

Как играть

ШАХМАТНЫЕ окончания

Иллюстрации: Александр ГИТОВ
Полный курс шахматных
окончаний. 1-е издание

1 ГОД



ТЕСТ-ПАРТИИ

*Всеволод Костров
Борис Белявский*

**Как играть
шахматные
окончания**

1 год



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ЛИТЕРА

Санкт-Петербург
2003

Контрольные работы для начинающих шахматистов

Пешечные окончания

1. Без права на ошибку (как провести пешку)	7
2. Встречай издалека!	12
3. Гонки королей	23
Как оббежать короля (коневая оппозиция)	25

Матование короля

4. Мат ферзём	29
5. Мат ладьёй	34
6. «Квадратный» мат ладьёй	39
7. Как два слона на флоте служили (мат двумя слонами)	47

Ферзевые окончания

8. а) Потолкаемся плечом	52
б) Ферзевые лесенки	55
в) Патовые гнёздышки	60
9. Удивительные позиции	68
10. Рыцарские турниры (борьба фигур друг против друга)	79
11. Будь внимательным до конца	90

Почему надо изучать окончания

В горячих схватках шахматных сражений силы противников заметно истощаются, позиции упрощаются, и игра переходит в заключительную часть партии – эндшпиль. На этой последней стадии шахматной партии определяется окончательный результат борьбы: победа, ничья или поражение.

Здесь же победа чаще всего приходит к более опытному и знающему. Не любят молодые шахматисты играть скучные, на их взгляд, позиции. Миллионы хорошо начатых ими партий были загублены в один ход в равной, а то и в лучшей позиции, хотя перевес был достаточный для победы.

Кстати, все чемпионы мира уверены в необходимости изучать окончания. В. Смыслов советует молодым шахматистам уделять эндшпилю большое и серьёзное внимание. Х.Р. Капабланка считает, что умение разыгрывать конец является необходимым условием практического успеха. А «дедушка русских шахмат» А. Петров утверждает, что уметь играть конец – значит, уметь играть.

В нашей первой книге мы познакомим начинающего шахматиста с окончаниями, где одна из сторон имеет одинокого короля, а другая даёт ему мат одной или двумя фигурами или обладая материальным перевесом, добивается выигрыша, проводя пешку в ферзи или другую фигуру.

Такие окончания мы будем условно называть простыми окончаниями. Мы надеемся, что тебе не доставит трудности решить все несложные задачи, которые мы перед тобой поставим. А если тебе понравится наша книжка, то тебя ждут ещё три части, после прочтения которых, ты станешь настоящим знатоком шахматных окончаний.

Шахматные ТЕСТрабочки

Дети часто спрашивают своего тренера: «Какой у меня разряд? Как я играю?» Поможем юному шахматисту самому ответить на эти вопросы, а заодно и повысим его игровой уровень.

Изучение некоторых шахматных тем вызывает у ребёнка нескрываемую скуку и зевоту. Например, если вы хотите быстро замучить своих подопечных, то самый лучший способ – это начать объяснять им на уроке, как проводится пешка. Думаю, что любой из испытуемых детей свалится со стула минут через 15.

Не любят молодые шахматисты играть скучные, на их взгляд, окончания. Миллионы хорошо начатых ими партий были загублены в один ход в равной, а то и в лучшей позиции; ещё больше партий не выиграны, хотя перевес был достаточен для победы. Дело доходит до того, что юные дарования панически боятся окончаний, будучи уверенными, что обязательно их проиграют.

Но попробуем превратить урок в КОНКУРС. Кто больше угадает ходов, – тот чемпион! Думаю, что любой тренер сможет развить интерес к занятиям шахматами у своих учеников.

Родители, желающие отвлечь своё чадо от телевизора и «заразных» компьютерных игр могут подсунуть ему эту ТЕСТрабочку. Можно вызвать ребёнка на соревнование – «КТО БОЛЬШЕ?»

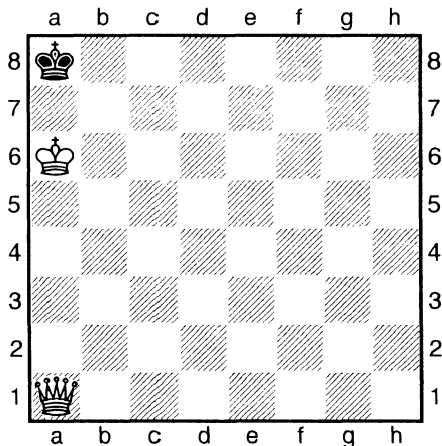
Для работы понадобятся ШАХМАТЫ, РУЧКА и ЛИСТ БУМАГИ. А он для чего? А чтобы не было соблазна подглядывать. Ведь ответ будет известен сразу же. Можете помочь ребёнку. Тогда роль ручки и бумаги придётся играть вам!

Начнём?

Бери ЛИСТ БУМАГИ и закрой текст внизу. Теперь потихоньку двигай лист СВЕРХУ ВНИЗ, пока не дойдёшь до « ??? »

Внимание! Сдвигай ещё на 1 сантиметр вниз, пока не откроешь ЧЕРТУ _____ .

Она для того, чтобы записать ХОД, который тебе хочется сделать в этой позиции.



? * ? * ?

Давай записывай, как тебе хочется пойти.

Теперь двигай _____ лист вниз и смотри, — совпадает ли «МОЙ ХОД» с правильным —

1. Фa1 — h8X.

Сильный ли ты шахматист?

Как узнать, в какую силу ты играешь? Для этого надо будет сосчитать количество правильно угаданных ходов и заработанных очков.

В каждом конкурсе разыгрывается 50 очков. Сколько ты набрал?



Если ты набрал 45–50 очков, то скоро станешь ГРОССМЕЙСТЕРОМ, а пока требуй, чтобы тренер присвоил тебе 2-й разряд. Ты его заслужил!

31–44 – будешь не меньше, чем МАСТЕРОМ. Получай в награду 3-й разряд. Лучше, если ты через некоторое время снова повторишь задание.

15–30 – пока у тебя 4-й разряд. А если не прочитаешь ещё раз шахматный учебник, – выше ФЛОМАСТЕРА не поднимешься.

От 1 до 15 – на сегодня у тебя 8-й домашний разряд. Вывод – у тебя никогда не было хорошего шахматного учебника, либо ты его потерял.

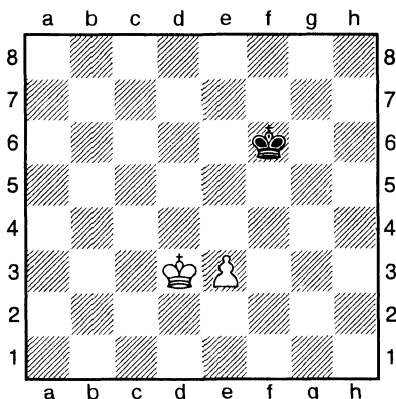
А может мама использует книжку, как подставку для чайника на кухне? Срочно начинай заниматься!

Чтобы было ещё интереснее, мы ввели шахматную мину «». Каждая разминированная тобой  стоит 10 очков. Если ты попался – сделал плохой ход и логичный результат партии изменился, то считается, что ты «пал смертью храбрых». Начинай всё заново! Ладно, пожалеем – «-10» очков за каждую взорвавшуюся мину.

Пешечные окончания

1. Без права на ошибку (как провести пешку)

В этом задании белые не имеют права ошибаться. Даже один неправильный ход поменяет результат партии, и вместо ПОБЕДЫ сразу получится только НИЧЬЯ.



Задача белых – провести пешку в ферзи. Чёрный король, естественно, будет стараться этому помешать. Ты играешь белыми и сейчас твой ход. Всё ли у тебя готово? Закрыт ли текст внизу?

? * ? * ?

1. _____

1. ♔d3 – d4! ♔f6 – e6

Конечно, нельзя было ходить вперёд пешкой 1. e3–e4??, так как чёрный король сразу бы преградил ей дорогу 1. ... ♔f6–e5.

Так же плохо сразу занять поле перед пешкой 1. ♔d3–e4? Чёрные займут ОППОЗИЦИЮ перед белым королём и уже никогда её не уступят.

Проверим, – сделаешь ли ты ничью чёрными?

? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . ♠f6 - e6

Чёрный король сразу смотрится в Зеркало, — становится в оппозицию и видит перед собой белого короля. Все три клетки перед ним под контролем, поэтому пути вперёд нет. Белый король после своей ошибки начинает манёвры.

2. ♠e4 - f4 . . .
? * ? * ?

2. . . . _____

2. . . . ♠e6 - f6

Крепко держи Зеркало в руках! Разобьётся — сразу проиграешь. Король противостоит королю.

3. e3-e4 ♠f6-e6 4. e4-e5 ...

? * ? * ?

4. . . . _____

4. . . . ♠e6 - e7

Если уж королю приходится отходить, то только по вертикали пешки.

5. ♠f4-f5 ♠e7-f7

Снова не пускаем короля, а теперь...

6. e5-e6+ ...

? * ? * ?

6. . . . _____

6. . . . ♠e6 - e7

Запомните: 7. ♠f5-e5 ♠e7-e8 — отходим по линии пешки; 8. ♠e5-d6 ♠e8-d8 — не пускаем короля; 9. e6-e7+ ♠d8-e8 — не пускаем пешку; 10. ♠d6-e6 и отходим...

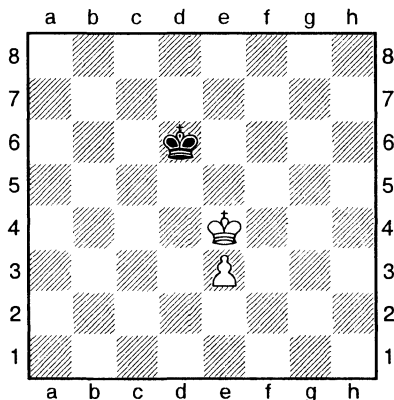
Раз отходить некуда — значит пат!

? * ? * ?

2. _____

2. ♔d4 – e4 ♔e6 – d6

Теперь белый король занял ОППОЗИЦИЮ и выгоняет чёрного со своего пути.



? * ? * ?

3. _____

3. ♔e4 – f5 ♔d6 – d5

Запомни движение короля – вперед-наискосок! Теперь белый король протягивает своей пешке руку, и она с удовольствием принимает предложение. Как показывает многочисленная статистика, дети очень редко сразу решаются на этот ход. Гораздо чаще, для пущей убедительности, они ещё раз уверенно занимают оппозицию 3. ♔e4-d4?

? * ? * ?

4. _____

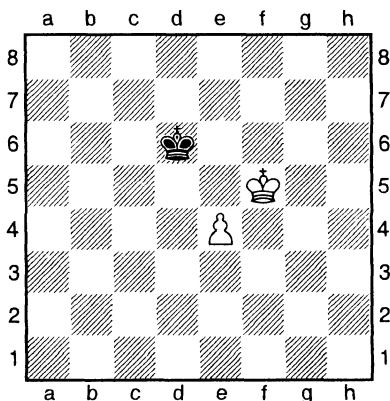
4. e3 – e4+ ♔d5 – d6

Отставшая пешка догоняет короля.

2

5

1



? * ? * ?

5. _____

3

5. ♔f5 - f6 ♔d6 - d7

Король обеспечивает пешке продвижение вперёд. На доске боковая оппозиция – три поля под контролем. Нельзя играть 5. e4-e5+, так как чёрные займут место перед пешкой 5. ... ♚d6-e7.

? * ? * ?

6. _____

2

6. e4 - e5 ♔d7 - e8

Белый король грозит ходом 7. ♔f6-f7 обеспечить продвижение своей пешке. Поэтому чёрный король срочно вернулся на линию пешки.

? * ? * ?

7. _____

2

7. ♔f6 - e6 ♔e8 - f8

Снова белый король занимает ОППОЗИЦИЮ. Это даёт возможность вытеснить чёрного короля с поля превращения пешки.

Нельзя сразу 7. $e5-e6?$ ♔ $e8-f8$ 8. $e6-e7+$ ♚ $f8-e8$ 9. ♚ $f6-e6$ и на доске ПАТ.

Неплохо запомнить простое, что если пешка вступает с шахом на 7-ю вертикаль, то чёрному королю бояться нечего — дальше он пешку не пропустит.

? * ? * ?

8. _____

8. ♔ $e6-d7$ ♚ $f8-f7$

Путь пешке до самого конца обеспечен.

? * ? * ?

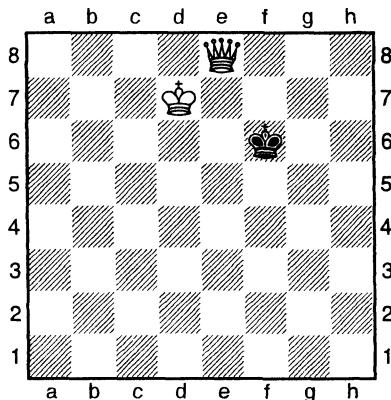
9. _____

9. $e5-e6+$ ♔ $f7-f8$

10. $e6-e7+$ ♔ $f8-f7$

Чёрный король не может остановить пешку. Все три хода её держит за руку белый король.

11. $e7-e8$ ♚ ♔ $f7-f6$



Надеюсь, ты умеешь ставить мат ферзём? Это мы проверим в разделе «ферзевые окончания».

А нам ещё многое нужно узнать о пешечных окончаниях. Переворачивай страницу!

2. Встречай издалека!

Попробуй не проиграть белыми в этой трудной позиции. У чёрных большое преимущество из-за положения короля. Он и своей пешке помогает, и белую хочет съесть.

50 очков

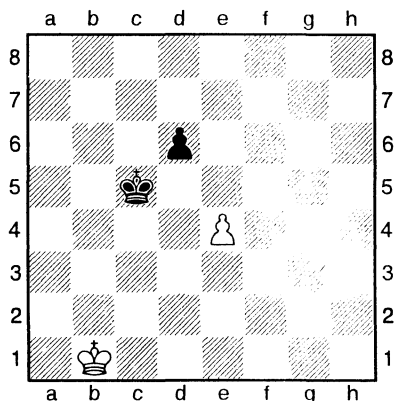
начисляется

за решение ТЕСТов

«Пешечные окончания»:

- a) Встречай издалека;
- b) позиция Дедрле;
- c) позиция Бергера;
- d) позиция Фарни.

 = 5



? * ? * ?

1. _____

1. e4 - e5! . . .

Начинающий шахматист поспешит королём на помощь пешке. Но, как мы видим, на поле e3 ему не успеть: 1. ♞b1-c2?? ♞c5-d4 и чёрный король закрывает путь. 2. ♞c2-d2 ♞d4:e4 3. ♞d2-e2 . Кажется, что белым удалось занять оппозицию, но

? * ? * ?

3. . . . _____

3. . . . d6 - d5

У пешки находится запасной ход, и владение оппозицией переходит к чёрным: 4. ♞e2-d2 ♞e4-d4 5. ♞d2-e2 ♞d4-c3 6. ♞e2-d1 ♞c3-d3 7. ♞d1-c1 ♞d3-e2 8. ♞c1-c2 d5-d4 с победой.

1. . . . d6 : e5
 ? * ? * ?

2. _____

2. ♔b1 - c1 . . .

Важный момент! Белый король не спешит навстречу чёрному монарху, а занимает дальнюю оппозицию через три поля.

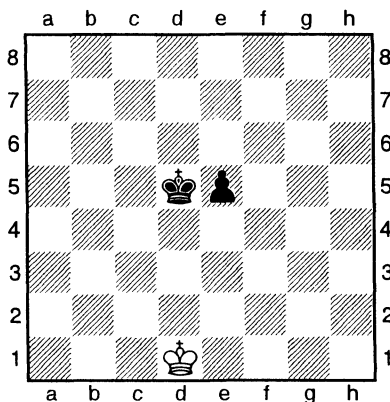
Грубой ошибкой будет 2. ♔b1-c2?? ♔c5-c4
 3. ♔c2-d2 ♔c4-d4 4. ♔d2-e2 ♔d4-e4 -+.

2. . . . ♔c5 - d5
 ? * ? * ?

3. _____

3. ♔c1 - d1 . . .

Молодец! Ты уже понял, что сближаться с чёрными королём не стоит.



А вот у чёрного короля проблемы. Дистанцию больше держать не удаётся, так как мешает пешка, приходится идти на сближение.

3. . . . ♔d5 - e4

Дальняя оппозиция становится ближней, а это предвестник быстрой ничьей.

? * ? * ?

4. _____

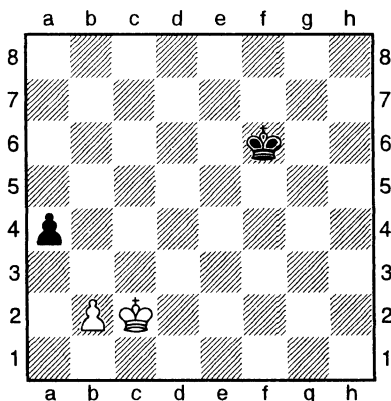
4. ♔d1 - e2 . . .

Надеемся, что ты легко нашёл этот ход. В случае 3. ... ♚d5-d4 следует 4. ♚d1-d2 =.

И через несколько ходов партия заканчивается вничью 4. ... ♚e4-f4 5. ♚e2-f2 e5-e4 6. ♚f2-e2 e4-e3 7. ♚e2-e1 ♚f4-f3 8. ♚e1-f1 e3-e2+ 9. ♚f1-e1 ♚f3-e3 =.

На этот раз далеко находится чёрный король. Правда, помощь спешит. Задача белых – уничтожить чёрную пешку и успеть занять оппозицию.

b) Дедрле, теоретическое окончание



? * ? * ?

1. _____

1. ♞c2 - b1! . . .

На первый взгляд странный ход. Кажется, что до пешки быстрее добраться за три хода через с3. Но это грубая ошибка. У чёрных появляется отличный шанс на спасение.

Проверим, так ли уж плохо играть 1. ♖c2-c3??

? * ? * ?

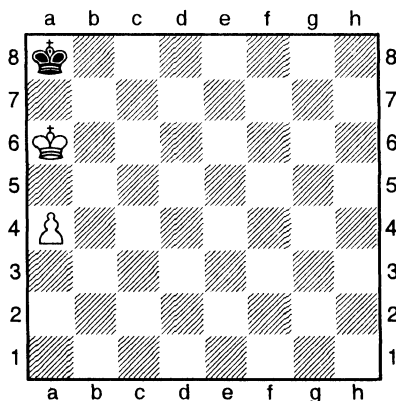
1. . . . _____

1. . . . a4 - a3!!

3

Перед белыми вопрос: брать или не брать пешку? Разберём оба варианта 2. b2:a3.

Но теперь наша проходная стала крайней, а чёрный король успевает добежать до спасительного угла и выгнать его оттуда невозможно: 2. ... ♜f6-e6 3. ♔c3-c4 ♜e6-d6 4. ♜b4-b5 ♜d6-c7 5. ♜b5-a6 ♜c7-b8 6. a3-a4 ♜b8-a8



7. a4-a5 ♜a8-b8 8. ♜a6-b6 ♜b8-a8 9. a5-a6 ♜a8-b8 10. a6-a7+ ♜b8-a8 =.

Запомни, что если король слабой стороны занял поле перед крайней пешкой, то оппозиция не имеет значения и выигрыш невозможен.

После 2. b2-b4 занять оппозицию и выиграть не удаётся, так как чёрный король успевает добежать до спасительного поля b6 и не пропустить вперёд белого короля 2. ... ♜f6-e6 3. ♔c3-b3 ♜e6-d6 4. ♜b3:a3 ♜d6-c6 5. ♜a3-a4 ♜c6-b6 = теперь вперёд должна идти пешка.

Возвращаемся к «странному» ходу 1. ♔c2-b1!
 После этого хода чёрным не спастись, хотя мы
 будем стараться и снова разберём оба варианта.

Для начала проверим, нельзя ли уговорить
 белую пешку. Купать подано 1. ... a4-a3.

? * ? * ?

2. _____

2

2. b2 - b3 ♔f6 - e6

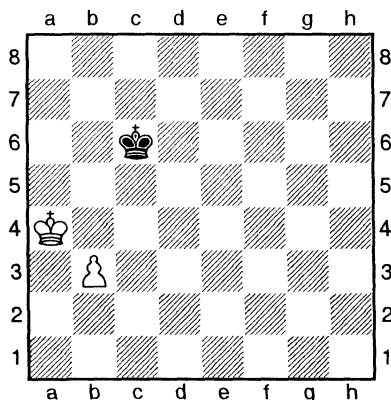
3. ♔b1-a2 ♔e6-d5 4. ♔a2:a3 ♔d5-c6

? * ? * ?

5. _____

1

5. ♔a3 - a4 . . .

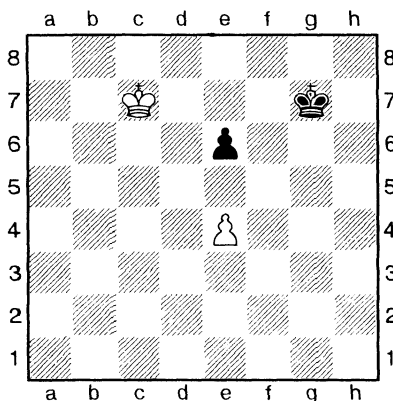


5. ... ♔c6-b6 6. ♔a4-b4. С этой позицией мы
 уже встречались в главе «Как провести пешку».
 Грубой ошибкой было бы 5. ♔a3-b4? ♔c6-b6 =.

Теперь гонки королей 1. ... ♔f6-e5 2. ♔b1-a2
 ♔e5-d5 3. ♔a2-a3 ♔d5-c5 4. ♔a3:a4 ♔c5-b6
 5. ♔a4-b4 +- . Этот вариант чуть проще, и мы
 видим, что белый король явно быстрее успевает к
 нужному полю.

с) Бергер, теоретическое окончание

Поборемся за оппозицию в этом окончании. Причём сделаем это два раза: сначала первыми ходят белые, а затем чёрные.



? * ? * ?

1. _____

1. e4 - e5!! . . .

Для выигрыша необходимо закрепить пешки. Попытка выиграть манёврами короля к победе не приводит 1. ♔c7-d7? ♔g7-f6 2. ♔d7-d6 e6-e5 3. ♔d6-d5 ♔f6-f7 4. ♔d5:e5 ♔f7-e7 =.

Что делать чёрным? Борьба за пешку или занять оппозицию?

1. . . . ♔g7 - g8

2. ♔c7 - d6 ♔g8 - f8

3. ♔d6 : e6 ♔f8 - e8

Кажется, что чёрному королю удалось занять оппозицию. Но уже поздно! Запомни, что если пешка дошла до 5-й горизонтали, то короля слабой стороны оппозиция не спасает.

Белые легко выдавливают короля чёрных 4. ♔e6-f6 ♔e8-f8 5. e5-e6 ♔f8-e8 6. e6-e7 +-.

Попробуем не отдавать пешку 1. ... ♔g7-g6.

? * ? * ?

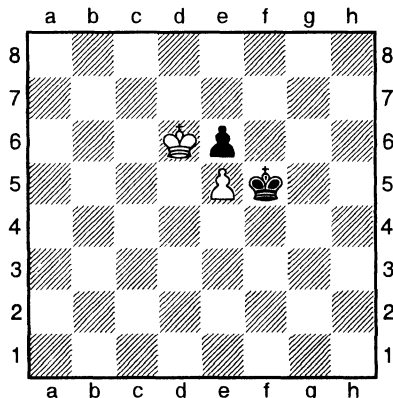
2. _____

2

2. ♘c7 - d7 ♔g6 - f5

3. ♘d7 - d6 +-.

Никогда не поздно проиграть 2. ♘c7-d6?? ♔g6-f5, и пешку приходится отдавать уже белым.



Запомни, что пару пешек e5, e6 в шахматной литературе называют пешками-недотрогами. Кто первым дотронется до этой пары, тот и проиграл!

Теперь ход чёрных.

? * ? * ?

1. . . . _____

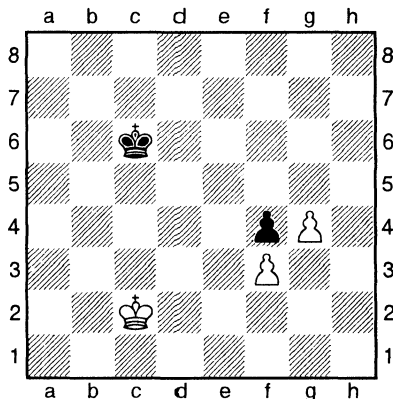
2

1. . . . e6 - e5!

2

Проиграть пешку, но выиграть оппозицию!
 Можно чуть позднее 1. ... ♔g7-f6 2. ♘c7-d6 e6-e5.
 В тот момент, когда белый король надумает побить пешку, чёрный займёт ничейную оппозицию.
 2. ♘c7-d7 ♔g7-f7 3. ♘d7-d6 ♘f7-f8 4. ♘d6-e6 ♘f8-e8 5. ♘e6-f6 ♘e8-d8 6. ♘f6:e5 ♘d8-e7.

d) Разберём интересную теоретическую позицию мастера Фарни.



У белых и материальное, и позиционное преимущество – защищённая проходная пешка g4. Всё это обещает победу. Тем не менее, чёрные могут спасти эту позицию точными ходами.

Единственная надежда чёрных – удержать оппозицию и не подпустить белого короля к основному месту событий.

? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . ♔c6 – d6

2

Чёрный король держит дальнюю дистанцию со своим коллегой в три клетки. Выходить навстречу нельзя, так как белый король уверенно отеснит своего чёрного собрата от пешки 1. ... ♔c6-d5??
 2. ♔c2-d3 ♔d5-e5 3. ♔d3-c4 ♔e5-e6 4. ♔c4-d4 ♔e6-f6 5. ♔d4-e4 ♔f6-g5 6. ♔e4-e5 +-. .

У белых несколько путей играть на победу:

- 1) попытаться обойти чёрного короля;
- 2) отеснить вражеского короля от пешки;
- 3) прорваться через поле h4;
- 4) жертвой пешки отвлечь короля противника.

Попробуем все возможности игры на победу.

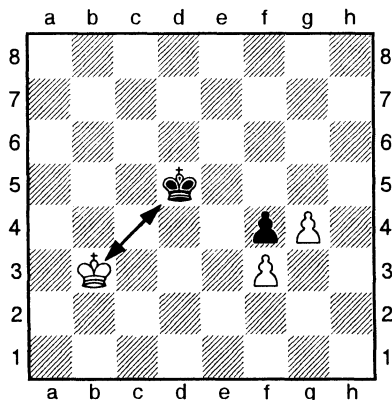
Отважные герои всегда идут в обход. Белый король пытается обойти чёрного короля и атаковать пешку f4 с тыла.

2. ♔c2 – b3 . . .
? * ? * ?

2. . . . _____

2. . . . ♔d6 – d5

На доске диагональная оппозиция королей, которая через ход превратится в прямую (боковую).



3. ♔b3 – b4 . . .
? * ? * ?

3. . . . _____

3. . . . ♔d5 – d4

Чёрный король держит щит – поля c3, c4, c5.

4. ♔b4 – b5 . . .
? * ? * ?

4. . . . _____

4. . . . ♔d4 – d5

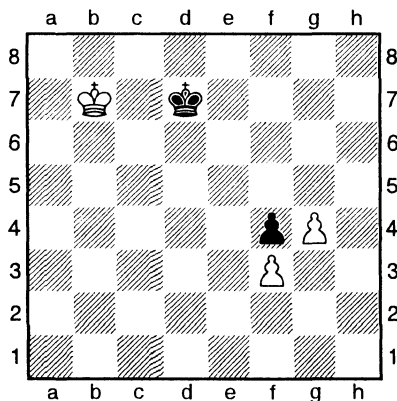
В этот момент чёрные могли добиться ничьей
4. ... ♔d4-e3 5. $g4-g5$ в трудном окончании ферзь против пешки, но это тема следующих уроков. Считай, что это мы не проходили.

5. $\text{♔b5} - \text{b6}$ $\text{♕d5} - \text{d6}$

Чёрному королю горизонтальной (боковой) оппозицией удаётся удерживать равновесие.

6. $\text{♔b6} - \text{b7}$ $\text{♕d6} - \text{d7}$

Попытка прорваться на ферзевом фланге успеха белому королю не принесла. Поэтому белые пытаются отвлечь короля жертвой пешки.



7. $g4 - g5$ $\text{♕d7} - \text{e6}$

8. $\text{♔b7} - \text{c6}$ $\text{♕e6} - \text{f5}$

9. $\text{♔c6} - \text{d5}$ $\text{♕f5} : \text{g5}$

10. $\text{♕d5} - \text{e4}$. . .

Белому королю удаётся выиграть чёрную пешку, поэтому внимание...

? * ? * ?

10. . . . _____

10. . . . $\text{♕g5} - \text{g6}!$

С диагональной оппозицией ты уже знаком.

11. $\text{♕e4} : \text{f4}$ $\text{♕g6} - \text{f6}$

Теперь белый король точно не пройдёт.

Потолкаемся теперь на королевском фланге.

2. ♖c2 – d2 . . .
? * ? * ?

2. ♙ . . . _____

3

2. . . . ♙d6 – c6!

Хочется быть поближе к пешкам e6, но это ошибка 2. ... ♙d6–e6? и белому королю удаётся прорваться: 3. ♙d2–c3 ♙e6–e5 4. ♙c3–c4.

Поле e3 недоступно для белого короля, поэтому чёрные держат равновесие.

3. ♙d2 – e2 ♙c6 – d6

У белого короля два пути. Прорваться через поле h4 не удаётся. Чёрный король вовремя закрывает прореху 4. ♙e2–f2 ♙d6–e6 5. ♙f2–g2 ♙e6–f6 6. ♙g2–h3

? * ? * ?

6. . . . _____

1

6. . . . ♙f6 – g5 =.

Приходится белому королю выходить вперёд, на 3-ю горизонталь.

4. ♙e2 – d3 . . .
? * ? * ?

4. . . . _____

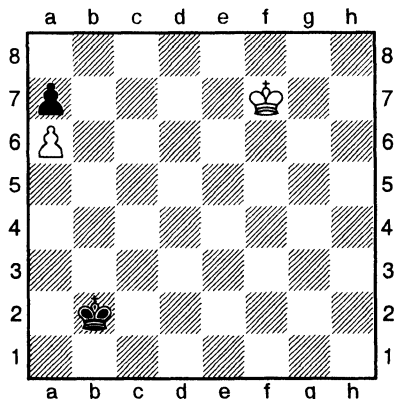
1

4. . . . ♙d6 – d5

Чёрные дождались, когда нервы у белого короля не выдержат, и завладели оппозицией. Дальше всё просто. Белому королю вперёд не прорваться, придётся ходить пешкой 5. g4–g5 ♙d5–e5 6. g5–g6 ♙e5–f6 7. ♙d3–e4 ♙f6:g6 8. ♙e4:f4 ♙g6–f6 и снова оппозиция.

3. Гонки королей

В партии двух немецких шахматистов, сыгранной в Берлине в 1921 году, получилась такая позиция. Ход белых.



50 очков

начисляется

за решение

ПЕШКОВ

«Решенные окончания»:

а) гонки королей;

б) как оббежать короля

♣ = 10

Если белые хотят одержать победу, им надо:

- 1) пропутешествовать королём к чёрной пешке a7;
 - 2) освободить пешке дорогу и провести её в ферзи.
- Конечно, надо учитывать, что чёрный король в это время стоять на месте не будет.

Если ты всё понял, то давай рискнём: выберем и запишем ход.

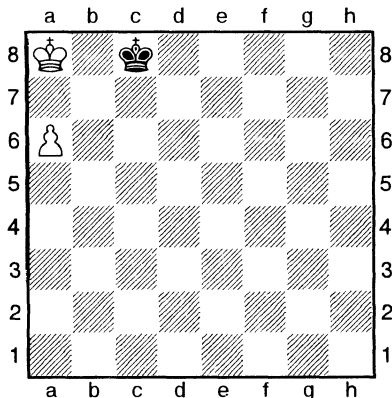
? * ? * ?

1. _____

1. ♔f7 – e6! . . .

А почему не по прямой 1. ♔f7–e7? – по самому кратчайшему пути. К сожалению, это будет грубой ошибкой: 1. ... ♔b2–c3 2. ♔e7–d7 ♔c3–d4 3. ♔d7–c7 ♔d4–d5 4. ♔c7–b7 ♔d5–d6 5. ♔b7:a7 ♔d6–c7 6. ♔a7–a8 ♔c7–c8 =.

Как ты видишь, чёрный король успел вовремя занять боковую оппозицию и сумел навечно запечатать белого короля в углу.



Если вперёд пойдёт пешка: 7. $a6-a7 \text{ ♚c8-c7}$, то получится пат, несмотря на то, что материальное преимущество у белых.

1. . . . ♚b2 – c3

Чёрный король движется по своему маршруту (b2–c3–d4–d5–d6–c7). Его задача обогнуть белого короля и успеть на c7.

? * ? * ?

2. _____

10

2. ♚e6 – d5! . . .

Белый король выигрывает темп у своего противника. Чёрный король не может пойти на d4 и ему приходится задержаться на 3-й горизонтали. Он попадает на поле c7 только на 6-м ходу.

2. . . . ♚c3 – d3

А вот маршрут белого короля хоть и геометрически удлинился, тем не менее на количестве ходов не отразился. 5-й ход тот же – 5. ♚b7:a7.

3. ♚d5–c6 ♚d3–d4 4. ♚c6–b7 ♚d4–c5 5. ♚b7:a7 ♚c5–c6 6. ♚a7–b8 ♚c6–b6 7. a6–a7.

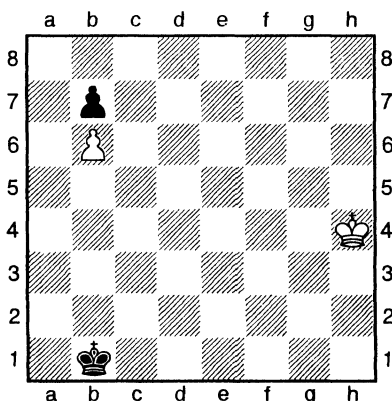
Чёрный король не успел прижать к бортику своего оппонента. Теперь появляется проходная.

Как оббежать короля (коневая оппозиция)

Как известно, дети задают очень умные и интересные вопросы. Одно юное дарование спросило: «А почему эти окончания называются пешечными, а не королевскими? Ведь пешки почти всё время стоят, а трудятся и бегают короли?»

На этот шахматный вопрос не ответит даже самый сильный гроссмейстер.

Этюд Н. Григорьева, 1931 год. Ход белых.



И в этом окончании бегать придётся опять королям, так как ни одна из пешек ходить не может. Но прежде всего необходимо знать, какого результата мы хотим добиться: победить или будем бороться за скромную ничью. Расстояние для забега королей большое, поэтому трудно определить, кто будет первым на финише.

Итак, выбирай: победа или ничья?!

? * ? * ?

1. _____

1. ♔h4 – g3! . . .



После твоего первого хода становится ясно:

- 1) куда бежит твой король;
- 2) куда он успеет добежать.

Если ты стремишься к победе, то наверняка выбрал 1. ♞h4-g5 (g4) . Тебе хочется добраться до чёрной пешки b7, уничтожить её и освободить своей пешке дорогу.

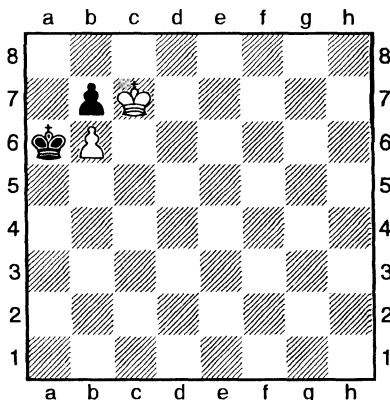
Конечно, ты рассчитал, что к пешкам твой король подойдёт на ход раньше чёрного, а там...

А там посмотрим...

1. ... ♞b1-c2 2. ♞g5-f5 ♞c2-d3 3. ♞f5-e6 ♞d3-c4 .

Поздно отказаться от выбранного плана. После 4. ♞e6-e5? ♞c4-c5 занять хорошую оборону не удаётся: 5. ♞e5-e4 ♞c5:b6 6. ♞e4-d4 ♞b6-b5 .

4. ♞e6-d6 ♞c4-b5 5. ♞d6-c7 ♞b5-a6



Ты первым подошёл к старым знакомым – пешкам-недотрогам. Ох, не любят они того, кто первым к ним обоим прикоснётся! Первый – значит проиграл. Отходи от нас! 6. ♞c7-d6 ♞a6:b6 –+.

Теперь путь перед чёрной пешкой открыт, а вот что делает где-то сбоку белый король?

А для тебя вывод. Неправильная оценка позиции может привести к поражению. Погонишься за победой, а в результате – поражение!

Значит, предел мечтаний белых – бороться за ничью! А план такой: когда чёрный король будет есть твою пешку: ♖:b6, необходимо тут же встать в прямую оппозицию: ♜b4!

Известно, что самый короткий путь это прямая: 1. ♜h4-g4? ♜b1-c2 2. ♜g4-f4

? * ? * ?

2. . . . _____

2. . . . ♜c2 - d3

3

Чёрный король перекрыл путь своему противнику. Белый король вынужден либо смещаться вверх либо топтаться на месте, и в результате он на b4 не успевает: 3. ♜f4-e5 ♜d3-c4 4. ♜e5-e4 ♜c4-c5 5. ♜e4-d3 ♜c5:b6 6. ♜d3-c4 ♜b6-a5.

Догадался, почему белые пошли 1. ♜h4-g3!?! Для того, чтобы избежать свидания с чёрным королём. Тот старается помешать своему коллеге и двигается навстречу: 1. ... ♜b1-c2.

? * ? * ?

2. _____

2. ♜g3 - f2 ♜c2 - d3
? * ? * ?

3

3. _____

3. ♜f2 - e1! . . .

7

Вместо 2. ... ♜c2-d3 можно было наступать на белого короля: 2. ... ♜c2-d2, перекрыв ему путь.

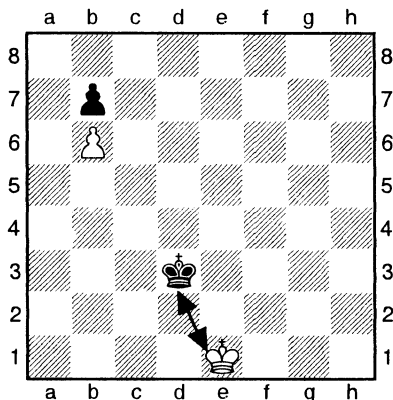
? * ? * ?

3. _____

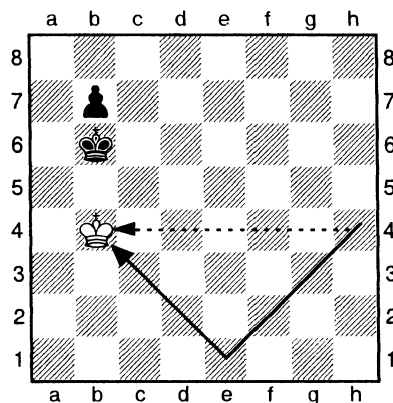
3. ♜f2 - f1!

7

И снова только вниз! Грубой ошибкой было бы 3. ♔f2-f3?? ♔d2-d3 , можешь убедиться, что теперь король не успевает занять оппозицию.



Обход удался! Белому королю помешать никто не смог и он занимает коневую оппозицию. Теперь на поле b4 он успевает вовремя 3. ... ♔d3-c4 4. ♔e1-d2 ♔c4-b5 5. ♔d2-c3 ♔b5:b6 6. ♔c3-b4 с ничьей.



Кстати, несмотря на большее геометрическое расстояние, чем по прямой, по количеству ходов путь не удлинился – те же 6 ходов!

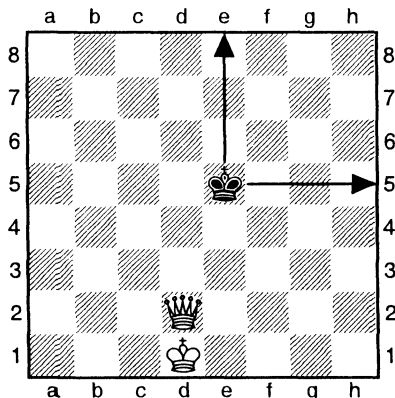
Матование короля

4. Мат ферзём

В предыдущей тест-партии ты научился проводить свою пешку в ферзи. А теперь вот этим ферзём нужно поставить мат одинокому королю. Посмотрим, как это у тебя получится.

Три совета: 1) определи, на каком краю доски будешь ставить мат; 2) не забудь про помощь ферзю своим королём; 3) не поставь ПАТ!!!

Проведём от короля линии на края доски. Мат ставится на 8-й горизонтали или вертикали «h».



? * ? * ?

1. _____

1. ♔d2 - b4 ♕e5 - d5

Белый ферзь «ОТРЕЗАЛ» чёрного короля по 4-й горизонтали. Ещё лучше ограничить чёрного короля ходом 1. ♔d2-d7! по вертикали и горизонтали. Тогда мат ставится даже быстрее, так как теперь быструю помощь оказывает белый король:

1. ♔d2-d7 ♕e5-e4 2. ♕d1-e2 ♕e4-e5 3. ♕e2-e3 ♕e5-f6 4. ♕e3-f4 ♕f6-g6 5. ♔d7-e7 ♕g6-h6 6. ♕f4-f5 ♕h6-h5 7. ♔e7-h7x.

5

5

Но всё же мы пойдём основным путём, так как наша задача – научиться ставить мат простым и надёжным способом. Ферзь должен оттеснить короля противника на край доски, после чего подводится король и ставится мат.

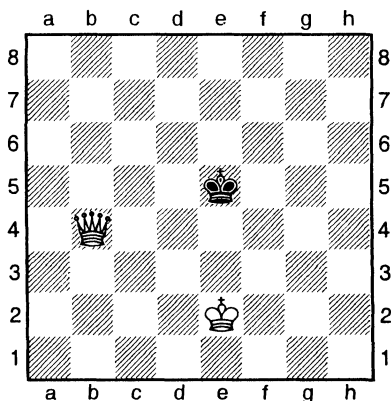
? * ? * ?

2. _____

5

2. ♔d2 – e2 ♔d5 – e5

Белый король направляется в нужном направлении – на помощь своему ферзю. Ферзь на этом ходу улучшить своё положение не может, а шахи королю ни к чему не приводят – 2. ♚b4–b5+ ♔d5–d4 3. ♚b5–b4+ ♔d4–d5.



? * ? * ?

3. _____

7

3. ♚b4 – c4! ♔e5 – f5

Обрати внимание на положение белого ферзя по отношению к чёрному королю. Он стал ХОДОМ КОНЯ. Белый ферзь контролирует четвёртую горизонталь и не даёт королю подойти к себе. Теперь чёрный король вынужден отступать.

? * ? * ?

4. _____

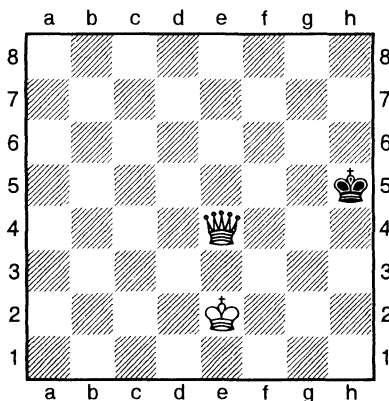
4. ♔c4 - d4 ♔f5 - g5

? * ? * ?

5. _____

5. ♔d4 - e4 ♔g5 - h5

Преследование короля продолжается!



? * ? * ?

6. _____

6. ♔e4 - g2! ♔h5 - h6

Белый ферзь снова «отрезал» чёрного короля, но на этот раз по вертикали «g».

Для начинающих шахматистов не будет ошибкой «детский» способ оттеснения вражеского короля на край доски. Правда, он несколько длинноват - 6. ♔e4-f4 ♔h5-g6 7. ♚f4-e5 ♔g6-h6 8. ♚e5-f5 ♔h6-g7 9. ♚f5-e6 ♔g7-h7 10. ♚e6-f6 ♔h7-g8 11. ♚f6-e7 ♔g8-h8.

Король на краю доски...

2

2

10

3

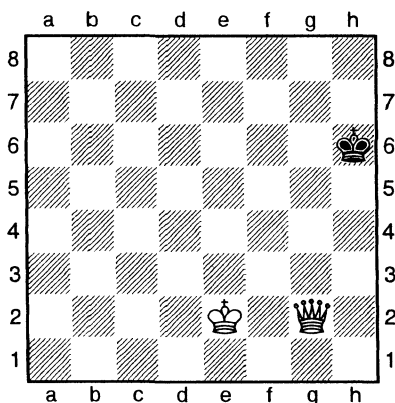
? * ? * ?

12. _____

12. ♙e2 - f3!

Надеюсь, ты не сыграл 12. ♚e7-f7??=. На доске пат! Интересно попался ли ты в ловушку? Обычно более половины начинающих уверенно запатовывает короля противника! Правильно приближать своего короля до поля g6, а затем поставить ферзя между королями - 12. ♙e2-f3 ♜h8-g8 13. ♜f3-g4 ♜g8-h8 14. ♜g4-g5 ♜h8-g8 15. ♜g5-g6 ♜g8-h8 16. ♚e7-g7♞.

Белые правильно рассудили, чтобы не гнать чёрного короля через всю доску - лучше сразу ограничить его свободу одной линией. Король на краю доски! Что делать дальше?



? * ? * ?

7. _____

7. ♚g2 - g8 ♜h6 - h5

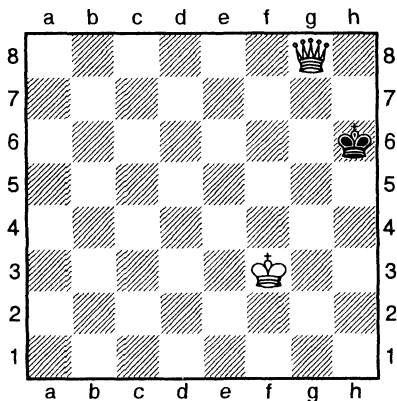
Самое правильное решение. Пускай чёрный король сам подойдёт к белому. Если гнаться за ним, то мат получится на ход позже.

3

? * ? * ?

8. _____

8. ♔e2 - f3 ♔h5 - h6



? * ? * ?

9. _____

9. ♔f3 - f4 ♔h6 - h5

Конечно, не хочется Их Чёрному Величеству выходить навстречу Белому. Но что делать?!

? * ? * ?

10. _____

10. ♚g8 - g5×

Поставил ли ты мат противнику? А сколько очков ты набрал? Я думаю, что ты сам решишь, стоит ли тебе ещё немного потренироваться в матовании папиного короля!

Если ты всё же решил потренироваться, то запомни, что мат королю противника ставится из любой позиции никак не позднее 10-го хода.

2

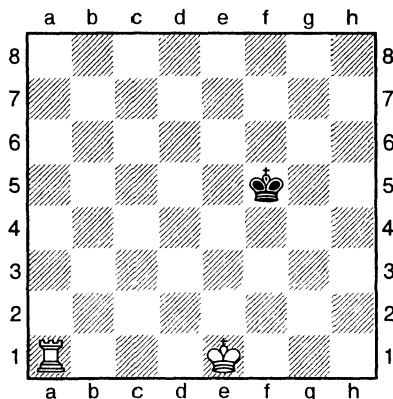
2

2

!

5. Мат ладьёй

Чаще всего до конца партии доживает ладья. Почему? Во-первых, их две, а во-вторых, стоят-то они по краям доски и не сразу вступают в сражение. Допустим, что после тяжёлого боя у тебя остались король да ещё целая ладья, а у противника только король...



? * ? * ?

1. _____

3

1. Дa1 – a4 ♔f5 – e5

Главную задачу белые сразу же выполнили своим первым ходом. Ладья «ОТРЕЗАЛА» чёрного короля по 4-й горизонтали.

? * ? * ?

2. _____

5

2. ♔e1 – d2 ♔e5 – d5

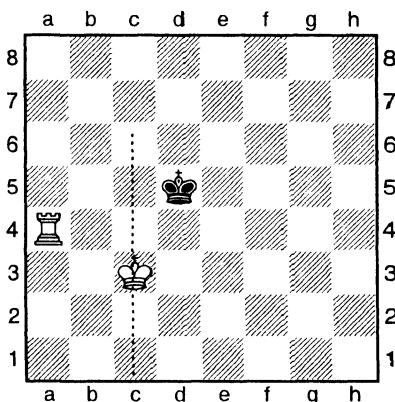
Ладье бросается помогать король. Причём он старается «отрезать» своего коллегу от ладьи. Ладья не ферзь и одна оттеснить короля не способна.

? * ? * ?

3. _____

3. ♔d2 - c3 . . .

Обычная ошибка, которая встречается у начинающих в этот момент, — это желание сразу занять прямую оппозицию своим королём 3. ♔d2-d3? Но в этот момент чёрный король уходит от невыгодного ему положения и первым проскакивает к ладье, которой приходится убежать 3. ... ♔d5-c5 4. ♔d3-c3 ♔c5-b5. И начинай всё снова!



Обратите внимание, что белый король защитил свою ладью. Она как бы осталась за его плечом. Положение **ХОДОМ КОНЯ** — коневая оппозиция, нам уже встречалось при матовании короля ферзём. Правда, подобную позицию к чёрному королю занимал ферзь. Но цель та же, что и в предыдущем примере, — начать оттеснение короля противника на край доски.

3. . . . ♔d5 - e5

Конечно, чёрный король побоялся стать напротив белого. 3. ... ♔d5-c5 4. ♖a4-a5+ и ладья откидывает короля с 5-й линии на 6-ю.

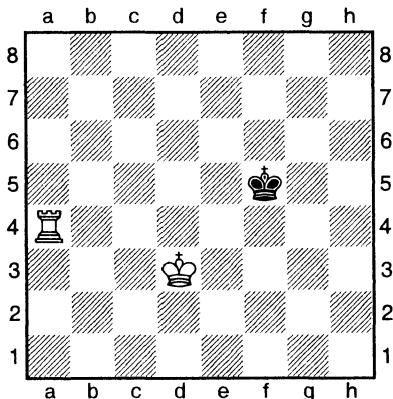
? * ? * ?

4. _____

3

4. ♔c3 - d3 ♔e5 - f5

Король может отступить на 6-ю линию, но тогда всё просто: 4. ... ♔e5-e6? 5. ♚a4-a5.



Начинается преследование чёрного короля.

? * ? * ?

5. _____

2

5. ♔d3 - e3 ♔f5 - g5

И опять чёрному королю приходится пятиться на край доски, так как выбора у него нет.

6. ♔e3 - f3 ♔g5 - h5

Внимание! Чёрный король на краю доски. Что интересного можно предпринять?

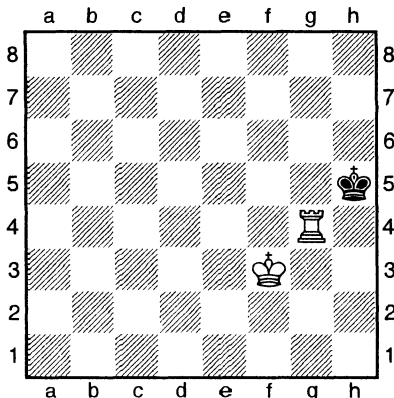
? * ? * ?

7. _____

7

7. ♚a4 - g4! ♔h5 - h6

Своим последним ходом ладья отсекала чёрного короля по вертикали «g». Не ошибкой за белых 1 будет и 7. ♔e3-f3, но это затянет партию.



С подобным манёвром мы также уже встречались в предыдущем примере, когда подобным образом поступил ферзь. Зачем гнать короля по всем горизонталям до 8-й линии?!

? * ? * ?

8. _____

8. ♔f3 - f4 ♔h6 - h5

Теперь король приближается к своему сопернику по вертикали.

? * ? * ?

9. _____

9. ♖g4 - g1 ♔h5 - h6

Раз на доске конечная оппозиция, то следует передать ход чёрным. Заметьте, что ладья спряталась за плечом короля. Далее всё просто.

Правда, есть сложный, но более короткий способ. Он приведён в конце урока.

10. ♔f4 - f5 ♔h6 - h7

11. ♔f5 - f6 ♔h7 - h8

12. ♔f6 - f7 ♔h8 - h7

? * ? * ?

12. _____

2

12. ♖g1 - h1×

Заметил ли ты прямую оппозицию королей?

Теперь более быстрый способ. Вернёмся назад, к 9-му ходу белых. Как ещё можно было сыграть.

? * ? * ?

9. _____

5

9. ♔f4 - f5 ♔h5 - h6

10. ♔f5 - f6 ♔h6 - h7

Почему белый король не боится пропустить своего коллегу к белой ладье: 10. ... ♔h6-h5?

? * ? * ?

11. _____

7

11. ♖g4 - a4, b4, c4, ...! ♔h5-h6

Красивый выжидательный ход ладьи, и чёрному королю приходится самому возвращаться в невыгодную прямую оппозицию - 12. ♖a4-h4×

11. ♖g4 - h4+ ♔h7 - g8

Зачем был нужен шах, если короли не находятся друг против друга?

? * ? * ?

12. _____

2

12. ♖h4 - h1, h2, h3... ♔g8 - f8

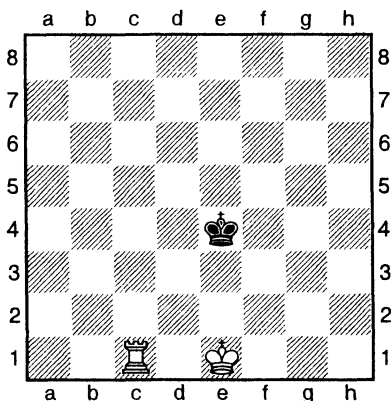
Надеюсь, ты хорошо запомнил манёвр ладьи!

13. ♖h1 - h8×

6. «КВАДРАТНЫЙ» МАТ ЛАДЬЕЙ

Ты уже научился ставить линейный мат одной ладьёй. Тем не менее, мы продолжим эту тему для того, чтобы ты узнал тонкости шахматного боя и для того, чтобы ты познакомился с геометрией шахматной доски.

Мат, который мы сегодня поставим ладьёй, называется мат методом ограничения. Ты знаешь, что ладья ходит не только по горизонталям, но и по вертикалям. И короля вражеского может отрезать по горизонталям и вертикалям. Но не только ладья будет сегодня участвовать в наступлении на короля противника, самым активным участником будет наш король.



Посмотри на позицию.

? * ? * ?

1. _____

1. ♖c1 – c3 ♔e4 – d4

Последний ход тебе хорошо знаком ещё с прошлой главы. Белая ладья ограничила подвижность чёрного короля по третьей горизонтали и решила гнать его наверх.

2

Король чёрных бросается на ладью – хочет её согнать, но...

? * ? * ?

2. _____

5 2. ♔e1 – d2 ♔d4 – e4

...у ладьи находится хороший защитник и помощник – белый король.

3 На прошлом уроке мы учили тебя, что в случае нападения короля надо перебросить ладью подальше от короля противника 2. ♖c3–h3. Теперь же мы сделаем лучший ход. Хотя очки получай, так как ты хорошо усвоил материал.

Ладья построила для короля две СТЕНЫ. Одна стена – это 3-я горизонталь, а второй стеной становится вертикаль «с». Естественно, чёрный король этим недоволен и попытается эту стену прошибить и вырваться на свободу.

Сейчас у чёрного короля большая КОМНАТА в квадрате d4–d8–h4–h8, и у него для прогулок 5 шагов снизу вверх и 5 шагов слева направо.

Белого короля, который защитил ладью, назовём СТОЛБОМ. Он подпёр две стены (вертикальную и горизонтальную). Теперь они вдвоём погонят чёрного короля, с каждым ходом ограничивая его жилую площадь. Ладья будет неприступной, но движущейся СТЕНКОЙ.

? * ? * ?

3. _____

2 3. ♖c3 – d3 . . .

Стенка подвинулась вправо. Ладья отняла у короля сразу 5 клеток по вертикали «d».

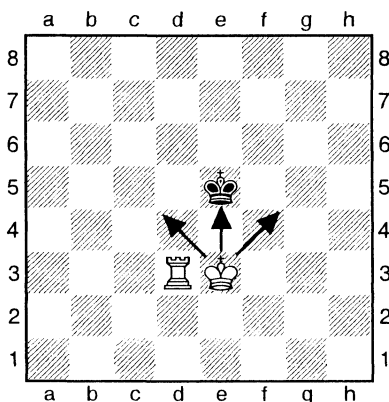
3. . . . ♔e4 – e5

Двигаться вправо чёрному королю сразу расхотелось, и он пятится к другому краю доски.

? * ? * ?

4. _____

4. ♔d2 – e3 . . .



Король сам может наступать на своего коллегу, и отнимать у него «лишнюю» площадь (d4, e4, f4). Чёрный король пытается оббежать королевскую стенку по вертикалям «g» и «h», но...

4. . . . ♚e5 – f5

? * ? * ?

5. _____

5. ♞d3 – d4 . . .

Попытка вырваться из плена не удалась. Ладья снова ограничила короля. Теперь у чёрного короля осталось 16 клеток.

5. . . . ♔f5 – e5

? * ? * ?

6. _____

6. ♕e3 – d3! . . .

Ладья стоит хорошо, поэтому белому королю приходится отступить – он защищает свою ладью.

5

2

5

Отступление – но ненадолго, через ход отступление короля противника продолжается. Главное, что «комната» у короля не увеличилась.

6. . . . ♔e5 – f5
 7. ♖d4 – e4 ♕f5 – f6

Ладья сразу бросилась уменьшать площадь, и королю приходится отступать. Куда пойти нашему королю-столбу?

? * ? * ?

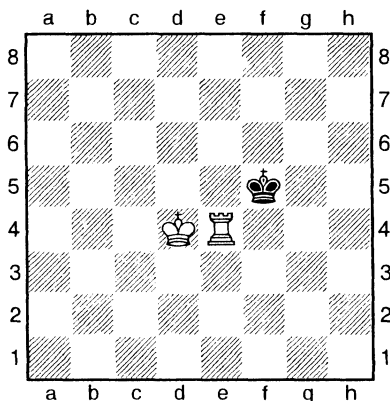
8. _____

2

8. ♔d3 – d4 . . .

Ладья двигаться не может, так как король вырвется на свободу. Надо двигаться королём – вдоль ДЛИННОЙ стенки, чтобы комната была не вытянутой, а квадратной.

8. . . . ♔f6 – f5



9. ♔d4 – d5 ♕f5 – f6
 10. ♖e4 – e5 ♔f6 – g6
 ? * ? * ?

11. _____

2

11. ♔d5 – e6 . . .

Король выполняет роль «зеркальной стены».

11. . . . ♔g6 – g7
 ? * ? * ?

12. _____

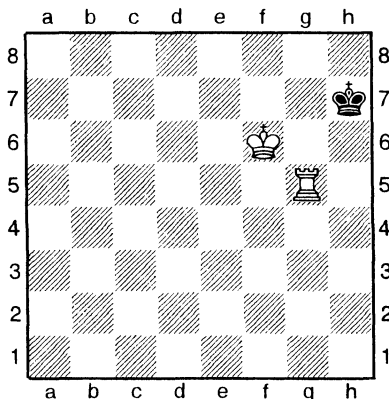
12. ♞e5 – g5+ ♔g7 – h6

2

Король чёрных почти прижат в угол, поэтому здесь можно чуть нарушить правила СТЕНЫ и СТОЛБА. Почему хуже 13. ... ♔g7–f8? Найдите сами, как белые дают мат в два хода?

13. ♔e6 – f6 ♔h6 – h7

У короля осталась уже не комната, а узкий коридор в 3 клетки. Теперь белые ставят мат разными способами не позднее 3-го хода! Но существует опасность – при невнимательной игре возможен ПАТ! Не стоит СТЕНКЕ-ладье двигаться вперёд, уменьшая площадь короля до одной клетки. 14. ♞g5–g6 ♔h7–h8 15. ♞g6–g7?? – королю с h8 некуда ходить. Будь внимательнее!



·
? * ? * ?

14. _____

14. ♔f6 – f7 ♔h7 – h6

2

Если ты нашёл этот или другой из 20 способов поставить мат в три хода, то получай очки.

? * ? * ?

3

15. _____

15. ♔g5 - a5 . . .

Или любое другое отступление по 5-й горизонтали. Выжидаем, когда король вернётся на h7.

15. . . . ♖h6 - h7

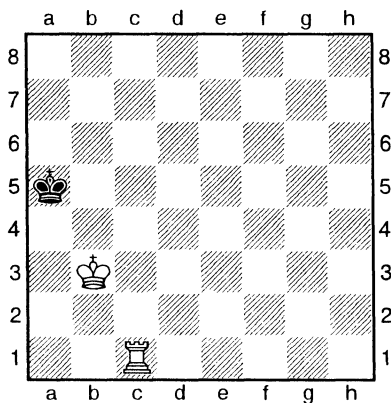
16. ♔a5 - h5×.

Получи столько же очков, если ты поставил мат таким симпатичным способом 14. ♔g5-h5+

5 ♜h7-g8 15. ♔h5-h1 ♜g8-f8 16. ♔h1-h8×.

Какой мат тебе больше нравится, такой и ставь. Главное, чтобы результат был одинаковым.

В этом задании задача белых – поставить мат чёрному королю. Но одно условие: ладья имеет право сделать всего ОДИН (!) ход. Так что наступать и оттеснять противника будет только король.



? * ? * ?

1. _____

1. ♜b3 - c4! . . .

4

Белые приглашают чёрного короля посетить поле a4. На 1. ... ♔a5-a4? следует 2. ♚c1-a1×.

Отступать вверх на a6 невыгодно, так как чёрные сразу теряют ещё одну линию.

1. . . . ♔a5 - b6
? * ? * ?

2. _____

2. ♔c4 - b4

Белый король смотрится в ЗЕРКАЛО и открывает дорогу СТЕНКЕ «с».

2. . . . ♔b6 - a6
? * ? * ?

3. _____

3. ♔b4 - c5 ♔a6 - b7

И снова король движется по диагонали, заставляя чёрных уступить ещё одну линию. Уже проходили: 3. ... ♔a6-a5? 4. ♚c1-a1×.

4. ♔c5 - b5 ♔b7 - a7

5. ♔b5 - c6 ♔a7 - b8

6. ♔c6 - b6 ♔b8 - a8

Надеемся, что ты понял механизм оттеснения чёрного короля на край доски.

Доска кончилась, чёрному королю отступать некуда. Что делать теперь?

? * ? * ?

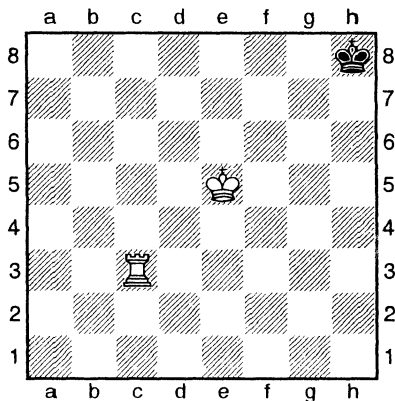
7. _____

7. ♚c1 - c8×.

Главное условие выполнено – всю работу по оттеснению сделал белый король. Ладья нанесла всего ОДИН, но решающий удар.

И последняя ладейная задача.

Поставь мат в 3 хода.



? * ? * ?

1. _____

5

1. ♔e5 - f6 . . .

Только этот ход даёт возможность сэкономить время. Если «отрезать» чёрного короля ладьёй,

то успеха белые добьются только за 4 хода

1. ♖c3-g3(1. ♖c3-c7) ♔h8-h7 2. ♔e5-f6 ♔h7-h8

3. ♔f6-f7 ♔h8-h7 4. ♖g3-h3♔.

Белый король направляет своего противника по одному из двух коридоров – либо по 8-й горизонтали, либо по вертикали «h».

1. . . . ♔h8 - h7

? * ? * ?

2. _____

2

2. ♖c3 - c8 ♔h7 - h6

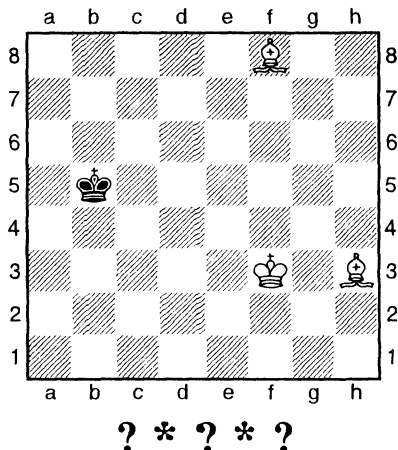
Заставляя чёрного короля стать напротив своего белого коллеги, который контролирует 3 поля.

3. ♖c8 - h8×.

И другой коридор для короля быстро заканчивается 1. ... ♔h8-g8 2. ♖c3-h3 ♔g8-f8 3. ♖h3-h8×.

7. Как два слона на флоте служили

Слоны по морям-океанам, в отличие от китов, не плавают. Но сегодня мы их это делать научим. Будут они сегодня у нас в море Шахматном рыбку Золотую ловить. То есть два слона отыщут короля противника и поставят ему мат.



1. _____

1. ♔f3 - e4 ♕b5 - c4

Основная задача — научиться взаимодействовать различными фигурами. Белые разбежались по доске и нужно их собрать. Начнём, конечно, с короля. Если есть возможность — поставьте его сразу в центр доски. Сразу договоримся, что продолжений в партии много, но не все лучшие.

2. ♕h3 - e6+ ♔c4 - c3

? * ? * ?

3. _____

3. ♕f8 - g7+ ♔c3 - b4

Слоны стали на соседние диагонали и начали взаимодействовать друг с другом.

Сейчас доска разделена слонами на две части и чёрный король может выбрать, в какой половине доски ему находиться, но, как мы увидим чуть позднее, это не меняет дела.

? * ? * ?

4. _____

2

4. ♔g7 - d4+ ♚b4 - b5

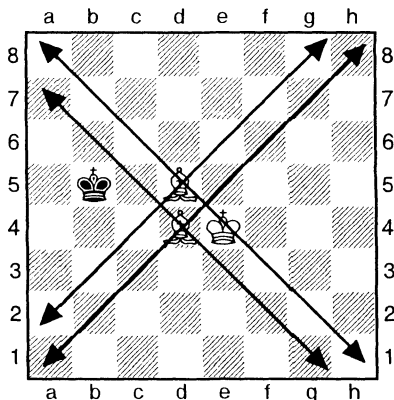
? * ? * ?

5. _____

2

5. ♔e6 - d5 . . .

Слоны объединились с королём и разделили доску на четыре сектора. Включим современный «ЛОКАТОР» и проверим, в каком слоновом секторе-сачке находится король-золотая рыбка.



Это имеет значение, так как нужно определить, на какой край доски вытягивать рыбку. В нашем случае это вертикаль «а». Если бы король на 3-м ходу предпочёл бы уйти в другом направлении, то слоны бы его всё равно поймали: 3. ... ♚c3-d2 4. ♔g7-d4 ♚d2-e2 5. ♔e6-c4+ ♚e2-d2. Тогда бы рыбку вытягивали на 1-ю горизонталь.

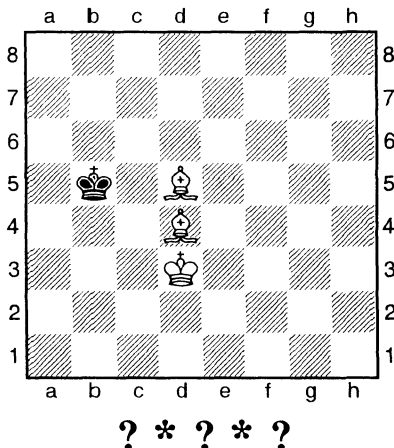
Кстати, первые ходы можно делать, не обращая на вражеского короля никакого внимания!

5. $\dots \text{♔b5} - \text{b4}$
? * ? * ?

6. _____

6. $\text{♔e4} - \text{d3}$ $\text{♔b4} - \text{b5}$

К слонам подходит белый король, и все три фигуры становятся вместе, в одном ряду. Первая часть ловли чёрного короля полностью закончена, теперь пора начать на него наступление. Рыбку надо вытащить на берег, и слоны плетут косичку.



7. _____

7. $\text{♔d3} - \text{c3}$ $\text{♔b5} - \text{a4}$

Именно король должен идти вперёд и отнимать у своего коллеги «лишние» поля. Если сначала вперёд пойдут слоны: 7. $\text{♘d5} - \text{c4} + ?$ $\text{♔b5} - \text{c6}$; 7. $\text{♘d4} - \text{c3}?$ $\text{♔b5} - \text{c5}$, то король взрвется из сетей.

? * ? * ?

8. _____

8. $\text{♘d5} - \text{c4}$ $\text{♔a4} - \text{a5}$

Начинать надо именно с белого слона, подводя его под защиту короля. Потерей времени будет 8. ♘d4-c5 ? ♙a5-b5 9. ♙c3-d4 .

? * ? * ?

9. _____

2

9. ♘d4-c5 ♙a5-a4

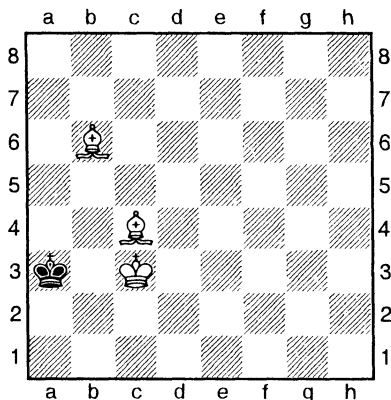
Троица друзей перешла с вертикали «с» на «d». «Косичка» – перекрёстное движение слонов, получилась не такой уж длинной, в этой – всего одно «морское звено» с d4-c5 до c4-d5.

? * ? * ?

10. _____

10. ♘c5-b6 ♙a4-a3

Слоны разрывают косичку. Её плетение больше продолжать не стоит – часто дети увлекаются и ставят пат 10. ♘c5-b4 ? =.



Эта позиция могла получиться на ход раньше. 7. ... ♙b5-a5 ? 8. ♘d5-c4 ♙a5-a4 9. ♘d4-b6 . Белый слон сэкономил ход. Раз нельзя поджарить короля-рыбку сразу на берегу, то ясно, что ужин состоится в углу. Причём в том, к которому находится ближе главный рыболов – белый король.

? * ? * ?

11. _____

11. ♗c4 - b5 ♔a3 - a2

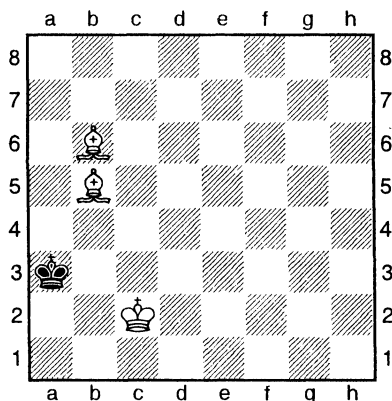
Слоны, начиная с поля а5, поочерёдно отнимают поля у чёрного короля, загоняя того на а1.

? * ? * ?

12. _____

12. ♔c3 - c2 ♔a2 - a3

Король чёрных стремится оббежать главного рыбака по краю, но белый король моментально пресекает эту попытку. Он держит сразу три поля. Тогда чёрный король бросается обратно.



? * ? * ?

13. _____

13. ♗b6 - c5+ ♔a3 - a2

Слоны затыкают последнюю дырку в рыболовной сетке. И вскоре рыбка поджарена.

14. ♗b5 - c4+ ♔a2 - a1

15. ♗c5 - d4×

Ферзевые окончания

8. а) Потолкаемся плечом

Довольно часто в процессе игры тебе или твоему сопернику удаётся добиться большого преимущества: на шахматной доске остаётся ферзь против пешки. Короли, конечно, не в счёт. Задача для сильнейшей стороны: уничтожить оставшуюся пешку и поставить мат; для слабейшей: довести свою пешку до последней линии. Но, несмотря на огромное преимущество, победа достигается не так то просто. А какие приёмы тебе следует применить для победы, мы сейчас и узнаем.

Посмотри на позицию. Пешке e4 осталось целых три хода до поля превращения.

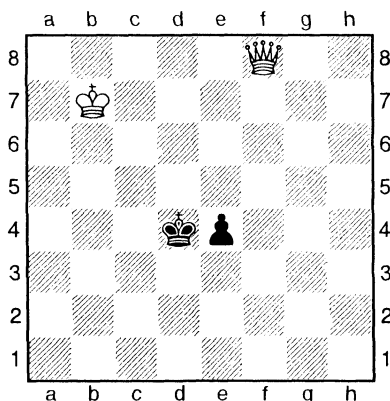
50 очков

начисляется
за решение
всех ТЕСТОВ

«Ферзевые окончания»:

1. Потолкаемся плечом
2. Ферзевые лесенки
3. Латовые гнездышки

 = 5



? * ? * ?

1. _____

1

1. ♔f8 - f1

Самое простое. Выигрыш в этой позиции достигается различными способами, но этот самый точный. Зачем мудрить, если всё можно сделать легко. Ферзь белых успевает обогнать пешку.

1. . . . e4 - e3

Вперёд может пойти король 1. ... ♔d4-e3.

Но это продолжение схоже с продолжением в нашей партии.

? * ? * ?

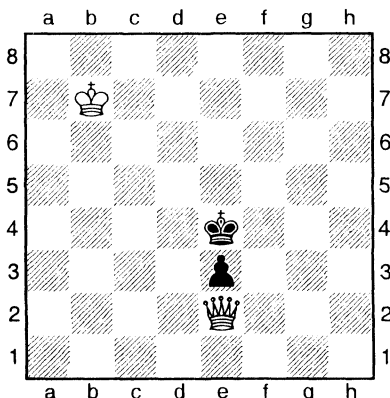
2. _____

2. ♔f1 - e2 . . .

Полдела сделано. Теперь пешка вперёд пойти не сможет, а король сам согнать ферзя не сумеет.

2. . . . ♕d4 - e4

Чёрный король вынужден ходить, держась рукой за пешку, иначе она погибнет.



Ферзь встал впереди пешки и загородил ей дорогу. Он организовал БЛОКАДУ пешки. Посчитаем теперь количество нападения и защит. Одно нападение на пешку ферзя равно одной защите короля. Бить пешку нельзя.

? * ? * ?

3. _____

3. ♕b7 - b6 . . .

Ферзю необходима помощь белого короля.

3. . . . ♔e4 - d4

Чёрный король пытается помешать.

? * ? * ?

4. _____

1

4. ♔b6 - b5

«Отважные герои всегда идут в обход». Раз нельзя подойти сверху, то король заходит сбоку.

4. . . . ♔d4 - e4

Чёрному королю приходится отступить.

? * ? * ?

5. _____

1

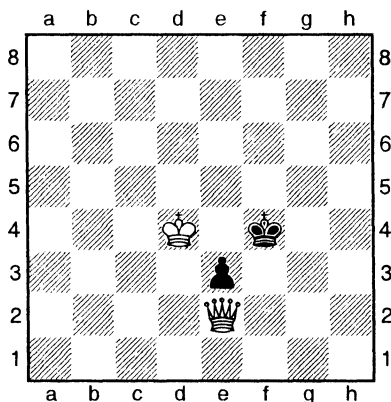
5. ♔b5 - c4

Белый король смело налетает на короля противника, заставляя того пятиться.

5. . . . ♔e4 - f4

6. ♔c4 - d4

Теперь на пешку два нападения и у чёрных нет защит. Белый король использовал приём **ОТГАЛКИВАНИЯ ПЛЕЧОМ**. Так можно побеждать в тех случаях, если пешке осталось до последней горизонтали две и более клеток.



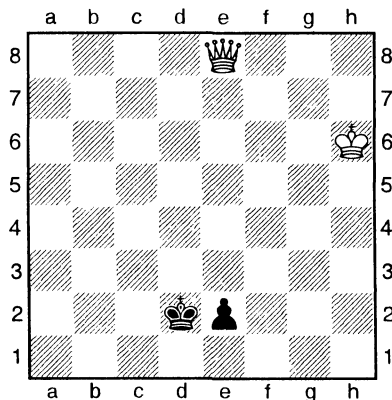
6. . . . ♔f4 - f5

7. ♕e2 : e3

б) Ферзевые лесенки

Гораздо труднее добиться победы, если пешка находится на 2 (7)-й предпоследней линии и ей всего один ход до поля превращения. Чёрный король рядом и помогает своей пешке. У его белого коллеги нет времени, чтобы приблизиться хотя бы на одну клетку к противнику.

Белому ферзю не обогнать пешку, так как доска кончилась, и не удаётся забраться на поле перед пешкой, чтобы организовать «блокаду». Чёрный король всё время защищает пешку и поле e1. Но существует интересный манёвр, с помощью которого белые приближаются к чёрным и заставляют их принять невыгодное положение.



? * ? * ?

1. _____

1. ♔e8 - d7+ ♕d2 - c2

2

Чёрному королю невыгодно держать оборону по 3-й горизонтали, так как белый ферзь берёт под контроль поле превращения пешки и в этот момент приближается белый король 1. ... ♔d2-e3
2. ♕d7-e6+ ♕e3-f3 3. ♔h6-g5.

А вот отойти от пешки чёрный король право имеет. В этот момент ферзь на неё не нападает и при ошибке белых пешка сразу же станет ферзём.

? * ? * ?

2. _____

2. ♔d7 - e6 . . .

1

1

Беря под контроль поле e1. Ферзь может спускаться и с помощью шахов 2. ♔d7 - c6+.

2. . . . ♔c2 - d2

? * ? * ?

3. _____

1

3. ♔e6 - d5+ ♔d2 - c2

4. ♔d5 - e4 ♔c2 - d2

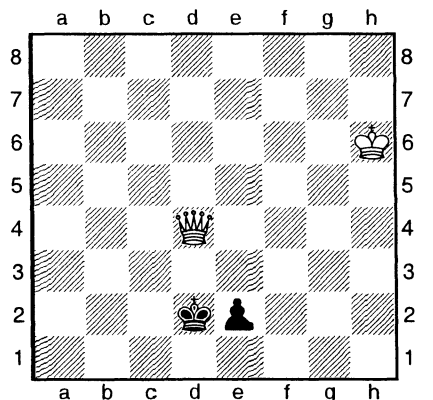
? * ? * ?

5. _____

2

5. ♔e4 - d4+ . . .

Раз ферзю спускаться сразу нельзя - значит надо потоптаться на 4-м этаже.



5. . . . ♔d2 - c2

? * ? * ?

6. _____

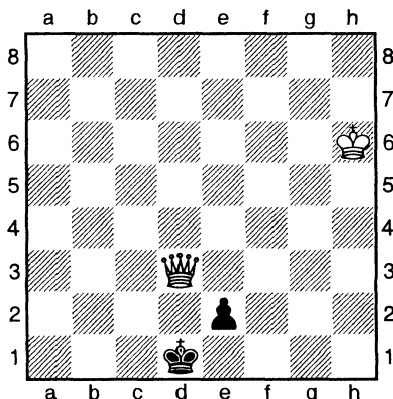
6. ♔d4 - e3 ♚c2 - d1

Спуск продолжен. Важный момент в партии. Ферзь отнимает у короля поле d2 и заставляет того перейти на 1-й этаж.

? * ? * ?

7. _____

7. ♕e3 - d3+ . . .



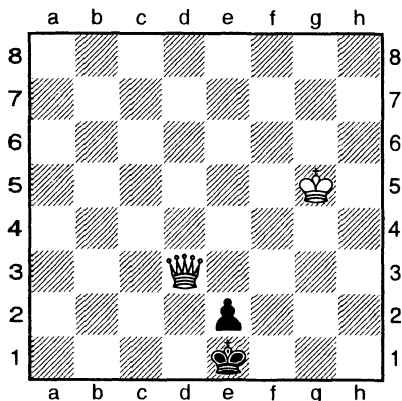
Белый ферзь приблизился с 8-й горизонтали к чёрным с помощью шахов и нападений на пешку как бы «по лесенке». Сейчас перед чёрными очень неприятный выбор: либо сразу отойти от пешки на c1, либо своим же королём заблокировать движение своей пешки. Белые поставили чёрных в положение ЦУГЦВАНГА.

7. . . . ♚d1 - e1

? * ? * ?

8. _____

8. ♚h6 - g5 . . .



Оказывается, вся эта длинная серия ходов была сделана для того, чтобы загнать чёрного короля за свою же пешку. И всё для того, чтобы белые могли сделать почти незаметный ход королём.

8. . . . ♔e1 – f2

Если чёрные хотят подольше помучиться, то их король не должен попадаться под связку 8. ... ♔e1-f1? Тогда белые сразу приблизятся королём ещё на одну клетку.

? * ? * ?

9. _____

9. ♕d3 – f5+ . . .

Конечно, не хочется пожилому ферзю снова подниматься по лестнице, а что делать? Как на зимней горке: хочешь быстро съехать – поднимайся ножками вверх.

9. . . . ♔f2 – g2

Теперь для тебя всё уже знакомо. Попробуй загони сам чёрного короля за пешку на поле e1. Только не подглядывай!

10. ♕f5 – g4+ ♔g2 – f2

11. ♕g4 – f4+ ♔f2 – g2

12. ♕f4 – e3 ♔g1 – f1

13. ♔e3 – f3+ ♕f1 – e1

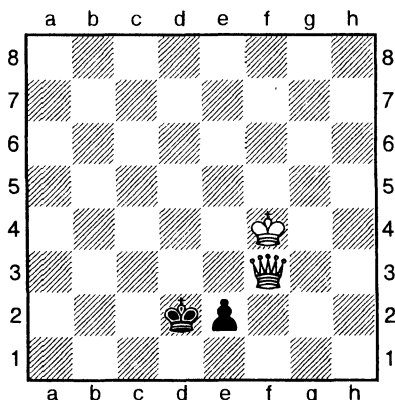
14. ♖g5 – f4 . . .

Белые вновь с помощью «лесенки», поставили чёрных в положение цугцванга, заставили опять заблокировать движение своей пешки королём и ещё ближе подтянули своего короля. Подобные манёвры повторяются до тех пор, пока белые не создадут двойное нападение на пешку.

Всё время требуется точная игра, белые ни на один ход не дают передышки королю чёрных, боясь, что пешка проскользнет в ферзи.

«Лесенка», цугцванг и блокада – эти шахматные приёмы помогают белым добиться победы.

14. . . . ♔e1 – d2



? * ? * ?

15. _____

15. ♔f3 – e3+ . . .

Можно воспользоваться тем, что белый король подошёл достаточно близко и подниматься вверх по лесенке теперь не надо. Поэтому ферзь сразу загоняет чёрного короля на место.

15. . . . ♕d2 – d1

16. ♔e3 – d3+ ♚d1 – e1

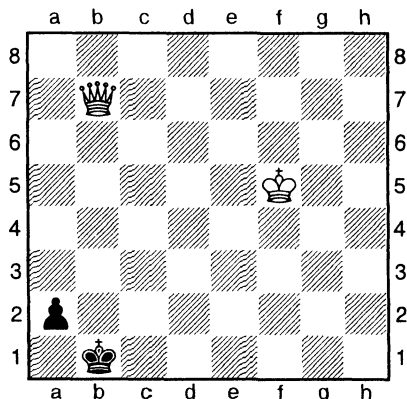
17. ♚f4 – f3

Король создаёт второе нападение на пешку и чёрным пора сдаваться.

Победа достигается всеми перечисленными выше приёмами, но при одном условии: пешки должны находиться на вертикалях **b, d, e, g**.

с) Патовые гнёздышки

Сложнее приходится ферзю, если пешки находятся на вертикалях **a, c, f, h**. При приближении ферзя короли ныряют в патовые «гнёзда» и не дают приблизиться королям противника.



Ходы ферзём по лесенке тебе уже знакомы, поэтому научимся защищаться чёрными.

1. ♔c8 – b7+ . . .
? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . ♚b1 – a1!!

Если в предыдущем примере король отходил от пешки и его буквально силой приходилось загонять за неё, то теперь он сам ныряет за пешку!

Белый король не может больше приближаться
 2. ♔f5-e4? =, так как это будет последний ход в партии. Чёрный король находится в уютном патовом гнезде и выходить оттуда сам не собирается.

2. ♚b7 - a6 . . .

Приходится короля распатовывать.

2. . . . ♔a1 - b2

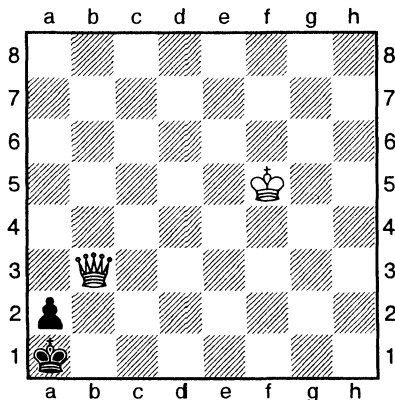
3. ♚a6 - b5+ ♔b2 - a1

4. ♚b5 - a4 ♔a1 - b2

5. ♚a4 - b4+ ♔b2 - a1

6. ♚b4 - a3 ♔a1 - b1

7. ♚a3 - b3+ ♔b1 - a1



Конечно, белым надо подойти, чтобы посмотреть, что делать дальше. Чёрный король по-прежнему ныряет в «патовое гнездышко».

8. ♚b3 - d1+ ♔a1 - b2

9. ♚d1 - d2+ . . .

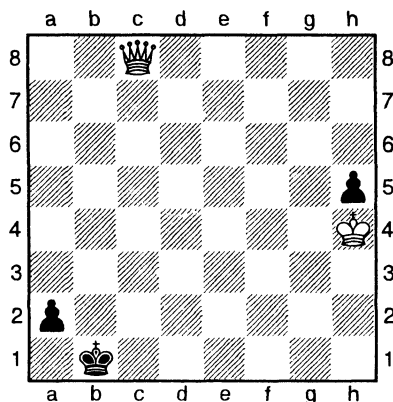
? * ? * ?

9. . . . _____

9. . . . ♔b2 - b1!!

А вот сейчас подобные нырки могут оказаться смертельными 9. ... ♔b2-a1?? 10. ♚d2-c1×. Чёрному королю надо оставаться на полях b1 и b2.

Выиграть подобную позицию можно в двух случаях. Во-первых, если у слабой стороны есть «вредная» пешка.



Выигрыш достигается следующим образом.

1. ♛c8 – b7+ ♔b1 – a1

Король мог отойти на c1 или c2, но мы думаем, что по лесенке ты уже научился спускаться.

? * ? * ?

2. _____

5

2. ♔h4 – g5! h5 – h4

На доске пат королю, но ходы у чёрных всё же есть – двигаться начинает чёрная пешка.

? * ? * ?

3. _____

1

3. ♛b7 – b3 h4 – h3

? * ? * ?

4. _____

2

4. ♛b3 – c2 h3 – h2

Белые с пользой используют дополнительные ходы для перевода ферзя.

Главное то, что король не может покинуть свою квартирку.

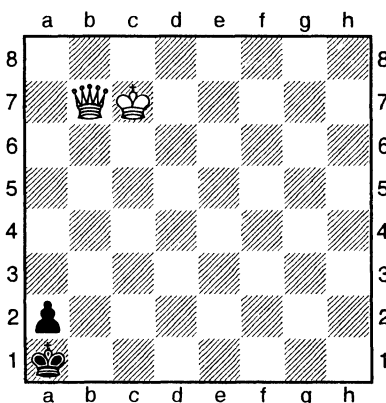
? * ? * ?

5. _____

5. ♔c2 - c1×

1

Во-вторых, если король может приблизиться к противнику, чтобы помочь своему ферзю. Разберём пример, где белые одерживают победу.



? * ? * ?

1. _____

1. ♔c7 - b6 ♕a1 - b2

Король мешает своему ферзю поставить пат королю противника!

? * ? * ?

2. _____

2. ♕b6 - c5+ ♕b2 - c2

Теперь уже Его Величество спускается по лесенке. Ничего не меняет 2. ... ♕b2-a1 3. ♕c5-b4. Выигрыш даже легче, чем в партии.

1

? * ? * ?

3. _____

1

3. ♖b7 - g2+ ♔c2 - b1

Ферзь не хочет больше прятаться за спиной короля и оттесняет короля на край доски. Плохо

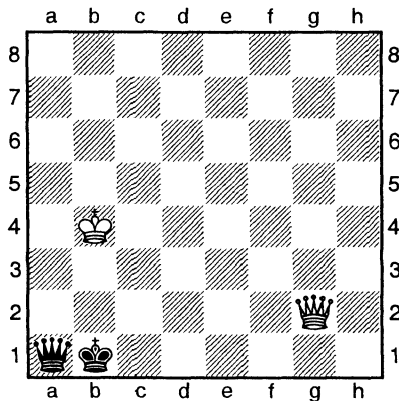
3. ... ♔c2-b3? 4. ♚g2-g7 ♔b3-c2 5. ♚g7-a1+-.

? * ? * ?

4. _____

1

4. ♔c5 - b4! a2 - a1♚



Решающий ход в партии. Белые не боятся появления нового ферзя. Те же варианты в случае появления ладьи и слона. Ну, а с появившимся конём белые легко справятся.

? * ? * ?

5. _____

1

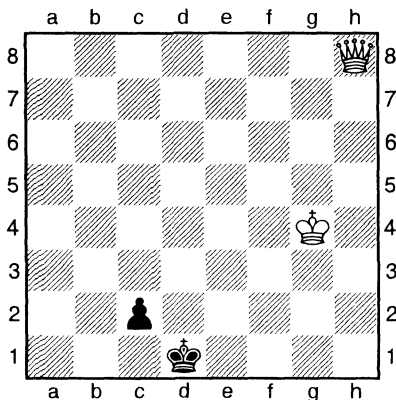
5. ♔b4 - b3 ♚a1 - f6

У чёрного ферзя 14 возможных ходов. Есть ход и у короля. Но у чёрных полный пугцванг.

6. ♚g2 - c2+ ♔b1 - a1

7. ♚c2 - a2×

Теперь к пешкам «с» и «f». Последняя позиция на тему «как ферзь с пешкой боролся». Это окончание научимся играть за белых и за чёрных.



1. ♛h8 – d4+ . . .

Ферзь сразу значительно приблизился.

? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . ♔d1 – c1!

На первый взгляд странный ход. Куда идёт король? Зачем он забрался за пешку?

? * ? * ?

2. _____

2. ♛d4 – b4! . . .

Иначе король прорвётся к угловому полю a1. Грубой ошибкой будет 2. ♔g4–f3??

? * ? * ?

2. . . . _____

2. . . . ♔c1 – b1

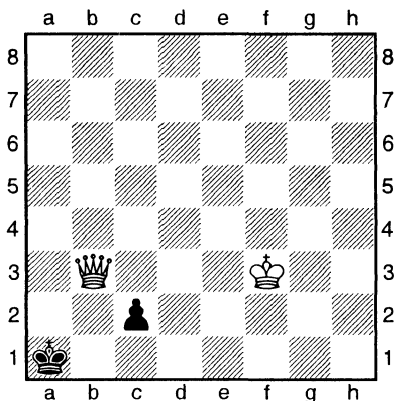
Чёрный король прорывается на левую сторону от пешки и терпеливо ждёт 3. ♛d4–b4+ ♔b1–a2

4. ♛b4–c3 ♔a2–b1 5. ♛c3–b3+

? * ? * ?

5. . . . _____

5. . . . ♔c1 - a1!



К ушать подано! Но брать пешку нельзя — будет пат. Опять «патовое гнездышко»!

Снова возвращаемся к 2. ♕d4-b4! После этого хода чёрному королю приходится возвратиться в центр доски. Это выгодно белым.

2. . . . ♔c1 - d1
? * ? * ?

3. _____

3. ♕b4 - b3 ♔d1 - d2

Связка не даёт пешке двигаться.

? * ? * ?

4. _____

4. ♕b3 - b2 ♔d2 - d1

Снова связка. Белый ферзь окончательно лишает чёрного короля возможности даже думать о спасительном угле «a1».

? * ? * ?

5. _____

5. ♔g4 - f3! ♔d1 - d2

Манёвры ферзя помогли белым выиграть время для приближения короля. Разрешая чёрным поставить ферзя 5. ... c2-c1 ♖?? 6. ♖b2-e2X.

1

? * ? * ?

6. _____

6. ♔f3 - e4 ♔d2 - d1

Пока чёрный король под связкой, его белый коллега снова приближается по вертикалям.

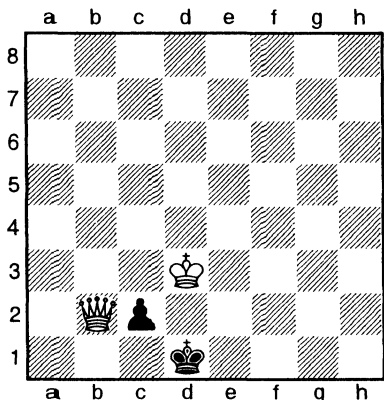
1

? * ? * ?

7. _____

7. ♔e4 - d3 . . .

1



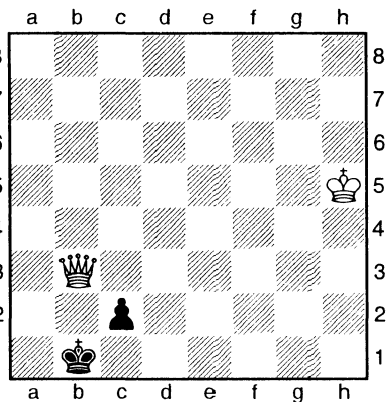
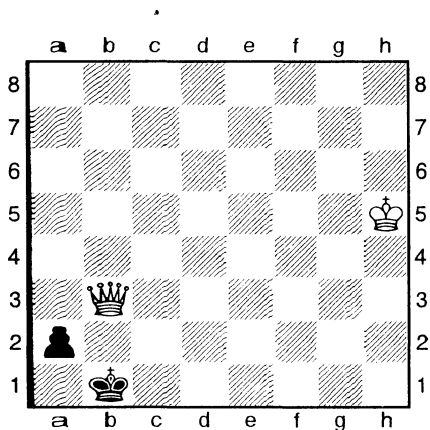
7. . . . c2 - c1 ♖

А что делать?! У чёрных позиция цугцванга, то есть неприятный выбор: хочешь отдавай дорожную пешку, хочешь получай мат.

8. ♖b2 - e2X.

9. Удивительные позиции

Когда мы с тобой учились спускаться по ферзевой лесенке, то познакомились с двумя удивительными позициями:



В этих позициях, несмотря на огромный материальный перевес, белые выиграть не могут.

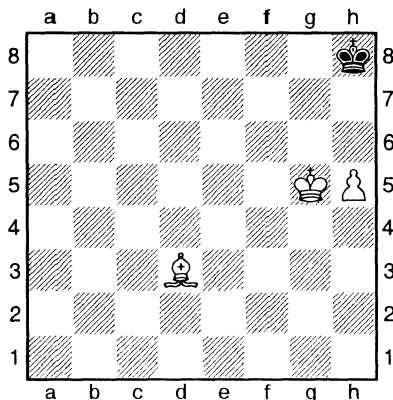
Действительно, в обеих позициях чёрные играют 1. ... ♟b1-a1 , и белые вынуждены в первой позиции выпустить чёрного короля из патового гнездышка, а во второй позиции не могут взять пешку с2 из-за пата чёрному королю.

Подобные удивительные позиции, где, несмотря на большой материальный перевес, сильнейшая сторона не может добиться победы, ты должен хорошо запомнить.

Давай познакомимся с ними.

У белых лишние слон и крайняя пешка, но выиграть они не могут, так как им не удаётся выгнать чёрного короля из угла.

Попробуем это сделать. Кажется, что преимущество белых большое и победа близка.



1. h5 – h6 ♔h8 – g8
2. ♔g5 – g6 ♔g8 – h8
3. ♔g6 – f6

Нельзя двигать пешку на h7, так как чёрным пат: 3. h6–h7? =.

3. . . . ♔h8 – g8
4. h6 – h7+ . . .

А что делать?

4. . . . ♔g8 – h8
5. ♔f6 – g6

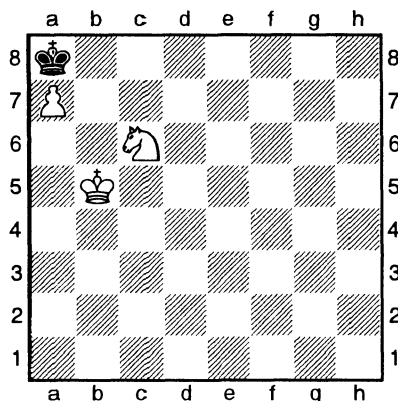
И опять белый король должен уступить своему чёрному коллеге поле g7 – 5. ♗f6–g5 ♗h8–g7 6. ♗g5–h5 ♗g7–h8 7. ♗h5–h6 =. Ничья.

Другое дело, если бы у тебя был чернополюсный слон, то ты бы легко провёл пешку в ферзи и добился победы.

Хорошенько запомни правило:

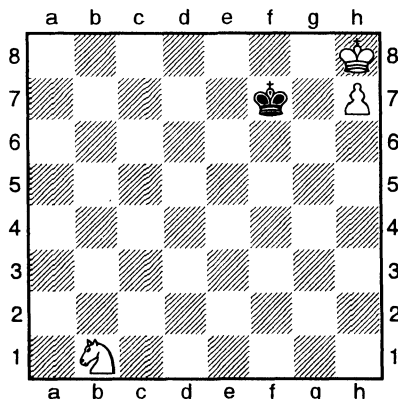
**Крайняя пешка и слон
не могут выиграть,
если слон не контролирует
поле превращения пешки.**

Следующая позиция.



У белых лишние конь и крайняя пешка, но выиграть белые не могут, так как чёрный король навечно поселился в углу, выходя на прогулку на поле b7. Пешка белых поспешила забраться на a7. Если бы она была более терпеливой и осталась на a6, то чёрному королю не сдобровать. Белые поставили бы короля на b6, коня на d5 (или b5, e6), и ты сам можешь убедиться, что чёрный король бессилен помешать пешке стать ферзём.

Ещё одна позиция, где лишний конь и пешка не приносят победы против одинокого короля.



Чёрный король ходит по полям f7, f8 и не выпускает белого собрата из угла. А лишний белый конь не может ничем помочь своему повелителю.

Действительно, после

1. ♖b1 – c3 ♔f7 – f8
2. ♖c3 – e4 ♔f8 – f7
3. ♖e4 – g5+ ♔f7 – f8

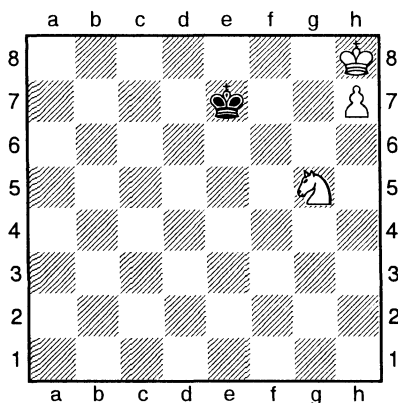
конь должен уступить чёрному королю поле f7, а после

4. ♖g5 – e6+ ♔f8 – f7 поле f8.

Выиграть белым не удаётся потому, что после каждого прыжка конь оказывается на клетке другого цвета. То же делает и чёрный король. Ему шахи не страшны, а наоборот, даже приятны!

Если бы в позиции на диаграмме был ход чёрных, то их ждало бы поражение.

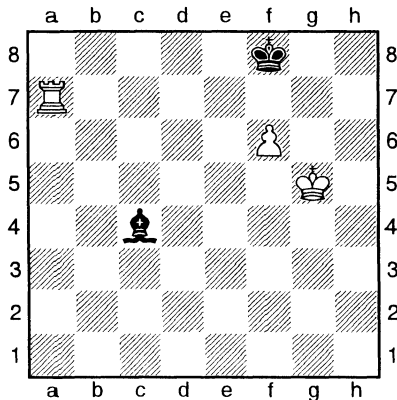
1. . . . ♔f7 – f8
2. ♖b1 – c3 ♔f8 – f7
3. ♖c3 – e4 ♔f7 – f8
4. ♖e4 – g5 ♔f8 – e7



5. ♔h8 – g7 +–

Поле f7 недоступно для чёрного короля, и белый король обретает свободу. А шахи коню для победы не понадобились!

Обязательно надо знать и следующую позицию.
Э. Дель-Рио, 1750 год.



У белых лишнее качество и пешка, кроме того, чёрный король отрезан по 8-й горизонтали. Но белый король не может принять активное участие в игре, так как поля e6 и g6 ему недоступны.

1. ♖a7 – c7 . . .
? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . ♙c4 – a2

Чтобы сделать ничью, достаточно находиться на диагонали «a2–g8».

2. ♖c7 – b7 ♙a2 – c4

Разберём другие продолжения. Теперь белый король пытается маневрировать, надеясь обмануть чёрного слона 1. ♘g5–f5 ♙c4–b3 2. ♘f5–g6 ...

? * ? * ?

2. . . . _____

2. . . . ♙b3 – c2+

Если белый король надумает прорваться на 6-ю горизонталь, то слон тут же выгоняет его по другой диагонали «b1–h7» – 3. ♘g6–g5 ♙c2–b3 =.

А что делать, если на штурм чёрных позиций пойдёт пешка 1. $f6-f7$?

? * ? * ?

1. . . . _____

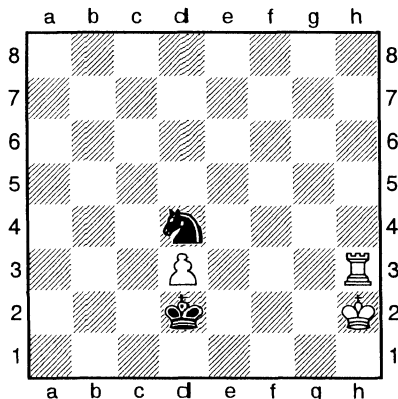
1. . . . $\text{♔}f8 - g7!!$

5

Чёрный король занимает оппозицию, и поле g6 опять недоступно для белого короля.

Грубой ошибкой было бы 1. ... $\text{♔}c4:f7??$, тут же белый король прорывается вперёд 2. $\text{♔}g5-f6$ $\text{♔}f7-e8$, далее следует связка 3. $\text{♖}a7-a8$, и чёрные теряют слона.

Одинокий конь также может иногда сделать ничью против ладьи и пешки. Посмотрим этюд Р. Файна, 1941 год.



Ладья должна защищать пешку. Задача белых, прорваться королём на e4, чтобы согнать коня и освободить ладью от защиты пешки.

1. $\text{♔}h2 - g2$. . .
? * ? * ?

1. . . . _____

1. . . . $\text{♔}d2 - e2!$

4

Оттолкнуть короля «плечом» не удаётся. Чёрный король тут же поднимает свой «зеркальный» щит, и поля f1, f2, f3 под контролем.

2. ♖h3 – g3 . . .

Хитрая белая ладья предлагает королю вы-
браться через форточку h3 за её спиной. Но...

? * ? * ?

2. . . . _____

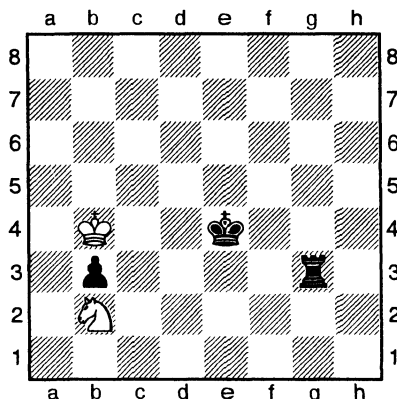
2. . . . ♔d4 – f5!

Чёрный конь тут же возвращает ладью на место. На королевском фланге у белых слишком мало места и им развернуться не удаётся.

3. ♖g3 – h3 ♔f5 – d4

Так мы уже стояли. Ничья.

Удивительная позиция возникла в партии двух однофамильцев: второго чемпиона мира Эммануила Ласкера и американского гроссмейстера Эдуарда Ласкера (Нью-Йорк, 1924 год).



1. . . . ♔f4 – e4

Чёрная ладья вынуждена защищать пешку, а чёрный король не может подойти к своей пешке и согнать чёрного короля.

? * ? * ?

2. _____

2. ♘b2 - a4 . . .

Выходить на встречу чёрному королю вряд ли стоит, белый король и так контролирует все поля на подходе к чёрной пешке. Поэтому чемпион мира, закрыв ворота «крепости», терпеливо ждёт, что же предпримет его противник.

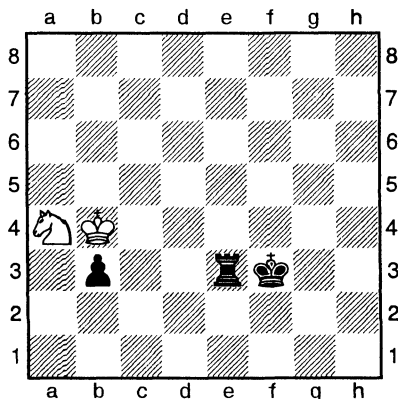
2. . . . ♔e4 - d4

3. ♘a4 - b2 ♖g3 - f3

4. ♘b2 - a4 ♖f3 - e3

5. ♘a4 - b2 ♔d4 - e4

6. ♘b2 - a4 ♔e4 - f3



? * ? * ?

7. _____

7. ♔b4 - a3 ♔f3 - e4

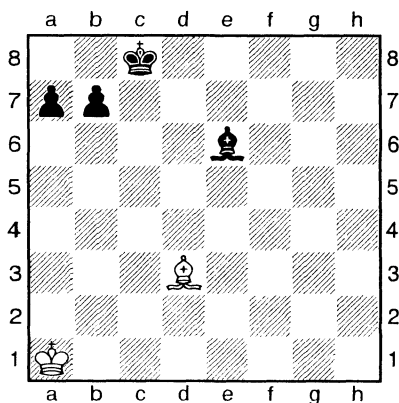
8. ♔a3 - b4 ♔e4 - d4

9. ♘a4 - b2

Чёрные не могут усилить свою позицию.

Если чёрный король, обойдя ладью, попытается прорваться по 2-й горизонтали, то пешка гибнет после 7. ... ♔f3-e2 8. ♔a3-b2 ♔e2-d2 9. ♘a4-c5.

Попробуй без наших подсказок сам определить, как закончится партия, и покажи, как этот результат достигается.



У чёрных две лишних пешки. Ход белых. Назови результат партии.

? * ? * ?

Ничья

Если ты правильно назвал закономерный результат, покажи, как ты это собираешься сделать.

? * ? * ?

1. _____

1. ♔d3 - a6 b7 : a6 =

Как известно крайняя пешка и слон «не того цвета» выиграть у одинокого короля не могут.

Если чёрные отойдут из под связки, то белые сами возьмут пешку 1. ... ♟c8-c7 2. ♔a6:b7 =.

Как ты заметил, что в обоих случаях чёрным не удалось избежать знакомой тебе первой удивительной позиции.

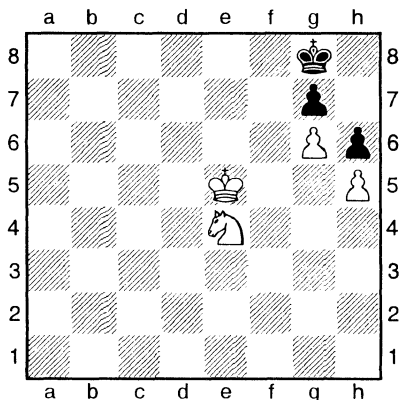
Вторая задача посложнее.

У белых лишний конь, но чёрный король уютно устроился в своём уголке.

Как должна закончиться партия?

? * ? * ?

Белые выигрывают



? * ? * ?

1. _____

1. ♔e5 - e6 . . .

Король отправляется в гости к своему чёрному коллеге. Интересно, зачем?

1. . . . ♔g8 - f8

2. ♔e6 - d7 ♔f8 - g8

Известный тебе приём - отталкивание короля противника плечом.

3. ♔d7 - e7 ♔g8 - h8

Теперь понятно. Мы загнали чёрного короля в угол. Но зачем?

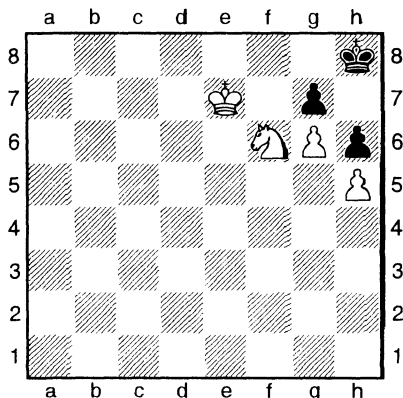
Кажется, что чёрный король укрылся в неприступном замке. Удастся ли тебе разрушить эти крепкие стены?

? * ? * ?

4. _____

4. ♕e4 - f6! . . .

Молодец! После этого хода стены превращаются в жалкие развалины.



Конечно, нельзя продолжать наступать королём: 4. ♕e7-f8?? = и на доске пат.

4. . . . g7 : f6

Легко заметить, что это единственный ход.

? * ? * ?

5. _____

5. ♖e7 - f7! . . .

Не стоит жадничать! После 5. ♖e7:f6? ♜h8-g8 6. g6-g7 ♜g8-h7 7. ♜f6-f7 = чёрный король забирется в уютное «патовое гнездышко» и вместо победы получается ничья.

5. . . . f6 - f5

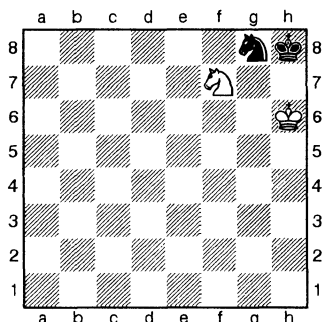
6. g6 - g7+ ♜h8 - h7

7. g7 - g8 ♚X.

Белая пешка гораздо ближе к победе.

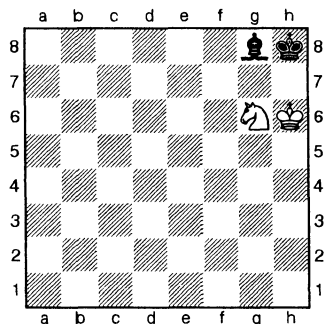
10. Рыцарские турниры

В этой главе мы начнём рассказ о борьбе различных фигур между собой. В этой борьбе фигуры, как средневековые рыцари, без участия пешек один на один решают судьбу сражения. Учитывая, что бои зачастую бывают трудными, мы продолжим наш рассказ о них в следующих книгах.

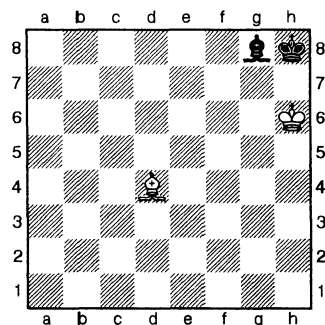


В борьбе слон против слона, конь против коня, слон против коня, выигрыш невозможен, если ни одна из сторон не желает закончить жизнь самоубийством.

Можно даже подставить свою фигуру, так как противник при всём желании не сможет королём и лёгкой фигурой сделать мат одинокому королю.

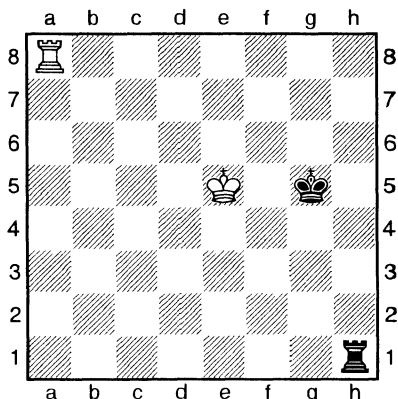


Перед нами три позиции, где поставлен мат чёрному королю, когда у противников по одной лёгкой фигуре с каждой стороны.



Но возникнуть эти позиции могут лишь при большом желании чёрных проиграть. Действительно, король чёрных сам забрался в угол, а чёрный слон или конь старательно закрыл за ним дверь — заблокировал поле g8 рядом с королём. Такая игра, где обе стороны стремятся вместе поставить мат или пат, называется кооперативной.

Поединок ладьи против ладьи, за редким исключением, заканчивается ничьей. Очень редко одна из сторон добивается победы за счёт неудачного расположения фигур противника.



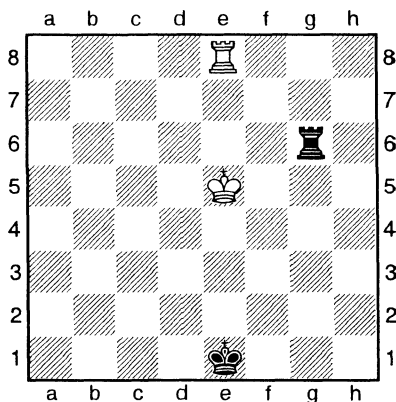
? * ? * ?

1. _____

1. $\text{♖a8} - \text{g8+}$ $\text{♔g5} - \text{h4}$

Белые оттесняют короля на вертикаль «h» и выигрывают ладью и партию после 2. ♜g8-h8+ .

А как выиграть в этой позиции?



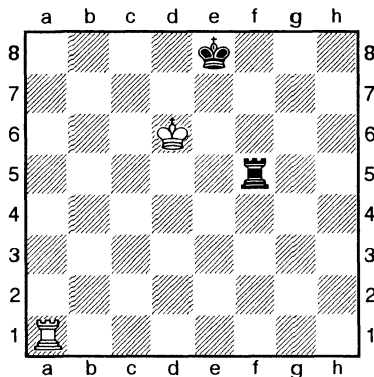
? * ? * ?

1. _____

1. ♔e5 – f5+

К выигрышу ладьи ведёт открытый шах.

Прост выигрыш в этой позиции.



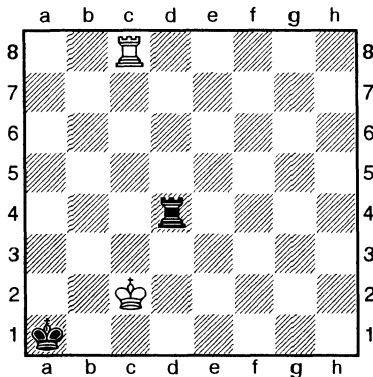
? * ? * ?

1. _____

1. ♔d6 – e6 Двойной удар на мат и ладью.

2

В этой позиции ход чёрных, им грозит быстрый мат после ♖c8–a8.



Единственная защита от этого хода

1. . . . ♖d4 – a4,

но тогда после

? * ? * ?

2. _____

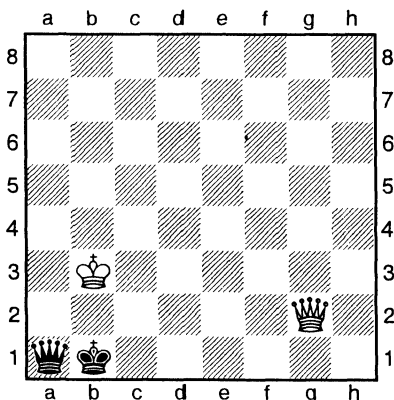
2

2. ♔c2 – b3

белые выигрывают, атакая на ладью и угрожая матом. В этой позиции сказывается плохое положение чёрного короля – он в углу.

О борьбе ладьи против слона или коня ты узнаешь во второй книге. А сможет ли ладья устоять против самого грозного рыцаря – ферзя, мы расскажем в третьей книге.

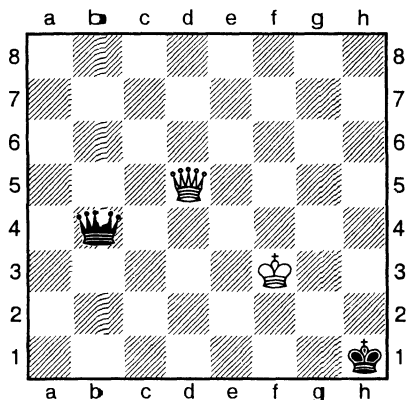
В сражении одиноких ферзей возможен ряд позиций, когда неудачное расположение короля и ферзя одной из сторон позволяет противнику сплести матовую сеть.



Чёрный ферзь может сделать 14 различных ходов. Но, несмотря на это, чёрные беспомощны. Эта позиция может получиться после того, как пешка последним ходом a2–a1♙ превратилась в ферзи, поэтому её надо хорошо запомнить.

В следующей позиции чёрные, несмотря на свой ход, не могут спастись.

Нейман, 1887 год.



1. . . . ♔h1 - h2
? * ? * ?

2. _____

2. ♕d5 - h5+ ♔h2 - g1

Белый ферзь ловко перепрыгивает сразу через несколько ступенек лесенки, приближается к чёрному королю и ставит мат.

3. ♕h5 - g5+ ♔g1 - f1

4. ♕g5 - g2+ ♔f1 - e1

5. ♕g2 - e2×.

Разберём другие варианты. В них чёрные проигрывают ещё быстрее:

1. ... ♔h1-g1 2. ♕d5-g5+;

не помогают и ферзевые защиты -

1. ... ♕b4-c3+ 2. ♔f3-f2+ ♔h1-h2 3. ♕d5-g2×;

1. ... ♕b4-b2 2. ♔f3-g3+ ♔h1-g1 3. ♕d5-d1×;

1. ... ♕b4-h4 2. ♕d5-d1+ ♔h1-h2 3. ♕d1-e2+

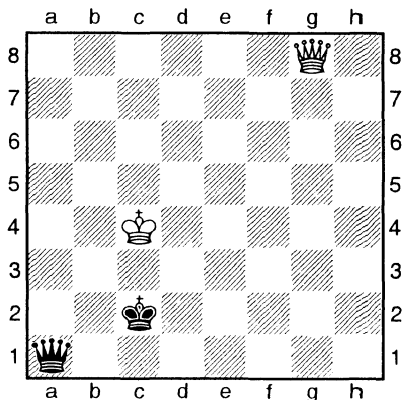
♔h2-g1 4. ♕e2-g2×;

1. ... ♕b4-e1 2. ♕d5-h5+ ♔h1-g1 3. ♕h5-g4+

♔g1-f1 4. ♕g4-g2×.

3

А теперь попробуй справиться с чёрным рыцарем в этой позиции.



? * ? * ?

1. _____

3 1. ♔g8 - g2+ ♚c2 - c1

После 1. ... ♚c2-b1? 2. ♚c4-b3! +- сразу возникает знакомая тебе выигранная позиция.

? * ? * ?

2. _____

3 2. ♔g2 - g1+ ♚c1 - b2

2 Можно было выиграть, начав приближаться ферзём по лесенке 2. ♔g2-f1+, но король чёрных мог попробовать вылезти через a3, поэтому белые не забывают о контроле над диагональю g1-a7.

? * ? * ?

3. _____

5 3. ♔g1 - f2+! . . .

Белый ферзь приближается медленно, но верно. Заставить чёрного короля занять «невыгодное» поле b1 можно только по горизонтали.

Нельзя форсировать события: 3. ♖g1-d4+? ♜b2-a2 4. ♖d4-a7+ ♜a2-b1 5. ♖a7-g1+ ♜b1-a2 6. ♖g1-a7+ ♜a2-b1 7. ♖a7-b6+ ♖a1-b2 = и чёрные могут вздохнуть спокойно.

3. . . . ♜b2 - a3

Попытка выбраться на свободу по вертикали.

Не спасает чёрных и 3. ... ♜b2-c1 4. ♖f2-e1+ ♜c1-b2 5. ♖e1-d2+ ♜b2-b1 6. ♜c4-b3 +-.

? * ? * ?

4. _____

4. ♖f2 - e3+ ♜a3 - b2

1

Королю приходится возвращаться на место. Выскользнуть по вертикали «а» не удаётся из-за мата в один ход 4. ... ♜a3-a4? 5. ♖e3-a7X.

? * ? * ?

5. _____

5. ♖e3 - d2+ ♜b2 - b1

1

Ферзь ушёл с диагонали g1-a7, но через a3 королю снова прорваться не удаётся 5. ... ♜b2-a3 6. ♖d2-b4+ ♜a3-a2 7. ♖b4-b3X.

? * ? * ?

6. _____

6. ♜c4 - b3 с победой.

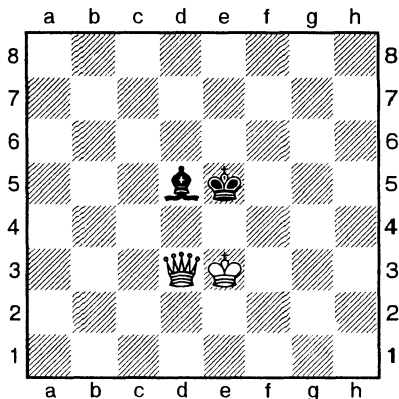
3

Заканчивая эту главу, мы покажем тебе, как ферзь справляется с лёгкой фигурой. Победа достигается отеснением короля противника на край доски и образованием матовой сети.

Особенно часто это происходит в борьбе со слоном, который владеет только 32 полями из 64 шахматной доски и не может оказать никакой поддержки своему королю.

Поиграем со слоном в шашки – главное не обращать на него никакого внимания. Это тебе подсказка. Слон белопольный – значит ходи по чёрным полям!

Чеховер, 1962 год.



? * ? * ?

1. _____

1. ♔d3 – b5 ♚e5 – d6

На чнём со связки! Слон ходить не может, поэтому приходится отступать королю.

? * ? * ?

2. _____

2. ♚e3 – d4 . . .

Подтягиваем белого короля! Что делать слону? Пойдешь налево – снова попадешь под связку

2. ... ♚d5 – c6 3. ♞b5 – b6; пойдешь направо...

2. . . . ♚d5 – e6

? * ? * ?

3. _____

3. ♞b5 – b6+ ♚d6 – e7

Следует такой же ход ферзя и король чёрных оттесняется ещё на одну горизонталь.

4. ♔d4 – e5 ♚e6 – f7
? * ? * ?

5. _____

5. ♚b6 – d6+ ♔e7 – e8

Почему бы не воспользоваться помощью короля? Цель достигнута – чёрный король на краю.

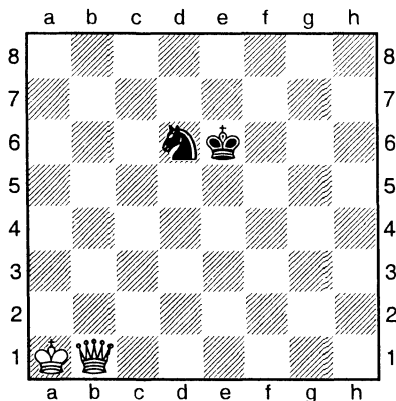
6. ♔e5 – f6 ♚f7 – c4

7. ♚d6 – e7×.

Заметь, что король белых двигался по чёрным полям, недоступным слону противника.

Борьба против коня ненамного сложнее, важно быть внимательным и не попасть под вилку.

И. Бергер, 1922 год.



? * ? * ?

1. _____

1. ♔a1 – b2 ♔e6 – d5

2. ♔b2 – c3 ♚d6 – e4+

Белый король не боится шахов. Для него главное побыстрее вступить в бой.

3. $\text{♔c3} - \text{d3}$ $\text{♕e4} - \text{c5+}$
 ? * ? * ?

4. _____

4. $\text{♔d3} - \text{e3}$ $\text{♕c5} - \text{e6}$

Белый король занял очень удачное поле от коня — по диагонали через клетку. На такого короля конь очень нескоро сможет напасть! Можно начинать теснить чёрного короля. Королю и коню чёрных лучше держаться вместе, иначе их разъединят, и белые легко выиграют.

? * ? * ?

5. _____

5. $\text{♚b1} - \text{f5+}$ $\text{♔d5} - \text{d6}$

Сразу овладевая большей частью доски.

6. $\text{♔e3} - \text{e4}$ $\text{♕e6} - \text{c5+}$

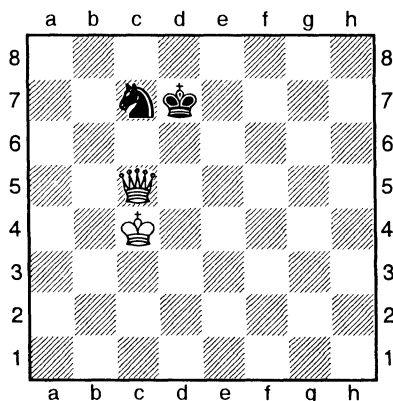
7. $\text{♔e4} - \text{d4}$ $\text{♕c5} - \text{e6+}$

8. $\text{♔d4} - \text{c4}$ $\text{♕e6} - \text{c7}$

? * ? * ?

9. _____

9. $\text{♚f5} - \text{c5+}$ $\text{♔d6} - \text{d7}$



Помощь короля ферзю не помешает.

? * ? * ?

10. _____

10. ♔c5 - b6! ♖c7 - e6

У чёрных всё меньше территории.

11. ♙c4 - d5 ♘e6 - c7+

? * ? * ?

12. _____

12. ♙d5 - e5 . . .

Знакомое противостояние короля и коня.

12. . . . ♘c7 - e8

13. ♚b6 - e6+ ♙d7 - d8

Чёрный король на краю доски.

14. ♚e6 - f7 ♘e8 - c7

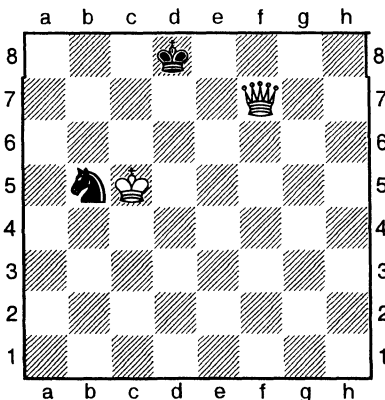
15. ♙e5 - d6 ♘c7 - b5+

? * ? * ?

16. _____

16. ♙d6 - c5 . . .

Этот манёвр приводит к быстрому мату.



16. . . . ♘b5 - c7

17. ♙c5 - c6 ♘c7 - e8

18. ♚f7 - d7×

3

2

3

11. Будь внимательным до конца

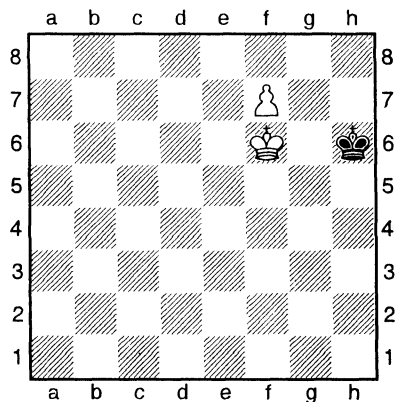
Дорогой друг!

Ты внимательно прочёл эту книгу. Может быть не сразу, но ты решил все задачи и набрал много очков. Теперь ты уверенно поставишь папе или дедушке мат ферзём или ладьёй, успешно потолкаешься плечом с чужим королём, сможешь легко спуститься вместе с ферзём по лесенке.

Если у твоего противника ферзь против твоей пешки, то ты попробуешь спрятаться в патовой гнёздышко. К сожалению, это не всегда получается. Если у тебя два слона, то Золотой рыбки не уйти от твоего невода. Всеми этому ты научился, но для того, чтобы ты мог с этими знаниями успешно довести партию до победы, совершенно необходимо соблюдать главное обязательное условие:

Будь внимательным до конца!

Поверь нам, что это хоть и трудно, но необходимо. Твой противник, получив проигранную позицию, не хочет сдаваться, и даже за ход до мата будет ставить коварные ловушки. Давай вместе посмотрим, где нас могут ждать неожиданные неприятности, если мы будем недостаточно внимательны.



Перед нами позиция, где дела чёрных плохи. Ты, играя белыми, довёл свою пешку до предпоследней горизонтали, и она готова повысить своё звание. Но хотелось бы, чтоб ты не спешил!

Твой противник, играя чёрными, только что безразлично махнул рукой и с унылым видом пошёл 1. ... ♖h6-h7. И тебе кажется, что враг сдаётся. Если бы он хотел помучиться, то предпочёл бы удрать королём на h5, подальше от ферзя. Помешать превращению пешки чёрные всё равно не могут. Ты воспринимаешь ход чёрных как простое желание продолжать игру до конца.

? * ? * ?

2. _____

2. f7 - f8♞! . . .

Правильно ставить ладью! И далее так

2. . . . ♖h7 - h6

3. ♞f8 - h8×

Поздравляем тебя, если ты нашёл самое красивое и быстрое решение в этой позиции!

К сожалению, часто происходит следующее...

«Сейчас поставлю ферзя! Ведь король противника отрезан по вертикали, и мат ставится очень быстро. Расстроенного противника мы утешим, расстанемся друзьями до следующей партии. Хорошо, что партия быстро закончилась, и я даже успеваю посмотреть любимый "Зенит" по телевизору...» – примерно так рассуждает попавшийся на удочку шахматист.

Но унылый вид противника и пущенная хорошим артистом слеза, оказывается, вовсе не для того, чтобы вызвать сочувствие.

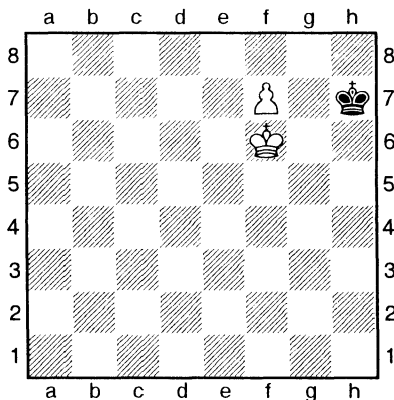
Как только ты поставишь ферзя

2. f7 - f8 ♞?? . . .

противник сразу повеселеет, да ещё соберёт вокруг себя друзей «вот какой я молодец, а он...»

Партия закончилась быстрее, чем ты ожидал – на доске ПАТ!! На футбол ты смотрел без всякого интереса, а «артиста» вспоминал сам знаешь как!

Да, дорогой друг! Ты действительно хорошо провёл партию. Несмотря на отчаянное сопротивление соперника, выиграл пешку, разменял фигуры, оттеснил чёрного короля, обеспечил свободную дорогу своей пешке. Но вот беда! Ты далее начал думать о вещах, не имеющих ничего общего с твоей партией. Когда до победы оставался один ход, ты потерял бдительность, обратил внимание на противника, вспомнил о футболе. И вот справедливая расплата...

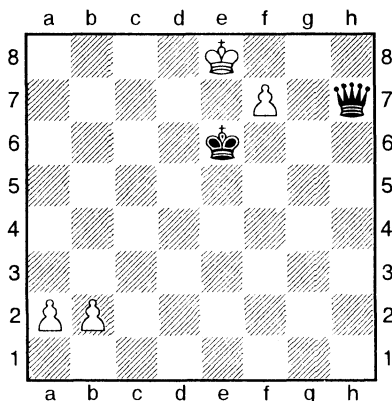


Если бы ты повнимательнее посмотрел на позицию, то заметил бы, что после 2. $f7-f8$ ♖?? новоявленный ферзь отнимает у чёрного короля два поля h8 и, главное, h6.

10 Поздравляем тебя, если ты не «подорвался на mine» в этой позиции. Более того, дадим тебе столько же очков за самое простое 2. $e7-e6$ и можешь на следующем ходу ставить ферзя, так как пат теперь не будет. Мат ты поставишь через несколько ходов, зато в турнирной таблице у тебя будет красивая «1».

Даём верный совет: перед тем как продвинуть свою пешку на последнюю горизонталь, подумай в какую фигуру ты её превратишь.

Вот тебе очередное задание. В позиции на диаграмме ты играешь белыми, и твой ход.



? * ? * ?

1. _____

1. f7 - f8♔ + + -

«Слабое» превращение, и сильный ход. Красивая коневая «вилка». Следующим ходом ты возьмёшь чёрного ферзя и легко выиграешь партию.

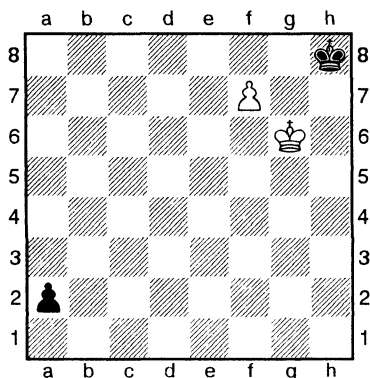
Если бы ты был невнимательным и поспешил превратить пешку в самую сильную фигуру, то после 1. f7-f8♔?? ♚h7-d7× твоя победа превратилась бы в поражение.

Обязательно запомни:

Перед тем как продвинуть пешку на последнюю горизонталь, ты должен громко объявить, в какую фигуру она превращается.

Если ты этого не сделаешь, то твой противник может потребовать превратить твою пешку в фигуру, выгодную ему.

Например, в позиции на диаграмме

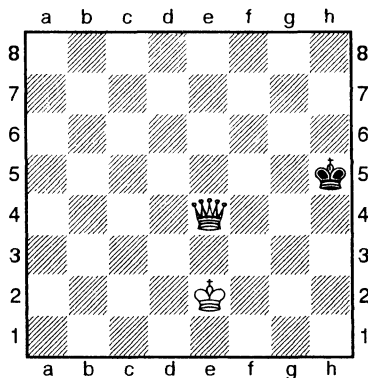


ты сыграл **1. f7-f8** и забыл сказать перед этим, что превращаешь пешку в ферзя или ладью, после чего получается мат чёрному королю.

Твой противник может потребовать превращения пешки в коня или слона и после своего хода **1. ... a2-a1** легко выиграет партию. Опять из-за невнимательности очко превращается в ноль.

На пути к победной гавани ты обязательно встретишь коварные рифы, которые расставил твой противник. Особенно часто садятся на мель начинающие, когда ставят мат ферзём.

Чтобы с тобой этого никогда не случилось, ещё раз вернёмся к диаграмме на странице 14.



Своим 6-м ходом 6. ♖e4-g2+ ты отрезал чёрного короля по вертикали «h». Теперь твой король должен направиться на приятное свидание к своему чёрному коллеге и вместе с ферзём заматовать его. Ты можешь это сделать двумя способами:

1) заставь своего короля догонять чёрного до самого угла или 2) поручи своему верному помощнику ферзю доставить Их Чёрное Величество в свой королевский дворец.

Допустим ты выбираешь второй способ, так как ферзь более быстрая фигура, чем король.

6. ... ♔h5-h6 7. ♖g2-g8 ♔h6-h5 8. ♖g8-g7
 ♔h5-h4 9. ♖g7-g6 ♔h4-h3
 ? * ? * ?

10. _____

10. ♔e2 - f3

Молодец, если ты нашёл этот ход. На следующем ходу ферзь ставит мат. Но если тебе понравилось играть в догонялки, то продолжаем...

10. ♖g6-g5 ♔h3-h2 11. ♖g5-g4 ♔h2-h1
 ? * ? * ?

12. _____

12. ♔e2 - f2

А вот теперь просто необходимо подойти королём, так как после 12. ♖g4-g3?? на доске пат.

Мы специально ещё раз повторили этот способ матования чёрного короля, чтобы ты никогда не увлекался гонками и не попался в самом конце партии в эту ловушку.

Надеемся, что ты хорошо запомнишь все ловушки, которые могут ждать тебя в конце партии, когда ты готов праздновать победу. Чтобы праздник состоялся, — будь внимательным до конца!

**Издательский Дом «Литера» приглашает к сотрудничеству
авторов учебных пособий по темам:
рукоделие, домоводство, медицина, досуг, образование**
Наш телефон: (812) 560-8684
E-mail: publish@litera.spb.ru
[http: www.litera.spb.ru](http://www.litera.spb.ru)

**По вопросам реализации обращаться
в ООО «Бук Литера Пресс»:**
оптовый отдел: (812) 325-4741
региональный отдел: (812) 320-9088
E-mail: sales@litera.spb.ru

ISBN 5-94455-168-2

© Издательский Дом «Литера», 2003
© Костров В., Белявский Б., 2003
© Васильев А., Могутова И., оформление, 2003

Гигиенический сертификат
№ 78.01.07.953.П.005043.06.01 от 27.06.01

Костров Всеволод, Белявский Борис

Как играть шахматные окончания

1 год

Подписано в печать 16.06.03. Формат 60×90¹/₁₆. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 6. Тираж 5000 экз. Заказ № **32.17.**

ООО «Издательский Дом „Литера“»
193131, Санкт-Петербург, Ивановская ул., 24
ЛП 000016 от 11 сентября 1998 г.

Отпечатано с диапозитивов
в ООО «Северо-Западный печатный двор»
188300, Ленинградская обл.,
г. Гатчина, ул. Солодухина, 2

**В этой серии
шахматных
ТЕСТ-ПАРТИЙ
4 книжки:**

ПЕРВЫЙ ГОД

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ
МАТ "ГОЛОМУ" КОРОЛЮ
ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

ВТОРОЙ ГОД

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2
СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ
ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

УРОКИ МАСТЕРСТВА

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2
КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ
СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2

МАСТЕР-КЛАСС

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 3
СЛОЖНЫЕ КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ
СЛОН ИЛИ КОНЬ

