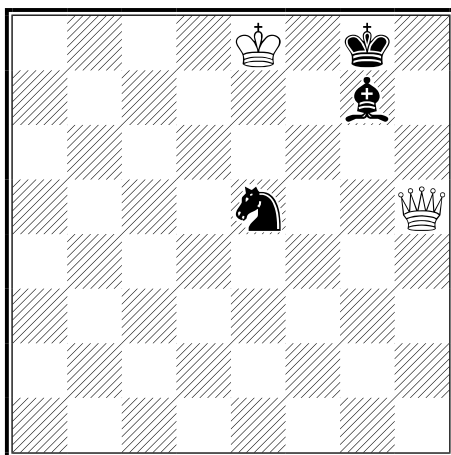


Центральная специализированная детско-юношеская шахматная школа
олимпийского резерва им. Р.Г. Нежметдинова

*Теоретические окончания:
практическое руководство шахматиста*



Автор-составитель и компьютерная верстка – Мусин Булат Магсумович

Ответственный редактор – Кузнецов Владлен Григорьевич

Мусин Б.М. Теоретические окончания: практическое руководство шахматиста. Казань, 2001.- 50с.

Учебно-справочное издание

Тираж 100 экз.

Издание осуществлено на средства автора-составителя.

© Мусин Б.М. (составление), 2001.

1. Предисловие

Перед вами, уважаемый читатель, единственная в своем роде книга, целиком посвященная так называемым теоретическим окончаниям. Несмотря на то, что публикуется (и опубликовано) много литературы по эндшпилю, появление очередной книги лишней раз подтверждает актуальность этой темы.

В связи с тем, что в настоящее время шахматные партии проводятся без откладывания, резко возрастает роль знаний типичных позиций и приемов их разыгрывания. Это обстоятельство имеет и чисто практическое следствие: облегчает игру и сокращает время на обдумывание.

Многолетний тренерский опыт показывает, что именно знаний точных (теоретических) позиций не хватает у малоискушённых шахматистов, для которых, в первую очередь, и предназначена данная книга. Внимательное изучение этих позиций должно принести им большую пользу. Думается, книга будет полезна и квалифицированным шахматистам, а также тренерам и преподавателям шахмат в качестве справочного пособия.

В данной книге рассматриваются основные виды теоретических окончаний: 1) технические, 2) пешечные, 3) легкофигурные, 4) ладейные, 5) ферзевые, 6) смешанные, причем преобладают пешечные и ладейные окончания, как наиболее часто встречающиеся на практике.

Автором тщательно собран и обработан представленный материал. Всего в книге приведены 224 диаграммы. В действительности, общее число позиций несколько больше, поскольку некоторые из них обсуждаются в тексте.

Значительный методологический интерес представляет предпосланное к книге введение, в котором обсуждаются различные аспекты эндшпиля.

А.Н. Панченко, международный гроссмейстер,
заслуженный тренер России.

2. Введение

«Суша, мой друг, теория везде,
а древо жизни вечно зеленеет!»
В. Гёте, «Фауст»

Изучение шахмат следует начинать, как рекомендовал Х.Р. Капабланка, с эндшпиля, в первую очередь с простых позиций с небольшим количеством фигур и пешек (согласно принципу "от простого к сложному"): "Для того, чтобы усовершенствовать свою игру, нужно прежде всего изучать эндшпиль, ибо искусством игры в эндшпиле можно овладеть безотносительно других частей партии, в то время как дебют и середина должны изучаться только по мере того, как они связаны с эндшпилем". Изучение эндшпиля знакомит начинающего со специфическими свойствами фигур, их взаимодействию и механизмом борьбы их между собой. И поэтому изучение окончаний должно предшествовать анализу дебютов и сложных миттельшпильных позиций. Как указывал Х.Р. Капабланка, великий знаток, изучение эндшпиля полезно не только само по себе. Оно развивает чувство позиции, общее понимание шахмат и повышает класс игры шахматиста в целом.

По Нимцовичу, «одним из основных признаков хорошей игры является хорошее ведение окончания партии. Эндшпиль ни в коем случае не представляет собой скучного завершения пышной середины игры. Эндшпиль – это часть партии, в которой достигнутое в середине игры преимущество должно быть реализовано, и эта реализация (материального порядка) ни в коем случае не является занятием «подчиненного» значения. Наоборот, для этого требуется все умение, все искусство игрока. Для того, чтобы понять, что происходит в эндшпиле, и научиться его ценить, нужно ознакомиться с ним, начиная с элементов».

Как писал В.В. Смыслов, "нигде так не проявляется логика мысли, как в заключительной стадии партии. Недаром великие шахматисты прошлого уделяли в своем творчестве значительное внимание окончаниям. Постигая тайны их мастерства, я понял, что путь к вершине шахматного искусства проходит через познание законов эндшпиля".

В отличие от теорий дебюта и миттельшпиля, которые постоянно развиваются, теория окончаний более стабильна, особенно это относится к элементарным позициям. Установленные здесь правила имеют, как правило, большую практическую ценность.

Формально окончания можно определить следующим образом: окончание – это такая позиция, оценку которой (выигрыш или ничья) можно дать, подтвердив ее соответствующими вариантами, где обе стороны действуют наилучшим образом.

Окончания условно можно разделить на три большие группы: 1) теоретические, 2) практические (проблемные), 3) художественные (этюды). К первой группе относятся позиции, подробно проанализированные и решения которых, а также лучшие планы игры обеих сторон, доведенные до конкретных вариантов, хорошо известны. Теоретические окончания (точные позиции) необходимо знать. Они являются ориентирами, помогающие шахматисту в планировании игры. С развитием теории число таких позиций возрастает. Проблемные позиции возникают в реальной шахматной партии и из которых одна из сторон может перейти в выгодное для себя теоретическое окончание. И, наконец, этюды состоят сразу из двух компонентов – они содержат довольно сложный задачный элемент с переходом в итоге в теоретические окончания.

Рассмотрим характерные особенности эндшпиля.

В эндшпиле основная стратегическая цель – провести пешку в ферзи, и поэтому в эндшпиле роль пешек резко повышается. Если в середине игры перевес на одну пешку обычно решающей роли не играет – напротив, часто одна из сторон жертвует пешку за инициативу, то в эндшпиле лишняя пешка во многих случаях достаточна для выигрыша.

Если королю мат не угрожает, он может принять участие в борьбе. В эндшпиле король становится активной, атакующей фигурой, нападая на пешки и фигуры противника, и часто он первым врывается в неприятельский лагерь.

Т.к. в эндшпиле на доске остается мало фигур, возрастает относительная ценность каждой из них. Если в миттельшпиле для победы достаточно создать решающий перевес в силах на каком-нибудь участке доски (чаще всего там, где находится неприятельский король), то, как правило, в эндшпиле важно активизировать и организовать взаимодействие всех наличных сил.

Если в миттельшпиле, а отчасти, и в дебюте, планы сторон определяются вкусами и фантазией соперников, то в эндшпиле, в основном, план диктуется особенностями позиции и каждый обязан выбрать один и тот же путь. Этот путь чаще всего является типичным для данного эндшпиля, и только он ведет к цели.

Т.к. в эндшпиле пешек и фигур относительно немного, он легче поддается формализации, классификации и изучению, в отличие от других стадий партии. В этом смысле эндшпиль ближе к науке, нежели к искусству и спорту. За многовековую историю развития шахмат подробно изучены и проанализированы многочисленные эндшпильные позиции, точно установлен их конечный результат, найдены наилучшие планы игры за обе стороны. В таких позициях на первый план выходят знания, и ничто не может изменить неизбежный результат. Следовательно, в эндшпиле, по сравнению с серединой игры, возрастает роль теории, роль знаний, причем знаний точных. Многие эндшпильные позиции представляют собой логические задачи со строго единственным решением.

В связи с развитием информационных и компьютерных технологий, интересно было бы рассмотреть вопрос об их взаимосвязи с эндшпилем. Специализированные шахматные программы для анализа различных видов окончаний принципиально отличаются от обычных игровых программ, например, Fritz'a и многих других. В

исследовании эндшпиля используется совершенно другая идея: перебор вариантов ведется не «вперед», как обычно, а «назад» – от матовых позиций (или позиций, не вызывающих сомнений в оценке) к исходной. Подобное исследование является исчерпывающим и напоминает математическую теорему. С помощью этих программ получено много интересных результатов, имеющих теоретическую и практическую значимость. В настоящее время при помощи компьютеров подробно исследованы многие интересные и важные классы окончаний с четырьмя, пятью и шестью фигурами (включая обеих королей). А известная программа К. Томпсона при этом автоматически сгенерировала соответствующие базы данных. Исследования в этом направлении продолжаются. А совсем недавно начал свою работу всемирный проект "Chess Analysis Project", главная цель которого – анализ и оценка дебютных и эндшпильных позиций.

В данной книге рассматриваются следующие виды основных теоретических окончаний: 1) технические (матование одинокого короля), 2) пешечные (короли и пешки), 3) легкофигурные (конь и слон против пешек и против друг друга с пешками или без), 4) ладейные (ладья против пешек; ладьи при пешках), 5) ферзевые (ферзь против пешек и ферзь с пешкой против ферзя), 6) смешанные (разноименные фигуры различных «весовых категорий»). Наиболее широко представлены пешечные и ладейные окончания, как наиболее часто встречающиеся на практике. В некоторых случаях приведены диаграммы без вариантов и комментариев, дабы стимулировать дальнейшее самостоятельное изучение этих и аналогичных позиций, обратившись при необходимости к фундаментальной литературе по эндшпилю. Основной целью создания этой книги являлось собрание «под одной обложкой» теоретических окончаний, опубликованных в многочисленном списке литературы по эндшпилю. Поэтому подобный опыт представляется актуальным.

Данное пособие предназначено, в первую очередь, для начинающих изучать эндшпиль, а также для преподавателей и тренеров по шахматам, но может быть полезно и квалифицированным шахматистам (например, в качестве справочника).

В большинстве примеров в исходном положении - ход Белых, а другие случаи оговариваются дополнительно.

Автор выражает большую благодарность руководству и сотрудникам ЦСДЮШШОР за помощь и содействие в подготовке выпуска этой книги, а также международному гроссмейстеру А.Н. Панченко и ответственному редактору, мастеру спорта, кандидату технических наук В.Г. Кузнецову, взявших на себя труд прочитать рукопись и внесших ряд ценных замечаний и предложений.

Десять экземпляров данного тиража безвозмездно переданы в школы-интернаты Республики Татарстан.

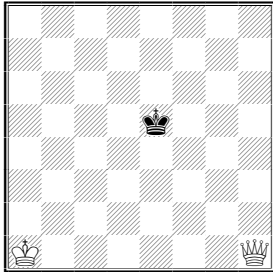
Материалы книги подготовлены для ее издания на рельефно-точечном шрифте Брайля.

3. Условные обозначения

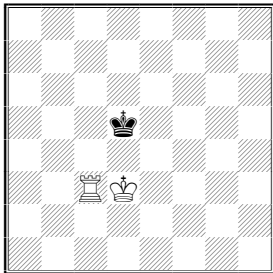
+–	у белых решающее преимущество (белые выигрывают)
–+	у черных решающее преимущество (черные выигрывают)
=	равенство (ничья)
△	с идеей
□	единственный ход
⊙	цугцванг
#	мат
!	хороший ход
!!	отличный ход
?	слабый ход
??	очень слабый ход (грубая ошибка)

4. Технические окончания

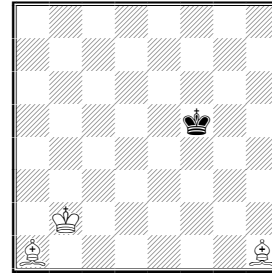
Технические окончания – элементарные шахматные позиции с минимальным количеством фигур, в которых одна из сторон, обладая достаточным материальным перевесом, может поставить мат королю соперника. Поскольку основной целью шахматной игры является объявление мата королю противоположной стороны, в этом разделе, для полноты изложения, представлены позиции, в которых проводится матование одинокого короля.



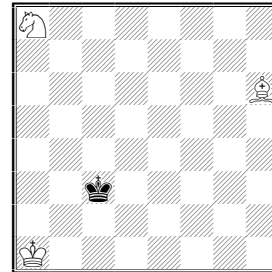
1. Ферзь матует одинокого короля на любом поле на краю доски. 1. ♖b2 ♔d4 2. ♚e1 ♔d3 [2... ♔d5 3. ♔c3 ♔c5 4. ♚e6! ♔b5 5. ♚d6 ♔a5 6. ♔c4 ♔a4 7. ♚b4# (7. ♚a6#)] 3. ♚e5 ♔d2 4. ♚g3 ♔e2 5. ♔c2 ♔f1 6. ♚h2 (6. ♔d2??, пат) 6... ♔e1 7. ♔d3 (7. ♚g2??, пат) 7... ♔f1 8. ♔e3 ♔e1 9. ♚e2# (9. ♚g1#).



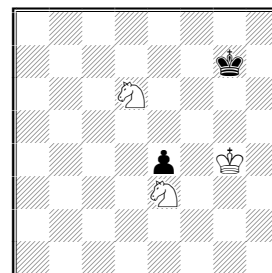
2. Одинокого короля ладья может заматовать на любом поле на краю доски. 1. ♖c4 ♔e5 2. ♖c5 ♔f4 [2... ♔d6 3. ♔d4 ♔e6 4. ♖a5! ♔f6 5. ♔e4 ♔g6 6. ♔f4 ♔h6 7. ♖a6 ♔g7 (7... ♔h5 8. ♖b6 ♔h4 9. ♖h6#) 8. ♔f5! ♔f7 9. ♖a7 ♔e8 10. ♔e6 ♔d8 11. ♖h7 ♔c8 12. ♔d6 ♔b8 13. ♔c6 ♔a8 14. ♔b6 ♔b8 15. ♖h8#] 3. ♖a5! ♔f3 (3... ♔g4 4. ♔e3!) 4. ♖f5 ♔g4 5. ♔e4 ♔g3 [5... ♔h3 6. ♔f3 ♔h2 (6... ♔h4 7. ♖a5 ♔h3 8. ♖h5#) 7. ♖g5 ♔h1 8. ♔f2 ♔h2 9. ♖h5#] 6. ♖f8 ♔g2 7. ♔e3 ♔g3 [7... ♔g1 8. ♖g8 ♔h2 (8... ♔f1 9. ♖g7 ♔e1 10. ♖g1#) 9. ♔f3 ♔h1 10. ♔f2 ♔h2 11. ♖h8#] 8. ♖g8 ♔h4 9. ♔f4 ♔h5 (9... ♔h3 10. ♖g7! ♔h2 11. ♔f3 ♔h1 12. ♔f2 ♔h2 13. ♖h7#) 10. ♖g1! ♔h6 11. ♔f5 ♔h7 12. ♔f6 ♔h8 13. ♔f7 ♔h7 14. ♖h1#.



3. Два слона матуют одинокого короля в любом углу максимум за 19 ходов. 1. ♘c2 ♔f4 2. ♙d4 ♔f5 3. ♙d5 ♔f4 4. ♘d3 ♔f5 5. ♔e3 ♔g5 6. ♙e6 ♔g6 7. ♔f4 ♔h5 [7... ♔h7 8. ♔f5 (8. Kg5??, пат!) 8... ♔h6 9. ♙f7 ♔h7 10. ♔f6 ♔h6, +-] 8. ♙f7 ♔h6 [8... ♔h4 9. ♙f6 ♔h3 10. ♔f3 ♔h2 11. ♔f2 ♔h3 (11... ♔h1 12. ♙h4 ♔h2 13. ♙g3 ♔h1 (13... ♔h3 14. ♙e6#) 14. ♙d5#) 12. ♙e6 ♔h2 13. ♙e5 ♔h1 14. ♙d5#] 9. ♔f5 ♔h7 10. ♔f6 ♔h6 (10... ♔h8 11. ♔g6#) 11. ♙e3 ♔h7 12. ♙e6 ♔h8 13. ♔f7 ♔h7 14. ♙f5 ♔h8 15. ♙d4#.



4. Белые могут заматовать черного короля только в углу поля слона. Поэтому первая задача Белых - перегнать черного короля в черный угол. Вся процедура занимает не более 33 ходов. 1. ♔b1 ♔d3 2. ♔c1 ♔c3 3. ♘b6 ♔d3 (3... ♔b3? 4. ♙d2 ♔a3 5. ♔c2 ♔a2 6. ♙c1 ♔a1 7. ♘a4 ♔a2 8. ♘c3 ♔a1 9. ♙b2#) 4. ♔d1 ♔d4 5. ♔e2 ♔c5 6. ♙e3 ♔d6 7. ♔f3 ♔c6 [7... ♔e7 8. ♙f4 ♔f7 9. ♔g4 ♔f6 10. ♙c7 ♔e6 11. ♔g5 ♔e7 12. ♔f5 ♔f7 13. ♙d8 ♔e8 14. ♙f6 ♔f7 15. ♘c8 ♔e8 16. ♔e6 ♔f8 17. ♘e7 ♔e8 18. ♘f5 ♔f8 19. ♙e7 ♔g8 (19... ♔e8 20. ♘d6#) 20. ♔f6 ♔h7 21. ♔f7 ♔h8 22. ♔g6 ♔g8 23. ♘h6 ♔h8 24. ♙f6#] 8. ♔e4 ♔d6 9. ♙d4 ♔c6 10. ♔e5 ♔c7 11. ♔d5 ♔b7 12. ♔d6 ♔a6 13. ♔c6 ♔a7 14. ♙e5 ♔a6 15. ♙b8 ♔a5 16. ♘d5 ♔a4 17. ♔c5 ♔b3 18. ♘b4 ♔b2 19. ♙f4 ♔c3 20. ♙h6 ♔b3 21. ♙d2 ♔a4 22. ♘d3 ♔b3 23. ♘c1 ♔a4 24. ♔c4 ♔a3 25. ♙c3 ♔a4 26. ♘d3 ♔a3 27. ♙b4 ♔a2 28. ♔c3 ♔b1 29. ♔b3 ♔a1 30. ♔c2 ♔a2 31. ♘c1 ♔a1 32. ♙c3#.

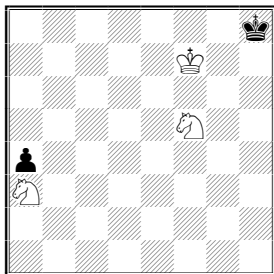


5. Два коня не могут заматовать одинокого короля. Но если у слабой стороны есть

пешка, отдаленная от поля превращения хотя бы на три поля, и одному из коней удастся ее заблокировать, то обычно достигается победа. Ниже демонстрируется техника выигрыша.

1. ♖g5 ♗h7 2. ♘df5 ♖g8 3. ♗f6! ♗f8 4. ♘g7 ♖g8
 5. ♘e6 ♗h7 6. ♖g5 ♗h8 7. ♗h6! ♖g8 8. ♖g6 ♗h8
 9. ♘f8 ♖g8 10. ♘h7 ♗h8 11. ♘g4! e3 12. ♘h6 e2
 13. ♘g5 e1 ♖ 14. ♘gf7#.

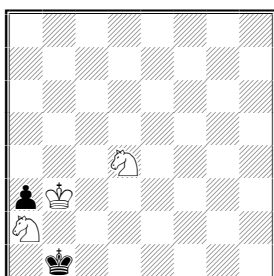
Троицкий



Выигрыш независимо от очереди хода

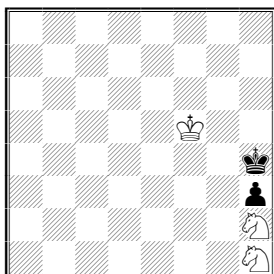
6. 1. ♘c4! a3 2. ♘e5 a2 3. ♘g6 ♗h7 4. ♘f8 ♗h8
 5. ♘h4 (или 5. ♘e7) 5... a1 ♖ 6. ♘hg6#.

Если начинают Черные, то Белым нужно выиграть темп для передачи хода: 1... ♗h7 2. ♗f6 ♖g8 (2... ♗h8 3. ♖e6! ♗h7 4. ♗f7 и т.д., +-)
 3. ♖e7! ♗h8 4. ♗f8 ♗h7 5. ♗f7 ♗h8 6. ♘c4! и т.д., +-.



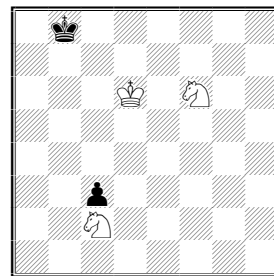
7. Если пешку отделяют от поля превращения только два поля, то выиграть удастся в исключительных случаях. Условие, позволяющее дать мат, состоит в том, чтобы, освобождая пешку, выиграть темп для маневра конем. 1. ♘c6 ♗a1 2. ♖c2! ♗a2 3. ♘b4 ♗a1 4. ♖c1 a2 5. ♘c2#.

Болтон



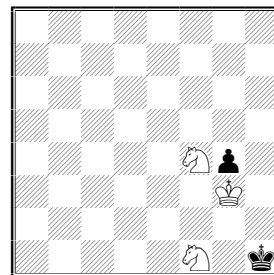
8. Черный король намеревается скрыться в углу на h8. Белые должны помешать этому плану и держать пешку заблокированной. 1. ♘f2 ♗h5 (после 1... ♖g3 2. ♘fg4 борьба получалась менее упорной) 2. ♘fg4 ♗h4 3. ♖g6! ♖g3 4. ♖g5 ♖g2 5. ♗f4 ♗h1 (5... ♖g1 6. ♖g3, +-)
 6. ♗f3! ♖g1 7. ♖g3 ♗h1 8. ♘f3 h2 9. ♘f2#.

Троицкий



9. Если черный король достигнет поля h8, то выиграть не удастся, т.к. конь с поля c2 не успевает объявить мат. Таким образом, задача Белых - перекрыть дорогу черному королю. 1. ♘d5 ♖c8 2. ♖e7! ♗b8 3. ♖d8 ♗b7 4. ♖d7 ♗a7 5. ♖c7 ♗a6 6. ♖c6 ♗a7 7. ♘e7 ♗a6 8. ♘c8 ♗a5 9. ♘b6! (черного короля нельзя пускать и на a4) 9... ♗a6 10. ♘c4 ♗a7 11. ♘d6 ♗a6 12. ♘b7 ♗a7 13. ♘c5 ♗b8 14. ♖d7 ♗a7 15. ♖c7 ♗a8 16. ♖b6 ♗b8 17. ♘b7! ♖c8 18. ♖c6 ♗b8 19. ♘d6 ♗a7 20. ♖b5 ♗b8 21. ♖b6 ♗a8 22. ♘c8 ♗b8 23. ♘e7 ♗a8 24. ♖c7 ♗a7 25. ♘b4! c2 26. ♘ec6 ♗a8 27. ♘d5 c1 ♖ 28. ♘b6#.

Лойд



10. Черная пешка заблокирована не конем, а королем, но, тем не менее, Белые ставят мат. 1. ♘h3! gh 2. ♖f2 h2 3. ♘g3#.

5. Пешечные окончания

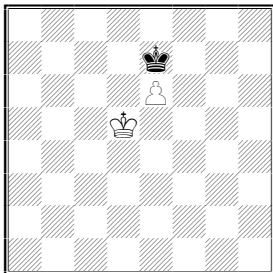
Пешечный эндшпиль очень конкретен – в нем имеются всего две оценки: выигрыш или ничья. Внешняя простота пешечных окончаний обманчива: они требуют точного расчета и глубокого проникновения в позицию. Основные позиционные факторы при оценке пешечного окончания: наличие или возможность образования проходной пешки, особенно отдаленной или защищенной; возможность прорыва или подрыва; дефекты пешечной структуры (слабые пешки и слабые поля); наличие резервных темпов. Тонкая игра в пешечном окончании часто приводит к позиции цугцванга у соперника.

5.1. Оппозиция

Оппозиция представляет собой пример цугцванга: одна из сторон при своем ходе вынуждена ухудшить расположение своего короля.

5.1.1. Геометрическая оппозиция

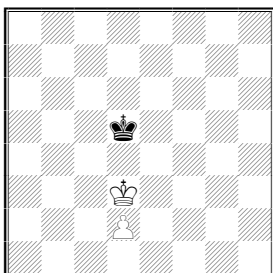
Такая оппозиция означает, что короли находятся на одной линии (вертикали, горизонтали или диагонали) на расстоянии нечетного числа полей. Различают ближнюю (одно поле между королями) и дальнюю (три или пять полей) оппозиции.



Ничья независимо от очереди хода

11. Черный король, находясь впереди белой пешки, может ходить вверх и вниз до тех пор, пока белый король не займет поле рядом со своей пешкой, например, d6. В этот момент черный король должен встать напротив белого короля (ближняя оппозиция). 1.♔e5 ♕e8! [1...♔d8(f8)? 2.♔d6(f6) ♕e8 3.e7, +-] 2.♔d6(f6) ♕d8(f8) 3.e7 ♕e8 4.♔e6, пат.

Если ход Черных, то: 1...♔e8! 2.♔e5 ♕e7! 3.♔f5 ♕e8! 4.♔f6 ♕f8 5.e7 ♕e8 6.♔e6, пат.

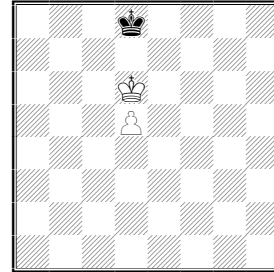


Ход Белых: =. Ход Черных: +-

12. При ходе Белых Черные владеют оппозицией

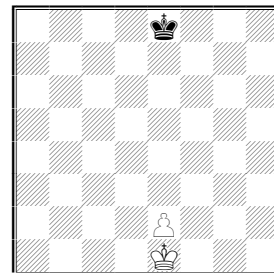
и провести пешку не удастся. 1.♔e3 ♕e5! 2.d4 ♕d5 3.♔d3 ♕d6 4.♔c4 ♕c6 5.d5 ♕d6 6.♔d4 ♕d7 7.♕e5 ♕e7 8.d6 ♕d7 9.♔d5 ♕d8! 10.♔c6 ♕c8 11.d7 ♕d8 12.♔d6, пат.

Если же ход Черных, то они теряют оппозицию, далее их король оттесняется и пешка проходит в ферзи. 1...♔e5 2.♔c4 ♕d6 3.♔d4 ♕c6 4.♔e5 ♕d7 5.♔d5 ♕e7 6.♔c6 ♕d8 7.♔d6 ♕e8 8.d4 ♕d8 9.d5 ♕e8 10.♔c7 ♕e7 11.d6, +-.



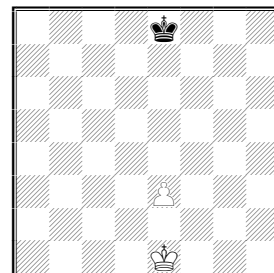
Выигрыш

13. Важно помнить, что в подобных позициях сильнейшая сторона выигрывает независимо от очереди хода. 1.♔e6 ♕e8 2.d6 ♕d8 3.d7, +-.



Выигрыш

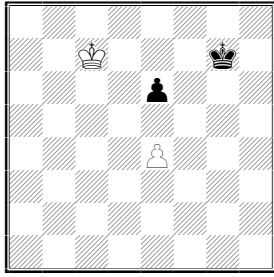
14. Кажется, что Черные завладеют дальней оппозицией и добьются ничьей. Однако запасной ход пешкой позволяет Белым отнять оппозицию. 1.♔d2 ♕d8 2.♔e3 ♕e7 3.♔e4 ♕e6. Черный король сыграл правильно, но ... 4.e3! ♕d6 5.♔f5, +-.



Ничья

15. По сравнению с предыдущей позицией, здесь пешка стоит на 3-й горизонтали и у нее не будет запасного хода. Поэтому Белым не удастся выиграть оппозицию. 1.♔e2 ♕e7 2.♔d3(f3) ♕d7(f7)! (дальняя оппозиция) 3.♔e4 ♕e6 4.♔d4 ♕d6, =.

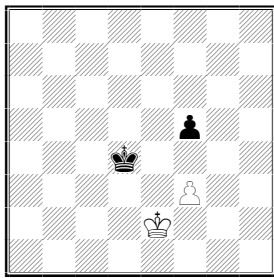
Бергер



Ход Белых: +- . Ход Черных: =

16. На доске материальное равенство и пешки не заблокированы. Результат зависит от того, кто завладеет оппозицией. Если начинают Белые, то к выигрышу ведет **1.e5!**, т.к. оппозиция за Белыми. После потери пешки Черные занимают вертикальную оппозицию, но, как известно, это уже не спасает.

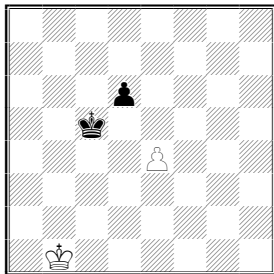
Если ход Черных, то они отдают пешку, но благодаря оппозиции добиваются ничьей. **1...e5!** **2.♠c6 ♠g6** (горизонтальная оппозиция) **3.♠d5 ♠f7** (диагональная оппозиция) **4.♠e5 ♠e7** (вертикальная оппозиция) **5.♠f5 ♠f7 6.e5 ♠e7 7.e6 ♠e8, =.**



Ничья

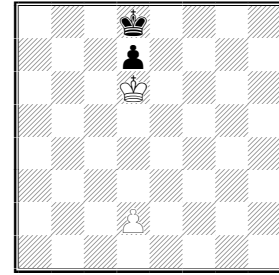
17. Белый король не может встать ни на d2, ни на f2, т.к. после **1...f4** их король вытесняется. Поэтому Белые должны воспрепятствовать движению пешки «f» и сами сыграть **1.f4**. После этого они все равно проигрывают пешку, но спасаются с помощью оппозиции. **1.f4!** [**1.♠d2(f2)? f4, +-**] **1...♠e4 2.♠e1 ♠f4 3.♠f2!, =.**

Ауэс



Ничья

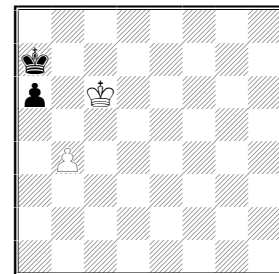
18. Если Белые ходят королем, то они теряют и пешку, и оппозицию. Поэтому, жертвуя пешку, Белые занимают дальнюю оппозицию и добиваются ничьей. **1.e5! de 2.♠c1! ♠d5 3.♠d1! ♠d4 4.♠d2, =.**



Ничья независимо от очереди хода

19. Хотя позиция довольно простая, но играть нужно точно. **1.d4 ♠e8 2.♠c7 d5!** (эта жертва пешки дает возможность Черным завладеть оппозицией; плохо **2...♠e7? 3.d5 ♠e8 4.d6, +-**) **3.♠c6 ♠e7 4.♠d5 ♠d7, =.** При ходе Черных события развиваются следующим образом: **1...♠e8 2.d4 ♠d8 3.d5 ♠e8 4.♠c7** (безуспешная попытка игры на выигрыш) **4...♠e7 5.♠c8!** (**5.d6? ♠e6, +-**) **5...♠d6!** (**5...d6? 6.♠c7, +-**) **6.♠d8, =.**

Фарни

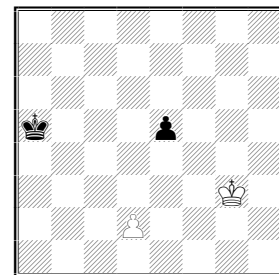


Ничья независимо от очереди хода

20. Положение Черных выглядит безнадежным, но снова спасает жертва пешки. **1.♠c7 ♠a8 2.♠b6 a5! 3.b5! ♠b8!** (**3...a4? 4.♠c7**) **4.♠a5 ♠a7, =.**

При ходе Черных ничья достигается еще проще: **1...a5! 2.b5 ♠b8! 3.♠c5 ♠b7 4.b6 a4, =.**

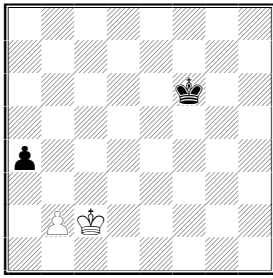
Эберс



Выигрыш

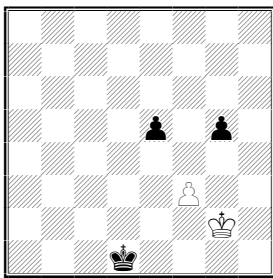
21. Интересный и поучительный пример темповой игры с целью завладеть оппозицией. **1.♠g4! ♠b4 2.♠f5!** (**2.♠f3? ♠c5 3.♠e4 ♠c4, =**) **2...♠c4 3.♠e4!, +-.**

Татгерсол

*Выигрыш*

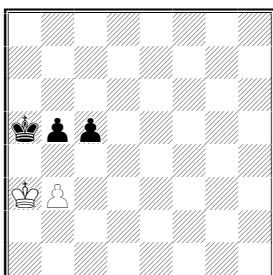
22. Задача белого короля состоит в выигрыше черной пешки и занятии одного из важных полей: a5, b5, c5. Эта цель достигается оригинальным способом. **1.♔b1!** [не выигрывает прямолинейное **1.♔c3? a3!** **2.b4** (или, с тем же результатом, **2.b3**, и оппозицию Белым уже не занять) (**2.ba**, белая пешка превратилась в крайнюю, которую черный король легко задерживает, =) **2...♔e5 3.♔b3 ♔d5 4.♔a3 ♔c6 5.♔a4 ♔b6, =]** **1...a3** (**1...♔e5 2.♔a2 ♔d5 3.♔a3 ♔c5 4.♔a4 ♔b6 5.♔b4, +-)** **2.b3!** (**2.b4? ♔e6, =)** **2...♔e5 3.♔a2 ♔d5 4.♔a3 ♔c6 5.♔a4! ♔b6 6.♔b4!**, и Белые завладели оппозицией, +-.

Нейштадтль

*Ничья*

23. Белых спасает дальняя оппозиция. **1.♔h1!** (после **1.♔f1? ♔d2 2.♔f2 ♔d3!** Белые теряют оппозицию, т.к. занять ее мешает пешка f3: **3.♔g3 ♔e3 4.♔g2 ♔e2 5.♔g3 ♔f1 6.♔g4 ♔f2, -+)** **1...♔d2** (**1...♔c1 2.♔g1! g4 3.♔g2! ♔d2 4.fg, =; 1...g4 2.♔g2 ♔d2 3.fg, =)** **2.♔h2! ♔e2 3.♔g2! ♔e3 4.♔g3 ♔d3 5.♔h3!**, =.

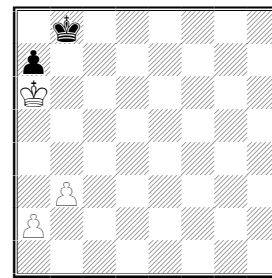
Фарни

*Ход Белых: =. Ход Черных: -+*

24. При ходе Белых после **1.b4 cb 2.♔b3** ничья неизбежна.

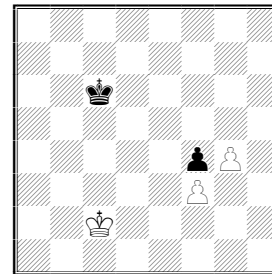
Для победы Черным нужно: 1) избежать размена пешек и 2) завоевать оппозицию. **1...♔b6 2.♔b2 ♔c6 3.♔c3 ♔d5 4.♔d3 b4!** (этот ход пешкой приводит к выигрышу оппозиции) **5.♔c2 ♔e4! 6.♔d2 ♔d4 7.♔c2 ♔e3 8.♔b2 ♔d2, -+.**

Фарни

*Выигрыш*

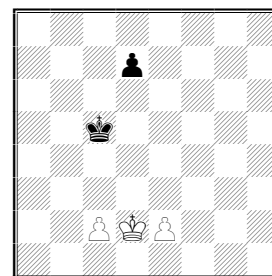
25. Белые могут управлять темпами, продвигая в случае необходимости пешки на одно или два поля. **1.b4 ♔a8 2.b5 ♔b8 3.a3!** (если бы в начальной позиции был ход Черных, то последовало бы **3.a4** и т.д., +-) **3...♔a8 4.a4 ♔b8 5.a5 ♔a8 6.b6** (оппозиция завоевана) **6...ab 7.ab ♔b8 8.b7, +-.**

Фарни

*Ничья независимо от очереди хода*

26. Материальный перевес на стороне Белых, и защищенная проходная обещает им победу. И все же выиграть невозможно, т.к. вторжение не приводит к оппозиции. При ходе Белых Черные сразу занимают оппозицию с ничьей. При ходе Черных: **1...♔d6 2.♔d2** [**2.♔b3** (попытка обойти черного короля и атаковать пешку с тыла) **♔d5** (диагональная оппозиция) **3.♔b4 ♔d4** (горизонтальная оппозиция) **4.♔b5 ♔d5 5.♔b6 ♔d6 6.♔b7 ♔d7 7.g5** (обход не удался и Белые пытаются отвлечь короля от проходной пешки) **♔e6 8.♔c6 ♔f5 9.♔d5 ♔g5 10.♔e4 ♔g6! 11.♔f4 ♔f6, =]** **2...♔c6!** (**2...♔e6? 3.♔c3 ♔d5 4.♔d3 ♔e5 5.♔c4, +-)** **3.♔e2 ♔d6 4.♔d3** (**4.♔f2 ♔e6 5.♔g2 ♔f6 6.♔h3 ♔g5, =)** **4...♔d5** (оппозиция у Черных) **5.g5 ♔e5 6.g6 ♔f6 7.♔e4 ♔g6 8.♔f4 ♔f6, =.**

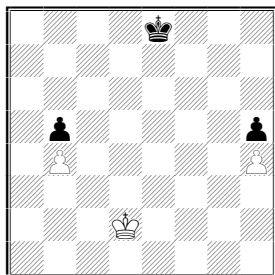
Лаза

*Ход Белых: +- . Ход Черных: =*

27. Для выигрыша Белым нужна оппозиция. **1.♔c3** [не выигрывает **1.♔d3** из-за **1...♔d5!** (но не **1...d5? 2.c3 ♔c6 3.♔d4 ♔d6 4.e3! ♔e6 5.e4, +-)** **2.e4 ♔e5 3.♔e3 d6! 4.c4 ♔e6 5.♔d4 ♔e7**

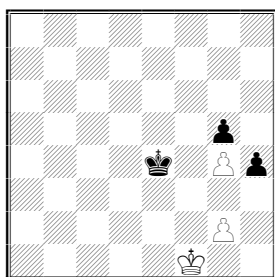
6.♔d5 ♕d7, =] 1...♔d5 (на 1...d5 2.♔d3 d4 решает 3.c3!, +-) 2.♔d3 d6 3.c4 ♕c5 (3...♕e5 4.♕e3 ♕f6 5.♔d4 ♕e6 6.♕e4, +-) 4.♕c3 ♕b6 5.♔d4 ♕c6 6.e3! (6.e4? ♕c7! 7.c5 ♕c6!, =) 6...♔d7 7.♔d5 ♕e7 8.♕c6! ♕e6 9.♕c7 ♕e7 10.e4! ♕e6 11.♔d8 ♕f6 12.♔d7 ♕e5 13.♕e7, +-.
 При ходе Черных Белые не могут завоевать оппозицию, и партия заканчивается вничью.
 1...♕c4 2.c3 d5 3.e3 ♕c5 4.♔d3 ♕c6! 5.c4 ♕c5! 6.cd ♔d5, =.

Ласкер Эд.



Выигрыш

28. Дальняя оппозиция позволяет Белым вторгнуться на один из флангов и выиграть пешку: 1.♕e2! (дальняя оппозиция) 1...♔e7 (1...♔d8 2.♕f3 ♕e7 3.♕e3! и т.д.) 2.♕e3 ♕e6 3.♕e4 ♕f6 4.♕f4! (ближняя оппозиция; после 4.♔d5? ♕f5 Черные проводят свою пешку, и ничья.) 4...♕g6 5.♕e5, +- , т.к. сначала теряется пешка «h», а затем и «b».



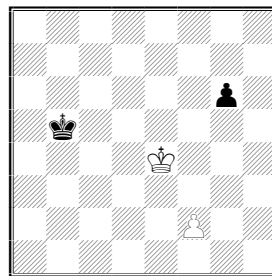
Ничья

29. Ладейная и коневая пешки выигрывают против одной коневой, если король стоит перед ними. Здесь Черные добились бы победы, если бы без проблем взяли пешку g2. Очевидно, Белые не могут ее спасти, однако они отдают пешку таким образом, чтобы занять оппозицию. 1.g3! hg (достичь оппозиции Белым удастся благодаря патовой комбинации 1...h3 2.♕f2! ♔d4 3.♕g1 ♕e3 4.♕h2 ♕f2 5.♕h3 ♕g1, пат) 2.♕g2 ♕f4 3.♕h3 g2 (3...♕f3, пат) 4.♕h2! ♕f3 5.♕g1 ♕f4 6.♕f2! ♕g4 7.♕g2, =.

5.1.2. Коневая оппозиция

Встречаются позиции, в которых к оппозиции не следует подходить догматически. Часто, вследствие особенностей позиции, законы геометрической оппозиции бывают нарушены.

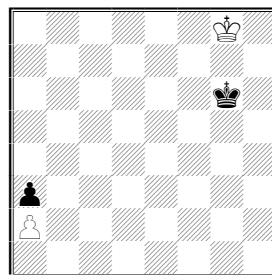
Добиаш



Выигрыш

30. Если Белые займут геометрическую оппозицию, то они не смогут выиграть. Белый король должен располагаться таким образом, чтобы при контригре Черных он мог бы выиграть темпы для решающей атаки на пешку «g». Этого можно достичь, если он будет находиться от черного короля на расстоянии хода коня. 1.♔d4! [1.♔d5 ♕b4! 2.f4 (2.♕e5? ♕c4 3.♕f6 ♔d4 4.♕g6 ♕e4, =) 2...♕c3 3.♕e5 ♔d3, =; 1.f4? ♕c4, =] 1...♕c6 (1...♕b4 2.f4!, +-) 2.♕e5 ♕c5 3.f4 ♕c4 4.♕f6, +-.

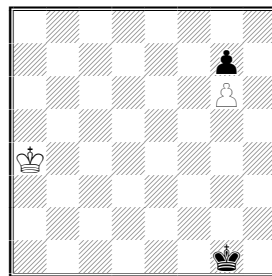
Закман



Ничья

31. 1.♔h8!□ (только этот парадоксальный ход спасает партию. Белый король будет преследовать короля Черных с правой стороны, постоянно занимая коневую оппозицию). [1.♕f8? (тоже коневая оппозиция, но при этом теряется важный темп, и белый король опаздывает на c2) 1...♕f6! 2.♕e8 (2.♕g8 уже не помогает) 2...♕e5! 3.♕e7 ♔d4 4.♕e6 ♕c3 5.♔d5 ♕b2 6.♕c4 ♕a2 7.♕c3 ♕b1, -+] 1...♕f5 2.♕g7 ♕e4 3.♕f6 ♔d3 4.♕e5 ♕c2 5.♔d4 ♕b2 6.♔d3 ♕a2 7.♕c2, =.

Дедрле



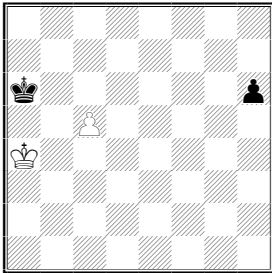
Ничья

32. Белый король не атакует пешку g7, чтобы черный король не успел попасть на h6 и выиграть пешку и партию. Поэтому белый король приближается снизу, чтобы при взятии на g6 занять геометрическую оппозицию. 1.♕b3! ♕f2

2.♔c2 ♕e3 (2...♔e2 3.♔c1 ♕e3 4.♔d1 также ведет к коневой оппозиции) 3.♔d1 ♕f4 4.♕e2 ♕f5(g5) 5.♕f3 ♕g6 6.♕g4, =.

5.2. Правило квадрата

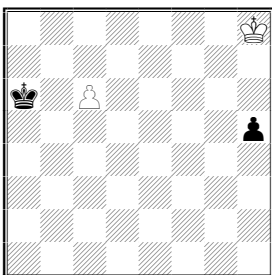
Если на пути пешки нет короля и чужих пешек, то догнать эту пешку можно, лишь оказавшись в ее квадрате.



Ничья

33. Черный король может легко остановить белую пешку, а белый король находится от черной пешки очень далеко. Однако, направляясь в центр с намерением помочь своей пешке, белый король в результате попадает в квадрат черной пешки. 1.c6! h5 2.♔b4! ♕b6! (2...h4 3.♔c5 h3 4.♔d6 h2 5.c7, =) 3.♔c4 h4 (иначе белый король попадает в квадрат) 4.♔d5 h3 5.♔d6 h2 6.c7, =.

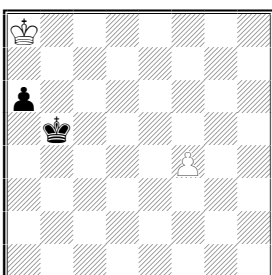
Рети



Ничья

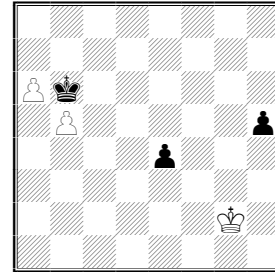
34. Знаменитая позиция! На первый взгляд трудно поверить, что Белые могут спастись. Однако централизация их короля позволяет решить сразу две задачи: попадание в квадрат черной пешки, или превращение своей. 1.♔g7! h4 [1...♔b6 2.♔f6! (Δ 3.♔g5, =) 2...h4 3.♔e5! (Δ 4.♔f4, =) 3...h3 4.♔d6, =] 2.♔f6 h3 (2...♔b6 3.♔e5 ♔c6 4.♔f4, =) 3.♔e7! (3.♔e5? h2 4.c7 ♔b7 5.♔d6 ♔c8, -+) 3...h2 4.c7 ♔b7 5.♔d7, =.

Фейтер



Ничья

35. Преимущество Черных очевидно, т.к. их король находится в квадрате белой пешки, а белый король не может даже приблизиться к черной пешке. И все же Белые спасаются, т.к. черный король вынужден направиться к пешке «f» и открыть путь белому королю. 1.♔b7 a5 2.♔c7 ♔c5! (иначе пешки превращаются одновременно) 3.♔d7 ♔d5 4.♕e7 ♕e4 5.♕e6! ♕f4 6.♔d5, =.



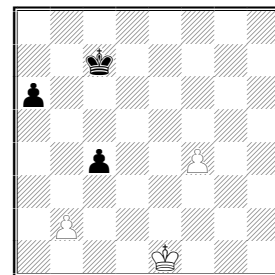
Выигрыш

36. Если расстояние между пешками две вертикали, то они, как правило, продвигаются в ферзи без помощи своего короля. Но здесь одна пешка отстает от другой. Поэтому белый король берет ближайшую и попадает в квадрат следующей. 1.♔g3! ♕a7 (1...e3 2.♔f3 h4 3.♔e3 h3 4.♔f3, +-) 2.♔f4 h4 3.♔e4 h3 4.♔f3, +-.

5.3. Отдаленная проходная пешка

Пешка, находящаяся далеко от мест основных событий, называется «отдаленной проходной». Хорошо известно, что при равенстве сил часто перевес у той стороны, чья отдаленная проходная находится стоит дальше. В таких случаях время решает все.

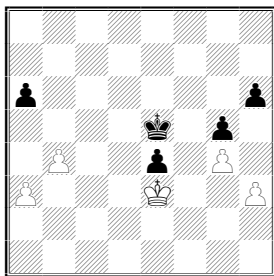
Прокоп



Выигрыш

37. Для использования отдаленной проходной требуется внимательная игра. В данном случае белый король должен немедленно атаковать черную пешку. 1.♔d2! (при естественном продолжении 1.♔e2? ♔d6 2.♔f3 ♔d5 3.♔e3 ♔e6 4.♔e4 ♔f6 5.f5 c3! 6.bc a5 7.c4 a4 8.♔d4 ♔f5 Белым не выиграть) 1...♔d6 2.♔c3 ♔d5 3.f5! [3.♔b4? ♔e4 4.♔c4 ♔f4 5.♔b4 (5.♔d4 ♔f3!, и черный король вовремя атакует белую пешку) 5...♔e4 6.♔a5 ♔d4 7.♔a6 (или 7.b4) 7...♔c4, =] 3...♔e5 4.♔c4 ♔f5 5.♔d4! (интересный пример использования коневой оппозиции) 5...♔e6 (5...♔f4 6.b4, +-) 6.♔c5 ♔e5 7.b4! ♔e6 8.♔b6, +-.

Фарни

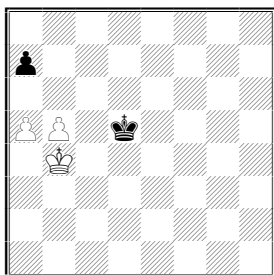


Выигрыш

38. Типичный пример. Белые создают на ферзевом фланге отдаленную проходную, и пока черный король будет заниматься ею, белый король заберет все черные пешки королевского фланга. 1.a4 ♖d5 2.b5 ab 3.ab ♗c5 4.♗e4 ♕b5 5.♗f5, и т.д., +-.

5.4. Пешечный прорыв

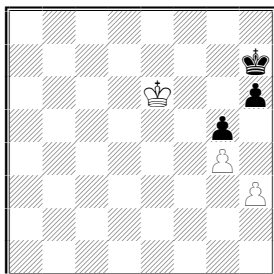
В пешечных окончаниях возможность прорыва зависит от того, как далеко продвинуты пешки, кроме тех позиций, где короли могут бороться с ними. Любой прорыв связан с жертвой пешек и отвлечением неприятельских с целью освободить путь для проходной.



Выигрыш

39. Черный король находится в квадрате пешки «а», но после ее движения король не попадает в квадрат, и Белые проводят прорыв. 1.a6! ♗d6 2.b6 ab (2...♗c6 3.ba, +-) 3.a7, +-.

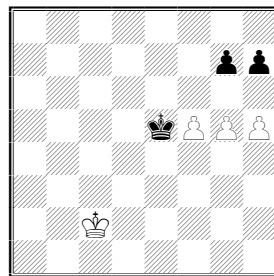
Тед



Выигрыш

40. Пешки расположены симметрично. Близость королей позволяет Белым осуществить прорыв. 1.♗f7! h5 (иначе Черные теряют обе пешки) 2.h4! (2.♗f6? hg 3.hg ♗h6 4.♗f5 ♗h7! 5.♗g5 ♗g7, =) 2...♗h6 3.♗f6 gh 4.g5 ♗h7 5.♗f7 h3 6.g6, +-.

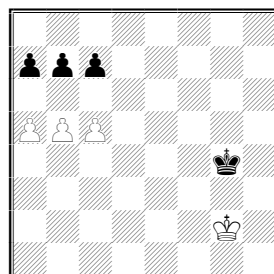
Фарни



Выигрыш

41. Черный король занимает активную позицию, но он бессилён против прорыва. 1.f6! gf (не спасает и 1...♗e6 2.fg ♗f7 3.h6 ♗g8 4.♗d3 ♗f7 5.♗e4 ♗g8 6.♗e5 ♗f7 7.♗f5 ♗g8 8.g6 hg 9.♗f6! g5 10.♗g6 g4 11.h7#) 2.g6! hg 3.h6, и пешка проходит в ферзи, т.к. черному королю мешает своя пешка, +-.

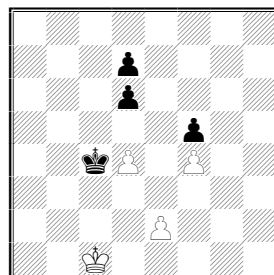
Коцио



Выигрыш

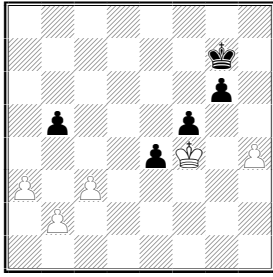
42. Здесь прорыв возможен потому, что короли находятся далеко, и белые пешки - на территории Черных. 1.b6! cb (1...ab 2.c6!, +-) 2.a6! ba (2...bc 3.a6, +-) 3.c6, +-.

Мароци



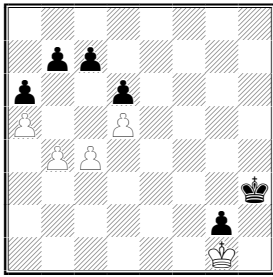
Выигрыш

43. Все пешки стоят на своей территории. Белые прорываются благодаря тому, что пешка d6 загромождает путь своему королю. 1.e4 ♗d4 (1...fe 2.f5 ♗d5 3.♗d2, +-) 2.ef ♗d5 3.♗d2 ♗e4 4.f6, +-.



Выигрыш

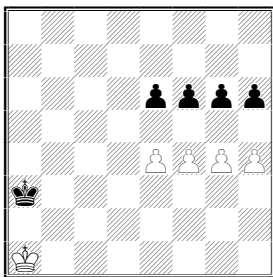
44. Белые осуществляют прорыв благодаря пешке «а». **1.c4!** ♔f7 (нельзя принимать жертву, т.к. черный король не попадает в квадрат пешки «а») **2.cb ♕e7 3.a4 ♕d7 4.a5 ♕c7 5.b4 ♕b7 6.b6!** (6.a6? ♕b6, =) **6...♕a6 7.b5 ♕b7 8.♕e3!** (выигрыш времени) **8...♕b8 9.a6 ♕a8 10.b7 ♕a7 11.b6 ♕b8 12.♕f4 e3 13.♕e3 f4 14.♕f4 g5 15.♕g4** (лишая Черных последних надежд, связанных с патом) **15...gh 16.a7 ♕b7 17.♕h4, +-.**



Выигрыш

45. Из четырех белых пешек только две находятся на территории Черных, но и этого достаточно для прорыва, помешать которому черный король не может. **1.b5 ♕g4 2.c5 ♕f5** (2...ab 3.c6, +-; 2...dc 3.b6 cb 4.d6, +-) **3.b6** (можно и 3.c6) **3...cb 4.c6 bc 5.ab, +-.**

Клинг, Горвиц



Выигрыш

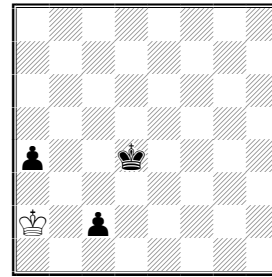
46. С какой пешки начать прорыв?! Лишь один из четырех возможных ходов ведет к выигрышу, а остальные даже проигрывают. **1.h5!** (1.g5?? fg 2.h5 gf-+; 1.e5?? fe 2.h5 ef-+; 1.f5?? ef, --) **1...gh [1...g5 2.e5! fe (2...gf 3.ef, +-; 2...f5 3.gf, +-) 3.f5! e4 4.f6!, +-] 2.e5! fe 3.f5! hg 4.f6 g3 5.f7 g2 6.f8♖, +-.**

5.5. Патовые комбинации

Пат – сильное тактическое средство слабой стороны для спасения позиции. Сильнейшая сторона часто вынуждена принять жертву, иначе

сама потерпит значительный урон. Пат может получиться в результате связки, блокировки, замурования и т.д.

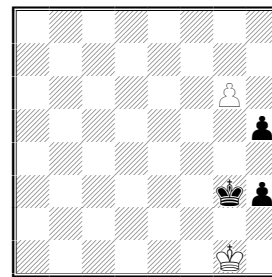
Фарни



Ничья

47. Ценой более важной пешки Черные могут не допустить пата, но тогда их крайнюю пешку не реализовать. **1.♕b2 ♕d3 2.♕c1 a3, пат** (2...♕c3, пат).

Фарни



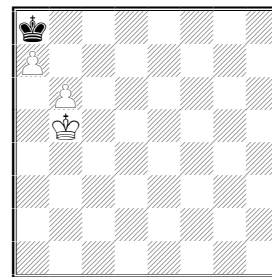
Ход Черных: =

48. Черные могут спастись, построив заграждение вокруг своего короля. **1...h2 2.♕h1 h4 3.g7 ♕h3 4.g8♖ (♖), пат.**

5.6. Отражение пата

Распространенные методы отражения пата заключаются в изгнании короля слабой стороны из патового «гнезда», непринятии предложенной жертвы и так называемое слабое превращение пешки в фигуру менее ценную, чем ферзь.

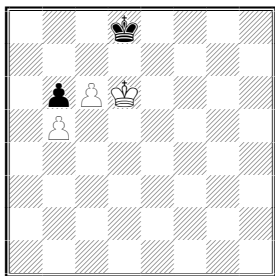
Фарни



Выигрыш

49. Во избежание пата Белые должны отдать одну пешку. **1.♕c5 ♕b7 2.a8♖! ♕a8 3.♕c6 ♕b8 4.b7, +-.**

Фарни



Выигрыш

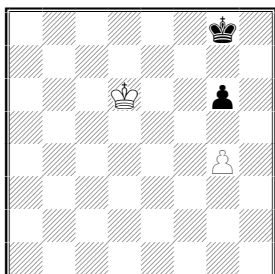
50. Благодаря пешке с6 Черные могут надеяться на пат. Но Белые, жертвуя свою «вредную» пешку, оттесняют черного короля и забирают пешку b6. 1.c7 ♔c8 2.♕e7! ♔c7 3.♕e6 ♔c8 4.♔d6 ♔b7 5.♔d7 ♔b8 6.♔c6 ♔a7 7.♔c7 ♔a8 8.♔b6 ♔b8 9.♔c6 ♔a8 10.b6 ♔b8 (теперь оппозиция не помогает) 11.b7, +-.

5.7. «Вредные» пешки, преграда и цугцванг

В пешечных окончаниях заграждением называют такую пешку, которая преграждает путь собственному королю. Поэтому такие пешки обозначают как «вредные».

Часто возникают такие позиции, в которых одна из сторон проигрывает только потому, что ей принадлежит очередь хода и тем самым она вынуждена испортить свое положение. Как известно, такая ситуация называется цугцвангом. В пешечных окончаниях цугцванг часто возникает из-за «вредных» пешек.

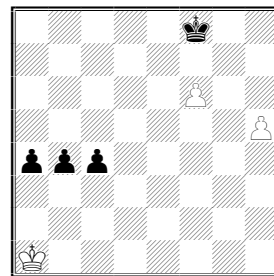
Сальвиоли



Выигрыш

51. Без черной пешки была бы ничья, поэтому Белые не дают Черным освободиться от своей «вредной» пешки. 1.g5! (иначе 1...g5!, и ничья) 1...♔f7 2.♔d7 ♔f8 3.♔e6 ♔g7 (черный король постепенно оттесняется и пешка теряется в невыгодной ситуации) 4.♔e7 ♔g8 5.♔f6 ♔h7 6.♔f7 ♔h8 7.♔g6 ♔g8 (в таких позициях с королем на последней горизонтали оппозиция не помогает) 8.♔f6 ♔h8 9.g6 ♔g8 10.g7 ♔h7 11.♔f7, +-.

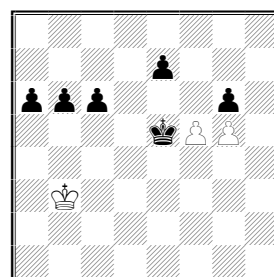
Понциани



Выигрыш

52. Одна из белых пешек неизбежно проходит в ферзи, например, 1.h6 ♔g8 2.♔b1! Белый король в дальнейшем сумеет заблокировать черные пешки и поставить Черных в положение цугцванга, после чего черные пешки потеряются, их король движется, и белая пешка идет вперед.

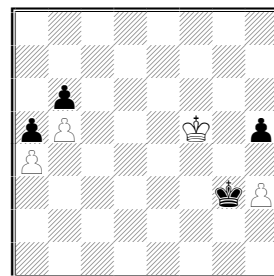
Фарни



Выигрыш

53. Несмотря на большой материальный перевес, Черные проигрывают, т.к. «вредная» пешка e7 мешает королю выбраться из цугцванга. 1.fg ♔e6 2.♔b4 (если бы белый король находился на другом поле и мог попасть на b3, то выигрыш бы упростился) 2...b5 3.♔b3 a5 4.♔a3 a4 (4...b4 5.♔a4 c5 6.♔b3, +-; 4...c5 5.♔b2!, +-) 5.♔b4 c5 6.♔a3! c4 7.♔b4, и Белые выигрывают, т.к. после падения пешек ферзевого фланга черный король вынужден отступить на неудачное поле.

Горвиц



Ничья

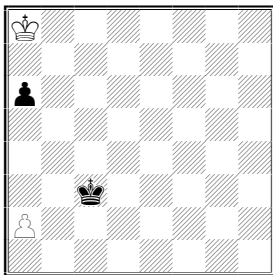
54. Спасение Белых - в контригре. 1.♔e4(e5,e6) ♔h3 2.♔d5 (ошибочна попытка остановить пешку «h» 2.♔f3? h4, и черный король отправляется на ферзевый фланг и забирает белые пешки, -+) 2...♔g4 3.♔c6 h4 4.♔b6 h3 5.♔a7 h2 6.b6 h1♚ 7.b7 (находясь на предпоследней горизонтали, в обычной ситуации коневая пешка проигрывает; здесь же

наличие «вредной» пешки а5 спасает Белых - ферзь не может вынудить белого короля занять поле перед пешкой «b») 7...♚h7 8.♔a8 ♚e4 9.♔a7 ♚d4 10.♔a8 ♚d5 11.♔a7 ♚c5 12.♔a8 ♚c6 13.♔a7, =.

5.8. Пространство, время и позиционная борьба

Пространство и время тесно связаны между собой, т.к. выигрыш времени всегда дает преимущество в пространстве. Хорошим примером может служить правило квадрата. В пешечных окончаниях самый распространенный метод выигрыша пространства – оттеснение неприятельского короля. В позиционной борьбе цель каждой из сторон хотя бы частично парализовать силы противника, ослабить его оборону. Обычно дело заканчивается проникновением короля в неприятельский лагерь.

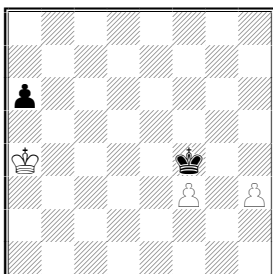
Прокеш



Ничья

55. Задача Белых: после потери пешки зажать черного короля на линии «а». Но для этого у них не хватает двух темпов. Это время они выигрывают нападением на черную пешку. Король стремится на поле с2, а метод, которым он при этом пользуется, называется обходом. 1.♔b7 a5 2.♔c6 a4 3.♔d5 a3 4.♔e4 ♔b2 5.♔d3 ♔a2 6.♔c2, =.

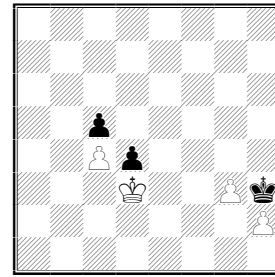
Фарни



Выигрыш

56. Черный король может лишь остановить белые пешки, но не взять их. Расстояние между пешками в одну вертикаль приводит к выигрышу даже в том случае, если они находятся на своей территории. Следовательно, у белого короля есть время взять пешку «а». 1.h4! ♔f5 2.♔a5 ♔g6 3.f4! (иначе 3...♔h5) 3...♔h5 4.f5! ♔h6 5.♔a6 ♔g7 6.h5! ♔f6 7.h6 ♔f7 8.♔b6 ♔f6 9.♔c6 ♔f7 10.♔d7 ♔f6 11.h7 ♔g7 12.♔e7, +.

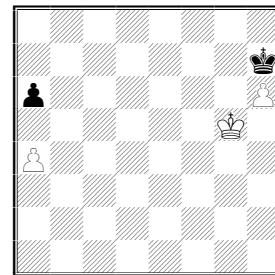
Клинг, Горвиц



Выигрыш

57. У Черных защищенная проходная и белый король прикован к ней. Кажется, что Черные сделают ничью. Но у Белых преимущество - их пешки подвижны, а черные пешки могут двинуться только тогда, если король уйдет слишком далеко. В связи с этим, у белых и черных пешек разные возможности. 1.♔e4 ♔g4 2.h4 ♔h5 3.♔f4 ♔h6 4.g4 ♔g6 5.h5 ♔h6 6.♔e4 ♔g5 7.♔f3 ♔h6 8.♔f4 ♔h7 9.g5 ♔g7 10.g6! (10.h6? ♔h7, =) 10...♔h6 11.♔g4 ♔g7 12.♔g5! d3 13.h6 ♔g8 14.♔f6! d2 15.h7 ♔h8 16.♔f7 d1♚ 17.g7 ♔h7 18.g8♚ ♔h6 19.♚g6#.

Фарни

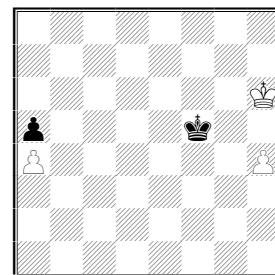


Ход Белых: +- . Ход Черных: =

58. Результат партии зависит от того, сумеет ли белый король занять ключевое поле b7. Поэтому очередь хода имеет решающее значение. 1.a5! ♔g8 2.♔f6 ♔h7 3.♔e6 ♔h6 4.♔d6 ♔g6 5.♔c6 ♔f7 6.♔b6 ♔e7 7.♔a6 ♔d7 8.♔b7, +-.

При ходе Черных партия заканчивается вничью: 1...a5! 2.♔h5 ♔h8 3.♔g6 ♔g8 4.♔f5 ♔h7 5.♔e5 ♔h6 6.♔d5 ♔g6 7.♔c5 ♔f6 8.♔b5 ♔e6 9.♔a5 ♔d7! 10.♔b6 ♔c8, с ничьей, т.к. поле b7 недоступно, а 11.♔a7 заграждает путь пешке.

Эйве

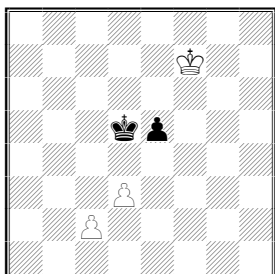


Ничья независимо от очереди хода

59. Белые не могут превратить пешку «h», а выиграв черную пешку, не смогут превратить и пешку «а» - черный король вовремя успевает попасть на спасительное поле с8. 1.h5 ♔f6 2.♔h7 ♔f7 3.h6 ♔f8 4.♔g6 ♔g8 5.♔f6 ♔h7

6. ♗e6 ♗h6 7. ♗d6 ♗g6 8. ♗c6 ♗f6 9. ♗b6 ♗e6
10. ♗a5 ♗d7 11. ♗b6 ♗c8, с ничьей. При ходе
Черных: 1... ♗f6 2. h5 (2. ♗h7 ♗f7 3. h5 ♗f6! 4. ♗g8
♗g5 5. ♗f7 ♗h5 6. ♗e6 ♗g6 7. ♗d5 ♗f6 8. ♗c5
♗e6 9. ♗b5 ♗d7 10. ♗a5 ♗c8, =) 2... ♗f7 3. ♗h7
(3. ♗g5 ♗g7 4. ♗f5 ♗h6 5. ♗e5 ♗h5 6. ♗d5 ♗g6
7. ♗c5 ♗f6 8. ♗b5 ♗e6 9. ♗a5 ♗d7 10. ♗b6 ♗c8,
=) 3... ♗f6! 4. ♗g8 ♗g5 5. ♗f7 ♗h5 6. ♗e6 ♗g6, с
ничьей.

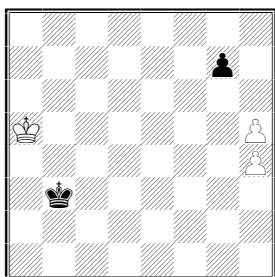
Прокеш



Выигрыш

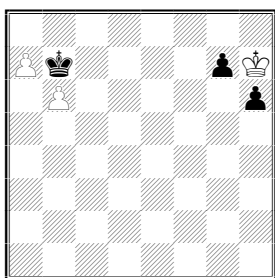
60. Белый король атакует тылы Черных, грозя
оттеснить их короля. 1. ♗e7! e4 (1... ♗d4 2. ♗d6,
+-) 2. c4 ♗d4 3. de ♗e4 4. ♗d6 ♗d4 5. c5, +-.

Селезнёв



Выигрыш

61. Белый король не может сразу атаковать
пешку g7, т.к. черный король в это время
нападет на пешку h5. Поэтому Белые в
подходящий момент жертвуют свою пешку и
отыгрывают ее, выключив при этом черного
короля из игры. 1. ♗b5 ♗c3 2. ♗c5 ♗d3 3. ♗d5
♗e3 4. ♗e5 ♗f3 5. ♗f5 (поспешно 5. h6? gh 6. ♗f5
h5 7. ♗g5 ♗e4 8. ♗h5 ♗f5, =) 5... ♗g3 6. h6! gh
7. h5 ♗h4 8. ♗g6 ♗g4 9. ♗h6, +-.



Выигрыш

62. Оба короля «привязаны» к проходным
пешкам. Но белые пешки близки к полям
превращения, и Белые проводят выигрывающую
комбинацию. 1. ♗g6! (выигрыш времени; после
1. ♗g7? h5, +-) 1... ♗a8 2. ♗f5 h5 3. ♗e6 h4 4. ♗d7
♗b7! 5. a8 ♗! ♗a8 6. ♗c7, +-.

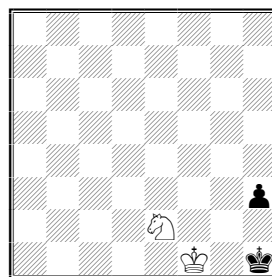
6. Легкофигурные окончания

В легкофигурных окончаниях на доске, кроме
пешек и королей, действуют только легкие
фигуры.

Довольно сложная проблема возникает на
практике, когда надо решать, какую фигуру
оставить для эндшпиля – коня или слона. Ответ
на этот вопрос во многом зависит от
расположения пешек и королей. В случае
закрытой пешечной цепи конь имеет
преимущество перед слоном. Напротив, при
открытой пешечной структуре слон имеет
перевес над конем, т.к. он более оперативен.

6.1. Конь против пешек

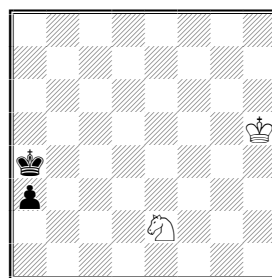
Стамма



Выигрыш

63. Конь может заматовать короля, если тот
находится в углу, стесненный своей пешкой.
1. ♗g3 ♗h2 2. ♗f5 ♗h1 3. ♗f2! ♗h2 4. ♗e3 ♗h1
(при короле на h2 последовало бы: 5. ♗g4 ♗h1
6. ♗f1 h2 7. ♗f2#) 5. ♗f1 h2 6. ♗g3#.

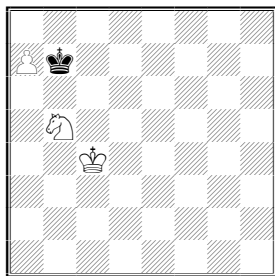
Фарни



Ничья

64. При крайней проходной пешке конь может
удержать ее только в том случае, если она еще
не достигла предпоследней горизонтали и конь
может контролировать поле перед пешкой.
1. ♗c1! ♗b4 2. ♗a2 ♗b3 3. ♗c1 ♗b2 4. ♗d3 ♗c2
5. ♗b4 ♗b3 6. ♗d3 a2 7. ♗c1 ♗b2 8. ♗a2, =.

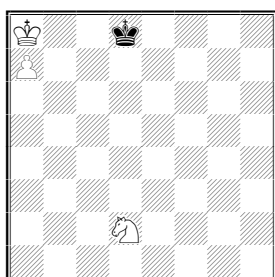
Фарни



Ничья

65. Если бы фигуры стояли на одну горизонталь ниже, то был бы выигрыш. Здесь же, ввиду патовой угрозы, конь пассивен, а король ничем не может ему помочь. 1.♔c5 ♕a8 и т.д., с ничьей, т.к. белый король не может приблизиться к своей пешке.

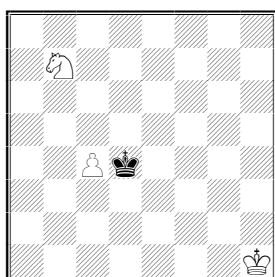
Фарни



Ход Черных: =

66. Из всех шахматных фигур только конь не может выиграть темп. Здесь черный король не выпускает белого короля из угла, но только при условии, что он встает на поле того же цвета, что и конь. 1...♕c7! 2.♞e4 ♕c8 3.♞d6 ♕c7 4.♞b5 ♕c8, =.

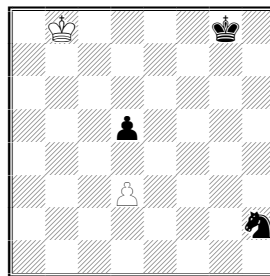
Эйве



Выигрыш

67. Выигрыш Белых зависит от завоевания оппозиции, поэтому не годится 1.c5? - после взятия коня Черные удерживают оппозицию, с ничьей. 1.♞a5! (черного короля надо отвлечь на самую неудачную позицию) 1...♕c5 2.♔g2 ♕b4 3.♔f3 ♕a5 4.♔e4 ♕b6 5.♔d5 ♕c7 6.♔c5, +-.

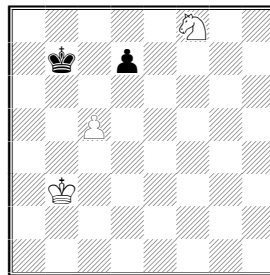
Прокеш



Ничья

68. Белый король раньше черного короля дойдет до пешки d5 и займет оппозицию. Это позволит, несмотря на лишнего коня у Черных, добиться ничьей, т.к. конь не может освободиться от защиты своей пешки. 1.♔c7 ♞g4! 2.♔d6 ♞f6! 3.♔e6 (диагональная оппозиция; 3.♔e7? ♔g7 4.♔e6 ♔g6 5.♔e5 ♔g5 6.♔e6 ♔f4 7.♔f6 ♔e3 8.♔e5 d4, +-) 3...♔g7 4.♔e7 (горизонтальная оппозиция) 4...♔g6 5.♔e6 ♔g5 6.♔e5 ♔g4 7.♔f6 ♔f4 8.♔e6 ♔e3!, = (8...d4? 9.♔d5 ♔e3 10.♔c4, +-).

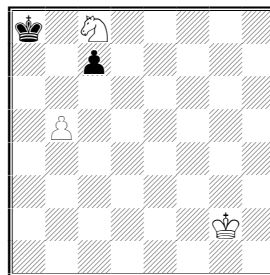
Прокеш



Выигрыш

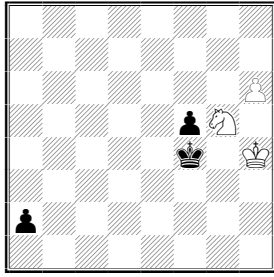
69. Белые отражают угрозу размена пешек путем занятия оппозиции. 1.♔c4 (1.♞g6? d6 2.cd ♔c6, =) 1...♔c6 2.♞g6 d6 3.♞e7 ♔d7 4.c6 ♔e7 5.♔d5 ♔e8! 6.♔e6! ♔d8 7.♔d6!, +-.

Фарни



Выигрыш

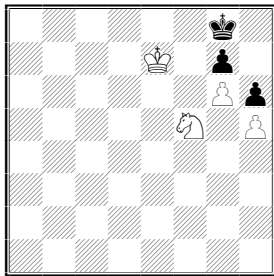
70. Белый король находится далеко от пешек, но все же вовремя успевает отразить угрозу их размена. 1.♞b6! (1.♞e7? ♔b7 2.♞d5 c6, =) 1...cb 2.♔f3 ♔b7 3.♔e4 ♔c7 4.♔e5! ♔d7 5.♔d5 ♔c7 6.♔e6 ♔c8 7.♔d6, +-.



Выигрыш

71. Крайняя черная пешка превращается раньше белой. Черным выгодно и то, что поля a1 и h8 находятся на одной диагонали. Но Белые выигрывают с помощью комбинации: они перекрывают эту диагональ конем и используют ее в своих интересах. 1. ♖e6 ♗e3! 2. ♖d4! (завлекающая жертва) 2... ♗d4 3. h7 a1 ♔ ♗h8 ♚, +-.

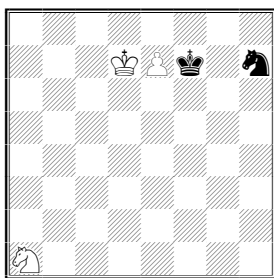
Фарни



Выигрыш

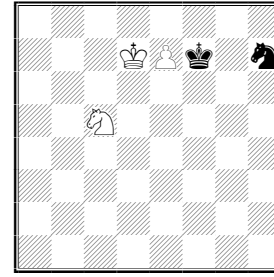
72. Невозможно вытеснить из угла черного короля, но и жертвой коня за пешку не удастся предотвратить пат. Белые жертвуют коня таким образом, чтобы проходные возникли у обеих сторон. 1. ♖d6 ♗h8 2. ♖e4 ♗g8 3. ♗e8! (выигрыш времени) 3... ♗h8 4. ♖f6! ♗f ♗f7 f5 6. g7 ♗h7 7. g8 ♚#.

6.2. Конь с пешкой против коня



Ход Черных: =

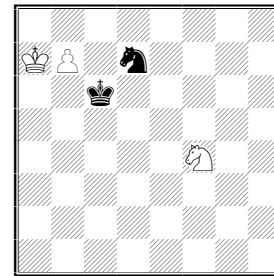
73. Эта позиция показывает основной метод защиты. Начиная, Черные немедленно дают вечный шах. 1... ♖f8! 2. ♗d8 ♖e6!, и т.д., =. Эта возможность - единственное средство спасения, если пешка сильнейшей стороны стоит на предпоследней горизонтали, а поддерживающий ее король контролирует поле превращения. Прикованный к пешке, он не может уйти от преследования коня. Можно было бы защититься от вечного шаха, если бы белый конь контролировал поле e6, находясь на полях c5, c7, d4, f4. В этом случае Белые выигрывают.



Ход Черных: +-

74. 1... ♖f6 (Черные защищаются, пытаются держать под контролем поле превращения пешки) 2. ♗d8 ♖e8 (на любой ход королем последовало бы 3. ♖d7, отвлекая коня от защиты поля e8) 3. ♖e6! (решающий ход!) 3... ♖d6 (если 3... ♖f6, то 4. ♖g5 и 5. ♖e4!, отвлекая коня, +-) 4. ♗d7 ♖e8 5. ♖g5, +-.

Клинг

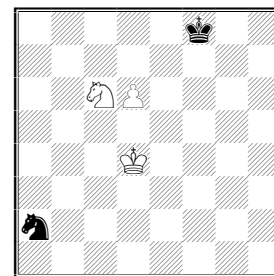


Выигрыш

75. Белым надо отвлечь фигуры Черных от защиты поля b8. Эта цель достигается следующим образом: 1. ♖e6 ♗d5 ♖f8! ♖e5 3. ♗a8 ♖c6 4. ♖d7 ♗e6 [4... ♗d6 5. ♖b6! ♗c7 (5... ♗c5 6. ♖c8 и 7. ♖a7, +-)] 6. ♖d5 ♗d6 7. ♖b4, +-] 5. ♖b6! (захват этого ключевого поля - важный момент в плане Белых: с этого поля конь лучше всего выполняет задачу отвлечения) 5... ♗d6 6. ♖c8 ♗c7 7. ♖a7 ♖b8 8. ♖b5, +-.

Отвлечение черных фигур от поля превращения пешки Белые достигают жертвой коня - типичный прием в подобных окончаниях.

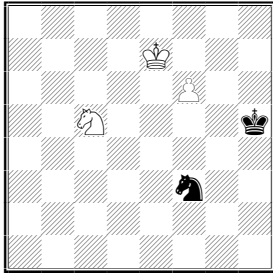
Авербах



Ход Черных: +-

76. Черный король не может в одиночку справиться с превосходящими силами Белых. 1... ♗e8 2. ♗d5 ♗d7 (2... ♖c3 3. ♗e6, +-) 3. ♖b8! ♗c8 (3... ♗d8 4. ♗e6 ♖b4 5. d7, +-) 4. d7 ♗c7 5. ♗e6 ♖b4 6. ♖a6 ♖a6 7. ♗e7, +-.

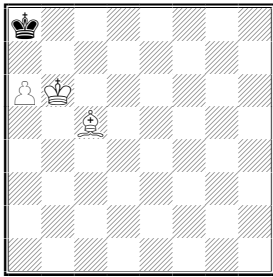
Авербах



Ход Белых: +- . Ход Черных: =

77. Белые добиваются победы, продолжая 1. ♖d3 ♗g5 2. ♕f4 ♔g4 3. ♕e6 ♕f3 4. ♔d6 ♖h4 5. f7, +- . При своем ходе Черные спасаются, удаляя своего короля из опасной зоны: 1... ♔g4! □ (1... ♗g5 2. ♕e6 ♕f3 3. f7 ♕e5 4. ♕f4!, +-) 2. ♕e6 ♕e5! 3. ♖d4 ♔f4 4. ♔e6 ♔e4, защитив коня, Черные добиваются ничьей.

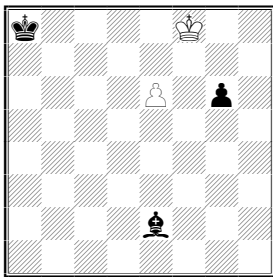
6.3. Слон против пешек



Ничья

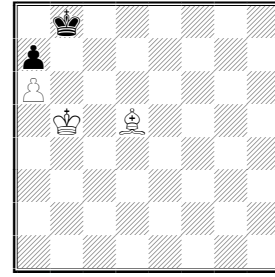
78. Чернопольный слон не может вытеснить короля с углового белого поля. В такой ситуации крайнюю пешку провести невозможно, например: 1. ♗d4 ♔b8 2. ♗e5 ♔a8, =.

Рети



Ничья

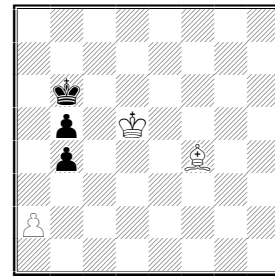
79. Слон может задержать белую пешку только с такого поля, которое может атаковать белый король, поэтому Белые выигрывают важный темп, и их король попадает в квадрат черной пешки. 1. ♔e7!! g5 2. ♔d6 g4 (2... ♗h5 3. ♔e5 ♔b7 4. e7! ♔c7 5. ♔f5 g4 6. e8 ♗, =) 3. e7! ♗b5 4. ♔c5! ♗d7 5. ♔d4 ♔b7 6. ♔e4 ♔c6 7. ♔f4 ♔d6 8. e8 ♗ ♗e8 9. ♔g4, =.



Ничья

80. Пример ничейной крепости. Хотя слон контролирует угловое поле, черная пешка a7 мешает Белым вытеснить короля, а выиграть ее невозможно. 1. ♔c6 ♔c8! (1... ♔a8?? 2. ♔c7#) 2. ♔d6 ♔b8 3. ♗e6 ♔a8 4. ♔c6 ♔b8 5. ♗d5 ♔c8!, =.

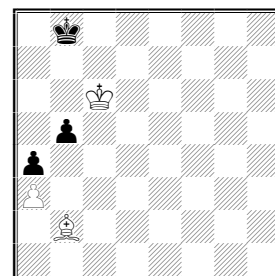
Клинг, Горвиц



Выигрыш

81. Если бы у Черных не было пешек, то была бы ничья. «Вредные» пешки во время запатования их короля должны ходить, и в результате крайняя белая пешка перебирается на линию «b». Черные могут избежать пата, но тогда их король вытесняется из выгодного угла. 1. ♗d2! ♔a6 [1... ♔a5 2. a3 ♔a4 3. ab, +-; 1... ♔c7 2. ♔c5 ♔d7 (2... ♔b7 3. ♗e1 ♔c7 4. ♗g3 ♔b7 5. ♗f4 ♔a6 6. ♗c7 ♔b7 7. ♗b6 и возникает патовое положение, +-) 3. ♔b6! (пока рано брать пешку) 3... ♔d6 4. ♗f4 ♔d5 5. ♔b5 ♔e6 6. ♔c6 ♔e7 7. ♔c7 ♔e6 8. ♗d6 ♔d5 9. ♗b4 ♔c4 10. a3 ♔b5 11. ♔b7 ♔a4 12. ♔b6 ♔b3 13. ♔b5, +-] 2. ♔c6! ♔a7 3. ♗e3 ♔b8 4. ♗b6 ♔a8 5. ♔c7 b3 6. ab b4 7. ♗a5, +-.

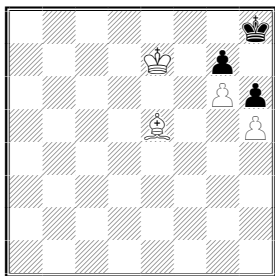
Эйве



Выигрыш

82. Позиция, подобная предыдущему примеру. 1. ♗e5 ♔a7 (1... ♔c8 2. ♗c7 b4 3. ab a3 4. b5 a2 5. b6 a1 ♗ 6. b7#) 2. ♗c7 ♔a8 (2... ♔a6 3. ♗b6 b4 4. ab a3 5. b5#) 3. ♔b6! b4 4. ab a3 5. b5 a2 6. ♗e5, +-.

Фарни

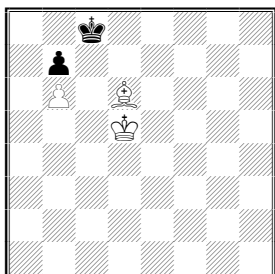


Ничья

83. Белые не могут выиграть даже с лишней фигурой, т.к. им не удастся вытеснить черного короля из угла и дело заканчивается патом.

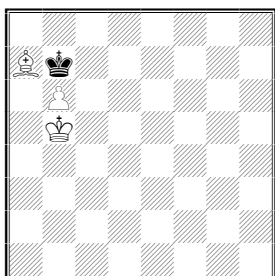
1. f6 g8! (1... gf? 2. f7! f5 3. g7 h7 4. $\text{g8}\text{♚}\#$)
 2. e6 gf! (2... h8? 3. f7! , +-) 3. f6 f8 , =.

Далее приводятся два примера ничейных крепостей, где, несмотря на лишнего слона, сильнейшая сторона не может выиграть.



Ничья

84.



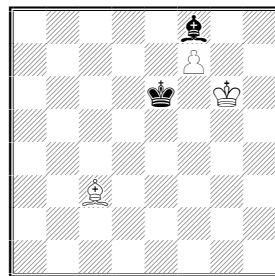
Ничья

85.

6.4. Одноцветные слоны

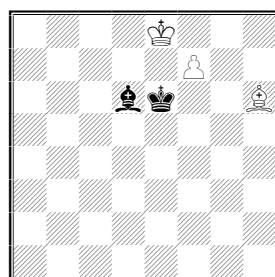
Одноцветными называют слонов, которые перемещаются по полям одного и того же цвета (соответственно цвету полей – бело- или чернополюсные слоны). Может быть, поэтому правильнее называть их «однополюсными». Важнейший принцип игры при одноцветных слонах – избегать расположения своих пешек и, напротив, фиксировать чужие пешки на белых полях при белополюсных слонах и на черных при чернополюсных. При таких фиксированных пешках соответствующего слона называют «плохим». Размен на «хорошего» слона соперника – важный стратегический прием в подобных окончаниях.

Фарни



Выигрыш

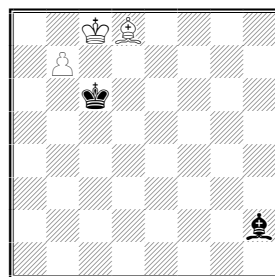
86. 1. g7 b4 (1... e7 2. f6 e6 3. g5 b4 4. g7 приводит к главному варианту) 2. h6 c5 3. g7 b4 (3... f5 4. g8 g6 5. f8 e3 6. b4 h6 7. c3 , и Черные в цугцванге. Превращение пешки неизбежно) 4. g8 c5 5. f8 e3 6. b4 h6 7. d2! , +-.



Ничья независимо от очереди хода

87. Белый король не может попасть на g8, а черного слона невозможно оттеснить сразу с двух диагоналей: a3-f8 и h6-f8. 1. f8 e5 2. a3 g7 3. b2 h6 4. c1 g7 5. d2 , и Черные не находятся в цугцванге, а делают ничью путем 5... d6 , = (или 5... f5 , =).

Чентурини

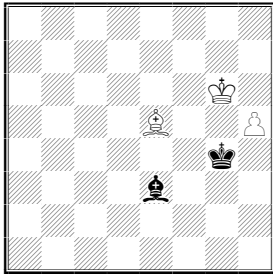


Выигрыш независимо от очереди хода

88. Против коневой пешки на предпоследней горизонтали слабейшей стороне трудно бороться, т.к. у их слона всего одна диагональ. План выигрыша: перевод белого слона на a7, вытеснение черного слона на малую, слишком короткую диагональ, и его отвлечение. 1. h4 b5! (иначе f2 , a7 и b8 , +-; 1... f4 2. f2 h2 3. a7 g3 4. b8 f2 5. h2 a7 6. g1! , +-) 2. f2 a6! (Черные пытаются не пустить белого слона на поле a7). 3. c5! Этот ход отнимает у черных важное поле d6. [После 3. e3 d6! 4. g5 b5 5. d8 c6 (черный король своевременно попал на c6) 6. e7 h2! Белые ничего не добиваются] 3... f4 4. e7 b5

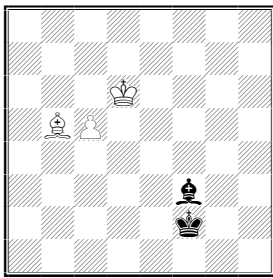
(грозило ♖d8 и ♗c7) 5.♗d8 ♜c6 6.♗g5!
 (решающий выигрыш темпа для перевода слона на a7) 6...♗h2 7.♗e3 ♗g3 8.♗a7 ♗h2 9.♗b8 ♗g1
 10.♗g3 ♗a7 11.♗f2, +- . У черного слона нет полей для отступления.

Чентурини



Выигрыш независимо от очереди хода
 89. У черного слона всего одна диагональ, с которой он легко вытесняется. 1.♗g7 ♗g5
 (1...♗d2 2.♗h6 ♗c3 3.♗g5 ♗g7 4.♗e7 ♗c3 5.h6
 ♗d4 6.♗f6, +-) 2.♗h6 ♗f6 (2...♗e7 3.♗e3 ♗f8
 4.♗d4 ♗h4 5.♗e5 ♗g4 6.♗f6 ♗f4 7.♗g7, +-)
 3.♗e3 ♗g7 4.♗g5 ♗f8 5.♗f6 ♗f4 6.♗g7, +-.

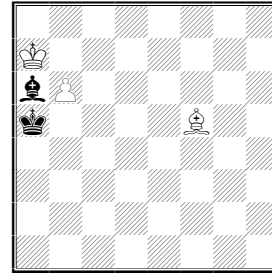
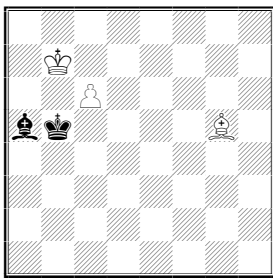
Чентурини



Выигрыш
 90. Черные проигрывают из-за удаленности своего короля от пешки «с». 1.♗c6 ♗e2 2.♗d5
 ♗b5 3.♗e6 ♗e3 4.♗d7 ♗f1 [4...♗a6 5.c6 ♗d4
 6.c7 ♗c4 7.♗h3 ♗b4 (7...♗b7 8.♗g2 ♗c8 9.♗c6
 ♗b4 10.♗b6 ♗c4 11.♗a7 ♗c5 12.♗b8 ♗e6
 13.♗b7 ♗b6 14.♗c8 ♗c4 15.♗h3 ♗a6 16.♗f1
 ♗b7 17.♗b5!, +-) 8.♗c6 ♗a5 9.♗g4 ♗b4
 10.♗b6, +-] 5.c6 ♗d4 6.c7 ♗a6 7.♗c6 ♗c4
 8.♗b6, +-.

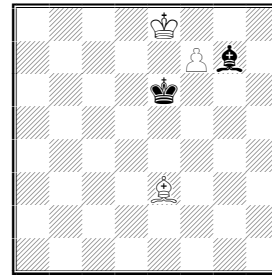
Ничья

91.



Выигрыш

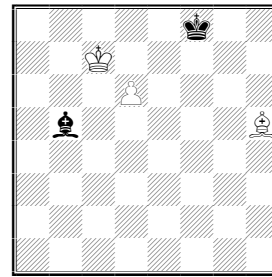
92. Белые выигрывают независимо от очереди хода. На основании этих примеров легко понять важное правило Чентурини: *если на малой диагонали у слона слабейшей стороны два постоянно контролируемых поля, то ничья.*



Ход Черных: =

93. Позиция как исключение из правила Чентурини. Черный слон контролирует только одно поле на малой диагонали, но на доске - ничья (см. также диагр. 87). 1...♗d6! 2.♗d4 ♗h6, =.

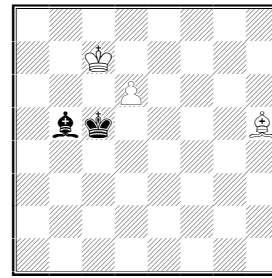
Авербах



Выигрыш независимо от очереди хода

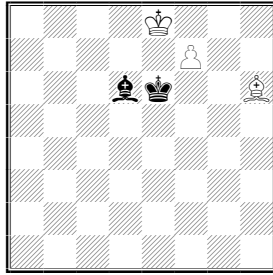
94. Белые переводят слона на с6, после чего пешка проходит в ферзи, +-.

Авербах



Ничья независимо от очереди хода

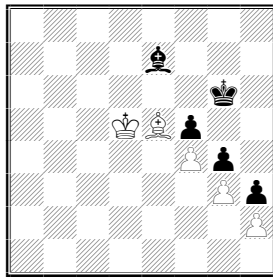
95. Белым недоступно поле перекрытия - с6, и поэтому выиграть не удастся, например: 1.♗g4 ♗a4 2.♗d7 ♗d1 3.♗c6 ♗g4, =.



Ничья

96. 1.♘f8 (у слона нет поля e7 для перекрытия)
1...♙e5 2.♙c5 ♘g7 3.♙e3 (кажется, что Черные проигрывают, но...) 3...♙d6! 4.♙d4 ♙h6, =.

Фарни



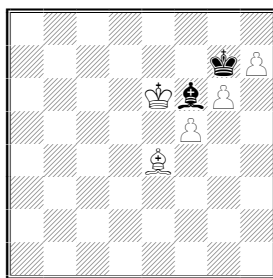
Ход Черных: -+

97. У Черных большой позиционный перевес, т.к. у них «хороший» слон против «плохого» у Белых.
1...♙h4! (Δ 2...♙g3 3. hg h2, -+) 2.gh g3! 3.hg h2, -+.

6.5. Разноцветные слоны

Разноцветные слоны – это понятие применяется по отношению к слонам, находящимся на полях разного цвета в позициях, где у соперников осталось по одному слону. В окончаниях наличие разно-цветных слонов (при отсутствии других фигур) может нейтрализовать материальный перевес и часто позволяет провести успешную защиту.

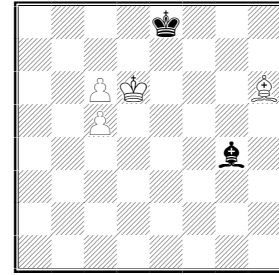
Фарни



Ничья

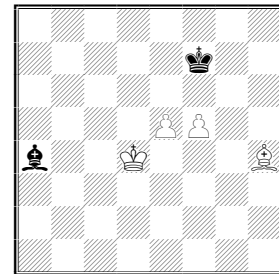
98. При разноцветных слонах иногда даже две или три лишние пешки не обеспечивают победы. Если данную позицию сдвинуть на горизонталь ниже, то Белые выигрывают. Здесь же Черных спасают патовые возможности. 1...♙h8! (1...♙c3? 2.h8♖! ♙h8 3.f6 ♙g8 4.♙e7 ♙b4 5.♙e8 ♙c5 6.♙d5 ♙h8 7.g7, +-) 2.g7 ♙g7 (2...♙g7? 3.h8♖ ♙h8 4.♙f6, +-) 3.f6 ♙f6 4.♙f6, пат.

Бергер



Ничья

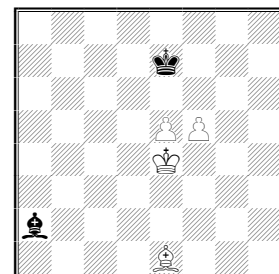
99. Такие позиции обычно не выигрываются.
1.♙g5 (или сразу 1.c7. Ничего не дает 1.♙c7 ♙f3, =) 1...♙f5 2.c7 ♙h3 3.c6 (3.♙c6 ♙g2 4.♙b6 ♙d7, =) 3...♙c8 4.♙c5 ♙f7! (обход; при пассивной защите Черные проигрывают, т.к. белый король проходит на b8) 5.♙b6 ♙e6 6.♙a7 ♙d5 7.♙b8 ♙a6, =.



Ход Черных: =

100. Против угрозы 1.e6 Черные могут защищаться двумя способами, но лишь один приводит к ничьей. 1...♙d7! [1...♙b3? (как будто достаточно для ничьей, т.к. пешка «е» не может двинуться вперед) 2.♙c5! ♙a2 3.♙d6 (Δ e6, f6), +-] 2.♙e4 ♙c8, и Белые ничего не могут сделать, т.к. их король должен защищать пешку f5, а черный слон ходит по полям c8 и d7, пока не будет вынужден пожертвовать собой на поле e6. Если связанные пешки (кроме ладейно-коневой пары) достигли 6-й горизонтали, то сильнейшая сторона выигрывает.

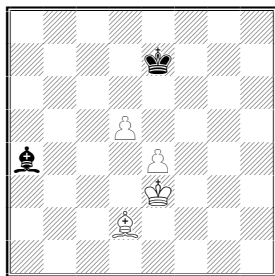
Тарраш



Выигрыш

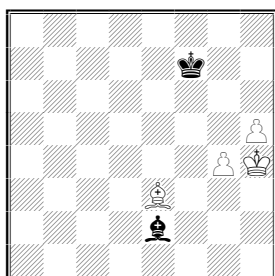
101. 1.♙h4! (важно отнять у черного короля поле f6, к ничьей ведет 1.♙b4 ♙f7 2.♙d4 ♙b1!, =) 1...♙f7 (или 1...♙d7 2.♙f4 ♙f7 3.♙g5 ♙e7 4.♙h6 ♙f8 5.e6 ♙e8 6.f6 ♙a4 7.♙f2, +-) 2.♙d4 (направляясь на d6, чтобы поддержать пешку «е») 2...♙g7 3.e6 и 4.♙e5, +-.

Тарраш



Ход Черных: =

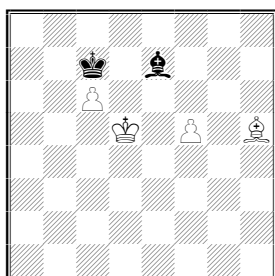
102. 1... ♟e8! (слон переводится на f7; 1... ♞d7?
2.e5 ♞c8 3. ♟e1! , +-) 2. ♞b4 ♜d7 3.e5 ♟f7!
4. ♜d4 ♟g8 , =.



Ничья

103. 1.g5 (другого пути усилить позицию нет)
1... ♜e6! 2.g6 ♜f5! 3.g7 ♞c4 4.h6 ♜g6 , =.

Сальвиоли

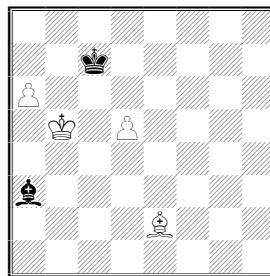


Выигрыш

104. При разноцветных слонах изолированные пешки опаснее, чем связанные. Здесь Белые защищают одну из пешек слоном, а король отправляется к другой. 1. ♞f3 ♜d8 2. ♜e6 ♞b4 3.f6 ♞a5 4.f7 ♞b4 5. ♜f6! ♞c3 6. ♜g6 ♞b4 7. ♜g7 , +-.

Чем дальше пешки расположены друг от друга, тем больше шансов на выигрыш. Так, если бы в данном примере у Белых вместо пешки «f» была бы пешка e5, то была бы ничья: 1. ♜e6 ♞b4 2. ♞f3 ♜d8 3. ♜f7 ♞a3 4.e6 ♞b4 , черный король задерживает обе пешки, и они не могут продвинуться вперед.

Авербах

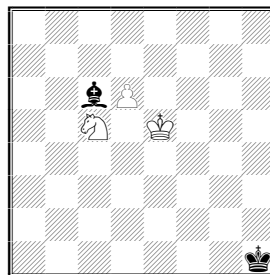


Выигрыш

105. Здесь выигрыш достигается труднее. 1. ♞f3 (Δ 2.d6, +-) 1... ♞d6 2. ♞e4 ♟g3 3.d6! ♜b8 (иначе проходит пешка «a») 4.d7 ♞h4 5. ♜c6 ♜a7 6. ♞d3 ♞d8 7. ♜d6 ♜b8 8. ♜e6 ♞h4 9. ♜f7 ♜c7 10. ♜e8 ♟g5 11. ♞e4 (теперь решает перевод слона на c8) 11... ♜b6 12. ♞b7 ♜c7 13. ♞c8 и 14.a7, +-.

6.6. Конь с пешкой против слона

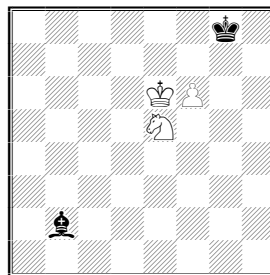
В борьбе с проходной пешкой слон часто превосходит коня.



Ничья

106. Черный король далеко, и слон должен один препятствовать движению пешки. Белым для победы надо либо вытеснить слона с диагонали a4-e8, либо попытаться ее перекрыть. Однако это выполнить невозможно: даже без помощи короля Черные могут не допустить движения пешки. 1. ♜e6 ♞b5 2. ♜e7 ♞c6 3. ♜d8 ♞b5 4. ♜c7 ♜g1 5. ♞d3 ♜h1 6. ♞e5 (Δ 7. ♞c6 , +-) 6... ♞e8! 7. ♞d7 ♜g1 8. ♜d8 ♟g6 9. ♜e7 ♟f5 10. ♞c5 ♞c8! 11. ♞d7 ♜h1 12. ♜d8 ♞a6 13. ♜c7 ♞b5 14. ♞e5 ♞e8! , =.

Клинг, Горвиц

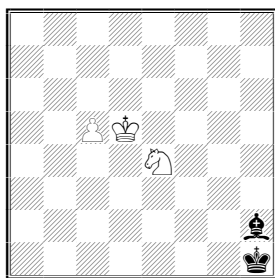


Выигрыш

107. Единственный способ выиграть - перекрыть пункт e7 черному слону. 1. ♜e7! (1.f7? ♜g7 2. ♜e7 ♞a3 3. ♜e8 ♜f6 с ничьей, т.к. невозможно отключить слона от защиты пункта e7) 1... ♜h7 2.f7 ♞a3 3. ♜e8 ♜g7 (Δ 4... ♜f6 с достаточной защитой пункта e7) 4. ♞c4! ♞b4 (4... ♞c5 5. ♞b6!

♔d6 6.♘d5, +-) 5.♘e3! ♕c5 6.♘d5 ♕d6 (или 6...♕f8) 7.♘e7, +-). Здесь выигрыш был возможен лишь потому, что пешка попадает на f7 с шахом. При черном короле на h8 не проходило 1.♗e7 из-за 1...♕e5 2.f7 ♕g7 или 1.f7 ♗g7, с ничьей.

Кошек

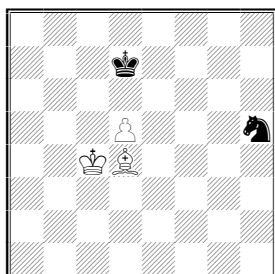


Выигрыш

108. Если король слабой стороны находится далеко от пешки, то конь легко загромождает дорогу слону, и пешка проходит в ферзи. 1.♘d6 ♕g1 2.c6 ♕b6 3.♗e6 (Δ 4.♗d7 и 5.♘c4 с изгнанием слона, +-) 3...♕c7 (вынужденно) 4.♗d7 ♕b8 5.♘b5 ♗g2 6.♘c7 ♗f3 7.♗c8 ♕a7 8.♘b5 ♕b6 (8...♕e3 9.♘d6 ♕b6 10.♘c4 ♕f2 11.♗d7 ♕g3 12.♘d6, +-) 9.♘a3! (9.♗b7? ♕d8 10.♘a3 ♗e4 11.♘c4 ♗d5 с ничьей, т.к. Белые не успевают отрезать слона) 9...♗e4 10.♘c4 ♕f2 11.♗d7 ♕g3 12.♘d6, +-.

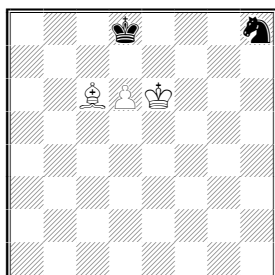
6.7. Слон с пешкой против коня

В подобном эндшпиле большое значение имеет расположение коня.



Выигрыш

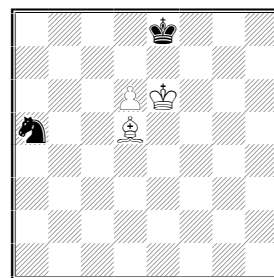
109. 1.♕e5! (конь Черных оказался в ловушке; они попадают в цугцванг и вынуждены пропустить пешку вперед) 1...♗e7 2.♗c5 ♗d7 3.d6 (но не 3.♗b6? ♘f6! 4.♕f6 ♗d6, =) 3...♗e6 4.♗c6, +-.



Выигрыш

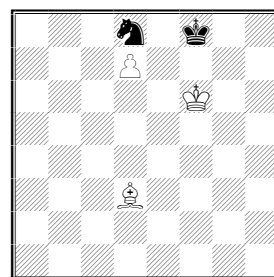
110. Белым удастся использовать неудачное положение черного коня. 1.♗f6, 2.♗g7 и 3.♗h8, +-). Однако если конь не лишен подвижности, то

блокада пешки королем на поле, неуязвимом для слона, достаточна для ничьей. Кстати, и при отрезанном коне слабая сторона не обязательно должна проиграть.



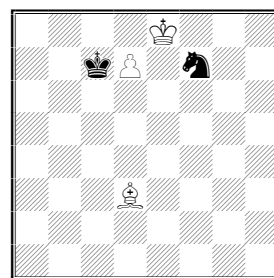
Ничья

111. Белые не могут вытеснить черного короля и провести пешку. Не проходит и попытка выиграть коня. Например: 1.♗f5 ♗d8 2.♗e4 ♗d7 3.♗e5 ♗d8! (3...♗e8? 4.♗e6! ♗d8 5.d7, +-) 4.♗d4 ♗e8 5.♗c5 ♗d7, =.



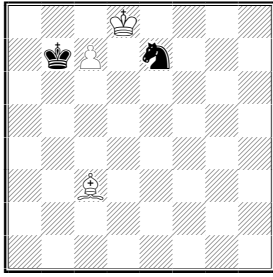
Выигрыш

112. Вся тяжесть борьбы с пешкой лежит на коне. Черный король лишь защищает подступы к нему. Метод выигрыша - ограничение подвижности коня слабой стороны, приводящее к положению цугцванга, является типичным. 1.♕e4 ♘f7 2.♕f3 ♘d8 3.♕d5 ♘f7! 4.♗e6! ♘d8 5.♗d6 ♗g7 6.♗e7, +-.



Ход Белых: +-). Ход Черных: =

113. Здесь фигуры Черных совместно борются с пешкой. Результат зависит от очереди хода. При своем ходе Белые улучшают позицию короля и добиваются победы: 1.♗e7! ♘d8 2.♕e4 ♘f7 3.♕f3 ♘d8 4.♕d5, +-). Начиная, Черные объявляют вечный шах: 1...♘d6 2.♗e7 ♘c8 3.♗e8 (3.♗e6 ♘b6, =) 3...♘d6 и т.д., =.



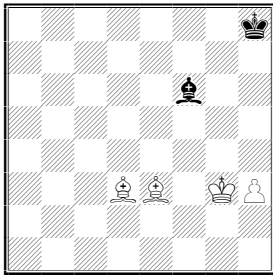
Ничья независимо от очереди хода

114. Эта позиция - исключение, т.к. здесь ограничение подвижности черных фигур приводит только к пату. Например: 1.♔d7 ♖c8 2.♙d4 ♜e7 3.♙e3 ♜c8 4.♙c5 ♗a8! 5.♙c6 ♜b6! Белые не могут усилить позицию, =.

6.8. Два слона

Преимущество двух слонов (термин введен В. Стейницем для координированного действия двух слонов) – позиционное преимущество, проявляющееся как миттельшпилье, так и в эндшпилье при наличии у одной из сторон двух слонов, а у другой – слоня и коня или двух коней. Очень важно при этом, чтобы действия слонов были согласованными, что возможно лишь в открытых позициях, где главные диагонали свободны от пешек (особенно проявляется при игре на двух флангах). Очень сильны «слоны Горвица», расположенные на смежных диагоналях. В закрытых позициях два слона могут оказаться слабее двух коней («преимущество двух коней»?) или коня и слона.

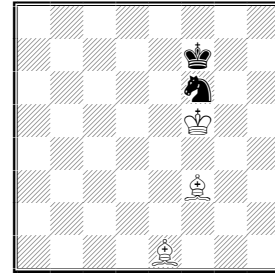
Эйве



Выигрыш

115. Пример силы двух слонов. Без чернопольных слонов была бы ничья. В данном случае слоны размениваются, но в этот момент черный король получает мат. 1.h4 ♙c3 2.♙g4 ♙b2 (черный слон охраняет большую диагональ) 3.♙g5 ♙g7 4.h5 ♙c3 5.h6 ♙h8 6.♙g6 ♙e5 7.♙c5 ♙g8 8.♙c4 (8.h7? ♙h8, =) 8...♙h8 9.♙f8 ♙d4 10.♙g7 ♙g7 11.hg#.

Клинг, Горвиц



Выигрыш

116. Два слона обычно справляются с одиноким конем - согласно компьютерному анализу, сильнейшая сторона при своем ходе побеждает в 92 % случаев. Слабейшая сторона должна считаться не только с оттеснением их короля и матом, но и окружением коня. Аналитики считают, что ничья возможна в случае, если коня поставить на g7, а короля - на g6 или f7 (или соответствующим образом расположить эти фигуры в любом углу доски). Впрочем, имеются и другие ничейные конструкции. 1.♙b4 ♜h7 (1...♜d7 2.♙d5 ♙g7 3.♙c4 ♜f8 4.♙c3 ♙h6 5.♙f7 ♜h7 6.♙e8 ♜f8 7.♙b2 ♜h7 8.♙d4 ♜f8 9.♙f6 ♜h7 10.♙f7! ♜g5 11.♙g8 ♜f3 12.♙e3 ♜g5 13.♙f8!, +-; 1...♜g8 2.♙d5 ♙g7 3.♙g5 ♙h7 4.♙f8! ♙h8 5.♙e4, +-) 2.♙c3 ♙e8 (2...♙g8 3.♙d5 ♙f8 4.♙g6, +-; 2...♜f8 3.♙h5 ♙g8 4.♙e8 ♙h7 5.♙f6 ♙h6 6.♙d2 ♙h7 7.♙b4 ♙g8 8.♙f7, +-) 3.♙h5 ♙f8 4.♙g6 ♙g8 5.♙g4! ♜f8 6.♙f6 ♜h7 7.♙e7 ♜g5 8.♙f6 ♜e4 9.♙e6 ♙h7 10.♙f5 ♙g8 11.♙h4 (11.♙e4??, пат) 11...♜c3 12.♙e6 ♜b5 13.♙f2 ♜c7 14.♙d7 ♜b5 15.♙d3 ♜c3 16.♙d4, +-.

7. Ладейные окончания

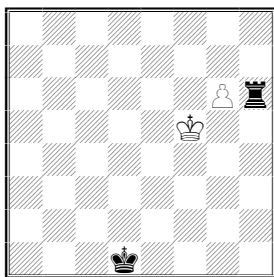
Ладейные окончания – самые распространенные в практических партиях. Статистика турнирных партий показывает, что они встречаются примерно в 50 % случаев. Именно в этих окончаниях наиболее полно проявляются качества ладей, которые, как писал С. Тартаковер, созданы для открытых линий.

В окончаниях, в которых у каждой из сторон имеется по ладье, главные факторы при оценке позиции – наличие или возможность образования проходных пешек, степень их продвинутости, пешечные слабости, активность фигур, особенно ладьи.

7.1. Ладья против пешек

В окончаниях «ладья против пешек» пять (иногда и менее) пешек – вполне достаточная компенсация за ладью, хотя многое зависит от конкретной ситуации – активности ладьи, степени опасности проходных пешек.

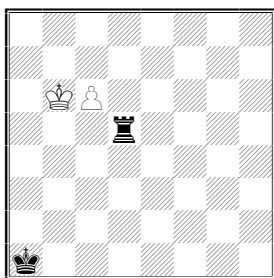
Клинг, Горвиц



Выигрыш

117. После продвижения пешки ладья стремится связать ее или попасть на линию «g», чтобы помешать ее превращению. Белые разрушают оба плана, двигаясь королем вниз параллельно ладье, пока не возьмут под контроль поле g1. 1.g7 ♖h5 2.♔f4 ♖h4 3.♔f3 ♖h3 4.♔g2, +-.

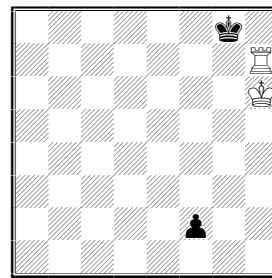
Барбье; Сааведра



Выигрыш

118. Аналогично предыдущему примеру Белые оккупируют поле c2. Но в данном случае Черные ставят ловушку, и только обойдя ее, Белые выигрывают. 1.c7 ♖d6 2.♔b5 [2.♔c5? ♖d1 (♠♖c1), =] 2... ♖d5 3.♔b4 ♖d4 4.♔b3 ♖d3 5.♔c2 ♖d4! 6.c8 ♖! (6.c8 ♖? ♖c4 7.♖c4, пат) 6... ♖a4 7.♔b3!, +-.

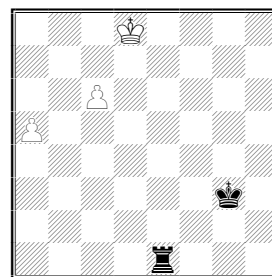
Стамма



Ничья

119. Белые не могут предотвратить превращение пешки, но они проводят такой маневр, что их король оказывается в патовом «гнезде». 1.♖g7 ♔f8 2.♖g5! f1 ♖ 3.♖f5! ♖f5, пат.

Бергер

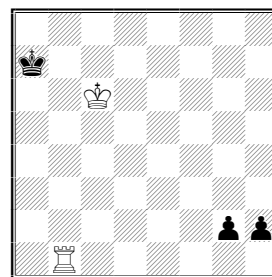


Выигрыш

120. Иногда даже одна пешка бывает сильнее ладьи (см. примеры выше). Против большого числа пешек ладье без помощи короля бороться еще труднее. Здесь пешки изолированные и кажется, что будет ничья - ладья нападает на пешки или шахует. Однако тонкие маневры белого короля и пешек ведут к выигрышу. 1.a6! [1.c7? ♖d1 2.♔c8 ♖a1 3.a6! ♔f4! 4.♔b7 (4.♔d7 ♖d1 5.♔e8 (5.♔e6 ♖e1 6.♔f6? ♖c1 7.a7 ♖c6!, +-) 5... ♖e1 6.♔f8 ♖h1 7.a7 ♖h8 8.♔e7 ♖a8 9.♔d6 ♔f5! 10.♔c6 ♔e6 11.♔b7 ♔d7 12.♔a8 ♔c8, пат!) 4... ♖b1 5.♔c6! ♖c1 6.♔b6 ♔e5! (6... ♖b1? 7.♔a5, +-) 7.a7 ♔d6! 8.a8 ♖ ♖b1 9.♔a7 ♖a1 (9... ♔c7? 10.♖h8!, +-) 10.♔b7 ♖a8 11.♔a8 ♔c7, =] 1... ♖d1 2.♔c7 ♖a1 3.♔b7 ♖b1 4.♔a8! ♖c1 5.a7! ♖c6 (5... ♔f4 6.♔b7 ♖b1 7.♔a6 ♖a1 8.♔b6 ♖b1 9.♔c5 ♖c1 10.♔b4 ♖b1 11.♔c3 ♖a1 12.c7 ♔e5 13.♔b2!, +-) 6.♔b7, +-.

Ложные следы содержат не меньше тонкостей, чем главный вариант.

Моравец

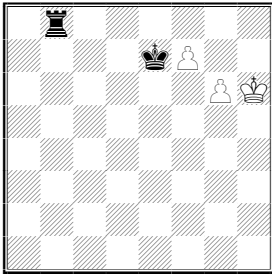


Ничья

121. Ни одной из черных пешек так и не удастся сделать шаг к превращению, т.к. черный король вынужден постоянно заботиться о себе, чтобы не

получить мат. 1. ♖a1 ♜b8 2. ♖b1 ♜c8 3. ♖a1 ♜d8 4. ♜d6 ♜e8 5. ♜e6 ♜f8 6. ♜f6 ♜g8 7. ♖a8 ♜h7 8. ♖a7 ♜h6 9. ♖a8 ♜h5 10. ♜f5 ♜h4 11. ♜f4 ♜h5 (11... ♜h3? 12. ♖h8#) 12. ♜f5, =. Черный король лишен простора. Лучшее, что он может сделать - снова вернуться на поле a7.

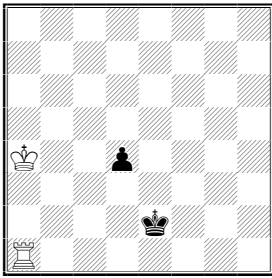
Коцио



Ничья независимо от очереди хода

122. Жертвля проходную пешку, Белые спасаются во всех вариантах благодаря патовой идее. 1. ♜h7 (1. ♜g7 ♖a8 2. ♜h7 ♜f6 3. f8 ♖ ♖f8 4. g7 ♖f7 5. ♜h8 ♖g7, пат) 1... ♜f6 2. f8 ♖! ♖f8 3. g7 ♖f7 4. ♜h8 ♖g7, пат. При ходе Черных: 1... ♜f6 (1... ♜f8 2. ♜h7 ♖a8 3. ♜h8 ♖b8 4. ♜h7 ♜e7 5. ♜g7 ♖f8 6. ♜h7 ♜f6 7. g7 ♖f7 8. ♜h8 ♖g7, пат) 2. ♜h7 ♖f8 3. g7 ♖f7 4. ♜h8 ♖g7, пат.

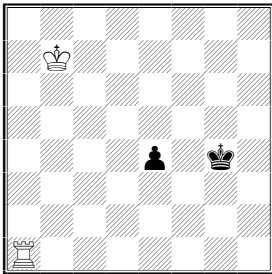
Эйве



Ход Черных: +-

123. Для подобных позиций Эйве в 1934 г. сформулировал правило: *если король сильнейшей стороны попадает в квадрат проходной пешки, то выигрыш*. 1... d3 2. ♜b3 d2 3. ♜c2, +-.

Эйве

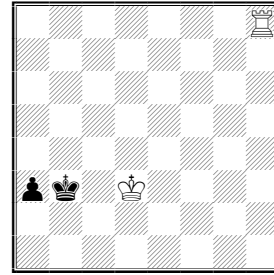


Ход Белых: +-. *Ход Черных: =*

124. Чтобы провести пешку в ферзи, черный король должен попасть на f2, т. е. затратить два хода. Поэтому квадрат b1-b4-e4-e1 может быть увеличен на два поля. При своем ходе Белые попадают в увеличенный квадрат, и, следовательно, выигрывают. 1. ♜c6, +-.

Естественно, Черные при своем ходе добиваются ничьей ходом 1... e3. Правило Эйве

справедливо для случаев, в которых ладья сильнейшей стороны контролирует поле превращения пешки и если король слабой стороны не может осуществить «отталкивание плечом».

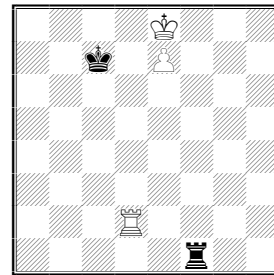


Ход Черных: =

125. Черные тонкой игрой добиваются ничьей, причем в основном варианте их спасает патовая идея. 1... ♜b2! (1... a2? 2. ♖b8 ♜a3 3. ♜c2! a1 ♜ 4. ♜c3 ♜a2 5. ♖b7 ♖, +-) 2. ♖b8 [2. ♖h2 ♜b3!, = (но не 2... ♜b1? 3. ♜c3, +-)] 2... ♜c1! 3. ♖a8 ♜b2 4. ♜d2 a2 5. ♖b8 ♜a1!, =. Если бы в исходной позиции белый король находился на d1 или d2, то Белые выигрывали.

7.2. Ладья с пешкой против ладьи

Сальвио

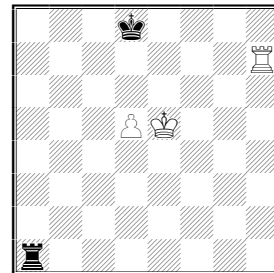


Выигрыш

126. Теоретически выигранное положение, особенность которого состоит в том, что черный король атакуется белой ладьей, а белый король, находящийся впереди пешки, прикрыт и покидает свое место только в подходящий момент - когда черная ладья ничего не сможет добиться шахами. 1. ♖c2 ♜b7 (1... ♜d6 2. ♜d8, +-) 2. ♖c4! ♖d1 3. ♜f7 ♖f1 4. ♜e6 ♖e1 5. ♜d6 ♖d1 (5... ♖e2 6. ♖c5, +-) 6. ♜e5 ♖e1 7. ♖e4, +-.

Метод, которым пользуются Белые, обычно называют построением моста (или, точнее, заслоном).

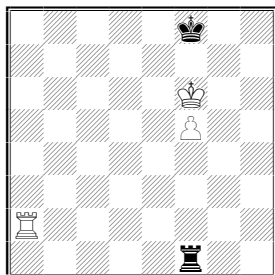
Филидор



Ход Черных: =

127. Критическое положение, в котором черный

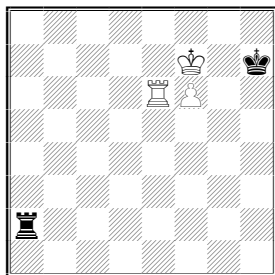
король находится впереди белой пешки. Черная ладья должна занять 6-ю горизонталь, и правильной защитой является **1...♖a6!** (не годится **1...♖e1? 2.♔d6 ♖e8 3.♖a7**, и черная ладья теряется, +-; плохо и **1...♖a5? 2.♔e6!**, и черный король вытесняется) **2.d6 ♖a1!** (как только пешка продвигается вперед, ладья должна вернуться вниз, чтобы шахами начать преследование белого короля) **3.♔e6 ♖e1 4.♔d5 ♖d1**, =.



Ход Черных: =

128. Черный король «наполовину» вытесняется, но это не мешает сделать ничью, если пешка находится на линиях с, d, e или f. От шахов черный король спасается на короткой (считая от пешки) стороне доски, чтобы длинную сторону оставить для действий ладьи. **1...♔g8!** [Ошибочно **1...♔e8? 2.♖a8 ♔d7 3.♖f8! ♖g1 4.♔f7 ♖f1 5.f6 ♖f2 6.♖g8 ♖f1 7.♖g2 ♔d6 8.♖e2 ♖f3 9.♔g7 ♖g3 10.♔f8 ♖f3 11.f7 ♔d7 12.♖d2 ♔c7 (12...♔e6 13.♔e8, +-) 13.♖d4!**, +-; см. позицию Сальвио] **2.♖a8 ♔h7** (черный король «наполовину» вытеснен) **3.♖f8** (**3.♔e6 ♔g7!** и пешка не может двинуться вперед) **3...♖a1! 4.♖e8 ♖f1!** (как только белая ладья покидает линию «f», на ней располагается черная ладья) **5.♖e7 ♔g8 6.♖a7 ♖f2! 7.♖a8 ♔h7 8.♔e6 ♔g7!**, =.

Ботвинник

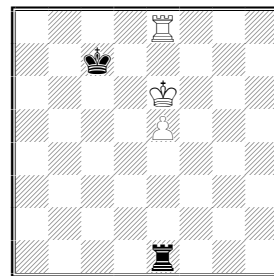


Ход Белых: +-. *Ход Черных: =*

129. Эта позиция отличается от предыдущей тем, что Белые здесь стоят значительно активнее, и их пешка продвинулась на шаг вперед. **1.♔f8! ♖a1 2.f7 ♖a8 (2...♖a7 3.♖f6, +-) 3.♖e8 ♖a7 4.♖d8 ♔g6 5.♖d6 ♔h7 6.♔e8**, +-.

При своем ходе Черные даже в этом положении могут сделать ничью, если они препятствуют Белым занять последнюю горизонталь. **1...♖a8! 2.♖e8 ♖a7 3.♖e7 (3.♔f8 ♔g6!, =) 3...♖a8 4.♖d7 ♖b8 5.♔e7 ♔g6**, и Белые ничего не достигли, т.к. на **6.f7** следует **6...♔g7**, =.

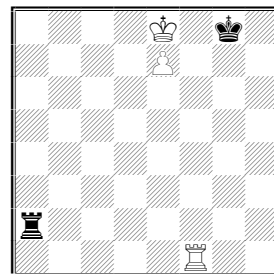
Клинг, Горвиц



Выигрыш

130. Белые легко избавляются от преследования ладьи и выигрывают. **1.♔f7! ♖f1 [1...♖h1 2.♖g8! ♖h7 3.♖g7 ♖h8(h1) 4.♔e7 ♖d8 5.e6 ♖d1 6.♔e8 ♔c8 7.e7 ♖h1 8.♖g2, +-] 2.♔e7 ♖e1 3.e6 ♖e2 4.♖f8 ♖e1 5.♖f2 ♖e3 6.♖c2 ♔b7 7.♔d7 ♖d3 8.♔e8 ♖e3 9.e7 (возникла позиция Сальвио) 9...♖e1 10.♖c4!** и т.д., +-.

Тарраш

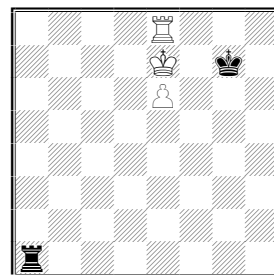


Выигрыш

131. Здесь Черные могут давать боковые шахи. План выигрыша за Белых заключается в переводе их короля на линию «g», не допуская черного короля к пешке. **1...♖a8 2.♔d7 ♖a7 3.♔e6 ♖a6 4.♔e5!** (**4.♔f5? ♔f7, =**) **4...♖a5 5.♔f6 ♖a6 6.♔g5 ♖a5 7.♔g6 ♖a6 8.♖f6 ♖a8 9.♖d6**, +-.

Если бы в исходном положении черный король находился на g7, то была бы ничья.

Тарраш

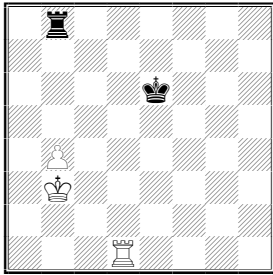


Ничья

132. Возможности белой ладьи здесь меньше, чем в предыдущей позиции, и хотя она может помочь в защите от боковых шахов, содействовать превращению пешки не в состоянии. **1.♖d8 ♖a7 2.♖d7 (2.♔d6 ♖a6 3.♔e5 ♖a5 4.♖d5 ♖a1!, =) 2.♔e8 ♔f6 3.♖d6 ♖e7, =) 2...♖a8! 3.♔d6 [3.♖d6 ♔g6! (3...♖b8? 4.♖d8 ♖b7 5.♔d6 ♖b6 6.♔d7 ♖b7 7.♔c6, +-) 4.♖c6 (4.♔d7 ♔f6 5.e7 ♔f7, =) 4...♔g7!, =] 3...♔f8 (или 3...♔f6 4.♖f7 ♔g6 5.♖f1 ♖a6, и ничья, т.к.**

между пешкой и черной ладьей три вертикали и ладью невозможно оттеснить) 4.e7 ♖e8 5.♗e6 ♜a6 6.♞d6 ♜a8!, =.

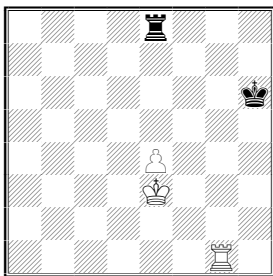
Григорьев



Ничья

133. Если король слабой стороны отрезан от пешки, то это еще не гарантирует выигрыш (см. примеры выше). Если пешка не переступила 4-й горизонтали, метод защиты следующий: ладья атакует пешку и шахами препятствует продвижению белого короля, а черный король мешает ладье защитить свою пешку (иначе белый король освободится и ничьей не получится). 1.♞d4 (1.♗a4 ♜a8 2.♗b5 ♜b8 3.♗a5 ♜a8 4.♗b6 ♜b8 5.♗c5 ♜c8, и король может спрятаться от шахов только за пешкой, =) 1...♗e5! (вовремя! При черном короле на e7 Белые успевали сыграть 1.♞d4 ♗e6 2.♗c4 и на 2...♗e5 уже решает 3.♞d5 ♗e6 4.b5 ♜c8 5.♞c5 ♗d7 6.b6, +-) 2.♗c3 (2.♞d7 ♗e6 3.♞a7 ♗d6 4.♗a4 ♗c6, =) 2...♞c8 3.♞c4 ♜b8! 4.♞c6 ♗d5 5.♞a6 ♞c8 6.♗b3 ♞c6! 7.♞a7 ♜b6 8.♞c7 ♗d6 9.♞c4 ♞c6!, =.

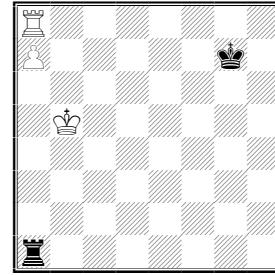
Шерон



Выигрыш

134. При слоновой или центральной пешке сильнейшая сторона выигрывает: их король имеет достаточное пространство для маневров. 1.♗d4 ♞d8 2.♗c5! ♞e8 3.♗d5 ♞d8 4.♗e6! (при пешке «с» или «d» король отправился бы налево, ладья защитила бы свою пешку сзади и затем, атакая на ладью, Белые выигрывали решающий темп, а в данной ситуации им нужно быть осторожными, т.к. на 4.♗c6? ♞e8 5.♞e1 ♗g7 6.♗d7 последует 6...♞a8! с фланговой атакой и ничьей) 4...♞e8 5.♗f6!, и ввиду угрозы мата Белые выигрывают решающий темп для продвижения пешки, +-.

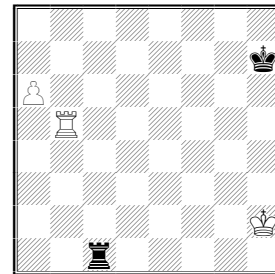
Тарраш



Ход Черных: =

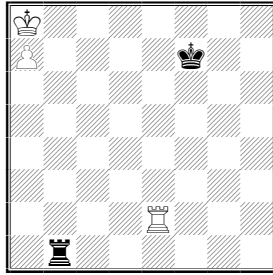
135. Черный король может находиться только на двух полях (g7 и h7).

1...♗h7 Другие ходы королем проигрывают: (1...♗f7? 2.♞h8 ♞a7 3.♞h7 ♗g6 4.♞a7, +-; 1...♗f6? 2.♞f8 ♗g7 3.a8♙, +-). И все же Белые не могут выиграть, т.к. на 2.♗b6 Черные дают шахи, отгоняют короля от пешки «а» и затем возвращаются ладьей на линию «а». Таким образом, белая ладья не может покинуть угол без потери пешки.



Ничья

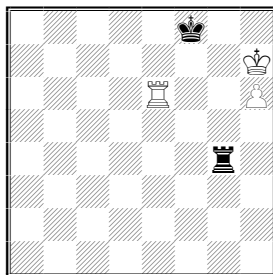
136. По Таррашу, ладья лучше всего поддерживает свою проходную пешку сзади, но здесь это правило не помогает, т.к. после 1.♞a5 ♞c8 2.♗g3 ♗g6 3.♗f4 ♗f6 и т.д. Черные выигрывают пешку. Поэтому Белые ставят свою ладью впереди пешки, оставляя поле a7 для короля. 1.♞b8 ♞a1 2.♞a8 ♞a5! [Черным нужно своевременно учесть момент, когда им следует перевести ладью на 6-ю горизонталь, иначе они не спасутся, например, 2...♗g7 3.♗g3 ♗h7? (3...♞g1 4.♗f4 ♞g6, =) 4.♗f4! ♞a5 5.♗e4 ♗g7? (5...♞g5, =) 6.♗d4 ♗f7 7.♗c4 ♗g7 8.♗b4 ♞a1 9.♗b5 ♗f7 10.♗b6 ♗g7 11.♗a7 ♗f7 12.♞b8 ♗e7 13.♞b6 ♗d7 14.♗b7 (шахи не угрожают и белый король открывает дорогу своей пешке) 14...♞c1 15.a7 ♞c7 16.♗a6 ♞c8 17.♞b8, +-] 3.♗g3 ♞g5 4.♗f4 ♞g6 5.♗e5 (5.a7 ♞a6, =; см. предыдущий пример) 5...♗g7 6.♗d5 ♞f6 7.♗c5 ♗h7 8.♗b5 ♞f5! 9.♗b6 ♞f6 10.♗b7 ♞f7 11.♗c6 ♞f6 12.♗b5 ♞f5 13.♗b4 ♞f6! 14.a7 ♞a6 15.♗b5 ♞a1.



Выигрыш

137. Выигрыш Белых зависит от того, сумеют ли они освободить своего короля. 1.♞с2 ♔е7 2.♞с8! (2.♞с7? ♔d6 3.♞b7 ♞h1 с ничьей, т.к. белому королю не выйти из угла) 2...♔d7 3.♞b8! ♞h1 4.♔b7 ♞b1 5.♔a6 ♞a1 6.♔b6 ♞b1 7.♔с5, +-.

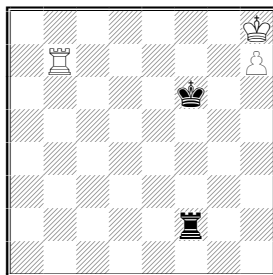
Сальвиоли



Ничья

138. В предыдущем примере выигрыш был возможен потому, что черный король не мог достичь линии «с», но здесь король находится близко и мешает превращению пешки. 1.♞f6 ♔e7 2.♞g6 ♞f4! 3.♞g2 (3.♔g7 ♞f7 4.♔h8 ♞f8 5.♞g8 ♞f1! 6.♔g7 ♞g1 7.♔h7 ♞f1 8.♞g4 ♔f7 9.♞g7 ♔f8!, =) 3...♔f7 4.♞g7 ♔f8 5.♔g6 ♞g4 6.♔f6 ♞g7 7.hg ♔g8 8.♔g6, пат.

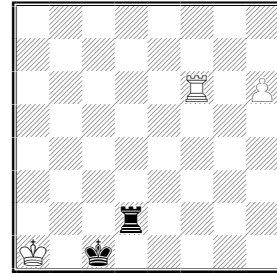
Понциани



Выигрыш

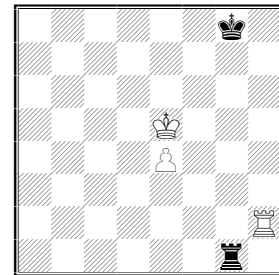
139. Белые сначала оттесняют черного короля, а затем перекрывают линию «h». 1.♔g8 ♞g2 2.♔f8 ♞h2 3.♞b6 ♔f5 4.♔g7 ♞g2 5.♔f7 ♞h2 6.♞b5 ♔f4 7.♔g7 ♞g2 8.♔h6 ♞h2 9.♞h5, +-.

Троицкий



Выигрыш

140. Хотя Черные могут контролировать поле h8 и по вертикали, и по горизонтали, пешка проходит в ферзи благодаря отвлекающей жертве ладьи. 1.h7 ♞d8 (1...♞h2 2.♞f1 ♔d2 3.♞f2! ♞f2 4.h8♙, +-) 2.♞с6 ♔d2 3.♞d6! ♞d6 4.h8♙, +-.

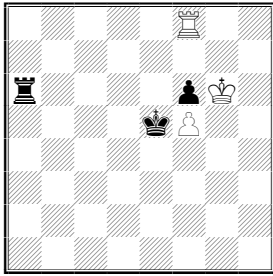


Ничья независимо от очереди хода

141. Для достижения ничьей Черные должны добиться одновременно двух целей: 1) не допустить отрезания своего короля от проходной пешки на две вертикали и 2) затормозить продвижение проходной пешки. Это достигается следующим образом: 1.♔e6 ♔g7 2.♔e7 ♞g5! (Δ ♞e5; проигрывает 2...♞e1? 3.♞g2 ♔h6 4.♔f6! ♞f1 5.♔e6, +- - в этой позиции при отрезанном черном короле от проходной пешки на два ряда ни фланговая, ни лобовая атака черной ладьи не может помешать продвижению пешки) 3.♔d6 [3.♔e6 ♞a5!, и далее как в основном варианте; 3.♞e2 ♞e5! (3...♞a5? 4.♞g2 ♔h6 5.♔f6 ♞a6 6.♔f5 ♞a5 7.e5, +-) 4.♔d6 ♞a5! (поля f7 и f6 для черного короля!) 5.e5 ♞a6, =; 3.♞h4 ♞e5 4.♔d6 ♞a5, и шахи с фланга, =] 3...♞a5! (ладья находится в трех вертикалях от проходной пешки, что допускает успешные фланговые операции) 4.♞g2 (4.♞f2 ♞a6, =; 4.e5 ♞a6 5.♔d5 ♔f8, =, см. позицию Филидора) 4...♔f8, =.

7.3. Ладья и пешка против ладьи с пешкой

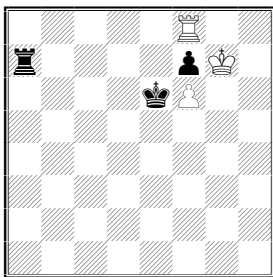
Авербах



Выигрыш

142. У Белых фигуры расположены активно: они выигрывают пешку и получают выигрышное окончание с одной пешкой. 1. ♖e8 ♕f4 (1... ♔d5 2. ♕f7 3. ♖e6, +-) 2. ♖e6 ♖a1 (2... ♖a5 3. ♖f6 ♕g4 4. ♖f8, +-) 3. ♖b6! (точный ход; перед взятием пешки Белые улучшают позицию ладьи) (3. ♕f6? ♖a5, =; 3. ♖f6? ♖g1! 4. ♕f7 ♖a1 5. ♕g7 ♕g5! 6. ♖f8 ♖a5 7. f6 ♖a6 8. f7 ♖g6, с вечным шахом; =) 3... ♖h1 4. ♖b4 ♕e5 5. ♖b5 ♕d6 6. ♕f6, +-.

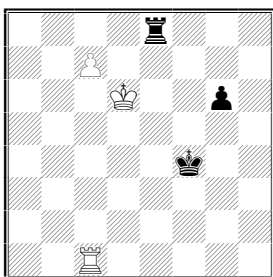
Авербах



Ничья

143. Из-за ограниченной подвижности белой ладьи Черные спасаются. 1. ♖e8 ♕f5 2. ♖e7 ♖a6! (Черные активно защищаются) 3. ♖f7 (3. ♖b7 ♖c6 4. ♖b5 ♕e6, =) 3... ♕g5! 4. ♖f8 ♖b6 5. f7 ♖g6, с вечным шахом; =.

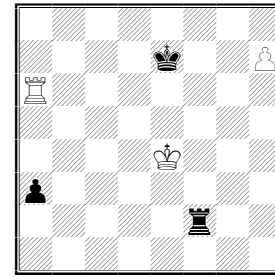
Копаев



Ход Черных: =

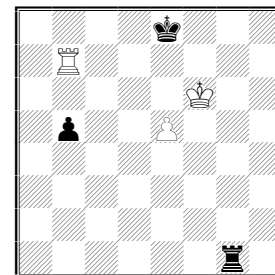
144. Если короли поддерживают свои проходные пешки, то при небольшой разнице в продвинутости пешек игра обычно заканчивается вничью, т.к. либо происходит обмен пешек, либо, отдав ладью за пешку, удается спастись в эндшпилье «пешка против ладьи». 1...g5 2. ♖f1 ♕g3! 3. ♖g1 ♕f4 4. ♕d7 ♖g8 5. c8 ♖c8 6. ♕c8 g4, =

Копаев



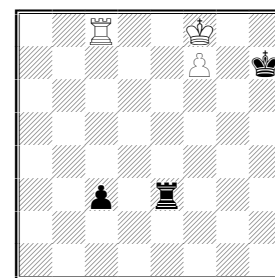
Ход Черных: =

145. Особой точности требуют позиции, в которых оба короля удалены от пешек и результат зависит от того, насколько эффективно короли могут поддержать свои пешки или атаковать неприятельские. 1... ♖h2! [1... ♖f8? 2. ♕e5! ♖h8 (2... ♕f7 3. ♖f6, +-) 3. ♖a7 ♕f8 4. ♕f6, +-] 2. ♖a8 ♖h4! (атакуя белого короля, Черные намечают свои дальнейшие действия в зависимости от того, куда он двинется) [2...a2 3. ♖a2 ♖h4 (3... ♖h7 4. ♖a7, +-) 4. ♕f5 ♕f7 5. ♖a7 ♕f8 6. ♕g6 ♖g4 7. ♕h5, +-] 3. ♕f5 (3. ♕d3 a2 4. ♕c2 ♖h7, =) 3... ♖h7 4. ♖a7 ♕d6! 5. ♖h7 ♕c5 (путь свободен и король спешит поддержать свою пешку; остальное уже известно) 6. ♕e4 ♕c4! 7. ♖a7 ♕b3 8. ♕d3 ♕b2! 9. ♖b7 ♕c1, =.



Ход Черных: =

146. Иногда ничьей можно добиться, пожертвовав свою пешку и переходя в эндшпиль «ладья с пешкой против ладьи» - этот метод защиты найден Карштедтом в 1898 г. 1... ♖e1! [если Черные будут защищаться «по Филидору», то они проиграют: 1... ♖h1? 2. ♖b8 ♕d7 3. e6 ♕d6 4. ♖d8 ♕c5 5. e7 ♖e1 6. e8 ♖e8 7. ♖e8 ♕d4 (7...b4 8. ♕e5 ♕c4 9. ♕e4 ♕c3 10. ♕e3 b3 11. ♖c8, +-) 8. ♖b8 ♕c4 9. ♕e5 b4 10. ♕e4 ♕c3 11. ♕e3 b3 12. ♖c8, +-] 2. ♖b5 ♖e2 3. ♕e6 ♕f8!, =.

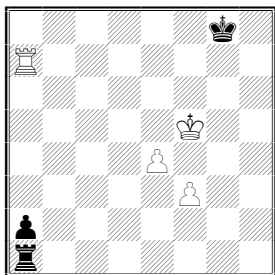


Ход Белых: =. Ход Черных: +-

147. Это важная теоретическая позиция. 1. ♖c4 ♖f3 (возможно и 1... ♖h3 2. ♖f4 c2 3. ♖f1 ♖f3!, =,

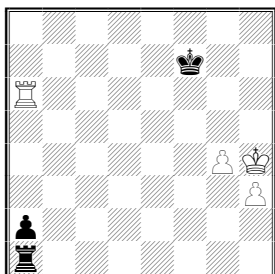
но проигрывает 1...♖d3? 2.♗h4 ♘g6 3.♙g8, +-)
2.♗h4 (2.♗c5 ♘g6, =) 2...♙g6 3.♗g4 ♙f5 4.♗g1 ♙e4, =. Защита Черных проста: они маневрируют ладьей по 3-й горизонтали, но занимают поле d3 только в ответ на ход белой ладьи на e1. Однако при своем ходе Черные оказываются в цугцванге. Если ладья, например, уходит с линии «е», то с решающим эффектом выходит из-под пешки король, а на 1...♙h8 решает **2.♗e8! c2 3.♗e3 c1♖ 4.♗h3 ♖h6 5.♗h6#.**

7.4. Ладья и две пешки против ладьи с пешкой



Ход Белых: +-. *Ход Черных: =*

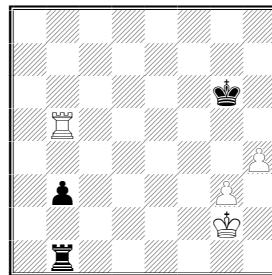
148. В большинстве случаев две связанные проходные пешки справляются с одной пешкой противника. Шансы на ничью появляются в том случае, если эта пешка далеко продвинута. Следует обратить внимание на то, что, если белые пешки достигли 4-й горизонтали (или черные пешки - 5-й), то выигрыш практически гарантирован. **1.f4! ♙f8 2.e5 ♙g8 3.e6 ♙f8 (3...♙h8 4.e7 ♗e1 5.♙f6!, +-) 4.♙f6!, +-.**



Выигрыш

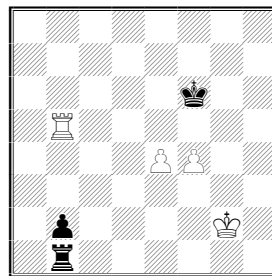
149. Эта позиция - исключение из правила: Белые выигрывают, хотя их пешка находится на h3. **1.g5 ♙g7 2.♙h5! ♗h1 3.♗a7 ♙f8 4.♗a2 ♗h3 5.♙g6 ♗g3 6.♗a8 ♙e7 7.♗g8!, +-**, и получилась позиция Клинга и Горвица (см. диагр. 130) с той разницей, что фигуры расположены не по «е»-, а по «g»-линии. В той позиции 1...♗h1 (с идеей фланговой атаки) и ничья, но здесь из-за нехватки пространства у Черных нет равноценного хода и они проигрывают. Если бы в исходном положении пешки были на h3, g4, то ничья, т.к. пешка «g» теряется. Ничья и при пешках «f» и «g». В самом деле, если Белые оставляют пешку «g», то черная ладья в решающий момент успевает вернуться по линии «f» к своему королю на поле f8. А при пешке «f» черный король отступает вправо, а ладья боковыми шахами добивается ничьей. Аналогичная ситуация с центральными пешками.

Если в исходном положении одна из связанных пешек находится на 2-й горизонтали, то в этом случае Белые выигрывают, т.к. Белые идут вперед своим королем и второй пешкой, а когда черная ладья нападет на пешку на 2-й горизонтали, белая ладья возьмет черную пешку a2, одновременно защищая свою пешку.



Выигрыш

150. Для выигрыша Белые должны держать своего короля на 2-й горизонтали и идти вперед своими пешками. **1.g4!** [недостаточно **1.♙h3?** из-за **1...b2 2.♙g4** и в дальнейшем Белые могут продвинуться вперед только ценой размена пешек «b» и «g» (см. диагр. 148)] **1...b2 2.♗b6 ♙g7 3.h5 ♙h7 4.♙h2! ♙g7 5.g5 ♗c1** (Черные не могут больше ждать, т.к. после **5...♙h7 6.♗b7 ♙g8 7.h6 ♗c1 8.♗b2 ♗c5 9.♗g2, +-)** **6.♗b2 ♗c5 7.♗g2!** (теперь становится ясной идея хода **4.♙h2!**), +-.

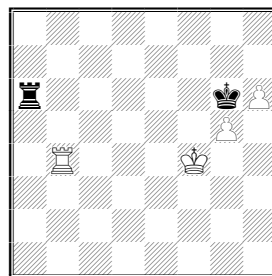


Ничья

151. При слоновой и коневой пешках, как мы видели в предыдущем примере, Белые выигрывают. Здесь же - совершенно другая ситуация. **1.♗b6 ♙f7 2.e5 ♙e7!** с ничьей, т.к. после **3.♙f2? ♗h1, +-**, а иначе лишнюю пешку не реализовать.

7.5. Ладья и две пешки против ладьи

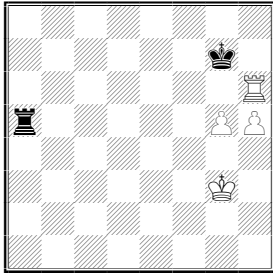
Клинг, Горвиц



Ничья

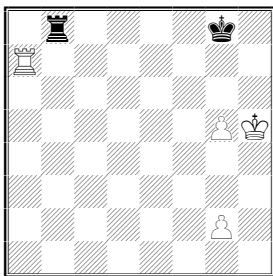
152. 1.♗d4 (1.♙g4 ♗c6 2.♗f4 ♗a6 3.♗f6 ♗f6 4.gf ♙f6!, =. Этот вариант показывает, что при слоновой и коневой пешках сильнейшая сторона

уже выигрывает; какую бы из пешек Черные ни взяли после размена ладей, другая при поддержке короля проходит в ферзи) 1...♖b6! 2.♕d8! (единственная возможность согнать черного короля со своего места) 2...♖b4 3.♔e5 ♖b7! (3...♗g4? 4.♗g8 ♔h7 5.♔f5! ♖a4 6.♗g7 ♔h8 7.♖b7!, +-) 4.♗g8 ♔h7 5.♕d8 ♔g6, и Белые ничего не достигают, =.



Ничья

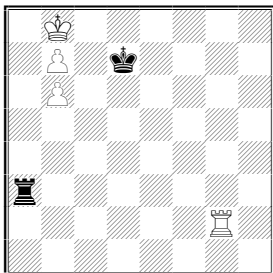
153. Белый король может защитить свои пешки, но от вечного шаха ему не уйти. Белая ладья попала на самое неудачное место. При другой паре пешек король укрывался от боковых шахов, а при коневой и ладьейной это сделать невозможно.



Ход Белых: +- . Ход Черных: =

154. 1.♔h6 ♖b6 2.g6 ♖b8 [без пешки g2, несмотря на то, что ладья оттеснена на последнюю горизонталь, была бы ничья; пешка g2 позволяет Белым разменять ладьи. При слоновой пешке после 3.♖h7 (с идеей поставить мат) - выигрыш даже без запасной пешки] 3.♖a6! ♖f8 4.g4 ♖b8 5.g7 ♖c8 6.♖f6 (△ 7. ♖f8), +- . При ходе Черных: 1...♖b6 (контролируя 6-ю горизонталь) 2.g6 ♖b1 с ничьей, т.к. пешка g2 не играет роли.

Дураc

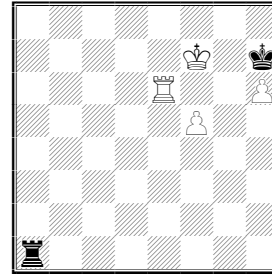


Выигрыш

155. Здесь пешка b6 даже мешает Белым, т.к. при обычной игре король не может вырваться. Решает жертва ладьи, позволяющая белому королю освободить дорогу пешке. 1.♖d2 ♔e7

2.♖d6!! ♔d6 (2...♖c3 3.♖c6! ♖c6 4.♔a7, +-) 3.♔c8 ♖c3 4.♔d8, +-.

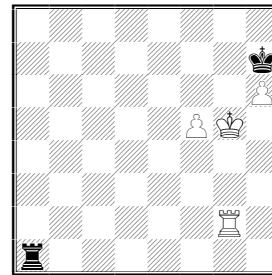
Ботвинник



Ход Черных: +-

156. Для выигрыша Белым нужно продвинуть пешку «f». 1...♖a7 (1...♖a2 2.f6 ♖a8 3.♖e8 ♖a7 4.♔e6 ♖a6 5.♔f5 ♖a5 6.♖e5 ♖a1 7.f7 ♖f1 8.♔e6 ♔g6 9.♗g5! ♔g5 10.h7 ♖e1 11.♔d7, +-; 1...♖a8 2.♖e8 ♖a7 3.♔f8 ♔h6 4.♖e6 ♔g5 5.f6 ♔f5 6.♖d6 ♔g6 7.f7 ♔h7 8.♔e8, +-) 2.♔f8 ♖a8 3.♖e8 ♖a6 4.♖e7! (выигрыш темпа) 4...♔h8 (нельзя 4...♔h6 5.♖e6, +-) 5.♖e6 ♖a8 6.♖e8 ♖a6 7.f6! ♖f6 8.♔e7, +-.

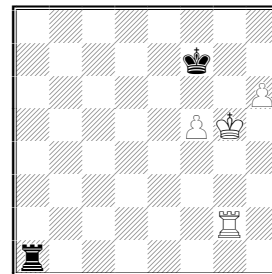
Майзелис



Ничья

157. План защиты Черных - заблокировать королем наиболее продвинутовую пешку, а ладью лучше перемещать с a1 на b1 и обратно в ожидании активных действий Белых, а при необходимости - шаховать по горизонтали или вертикали. 1.f6 (1.♖e2 ♖g1 2.♔f6 ♖a1, =) 1...♖a5 с ничьей.

Майзелис



Ход Черных: +-

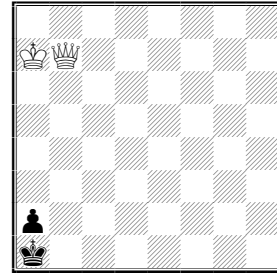
158. Здесь черный король не блокирует пешку h6, поэтому Белые выигрывают. 1...♖b1 2.♗g4 (преждевременно 2.♖h2? ♖g1 3.♔f4 ♖f1 4.♔g4 ♔g8 5.♔g5 ♖g1 6.♔f6 ♔h7 7.♖e2 ♖a1, =) 2...♖a1 3.♖h4 ♖g1 (3...♔g8 4.f6 ♔h7 5.♖f4, +-) 4.♔f4 ♖f1 5.♔g4! ♖g1 (5...♔g8 6.♔g5 ♔h7 7.f6 ♖a1 8.♖f4, +-) 6.♔f3 ♖g8 7.h7 ♖h8 8.♔f4 ♔g7 9.♔g5, +-.

8. Ферзевые окончания

При уменьшении количества пешек и фигур в окончаниях ферзь становится еще более подвижным и сила его действия значительно возрастает.

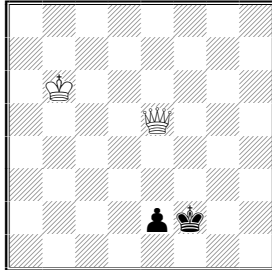
8.1. Ферзь против пешек

В подобных окончаниях слабейшая сторона лишь в исключительных случаях добивается ничьей.



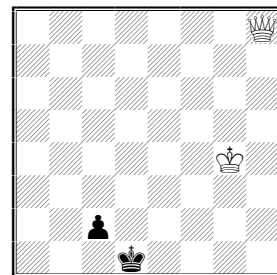
Выигрыш

162. В этой позиции, представляющей собой исключение, белый король, приближаясь к черному королю, предотвращает пат. Черные превращают пешку в ферзя, но защиты от мата нет. 1.♔b6! ♕b2 2.♔c5 ♕c2 3.♚g2 ♕b1 4.♔b4! a1♚ 5.♔b3 ♚f6 6.♚c2 ♕a1 7.♚c1#.



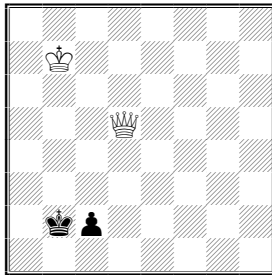
Выигрыш

159. Если превращающаяся пешка является королевской, ферзевой или коневой, то даже стоящий с ней рядом король не спасает положения. 1.♚f4 ♕g2 2.♚e3 ♕f1 3.♚f3 ♕e1 4.♕c5 ♕d2 5.♚f4 ♕d1 6.♚d4 ♕c2 7.♚e3 ♕d1 8.♚d3 ♕e1 9.♕d4 ♕f2 10.♚e3 ♕f1 11.♚f3 ♕e1 12.♕d3 ♕d1 13.♚e2 ♕c1 14.♚c2#.



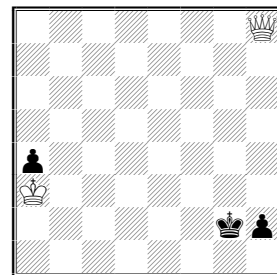
Выигрыш

163. При слоновой пешке сильнейшая сторона выигрывает в том случае, если ее король расположен достаточно близко, чтобы организовать матовую сеть. 1.♚d4 ♕c1 2.♚b4! ♕d1 3.♚b3 ♕d2 4.♚b2 ♕d1 5.♕f3! ♕d2 (5...c1♚ 6.♚e2#) 6.♕e4 ♕d1 7.♕d3 c1♚ 8.♚e2#.



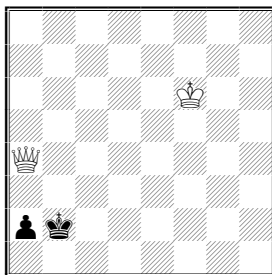
Ничья

160. Если пешка слоновая или ладейная, то сильнейшая сторона не может выиграть ввиду пата - король не успевает приблизиться к пешке. 1.♚d2 ♕b1 2.♚b4 ♕a2 3.♚c3 ♕b1 4.♚b3 ♕a1! 5.♚c2, пат.



Выигрыш

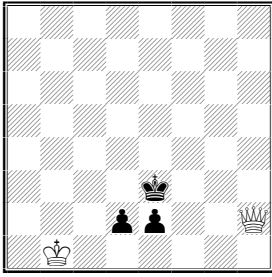
164. «Вредная» пешка a4 позволяет Белым получить два темпа, которых достаточно, чтобы поставить мат. 1.♚g7 ♕h1 2.♚h6 ♕g2 3.♚g5 ♕h1 4.♚h4 ♕g2 5.♚g4 ♕h1 6.♚h3 ♕g1 7.♚g3 ♕h1 8.♕b4! a3 9.♚f2 a2 10.♚f1#.



Ничья

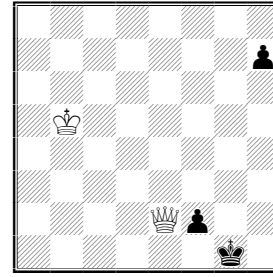
161. 1.♚b4 ♕c2 2.♚a3 ♕b1 3.♚b3 ♕a1!, и хотя Белые могут избежать патового положения, шахи ферзем не дают возможности королю приблизиться к пешке.

Клинг, Горвиц

*Выигрыш*

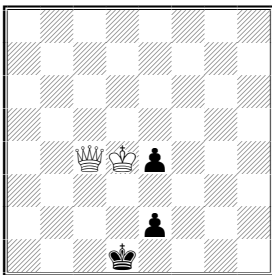
165. Черные не могут добиться ничьей, т.к. стоящий рядом белый король оказывает решающее влияние на развитие событий. 1. ♖h6 ♜d3 2. ♜d6 ♜c3(e3) 3. ♜c5 ♜d3 4. ♜c2 ♜e3 5. ♜c3 ♜f2 6. ♜d2, +-.

Бергер

*Выигрыш*

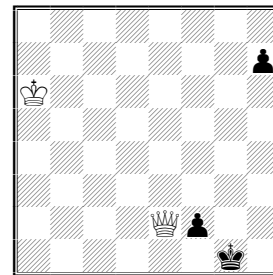
168. У Черных «вредная» пешка h7, поэтому они проигрывают. 1. ♜g4 ♜h2 2. ♜f3 ♜g1 3. ♜g3 ♜f1 (черный король не может занять угол из-за наличия пешки h7) 4. ♜c4 h5 5. ♜d3 h4 6. ♜h3 ♜e1 (6... ♜g1 7. ♜e2, +-) 7. ♜h4, +-.

Бекей

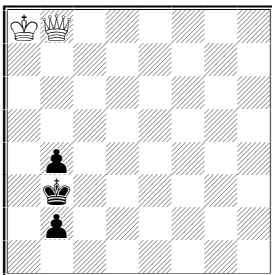
*Выигрыш*

166. Белым прежде всего надо взять пешку e4. Черные проводят пешку e2 в ферзи, но не могут отразить мат. 1. ♜a4 ♜c1 2. ♜a1 ♜d2 3. ♜a5 ♜d1 4. ♜h5 ♜d2 5. ♜g5 ♜d1 6. ♜g4! ♜d2 7. ♜g2 ♜d1 8. ♜e4! e1♜ 9. ♜d3, +-.

Григорьев

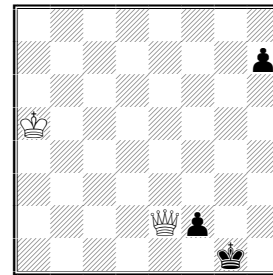
*Ничья*

169. Позиция ничейна при белом короле на a6 или a7. 1. ♜g4 ♜f1 2. ♜b5 h5 3. ♜g6 (3. ♜h5?, =) 3... ♜e2 4. ♜e4 ♜f1 5. ♜c4 ♜g1! (5... h4? 6. ♜d3 ♜g1 7. ♜g4, +-) 6. ♜e3 ♜g2 7. ♜g5 ♜h2! 8. ♜h4 ♜g2, с ничьей, т.к. нет хода ♜g4.

*Выигрыш*

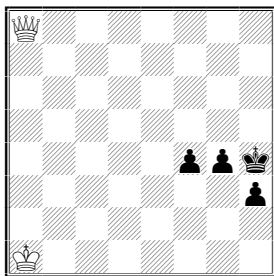
167. Черные могут надеяться только на свою пешку b4. 1. ♜g8 (проще, чем 1. ♜g3 ♜a2 2. ♜f2 ♜a1 3. ♜d4 ♜a2 4. ♜d5 ♜b1 5. ♜b3! ♜c1 6. ♜c4 ♜d1 7. ♜b4, +-) 1... ♜a3 2. ♜g6 ♜a2 3. ♜c2 b3 4. ♜d2 ♜a1 5. ♜a5 ♜b1 6. ♜b4, и Белые выигрывают, давая соответствующий шах на a4 или c4.

Григорьев

*Выигрыш*

170. Здесь белый король расположен на одно поле ближе, чем в предыдущем примере, что дает возможность создать матовую угрозу. 1. ♜g4 ♜f1 2. ♜b4 h5 3. ♜g6 ♜e2 4. ♜e4 ♜f1 5. ♜h1! (отрезая черного короля от угла; теперь выигрыш достигается по Клингу, Горвицу - см. диагр. 165) 5... ♜e2 6. ♜g2 ♜e1 7. ♜c3! h4 (7... f1♜? 8. ♜d2#) 8. ♜e4 ♜f1 9. ♜d2 ♜g1 10. ♜g4, +-.

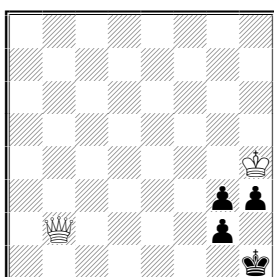
Бергер



Выигрыш

171. Белый ферзь задерживает черные пешки, пока его король не придет поближе. 1.♔b2! g3 (1...f3 2.♖b8! f2 3.♖f4!, +-; 1...h2 2.♖g2 g3 3.♖f3 ♔h3 4.♔c2! , +-; 1...♔g3 2.♖h1! ♔f2 3.♔c2 g3 4.♖h3 g2 5.♖h4 ♔f3 6.♖e1, +-) 2.♖f3 ♔g5 3.♔c2 g2 4.♖f2 ♔g4 5.♔d2 f3 6.♔e3, +-.

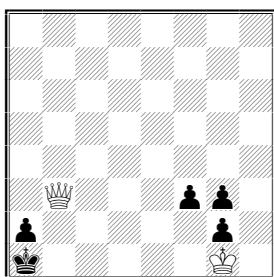
Бекей



Выигрыш

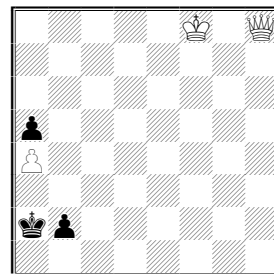
172. Ферзь вынуждает превращение пешки, после чего Черные не могут отразить мат. 1.♖b7 ♔h2 (1...h2 2.♖e4 ♔g1 3.♖e1#) 2.♖d7! g1♚ (2...g1♗ 3.♖h3#) 3.♖d6! ♚e2 4.♖d2 g2 5.♖e2 ♔h1 6.♖f3 h2 7.♖e4 ♔g1 8.♖e1#.

Горвиц



Выигрыш

173. Выигрыш Белых будет зависеть от того, успеет ли их король приблизиться к черному королю, пока Черные избавляются от своих «вредных» пешек на королевском фланге. 1.♖b6! (с идеей освободить короля от охраны поля g1) 1...f2 2.♔g2 f1♗ 3.♔f1 g2 4.♔e2! g1♗ 5.♖g1 ♔b2 6.♔d2! a1♗ 7.♖b6 ♔a3 8.♖a6 ♔b2 9.♖b5 ♔a3 10.♔c2, +-.



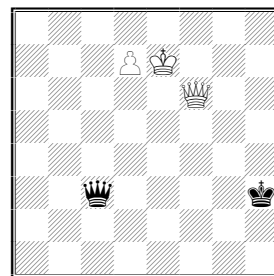
Ничья

174. Белые не могут выиграть, т.к. пешки a4 и a5 мешают оттеснить черного короля на b1. 1.♖h2 ♔a1 2.♖e5 ♔a2 3.♖d5 ♔a1 4.♖d4 ♔a2 5.♖c4 ♔a1 6.♖c3 ♔a2 7.♖c2 ♔a1 8.♔e7 (последняя попытка выиграть) 8...b1♗ 9.♖b1 ♔b1 10.♔d6 ♔c2 11.♔c5 ♔d3! (коневая оппозиция!) 12.♔b5 ♔d4! 13.♔a5 ♔c5, =.

8.2. Ферзь и пешка против ферзя

В отличие от других фигур, ферзь может в одиночку поддержать продвижение своей пешки.

Файн

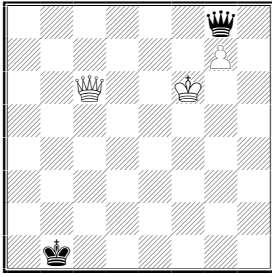


Ход Черных: +-

175. При центральной или слоновой пешках, достигших 7-й или 6-й (и даже 5-й) горизонтали, сильнейшая сторона при точной игре почти всегда выигрывает. 1...♖c5 (1...♖c7 2.♔e8, +-) 2.♔e8 ♖b5 [2...♖e3 3.♖e7, +-; 2...♖h5 3.♔f8 ♖c5 4.♔g7 ♖c7 (4...♖g1 5.♔h8, +-) 5.♖f5 ♔h4 (5...♔h2 6.♔f8 ♖d8 7.♔f7 ♖c7 8.♔e8 ♖c6 9.♔e7 ♖c7 10.♖d5! ♖a7 11.♔e6, +-; 5...♔g3 6.♔h6, +-) 6.♔g6 ♖g3 7.♔f7 ♖b3 8.♖e6 ♖b7 9.♖e7, +-] 3.♖e6 ♔h2 (3...♔g3 4.♔f7 ♖b7 5.♔g6 ♖b1 6.♖f5 ♖b6 7.♔h5, +-) 4.♔f7 ♖h5 (4...♖f1 5.♔e7, +-; 4...♖b7 5.♔g6 ♖g2 6.♔f6 ♖f3 7.♖f5 ♖c6 8.♔e7 ♖c7 9.♖d5, +-) 5.♔g7 ♖g5 6.♔h7 ♖d8 7.♔g6! ♔h1 8.♔f7 ♔h2 9.♖e7, +-.

Наиболее сложны окончания с коневой пешкой. Долгое время считали, что коневую (как и ладейную) пешку невозможно реализовать. Однако благодаря исследованиям Авербаха, а также анализам программ «Каисса» и Томпсона, многие проблемы прояснились.

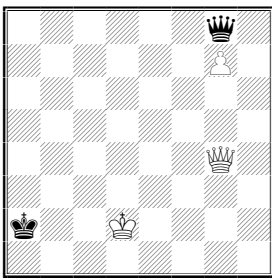
Авербах



Ход Черных: +-

176. Черный ферзь пассивен. Если ход Белых, то 1. ♖b5! ♔a2 2. ♖a4 ♔b1 3. ♖b4 ♔a2 4. ♖f8, +- . Черные ходом короля не могут отразить эту угрозу, а на ход ферзем быстро превращается пешка «g».

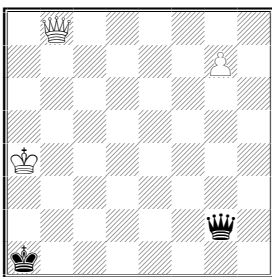
Авербах



Ход Черных: +-

177. План выигрыша: 1) белый король уходит на поле g1 и скрывается от шахов, 2) белый ферзь врывается на поле f8, и превращение пешки неизбежно. Этому плану Черные могут помешать лишь несколькими шагами. 1... ♖d5 2. ♔e1! (2. ♔e2? ♖b5 3. ♔f2 ♖b6 4. ♔g2 ♖c6 5. ♔h2 ♖h6 с вечным шахом) 2... ♖h1 3. ♔f2 ♖h2 4. ♖g2!, +-.

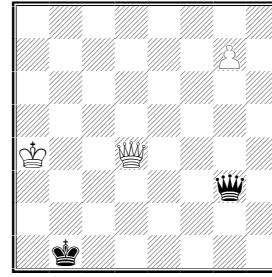
Авербах



Выигрыш

178. Выигрывает только 1.g8♖! [ложный путь 1.g8♖? ♖c6 2. ♖b5 ♖c2 3. ♔a5 (3. ♖gb3 ♖c4!, =) 3... ♖c7 4. ♖b6 ♖c3 5. ♔a6 (5. ♔b5 ♖b3!, =) 5... ♖c4! 6. ♖c4, пат], и белый король скрывается от шахов на h1, если Черные дают шах по линии «h», то - ♖h2, а если по диагонали a8-h1, то - ♖g2, +-.

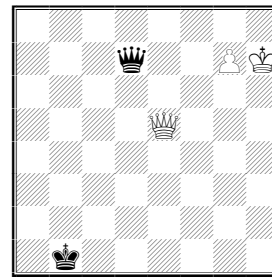
Авербах



Выигрыш

179. Если черный ферзь активен, то белый король скрывается от шахов на a4 (или на h4, если черный король находится на другой половине доски). При господстве Белых над пунктом d4, выигрыш - дело техники. 1... ♖g2 [1... ♖g5 2. ♖d3 ♔a1 3. ♖f1 ♔b2 (3... ♔a2 4. ♖f7, +-) 4. ♖b5, +-; 1... ♖g6 2. ♖b4 ♔a1 3. ♖e1 ♔a2 4. ♖e2 ♔b1 5. ♖b5 ♔a1 6. ♖e5 ♔b1 7. ♖b8 ♔a1 8. ♖a8! ♖g7 9. ♔b3 ♔b1 10. ♖a2 ♔c1 11. ♖c2#] 2. ♖b4 ♔a1 3. ♖e1 ♔b2 4. ♖e5 ♔b1 5. ♖b8 ♔a1 6.g8♖!, +- (см. предыдущий пример).

Авербах



Ход Белых: +- . Ход Черных: =

180. Задача Белых - маневром короля выиграть темп. 1. ♔g6 ♖c6 2. ♔g5 ♖g2 3. ♔f6 ♖c6 4. ♖e6! (пункт d7!) 4... ♖c3 5. ♔g6 ♖g3 6. ♔h7 ♖h2 7. ♖h6 ♖c7 8. ♖d2 9. ♖d4. После занятия поля d4 белый король идет на a4 или b4, +- (см. предыдущий пример).

При ходе Черных они путем 1... ♔a2! уведут короля с диагонали b1-h7 и после 2. ♔g6 ♖g4 3. ♔f6 ♖f3 4. ♖f5 [4. ♔e7 ♖b7 5. ♔d8 ♖b6 6. ♖c7 ♖d4 7. ♖d7! ♖b6 (7... ♖f6? 8. ♔c8 ♖c3 9. ♖c7 ♖h3 10. ♔b8 ♖b3 11. ♖b7 ♖g8 12. ♔a7, +-) 8. ♔c8 ♖c5 9. ♔b7 ♖b4 10. ♔a6 ♖a3! (10... ♖c4? 11. ♔a7 ♖c5 12. ♔a8!, +-) 11. ♔b5 ♖b3 12. ♔a5 ♖c3, =] 4... ♖c3 5. ♔f7 ♖c7 6. ♔g8 ♖d8 7. ♖f8 ♖d4! добиваются ничьей.

9. Смешанные окончания

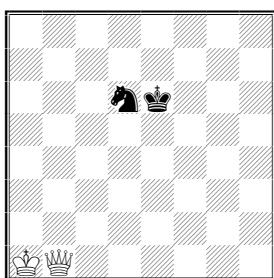
В этом разделе рассматриваются следующие позиции: 1) ферзь против легких фигур, 2) ферзь против ладьи (с пешкой или без), 3) ферзь против двух ладей, 4) ладья против легких фигур (включая пешки), 5) ладья и легкая фигура против ладьи.

9.1. Ферзь против легких фигур

Естественно, ферзь легко справляется с одной легкой фигурой. Две легкие фигуры иногда могут добиться ничьей благодаря возможности построить крепость или блокировке короля соперника, а в этюдах даже выиграть. Что касается трех легких фигур, то обычно они оказываются сильнее ферзя.

9.1.1. Ферзь против коня

Бергер

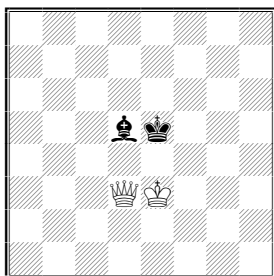


Выигрыш

181. План выигрыша прост: оттеснение короля слабой стороны на край доски и образование матовой сети. Конь никак не может этому помешать. 1. ♖b2 ♔d5 2. ♗c3 ♚e4 3. ♗d3 ♚c5 4. ♗e3 ♚e6 (конь должен держаться около своего короля, иначе Белые его оттеснят и выиграют) 5. ♖f5 ♗d6 6. ♗e4 ♚c5 7. ♗d4 ♚e6 8. ♗c4 ♚c7 9. ♖c5 ♗d7 10. ♖b6! ♚e6 11. ♗d5 ♚c7 12. ♗e5 ♚e8 13. ♖e6 ♗d8 14. ♖f7 ♚c7 15. ♗d6 ♚b5 16. ♗c5, и Черные могут только отсрочить мат, отдав коня.

9.1.2 Ферзь против слона

Чеховер



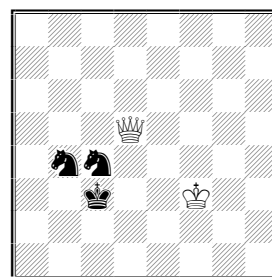
Выигрыш

182. План выигрыша аналогичен: оттеснение короля и образование матовой сети. Слон не может помочь своему королю. 1. ♖b5 ♗d6 2. ♗d4 ♗e6 3. ♖b6 ♗e7 4. ♗e5 ♗f7 5. ♖d6 ♗e8 6. ♗f6 ♗a2 7. ♖e7#. Здесь матование осуществляется даже проще.

9.2. Ферзь против двух легких фигур

При таком соотношении ферзь выигрывает почти всегда – по данным компьютерного анализа: против двух коней в 93 %, двух слонов – 96 %, коня и слона – 98 % случаев.

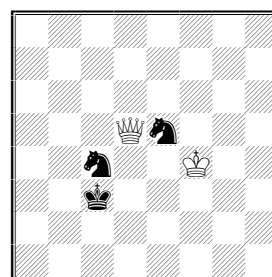
Лолли



Ничья

183. У Черных определенная свобода действий: кони защищены королем и держат на расстоянии белого короля. 1. ♖d1 ♚d2 2. ♗e2 ♚b3 3. ♖e1 ♗c4 4. ♖h4 ♗c3 5. ♖f6 ♚d4 6. ♗f2 ♚d5, =.

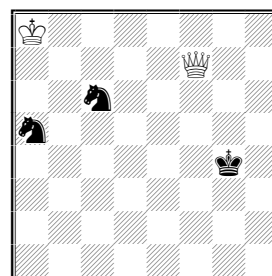
Лолли



Выигрыш

184. Здесь кони не могут держать белого короля на дистанции.

1. ♗e4 ♗b3 2. ♗d4 ♗b2 3. ♖b7 ♗c2 4. ♖b5 ♗d1 5. ♖b3 ♗e2 6. ♖g3 ♗f1 7. ♗e4 ♚f7 8. ♗d5! ♚fe5 9. ♗d4 ♗e2 10. ♖g2 ♗d1 11. ♖f2 ♗c1 12. ♗c3 ♗b1 13. ♖c2 ♗a1 14. ♖b3, +-.

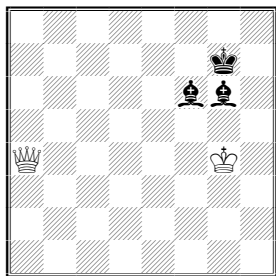


Выигрыш

185. Хотя белый король запатован, это не спасает Черных, т.к. их король вскоре сам попадает в патовое положение. 1. ♖f6 ♗g3 2. ♖f5 ♗g2 3. ♖f4 ♗h3 4. ♖f3 ♗h2 5. ♖g4 ♗h1 6. ♖g3 ♚d8 7. ♖h4, +-.

Если бы в исходной позиции черный король стоял бы рядом со своими конями, например, на b6, то была бы ничья.

Лолли

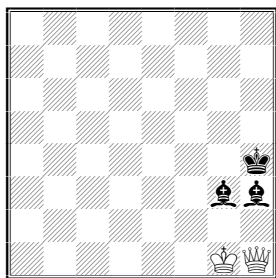


Ничья

186. Черный король защищает слона, а белый король не может к нему приблизиться.

1. ♖d7 ♜g8 [1... ♜f7? 2. ♜f5 ♜c3 (вынужденно) 3. ♜c7 ♜a1 4. ♜a7 ♜b2 5. ♜b6 ♜a3 (5... ♜c3 6. ♜g1 ♜h8 7. ♜h2 ♜g8 8. ♜b8 ♜h7 9. ♜c7, +-) 6. ♜d4 ♜f8 7. ♜h8 ♜e7 8. ♜e5 ♜f8 9. ♜f6 ♜e8 10. ♜c7 ♜h5 11. ♜g7 ♜e8 12. ♜h8, +-] 2. ♜e6 ♜g7 3. ♜f4 ♜h7! (слон должен избегать связки) 4. ♜d7 ♜g6 5. ♜e8 [5. ♜g4 ♜g8! 6. ♜e8 (6. ♜f5 ♜g7 7. ♜h5 ♜f7, =) 6... ♜g7 7. ♜f5 ♜h7 8. ♜f4 ♜g6, =] 5... ♜g7 6. ♜g4 ♜g6, =.

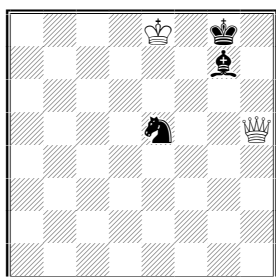
Дедрле



Выигрыш

187. Черный король оттеснен на край доски. Ферзь запатовывает его и вынуждает ходить слонами. 1. ♜e4 ♜h5! (избегая связки слона, пока это возможно) 2. ♜e8 ♜g5 3. ♜e3 ♜h4! 4. ♜h6 ♜g4 5. ♜e6 ♜h4 6. ♜g6! (Белые добились своей цели: один из слонов должен отойти на менее удачную позицию) 6... ♜g4 [6... ♜f4 7. ♜f2 ♜g4 (7... ♜g5 8. ♜h7 ♜g4 9. ♜e4 ♜h5 10. ♜g3!, +-) 8. ♜g2! ♜h5 (8... ♜h3 9. ♜f3 ♜g5 10. ♜h7, +-) 9. ♜f5 ♜h6 (9... ♜g5 10. ♜h3#) 10. ♜f6 ♜g5 11. ♜f2 ♜g4 12. ♜f3 ♜h4 13. ♜g3#] 7. ♜h6 ♜h5 8. ♜g2 ♜e5 9. ♜e3 ♜b8 10. ♜d4, +-.

Карштедт

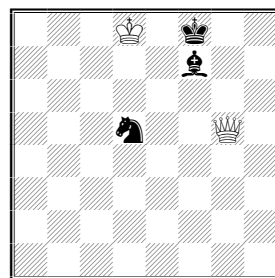


Ничья

188. Черные фигуры расположены идеально: слон защищает коня, а белый король не может приблизиться к слону. Важно при этом, что Черные могут ходить слоном с g7 на h8 и

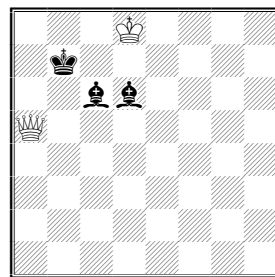
обратно, а если он попадает под связку, то может двигаться король. 1. ♜e7 ♜h8 2. ♜e8 ♜h7 3. ♜f8 ♜g7 4. ♜e7 ♜h8 5. ♜h5 ♜g8 6. ♜g5 ♜g7 7. ♜e6 ♜h7, =.

Карштедт



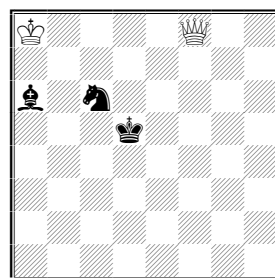
Выигрыш

189. Позиция получена смещением предыдущей на одну вертикаль влево. Пользуясь линией «h», ферзь вытесняет коня с его централизованной позиции. 1. ♜h6 ♜g8 2. ♜d7! ♜b4(c3) 3. ♜g5 ♜f8(h8) 4. ♜c5(e5), +-.



Ход Белых: =. Ход Черных: +-.

190. Позиция обоюдного цугцванга. При своем ходе Белые не могут выиграть, например: 1. ♜d2 ♜c7, =. А Черные, начиная, быстро проигрывают из-за шаха ферзем с поля c7 или по линии «b».

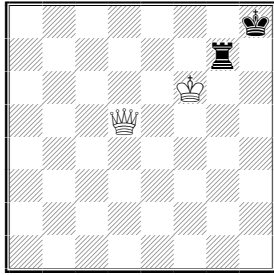


Ход Белых: =. Ход Черных: +-.

191. Позиция обоюдного цугцванга. Белые, начиная, не могут распатовать своего короля: 1. ♜a3 ♜c8! Если же ход Черных, то взаимодействие их фигур быстро расстраивается.

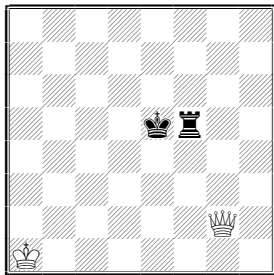
9.3. Ферзь против ладьи

Ферзь против ладьи выигрывает почти всегда. При пешках на стороне ладьи реализация преимущества может усложниться из-за возможности построения соперником крепости. Как правило, путь к выигрышу заключается в стеснении фигур соперника и создании позиции цугцванга. Ничья возможна в позициях, где воздвигнутая крепость неприступна или при блокаде короля сильнейшей стороны.



Выигрыш

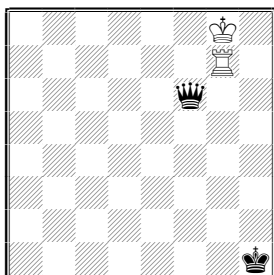
192. Для выигрыша ладьи Белым необходимо заставить ее удалиться от своего короля. 1. ♖h1 ♕g8! 2. ♗h5! (2... ♗h6 ♜f7 3. ♕g6 ♜f6!, =) 2... ♜a7 (2... ♜h7? 3. ♗e8#) 3. ♗d5 ♕h7 4. ♗h1 ♕g8 5. ♗g1, и при любом ответе Черные теряют ладью, +–.



Выигрыш

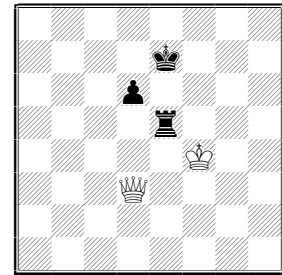
193. Первая задача Белых - оттеснить фигуры Черных, вторая - удалить ладью от короля и затем выиграть ее. 1. ♕b2 ♜f4 2. ♕c3 ♜e4 3. ♕d3 ♜d4 4. ♕e3 ♜d5 5. ♗g3 ♕f5 6. ♗f4 ♕e6 7. ♕e4 ♜d6 8. ♗f5 ♕e7 9. ♕e5 ♜d7 10. ♗f6 ♕e8 11. ♗h8 (11. ♕e6? ♜d6, =) 11... ♕f7 12. ♗h7 ♕e8 13. ♗g8 ♕e7 14. ♗c8! ♜d1 15. ♗c5 ♕d8 16. ♗a5 ♕e7 17. ♗b4 ♕d8 18. ♕e6! ♕c7 19. ♗f4 ♕c8! 20. ♗c4 ♕d8 21. ♗b3! ♜e1 22. ♕d6 ♕c8 23. ♗c3, +–.

Бергер



Ничья

194. Избежать вечного шаха невозможно. Если черный король приближается к белому королю, то Белые используют патовую идею, а если он заходит на линию «е» - спасает связка. 1. ♜h7 ♕g2 2. ♜g7 ♕h3 3. ♜h7 ♕g4 4. ♜g7 ♕h5 (4... ♕f5 5. ♜f7, =) 5. ♜h7 ♕g5 6. ♜g7 ♕h6 7. ♜h7 ♕g6 8. ♜h6! ♕h6, пат.

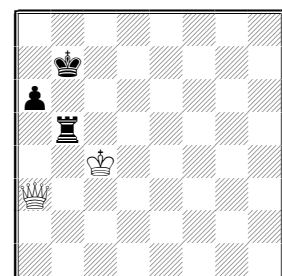


Выигрыш

195. Белый король должен прорваться через 5-й ряд, а затем, заняв линию «е», подойти к пешке. Если бы такой обход у Белых не имелся, была бы ничья. 1. ♗h7 ♕e6 [1... ♕d8 2. ♗f7 ♕c8 3. ♗a7 ♕d8 4. ♗b8 ♕d7 5. ♗b7 ♕d8 6. ♗c6 ♕e7 7. ♗c7 ♕e6 8. ♗d8 ♜f5 9. ♕g4 ♜e5 10. ♗e8 ♕f6 (10... ♕d5 11. ♗c8! приводит к главному варианту после 5-го хода) 11. ♗d7 ♜d5 (11... ♜e6 12. ♕f4, +–) 12. ♕f4 ♜d4 13. ♕e3 ♜d1 14. ♗d8 ♕f7 15. ♗h4, +–, т.к. ладья должна покинуть линию «d»] 2. ♗c7 ♜c5 3. ♗d8 ♜e5 4. ♗e8 ♕d5 (4... ♕f6 5. ♗d7 ♜e6 6. ♕g4 ♕e5 7. ♕g5 ♕d5 8. ♗f7!, +–) 5. ♗c8! ♜e4 [5... ♕d4 6. ♗c6 ♜d5 7. ♕f3 ♕e5 8. ♗c3 ♕f5 9. ♗c4 ♜e5! 10. ♗f7 ♕g5 11. ♗d7 ♜f5 12. ♕g3 ♜d5 (12... ♜f6 13. ♗g4 ♕h6 14. ♕h4, +–) 13. ♗e6 ♜d3 14. ♕f2 ♜d2 15. ♕f3 ♜d3 16. ♕e4, +–] 6. ♕f5 ♜e5 7. ♕f6 ♜e4 8. ♗c3! (выигрывает, по Филидору, и 8. ♗f5, но дольше) 8... ♜e6 9. ♕f7 ♜e5 10. ♕f8! ♜e4 11. ♗d3 ♜d4 12. ♗f5 ♕c4 13. ♗c2 ♕d5 14. ♕e7 ♕e5 15. ♗e2 ♕f4 16. ♕d7 ♜d5 17. ♕c7 ♜d4 18. ♕c6 ♕f5 19. ♗e3, +–.

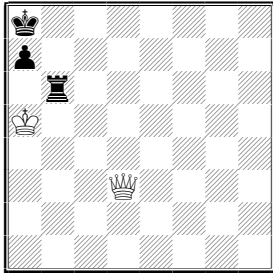
Против слоновой пешки маневр ферзем уже не так опасен, хотя защищаться нужно точно. При коневой пешке ничья достигается легко, т.к. обход становится практически невозможным.

Гурецкий-Корниц



Ничья

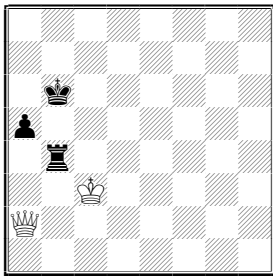
196. Черный король обладает достаточной свободой движения, а белый ферзь не может обойти его с тыла и, следовательно, помочь своему королю пройти через линию «b». 1. ♗e7 ♕b8 2. ♗e8 ♕b7 3. ♗d8 ♕a7 4. ♗c8 ♜b7! (4... ♕b6? 5. ♗b8 ♕c6 6. ♗a7 ♜b6 7. ♕d4 ♕b5 8. ♕d5 ♕a5 9. ♗c7 ♕b5 10. ♗c4, +–) 5. ♗c5 ♕b8 6. ♗d6 ♕a7 7. ♗d4 ♕a8 8. ♕c5 ♕a7 9. ♕c6 ♕a8 10. ♗d8 ♜b8 11. ♗d5 ♜b7 с ничьей, т.к. выиграть пешку не удастся.



Выигрыш

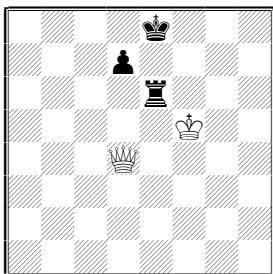
197. Крайняя пешка, находящаяся в исходном положении, стесняет короля, из-за чего он и гибнет. 1. ♖d7! ♜b8 2. ♜e7! ♜a8 3. ♜c7! ♜b7 4. ♜c8 ♜b8 5. ♜c6 ♜b7 6. ♜a6 ♜b8 7. ♜b7#.

Гурецкий-Корниц



Выигрыш

198. Для выигрыша белый король должен прорваться к пешке. В данной ситуации ферзь легко прокладывает дорогу своему королю, т.к. на 8-й горизонтали он имеет достаточную территорию для операций. 1. ♜d5 ♜a6 (1... ♜b5 2. ♜d6 ♜b7 3. ♜c4 ♜b6 4. ♜d5 и черная пешка теряется, т.к. после 4... ♜c6 5. ♜b5 теряется ладья, а на 4... ♜a6 следует 5. ♜a8#) 2. ♜c6 ♜a7 (2... ♜b6 3. ♜a8 ♜b5 4. ♜b3 ♜a6 5. ♜d5 ♜b6 6. ♜a4 ♜a7 7. ♜d6 ♜b7 8. ♜b5 ♜c8 9. ♜f8 ♜b7 10. ♜e7 ♜b8 11. ♜d8 ♜b7 12. ♜b6 ♜a8 13. ♜c6, +-) 3. ♜d3 ♜b6 4. ♜c7 ♜a6 5. ♜c8 ♜a7 6. ♜c4 ♜b7 7. ♜d8 ♜a6 8. ♜a8 ♜b6 9. ♜b3 ♜a7 10. ♜b8 ♜a6 11. ♜a4 ♜b7 12. ♜a8, +-.



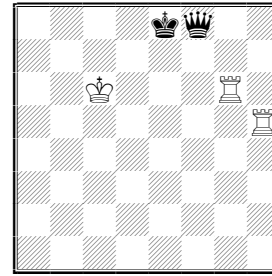
Ничья

199. 1. ♜g7 ♜d8 2. ♜f8 ♜c7 3. ♜g8 ♜c6 4. ♜e5 ♜e6 5. ♜d5 ♜c6, =. Ферзь не может выиграть и в том случае, если пешка находится под защитой ладьи и дошла до 6-й горизонтали.

9.4. Ферзь против двух ладей

При отсутствии других фигур две ладьи, как правило, сильнее ферзя. Ферзь побеждает лишь в случаях неудачного расположения фигур противника.

Прокеш



Выигрыш

200. Неудачное положение черного короля позволяет ладьям легко справиться с ферзем. Защищаясь от мата, его придется отдать всего за одну ладью. 1. ♜e6 ♜d8 2. ♜a5! ♜f3 3. ♜d5!, +-.

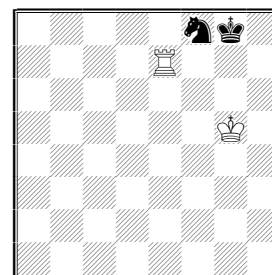
9.5. Ладья против легких фигур

Без пешек в этом окончании материальный перевес реализовать невозможно. Угроза оттеснения короля на край доски не опасна, однако коня не нужно слишком удалять от короля. В борьбе с ладьей рекомендуется отступить королем в угол, противоположный цвету поля слона, чтобы была возможность защиты слоном от шаха ладьей.

При равном у обеих сторон числе пешек, расположенных на двух флангах, перевес ладьи обычно является решающим. При пешках на одном фланге шансы на ничью возрастают. Две пешки на стороне легкой фигуры, как правило, вполне достаточная компенсация за ладью (качество). При наличии проходных пешек у обеих сторон шансы стороны, имеющей ладью, выше, т.к. ладья более мобильна и лучше слона (а тем более, коня) справляется с проходными пешками.

9.5.1. Ладья против коня

Клинг, Горвиц

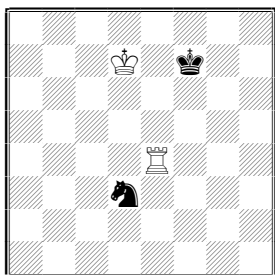


Ничья

201. Несмотря на то, что конь и король Черных оттеснены на 8-ю горизонталь, Белые не могут выиграть. 1. ♜f6 ♜h7! 2. ♜g6 ♜f8 3. ♜h6 ♜h8 4. ♜f7 ♜g8 5. ♜g7 ♜h8 6. ♜g1 ♜d7□ (6... ♜e6 7. ♜g6! ♜f8 8. ♜f7 ♜h7 9. ♜g8#; 6... ♜h7 7. ♜g6!

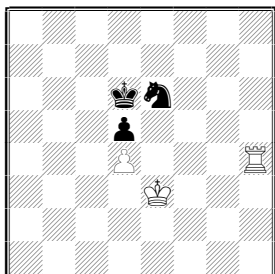
♔g8 8. ♖g2 ♗f8 9. ♔f6 ♗h8 10. ♔f7, +-) 7. ♔g6 ♔g8 8. ♖d1 ♗f8 9. ♔f6 ♗h7 10. ♔g6 ♗f8, с ничьей.

Авербах



Выигрыш

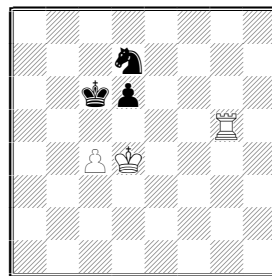
202. 1. ♖e3! После этого сильного хода у Черных есть несколько возможностей. 1... ♗c5 (самая упорная защита) [1... ♗b4 2. ♔d6 ♗c2 3. ♖e4 ♗a3 4. ♔c5 ♗b1 5. ♔b4 ♗d2 6. ♖e2, и конь пойман, +-; 1... ♗b2 2. ♔c6 ♗c4 (2... ♗d1 3. ♖d3 ♗b2 4. ♖d4, +- ; или 2... ♔f6 3. ♔d5 ♔f5 4. ♖b3 ♗d1 5. ♖d3 ♗b2 6. ♖d4, +-) 3. ♖e4 ♗a5 (3... ♗d2 4. ♖f4 ♔g6 5. ♔d5 ♔g5 6. ♖f2, +-) 4. ♔d7 ♗b3 (4... ♗b7 5. ♖e5, +-) 5. ♔d6 ♔f6 (5... ♗d2 6. ♖f4 ♔g6 7. ♔d5, +-) 6. ♔d5 ♔f5 7. ♖e3 ♗d2 8. ♖d3, +-] 2. ♔d6 ♗b7 3. ♔c6 ♗a5 (3... ♗d8 4. ♔d7 ♗b7 5. ♖e5!, +-) 4. ♔d7! (Δ 5. ♖c3) 4... ♗c4 5. ♖f3 ♔g6 6. ♔e6 ♗d2 (6... ♔g5 7. ♖d3! ♗b6 8. ♖d4! ♔g6 9. ♖b4 ♗c8 10. ♔d7 ♗a7 11. ♖b7, +-) 7. ♖f4! ♔g5 (7... ♗b3 8. ♔d5 ♗c1 9. ♔c4 ♗e2 10. ♖f2, +-) 8. ♔e5 ♗b3 9. ♖f2 ♔g4 10. ♖c2 ♔g5 11. ♖b2 ♗c5 12. ♖b5, +-.



Ничья

203. В позициях подобного типа очень важно, чтобы конь все время держал под боем белую пешку. Белые не могут оттеснить фигуры Черных. При пешках d5 и d6 Белые выигрывали, переходя в пешечный эндшпиль: 1. ♔f4 ♔d8 2. ♖h8 ♔d7 3. ♖h7 ♔d8 4. ♖e7 ♔e7 5. ♔g5, +- . Позиция ничейна при пешках d3 и d4, однако при пешках d2 и d3 Белые выигрывают, т.к. решает атака ладьей с тыла.

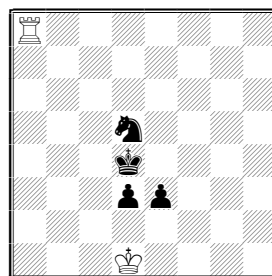
Авербах



Ничья

204. Белые не могут выиграть, например: 1. ♖a5 ♗c5 2. ♖a3 (пешечное окончание после 2. ♖c5 dc ничейно) 2... ♗e6 3. ♔c3 ♗c5 4. ♔b4 ♔b6 5. ♖a8 ♗d3 6. ♔c3 ♗c5 7. ♔d4 ♔c6, =.

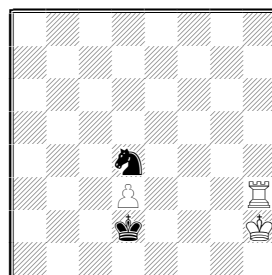
Лаза; Бергер



Ничья

205. 1. ♖d8 (коня необходимо связать; проигрывает 1. ♖a4? ♔c5 2. ♖a5 ♔c4 3. ♖a4 ♔b3 4. ♖d4 ♗c3 5. ♔e1 ♔c2, +-) 1... ♔e4 2. ♖e8 ♔f3 3. ♖f8 ♗f4 4. ♖f7 (или 4. ♔e1), и Черные не могут усилить свою позицию, =.

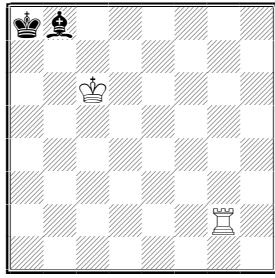
Файн



Ничья

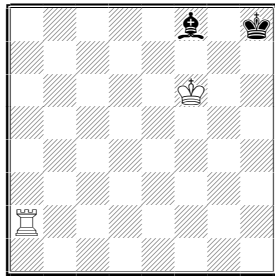
206. Имеется ряд позиций, в которых ладья с пешкой не могут выиграть у одинокого коня. После 1. ♔g2 ♔e2! 2. ♖g3 (с идеей перевести своего короля на e4) 2... ♗f5! 3. ♖h3 ♗d4 Белые не могут усилить позицию, =.

9.5.2. Ладья против слона



Ничья

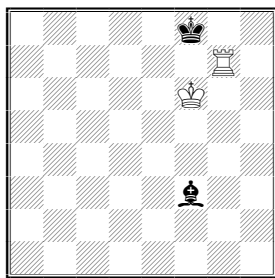
207. Даже в стесненном положении слон может помочь своему королю, если тот займет угловое поле, противоположное цвету поля слона. 1.♔b6 ♕a7 2.♘a6 ♕b8 3.♞a2 (3.♞g8?, пат) 3...♕a7 4.♘b5 (4.♞g2 ♕b8 5.♞g4 ♕d6, и Черные сохраняют равновесие, держась слоном на диагонали b8-h2, =) 4...♘b7 5.♞h2 ♘a8, =.



Выигрыш

208. Черный король находится в опасном углу, и слон не может ему помочь. 1.♔g6 ♘g8 2.♞a8 ♘h8 3.♞f8#.

Клинг, Горвиц

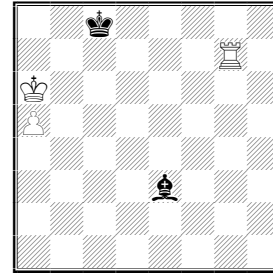


Ход Белых: +-. *Ход Черных: =*

209. Черный король не может попасть на поле h8. Черные проигрывают из-за того, что их слон не может найти убежища. Белая ладья должна действовать таким образом, чтобы слон не успел приблизиться к своему королю. 1.♞g3 ♕e4 (1...♕h5 2.♞h3 ♕f7 3.♞h8 ♕g8 4.♔g6, +-; 1...♕c6 2.♞c3 ♕d7 3.♞b3! ♔g8 4.♞b8 ♔h7 5.♞b7, +-) 2.♞e3 ♕g2 3.♞e2! ♕f3 4.♞f2! ♕e4(g4) 5.♔e5(g5), +-.

При своем ходе Черные спасаются бегством короля: 1...♔e8! 2. ♔e6 ♔d8 3. ♔d6 ♔c8, с ничьей, т.к. из-за недоступности поля c6 для своего короля Белые не могут создать матовые угрозы.

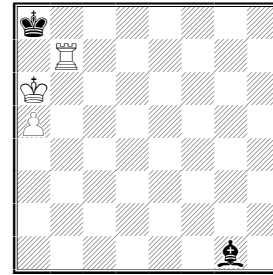
Эйве



Ничья

210. Черные точной игрой добиваются ничьей, хотя у Белых лишнее качество и пешка. Это происходит потому, что поля превращения и слона - разного цвета. Черный король должен контролировать поле b6, а слон - a7, и тогда белая пешка не сможет дойти до 7-й горизонтали. 1.♞b7 ♕d4 2.♞b4 [2.♞b6!? ♕f2! (2...♕b6?, +-) 3.♔b5 ♕b6! , а теперь ничья] 2...♕e3 3.♞e4 ♕f2 4.♞e8 ♔c7 (4...♔d7? 5.♞f8 ♕c5 6.♞f5 ♕g1 7.♔b7, +-) 5.♞e2 ♕d4 6.♞c2 ♔b8, =.

Эйве

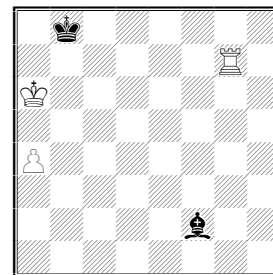


Выигрыш

211. Для выигрыша Белые должны довести пешку до a7. Хотя черный король находится в выгодном углу, спастись ему не удастся, т.к. угроза мата парализует слона. 1.♞g7 ♕h2 2.♞g8 ♕b8 3.♔b5 ♔b7 4.♞g7 ♔a8 5.♔b6! (5.a6? ♕a7, =) 5...♕e5 6.♞a7 ♔b8 7.♞d7! ♔a8 (7...♔c8 8.♔c6 ♕f4 9.a6 ♔b8 10.a7 ♔a8 11.♔b6, +-) 8.a6! ♕h2 9.a7, +-.

Если бы в исходном положении черный король находился на b8, то к ничьей вело 1...♔c8!, а 1...♔a8?, как мы уже видели, - к проигрышу.

Гурецкий-Корниц

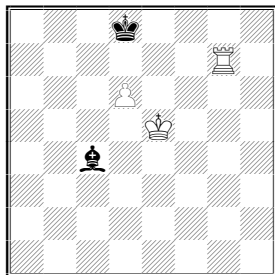


Выигрыш

212. В примере 210 Черные добились ничьей благодаря неосторожному движению белой пешки «а». При обеспеченном поле a5 для белого короля уже удается вытеснить черного короля и выиграть. 1.♞b7 ♔c8 (1...♔a8? 2.a5,

+-) 2.♖b3! ♗c7 (2...♗d4 3.♗b5, и Черные не могут встать королем на линию «b» и проигрывают после 4.♗c6. Если слон покидает диагональ g1-a7, то Белые проникают королем на a8 и выигрывают, а 2...♗g1 3.♖b5 ведет к главному варианту) 3.♖c3! ♗b8 4.♖f3 ♗g1□ (4...♗h4 5.♖f8 ♗c7 6.♗a7, +-; 4...♗d4 5.♖b3 ♗c7 6.♗b5, +-) 5.♖b3 ♗c7 6.♖b7! ♗c8 (6...♗c6 7.♖b1) 7.♖b5! ♗e3 8.♗a5 ♗d2 9.♗b6 ♗b8 10.♖e5! ♗c8 11.a5, +-.

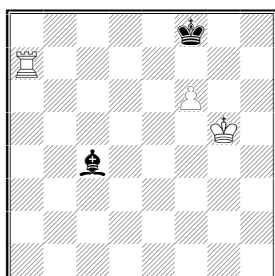
Гурецкий-Корниц



Выигрыш

213. Черный слон расположен неудачно и его удастся оттеснить от пешки, которая продвигается вперед с решающим эффектом. 1.♖g4 ♗a6 (1...♗f7 2.♖b4 ♗a2 3.♖b8 ♗d7 4.♖b7 ♗d8 5.d7 ♗e7 6.♖b2 ♗c4 7.♖d2, +-) 2.♖g8 ♗d7 3.♖g7 ♗d8 4.♗d5 ♗b5 5.♗c5 ♗d3 6.d7 ♗c7 7.♖e7! ♗f5 8.d8♘! ♗d8 9.♗d6 ♗c8 10.♖c7 ♗b8 (черный король оказался в плохом углу) 11.♗c6 ♗e4 12.♗b6 ♗b1! 13.♖c1 ♗a2 14.♖c2 ♗b3 15.♖b2! ♗d5 [15...♗a4(c4) 16.♗a5(c5), +-] 16.♖d2 ♗e6 17.♖d8 ♗c8 18.♖h8 ♗a8 19.♖c8#.

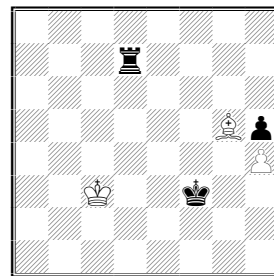
дель Рио



Ничья

214. Держась на диагонали a2-g8 слоном, черные сохраняют равновесие, и не пускают белого короля ни на e6, ни на g6. 1.♖c7 ♗a2 [проигрывает 1...♗b5? 2.f7! ♗g7 3.♗f5 ♗a4 4.♖b7 ♗d1 (4...♗c6 5.♗e6! ♗b7 6.♗e7, +-) 5.♗e6 ♗h5 6.♖c7 ♗g6 (здесь «привязывание» не помогает, т.к. диагональ слона коротка) 7.f8♘! ♗f8 8.♗f6, +-) 2.♖b7 ♗c4! 3.♗g6 (3.f7 ♗g7, =) 3...♗d3, =.

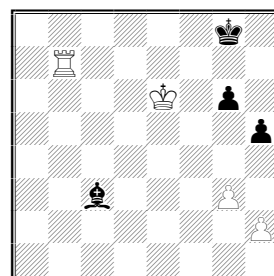
Майзелис



Ничья

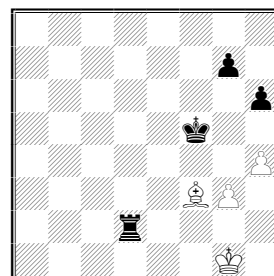
215. Черные могли бы выиграть жертвой качества, если бы белый король не успел попасть в нужный угол. Однако им не удастся отрезать короля. 1.♗c4 ♗e4 2.♗c3! ♖d3 3.♗c2! (3.♗c4? ♖g3! 4.♗f6 ♖g6 5.♗g5 ♖c6 6.♗b3 ♗f3 7.♗b2 ♗g3 8.♗b3 ♖c8 9.♗f6 ♖c1 10.♗g5 ♖h1 11.♗c2 ♖h4 12.♗h4 ♗h4, -+, т.к. Черные успевают попасть королем на g2) 3...♖d7 4.♗c3 ♗f3 5.♗c2 ♗e2 6.♗c3 ♖d3 7.♗c4! (7.♗c2? ♖g3! 8.♗b2 ♗d1 9.♗f4 ♖g4 10.♗g5 ♖c4, -+; см. вариант выше) 7...♖g3 8.♗d4 ♖g4 9.♗c3! ♖e4 10.♗f6 ♖e6 11.♗g5 с ничьей, т.к. Черные не могут усилить свою позицию. Таким образом, оттеснение короля с линии «h» равносильно поражению, однако при диагональной оппозиции слабая сторона успешно защищается.

При пешках на одном фланге слабая сторона может построить ничейную крепость. Далее приведены примеры подобных позиций.



Ничья

216.



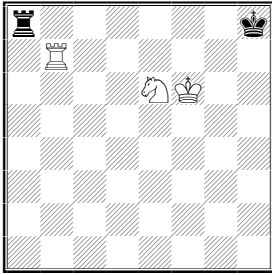
Ничья

217.

9.6. Ладья и легкая фигура против ладьи

9.6.1. Ладья и конь против ладьи

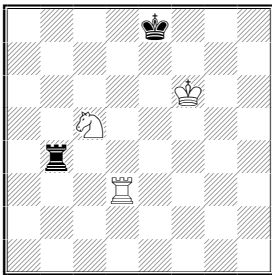
Чентурини



Выигрыш

218. Ладья с конем против ладьи выигрывают, согласно компьютерному анализу, в 37 % случаев (при ходе сильнейшей стороны) - особенно, когда король слабой стороны находится в углу. 1. $\text{Bc7 } \text{Qg8}$ [1... Ba6 2. Be7! (выигрыш времени) Ba8 3. Qg6 Bc8 4. Bd7 Bg8 5. Qh6 Bg4 (5... Ba8 6. Qf4 , +-) 6. Qg5 , +-] 2. Qg6 Be8 3. Bc6 Ba8 4. Qg5 Qh8 (4... Qf8 5. Be6! , +-) 5. Qh7! Bg8 6. Qh6 Ba8 (6... Bg7 7. Qg5! , +-) 7. Qf6 Bf8 8. Qg6 Ba8 9. Bc7 , +-.

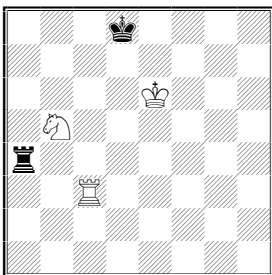
Сальвиоли



Выигрыш

219. Черная ладья расположена неудачно, поэтому она не может помешать взаимодействию короля с конем. 1. Qe6 Bb8 2. Bd1! (выжидательный ход, после которого черная ладья должна занять поле c8) 2... Bc8 3. Qg7 Qf8 4. Bg1! Bc6 (4... Qg8 5. Qe6 Qh7 6. Qf7 Qh6 7. Bh1\#) 5. Qe6 Qe8 6. Bg8 Qd7 7. Bd8\# .

Сальвиоли



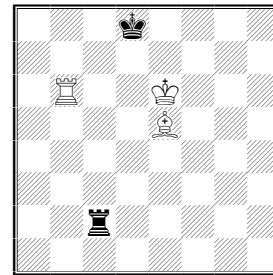
Ничья

220. Данная позиция получена смещением предыдущей на одну вертикаль влево. Однако теперь - ничья, т.к. нельзя загнать черного короля в угол, а в таком случае мат поставить невозможно. В критические моменты, когда

короли находятся на одной вертикали или горизонтали, черная ладья связывает белого коня. 1. Qd6 Ba8 2. Bc1 [2. Bc6 Bb8 3. Qf7 Qe8 4. Ba6 (4. Bc7 Bb6 5. Qd6 Qf8 6. Bd7 Qg8 7. Qf6 Ba6 8. Qg6 Qf8 9. Bf7 Qg8 10. Bf6 Ba1 11. Qe4 Bg1 12. Qg5 Bg2 (связка!) 13. Bf1 Bg4 14. Qf6 Bg2 15. Qe6 Bg3 16. Bf2 Bg1! 17. Qf4 Ba1 18. Bb2 Ba6 19. Qe6 с ничьей, т.к. при правильной защите Черных всегда спасает связка) 4... Qf8 5. Qf6 Qe8! 6. Qe5 Bd8! 7. Be6 Qf8 8. Qg6 Qg8 9. Qe7 Qh7 10. Qf7 Bd1 11. Be5 Bf1 12. Qf5 Bf2 (связка!) 13. Qf6 Bf1 14. Ba5 Qg8! 15. Ba8 Qh7 16. Ba3 Qg8 17. Bg3 Qf8 , =. Белые не могут усилиться из-за связки] 2... Bb8 3. Qf7 Qe8 4. Bf1 Qf8! 5. Qd6 Qg7 , =. У черного короля достаточно пространства для бегства.

9.6.2. Ладья и слон против ладьи

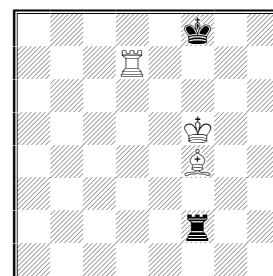
Сен



Ничья

221. В окончании «ладья и слон против ладьи» слабой стороне практически защищаться значительно труднее, хотя, согласно компьютерному анализу, 60 % позиций являются ничейными (при ходе сильнейшей стороны). Если король защищаемой стороны оттеснен на край доски, то в отдельных случаях поражения не избежать. При этом очень важно расположение королей. Если они занимают коневую оппозицию, и при этом черный король стоит на слоновом поле, а ладьи - на более широкой стороне от обоих королей, то позиция ничейна (как в данном примере). 1. Bb8 Bc8 2. Bb7 Bc2 3. Bh7 Qc8 , =. Следует учесть, что при коневой оппозиции горизонтальная связка тогда эффективна, когда в распоряжении ладьи слабой стороны не менее трех полей. Если короли стоят на одной вертикали, то защита усложняется, хотя и здесь возможна ничья.

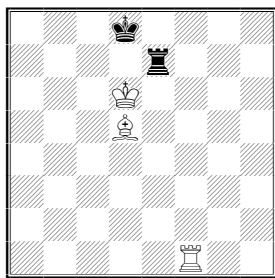
Корани



Ничья

222. Короли стоят напротив друг друга, но на расстоянии двух полей. Черные связывают слона и делают ничью. 1.♔e5 ♖f1 2.♘g5 ♗e1 3.♙f6 ♖f1 4.♙g6 ♗e1, и получился предыдущий пример со смещением фигур на две вертикали вправо.

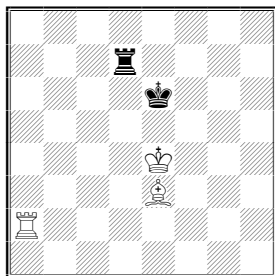
Филидор



Выигрыш

223. Это знаменитая позиция, выигранная для Белых, если только ладьи расположены не на коневых линиях «b» и «g» (или на 2-й и 7-й горизонталях) и если короли стоят напротив друг друга. В данной позиции выигрыш непросто, и нужно знать его технику. Сильно выглядит 1.♘e6(?), но после 1...♗d7! белый король должен отступить. Поэтому первая задача Белых - вытеснить черную ладью с 7-й горизонтали. 1.♗f8 ♗e8 2.♗f7 ♗e2! (2...♗h8 3.♗a7 ♗h6 4.♘e6, +-) 3.♗g7! ♗e1 (3...♗e3 4.♗b7, +-) 4.♗b7 ♗c1 [4...♙c8 5.♗a7! ♗b1 6.♗h7! ♙b8 (6...♗b6 7.♘c6, +-) 7.♗h8 ♙a7 8.♗a8 ♙b6 9.♗b8, +-] 5.♘b3!! ♗c3! (относительно лучшее, но и на 3-й горизонтали ладья не может защитить своего короля от всех матовых угроз) [5...♙c8 6.♗b4 ♙d8 7.♗f4 ♗e1 (7...♙c8 8.♘d5 ♙b8 9.♗a4, +-) 8.♘a4 ♙c8 9.♘c6 ♗d1 10.♘d5 ♙b8 11.♗a4, +-] 6.♘e6 ♗d3 7.♘d5 ♗c3 (7...♙c8 8.♗a7, +-) 8.♗d7! ♙c8 (8...♙e8 9.♗g7, +-) 9.♗f7 ♙b8 10.♗b7 ♙c8 11.♗b4! ♙d8 (11...♗d3 12.♗a4, +-) 12.♘c4!! ♙c8 13.♘e6 ♙d8 14.♗b8 ♗c8 15.♗c8#.

Филидор



Ничья

224. Этот пример показывает, как оттеснить короля слабой стороны. Но оттеснение - не всегда выигрыш, т.к. черный король и на краю доски может добиться ничьей. 1.♘f4 ♗e7 2.♗a6 ♙f7 3.♙f5 ♗d7 4.♘e5 ♗b7 5.♗h6 ♗b5! (связка по горизонтали эффективна, если у ладьи более трех полей) 6.♗h7 ♙f8! (на расстоянии двух полей король слабой стороны может стоять напротив своего оппонента) 7.♗d7 ♙e8! 8.♗a7

♙f8 9.♙e6 ♗b6 10.♘d6 ♙g8 (теперь короли стоят на одной диагонали) 11.♗d7! ♗b1! 12.♙f6 ♗f1, =.

Между прочим, в окончаниях «ладья и слон против ладьи» во многих позициях невозможно даже оттеснение.

10. Литература

1. Шахматы. Энциклопедический словарь, под ред. А. Карпова. М., 1990.
2. Нимцович А.И. Моя система. М., 1984.
3. Кругиус Н. Законы эндшпиля. М., 1971.
4. Авербах Ю. Что надо знать об эндшпиле. М., 1979.
5. Шахматные окончания, в 5 т.т., под ред. Ю. Авербаха. М., 1980-1984.
6. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний, Казань. 1997.
7. Портиш Л., Шаркози Б. 600 окончаний, М. 1979.
8. Левенфиш Г.Я., Смыслов В.В. Теория ладейных окончаний. М., 1986.
9. Смыслов В.В. Искусство эндшпиля. М., 1996.
10. Шерешевский М.И. Стратегия эндшпиля. М., 1988.
11. Дворецкий М.И. Искусство анализа. М., 1989.
12. Дворецкий М., Юсупов А. Техника в шахматной игре. Харьков, 1996.
13. Карпов А., Гик Е. Шахматные сюжеты. М., 1991.
14. Chess Sites of the Internet (Шахматные сайты Интернета).

Содержание

1. Предисловие.....	3
2. Введение.....	4
3. Условные обозначения.....	5
4. Технические окончания.....	6
5. Пешечные окончания.....	8
5.1. Оппозиция.....	8
5.1.1. Геометрическая оппозиция.....	8
5.1.2. Коневая оппозиция.....	11
5.2. Правило квадрата.....	12
5.3. Отдаленная проходная пешка.....	12
5.4. Пешечный прорыв.....	13
5.5. Патовые комбинации.....	14
5.6. Отражение пата.....	14
5.7. «Вредные» пешки, преграда и цугцванг.....	15
5.8. Пространство, время и позиционная борьба.....	16
6. Легкофигурные окончания.....	17
6.1. Конь против пешек.....	17
6.2. Конь с пешкой против коня.....	19
6.3. Слон против пешек.....	20
6.4. Одноцветные слоны.....	21
6.5. Разноцветные слоны.....	23
6.6. Конь с пешкой против слона.....	24
6.7. Слон с пешкой против коня.....	25
6.8. Два слона.....	26
7. Ладейные окончания.....	27
7.1. Ладья против пешек.....	27
7.2. Ладья с пешкой против ладьи.....	28
7.3. Ладья и пешка против ладьи с пешкой.....	32
7.4. Ладья и две пешки против ладьи с пешкой.....	33
7.5. Ладья и две пешки против ладьи.....	33
8. Ферзевые окончания.....	35
8.1. Ферзь против пешек.....	35
8.2. Ферзь и пешка против ферзя.....	37
9. Смешанные окончания.....	39
9.1. Ферзь против легких фигур.....	39
9.1.1. Ферзь против коня.....	39
9.1.2. Ферзь против слона.....	39
9.2. Ферзь против двух легких фигур.....	39
9.3. Ферзь против ладьи.....	40
9.4. Ферзь против двух ладей.....	42
9.5. Ладья против легких фигур.....	42
9.5.1. Ладья против коня.....	42
9.5.2. Ладья против слона.....	44
9.6. Ладья и легкая фигура против ладьи.....	46
9.6.1. Ладья и конь против ладьи.....	46
9.6.2. Ладья и слон против ладьи.....	46
10. Литература.....	47