности. Либо уходят ладьёй с шахом **1...Лg5** и потом убирают коня.

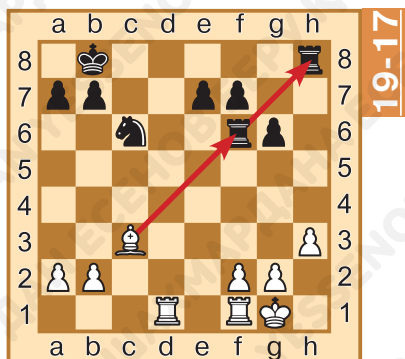


(19-13, 19-14) В этой позиции на сквозной удар слоном попались чёрные ферзь и ладья. Чёрные спасаются ходом **1...Ла2+**. Одна из атакованных фигур отступила, создав более сильную угрозу. Теперь белые должны уйти королём **2.Крf3**, после чего чёрные могут спасти своего ферзя.



(19-15, 19-16) Кажется, что чёрные попали в тяжёлое положение, так как белая ладья осуществила сквозной удар по чёрным ферзю и ладье. Причём, если ферзь просто отступит **1...Фd7**, то последует ход **2.Л:e8+**

с угрозой мата. В этой ситуации чёрные могут спастись, либо согласившись с материальными потерями **1...Ф:e4?**, либо ходом **1...Cb7!** Теперь белая ладья не может никуда уйти, так как должна прикрывать своего короля от шаха.

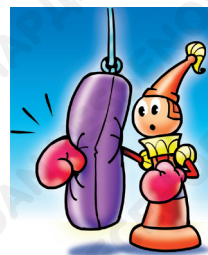


(19-17, 19-18) Спасаются чёрные от сквозного удара и в этой ситуации. Здесь им на помощь приходит перекрытие линии удара белого слона **1...e5!** Чёрная пешка прикрыла свои ладьи и у них появилась возможность уйти от нападения.

Выводы:

Дальнобойные фигуры обладают способностью сквозного действия, они могут наносить сквозной удар.

Сквозной удар — это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за дру-



гой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры.



Различают сквозной удар с шахом и без шаха.

Сквозные удары, наносимые с шахом, опаснее, так как король под шахом остаться не может, и избежать материальных потерь в этом случае труднее.

От сквозного удара можно спастись следующими способами:

1) отскочить фигурой, попавшей под сквозной удар, с одновременной защитой второй попавшей под удар фигуры;

2) отскочить одной из фигур, попавших под сквозной удар, с созданием более сильной угрозы;

3) уничтожить либо ограничить подвижность фигуры, наносящей сквозной удар;

4) перекрыть линию действия фигуры, создающей

сквозной удар, или защитить фигуру, находящуюся под боем.

Для того чтобы в практической игре не попасться на сквозной удар неприятельской фигуры, необходимо следить за дальнобойными фигурами соперника и стараться не ставить две ценные фигуры или короля и свою фигуру на одну линию.



Вопросы для повторения:

1. Какие фигуры в шахматной армии являются дальнобойными?
2. Какой способностью обладают дальнобойные фигуры?
3. Что такое сквозной удар?
4. Какие виды сквозного удара различают?
5. Какие есть способы защиты от сквозного удара?





§ 20. Выигрыш материала. Связка

Дальнобойные фигуры (ферзь, ладья, слон) обладают ещё одним мощным средством нападения. Они могут выполнять тактический приём, который называется **связка**.

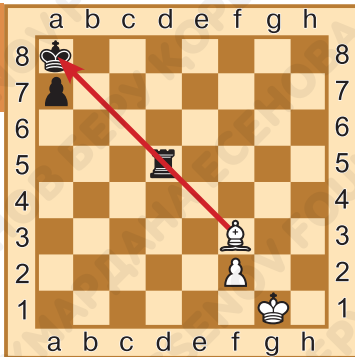
Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

Фигура считается связанной, если она прикрывает собой:

- 1) *собственного короля (абсолютная или полная связка);*
- 2) *свою более ценную или незащищённую фигуру (относительная или неполная связка);*
- 3) *поле, с которого можно объявить мат (относительная или неполная связка).*

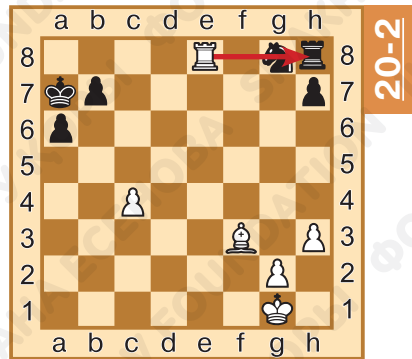
Рассмотрим различные виды связки на примерах.

20-1



(20-1) В этой позиции белый слон связал чёрную ладью. Ладья не может покинуть своё место, так как она прикрывает своего короля от шаха. Это пример абсолютной связки.

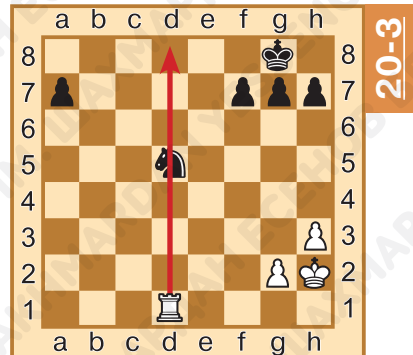
(20-2) Здесь белая ладья связала чёрного коня. Конь может уйти с линии связки, но тогда погибнет чёрная ладья. Это пример относительной (неполной) связки.



К неполной связке относится также случай, когда фигура прикрывает важное поле.



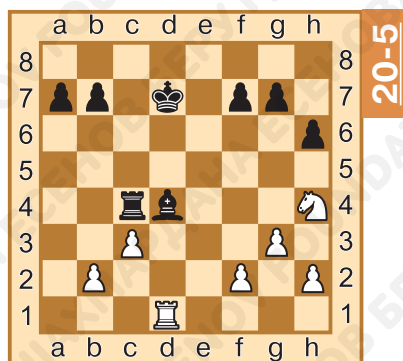
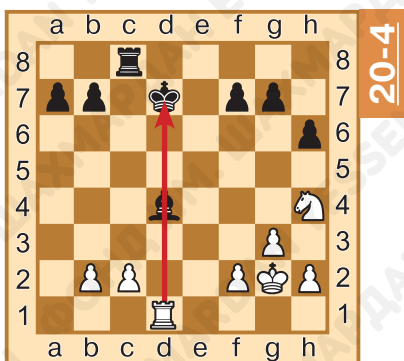
(20-3) В этой ситуации чёрный конь прикрывает поле d8, с которого белая ладья может объявить мат чёрному королю. Чтобы спастись от этого мата, чёрные вынуждены отдать коня.



1. Абсолютная (полная) связка.

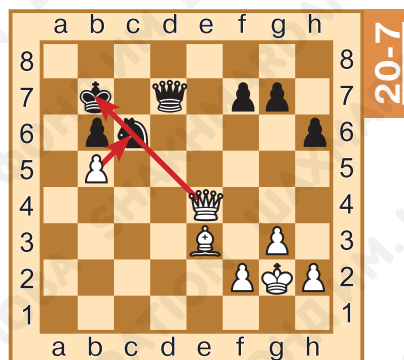
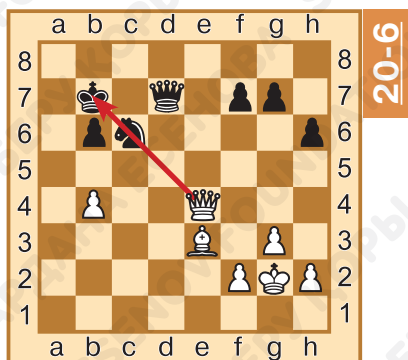
Связка с королём (абсолютная связка) является более опасной, так как фигура, прикрывающая короля, часто не имеет права сделать ход. Такая фигура теряет многие боевые качества. Поэтому абсолютная связка позволяет выиграть материал.

Связанная фигура сама может стать лёгкой добычей неприятельских фигур. Увеличив количество нападения на связанную фигуру, её можно выиграть.



(20-4, 20-5) Чёрный слон связан белой ладьёй. Чтобы его не потерять, чёрные должны его защитить ходом **1...Лс4**. Но белые могут увеличить количество нападения на слона либо ходом **2.с3**, либо ходом **2.Кf3**. Чёрный слон теряется, так как его больше нечем защищать.

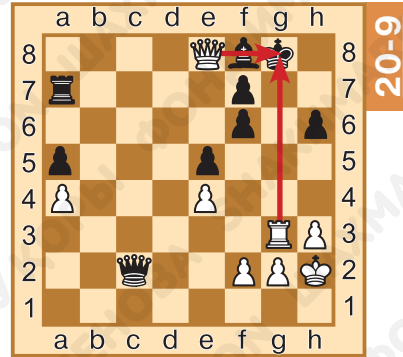
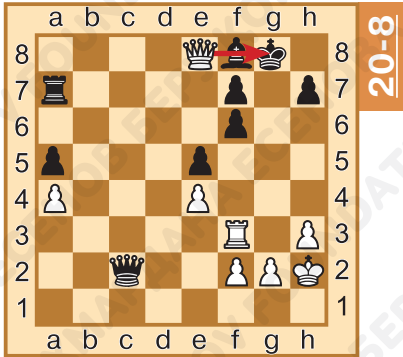




(20-6, 20-7) И в этой позиции нападение на связанную фигуру пешкой приводит к выигрышу материала. Чёрный конь связан белым ферзём. Но сразу белый ферзь не может побить коня, так как он дважды защищён (королём и чёрным ферзём). Тем не менее после хода **1.b5** чёрные вынуждены расстаться с конём — белые увеличили количество нападений на коня, грозит 2.bc+ или 2.Ф:c6+. После размена фигур белые добиваются материального перевеса.

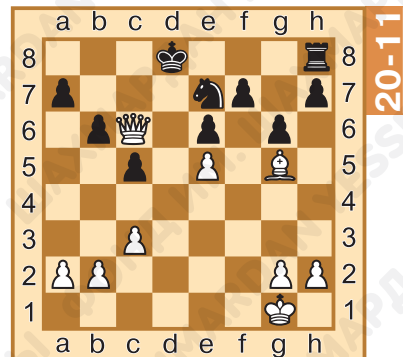
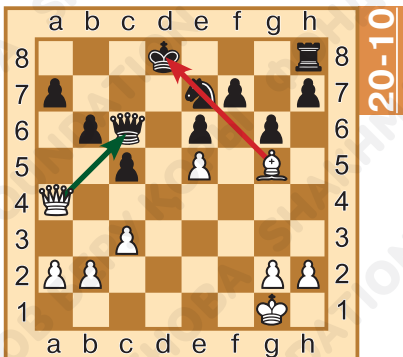
Таким образом, для выигрыша связанной фигуры надо напасть на неё ещё раз, лучше всего пешкой.

Если связанную фигуру защищает только король, то нападая на короля, мы вынуждаем его отойти от связанной фигуры и снять защиту. Таким способом мы уменьшаем количество защитников связанной фигуры.



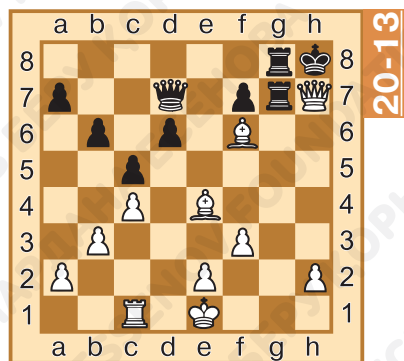
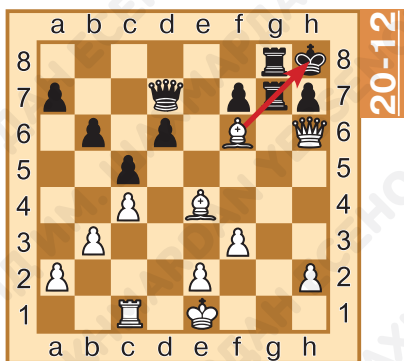
(20-8, 20-9) Белый ферзь связал чёрного слона. Но бить слона пока нельзя, так как чёрный король его защищает. (Количество нападений на слона равно количеству защит). Белые могут с помощью шаха **1.Лг3+** заставить чёрного короля отойти от связанной фигуры, **1...Kph8**. Теперь белые просто забирают фигуру, оставшуюся без защиты. **2.Ф:f8x**.

Связанная фигура не может осуществлять полноценную защиту своих фигур. Это может привести к потере материала, который защищает связанная фигура.



(20-10, 20-11) Из-за того, что чёрный конь на e7 связан белым слоном с поля g5, конь лишь мнимо защищает чёрного ферзя на c6. Белые могут воспользоваться этим и безнаказанно побить чёрного ферзя **1.Ф:c6!** Чёрный конь бессилён, так как находится под полной связкой.

Связанная фигура не может атаковать неприятельские фигуры, такое её ограниченное положение может привести к мату.



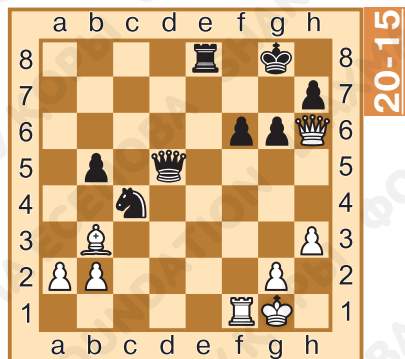
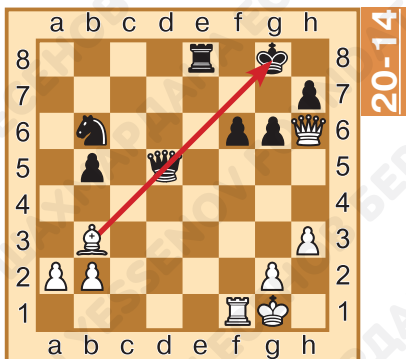
(20-12, 20-13) Связанное положение ладьи на g7 не позволяет ей защитить пешку и поле h7 от угрозы мата в один ход. Белые ставят мат **1.Ф:h7x.**

2. Способы борьбы с абсолютной связкой.

Так как при абсолютной связке за связанной фигурой стоит король, то защититься часто бывает очень трудно. В случаях, когда возможности позиции позволяют, можно применить следующие способы защиты от абсолютной связки:

1. Перекрытие линии связи.

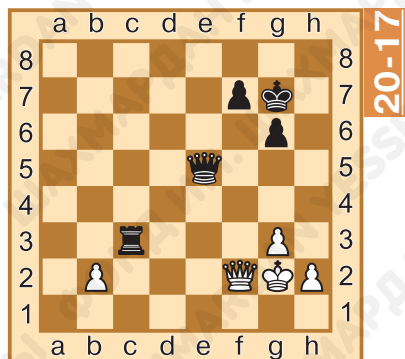
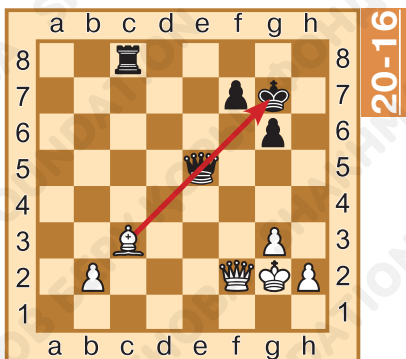
Между связывающей фигурой и связанной можно поставить фигуру-преграду.



(20-14, 20-15) Белый слон связал чёрного ферзя. Единственная возможность спастись — перекрыть линию действия слона чёрным конём. **1...Кс4**. Теперь чёрный ферзь свободен, если **2.С:c4**, то **2...bc**. Чёрные полностью избавились от связки.

2. Уничтожение связывающей фигуры.

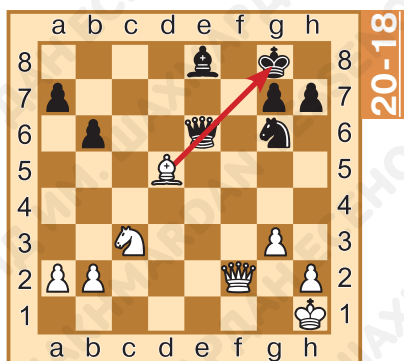
Связывающая фигура может быть уничтожена путём размена или жертвы.



(20-16, 20-17) Чёрные обладают материальным преимуществом. У них ладья за слона и пешку, но белый слон связал ферзя. Единственный способ спасти ферзя — отдать ладью. **1...Л:с3 2.bc Ф:с3**. Чёрные избавились от связки путём жертвы.

3. Контр связка.

Связывающая фигура может быть сама связана.



(20-18, 20-19) Белый слон связывает ферзя. Кажется, что спасения нет, ферзь теряется. Но защита возможна. Надо сделать контр связку — связать связывающую фигуру.

1...Сс6! Теперь слон d5 также связан, белый король стоит на одной диагонали со своим белым слоном. Белым приходится менять слонов **2.С:с6 Ф:с6+**, и чёрные избежали потери своего ферзя.

Выводы:

Дальнобойные фигуры могут применять ещё одно коварное оружие — связку.

Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

Различают абсолютную (полную) связку и относительную (неполную) связку.

Абсолютная связка — это связка с королём. В этом случае фигура не имеет права покинуть линию связки, так как должна прикрывать своего короля от шаха. Абсолютная связка опасна, так как часто приводит к потере материала.



При относительной (неполной) связке фигура прикрывает какую-то более ценную или незащищённую фигуру. Она может сделать ход, но её отход может привести к материальным потерям.

Существуют следующие способы защиты от абсолютной связки:

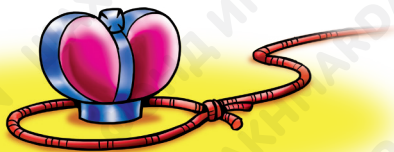
1. *Перекрытие линии связки.*
2. *Уничтожение связывающей фигуры.*
3. *Контрсвязка.*

Связка — коварное оружие, поэтому необходимо внимательно следить за своими и неприятельскими фигурами, стараться не допускать связки и применять меры защиты.



Вопросы для повторения:

1. *Что такое связка?*
2. *Какая фигура считается связанной?*
3. *Какая связка называется абсолютной (полной)?*
4. *Как при абсолютной связке удаётся выиграть материал?*
5. *Какие есть способы защиты от абсолютной связки?*





§ 21. Выигрыш материала. Связка (продолжение)

Связка является очень важным тактическим приёмом. Связанная фигура — частая причина поражения в шахматной партии.

Во-первых, связанная фигура ограничена в своей подвижности и не может выполнять свои атакующие и защитные функции в полной мере.

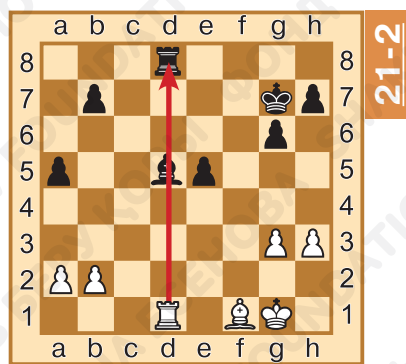
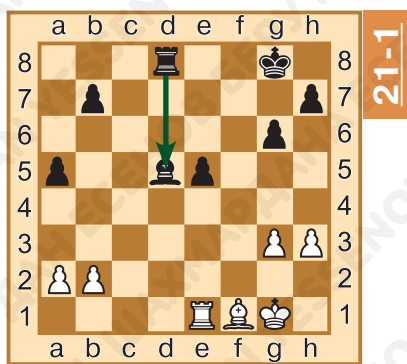
Во-вторых, связанная фигура может стать объектом для нападения, противник может напасть на такую фигуру несколько раз и выиграть её.

Если за связанной фигурой стоит не король, а другая, более ценная фигура или важное поле, то такая связка называется **относительной** или **неполной**.

При относительной связке связанная фигура может покинуть своё место, оставив под ударом стоящую за ней более ценную фигуру.

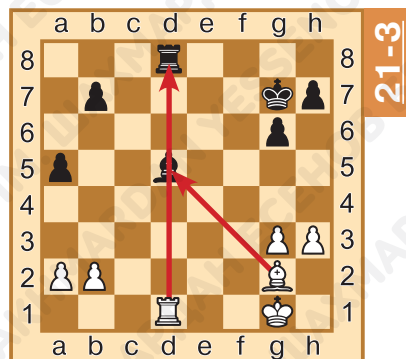
1. Относительная связка.

Если какая-то фигура прикрывает более ценную фигуру от нападения, то она также является связанной, но при этом она не лишается полностью возможности сделать ход, просто ей делать ход невыгодно.



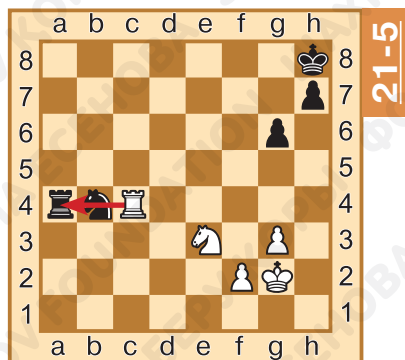
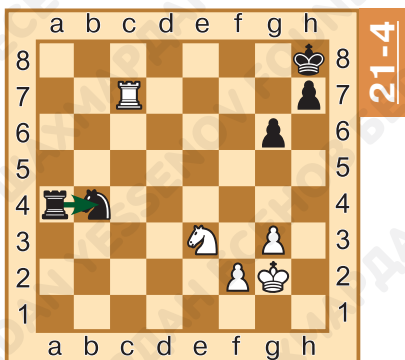
(21-1, 21-2) Чёрные ладья и слон опасно расположены на одной вертикали. Этим может воспользоваться белая ладья и ходом **1.Лd1** связать чёрного слона. Чёрный слон связан относительно, так как правилами ему разрешено сделать ход. Но ни ему, ни чёрной ладье ходить не выгодно, иначе это приведёт к потере материала. **1...Кpg7.**

(21-3) Теперь же белые увеличивают количество нападений на чёрного слона ходом **2.Сg2.** Защитить слона чёр-



ные не в силах. Относительная связка позволила белым выиграть материал.

И в следующем случае опасное расположение чёрных фигур позволило белым выиграть материал.



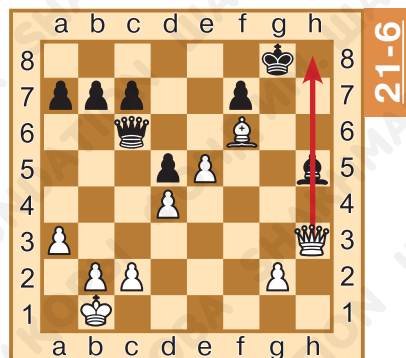
(21-4, 21-5) Чёрные ладья и конь неосторожно расположились на одной горизонтали. Ходом **1.Лс4** белые могут связать чёрного коня. Теперь ни конём, ни ладьёй ходить не выгодно, так как погибнет одна из фигур. Белым же достаточно ещё раз напасть на чёрного коня, например, 2.Кс2 или 2.Кd5, и чёрный конь гибнет.



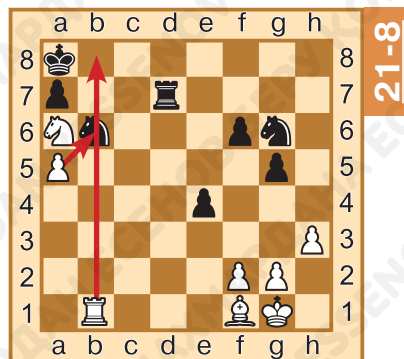
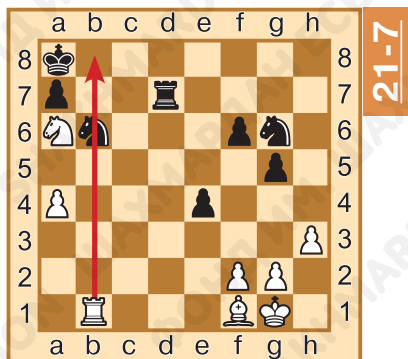
Таким образом, выиграть материал при относительной связке можно, увеличив количество нападающих ударов на связанную фигуру.

К относительной связке относятся также случаи, когда фигура прикрывает не какую-нибудь другую фигуру, а важное поле.

(21-6). В этой позиции чёрный слон связан, так как он прикрывает поле h8, на котором белые могут дать мат чёрному королю. Чёрным надо спастись от мата, а слона приходится отдать.



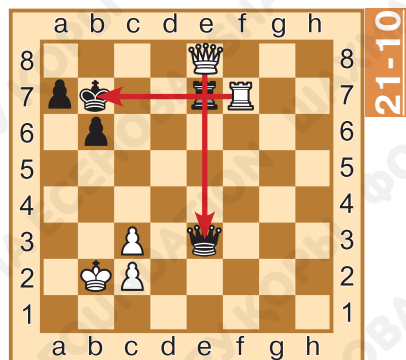
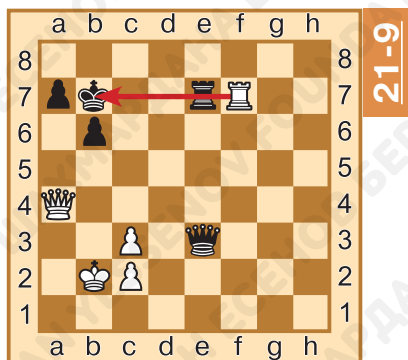
Похожая ситуация сложилась и в следующей позиции.



(21-7, 21-8) Чёрный конь прикрывает поле b8, с которого белая ладья может дать мат чёрному королю. Выигрыш коня достигается путём нападения пешки

1. a5 на чёрного коня.

Абсолютная и относительная связки могут сочетаться. В этом случае одна фигура может выполнять абсолютную связку, а вторая относительную.



(21-9, 21-10) В этой позиции чёрные неосторожно закрылись от шаха ладьёй на e7 и тут же были за это жестоко наказаны. **1.Фе8!** Теперь чёрная ладья связана и по вертикали, и по горизонтали. Если чёрные побьют ладью 1...Л:f7, то 2.Ф:e3 с материальным преимуществом у белых. Если же чёрные не будут бить белую ладью, к примеру, 1...Фg3 2.Ф:e7+, то потеряют свою ладью.

Такая связка называется двойной или перекрёстной. При **двойной** или **перекрёстной** связке фигура связывается в двух направлениях.

2. Способы борьбы с относительной связкой.

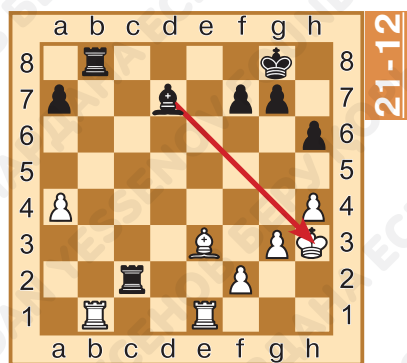
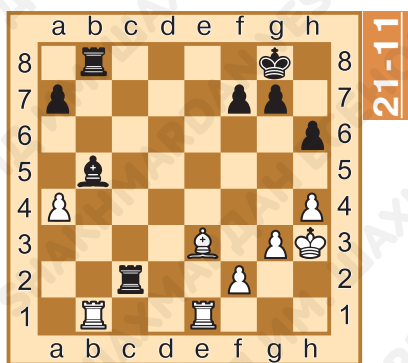
Для защиты от относительной связки можно ис-

пользовать те же методы защиты, что и при абсолютной связке. А именно:

1. *Перекрытие линии связки.*
2. *Уничтожение связывающей фигуры.*
3. *Контрсвязка.*

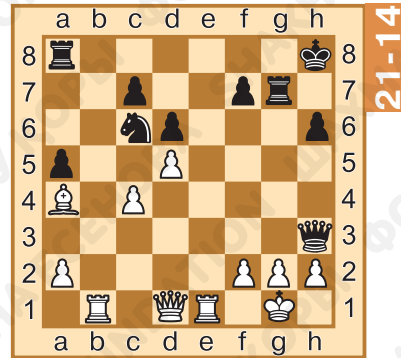
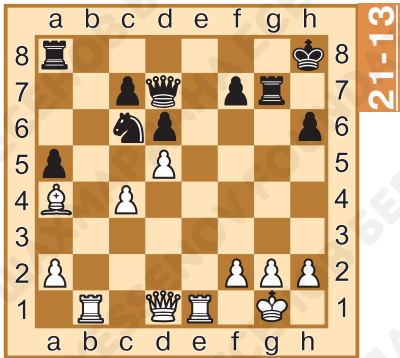
Кроме того, при относительной связке можно спастись, если связанная фигура или стоящая за ней фигура сделает ход с более сильной угрозой.

1. *Отход связанной фигуры с шахом или более сильными угрозами.*



(21-11, 21-12) Белые связали чёрного слона. Он прикрывает от нападения ладью на b8. От этой связки можно спастись, если отскочить слон с шахом. **1...Cd7+**. Белые должны спасти короля, а чёрные своим ходом могут разменять ладьи или отойти ладьёй в другое место.

2. Отход прикрываемой фигуры с шахом или более сильными угрозами.



(21-13, 21-14) Чёрный конь связан слоном и не может сделать ход, так как потеряется ферзь. Но у чёрных есть способ избавиться от связки — отойти ферзём с угрозой мата. **1...Фh3!** Теперь белым грозит мат на поле g2. Поэтому у белых нет времени на взятие коня на c6, им надо защищаться от мата **2.g3**. А конь тем временем может отступить, например, **2...Ke5**.



Как мы видим, относительная связка не так опасна, как абсолютная. Тем не менее необходимо внимательно относиться к своим и неприятельским фигурам и стараться не попадаться на связку.

Выводы:

Связка — важный тактический приём. Чаще всего связанная фигура теряет свою подвижность и превращается в превосходный объект для атаки.

При относительной (неполной) связке фигура прикрывает какую-то более ценную фигуру или важное поле. Она может сделать ход, но её отход может привести к материальным потерям или к быстрому проигрышу партии.

Для защиты от относительной связки можно использовать те же методы защиты, что и при абсолютной связке:

- 1. Перекрытие линии связки.*
- 2. Уничтожение связывающей фигуры.*
- 3. Контрсвязка.*

Кроме того, применимы ещё два способа защиты:

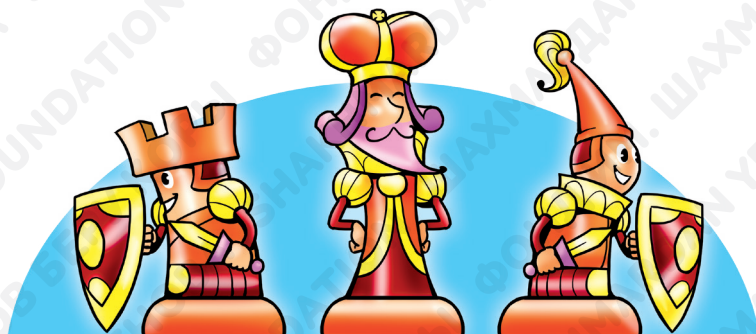
- 4. Отход связанной фигуры с шахом или более сильными угрозами.*
- 5. Отход прикрываемой фигуры с шахом или более сильными угрозами.*

Относительная связка не так опасна, как абсолютная. Тем не менее необходимо внимательно относиться к своим и неприятельским фигурам и стараться не попадаться на связку.



Вопросы для повторения:

1. Чем отличается относительная связка от абсолютной?
2. Как достигается выигрыш материала при относительной связке?
3. Что такое двойная или перекрёстная связка?
4. Какие способы защиты применимы при относительной связке?



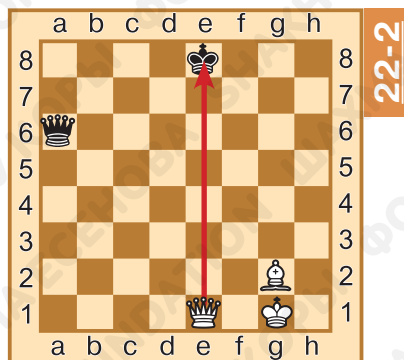
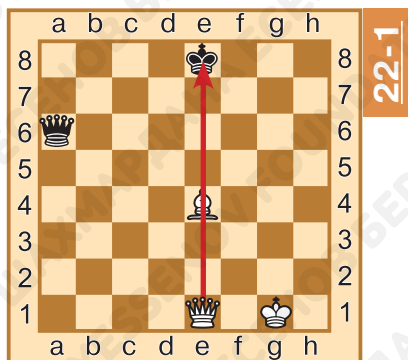


§ 22. Выигрыш материала. Открытый шах

Неудачное положение неприятельских фигур можно использовать с помощью тактического приёма, который называется открытый шах.

При открытом шахе ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, открываемая. Роль отходящей фигуры (ударной) могут выполнять все фигуры, кроме ферзя. Роль открываемой фигуры могут выполнять только дальнбойные фигуры — ферзь, ладья, слон.

Чтобы понять суть данного приёма, рассмотрим пример:

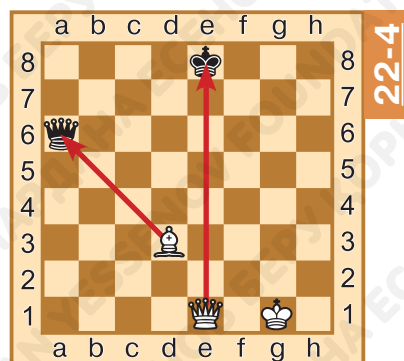
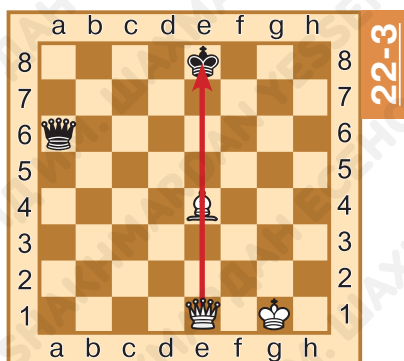


(22-1, 22-2) Белые ферзь и слон и чёрный король расположились на одной вертикали. При этом ферзь как бы спрятался от чёрного короля за своим слоном. Теперь, если белый слон отойдёт на любое поле, например, **1. Cg2+**, то чёрному королю будет объявлен шах. Такой шах называется **открытым**. Ход делает одна фигура, а шах при этом объявляет другая. Белый слон здесь — отходящая (ударная) фигура, а белый ферзь — открываемая фигура.

Открытый шах основан на взаимодействии двух фигур. Одна из фигур прячется в засаде за ударной фигурой. При своём ходе ударная фигура делает ход, открывая линию действия прикрываемой фигуры, которая в свою очередь объявляет шах неприятельскому королю.

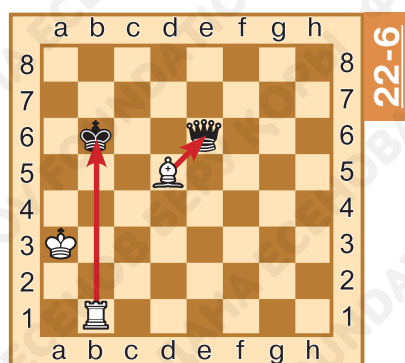
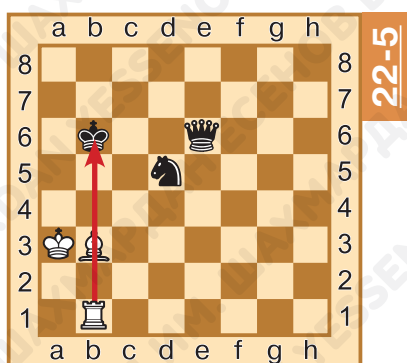
Итак, **открытым шахом** называется тактический приём, при котором в результате передвижения своей фигуры или пешки другая фигура нападает на короля противника.

Если неприятельскому королю объявлен просто шах, то ему нетрудно спастись. А вот если кроме шаха ещё и осуществляется нападение на какую-либо неприятельскую фигуру, то спасти и короля, и фигуру намного сложнее. Такой открытый шах приводит к выигрышу материала.



(22-3, 22-4) Гораздо выгоднее слону не просто отойти на какое-нибудь поле, а осуществить нападение на неприятельского ферзя. **1.Cd3+!** В этом случае белые создают две угрозы: шах королю и нападение на ферзя. Чёрные не могут одновременно защититься от обеих угроз. В первую очередь надо спасти чёрного короля, а ферзь при этом гибнет.

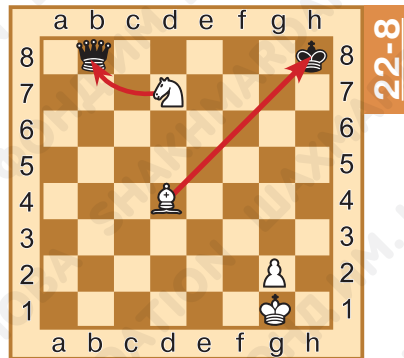
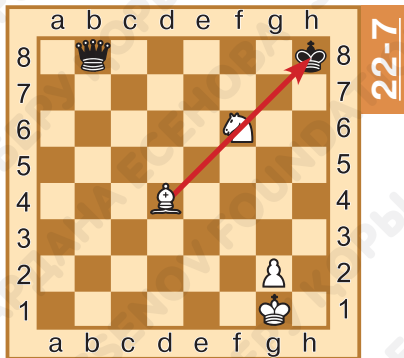
Выгодно наносить открытый шах в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение. При этом отходящая фигура может совершенно не беспокоиться о своей безопасности, так как у объекта нападения нет времени для ответного контрудара — под шахом находится его король.



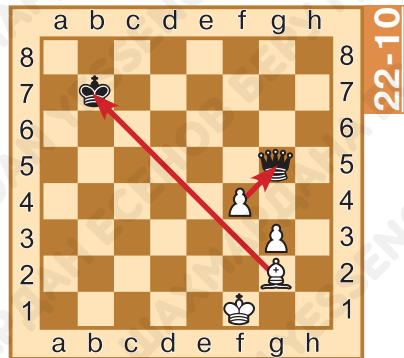
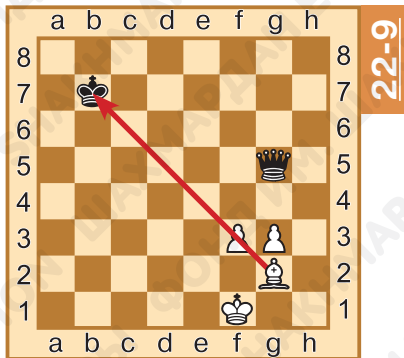
(22-5, 22-6) Белая ладья находится в засаде. Теперь белый слон отскакивает **1.C:d5+** и объявляет шах. Сам слон при этом побил чёрного коня и атаковал неприятельского ферзя. Чёрным некогда ни слона побить, ни ферзём убежать, надо спастись от шаха. А белые ещё и ферзя бьют. Неплохой урожай собрали белые с помощью открытого шаха!



Рассмотрим случаи, в которых различные фигуры выполняют открытый шах.

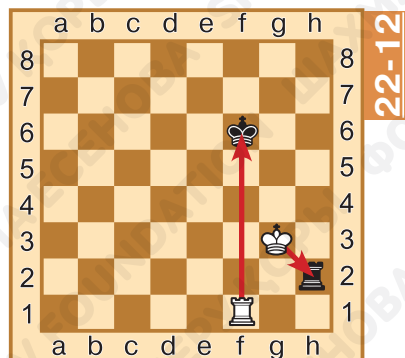
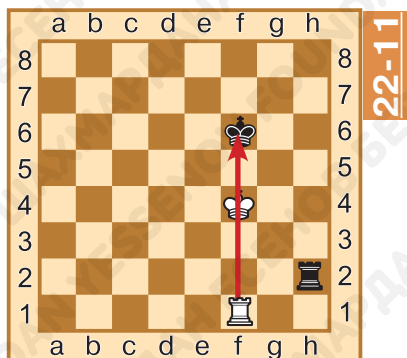


(22-7, 22-8) В этой позиции механизм открытого шаха создали слон и конь. Слон — прикрываемая фигура, он уже нацелен на неприятельского короля. Конь — ударная фигура, за ним пока прячется слон. Ходом **1.Kd7+** конь отскочил и открыл слону дорогу, шах от слона. Сам же конь атаковал чёрного ферзя. Чёрные должны спасти короля, а с ферзём надо расстаться.



(22-9, 22-10) В этой позиции механизм открытого шаха создают слон и пешка. Чёрные король и ферзь оказались в опасном положении. Слон притаился за пешкой и готов обрушиться ударно на неприятельского ко-

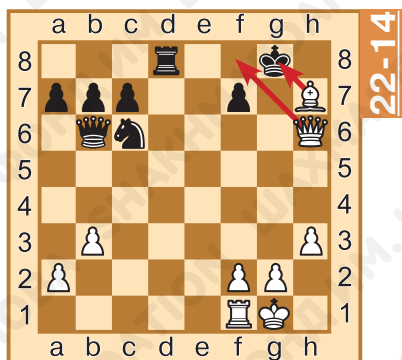
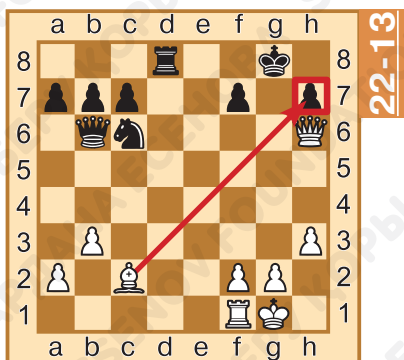
роля. **1.f4+!** Пешка делает шаг вперёд, при этом одновременно открывает дорогу слону (шах) и нападает на чёрного ферзя. Чёрный ферзь не может спастись и должен погибнуть.



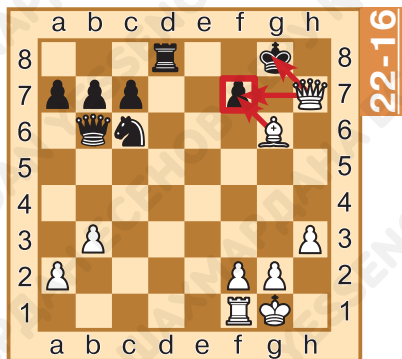
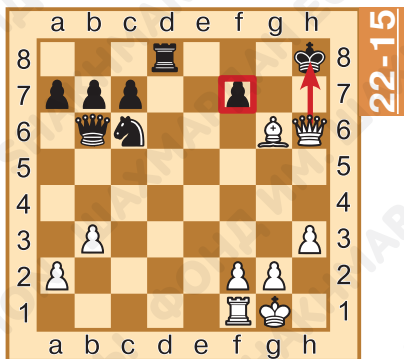
(22-11, 22-12) Даже с виду безобидный король может выполнять роль ударной фигуры в механизме открытого шаха. **1.Kpg3+**, король отходит и открывает линию действия ладьи. Шах. Сам при этом атакует чёрную ладью. Чёрным приходится признать своё поражение.



Открытый шах нередко используется для перевода фигуры в более выгодное положение. Разберём такой манёвр на примере типовой матовой схемы, которая получила название «перенос огня».



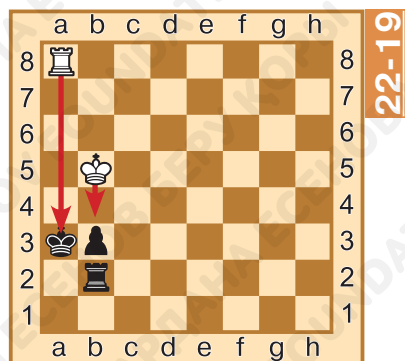
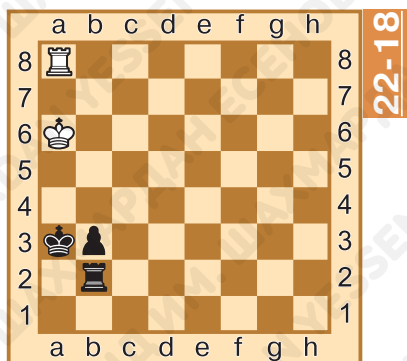
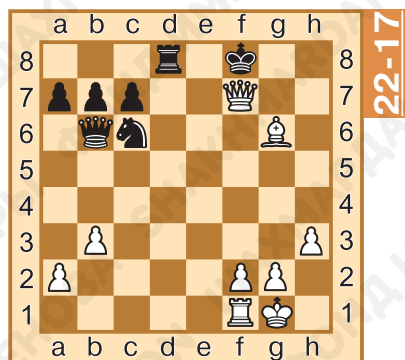
(22-13, 22-14) Белые построили батарею **ферзь + слон**. Батарея нацелена на пешку h7. Если побить пешку h7 ферзём, то мата не будет, чёрный король убежит. Белые делают ход **1.С:h7+**. Чёрный король вынужден стать под линию атаки ферзя **1...Крh8**. Теперь создан механизм открытого шаха. Ферзь — открываемая фигура, слон — ударная.



(22-15, 22-16) Слон отскакивает с шахом и переносит свой удар на пешку f7. **2.Сg6+!** Открытый шах. Бить слона нельзя, шах от ферзя. **2...Кpg8** **3.Фh7+**. Ферзь объявляет шах под защитой слона и атакует пешку f7. **3...Кpf8**.

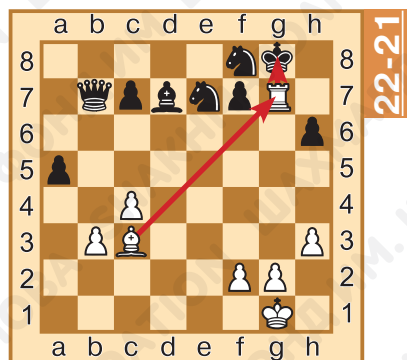
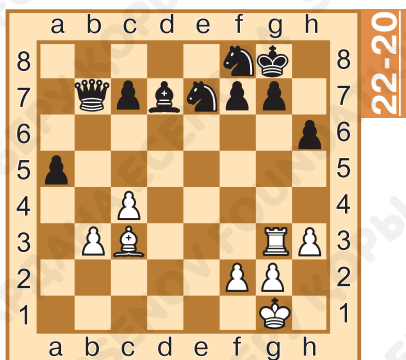
Теперь уже огонь с поля h7 перенесён на поле f7. Белые ставят батарейный мат **4.Ф:f7x** (22-17).

С помощью открытого шаха можно объявить мат неприятельскому королю.



(22-18, 22-19) Используя механизм открытого шаха и стеснённое положение чёрного короля, белые могут поставить мат в один ход. **1.Крb5x**. Мат при помощи открытого шаха. Король отступил и открыл шах от ладьи, сам при этом отнял у неприятеля поле для бегства.

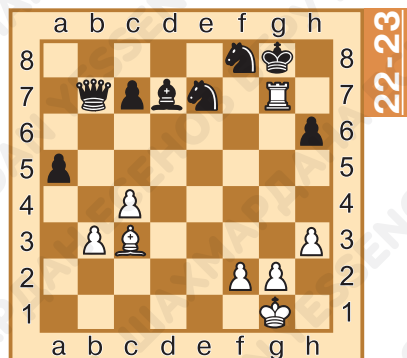
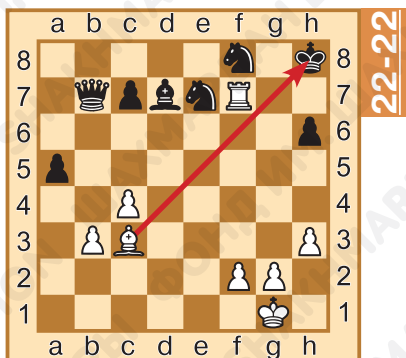
На основе открытого шаха, который повторяется несколько раз, построен весьма эффективный приём, получивший название «мельница». Часто в мельнице участвуют две фигуры — ладья и слон.



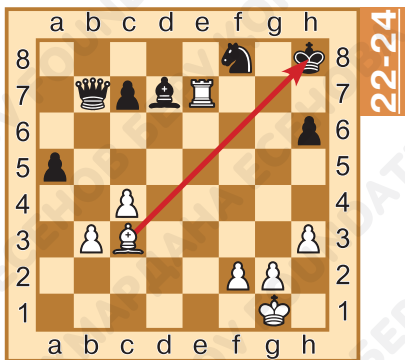
(22-20, 22-21) Положение белых тяжёлое — у них меньше фигур, но с помощью открытого шаха им удаётся выиграть партию. **1.Л:g7+ Кph8**. Чёрный король вынужден стать под линию открытого шаха.



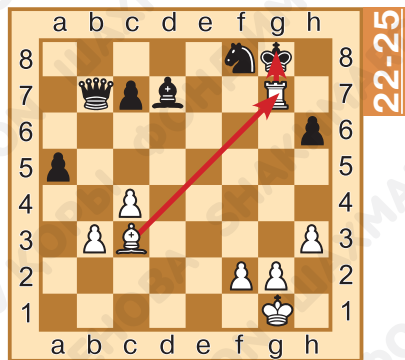
(22-22) Теперь ладья открывает шах от слона, а сама берёт первую фигуру.



(22-23) **2.Л:f7+ Кpg8**. Дальше ладья возвращается в исходное положение, чтобы заставить чёрного короля опять стать под открытый шах. **3.Лg7+ Кph8**.



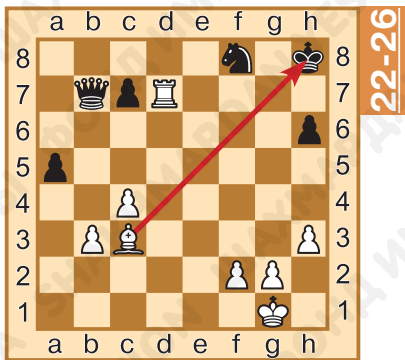
22-24



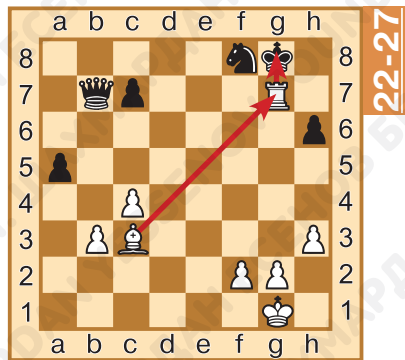
22-25

(22-24) Чёрный король занял невыгодное поле, а ладья съедает следующую фигуру. **4.Л:е7+ Крг8.**

(22-25) Ладья опять возвращается в исходное положение, чтобы заставить чёрного короля стать под открытый шах. **5.Лг7+ Кph8.**



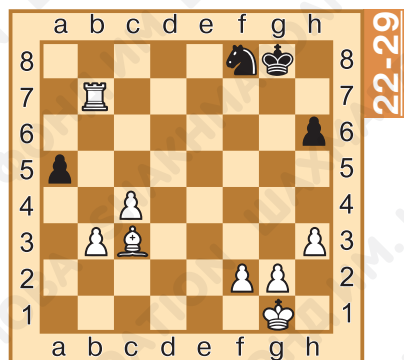
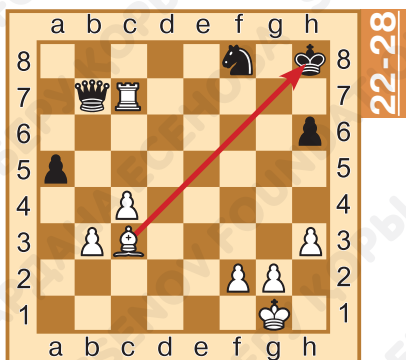
22-26



22-27

(22-26) Под мельницу попадает следующая чёрная фигура. **6.Л:d7+ Крг8.**

(22-27) И опять по прежнему сценарию заставляем чёрного короля стать под открытый шах. **7.Лг7+ Кph8.**



(22-28, 22-29) Ладья берёт оставшиеся чёрные фигуры **8.Л:c7+ Кpg8 9.Л:b7**. Неплохо поработала белая мельница, у чёрных почти не осталось фигур.

Следует отметить, что мельница была бы неосуществима, если бы белый слон на c3 оказался под боем.

Выводы:

Открытый шах — тактический приём, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур.

При открытом шахе ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, открываемая. Роль отходящей фигуры (ударной) могут выполнять все фигуры, кроме ферзя. Роль открываемой фигуры могут выполнять только дальнобойные фигуры — ферзь, ладья, слон.

Выгодно наносить открытый шах в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение.

С помощью открытого шаха можно добиться выигрыша материала, перевести фигуру в активное положение либо поставить мат неприятельскому королю.



Вопросы для повторения:

- 1. Какой тактический приём называется открытым шахом?*
- 2. Сколько фигур взаимодействуют при открытом шахе?*
- 3. Как распределяются роли между фигурами при открытом шахе?*
- 4. Какие фигуры могут выполнять роль ударных при открытом шахе?*
- 5. Какие фигуры могут быть открываемыми при открытом шахе?*
- 6. В каких случаях выгодно наносить открытый шах?*

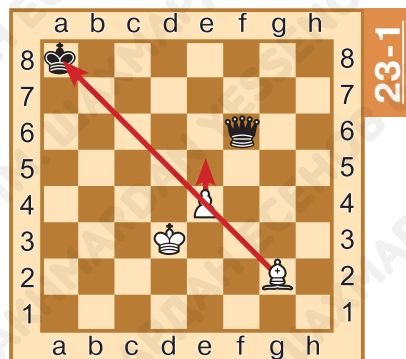
§ 23. Выигрыш материала. Открытое нападение

Есть тактический приём, который очень похож на открытый шах. Называется он — открытое нападение.

При открытом нападении так же, как и при открытом шахе, за один ход осуществляется два удара. Удары наносят две разные фигуры — та, которая делает ход, и та, которая открывается. Только при открытом шахе шах объявляет открываемая фигура. А при открытом нападении шаха может и не быть или, если осуществляется открытое нападение с шахом, то шах наносит ударная фигура.

Чтобы понять разницу между этими приёмами, разберём примеры.

(23-1) В данном примере белые ходом **1.e5+** дают открытый шах. Ход делает белая пешка и **открывает шах от слона**, сама при этом атакует чёрного ферзя.



Если мы поменяем местами чёрного короля и ферзя, то получим пример открытого нападения.

(23-2) Белые ходом **1.e5+** осуществляют открытое нападение. Ход делает пешка и **открывает нападение на ферзя**, а сама при этом объявляет шах чёрному королю.

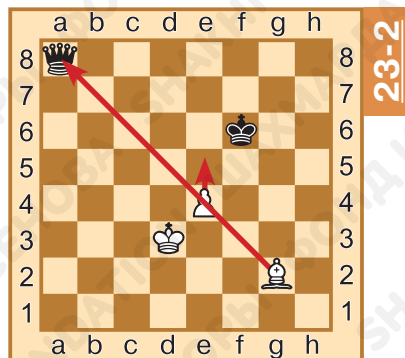
Итак, **открытым нападением** называется тактический приём,

когда в результате хода фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры (ферзя, ладьи, слона) и эта фигура создаёт угрозу неприятелю.

Объектами открытого нападения могут быть король, более ценные или незащищённые фигуры и пешки соперника.

Так же, как и при открытом шахе, фигура, которая делает ход, называется ударной. Роль ударной фигуры может выполнять любая фигура — ферзь, ладья, слон, конь, король или пешка.

Фигура, которая открывается в результате отхода ударной фигуры, называется открываемой. Открываемой может быть только дальнобойная фигура (ферзь, ладья или слон).

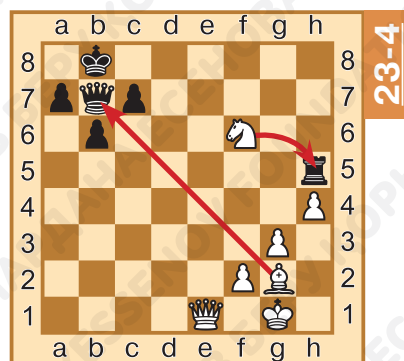
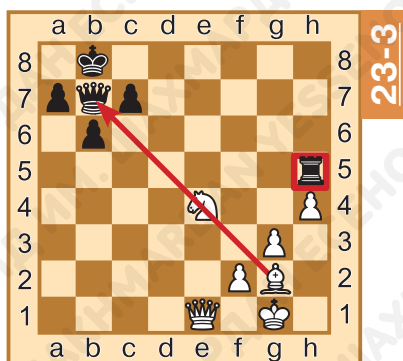


Различают открытое нападение на две фигуры, открытое нападение с шахом, открытое нападение с взятием и открытое нападение с угрозой мата.

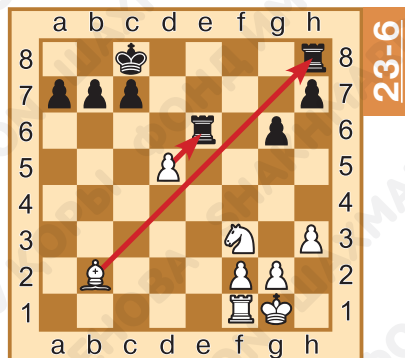
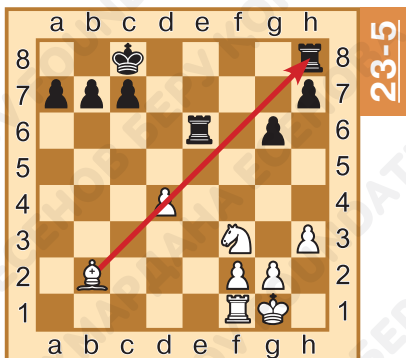
Рассмотрим каждый из видов открытого нападения подробно.

1. Открытое нападение на две фигуры.

При открытом нападении за один ход под боем могут оказаться две неприятельские фигуры.



(23-3, 23-4) Чёрный ферзь опасно расположился напротив белого слона. Но пока слон спрятался за конём. Своим ходом белые могут отскочить конём и открыть линию нападения своему слону. Выгодно не просто отскочить конём, а атаковать им неприятельскую ладью. **1.Kf6**. В результате две чёрные фигуры — ферзь и ладья — под боем. Чёрным приходится нести материальные потери.



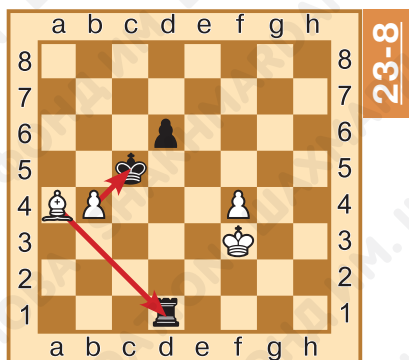
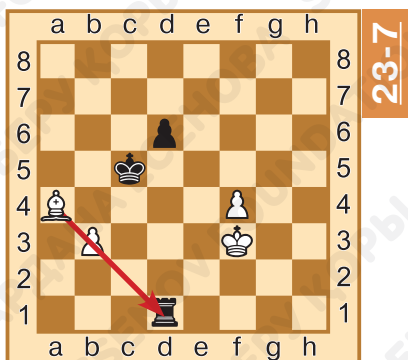
(23-5, 23-6) В этой позиции чёрная ладья на h8 опасно расположена на диагонали белого слона. Ходом **1.d5** белые пешкой атакуют ладью на e6 и открывают линию атаки своему слону. В результате обе чёрные ладьи под боем. Белые добиваются выигрыша материала.

От открытого нападения на две фигуры можно спастись, если отойти одной из атакованных фигур с шахом или более сильной угрозой.



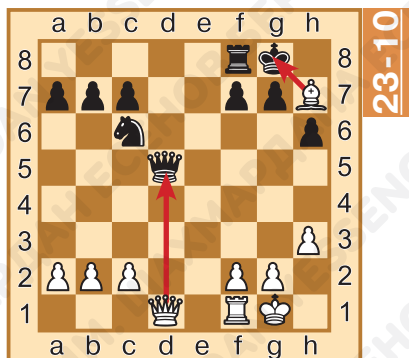
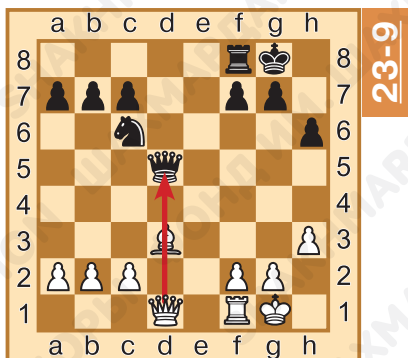
2. Открытое нападение с шахом.

Наиболее опасно открытое нападение с шахом. Ударная фигура своим ходом объявляет шах неприятельскому королю, а открываемая фигура при этом атакует какую-либо фигуру.



(23-7, 23-8) Неудачное положение чёрного короля и чёрной ладьи позволяет белым добиться материального перевеса. Ходом **1.b4+** пешка объявляет шах королю и открывает диагональ своему слону. Чёрная ладья также оказывается под боем. Чёрным надо в первую очередь спасти своего короля, а ладья гибнет.

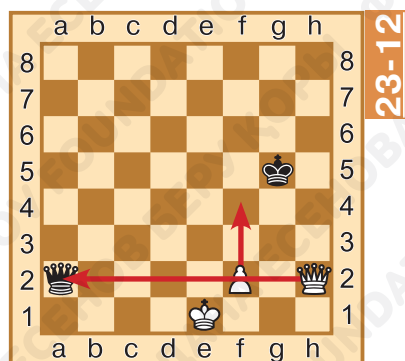
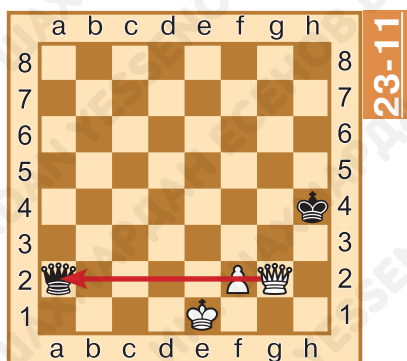
Очень коварно открытое нападение с шахом, если объектом атаки становится ферзь.



(23-9, 23-10) Чёрный ферзь оказался в опасном положении: он не защищён и, кроме того, расположен напротив белого ферзя. Белые отскакивают слоном

с шахом: **1.C:h7+!** Теперь чёрный ферзь атакован белым ферзём и спасти его никак нельзя, надо избавляться от шаха.

Очень редко открытое нападение удаётся осуществить без предварительной подготовки. Чаще всего неприятельский король заманивается в невыгодное положение с помощью предварительного шаха.

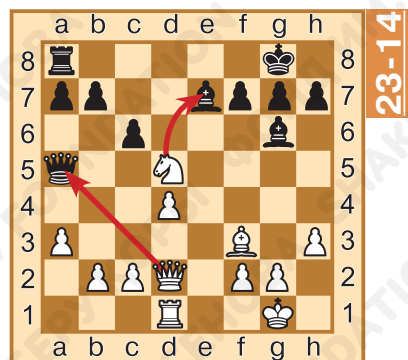
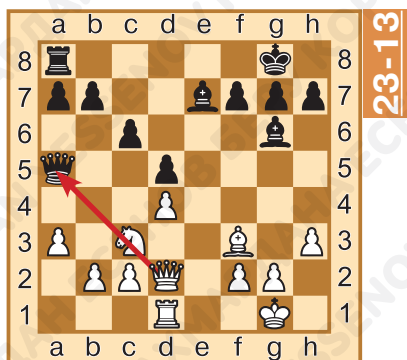


(23-11, 23-12) Ход белых. Пока у них нет возможности использовать противостояние ферзей на одной горизонтали. Поэтому белые сначала с помощью шаха увлекают неприятельского короля под шах пешки. **1.Фh2+**. Чёрный король должен отступить на линию «g». **1...Kpg5** или **1...Kpg4**. А теперь уже пешка осуществляет открытое нападение с шахом. **2.f4+** или **2.f3+**.

3. Открытое нападение с взятием.

Также очень выгодно наносить открытое нападение с взятием неприятельской фигуры. Даже если

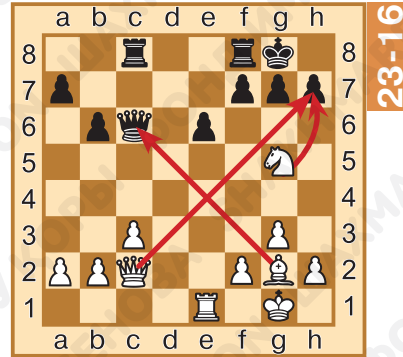
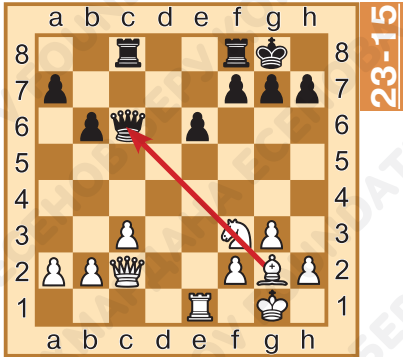
ударная фигура своим ходом берёт защищённую фигуру или пешку, побить её в ответ зачастую невыгодно, так как прикрываемая фигура создаёт более сильную угрозу.



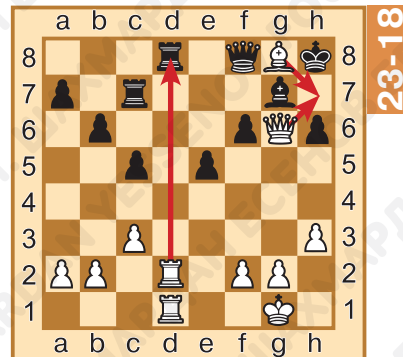
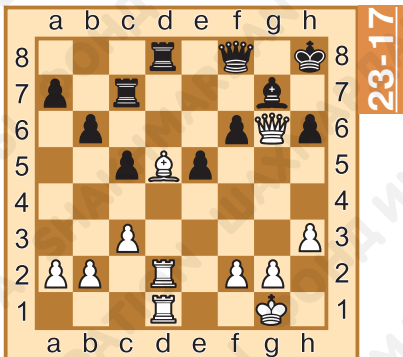
(23-13, 23-14) Белые могут использовать незащищённое положение чёрного ферзя и отскочить конём, побив пешку **1.К:d5**. Коня взять невыгодно, под боем ферзь. Ана **1...Ф:d2** белые могут сначала побить слона с шахом **2.К:e7+ Кpf8**, затем ещё одного слона **3.К:g6+ hg**, а потом уже отбить ферзя **4.Л:d2**. В результате у белых лишняя фигура и пешка.

4. Открытое нападение с угрозой мата.

Эффективно открытое нападение с угрозой мата. В этом случае ударная фигура создаёт угрозу мата в один ход, а открываемая — атакует неприятельскую фигуру. От мата надо немедленно защищаться, а фигура при этом теряется.



(23-15, 23-16) В этой позиции белые отскоком коня **1.Kg5** создают угрозу мата в один ход (**2.Ф:h7x**) и открывают диагональ своему слону. Слон атакует ферзя, а спасать его некогда, надо защищаться от мата.



(23-17, 23-18) В этой позиции ударная фигура также создаёт угрозу мата. **1.Cg8!** Теперь белые хотят поставить мат ферзём **2.Ф:h7x** и побить ладью **2.Л:d8**. Чёрные проигрывают.



Выводы:

Открытым нападением называется тактический приём, когда в результате хода фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры (ферзя, ладьи, слона) и эта фигура создаёт угрозу неприятелю.

Объектами открытого нападения могут быть король, более ценные или незащищённые фигуры и пешки соперника.

Встречаются следующие виды открытого нападения:

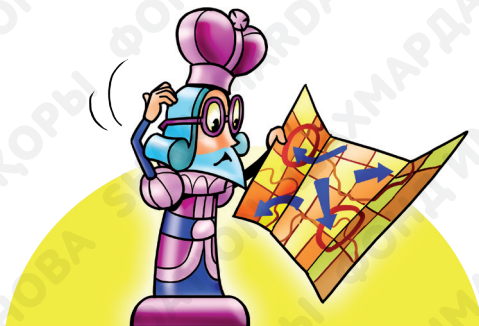
- 1) *открытое нападение на две фигуры;*
- 2) *открытое нападение с шахом;*
- 3) *открытое нападение с взятием;*
- 4) *открытое нападение с угрозой мата.*

Наиболее опасным является открытое нападение с шахом. В этом случае избежать материальных потерь не удаётся.



Вопросы для повторения:

1. Какой тактический приём называется открытым нападением?
2. Чем открытое нападение отличается от открытого шаха?
3. Сколько неприятельских объектов атакуется при открытом нападении?
4. Какие виды открытого нападения встречаются?
5. Как можно спастись от открытого нападения на две фигуры?



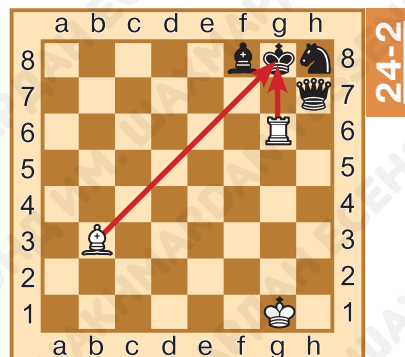
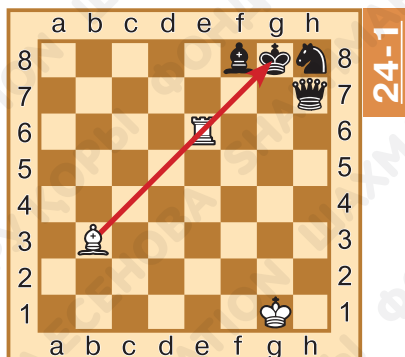


§ 24. Выигрыш материала. Двойной шах

Самым опасным тактическим приёмом, использующим линейное действие фигур, является двойной шах.

Двойной шах — это частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляется как ударная, так и открываемая фигура.

Познакомимся с двойным шахом поближе.



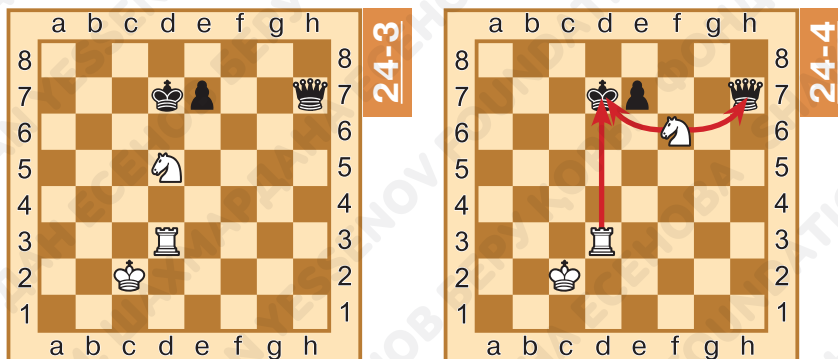
(24-1, 24-2) Белые построили конструкцию открытого шаха. Белый слон расположен на одной диагонали с чёрным королём, но пока находится под прикрытием белой ладьи. Если белые отступят ладьёй, например, на поле e7, 1.Ле7+, то получится открытый шах. Но у белых есть более сильный ход. Они могут отступить ладьёй с шахом. **1.Лg6++**, в этом случае и ладья объявила шах, и слон объявил шах. Такой приём называется **двойной шах**. В этой позиции защиты от такого двойного шаха нет. Получается двойной шах и мат!

Двойной шах — это разновидность открытого шаха, при котором уходящая с линии атаки фигура или пешка также объявляет шах. То есть фигура, делая ход, нападает на короля и открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой также оказывается король.

При двойном шахе атакованный король из трёх обычных способов защиты имеет всего один — только отступление с атакованного поля, так как нельзя одновременно ни перекрыться от двух шахов, ни уничтожить обе атакующие фигуры. По этой причине нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться даже на битых полях, под ударом; а потому возрастает эффективность нападения.

Двойной шах настолько эффективен, что после его осуществления игра завершается довольно быстро. С помощью двойного шаха можно добиваться материального перевеса, а также двойной шах часто используется при матовой атаке.

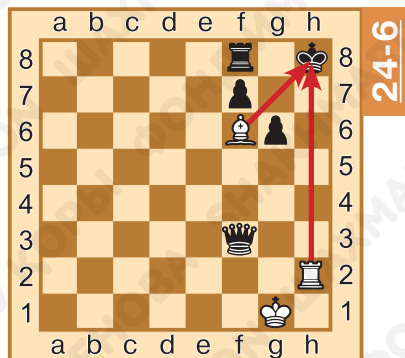
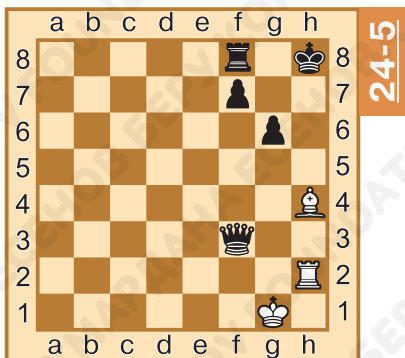
Рассмотрим пример.



(24-3, 24-4) Белые могут объявить двойной шах ходом **1.Kf6++**. Спаситься от шаха король может, только отступив с атакованного поля. Побить ни коня, ни ладью нельзя. После отхода неприятельского короля белые бьют чёрного ферзя и добиваются материального перевеса.

Чаще всего двойной шах создаётся при помощи вертикальных батарей (открываемая линейная фигура воздействует на короля по вертикали) слон + ладья, конь + ладья, слон + ферзь, конь + ферзь.

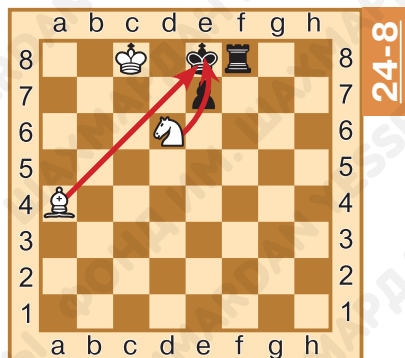
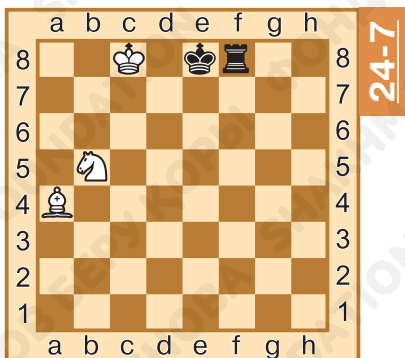
Рассмотрим пример вертикальной батареи, в которой взаимодействуют ладья и слон.



(24-5, 24-6) Чёрный король оказался в невыгодном положении. Он расположен напротив белой ладьи, которая пока находится в засаде. Белые ходом **1.Cf6++** могут объявить королю двойной шах. Единственное поле для отступления чёрного короля **1...Kpg8**, на что белые могут поставить мат ходом **2.Lh8x**. Белые поставили мат, используя двойной шах.

Также возможны диагональные батареи (открываемая линейная фигура воздействует на короля по диагонали) ладья + ферзь, конь + ферзь, ладья + слон, конь + слон.

Рассмотрим пример такой батареи (24-7, 24-8).

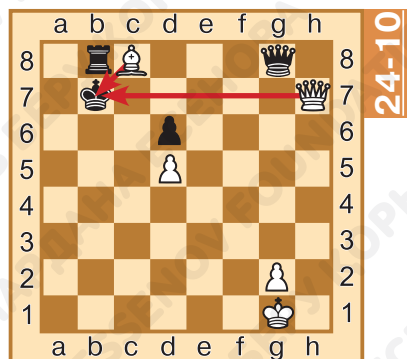
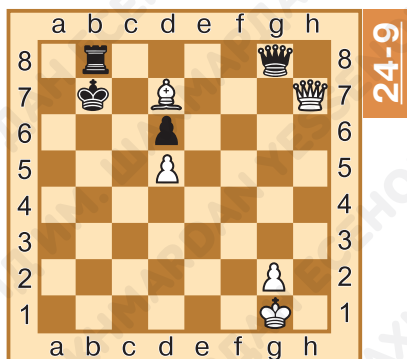


В этой позиции конструкцию открытого шаха построили белые слон и конь. Конь может отскочить с линии действия слона, также объявив чёрному королю шах. **1.Kd6++**. Двойной шах, от которого нет спасения. Чёрным мат с помощью двойного шаха.

Двойной шах при помощи горизонтальной батареи встречается не так часто.



Вот один из возможных случаев.



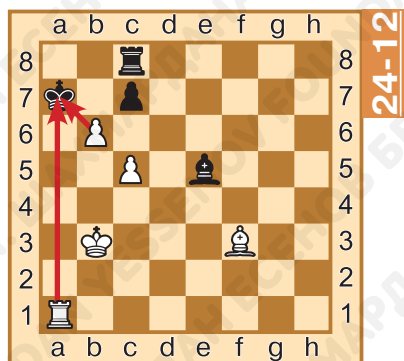
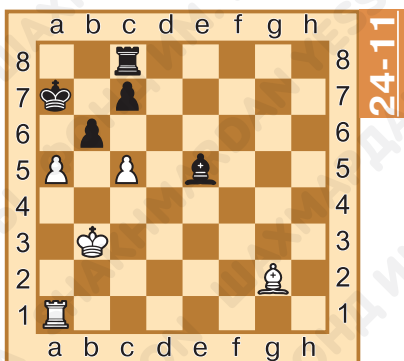
(24-9, 24-10) Белые построили механизм открытого шаха в горизонтальном направлении. Чёрный король и белый ферзь расположились на 7-ой горизонтали. Пока ферзь находится под прикрытием своего слона. Ходом **1.Cc8 ++** белые объявляют двойной шах и одновременно перекрывают 8-ую горизонталь, нарушая тем самым взаимодействие между чёрным ферзём и ладьёй. Теперь на ход чёрных **1...Kp:c8** следует **2.Ф:g8+** и белые выигрывают материал.

В двойном шахе не может участвовать король атакующей стороны, так как король на короля напасть не может. Также двойной шах не может быть объявлен двумя конями или двумя слонами.

А вот пешка может участвовать в конструкции двойного шаха.

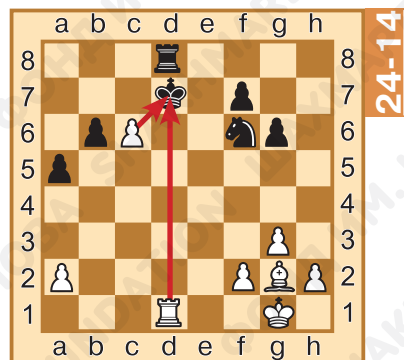
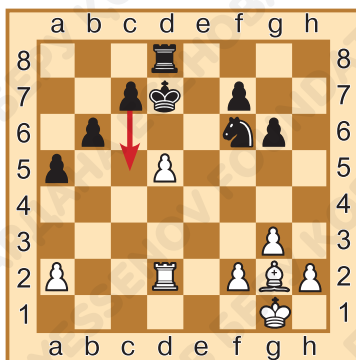
Двойной шах после хода пешки возможен в следующих случаях:

1. Если она берёт фигуру или пешку противника с шахом, при этом открывая вертикальную линию со вторым шахом от ладьи или ферзя.



(24-11, 24-12) Белые могут нанести двойной шах чёрному королю, побив своей пешкой чёрную пешку на b6 **1.ab++**. Единственный ход чёрных **1...Kpb8**, на что следует мат **2.Ла8х**. Белые поставили мат при помощи двойного шаха после хода пешки.

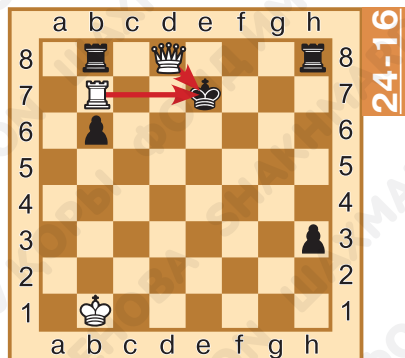
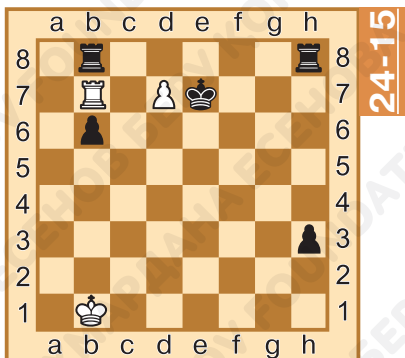
2. При взятии пешки противника на проходе.



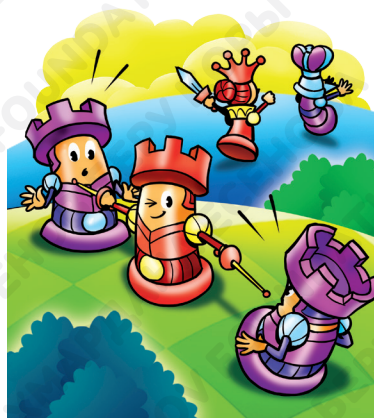
(24-13, 24-14) Чёрные своим ходом двинули пешку **1...c5**. Теперь белые могут побить чёрную пешку «с» на проходе, объявив при этом двойной шах **2.dc++**. В этом случае на чёрного короля напали одновременно и пешка, и белая ладья.



3. После превращения пешки в фигуру (в любую, но обязательно с шахом), при котором открывается линия для шаха от другой своей фигуры (ферзя, ладьи, слона).



(24-15, 24-16) Белая пешка достигла поля превращения и своим ходом **1.d8Ф++** превратилась в ферзя. Теперь на чёрного короля напали две фигуры: ладья и новоявленный ферзь. Двойной шах. На **1...Кр:d8** белые получают

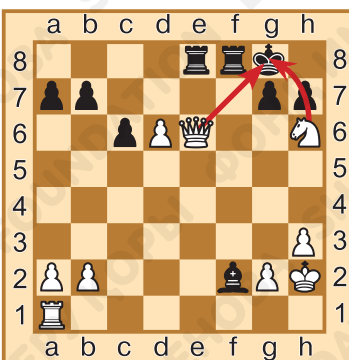


возможность побить сначала одну ладью **2.Л:b8+**, а затем, после отхода чёрного короля, **2...Кре7** **3.Л:h8**. Белые выиграли материал с помощью двойного шаха.

Двойной шах используется в различных матовых комбинациях. Одним из вариантов использования двойного шаха является комбинация на «спёртый мат». В спёртом мате собственные фигуры вынуждены отнимать у короля поля для отступления.



24-17



24-18



24-19

(24-17, 24-18, 24-19) Белые построили конструкцию открытого шаха, используя диагональную батарею ферзя и коня. Теперь своим ходом белые могут объявить двойной шах: **1.Kh6++**. У чёрного короля единственное поле для отступления **1...Kph8**. Следующим ходом белые жертвуют ферзя, для того чтобы заставить чёрную ладью занять единственное свободное поле возле чёрного короля. **2.Фg8+ Л:g8**. Чёрный король заперт, в завершение конь объявляет мат **3.Kf7x**. «Спёртый мат». Не по собственной воле чёрный король оказался в таком положении. Всё получилось благодаря двойному шаху.

На практике часто приходится прибегать к жертвам, чтобы заставить неприятельского короля занять невыгодное положение и иметь возможность объявить ему двойной шах.



(24-20, 24-21, 24-22) Для того чтобы поставить двойной шах, белые сначала жертвуют ферзя, заманивая при этом короля в неудобное положение: **1.Фd8+**. Чёрные вынуждены принять жертву **1...Кр:d8**. А теперь двойной шах **2.Cg5++**, королю угрожают и слон и ладья. На **2...Кре8** следует мат **3.Лd8x**, а на **2...Крс7** — мат слоном **3.Cd8x**. И в этой позиции к мату привёл двойной шах.



Выводы:

Двойной шах — частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляется как ударная, так и открываемая фигура.

Защититься от двойного шаха можно, только отступив королём с атакованного поля. Нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться под ударом, так как нельзя одновременно побить две фигуры, объявившие королю шах.

С помощью двойного шаха можно добиваться материального перевеса, а также двойной шах часто используется при матовой атаке.

Чаще всего двойной шах создаётся при помощи вертикальных и диагональных батарей. Горизонтальные батареи встречаются реже.

В двойном шахе не может участвовать король атакующей стороны, два коня или два слона. Пешка может участвовать в конструкции двойного шаха.

Двойной шах после хода пешки возможен в следующих случаях:

1. Если она берёт фигуру или пешку противника с шахом, при этом открывая вертикальную линию со вторым шахом от ладьи или ферзя.

2. При взятии пешки противника на проходе.

3. После превращения пешки в фигуру (в любую, но обязательно с шахом), при котором открывается линия для шаха от другой своей фигуры (ферзя, ладьи, слона).

Двойной шах используется в различных матовых комбинациях. На практике часто приходится прибегать к жертвам, чтобы заставить неприятельского короля занять невыгодное положение и иметь возможность объявить ему двойной шах.



Вопросы для повторения:

1. Какой тактический приём называется двойным шахом?
2. Какие есть способы защиты от двойного шаха?
3. При помощи каких батарей чаще всего создаётся двойной шах?
4. Может ли пешка участвовать в конструкции двойного шаха?
5. Какие фигуры не могут поставить двойной шах?





§ 25. Игровое занятие

Изученные на предыдущих уроках тактические приёмы часто встречаются как в партиях начинающих шахматистов, так и в партиях мастеров. Анализ партий начинающих и квалифицированных шахматистов позволяет усвоить, как возникают тактические приёмы, каковы их последствия и как с ними бороться.

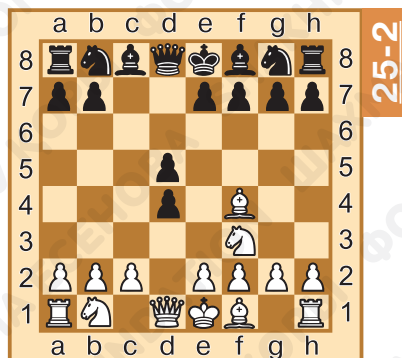
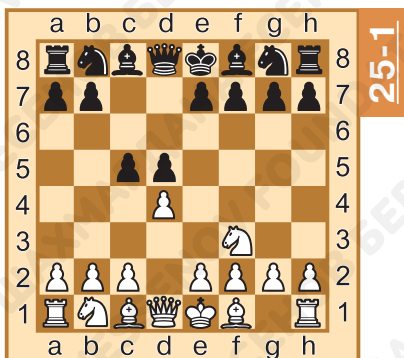
Рассмотрим несколько коротких партий из творчества известных мастеров прошлого.

Двойной удар — наиболее распространённый тактический приём. Он встречается в любой части партии.

С помощью двойного удара будущий четвёртый чемпион мира Александр Алёхин выиграл партию уже в самом начале игры.

Дебют ферзевых пешек

Алехин – Кауфман, 1918 г. (25-1, 25-2).



1.d4 d5 2.Kf3 c5.

3.Cf4 cd.

Лучше было бы пойти 3...Кс6 или 3...Кf6.

4.С:b8 Л:b8 5.Ф:d4 b6 надо было пойти 5...а6

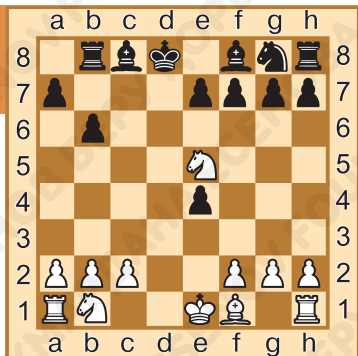
6.e4! de?? Грубая ошибка, которую белые тут же использовали (25-3).



7.Ф:d8 Кр:d8.



25-4



(25-4) **8.Ke5!** Грозит коневая вилка на f7 и на с6. Чёрные сдались. Приемлемой защитой от 9.К:f7+ или 9.Кс6+ у них нет. Если 8...Кре8, то 9.Сb5+, и чёрные вынуждены понести материальные потери.

А вот как использовал связку в своей партии Пауль Керес.

Защита Каро – Канн

Керес – Арламовский, 1950 г.

1.e4 c6 2.Кс3 d5 3.Kf3 de 4.К:e4 Kf6.

25-5



(25-5) **5.Фе2 Kbd7?** Грубая ошибка, лучше 5...К:e4. Теперь белые используют стеснённое положение чёрного короля и связку пешки е7. **6.Kd6x.** Спёртый мат.

Ещё один пример использования связки в партии гроссмейстера Давида Бронштейна.

Центральный дебют

Бронштейн – любитель, 1950 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.Ф:d4 Кс6 4.Фа4 Кf6 5.Кс3 d5 6.Cg5 de 7.К:e4 Фе7 (чёрным надо было пойти 7...Се7) **8.0-0 Ф:e4?** Этот ход ведёт к проигрышу. Лучше было пойти 8...Cd7.

(25-6) **9.Лd8+**! Белые заманивают чёрного короля под связку. На 9...Кр:d8 белые выигрывают чёрного ферзя. 10.Ф:e4, из-за связки коня чёрный ферзь оказался без защиты.



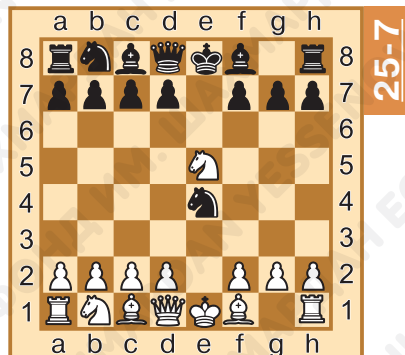
Следующая партия получила широкую известность и приобрела статус дебютной ловушки. А впервые встретилась она в творчестве старинного итальянского мастера Д.Греко. С помощью открытого шаха белые выигрывают ферзя после первых ходов.

Русская партия

Д.Греко – NN, 1620 г.

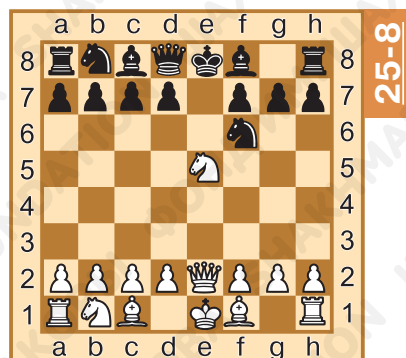
1.e4 e5 2.Kf3 Кf6 3.К:e5 К:e4?

(25-7) Чёрным не следовало копировать ход белых. Пра-



вильно сначала прогнать белого коня $3...d6$, а затем уже можно было побить пешку на $e4$.

4.Фе2! чёрный конь под боем, **4...Кf6** ещё одна ошибка (25-8).



Лучше $4...Фе7$ $5.Ф:e4 d6$, отыгрывая коня, **5.Кс6+**. Открытый шах! Необходимо защитить короля, а чёрный ферзь гибнет на следующем ходу.

Знание дебютных ловушек поможет избежать обидных проигрышей уже в начале игры.

Вот ещё один пример дебютной ловушки, позволяющей выиграть ферзя в начале партии с помощью открытого нападения.

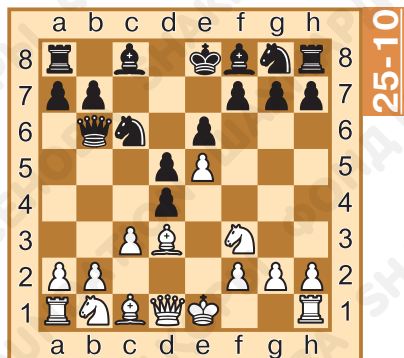
Французская защита
(25-9) **1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5**
с5 4.с3. Идёт борьба за центральную пешку d4. Чёрные



стремятся всеми способами её атаковать, а белые защищают.

(25-10) **4...Kc6 5.Kf3 Фb6**

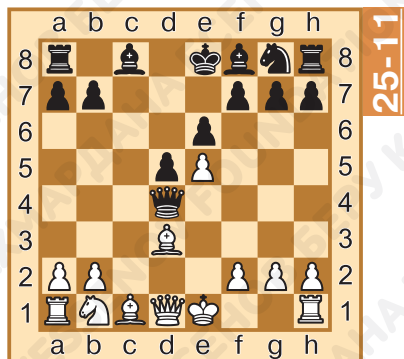
6.Cd3, чёрные посчитали, что у них больше нападений на белую пешку d4, и они могут её выиграть. **6...cd.**



7.cd, на этот ход чёрным надо ответить **7...Cd7**, но они хотят выиграть пешку, несмотря ни на что. **7...K:d4?**

8.K:d4 Ф:d4?

(25-11) Чёрный ферзь неосторожно расположился напротив белого ферзя. Теперь следует открытое нападение с шахом.



9.Cb5+, слон объявил королю шах, а белый ферзь напал на чёрного ферзя. **9...Cd7 10.C:d7 Kp:d7 11.Ф:d4** и у белых лишний ферзь.

Двойной шах — очень грозный атакующий приём. Рассмотрим, как его использовал в своей практике знаменитый теоретик шахмат А. Нимцович.

Испанская партия Нимцович – Риктоф, 1910 г.



1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 Kf6 4.0-0 d6 5.d4 К:e4?

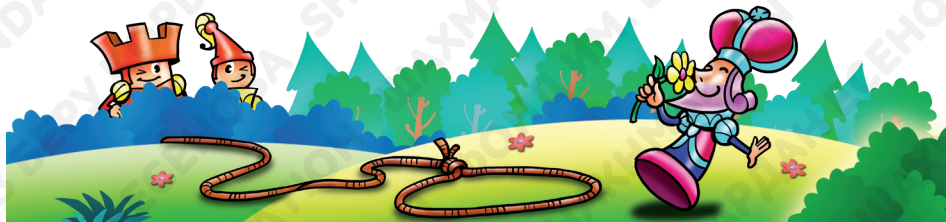
(25-12) Не лучший ход, чёрным надо было пойти 5...Cd7.

6.d5. Белые стремятся извлечь выгоду из связки, атакуют связанного коня чёрных пешкой **6...a6 7.Cd3 Kf6?**



Следовало играть 7...Ke7!? 8.C:e4 f5 9.Cd3 e4 (25-13).

8.dc e4 чёрные надеются с помощью двойного удара отыграть фигуру **9.Лe1**, ещё одна связка, пешка e4 прикрывает короля от шаха. **9...d5.**

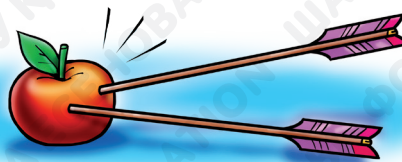


25-14

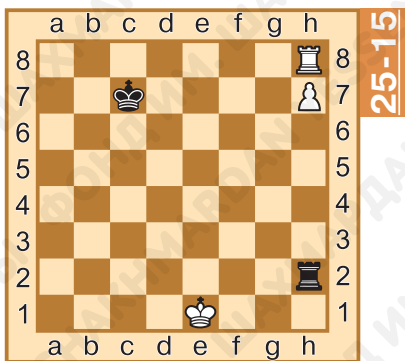


10.Сe2! (белые ставят хитрую ловушку) **10...ef 11.cb**
С:b7 (25-14).

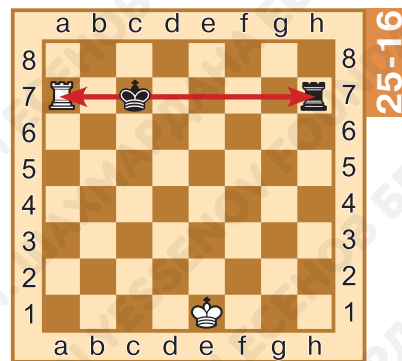
12.Cb5++ двойной шах и мат!



Тактические приёмы встречаются не только в начале и в середине партии, но и в окончаниях.



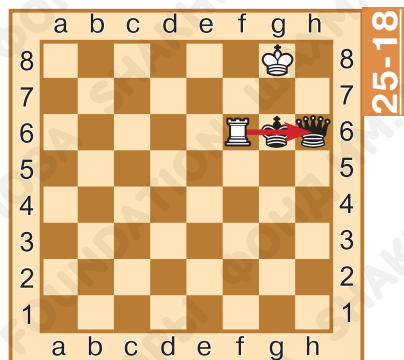
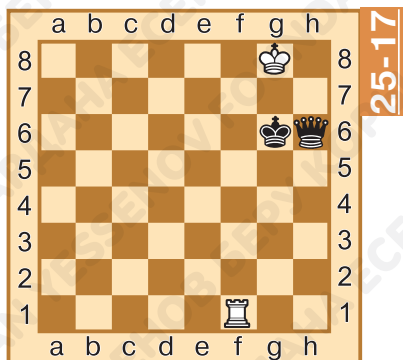
25-15



25-16

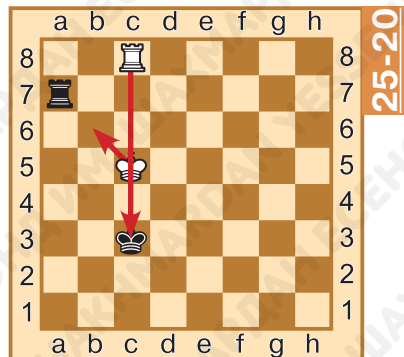
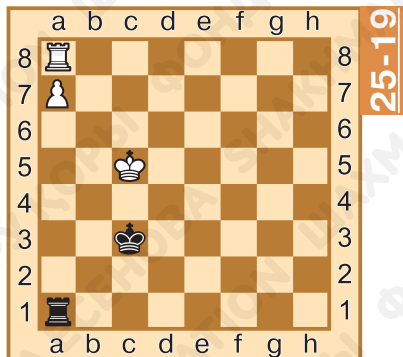
(25-15, 25-16) В этом окончании белые стремятся провести свою пешку в ферзи. Они играют **1.Ла8!**, угрожая поставить ферзя **1...Л:h7**, вынужденно. Но теперь чёрные король и ладья оказались на одной горизонтали. Следует сквозной удар с выигрышем ладьи **2.Ла7+** и **3.Л:h7**.

В следующей позиции с помощью сквозного удара белым удалось избежать поражения (25-17, 25-18).



Кажется, что положение белых безвыходно, им угрожает мат в один ход. Но у белых есть ход **1.Лф6+**, сквозной удар на **1...Кр:f6**, на доске возникает ситуация пата. А если король отходит, то белые размещают ладью на ферзя, и всё равно ничья.

Рассмотрим ещё один пример ладейного окончания, в котором белым удаётся выиграть с помощью тактического приёма (25-19, 25-20).



Противостояние белого и чёрного королей на одной вертикали позволяет белым осуществить следующий приём: **1.Лс8!** Ладья ставится в засаду по отношению к чёрному королю. Пешка а7 грозит превратиться в ферзя. На **1...Л:а7** следует открытый шах, **2.Крб6+** король отходит с нападением на чёрную ладью, а белая ладья при этом объявляет шах. Чёрные вынуждены спасти короля, а их ладья гибнет.



Выводы:

Тактические приёмы позволяют использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиться выигрыша материала либо поставить мат неприятельскому королю.

Объектами атаки, как правило, являются неприятельский король, незащищённые или неудачно расположенные фигуры и пешки противника.

Тактические приёмы встречаются на протяжении всей партии: в начале, в середине, в окончании.

Вопросы для повторения:

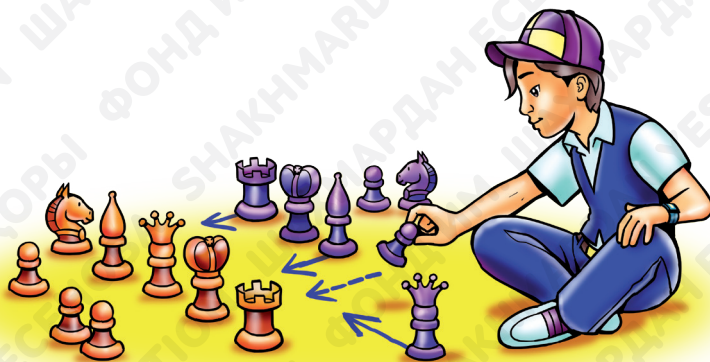
1. Как называется тактический приём, при котором одна фигура нападает на два объекта соперника?



2. Какие тактические приёмы позволяют использовать неудачное положение на одной линии (вертикали, горизонтали, диагонали) двух неприятельских фигур?

3. В каких тактических приёмах может принимать участие король атакующей стороны?

4. Какие фигуры не могут построить конструкцию двойного шаха?





§ 26. Итоговое занятие. Выигрыш материала

Выигрыш материала является одной из основных задач шахматной партии. Чем меньше у соперника фигур, тем легче подобраться к его королю и поставить мат, а следовательно — выиграть партию.

Выиграть материал — значит, побить фигуру или пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру.

Выиграть материал возможно, если использовать неудачное или незащищённое расположение неприятельских фигур.

Ход или серия ходов, позволяющих использовать невыгодное положение фигур соперника для достижения какой-либо цели, называется тактический приём.

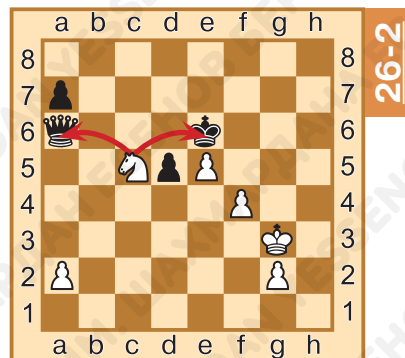
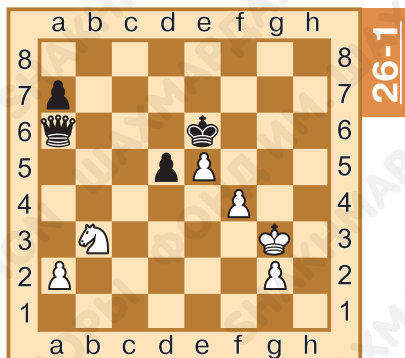
Самым простым тактическим приёмом является двойной удар.

Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника. Защитить одновременно два или более объектов бывает намного сложнее, поэтому двойной удар часто приводит к желаемой цели.

Объектами двойного удара могут быть:

- *незащищённые или более ценные фигуры соперника;*
- *неприятельский король;*
- *слабые пункты в лагере противника.*

Наиболее эффективен двойной удар, если одним из объектов атаки является неприятельский король. Неудачное расположение короля по отношению к своим фигурам может привести к материальным потерям.



(26-1, 26-2) При своём ходе белые могут использовать неудачное положение чёрного короля и ферзя и нанести двойной удар конём. **1.Кс5+**. Шах королю

и одновременное нападение на чёрного ферзя. Чёрным приходится отдать своего ферзя.

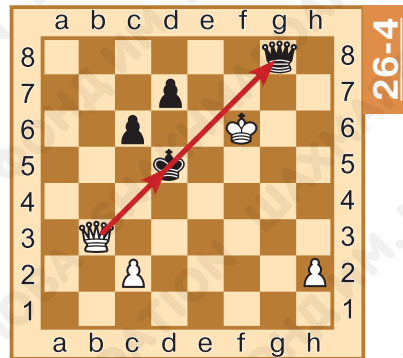
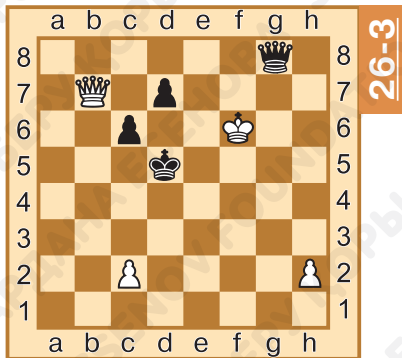
Разновидностью двойного удара является **сквозной удар**.

Сквозной удар основан на способности дальнобойных фигур (ферзь, ладья, слон) осуществлять сквозное нападение на неприятельские фигуры либо сквозную защиту своих фигур.



Сквозной удар — это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры.

При сквозном ударе под боем фактически оказываются две фигуры, спасти которые за один ход невозможно. При отходе первой атакованной фигуры следующая за ней более ценная, чем нападающая, или менее защищённая фигура теряется.



(26-3, 26-4) Чёрные король и ферзь неосторожно расположились на одной диагонали. Белые могут воспользоваться этой оплошностью чёрных и нанести сквозной удар: **1.Фb3+**. Чёрный король вынужден отойти и открыть под удар своего ферзя.

На сквозном действии дальнобойных фигур основан также тактический приём, который называется **связка**.

Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

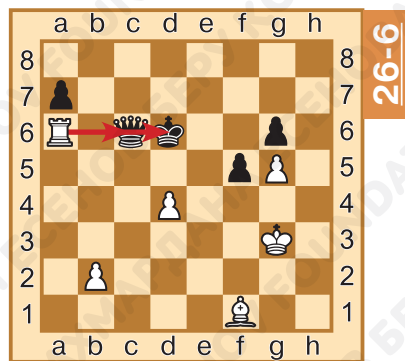
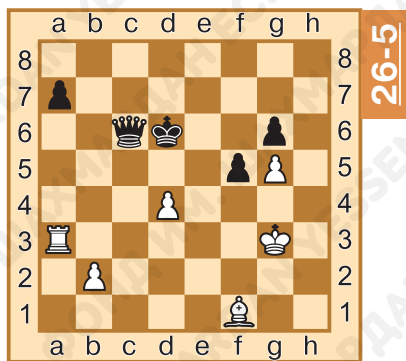
Фигура считается связанной, если она прикрывает собой:

1) *собственного короля (абсолютная или полная связка);*

2) свою более ценную или незащищённую фигуру (относительная или неполная связка);

3) поле, с которого можно объявить мат (относительная или неполная связка).

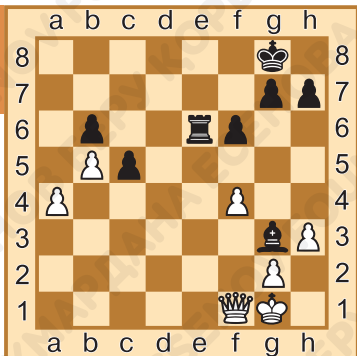
Связка с королём (абсолютная связка) является более опасной, так как фигура, прикрывающая короля, часто не имеет права сделать ход. Такая фигура теряет многие боевые качества. Поэтому абсолютная связка позволяет выиграть материал.



(26-5, 26-6) Чёрные теряют материальное преимущество, так как неудачно расположили своего ферзя на одной горизонтали с королём. Ходом **1.Лаб** белые связывают чёрного ферзя. Теперь ферзю не спастись: он отступить не может, так как за ним располагается король. Чёрным приходится отдавать ферзя за ладью.

Даже если связанная фигура является менее ценной, чем связывающая, она всё равно может стать

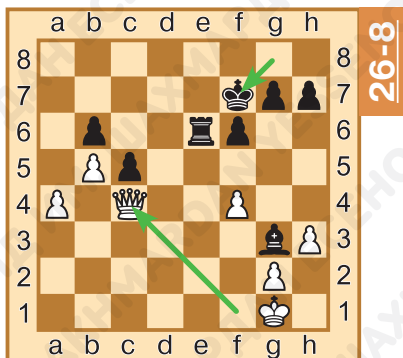
26-7



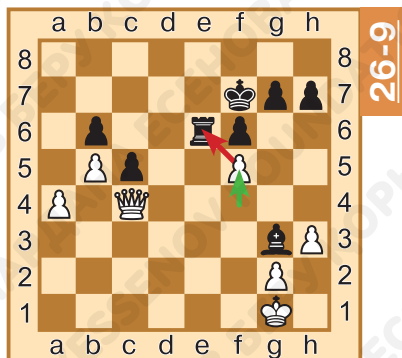
лёгкой добычей неприятельских фигур. Увеличив количество нападения на связанную фигуру, её можно выиграть.

(26-7) Ход белых. Они могут воспользоваться тем, что чёрная ладья стоит на одной диагонали со своим королём, и

связать ладью ходом **1.Фс4**.



26-8

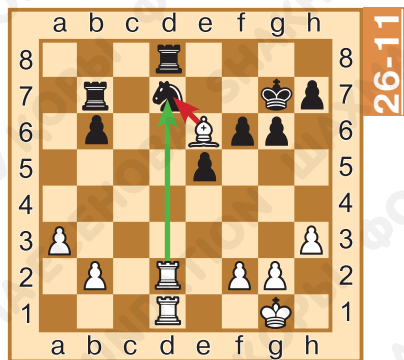
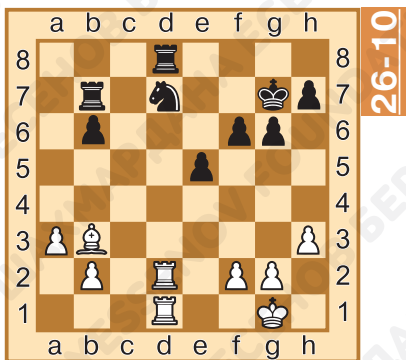


26-9

(26-8, 26-9) Чтобы не потерять ладью, чёрные должны подойти своим королём и взять её под защиту. **1...Kpf7**. Теперь белым невыгодно бить ладью ферзём, так как теряется ферзь. Но белые могут атаковать связанную фигуру своей пешкой **2.f5**, и чёрная ладья будет сбита.



Следующая позиция иллюстрирует пример относительной (неполной) связки.

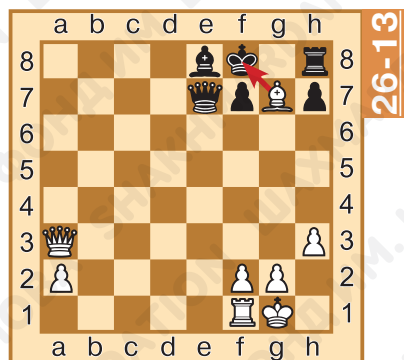
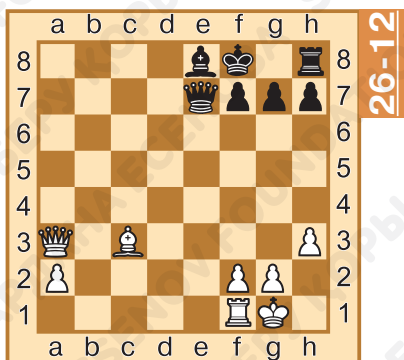


(26-10, 26-11) Чёрный конь относительно связан. Он может сделать ход, но это приведёт к потере ладьи на d8. Однако сразу белые коня не могут побить, так как он достаточно защищён.



У белых на коня два нападения, а у чёрных две защиты. Сразу бить невыгодно. Ходом **1.Сe6** белые увеличивают количество нападений на коня и он гибнет.

Если связанную фигуру защищает только король, то нападая на короля, мы вынуждаем его отойти от связанной фигуры и снять защиту. Таким способом мы уменьшаем количество защитников связанной фигуры.

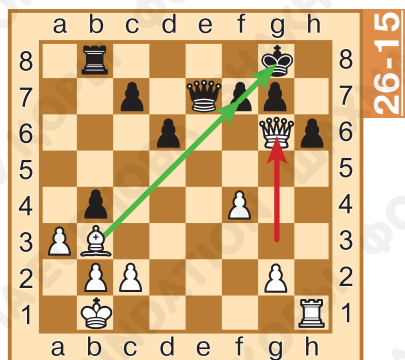
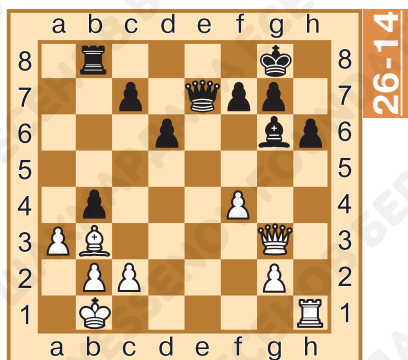


(26-12, 26-13) За ход до того, как сложилась эта позиция, белый ферзь объявил чёрному королю шах на а3, на что чёрные прикрылись ферзём. Теперь белым невыгодно просто побить чёрного ферзя, так как это приведёт к размену ферзей. Но белые могут отвлечь чёрного короля от защиты ферзя с помощью шаха **1.С:g7+**, тем самым заставляя снять защиту с ферзя. Это приводит к потере чёрными своего ферзя. **1...Кр:g7 2.Ф:e7.**



Связанная фигура не может осуществлять полноценную защиту своих фигур. Это может привести к

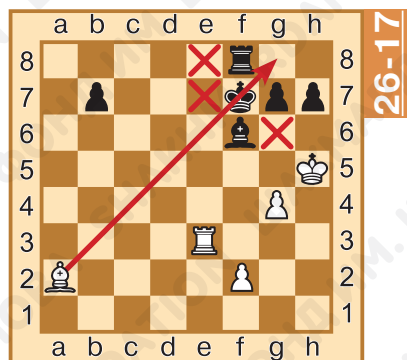
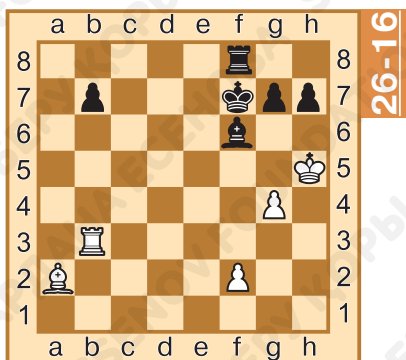
потере материала, который защищает связанная фигура.



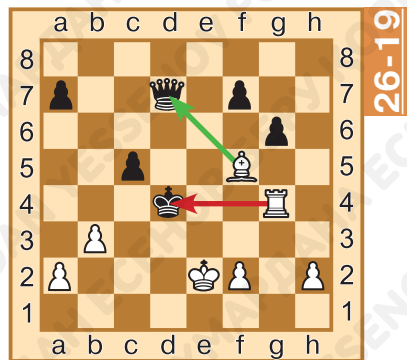
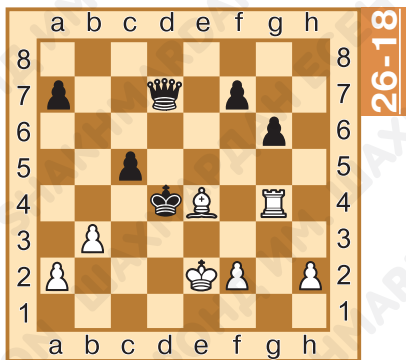
(26-14, 26-15) Из-за связки своей пешки на f7 чёрные теряют слона на g6. Белые ходят **1.Ф:g6**, и пешка f7 не может побить ферзя, так как связана белым слоном. Чёрный слон на g6 оказался мнимо защищён.

Сила дальнобойных фигур используется также в тактических приёмах, таких как открытое нападение, открытый шах, двойной шах. В этих приёмах атакуют сразу две фигуры: та, которая делает ход (ударная), и та, которая открывается.

При **открытом шахе** шах объявляет открываемая фигура, ударная фигура при этом может осуществлять взятие, атаковать другую неприятельскую фигуру или отнимать у короля важные поля для отступления.

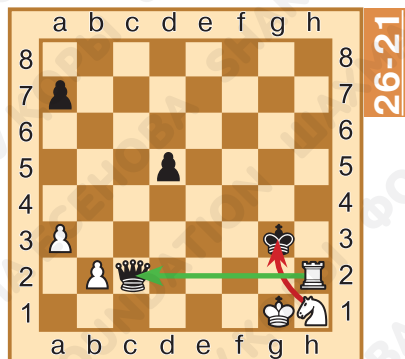
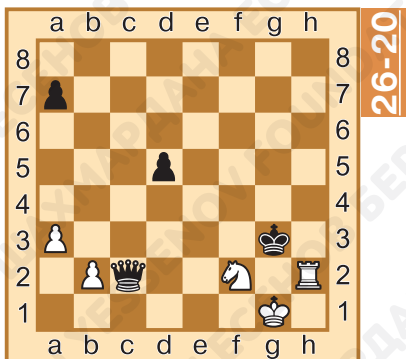


(26-16, 26-17) Ход белых. С помощью открытого шаха они ставят мат чёрному королю. **1.Ле3х.** Ладья сделала ход и открыла шах от слона. Сама при этом отняла у чёрного короля важные поля. Чёрному королю деваться некуда — мат.



(26-18, 26-19) В этой ситуации с помощью открытого шаха белым удаётся выиграть чёрного ферзя. **1.Cf5+.** Шах от ладьи, а слон тем временем атакует чёрного ферзя. Надо спасти короля, чёрный ферзь гибнет.

При **открытом нападении** шаха может и не быть или, если осуществляется открытое нападение с шахом, то шах наносит ударная фигура.



(26-20, 26-21) Белые используют открытое нападение с шахом, чтобы выиграть чёрного ферзя.

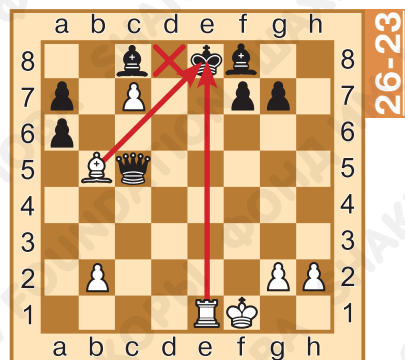
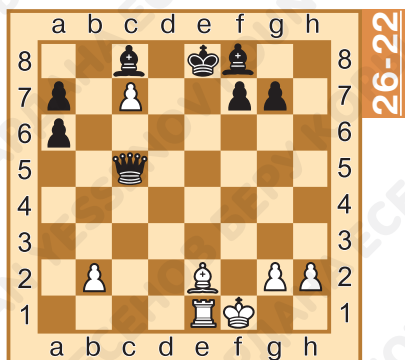
1.Kh1+. Именно так, а иначе, если 1.Ke4+?, то чёрные спасут своего ферзя, просто побив коня. После же хода 1.Kh1+ король должен уйти, а ферзь гибнет.

Эти тактические приёмы очень опасны, так как одним из объектов нападения является король.

Двойной шах — частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляет как ударная, так и открываемая фигура.

Защититься от двойного шаха можно, только отступив королём с атакованного поля. Нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться под ударом, так как нельзя одновременно побить две фигуры, объявившие королю шах.

С помощью двойного шаха можно добиваться материального перевеса, а также двойной шах часто используется при матовой атаке.



(26-22, 26-23) Белые объявляют мат чёрному королю с помощью двойного шаха. **1.Cb5x.** Шах объявили одновременно слон и ладья. А убежать чёрному королю не даёт белая пешка.



Спасти от рассмотренных тактических приёмов удаётся не всегда, особенно если одним из объектов нападения является король. Поэтому, чтобы не попасться на тактический приём, необходимо внимательно относиться к своим и неприятельским фигурам. Необходимо стараться, чтобы фигуры были защищены. Опасно располагать свои фигуры, а особенно короля, на одной линии и тем более на одной линии с неприятельскими дальнебойными фигурами.

Выводы:

Выигрыш материала является одной из основных задач шахматной партии.

Добиться выигрыша материала возможно с помощью тактического приёма.

Тактический приём — это ход или серия ходов, использующих неудачное расположение неприятельских фигур.

Основными тактическими приёмами являются двойной удар, сквозной удар, связка, открытый шах, открытое нападение, двойной шах.

Особенно опасны тактические приёмы, если одним из объектов нападения является король.



Чтобы не попасться на тактический приём, необходимо внимательно относиться к своим фигурам и фигурам соперника. Следует избегать в позиции наличия незащищённых фигур. Особое внимание необходимо уделять дальнобойным фигурам соперника. Надо стараться не ставить на одну линию свои фигуры, особенно не ставить свои фигуры на одну линию с неприятельскими дальнобойными фигурами.

Вопросы для повторения:



1. Что значит «выиграть материал»?
2. Что такое тактический приём?
3. Какой тактический приём называется «двойной удар»?
4. На какие объекты может быть направлен двойной удар?
5. Какие фигуры в шахматной армии являются дальнобойными?
6. Какой способностью обладают дальнобойные фигуры?
7. Что такое сквозной удар?
8. Что такое связка?
9. Какие виды связок вы знаете?
10. Какой тактический приём называется «открытое нападение»?
11. Чем открытое нападение отличается от открытого шаха?
12. Как называется тактический приём, при котором сразу две фигуры объявляют шах неприятельскому королю?

§ 27. Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля. Правило «Квадрата»

Что такое эндшпиль в шахматах? Понятие «эндшпиль» произошло от немецкого слова «*Endspiel*» — конец игры. То есть эндшпиль — это заключительная стадия шахматной партии (окончание).

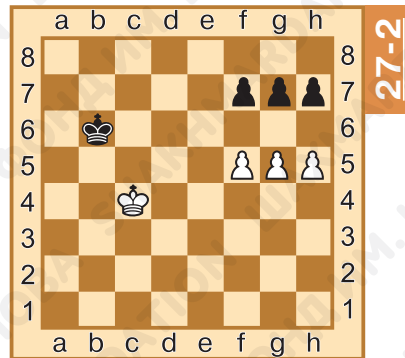
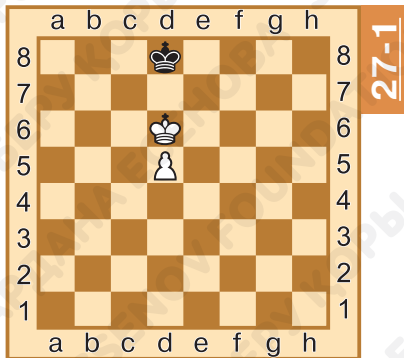
Эндшпиль начинается, когда на доске остаётся сравнительно небольшое количество фигур и прямые атаки на короля с характерными для середины игры комбинационными осложнениями невозможны.

Различают следующие виды шахматных окончаний:

- *пешечные;*
- *коневые;*
- *слоновые;*
- *ладейные;*
- *ферзевые.*



Когда на доске остаются два короля и пешки, то такие окончания называются **пешечными**.



(27-1, 27-2) Поставить мат королём и пешкой одинокому королю соперника невозможно. Следовательно, цель игры в такого рода эндшпилях сводится к проведению пешки в ферзи. При проведении пешки используют различные приёмы.

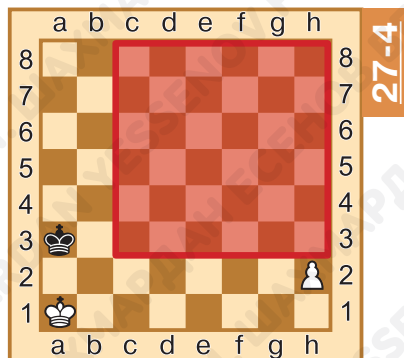
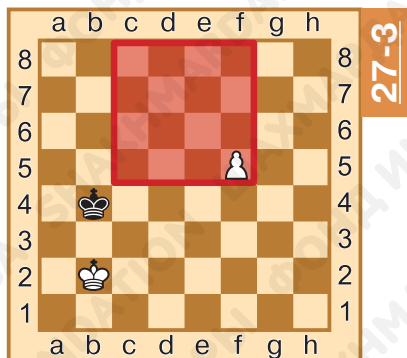
Иногда пешка может пройти в ферзи сама, без помощи своего короля. Если неприятельский король не успеет её остановить, она дойдёт до последней линии (поля превращения). Можно посчитать ходы пешки и короля: я — сюда, он — туда, я — сюда и т.д., и определить, кто из них раньше добежит до поля превращения пешки. Но при таком подсчёте неопытный шахматист может легко сбиться и допустить ошибку.

Для определения того, сможет ли неприятельский король догнать пешку, нет необходимости рассчитывать ходы. Существует так называемое «правило квадрата».

Квадрат пешки — квадрат, сторона которого равна количеству полей до поля превращения, включая пешку. Для пешек, стоящих на 2(7)-й горизонтали, — не включая пешку.

Правило квадрата гласит: если король слабейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается.

Иными словами, неприятельский король задерживает пешку, если находится внутри квадрата, сторона которого равна пути пешки от поля, на котором она находится (f5), до поля превращения пешки в фигуру (f8), либо при своём ходе попадает в этот квадрат c5-f5-f8-c8 (27-3, 27-4).



Нужно учитывать, что пешка с начальной позиции может пойти сразу на два поля. Поэтому квадрат пешки строится не со второй линии (для чёрных —

с седьмой), а с третьей (для чёрных — с шестой) линии.

В первом случае (диаграмма 27-3) король чёрных при своём ходе успевает попасть в квадрат пешки «f».

1...Kpc5 2.f6 Kpd6 3.f7 Kpe7 4.f8Ф+ Kp:f8.

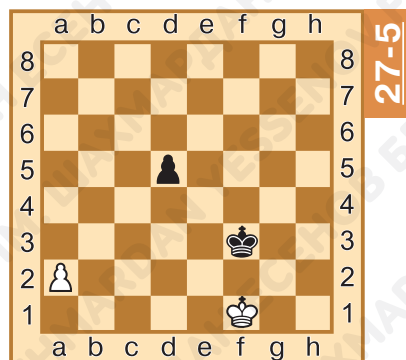
Во втором случае (диаграмма 27-4) белая пешка из начальной позиции сразу делает ход на две клетки и чёрный король не успевает её догнать.

1.h4 Kpb4 2.h5 Kpc5 3.h6 Kpd6 4.h7 Kpe7 5.h8Ф.

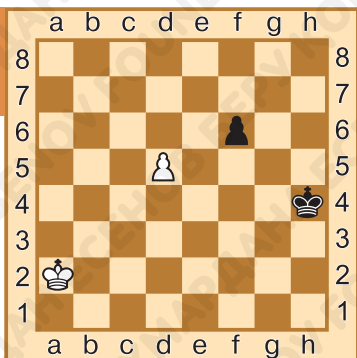
Мысленно представить квадрат пешки — дело несложное. Но и его можно упростить. Достаточно вообразить лишь одну линию — диагональ квадрата.

При наличии на доске других пешек правило квадрата может нарушаться.

(27-5) На диаграмме король чёрных успевает попасть в квадрат пешки a4, однако собственная пешка на d5 оказывается помехой на пути короля к полю превращения a8. **1.a4 Kpe4 2.a5 Kpe5 3.a6 Kpd6 4.a7 Kpc7 5.a8Ф.**



27-6

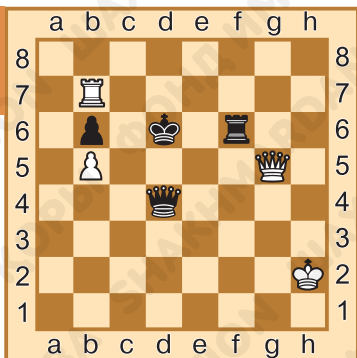


На диаграмме 27-6 так же, как в предыдущем примере, пешка на f6 является препятствием для собственного чёрного короля.

1...Kpg5 2.d6 Kpg6 3.d7 Kpf7 4.d8Ф.

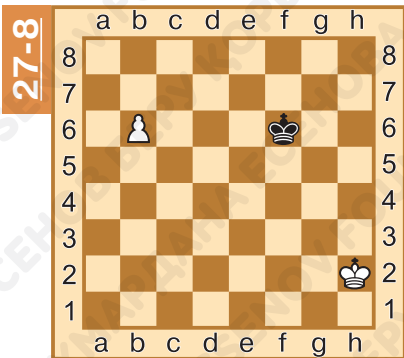
Правило квадрата необходимо хорошо усвоить, так как оно имеет большое практическое значение. Оно нередко приходит на помощь в более сложных ситуациях.

27-7



В учебной позиции на диаграмме 27-7, если белые перейдут в пешечный эндшпиль после 1.Л:b6 Ф:b6 2.Ф:f6 Крс5, то неизбежен ничейный результат.

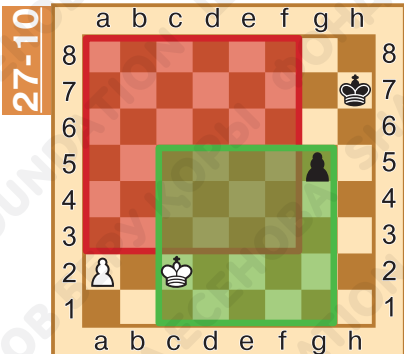
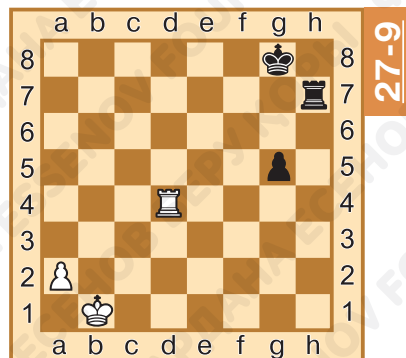
Если же размен белыми будет произведён иным образом, они побеждают: **1.Ф:f6+! Ф:f6 2.Л:b6+ Кре5 3.Л:f6 Кр:f6 4.b6**, и чёрный король вне квадрата пешки.



(Позиция после 4.b6) (27-8).

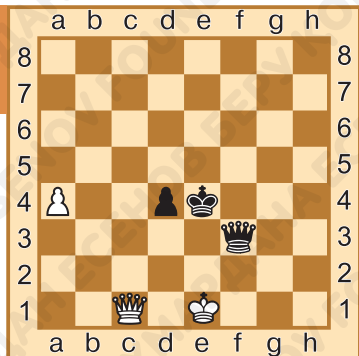
Ещё один показательный пример представлен на диаграмме 27-9.

После **1.Лd8+ Кpg7**
2.Лd7+ Кpg6 **3.Л:h7 Кр:h7**
4.Крс2! белый король попал в квадрат пешки «g», а чёрный король в квадрат пешки «a» не попадает. Белые побеждают.



(Позиция после 4.Крс2)
 (27-10).

27-11

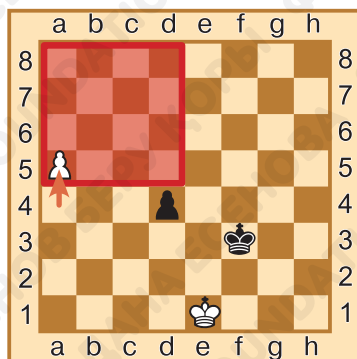


(27-11) В следующем примере белые с помощью размена ферзей выманили короля из квадрата своей пешки и победили.

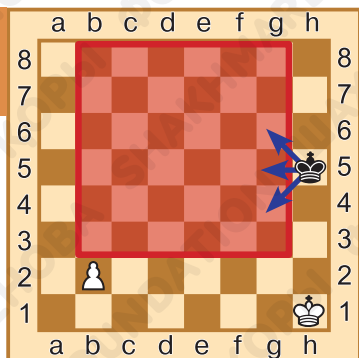
1.Фс6+! Кре3 2.Ф:f3+ Кр:f3 3.а5 и пешка проходит в ферзи (27-12).

(Позиция после 3.а5).

27-12



27-13



(27-13) Нужно помнить одно важное обстоятельство правила квадрата: когда король гонится за пешкой, ему достаточно встать на любое поле квадрата. Так, в позиции на диаграмме № 8 при ходе чёрных их король может избрать любое из трёх вступлений в квадрат: Крг4, Крг5 и Крг6. Итог будет один — ничья.

Выводы:

«Правило квадрата» является основополагающим для элементарных пешечных окончаний. В его основе лежит геометрическая фигура «квадрат», которая строится путём проведения линии от положения проходной пешки до конца доски. Для того чтобы определить, пройдет ли пешка в ферзи, не надо механически считать ходы — достаточно лишь правильно построить «квадрат» этой пешки. Знание этого правила позволит шахматисту избежать ошибок в данном виде окончаний.



Вопросы для повторения:

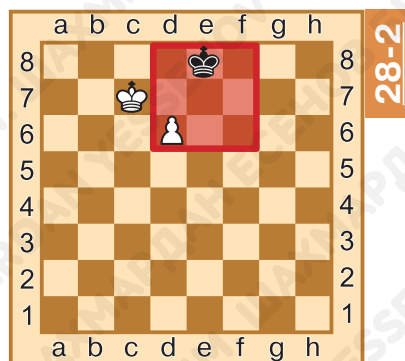
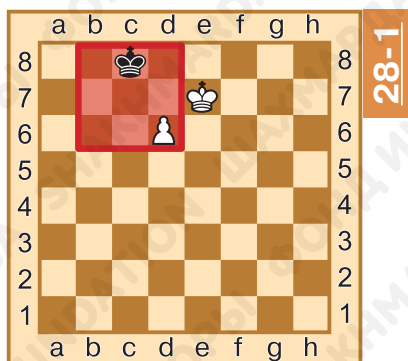
1. Что такое эндшпиль?
2. Какие виды эндшпиля называются пешечными?
3. Сформулируй «правило квадрата».
4. Что такое квадрат пешки?
5. Всегда ли король противника, находясь в квадрате пешки, может её остановить?

§ 28. Элементарные пешечные окончания. Оппозиция

В предыдущей главе были рассмотрены возможности пешки пройти в ферзи самостоятельно. Она может это сделать, если её не догонит король противника.



А что делать, если неприятельский король находится в квадрате пешки? Если пешка не может пройти в ферзи сама? Ей должен помочь свой король. Только при помощи короля пешка будет иметь шанс пройти в ферзи!



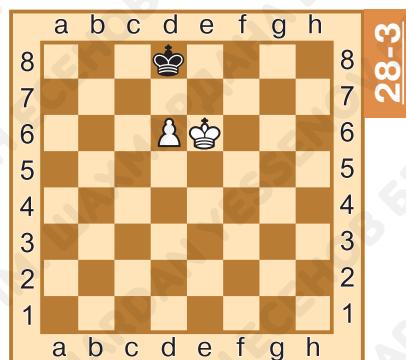
(28-1, 28-2) Предположим, пешка уже дошла до шестой линии. Ей осталось сделать два хода (d7-d8) и она станет ферзём. Король может помочь ей, взяв под кон-

троль поля d7 и d8 — например, с поля e7. С этого поля он защищает пешку и контролирует поля, которые ей осталось пройти. Пешка станет ферзём независимо от того, где находится чёрный король (в квадрате пешки или нет). Поэтому поле e7 называется «ключевым».

Поле c7 тоже является ключевым — с другой стороны от пешки. Стоя на нём, король точно так же защищает пешку и поддерживает её движение. Поле d7, перед пешкой, в некотором смысле тоже ключевое: стоя на нём, король мешает пешке двинуться вперёд, но зато король может следующим ходом пойти на одно из ключевых полей e7 или c7. Чёрный король не сможет ему помешать. Поэтому поле e7 тоже считается ключевым.

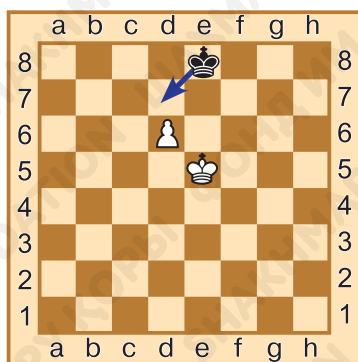
На следующей диаграмме представлена типичная позиция эндшпиля «король с пешкой против короля».

(28-3) Чёрные в целях защиты должны не пустить белого короля на ключевое поле. Следует играть только **1...Кре8!** Если пойти 1...Крс8, белый король встанет на ключевое поле e7 и проведёт пешку в ферзи.

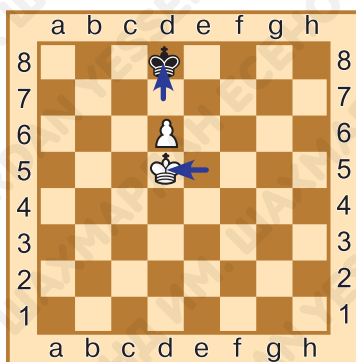


Теперь после **2.d7+** чёрные отвечают **2...Kpd8**, и белые вынуждены либо отойти королём от пешки, либо пойти **3.Kpd6** с патом.

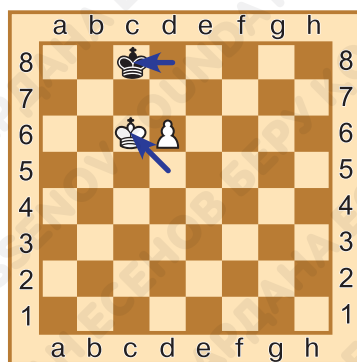
Белые могут в ответ на 1...Кре8 отойти королём назад 2.Кре5, надеясь запутать противника. Тогда чёрные должны держаться королём на полях d7 и d8, ходить туда-сюда. Как только белые встанут королём на e6, чёрным надо встать королём напротив белого короля на e8. Если белые встанут королём на с6, чёрным надо встать королём на с8. Вот так: 2...Kpd7 3.Kpd5 Kpd8 4.Крс6 Крс8 (28-4, 28-5, 28-6).



28-4



28-5



28-6

Таким образом, если в позиции на исходной диаграмме ход чёрных, они играют Кре8 и делают ничью; если ход белых — они играют d7 и выигрывают.

Если пешку сдвинуть на один ряд, то при своём ходе

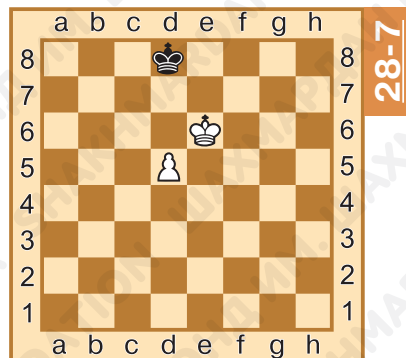
белые должны быть очень внимательны. Рассмотрим следующий пример.

(28-7) Нетрудно догадаться, что немедленное движение пешки d5-d6 приводит к ничейной позиции, рассмотренной выше. А вот при правильной игре **1.Крd6!** белые вынуждают чёрного короля

отойти в сторону и освободить белому королю путь к одному из ключевых полей на седьмом ряду. В случае 1...Кре8 белый король идёт в противоположном направлении на поле с7, обеспечивая своей пешке беспрепятственное движение вперёд. На 1...Крс8 следует 2.Кре7.

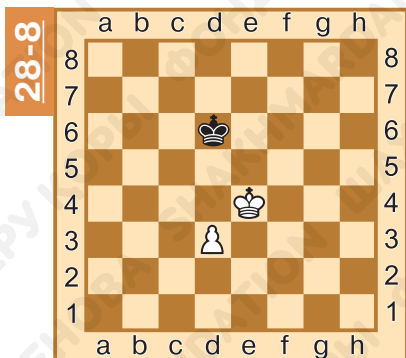
Так проходит борьба за ключевые поля. Не пропустить короля сильнейшей стороны ни на одно из трёх ключевых полей чёрным удаётся единственным образом — вставая своим королём напротив неприятельского или, как принято говорить, заняв оппозицию.

Оппозиция — одно из важнейших понятий в пешечных окончаниях, это положение королей через нечётное количество полей по горизонтали или вертикали.



Для большей наглядности можно представить, что белый король — это «папа», который ведёт своего «ребёнка» (пешку) в «детский сад» (поле превращения пешки). Чёрный король — это «собака», которая лает и не пускает в ворота (ключевые поля). Если ребёнок побежит вперёд один, он испугается и не сможет пройти мимо сторожевого пса. Поэтому папа должен взять ребёнка за руку и идти впереди, отпугивая собаку.

Таким образом, если пешка ещё не дошла до шестой линии, следует проводить её вперёд. Король должен захватить ключевые поля перед пешкой, «попасть в ворота», словно «ведя пешку за руку» и отталкивая короля противника, «отпугивая собаку».



Рассмотрим следующий пример (28-8).

Правильно играть **1.Крd4!** Надо занять оппозицию против чёрного короля. Он будет вынужден пойти вправо или влево, и белый король сможет выйти на следующую линию: **1...Кре6**

2.Крс5. Стоя на поле с5, король держит поле d4, на которое пойдёт пешка. **2...Крd7 3.Крd5 Крс7 4.Кре6 Крс6 5.d4 Крс7 6.d5 Крd8 7.Крd6** и т.д.

Но было бы ошибкой вместо 1.Крd4 пойти 1.d4? Хотя пешка и сделала шаг вперёд, король не сможет отталкивать вражеского короля, обеспечивая её дальнейшее продвижение. Он может толкать пешку вперёд, оставаясь сзади или рядом с пешкой, но тогда он не сможет захватить для пешки ключевые поля, когда она достигнет шестой линии.

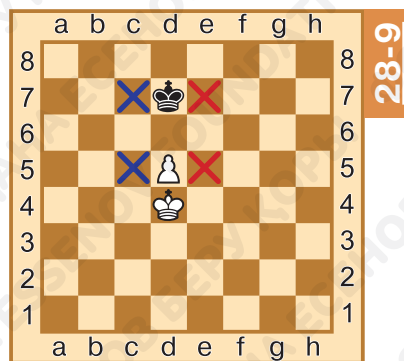
Например, 1...Кре6 2.d5 Крd6 3.Крd4 Крd7! Выжидая, в какую сторону двинется белый король, чтобы занять клетку перед ним.

(Позиция после 3...Крd7)
(28-9).

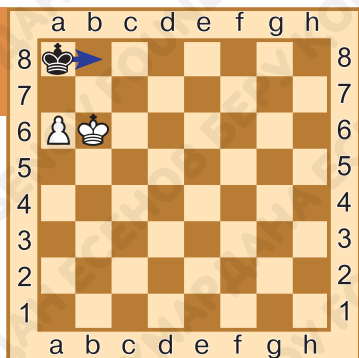
Теперь на 4.Кре5 следует 4...Кре7 5.d6 Крd7 6.Крd5 Крd8.

А на 4.Крс5 аналогично 4...Крс7 5.d6 Крd7 6.Крd5 Крd8.

Рассмотрим следующий пример, когда проходная пешка является крайней, то есть находится на линиях «а» или «h». В этом случае занятия королём слабой стороны полей перед этой пешкой почти всегда достаточно для спасения.



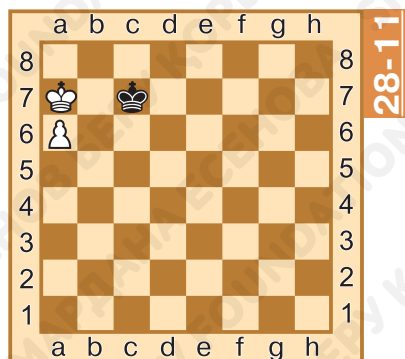
28-10



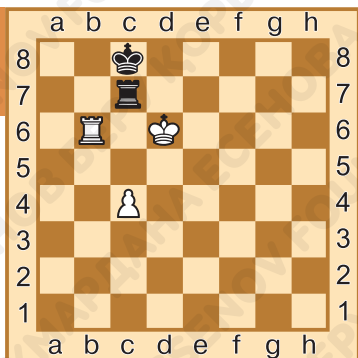
(28-10) В подобных ситуациях чёрный король ходами Кра8-Крб8-Кра8 заставляет белых либо рано или поздно продвинуть пешку на седьмой ряд, что приводит к пату, либо добивается повторения ходов королей.

Если же белому королю удастся занять позицию перед пешкой, чёрный король должен занять горизонтальную оппозицию и не выпустить оппонента из угла. Например (28-11): **1.Кра8 Крс8 2.Кра7 Крс7 3.Кра8 Крс8 4.а7 Крс7** пат.

Знание правила оппозиции часто позволяет упростить многофигурный эндшпиль и добиться быстрой победы. В приведённых далее примерах белые смогли быстро победить, осуществив несложный размен фигур.



28-12



1.Лс6! Л:с6+ (размен для чёрных вынужденный, иначе они просто теряют ладью) (28-12).

2.Кр:с6 Крd8.

3.Крb7 Крd7.

4.с5 и белые побеждают.

1.Се6 С:е6.

2.Кр:е6! (ошибочно взятие пешкой 2.de?, так как король чёрных ходом 2...Крd8 занимает оппозицию, и пешка не проходит в ферзи) (28-13).

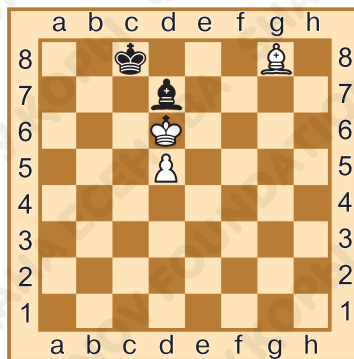
2...Крd8 3.Крd6! и пешка пройдёт в ферзи. При правильной защите черных будет ничья (1...Крd8 2.С:d7 пат).

Выводы:

В теории эндшпиля понятия «оппозиция» и «ключевые поля» являются основополагающими.

Три поля перед пешкой, находящейся на 6-й горизонтали, называют ключевыми полями этой пешки. Чтобы пешка превратилась в ферзя, достаточно занять королём одно из её ключевых полей.

28-13



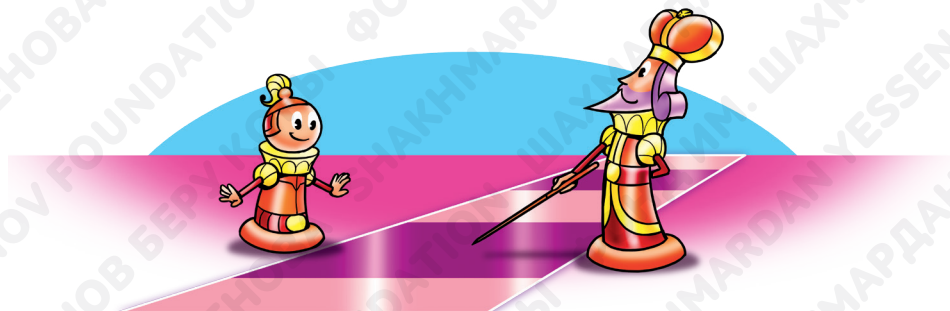
Если пешка находится далеко от поля превращения, то следует продвигать её аккуратно, вначале прокладывая дорогу манёврами короля, стремясь занять ключевые поля. Защищающийся стремится не пропустить на них короля противника.

Если король слабой стороны уступает оппозицию, то король сильнейшей стороны идёт вперёд наискосок на свободное поле, завладевает ключевыми полями и обеспечивает дорогу пешке.



Вопросы для повторения:

1. Что такое оппозиция?
2. Назови виды оппозиций.
3. Что такое ключевые поля?
4. От чего зависит результат партии при положении оппозиции?

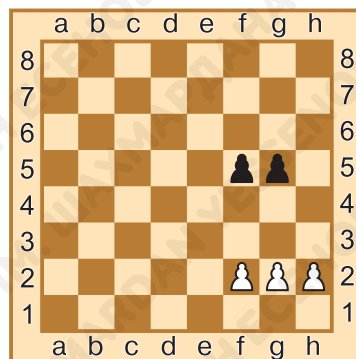


§ 29. Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?

Как мы уже знаем, пешечным принято называть такой эндшпиль, в котором присутствуют только короли и пешки.

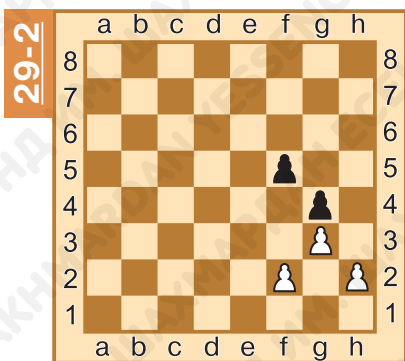
Единственный способ выиграть пешечный эндшпиль — провести пешку в ферзи. Для этого пешка должна быть проходной — то есть перед ней не должно быть пешек противника, которые могли бы ей помешать. Как получить проходную пешку? Надо помочь ей стать проходной. Для этого есть несколько типичных приёмов, которые надо знать.

(29-1) Допустим, белые перешли в эндшпиль с лишней пешкой. Короли находятся далеко на противоположном конце доски и пока в борьбе не участвуют. Белые пешки стоят напротив двух чёрных. Проходными белые пешки не являются, ни одна из них не может без помех двинуться в ферзи.



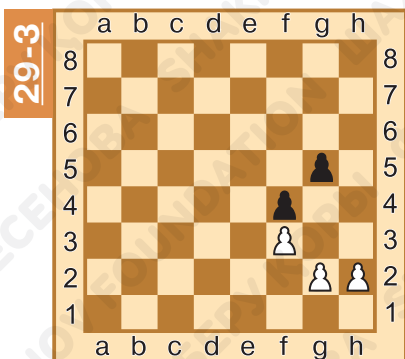
Надо продвигать пешки вперёд согласованно, чтобы после встречи с чёрными и разменов одна из них смогла стать проходной. В данной ситуации очень важно понять, с какого же хода начать.

Оказывается, неправильно здесь 1.g3? с идеей 2.h4, потому что чёрные ответят 1...g4! и все три белые пешки окажутся остановленными.



(Позиция после 1.g3? g4).

(29-2) Пешка g3 уперлась в чёрную, а пешки f и h не могут без поддержки пройти битые поля f3 и h3. Если одна из них будет пожертвована — 2.f3 gf 3.h4, то пешка h станет проходной, но слишком дорогой ценой: чёрная пешка f3 тоже стала проходной, и она гораздо ближе к полю превращения.

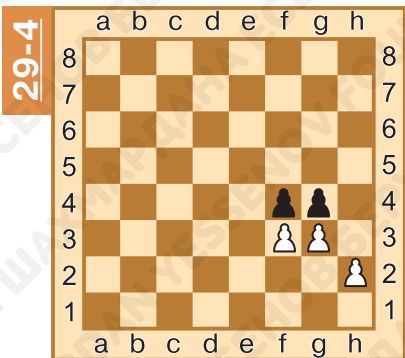


(Позиция после 1.f3? f4).

(29-3) Также не следует играть 1.f3?, потому что чёрные ответят 1...f4. Теперь после 2.h3 белые пешки не смогут образовать проходную без помощи короля. А на 2.g3? чёрные, конечно, не будут

помощи короля. А на 2.g3? чёрные, конечно, не будут

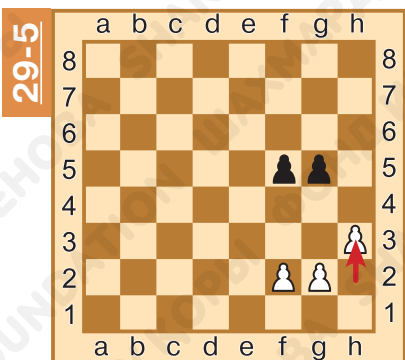
играть 2...fg 3.hg, после чего белые образуют проходную по линии f.



(Позиция после 1.f3? f4 2.g3 g4!).

(29-4) Чёрные ответят 2...g4! и прорвутся сами. 3.gf gf — и чёрная пешка f3 проходит раньше белых.

Поэтому правильно в начальной позиции пойти 1.h3!, затем 2.g3 и только после этого 3.h4. Также есть и другая интересная возможность 1.f4 gf 2.h4, а если не бьют пешку 1...g4 2.h4 gh 3.gf и пешка h идет в ферзи.



(Позиция после **1.h3!**).

(29-5) Как показывает этот пример, при неудачной игре белых чёрные, даже имея на пешку меньше, прорываются и первыми проходят в ферзи.

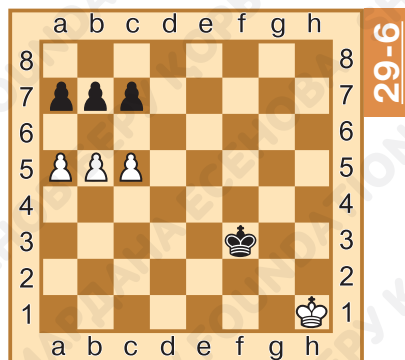
А всё потому, что чёрные пешки ближе к полям превращения. Можно отдать все пешки, кроме одной, если эта одна через пару ходов

станет ферзём. Это типовой тактический приём в подобного рода окончаниях, и его надо знать.

Общая рекомендация, которая полезна в большинстве случаев, такова: **сначала надо продвигать вперёд пешку, которая имеет шансы стать проходной**, — ту пешку, перед которой нет пешки противника. На диаграмме это пешка h2.

Рассмотрим следующий пример (29-6).

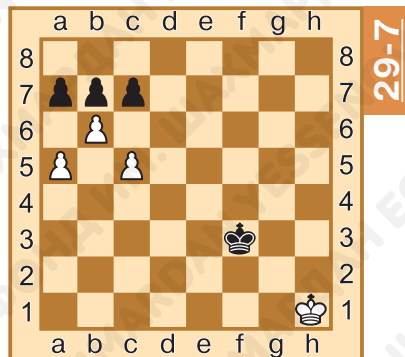
Пешек поровну и они стоят симметрично. Проходных пешек нет. Чёрный король значительно ближе к пешкам, чем белый. Если белые ничего не предпримут, чёрный король подойдёт к белым пешкам, съест их и поведёт свои пешки в ферзи. Единственный шанс белых заключается в том, что их пешки ближе к полю превращения, чем чёрные.



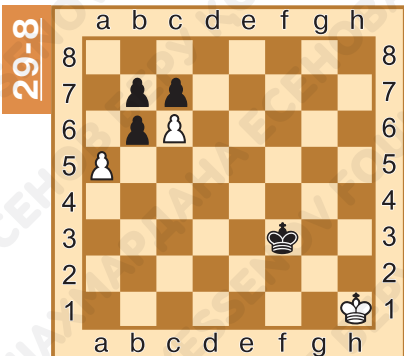
Ход белых, и надо идти на прорыв!

(Позиция после 1.b6!).

(29-7) **1.b6!** Игнорировать эту пешку чёрные не могут — она угрожает взять на a7 или c7 и пройти в ферзи.



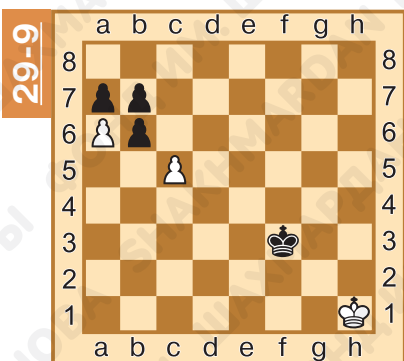
1...ab. Теперь 2.с6!



(Позиция после 2.с6).

(29-8) Если сейчас чёрные не возьмут bc, то пешка c6 сама возьмёт на b7 и пройдёт в ферзи. А если возьмут 2...bc, то **3.а6!** и через два хода белая пешка станет ферзём.

Чёрным пешкам до превращения нужно идти дальше, и белый ферзь успеет с ними расправиться. В случае **1...cb** прорыв происходит симметрично с другой стороны: **2.а6!**

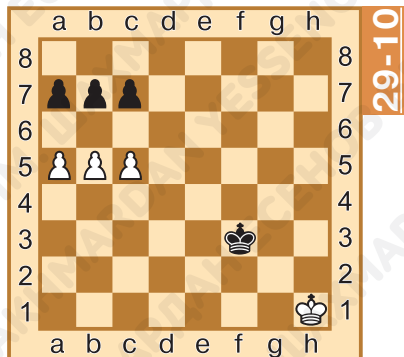


(Позиция после 1...cb 2.а6).

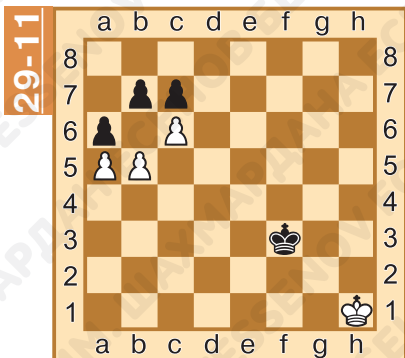
(29-9) Теперь после **2...ba** **3.с6!** белые согласны отдать две пешки, но третья станет ферзём.



Теперь рассмотрим механизм защиты, если ход за чёрными (29-10).



Если сделать ход королём, то белые пешки пойдут на прорыв, как описано выше.



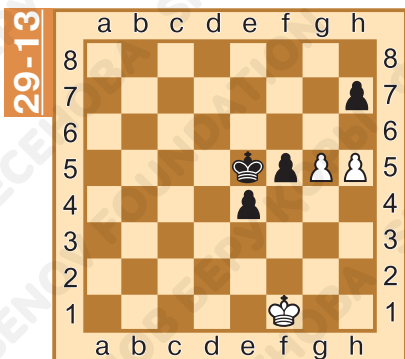
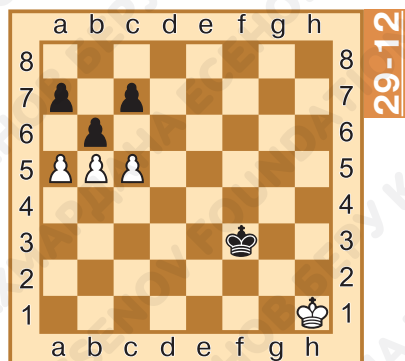
(Позиция после 1...а6? 2.с6!) (29-11).

Остановить белые пешки ходами 1...а6? и 1...с6? нельзя: 1...а6? 2.с6! bxc6 3.bxa6 — белые прорываются в ферзи. Или 1...с6? 2.а6! ba 3.bc .

(Позиция после 1...b6!).

(29-12) Единственный правильный ход — **1...b6!**

На **2.ab** ответить **2...ab** (только не 2...cb 3.с6!), на **2.cb** ответить **2...cb**. Потом подойти королём.

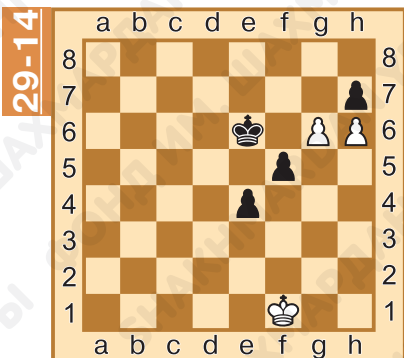


Следующий красивый пример демонстрирует сочетание рассмотренных базовых тем «пешечный прорыв» и «правило квадрата» (29-13).

На вертикалях g и h у белых образовались две пешки

против одной чёрной. Если бы короли были далеко, можно было бы играть, как положено: двигать вперёд проходную — 1.g6 hg 2.hg и потом 3.g7. Но здесь короли близко и 1.g6 проигрывает из-за 1...Kpf6 2.gh Kpg7, и чёрный король съедает белые пешки, а потом проводит свои.

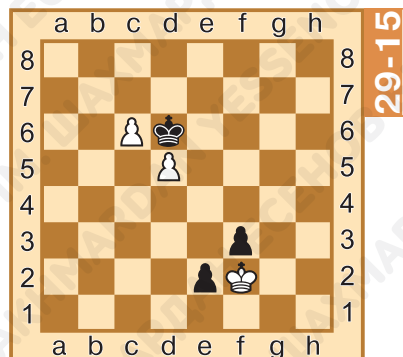
Правильно пойти **1.h6!** Важно то, что пешка g5, оставшись на своём месте, держит под ударом поле f6 и не позволяет чёрному королю войти в квадрат пешки h6. **1...Kpe6 2.g6!**



(Позиция после 1.h6! Кре6 2.g6!) (29-14).

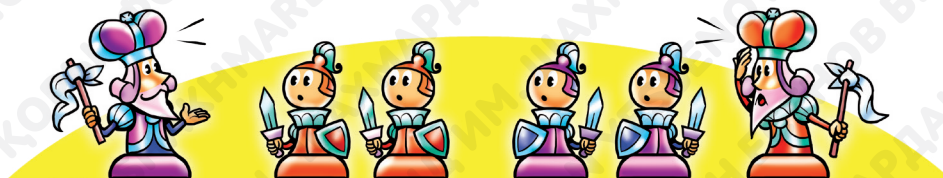
И теперь как в случае **2...hg 3.h7!**, так и в случае **2...Kpf6 3.gh** король не успевает задержать белую пешку.

(29-15) Рассмотрим ситуацию, когда против короля борются две пешки. Если эти пешки стоят на соседних вертикалях, они могут поддерживать друг друга. Такие пешки называются «связанными проходными».



Например, на диаграмме пешка d5 защищает пешку с6. Чёрный король, стоя на d6, не может взять пешку с6, потому что она защищена, и ему невыгодно брать пешку d5, потому что он при этом окажется за пределами квадрата пешки с6 и она пройдёт в ферзи. Всё, что могут чёрные, — ходить королём по полям b6, с7 и d6, не выпуская более продвинутую пешку из-под удара. С другой стороны, белые пешки тоже ничего не могут сделать: они не могут двинуться вперёд, поскольку нарушится их защита и чёрный король возьмёт их.

В позиции на диаграмме белый король сторожит пару связанных чёрных проходных, а чёрный король сторожит белые пешки. Обе стороны ничего не могут сделать и соглашаются на ничью.



Таким образом, связанные проходные пешки, защищая друг друга, не позволяют себя взять и приковывают к себе короля противника. Однако продвигаться вперёд самостоятельно они не могут.

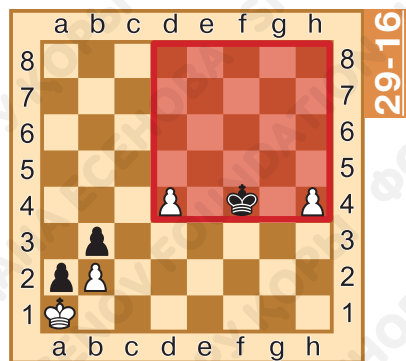
Если проходные пешки не находятся на соседних вертикалях, они называются «изолированными про-

ходными». Они могут быть и слабее, и сильнее связанных. С одной стороны, они не защищают друг друга. С другой стороны — гоняться за двумя пешками королю слабой стороны трудно. Чем дальше друг от друга пешки, тем больше шансов, что одна из них пройдёт в ферзи.

Рассмотрим следующий пример (29-16).

Пешки стоят на одной горизонтали и между ними чёрный король. Для определения того, может ли король задержать пешки, применяется правило «блуждающего квадрата», которое звучит так: **«чёрный король сможет задержать**

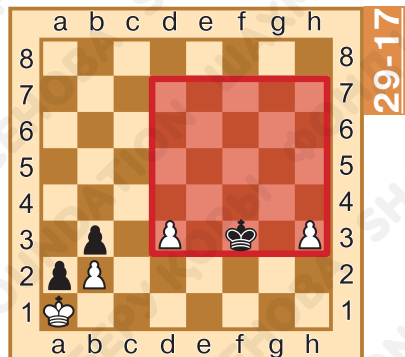
две белые проходные пешки, между которыми он стоит, если квадрат, одной из сторон которого является линия между белыми пешками, не касается восьмой горизонтали». В данном случае согласно этого правила надо построить квадрат на отрезке, соединяющем обе пешки; на диаграмме это отрезок d4-h4 и квадрат d4-h4-h8-d8. В этом примере квадрат касается восьмой линии и, значит, пешки могут самостоятельно пройти в фер-



зи. Например, в случае 1...Кре4 белые играют 2.h5, и чёрные не могут взять пешку d4, потому что король не попадёт в квадрат пешки h5. И наоборот, на ход 1...Крг4 последует 2.d5.

Рассмотрим другой пример, где белые пешки расположены дальше к полю превращения (29-17).

Здесь «блуждающий квадрат» не касается восьмой линии, поэтому белые пешки самостоятельно не проходят в ферзи. Чёрные делают выжидательный ход **1...Kpf4!** Белые вынуждены двинуть одну из пешек: **2.d4**, тогда **2...Кре4** и чёрный король успеваеет съесть пешку d4, оставаясь в квадрате другой пешки: **3.h4 Кр:d4**.



Выводы:

Итак, как мы уже знаем, пешечным принято называть такой эндшпиль, в котором присутствуют только короли и пешки. Несмотря на такое простое соотношение сил,



пешечный эндшпиль отличается необычайной сложностью и глубиной расчётов.

Ранее были рассмотрены примеры борьбы короля и пешки против короля. Проведение пешки в ферзи было основано на использовании знаний таких важных понятий, как «правило квадрата», «оппозиция», «ключевые поля». В этой главе эти понятия были дополнены такими способами борьбы, как: определение пешки-кандидата (в ферзи), осуществление пешечного прорыва и выигрыш с помощью правила блуждающего квадрата.

Основная рекомендация для разыгрывания любого типа эндшпиля — опираясь на базовые правила, проводить точный расчёт вариантов.



Вопросы для повторения:

1. *Что такое пешка-кандидат?*
2. *Когда целесообразно проводить пешечный прорыв?*
3. *Объясни правило «блуждающего квадрата».*
4. *Всегда ли лишняя пешка в эндшпиле гарантирует победу?*



§ 30. Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития

В шахматной партии принято различать три стадии: начало игры (дебют), середину игры (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль).

Дебют — это начальная стадия шахматной партии (первые 8-10 ходов). Основная задача дебюта — быстрее всего вывести все свои фигуры на самые выгодные позиции и помешать развитию фигур противника.

Дебют во многом определяет характер дальнейшей борьбы в середине партии. Поэтому развитие фигур в начале сражения должно проходить не бесцельно, а с соблюдением дебютных принципов.

Первый из них — **принцип быстреешего развития.**

В шахматной партии большую роль играет фактор времени. Тот, кто успевает опередить соперника в развитии фигур, обычно быстрее осуществляет свои планы по захвату инициативы и проведению атаки, имея перевес в силах на важном участке доски. Поэтому бесцельное хождение одной и той же фигурой в начале партии ведет к тяжёлым последствиям.

Известный шахматный мыслитель Арон Нимцович в своем фундаментальном труде «Моя система» писал: «При состязании в беге было бы по меньшей мере не своевременно потерять хоть частицу драгоценного времени для удовлетворения такого, скажем, невероятного желанья, как «потопаться на месте»; это дало бы сопернику изрядное преимущество. В шахматах таким «бегом на месте» является повторное движение одной и той же фигурой в дебюте».

Наиболее успешному развитию фигур содействует продвижение центральных пешек «e» и «d» в центр доски. Если не захватить центр пешками, то соперник сам наступлением своих пешек сможет отбросить назад ваши развитые фигуры.

Обычно сперва следует выводить в бой лёгкие фи-

густы — коней и слонов, избегая их расположения на краю доски. Нецелесообразно рано включать в игру тяжёлые фигуры — ферзя и ладей. Они легко могут попасть под обстрел неприятельских пешек и лёгких фигур.

В начале партии наиболее уязвимой фигурой является король, так как именно он становится объектом атаки. Поэтому в дебюте надёжнее как можно скорее увести короля из центра (сделать рокировку). Тем более после рокировки включается в активную борьбу ладья.



В дебюте ферзь и ладья обычно должны находиться позади лёгких фигур и пешек на открытых линиях.

Опережение противника в развитии создаёт предпосылки для успешного наступления на его наиболее уязвимые пункты. Однако любые активные действия должны быть тщательно подготовлены. Скороспелые атаки двумя-тремя фигурами в большинстве своём терпят неудачу.

Таким образом, **основные дебютные принципы развития** заключаются в следующем:

- 1) стремление занять центр пешками;
- 2) выведение лёгких фигур на активные позиции;
- 3) ранняя рокировка;
- 4) развитие тяжёлых фигур на открытые линии, борьба за центр.

Следует избегать основных **дебютных ошибок**:

- 1) игра одной фигурой несколько ходов подряд;
- 2) задержка с рокировкой;
- 3) выдвижение без надобности крайних пешек;
- 4) неудачное развитие фигур на край доски;
- 5) раннее развитие ферзя;
- 6) проведение неподготовленных атак.

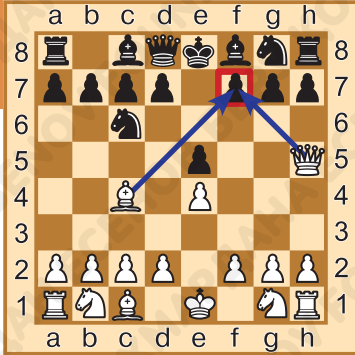
Рассмотрим несколько примеров, где одна из сторон допустила сразу несколько ошибок при развитии фигур в дебюте.

Пример № 1.

1.e4 e5. С точки зрения развития белые и чёрные сделали хорошие ходы: они захватили центральные поля пешками и освободили путь слону и ферзю.

2.Фh5? Белые нарушают дебютный принцип, преждевременно выводя в бой своего ферзя, тем

30-1



самым помогая сопернику развивать свои фигуры с нападением на него (30-1).

2...Кс6. Чёрные развили коня и защитили пешку. **3.Сс4.** Белые создали угрозу мата, нападая слоном на пункт f7.

3...g6, легко отражая угрозу белых. **4.Фf3.** Белые снова напали на пункт f7.

4...Kf6, перекрывая вертикаль «f» и развивая второго коня.

30-2



(30-2) **5.Фb3?** Белые упрямы и хотят во что бы то ни стало добраться до пункта «f7». Ферзь сделал уже третий ход в ущерб развитию остальных фигур.



5...Kd4! Чёрные своим ходом подчеркивают уязвимость белого ферзя, который вынужден делать четвёртый ход в дебюте!

30-3

(30-3) Теперь нельзя брать пешку слоном 6.Cf7, ввиду 6...Кре7 7.Фс4 b5! И ферзь вынужден оставить слона без защиты, что равносильно поражению.

(Позиция после 7...b5!).

30-4

Поэтому последовало **6.Фс3 d5!**

(Позиция после 6...d5!).

(30-4) Чёрные стремятся к быстрейшему развитию фигур и захвату центра.

30-5

7.C:d5 K:d5 8.ed Cf5! Чёрные вводят в игру слона, атакая на пункт с2 (30-5).

9.d3. Белые, казалось бы, находят надёжную защиту от угрозы.

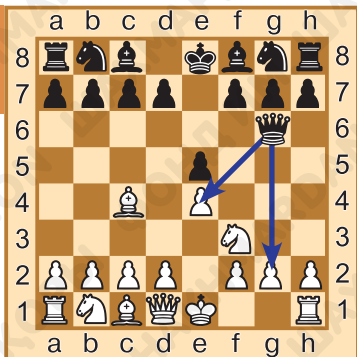


30-6

Однако, играя **9...Cb4!**, чёрные проводят комбинацию: жертвой слона отвлекают ферзя от защиты пункта c2 и одновременно завлекают его под вилку коня (30-6).

Уйти ферзь из-под боя не может — он связан.

После **10.Ф:b4 К:c2+ 11.Kpd2 К:b4** белые остаются без ферзя.

30-7

Пример № 2.

1.e4 e5 2.Kf3 Фf6? Чёрные на втором ходу выводят ферзя, что противоречит принципам игры в дебюте (30-7).

3.Сс4 Фg6? Второй ход подряд ферзём. Чёрные гонятся за материальными приобретениями, забывая о развитии остальных фигур.

4.0-0 Ф:e4. Третий ход одной фигурой подряд приводит чёрных к катастрофе. **5.С:f7!+.**

30-8

5...Кре7. Нельзя бить слона королём из-за 6.Kg5 с вилкой на короля и заплутавшего ферзя. **6.Ле1 Фf4 7.Л:e5+ Kpd8.** Не спасло и 7...Kpf7 8.d4! (30-8).

8.Ле8х.

Пример № 3.

(30-9) **1.e4 e6.** Это начало называется «французская защита».

2.c4. Белые выбирают не самое сильное продолжение. Надо было захватывать центр ходом 2.d4. **2...d5.**

30-9

3.cd ed.

4.ed Kf6! Слабее немедленное взятие пешки ферзём, ввиду 5.Кс3!, и белые опережают чёрных в развитии.

5.Cb5+ Cd7.

(30-10) **6.Сс4 Cd6 7.Ка3?** Лучшее поле для коня — ближе к центру. В данном случае это «с3».

7...0-0 8.Ke2 Ле8 9.0-0.

**30-10**

Кажется, белые успешно прошли начальную стадию партии («дебют»). Однако следующий ход чёрных проясняет ситуацию. Необходимо было сыграть 9.h3.

30-11



(30-11) **9...C:h2+!** Запомните этот удар! Это одна из самых известных комбинаций в шахматах.

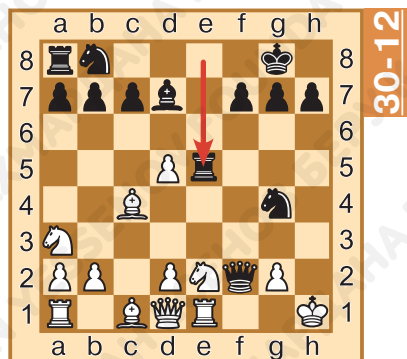
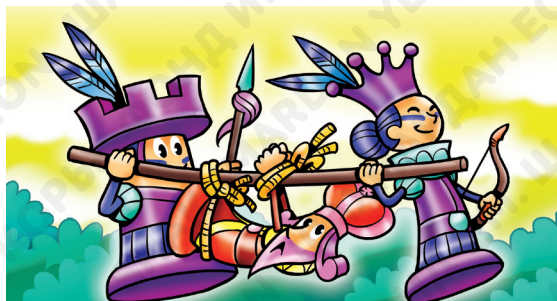
10.Кр:h2 Kg4+.

11.Кpg1 Фh4.

12.Ле1 Ф:f2+.

13.Кph1 Ле5.

Мат белым неизбежен (30-12).



Пример № 4.

Эта знаменитая партия была сыграна в Париже в 1858 году в ложе оперного театра, между сильнейшим шахматистом Америки 19 века Полом Морфи и двумя любителями — герцогом Карлом Браушвейг-

ским и французским графом Изуаром, которые играли, советуясь друг с другом.



1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Cg4?
(30-13).

4.de C:f3 5.Ф:f3 de 6.Сс4 Kf6. Этот, на первый взгляд, развивающий ход уже становится решающей ошибкой.



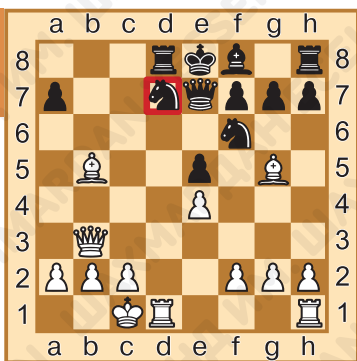
После следующего хода белых обе пешки f7 и b7 находятся под ударом (30-14). **7.Фb3 Фе7.** Единственный хороший ход. Белые угрожали матом в два хода, например, 7...Ксб 8.С:f7+ Кре7 9.Феbх.

8.Кс3!? Ради быстреего развития Морфи отказывается от выигрыша пешки путём 8.Ф:b7 Фb4+ 9.Фb4, избегая размена ферзей.

8...с6 9.Сg5 b5? Попытка разом решить все проблемы оказывается неудачной. Морфи эффективной жертвой коня удерживает инициативу.

30-15

(30-15) **10.К:b5! cb**
11.С:b5+ Kbd7 12.0-0-0. Белые вводят ещё одну боевую единицу по открытой линии d — ладью, и полностью доминируют в развитии. **12...Лd8.**

30-16

(30-16) **13.Л:d7!** Блестящая комбинация сделала эту партию одним из красивейших достижений шахматного творчества. **13...Л:d7 14.Лd1 Фe6 15.С:d7+ К:d7.**

**30-17**

(30-17) **16.Фb8+!** Белые жертвой ферзя отвлекают последнего защитника чёрного короля и ставят мат. **16...К:b8 17.Лd8x.**



Выводы:

Общие принципы игры в дебюте можно выразить в следующем:

- Быстро развивай свои фигуры. Чтобы открыть линии для фигур, нужно сделать несколько ходов пешками, но не слишком много, основная задача — развить фигуры.

- Постарайся захватить центр. Если это не удаётся, то держи центральные поля под прицелом лёгких фигур.

- Как можно скорее обезопась своего короля. Лучше всего для этого подходит рокировка. Если же твой соперник медлит с рокировкой, постарайся найти возможность наказать его за это быстрой атакой.

- Не ходи слишком рано ферзём или ладьями. Они могут попасть под удары лёгких фигур соперника.

Важно понимать, что эти правила являются не какими-либо неопровержимыми догмами, а лишь частными следствиями из главной цели, заключающейся в максимальном увеличении активности фигур.



Вопросы для повторения:

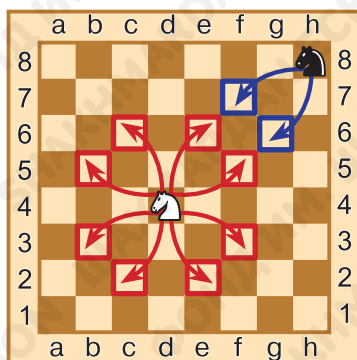
1. Что называют дебютом?
2. Сколько ходов обычно занимает дебют?
3. Перечисли основные дебютные принципы.
4. Каких дебютных ошибок следует избегать?



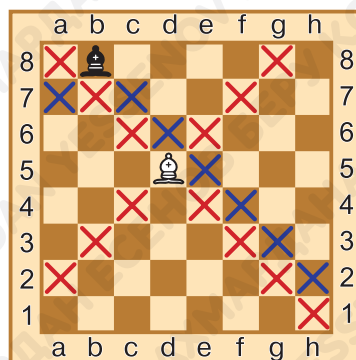
§ 31. Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр

Поля шахматной доски не равноценны между собой. Конечно, их значение главным образом определяется конкретной ситуацией на доске, но, как правило, особенно велика роль центра.

Центром считается квадрат, образуемый полями d4, d5, e4, e5. Это самая важная часть шахматной доски. Фигуры, стоящие в центре, атакуют максимальное число полей (31-1, 31-2).



31-1



31-2

Для наглядности можно сравнить действие коней в центре и на краю доски. Централизованный конь белых держит под прицелом целых 8 полей. Он не только активнее, но и манёвреннее своего оппонента.

Из центра силы могут быть направлены в любое место доски как для проведения атаки, так и для защиты. К тому же, если одна из сторон владеет центром, то фигуры другой стороны чаще всего оказываются стеснёнными, что значительно понижает их боеспособность. Задача шахматиста — занять центр и создать давление по линиям, проходящим через центральные поля. Особенное значение центральные поля имеют в дебюте.

Из сказанного вытекает **второй дебютный принцип** — ***борьба за центр***.

Это значит, что в начале партии нужно развивать свои фигуры не бесцельно, а с учётом значения центральных полей. Важная роль в этой борьбе отводится самым слабым шахматным единицам — пешкам. Атакуя центральные поля, они делают их недостижимыми для фигур соперника.

Пренебрежение к центру в дебюте может повлечь большие трудности в игре, а порой и быстрое поражение. Это подтверждает ряд примеров, взятых из практики неопытных шахматистов.

Пример № 1.

Посмотрим, как реализуется принцип борьбы за центр на примере итальянской партии.

1.e4 e5. Белые делают ход центральной пешкой на два поля, сразу занимая центр. Кроме того, открываются диагонали для слона f1 и ферзя d1. Чёрные отвечают симметрично, руководствуясь теми же соображениями.

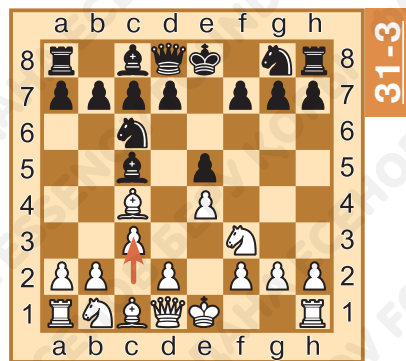
2.Kf3 Kc6. Белые развивают коня в направлении центра, попутно атакуя пешку e5 и беря под контроль центральное поле d4. Чёрные развивают своего коня, защищая её.

3.Cc4 Cc5. Белые и чёрные выводят слонов в центр на активные позиции, прицеливаясь к пунктам f7 и f2. **4.c3.**

(31-3) Белые хотят захватить центр ходом d4.

Сразу это невыгодно, так как у чёрных три нападения на пункт d4 (конь, слон и пешка), а у белых — только два (ферзь и конь).

(31-4) **4...Kf6 5.0-0 a6?** Чёрные вместо того, чтобы забрать важную центральную пешку противника (5...К:e4), сделали ненужный ход крайней пешкой.



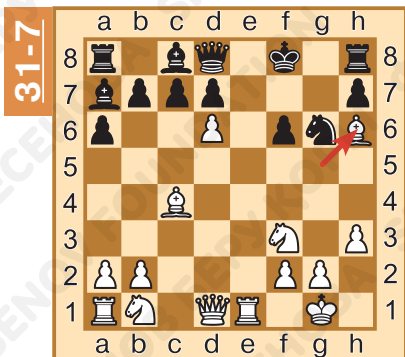
6.d4. Белые продолжают свой план захвата центра с нападением на слона.



(31-5) **6...ed 7.cd Ca7 8.d5 Ke7 9.e5!** Белые развили мощное пешечное наступление в центре и под его прикрытием организовали быструю фигурную атаку.

9...Kg4 10.h3 Kh6.

11.d6! (31-6) Продолжая наступление, белые стремятся скорее вскрыть центральные линии для подключения к атаке ладьи и открывают диагонали для слонов.



(31-7) **11...Kg6 12.Cg5 f6 13.efgf 14.Ле1+Kpf8 15.Ch6x** и чёрным мат.

Пример № 2.



1.e4 e5 2.Кс3. Этот ход определяет дебют. Разыграна «венская партия» (31-8).

2...Кf6. Наиболее естественный и сильный ход.

3.f4. Один из возможных планов белых в этой позиции. Другой план начинается с хода

3.Сс4 с дальнейшим развитием королевского коня на поле е2 и продвижением пешек на d3 и f4.

(31-9) **3...ef?** Чёрные напрасно берут пешку и дают

возможность белым пешкам продвинуться вперёд. Лучше было немедленно перейти в контратаку ходом d7–d5.

4.e5! Фе7 5.Фе2. Уже знакомая нам ситуация: чёрный конь вынужден покинуть развитую позицию.

5...Kg8 6.Kf3 Кс6 7.d4 d6? Проигрывает сразу, но посоветовать что-то дельное уже трудно. Например, попытка спасти пешку f4 тоже вела к поражению 7...g5? 8.Kd5 Фd8 9.Kf6+.



8.Kd5 Фd8 9.К:c7+! Комбинация на темы «завлечение» и «вскрытый шах». Сначала чёрный ферзь заманивается на неудачное поле с7 (31-10)...



9...Ф:c7 10.ed+ Второй этап: белые забирают с шахом пешку d6, одновременно атакая на ферзя. Увести из-под ударов обе фигуры сразу невозможно, поэтому чёрные вынуждены отдать ферзя.

Пример № 3.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Cc5 4.c3 Kf6 5.d4 ed 6.cd Cb4+ 7.Kc3 Фе7? Преждевременное развитие ферзя.

(31-11) **8.0-0 0-0?** Теперь белые выигрывают борьбу за центр и вместе с ним фигуру.

9.e5!, захватывая ещё больше пространства.

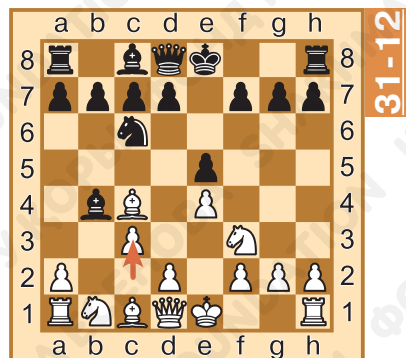
9...Ke8 10.Cg5! Оказывается, чёрному ферзю некуда скрыться. **10...Kf6 11.Kd5!** Чёрные теряют фигуру и вскоре получают мат.



Пример № 4.

Не только начинающие шахматисты допускают подобные ошибки. В качестве примера борьбы за центр рассмотрим первую партию матча на первенство мира 1892 года между М.Чигориным и В.Стейницем .

(31-12) **1.е4 е5 2.Кf3 Кс6**
3.Сс4 Сс5 4.б4. Жертва пешки ради выигрыша времени на развитие фигур и создания сильного пешечного центра.
4...С:b4.



5.с3. В этом ходе смысл жертвы. Белые с темпом, атакая на слона, подготавливают важнейшее развивающее продвижение d2-d4.

5...Ca5 6.0-0 d6 7.d4 Cg4
8.Cb5 ed 9.cd (31-13).

У белых отличный пешечный центр d4, е4 против одной пешки d6 у чёрных. При любом удобном случае белые пешки могут двинуться вперёд.



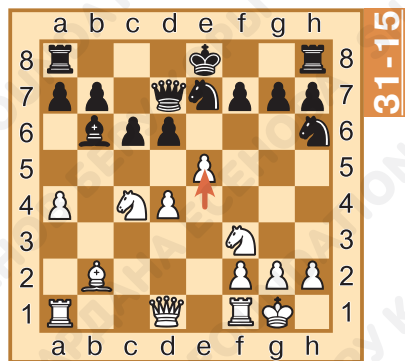
31-14

(31-14) **9...Cd7 10.Cb2**
Kce7 11.C:d7+ Ф:d7 12.Ка3!



Конь переводится на отличную стоянку — на поле с4, откуда он усиливает давление на центральные поля (31-15).

12...Kh6 13.Кс4 Сb6 14.a4
с6 15.e5!

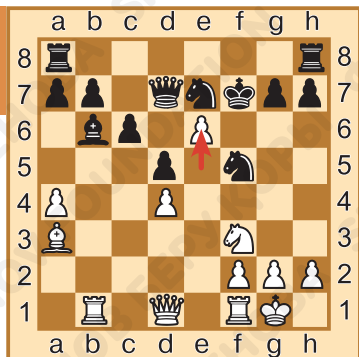


Белые развили все фигуры на активные позиции и готовы к подрыву центра.

(31-16) **15...d5 16.Kd6+ Kpf8 17.Ca3 Kpg8**

18.Лаб1! Белые готовят перевод ладьи через поле b3 на королевский фланг. **18...Kf5**
19.Kf7! Kpf7 20.e6!

Чёрного короля в скором времени ждёт неминуемая гибель.

31-16

31-17

20...Кре6 21.Ке5! Фс8
22.Ле1 Кpf6 23.Фh5 g6 24.Се7+
Кре7 25.Кg6!+ (31-17).

25...Кpf6 26.К:h8. У чёрных материальное преимущество, но они проигрывают из-за того, что их король остался без прикрытия.

26...Cd4 27.Лb3 Фd7 28.Лf3 Лh8 29.g4 Лg8
30.Фh6. Чёрные сдались.



Выводы:

Основная борьба в дебюте ведётся вокруг центра. Образно говоря, центр — это важнейший порт, через который «проходят» все главные фигуры. В связи с этим развитие фигур и борьба за центр неразрывно связаны друг с другом. Пока в дебюте не определилась структура борьбы, целесообразно развивать

фигуры в центре. После полного завершения развития нужно стремиться вскрывать центр, освобождая пространство для тяжёлых фигур.



Вопросы для повторения:

1. Какие поля принято называть центральными?
2. Почему фигуры нужно стремиться развивать ближе к центру?
3. Какие фигуры наиболее эффективны в борьбе за центральные поля?



§ 32. Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля

Мы уже говорили о том, что король — это самая важная фигура на шахматной доске и потому он нуждается в постоянной защите. Если король в опасности, всё остальное уже не имеет значения: не важно, сколько фигур остаётся на доске, если королю поставили шах и мат — игра заканчивается. Поэтому из всех принципов игры безопасность короля является самым значимым.

В большинстве случаев в начале партии борьба развивается не на флангах, а в центре доски. При пешечном противостоянии вскрываются центральные вертикали и фигуры развивают большую активность. В таких случаях положение короля в центре становится крайне опасным и встаёт вопрос, куда его спрятать от потенциального обстрела фигур. Неэффективно строить защиту короля с помощью всех фигур в центре, поэтому грамотные шахматисты возлагают эту миссию на пешки, то есть делают рокировку! Также рокировка помогает в развитии тяжёлых фигур.

Лишить короля соперника рокировки и подвергнуть его атаке в центре доски — цель любого сильного шахматиста. Ведущий атаку должен стараться помешать рокировке, стремиться к максимальному вскрытию игры.

Рассмотрим примеры, наглядно показывающие, что случается, если одна из сторон пренебрегает принципом безопасности короля.

Пример № 1. Неудачное развитие фигур и задержка с рокировкой.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Kf6. Разыграна классическая французская защита (32-1).

4.e5 Kfd7. Белые ходом e4-e5 определяют пешечную структуру в центре. Чёрные вынуждены временно отступить назад, чтобы начать атаковать на флангах ходами

с7-c5 и/или f7-f6.



5.a3 c5 6.f4 cxd4 7.Фxd4 Cc5 8.Фd1 Фb6 9.Kge2?

Белые не почувствовали, что над их королём уже «сгустились тучи». **9...Cf2+ 10.Kpd2 Фе3х мат.**

32-2



Пример № 2. Погоня за материальным преимуществом в ущерб развитию.

**1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6
4.d4 e:d4 5.0-0 Ce7 6.K:d4
K:e4? (32-2).**



Чёрным уже пора было задуматься о безопасности своего короля и срочно делать рокировку с последующим развитием ферзевого фланга.

7.Kf5 g6? Время катастрофически упущено. Уже не спасала даже рокировка. 7...0-0 8.Фg4! Kg5 9.Ke7 с выигрышем фигуры. Единственным путём к спасению было: 7...Cf6 8.Фd5 0-0 9.Фe4 d5! 10.Cd5 Cf5 11.Фf5 Ke7 12.C:f7, оставаясь без пешки.

8.Фd5 Лf8. На 8...0-0 9.Kh6 и затем Ф:e4. **9.Kg7x.**

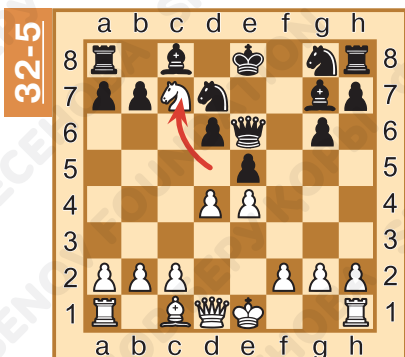
(32-3) Красивое завершение партии — спёртый мат.



32-3

**Пример № 3. Пассивное развитие фигур.
Жертва на f7.**

1.e4 g6 2.d4 Cg7 3.Kf3 d6 4.Cc4 Kd7 5.Kc3.



Разыгранный чёрными дебют не рекомендуется применять неопытным шахматистам.

5...e5?

Первая ошибка оказывается решающей. Необходимо было продолжить развитие ходом **5...Kf6. 6.C:f7! (32-4).**

Ударом на этом пункте завершилось множество партий. Поэтому он считается наиболее уязвимым. Наиболее надёжное решение для защиты пункта f7 — быстрее сделать рокировку.

(32-5) 6...Kp:f7 7.Kg5 Кре8.

Не спасали и другие отступления короля. **8.Ke6 Фf6 9.Kd5 Ф:e6 10.Kc7+** с выигрышем ферзя.

Пример № 4.

(32-6) **1. e4 e5 2. Kf3 f6?** Пешку на e5 можно защищать по-разному, но только не так! Пешка отнимает



у коня g8 лучшее поле для развития, а также ослабляет пешечное прикрытие короля. **3.К:e5!** Белые жертвуют фигуру ради открытия диагонали для ферзя.

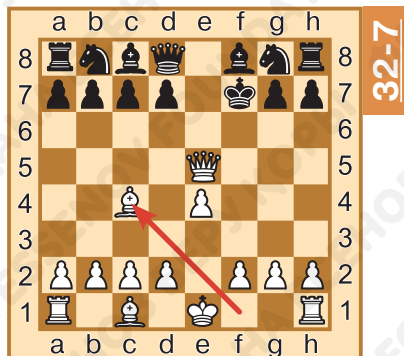
3...fe? Лучше было позаботиться о скорейшем развитии фигур и отклонить жертву коня.

4.Фh5+ Кре7 (на 4...g6 последовало бы 5.Ф:e5+! — двойной удар на короля и ладью).

5.Ф:e5+ Кpf7 6.Сс4+. (32-7).

6...Kpg6?

Единственный путь к спасению заключался в ходе 6...d7-d5. Чёрные открывают дорогу белопольному слону и берут под контроль пункт f5. Теперь белые быстро матуют беззащитного короля.



32-8



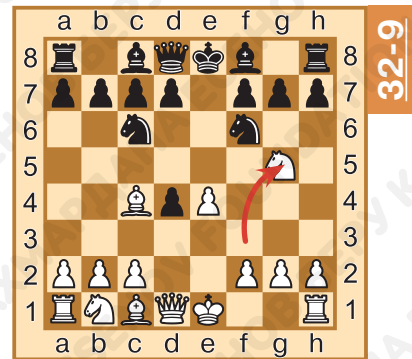
7.Фf5 Kph6 8.d4 g5 9.h4
Kpg7 10.Фf7 Kph6 11.hgx
мат (32-8).



Пример № 5. Задержка короля в центре путём жертвы фигуры.

П.Морфи – неизвестный
шахматист, 1858.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Сс4
Kf6 4.d4 ed 5.Kg5. Этот ход
не одобряется современной
теорией. Лучше было просто
рокировать (32-9).



32-9

32-10



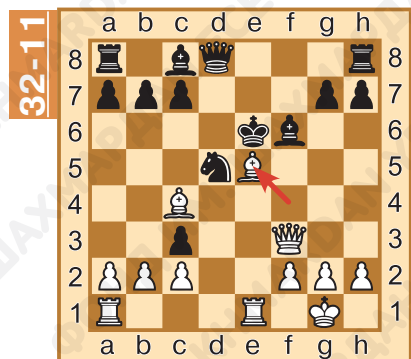
5...d5? Чёрные не поль-
зуются представившимся
шансом. После 5...Ke5! у них
преимущество. 6.ed K:d5
7.O-O Ce7 8.K:f7! (32-10).

Такие жертвы часто встре-
чались в партиях Пола Морфи.

Стоило промедлить ещё один ход, и чёрный король успел бы рокироваться.

8...Кр:f7. Чёрный король вынужден отправиться в путешествие, из которого уже не вернётся.

9.Фf3+ Кре6. Если король отойдёт на исходную позицию, то будет потерян конь на d5. Однако это было меньшим из зол.



10.Кс3! Отличный ход, окончательно разрушающий прикрытие чёрного короля **10...dc 11.Ле1+ Ке5 12.Cf4.** Игра всеми фигурами — ещё один отличительный признак творчества Морфи. **12...Cf6 13.C:e5 (32-11).**

13...C:e5 14.Л:e5+ Кр:e5 15.Ле1+. Последний резерв вступает в бой. **15...Kpd4 16.C:d5 Крс5.** Обрати внимание на положение чёрных фигур — кроме короля, они до сих пор расположены на начальных позициях и не принимают участия в игре. Фактически, чёрный король вынужден в одиночку противостоять белым.

32-12



**17.Ф:c3+ Крd6 18.Фe5+
Крс5 19.Сс4+ (32-12). Заклю-
чительный аккорд.
19...Кр:c4 20.Ле4+ Фd4
21.Л:d4x мат.**



Однако, даже сделав рокировку, не стоит забывать о возможности соперника развить фигурную атаку на короля. История шахматных сражений богата примерами, демонстрирующими красивые атаки на рокировавшего короля.

Пешки на h7 и g7 (h2 и g2), как правило, бывают защищены только королём, поэтому многие матовые комбинации связаны с использованием этой слабости. Если один из игроков, увлечшись своими планами, пренебрегает охраной позиции короля и не следит за угрозами соперника, это, как правило, заканчивается поражением.

Пример № 6. Атака на рокировавшего короля.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Кс3 Кf6 4.e5 Kfd7 5.Се3
с5 6.Фg4 cd 7.С:d4 Кс6 8.Кf3 К:d4 9.Ф:d4 Сс5
10.Фg4 O-O 11.Сd3 а6? Смертельная ошибка. Чёрные игнорируют тот факт, что целых три фигуры уже нацелены на прикрытие короля.



12.С:h7+! (32-13). Типовая комбинация с жертвой слона на h7 с целью выманить вражеского короля из укрытия.

12...Кр:h7 13.Кg5+ Кpg8
14.Фh5 Ле8 15.Ф:f7+ Кph8
16.Фh5+ Кpg8 17.Фh7+ Кpf8
18.Фh8+ Кpe7 19.Ф:g7x.

Выводы:

В начале и в середине партии наиболее уязвимой фигурой является король. В дебюте в большинстве случаев следует как можно скорее вводить короля из центра, так как при вскрытии позиции в центре он становится объектом атаки. Основные причины задержки рокировки:

1) пренебрежение рокировкой из-за увлечения другими ходами, например, в погоне за материальными приобретениями;

2) дебютные ошибки, делающие рокировку невозможной.



Вопросы для повторения:

1. В чём заключается дебютный принцип безопасности короля?
2. Что такое рокировка?
3. Почему король в центре доски наиболее уязвим?





§ 33. Игровое занятие. Правила разыгрывания дебюта

Изученные на предыдущих уроках правила разыгрывания дебюта актуальны для шахматистов всех уровней. Дебютные ошибки встречаются как в партиях начинающих шахматистов, так и в партиях мастеров. Разбор партий позволяет понять, как лучше всего наказывать соперника за несоблюдение основных дебютных принципов.

Рассмотрим несколько коротких турнирных партий из творчества известных казахстанских шахматистов.

Ринат Джумабаев

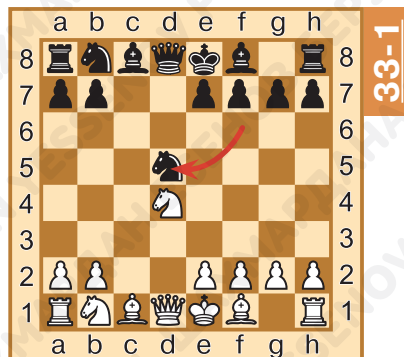
Международный гроссмейстер. Чемпион Казахстана 2017 года. С 2008 года является членом национальной сборной команды Казахстана. Участник четырёх шахматных Олимпиад, Азиатских игр и командного первенства Азии.



Многokrатно представлял Казахстан на чемпионатах мира и Азии среди молодёжи в различных возрастных категориях.

*Джумабаев – Казаков
(Павлодар, 2007)*

1.d4 d5 2.Kf3 c5 3.c4 cd
4.cd Kf6. Возникла симметричная позиция, однако это вовсе не означает, что она равная. Белые опережают соперника на один темп, и это имеет важное значение. **5.K:d4 K:d5**
(33-1).



6.e4 Kb6. Приходится отступать. **7.Kc3 Kc6**
8.Ce3 Cd7 9.Ce2. Белые заметно опережают сво-

33-2

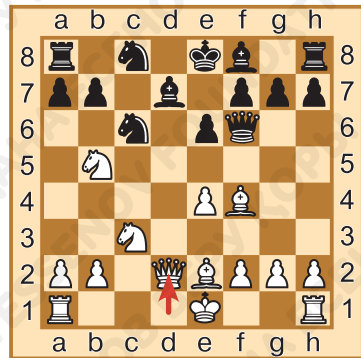
его соперника в развитии.
9...e6 (33-2).

10.Kdb5! «Имеющий преимущество обязан атаковать!» – это правило первого чемпиона мира В. Стейница должен знать и использовать каждый шахматист. **10...Kc8 11.Cf4.** Белый конь стремится на поле с7.

11...Фf6?? Решающая ошибка. Необходимо было **11...e5.**

12.Фd2. Теперь защищать поле с7 нечем (33-3).

12...Cc5 13.Kc7+ Kpd8
14.K:a8 Фе7 15.Kc7 a6
16.0-0. У белых лишняя ладья и они легко победили.

**33-3**

Муртас Кажгалеев

Международный гроссмейстер. Чемпион Казахстана среди мужчин 2015 года. В составе национальной сборной участник семи олимпиад. Чемпион летних азиатских игр 2006 года по быстрым шахматам.



33-4



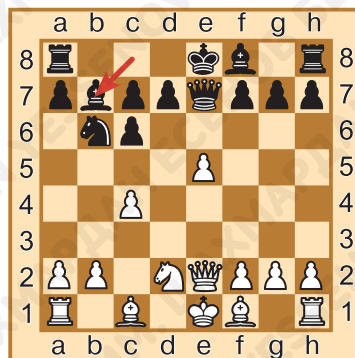
Рамеш – Кажгалеев
(Ереван, 1998)

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.d4 ed
4.K:d4 (33-4).

Разыгран популярный дебют — Шотландская партия.

4...Kf6. Другой возможный путь 4...Cc5.

5.K:c6 bc 6.e5 Фе7 7.Фе2 Kd5 8.c4 Kb6 9.Kd2 Cb7 (33-5).



33-5

10.h4? Ошибка. Белые отстали в развитии, а теперь ещё и двигают крайнюю пешку. Необходимо

было сыграть 10.b3, подготавливая развитие слона и длинную рокировку.

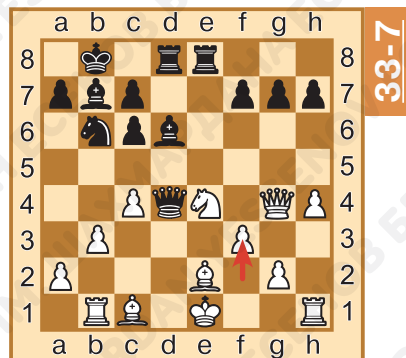
10...O-O-O 11.b3 d6! Своевременный подрыв центра — и у чёрных уже перевес. Всё это следствие пренебрежения белых развитием на предыдущих ходах.



12.ed?? Фf6! (33-6). Непредвиденный ответ. Расчёт белых был основан на варианте 12...Ф:d6 13.Cb2 и они успевают увести короля из центра.

13.Ль1 С:d6. Преимущество чёрных в развитии носит решающий характер.

14.Фg4+ Крb8 15.Ce2 Лhe8 16.Ke4. Белым рокировать нельзя, ввиду 16.O-O Фе5, и либо мат на h2, либо теряется слон на e2. **16...Фd4 17.f3 (33-7).**



17...f5! 18.Ф:f5 Л:e4 19.fe Сb4+ 20.Крf1 Лf8. Белые сдались.

Рустам Хуснутдинов

Международный гроссмейстер. Главный тренер женской сборной РК. Чемпион Азии по блицу 2016 года. Двукратный чемпион Казахстана по блицу.

Многократно представлял Казахстан на чемпионатах мира и Азии среди молодёжи в различных возрастных категориях.



Хуснутдинов – Акбарния

(Испания, 1996)

Партия была сыграна на чемпионате мира среди детей.

1.c4 e6 2.Kc3 Kf6 3.e4

Cb4? (33-8) Неудачное решение.

Необходимо было срочно захватить центр ходом d7-d5.

4.e5! Вынуждая коня покинуть хорошую позицию **4...Kg8 5.d4 d5 6.Kf3 Ke7**. Из шести сделанных чёрными ходов это уже третий ход коня. Белые получили преимущество в развитии фигур и захватили центр. **7.Cd3** (33-9).

33-9



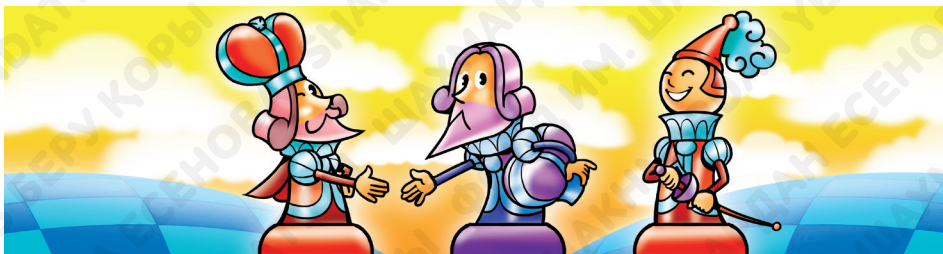
7...0-0? Вторая и решающая ошибка. После потери времени на ходы коня чёрным следовало играть более осмотрительно. **8.C:h7+!** Типичная комбинация, в данном случае немедленно приводящая к выигрышу **8...Kp:h7.**

9.Kg5+ Kpg8. Упорнее было **9...Kpg6,** на что сильнее всего **10.h4!** С неотразимыми угрозами. **10.Фh5.** Атака белых развивается легко и непринуждённо. Грозит мат на h7 (33-10).



33-10

10...Ле8 11.Фh7+ Kpf8 12.Фh8+ Kg8 13.Kh7+ Кре7 14.Cg5+. Ввиду больших материальных потерь чёрные сдались.



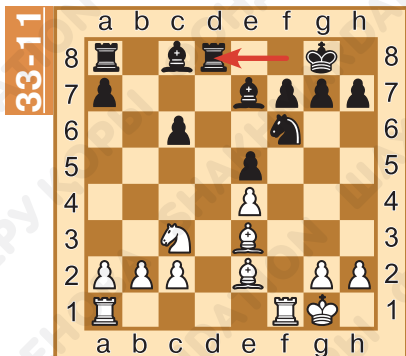
Динара Садуакасова

Международный женский гроссмейстер. Чемпионка мира среди девушек до 20 лет, чемпионка Мира до 18 лет, чемпионка Мира среди школьников до 17 лет, чемпионка Центральной Азии среди женщин 2015 года, многократная чемпионка РК, член национальной сборной Республики Казахстан с 11 лет, автор книги «Первые шаги в шахматах».



Великич – Садуакасова

(Чемпионат мира до 18 лет, ЮАР 2015)



1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd
4.K:d4 Kf6 5.Kc3 e6. Разыгран один из популярных вариантов Сицилианской защиты.
6.Ce2 Ce7 7.O-O O-O 8.f4 Kc6
9.Ce3 e5 10.fe de 11.K:c6 bc
12.Ф:d8 Л:d8 (33-11).

Кажется, что на доске спокойный эндшпиль, но всего одна ошибка белых ставит их на грань катастрофы.

13.Сс4? Кg4! 14.Л:f7 после 14.С:f7+ Кph8 15.Сf2 Са6! чёрные атакуют.

14...К:e3 15.Сb3 Сс5! Блестящий завершающий штрих! Без него белые не только «выходили сухими из воды», но и оставались с материальным преимуществом. **16.Лd7+ Кс4+!** (33-12). Изящная кон-



цовка! Чёрный конь закрыл своего короля и одновременно открыл слона на с5, который даёт шах белому королю. Следующим ходом чёрные заберут ладью на d7 и получат решающее преимущество. Белые сдались.

Жансая Абдумалик

Чемпионка Казахстана среди женщин 2016 года.

В возрасте 14 лет стала самым молодым женским гроссмейстером в Казахстане. Многократная чемпионка РК среди юниоров, чемпионка Азии и Мира среди девушек, чемпионка мира среди школьников 2010-2011 годов.



Абдумалик – Торхаллссон (Рейкьявик, 2015)

33-13



1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cd
4.K:d4 Kf6 5.Kc3 d6 6.Cg5.
Разыграна Атака Раузера в
Сицилианской защите. 6...e6
7.Фd2 Ce7 8.О-О-О (33-13).

8...а6. Не самый лучший ход в этой позиции. Луч-
ше было рокироваться.

9.f4 К:d4 10.Ф:d4 Фа5. И
сейчас ещё не поздно было
увести короля из центра.

11.Ce2 Фc5 12.Фd3 b5? Это
была последняя возможность
чёрных рокировать (33-14).

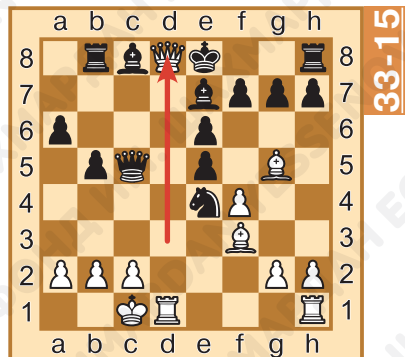


13.Cf3 Лb8 14.e5 de 15.Ke4!

Белые умело ведут атаку.

15...К:e4?? Грубая ошибка,
сразу приводящая к мату. Не-
обходимо было сыграть Фc7.

16.Фd8+!! Мат чёрным не-
избежен. Чёрные сдались
(33-15).



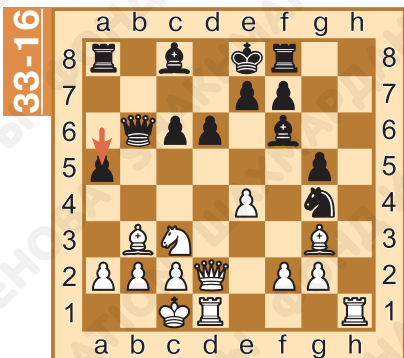
Ануар Исмагамбетов

Международный гроссмейстер. Главный тренер детско-юношеской сборной РК, Серебряный призёр Чемпионата Мира среди студентов 2010 года, Многократный призёр и двукратный Чемпион Республики Казахстан среди мужчин, Участник Кубка Мира.



Исмагамбетов – Вен Ян (Китай, 2012)

Партия сыграна на командном чемпионате Азии в матче Казахстан – Китай.

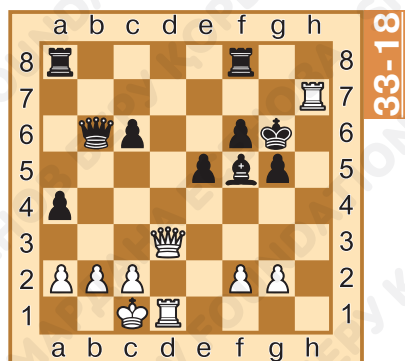


33-16 1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd
4.K:d4 Kf6 5.Kc3 a6. Разыгран вариант Найдорфа в Сицилианской защите. 6.Ce3 Kg4
7.Cg5 h6 8.Ch4 g5 9.Cg3 Cg7
10.Cc4. Все фигуры белых выводятся на активные позиции.
10...Kc6 11.K:c6 bc 12.h4
Фb6 13.Cb3 Лf8 14.hg hg 15.Фd2 Cf6 16.О-О-О a5.
Чёрный король до сих пор в центре доски — время атаковать! (33-16).

17.e5! Для вскрытия центральной линии не жаль пожертвовать пешку. **17...К:e5**
18.Ke4 a4 19.K:f6+ ef
(33-17).



20.C:f7+! Отличный удар! Слон, жертвуя собой, вскрывает прикрытие чёрного короля **20...Кр:f7 21.C:e5 de**
22.Лh7+ Кpg6? Необходимо было сыграть **22...Кре8**.
23.Фd3+ Cf5. Кажется, что чёрные успешно отразили атаку, но не тут-то было
(33-18).



24.Лdh1!! C:d3 25.g4!! Клетка захлопнулась, и чёрным не избежать мата ходом ладьи с h1 на h6. Чёрные сдались.

Выводы:

Ошибки в дебютной стадии встречаются в партиях шахматистов всех уровней: от начинающих до гроссмейстеров. Основные дебютные ошибки:

- 1) игра одной фигурой несколько ходов подряд;

- 2) задержка с рокировкой;
- 3) неудачное развитие фигур на край доски;
- 4) проведение неподготовленных атак;
- 5) раннее развитие ферзя.

Для того чтобы избежать их, необходимо строго следовать основным дебютным принципам:

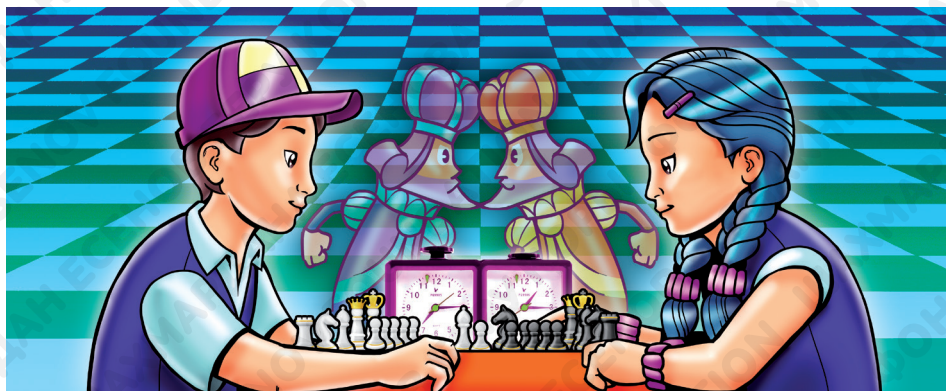
- 1) быстрое развитие фигур;
- 2) захват центра;
- 3) обеспечение безопасности своего короля (рокировка). Кроме этого весьма полезным будет изучение партий сильных шахматистов.



Вопросы для повторения:

1. Перечисли основные дебютные принципы.
2. Перечисли распространённые дебютные ошибки.
3. Перечисли некоторых известных казахстанских гроссмейстеров.





§ 34. Итоговое занятие

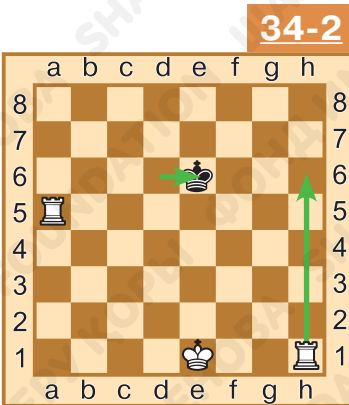
Дорогие друзья, в течение этого учебного года мы продолжали знакомиться с одной из самых удивительных игр, придуманных человеком, — с шахматами. Давайте вспомним всё, что узнали об этой удивительной игре.

Итак, основная цель шахматной партии — поставить мат королю соперника.

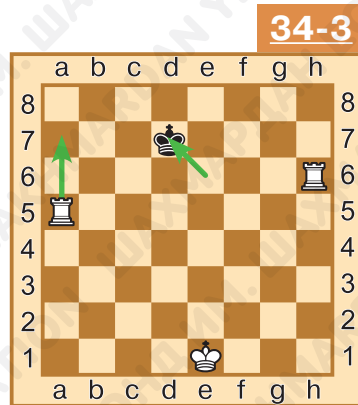
Легче всего поставить мат одинокому королю. С этой задачей легко справляются тяжёлые фигуры. Причём две ладьи, два ферзя или ферзь и ладья ставят мат неприятельскому королю самостоятельно, без помощи своего короля. Общий принцип матования в этом случае довольно прост: нужно оттеснять неприятельского короля к краю доски, постепенно отбирая у него поля, ведущие к центру.



1.Ла5 Кре6.

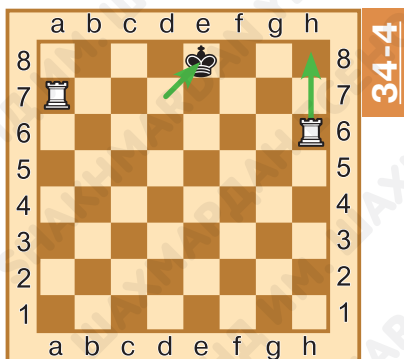


2.Лh6+ Крд7.

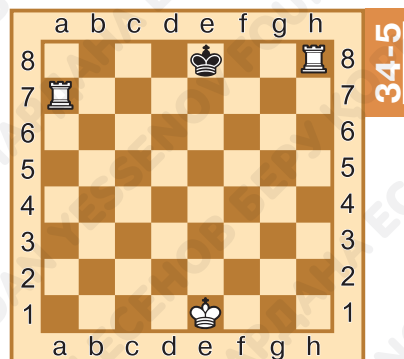


3.Ла7+.

(34-1, 34-2, 34-3, 34-4, 34-5) Белые ладьи по очереди отнимают у чёрного короля одну линию за другой и оттесняют его на край доски.



3...Кре8.



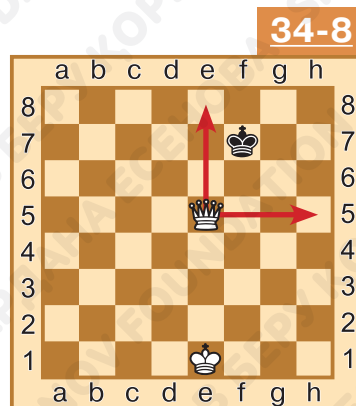
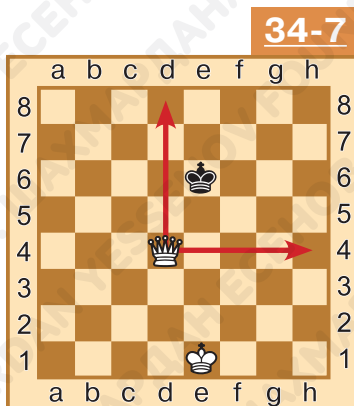
4.Лh8x.

Мат двумя тяжёлыми фигурами (это могут быть два ферзя или ферзь и ладья), осуществляемый таким образом, называется линейным.

Легко справляется с задачей матования одиноко-

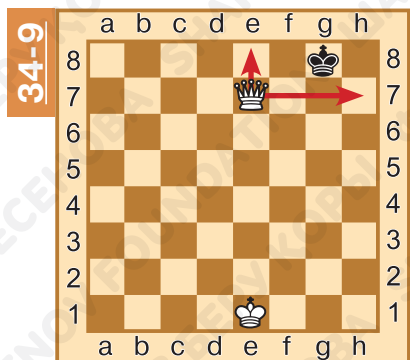
го короля и одна тяжёлая фигура (ферзь или ладья). Правда, в этом случае ей нужна помощь своего короля.

Если в конце игры остаются ферзь и король против короля, то ферзь может самостоятельно оттеснить неприятельского короля на край доски. Для этого ферзь располагается по отношению к неприятельскому королю на ход коня, и так до тех пор, пока король соперника не окажется на крайней линии (34-6, 34-7, 34-8, 34-9).



1. Фd4 Кpf7.

2. Фе5 Кpg8.



3. Фе7 Кph8.



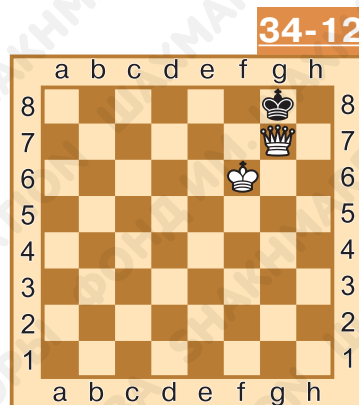
А далее необходимо подвести своего короля, чтобы иметь возможность поставить мат (34-10, 34-11, 34-12).



34-10



34-11



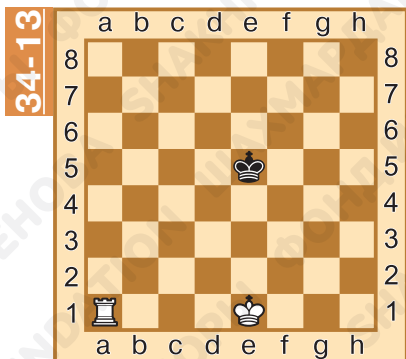
34-12

4. Кре2... и т.д.

8. Крf6 Крг8.

9. Фg7х.

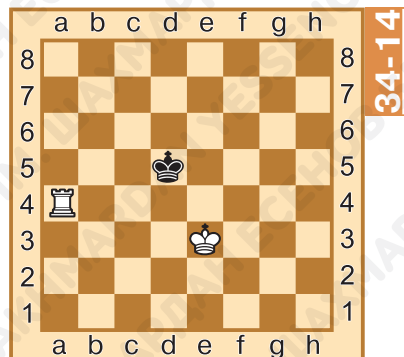
В случае, когда остаются король и ладья против короля, оттеснить короля на край доски необходимо при помощи своего короля. При матовании надо придерживаться следующего плана:



34-13

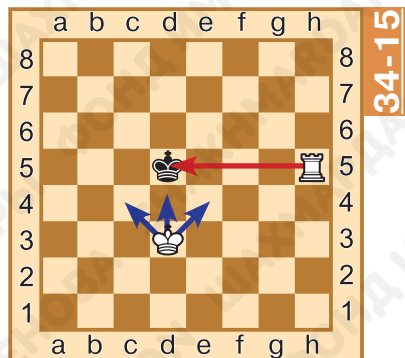
1. Определяем, к какому краю мы будем оттеснять неприятельского короля (34-13).

2. Отрезаем у неприятельского короля как можно больше свободных линий (34-14).



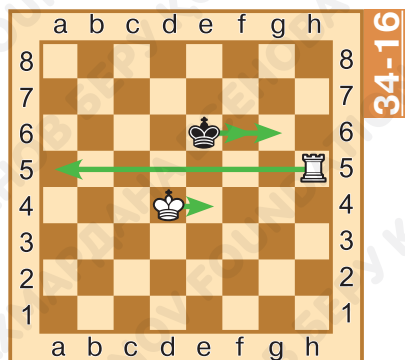
34-14

3. Подтягиваем своего короля, стараемся добиться положения, при котором короли будут стоять в оппозиции (друг напротив друга) (34-15).

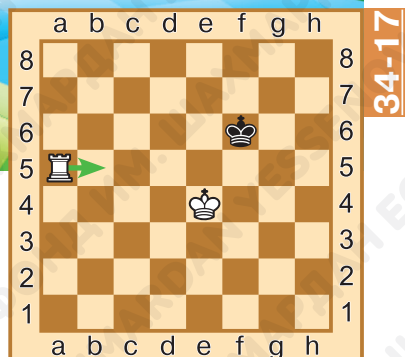


4. С помощью бокового шаха ладьи заставляем неприятельского короля отступить.

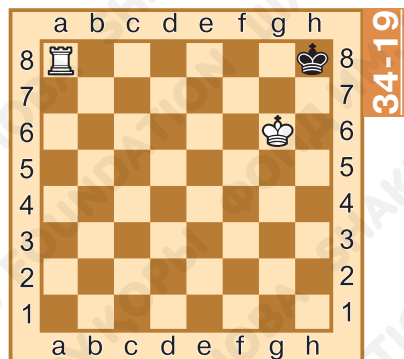
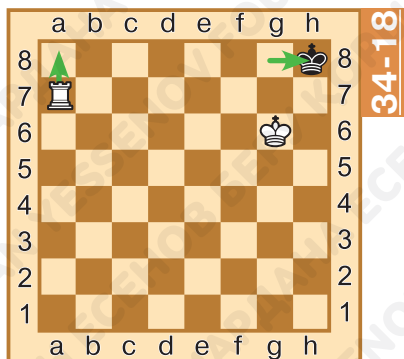
5. Если неприятельский король атакует ладью, перебрасываем её на другой фланг, контроль над линией не теряем (34-16).



6. При необходимости делаем выжидательный ход ладьёй (34-17).

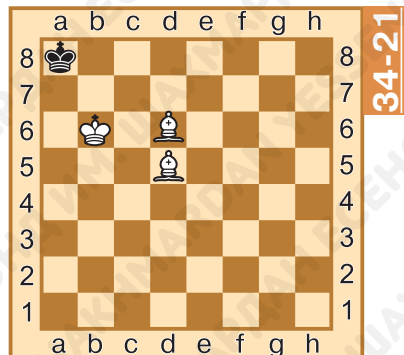
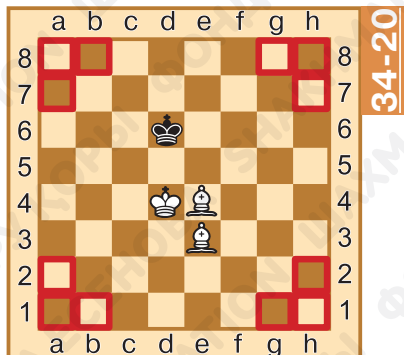


Далее повторяем пункты 3-6 до тех пор, пока неприятельский король не окажется на крайней линии. И затем ставим мат (34-18, 34-19).



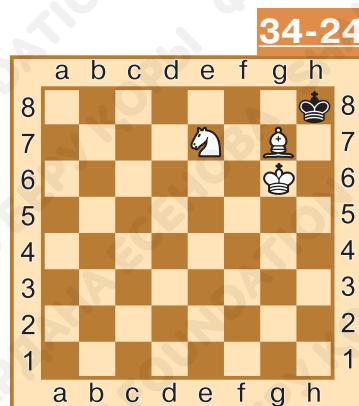
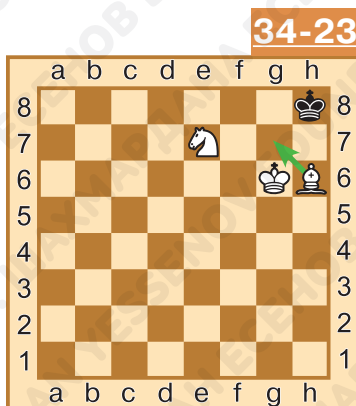
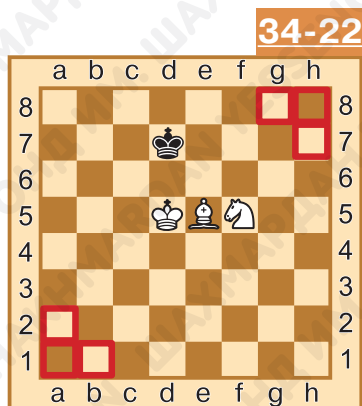
Если в конце игры остаются король и две лёгкие фигуры, то мат можно поставить, если хотя бы одна из них — слон, то есть двумя слонами или слоном и конём. Причём мат достигается, если король неприятеля зажат в углу либо на соседних с углом крайних полях (34-20).

(34-21) Для того чтобы мат был возможен, необхо-



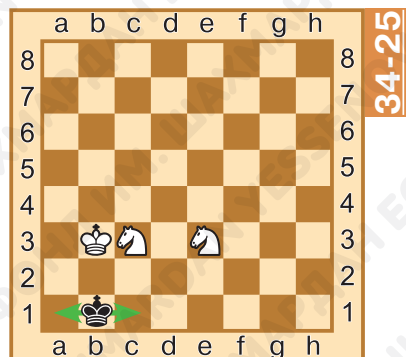
димом своего короля ставить на ход коня от углового поля.

Мат слоном и конём можно поставить только в углу цвета слона. При матовании король и одна из лёгких фигур выполняют роль сторожей — не дают неприятелю выскочить из угла, а вторая фигура объявляет шах (34-22, 34-23, 34-24).

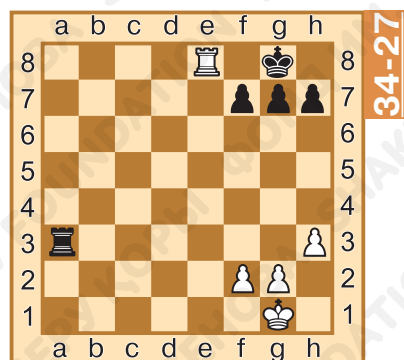
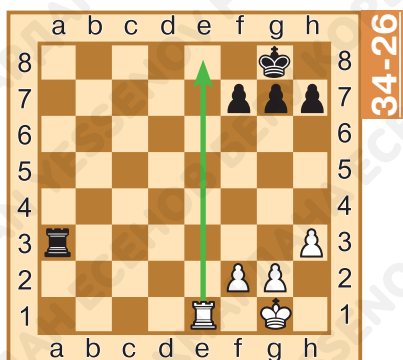


Мат двумя конями можно поставить только при ошибке слабой стороны, если неприятельский король добровольно отступит на угловое поле.

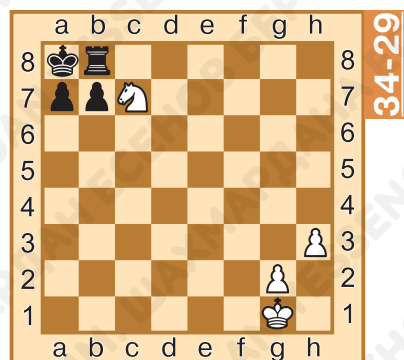
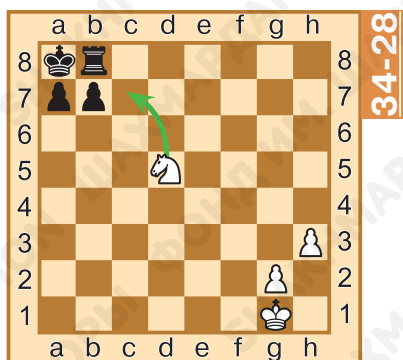
1.Кс3+, если теперь чёрные допустят ошибку и сделают ход 1...Кра1?!, то последует 2.Кс2х. Но чёрные не обязаны идти в угол, на ход **1...Крс1** мата не будет, коням с королём не справиться (34-25).



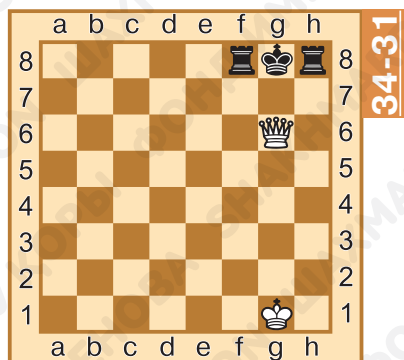
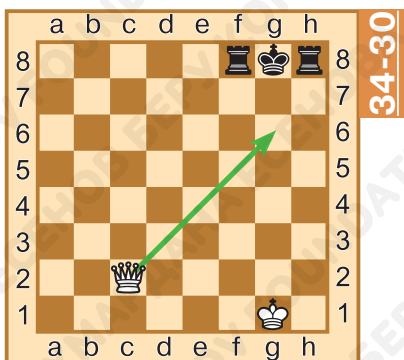
В середине игры, чтобы поставить мат неприятельскому королю, зачастую недостаточно силы одной фигуры. Хотя при стеснённом положении чужого короля мат можно поставить и одиночной фигурой.



(34-26, 34-27) Белые ходом **1.Ле8х** ставят мат чёрному королю, который ограничен на последней горизонтали своими пешками.



(34-28, 34-29) В этом случае стеснённое положение чёрного короля позволило белому коню дать «спёртый мат» **1.Кс7х**.



(34-30, 34-31) А в этом примере плохую службу своему королю сослужили чёрные ладьи. После хода белых **1.Фg6х** чёрному королю дан «эполетный мат».

В большинстве же случаев, чтобы поставить мат неприятельскому королю, фигуры должны помогать друг другу, взаимодействовать.



Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

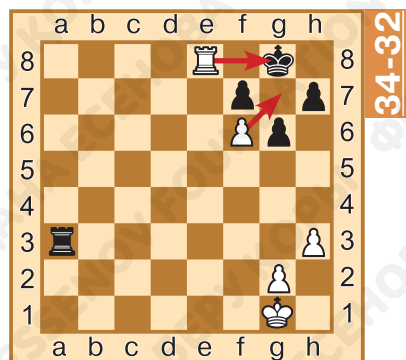
- *когда фигуры нападают на один и тот же объект;*
- *когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;*
- *когда фигуры защищают друг друга;*
- *когда одна фигура атакует короля или другой*

важный объект, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.

При атаке на короля фигуры могут выполнять различные роли:

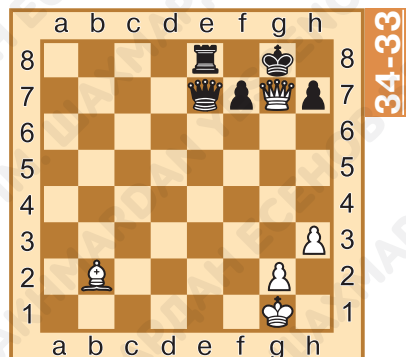
1) Взаимодействие может проходить по типу «охотник – сторож». В этом случае одна фигура атакует короля, она — охотник, а вторая отнимает у неприятеля поля для отступления.

(34-32) Белая ладья в этой ситуации охотник, она нападает на короля, а пешка на f6 — сторож, она не даёт королю убежать от шаха. Чёрному королю дан мат.



2) Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник». Одна фигура атакует короля с близкого расстояния, а вторая её защищает.

(34-33) Чёрному королю дан мат благодаря взаимодействию

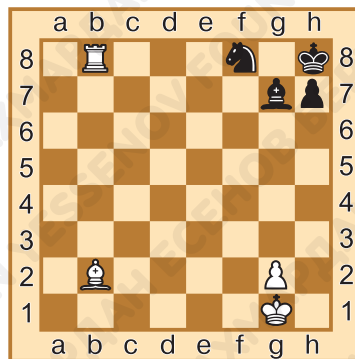


ствию белого ферзя и слона. Ферзь выполняет роль охотника, а слон его защищает. Если бы не было слона, то король мог бы спокойно побить ферзя и мата не было.

3) Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – связывающая фигура». При таком взаимодействии одна фигура атакует короля, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.



(34-34) В этой ситуации белые могут воспользоваться тем, что чёрный слон на g7 частично связан. После хода **1.Л:f8x** чёрному королю мат, так как слон не имеет права побить ладью, а королю убежать некуда.



34-34

Не так-то просто поставить мат королю, который надёжно защищён своей армией, поэтому одной из главных задач шахматной партии является выигрыш материала.

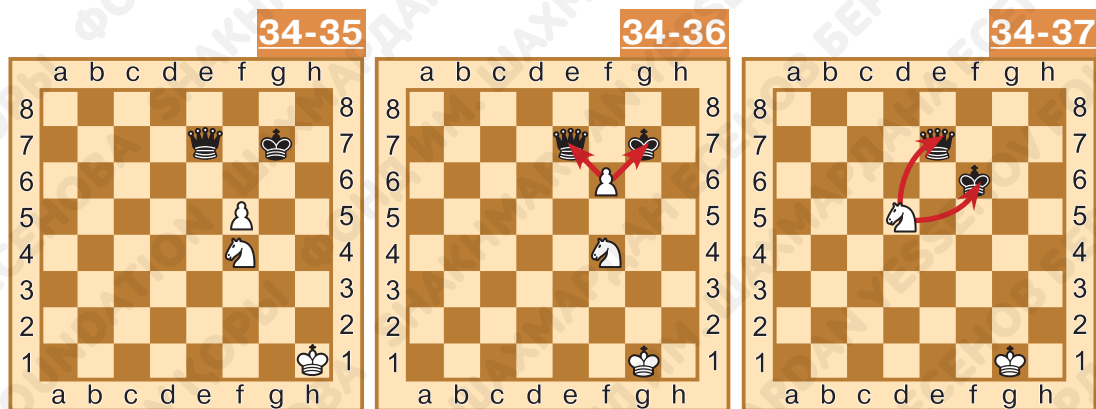
Выиграть материал — значит, побить фигуру или пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру.

Выиграть материал можно с помощью тактического приёма, если использовать неудачное или незащищённое расположение неприятельских фигур.

Мы познакомились со следующими тактическими приёмами:

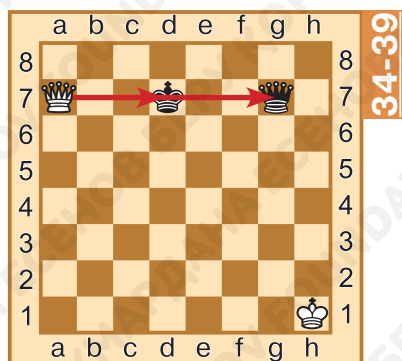
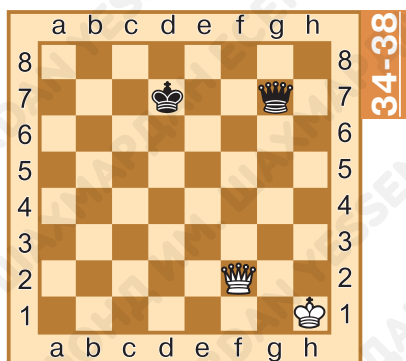
1. Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

В следующем примере белые сначала наносят двойной удар пешкой, а затем конём. Этот приём позволяет им выиграть чёрного ферзя и спасти партию от поражения (34-35, 34-36, 34-37).



1.f6+Кр:f6 2.Kd5+ или, если **1...Ф:f6**, то **2.Kh5+**
двойной удар конём следует в другую сторону.

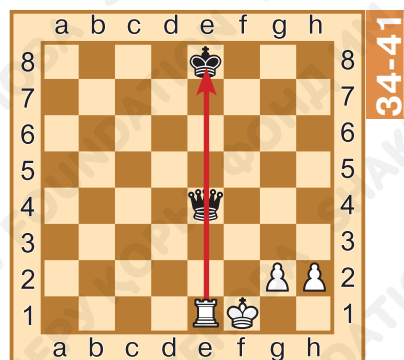
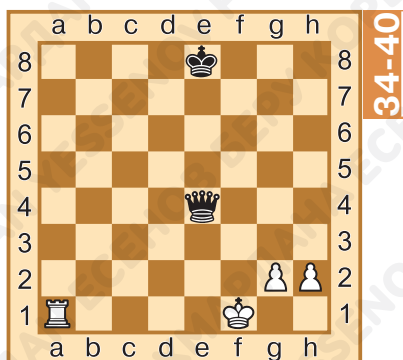
2. Сквозной удар — нападение дальнбойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры. Сквозной удар основан на способности дальнбойных фигур (ферзь, ладья, слон) осуществлять сквозное нападение на неприятельские фигуры либо сквозную защиту своих фигур.



(34-38, 34-39) Чёрные король и ферзь опасно расположились на одной горизонтали. Белый ферзь может нанести сквозной удар **1.Фa7+**, король вынужден уйти от шаха, а чёрный ферзь гибнет.



3. Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

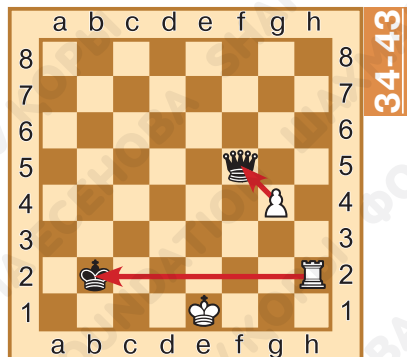
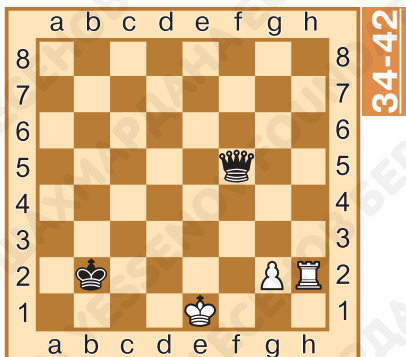


(34-40, 34-41) И в этом примере белые воспользовались опасным расположением чёрного короля и ферзя на одной линии. Ходом **1.Ле1** белая ладья связала чёрного ферзя, теперь он не имеет права покинуть вертикаль «е» и вынужден погибнуть.

4. Открытый шах — тактический приём, при котором в результате отхода ударной фигуры открываемая фигура объявляет шах неприятельскому королю. При этом ударная фигура может осу-

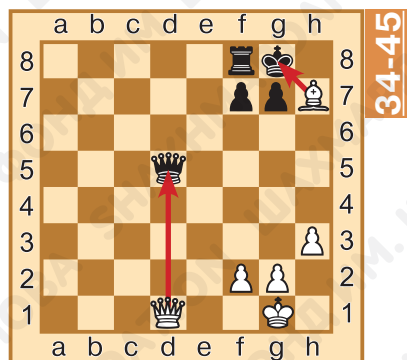
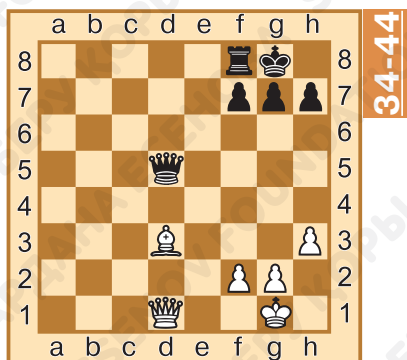


осуществлять взятие, атаковать другую неприятельскую фигуру или отнимать у короля важные поля для отступления.



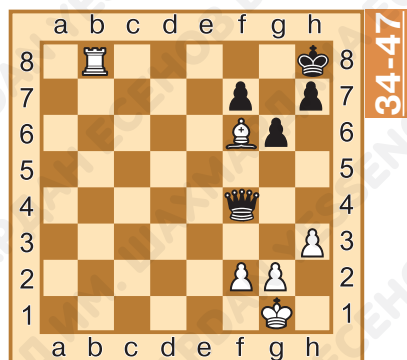
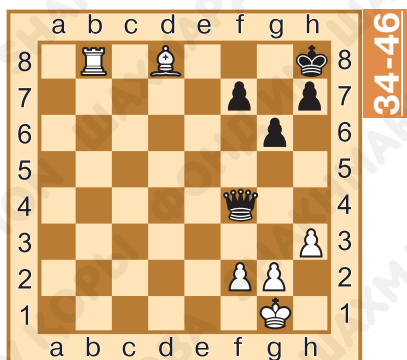
(34-42, 34-43) Чёрный король находится в опасном положении (на одной горизонтали) по отношению к белой ладье. В результате отхода белой пешки, которая в этом случае выполняет роль ударной фигуры, открывается шах от белой ладьи на чёрного короля. Выигрыш материала достигается благодаря тому, что пешка ходом **1.g4+** нападает на чёрного ферзя. Чёрные должны спастись от шаха, а их ферзь гибнет.

5. Открытое нападение — приём, при котором в результате отхода ударной фигуры нападение осуществляет как ударная, так и открываемая фигура. Причём шах в этом случае даёт именно ударная фигура, а открываемая фигура осуществляет нападение.



(34-44, 34-45) Белый слон делает ход и открывает нападение белого ферзя на своего чёрного коллегу. Сам же слон отошёл с шахом: **1.С:h7+**. Чёрному ферзю некогда спастись от нападения, так как король в опасности на **1...Кр:h7**, белые бьют чёрного ферзя **2.Ф:d5**.

6. Двойной шах — частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляет как ударная, так и открываемая фигура (34-46, 34-47).

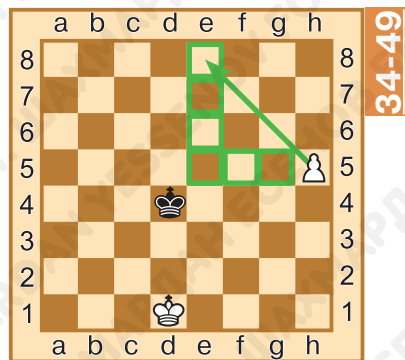
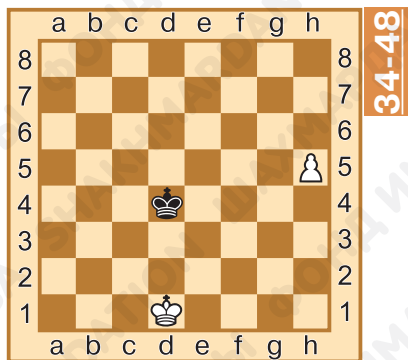


Сила двойного шаха в том, что обе фигуры могут находиться под боем и ни одну из них побить нельзя. Бе-

лые ходом **1.Cf6x** объявляют двойной шах. При этом слон и ладья белых находятся под ударом чёрного ферзя, но он не может побить ни одну из этих фигур. Королю же чёрных тем временем уйти некуда. Мат.

Выиграть партию можно, даже если в конце игры остаются одна пешка и король против короля. Но только в том случае, если пешка сумеет пройти в ферзи.

Когда неприятельский король находится далеко от нашей пешки, то она может попытаться пройти в ферзи самостоятельно. Чтобы определить, сможет король неприятеля догнать пешку или нет, необходимо построить квадрат пешки. Если король соперника при своём ходе успевает войти в квадрат, то пешка в ферзи не пройдёт (34-48, 34-49).

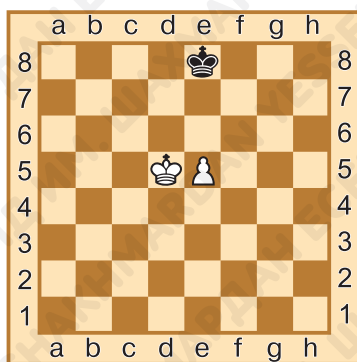


В этой ситуации результат партии зависит от очереди хода. Если ход чёрных, то король успевает зайти в квадрат пешки и остановить её на пути продвижения к полю превращения. Если же ход белых, то

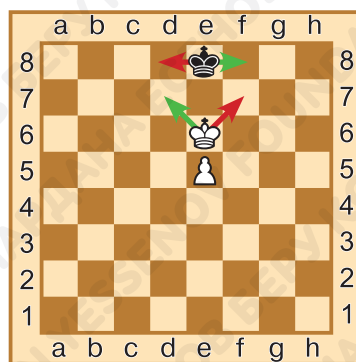
пешка делает шаг вперёд и чёрный король уже не успевает её догнать, она превращается в ферзя.

В случае, когда неприятельский король находится на пути нашей пешки, необходимо постараться взять под контроль поле превращения пешки своим королём. Чтобы оттеснить неприятеля, надо воспользоваться правилом оппозиции.

Оппозиция — это противостояние королей через нечётное количество полей (1, 3, 5). Сторона, владеющая оппозицией, получает преимущество.



34-50



34-51

(34-50, 34-51) Для того чтобы белая пешка смогла пройти, король должен оттеснить чёрного коллегу от поля превращения. Желаемый результат достигается с помощью оппозиции. Белые ходят **1.Креб**, захватывая оппозицию. Теперь, если чёрный король пойдёт 1...Kpf8, то белые идут 2.Kpd7 и берут под контроль поле превращения своей пешки. Если же 1...Kpd8, то 2.Kpf7 с тем же результатом. После того

как поле превращения пешки контролируется белым королём, пешка спокойно может пройти в ферзи, чёрный король ей не страшен.

Чтобы победить в шахматной партии, необходимо с самого начала игры придерживаться следующих правил:

1. В начале игры надо как можно быстрее вывести в бой свои фигуры.

2. Необходимо постараться захватить центр своими пешками либо взять под контроль центральные поля своими фигурами.

3. С самого начала игры необходимо позаботиться о безопасности своего короля (сделать рокировку).

(34-52) Белые лучше начали партию. Они захватили центр пешками, вывели в бой лёгкие фигуры (слонов и коней). Причём лёгкие фигуры белых расположились на выгодных позициях (ближе к центру). Белые также позаботились о безопасности собственного короля и сделали рокировку. Чёрные же начали игру неудачно. Они делали бесцельные ходы пешками, коней



расположили на краю доски, а их король уже не сможет сделать рокировку, так как обе чёрные ладьи ходили. Позиция белых лучше, и они готовы перейти в наступление. Чёрным предстоит упорно защищаться.



Вопросы для повторения:

1. Какова основная цель шахматной партии?
2. Какие фигуры могут поставить мат одинокому королю?
3. В каких случаях достаточно силы одной фигуры, чтобы поставить мат неприятельскому королю?
4. Как фигуры могут взаимодействовать между собой?
5. Что значит «выиграть материал»?
6. Какие тактические приёмы ты знаешь?
7. Можно ли победить, если остаются король и пешка против короля соперника?
8. Что такое оппозиция?
9. Каких правил надо придерживаться в начале игры?



Заключительное слово



Дорогой друг!

Вот и закончился очередной учебный год. Учителя рассказывали тебе об успехах наших казахстанских шахматистов, а на уроках вы разбирали сыгранные ими партии. Великий секрет шахмат и их главное отличие от других видов спорта заключается в том, что любая партия принадлежит не только тому, кто её сыграл и выиграл. Это общий успех шахмат. Ведь каждый может рассуждать над шахматной доской вместе со знаменитыми чемпионами, вместе с ними искать выход из запутанного положения и дорогу к победе.

Заключительное слово

Надеемся, ты не упустишь возможности и на каникулах продолжить шахматные занятия. Постарайся привлечь к ним своих друзей. Теперь ты уже многому сможешь их научить. Встретимся в новом учебном году и посмотрим на твои успехи!



Учебное издание

**Даулетова Гульмира Бекзатовна
Хуснутдинов Рустам Данилович**

ШАХМАТЫ

*Учебное пособие № 2 для 3 класса
общеобразовательной школы*

Издание 1-е

Редакционная коллегия: С. Абрамов, В. Касаткина

Художник: О. Сидорова

Корректор: Е. Баркова

Компьютерная вёрстка: О. Сидорова

Формат 70×90 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Pragmatica. Усл. печ. л. 00,00 + 0,00 форзац.

Уч.-изд. 00,00 + 0,00 форзац.

Тираж 1000 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,
050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.



ISBN 978-601-60740-0-4



9 786018 074004 >