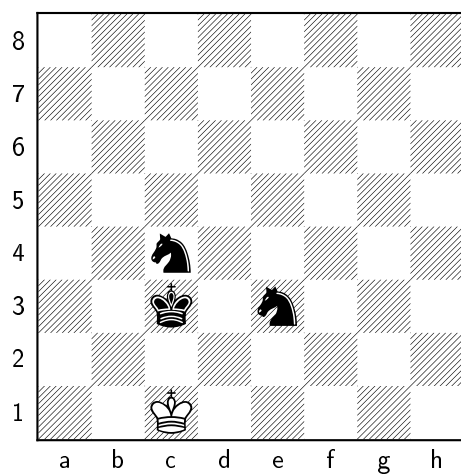


Оглавление

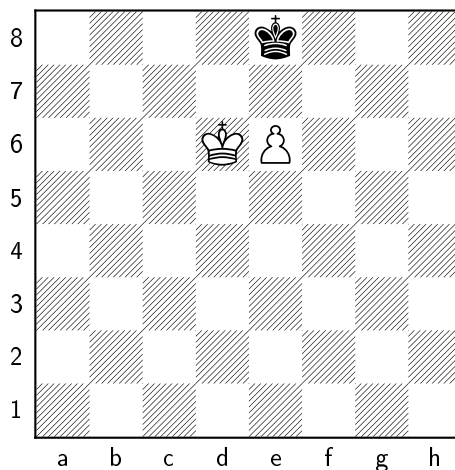
Глава 1

1.1. Умение пешки превращаться в любую фигуру своего цвета (за исключением короля) является серьёзным фактором, зачастую переломляющим ход борьбы. Например, на следующей диаграмме, при всём материальном преимуществе черных, выиграть они не могут, так как ни слон, ни два коня мат поставить не могут.



Д. 1.1. ничья

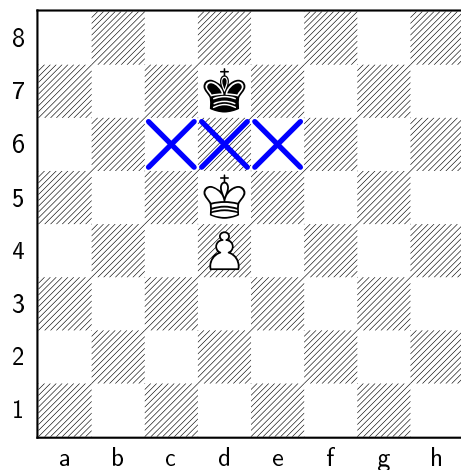
Однако преимущество в пешку может оказаться решающим. Это связано с замечательным свойством пешки, которая может превратиться в любую фигуру того же цвета (за исключением короля) по достижении последней (первой, в случае черных фигур) горизонтали и принести этим победу.



Д. 1.2. ход белых

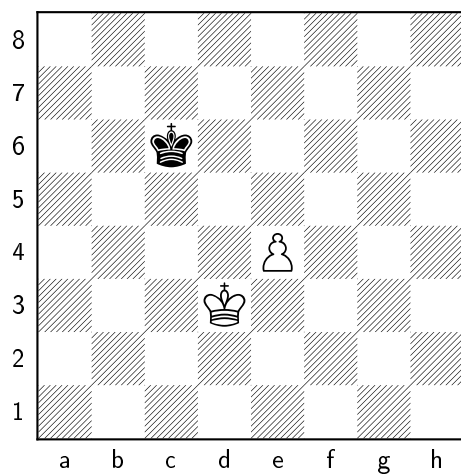
На диаграмме 1.2 белые легко побеждают, проведя пешку в ферзи: 1.е6-е7 ♔e8-f7 2.♔d6-d7 и 3.е7-е8=♔ со скорым матом. Как видно, иногда лишняя пешка означает больше, чем два коня. Однако не всегда лишняя пешка помогает одержать победу. Так, при ходе черных на диаграмме 1.2 они добиваются ничьей: 1... ♚e8-d8 2.е6-е7+ ♔d8-e8 3.♔d6-e6 пат. Даже при других ходах белые не смогли бы усилить свою позицию. Возникает вопрос - в каких случаях сильнейшая сторона выигрывает и когда закономерен ничейный результат? На это помогает ответить понятие оппозиции.

Оппозицией называется противостояние королей на одной линии или диагонали (диагональная оппозиция), при расстоянии королей в одно поле (ближняя оппозиция), три, пять или семь полей (дальняя оппозиция).



Д. 1.3. оппозиция

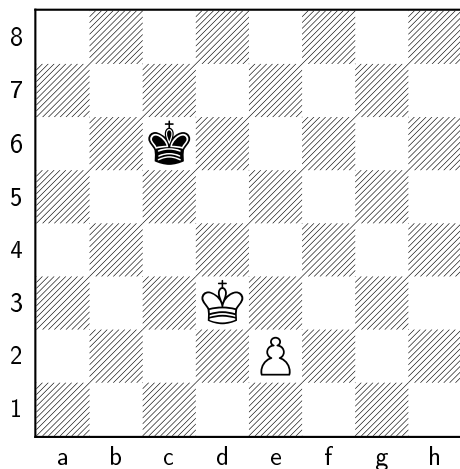
Сторона, занимающая оппозицию, обычно получает преимущество (см. диаграмму 1.3), так как оппозиция, во-первых, препятствует обходу короля противника, а во-вторых, позволяет прорваться собственному королю. Так и в случае на диаграмме 1.2. Однако следующий пример показывает, что одного владения оппозицией для победы недостаточно (диаграмма 1.4).



Д. 1.4. ход белых

При своём ходе белые занимают оппозицию: 1. ♖d3-c4, однако, после ходов 1 ♜c6-d6 2. ♜c4-d4 ♜d6-e6 белому королю, для удержания оппозиции, мешает

собственная пешка. После 3.e4-e5 ♖e6-e7 4.♔d4-d5 ♖e7-d7 оппозицией владеют уже черные.



Д. 1.5. Чем закончится партия?

При своём ходе белые занимают оппозицию и побеждают, так как им не мешает собственная пешка. Партия может продолжаться следующим образом:

1.♔d3-e4

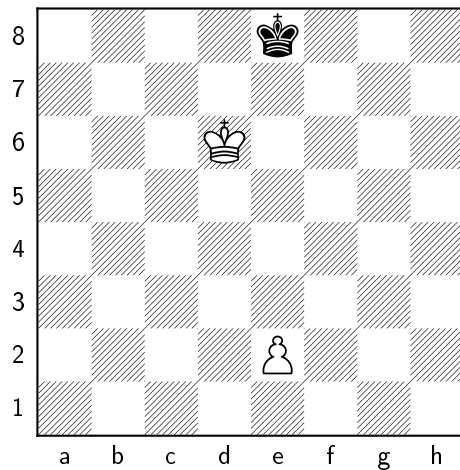
диагональная оппозиция! Возможно также и 1.♔d3-c4, и даже 1.♔d3-d4 – почему?

1 ♖c6-d6 2.♔e4-f5 ♖d6-e7 3.♔f5-e5!

Опять занимая оппозицию, белые оттесняют короля соперника.

3 ♖e7-f7 4.♔e5-d6 ♖f7-e8

А вот черные завладеть оппозицией не могут, так как у белых есть пешка, которая всегда может передать ход: 4... ♖f7-f8 5.d2-d4



Д. 1.6. Ход белых

В получившейся позиции у белых есть столько запасных ходов, что они побеждают независимо от очереди хода.

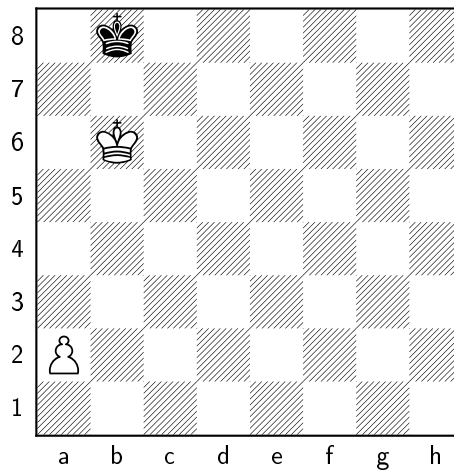
4.e2-e3!?

Этот хитрый ход сделан с таким расчетом, чтобы пешка оказалась на поле e6 при черном короле на d8. В случае 4.e2-e4 ♔e8-d8 5.e4-e5 ♔d8-e8 6.e5-e6?? получалась бы знакомая нам по Диаграмме 1.2 позиция, в которой, при своём ходе, чёрные занимают оппозицию и добиваются ничьей. 4 ♔e8-d8 5.e3-e4 ♔d8-e8 6.e4-e5 ♔e8-d8 7.e5-e6 ♔d8-e8 8.e6-e7 с победой.

Можно сформулировать следующее правило:

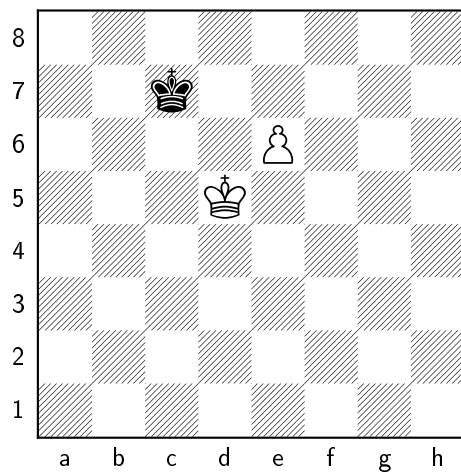
В окончании король с пешкой против короля сильнейшая сторона побеждает, если король находится впереди пешки и владеет оппозицией (или есть запасные ходы пешкой для занятия оппозиции).

Однако и из этого правила есть исключения, например, при ладейной пешке (см. диаграмму 7).

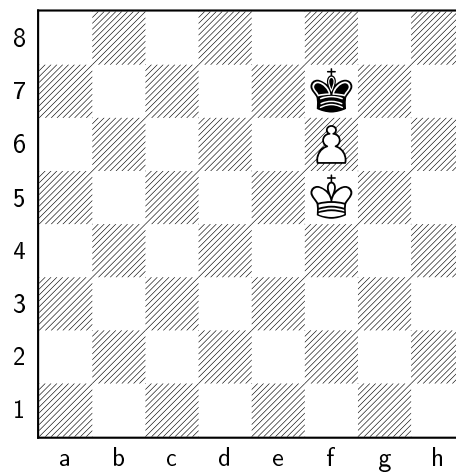


Д. 1.7. Ход белых

В данной ситуации белые не могут одержать победу, потому что черный король будет всё время передвигаться по полям а8 и b8, а белые не могут его оттуда оттеснить: 1.а2-а4 ♔b8-а8 2.а4-а5 ♔а8-б8 3.а5-а6 ♔b8-а8 4.а6-а7 - и чёрный король не имеет ходов, пат.

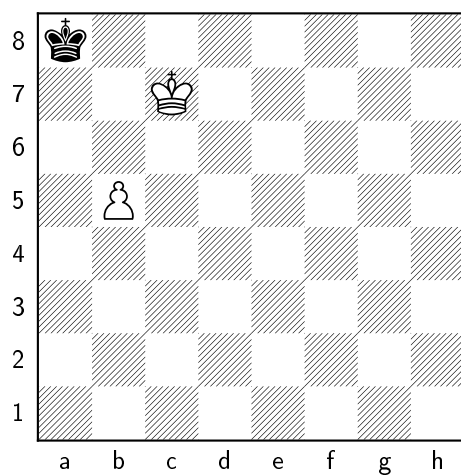


Задание 1.1: ход черных

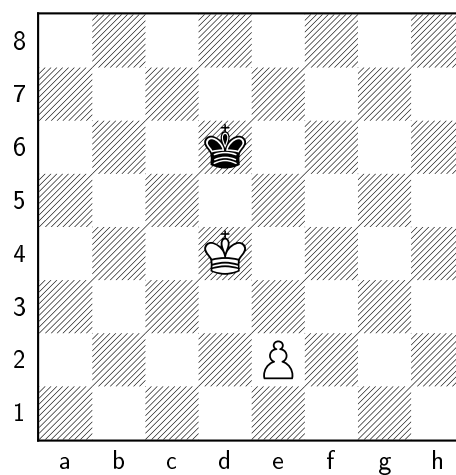


Задание 1.2: ход белых

1.2.



Задание 1.3: ход белых



Задание 1.4: ход белых

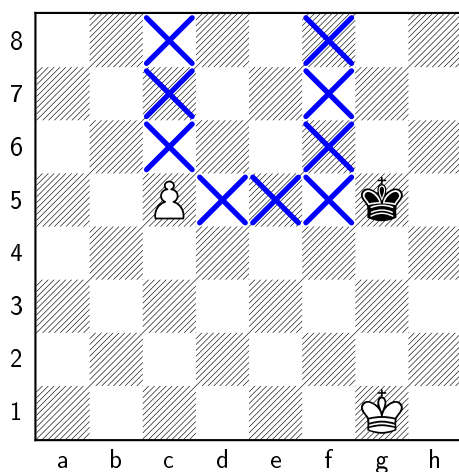
Глава 2

2.1. Часто пешечный эндшпиль сводится к решению задачи – догонит или не догонит король пешку противника, рвущуюся в ферзи. На этот вопрос помогает ответить понятие квадрата пешки и связанное с ним правило:

Квадратом пешки называется воображаемый квадрат в сторону короля противника, образованный отрезками, равными по длине расстоянию пешки до поля превращения.

Если король при своём ходе попадает в квадрат пешки, то он пешку задерживает.

Пример квадрата пешки изображен на диаграмме 1 (отмечен крестиками).



Д. 2.1. Квадрат пешки

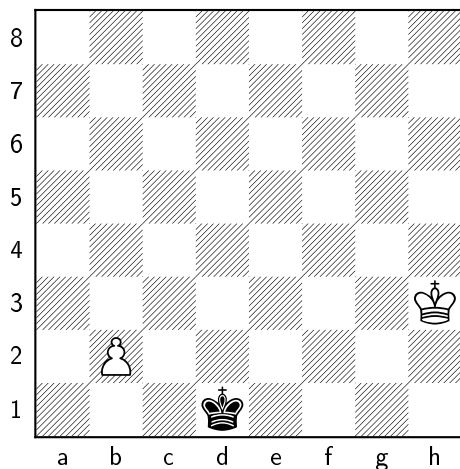
При своём ходе чёрные входят в квадрат пешки, поэтому они догоняют пешку:

1.♔g5-f5 2.c5-c6 ♚f5-e6 3.c6-c7 ♚e6-d7

При своём ходе белые выигрывают, потому что черный король не попадает в квадрат пешки:

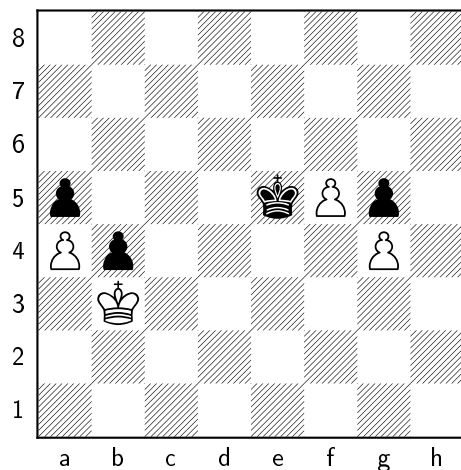
1.c5-c6 ♔g5-f6 2.c6-c7 ♚f6-e7 3.c7-c8=♚ с победой.

Однако, с пешкой в начальной позиции правило квадрата пешки не действует, потому что свой первый ход пешка может сделать через клетку.



Д. 2.2. ход черных

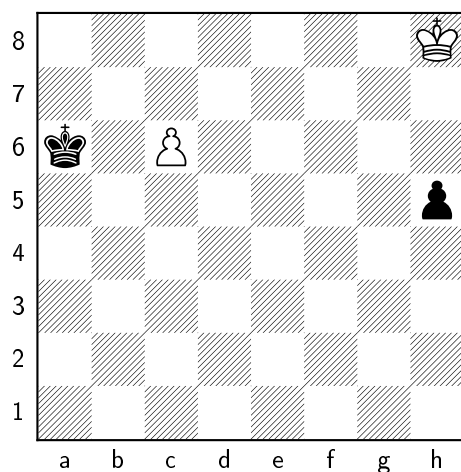
Поэтому, не смотря на очередь хода, черные, в позиции, изображенной на диаграмме 2, отыграть пешку не могут: 1.♚d1-c2 2.b2-b4 и т.д.



Д. 2.3. ничья независимо от очереди хода

Правило квадрата пешки имеет большое значение в оценке пешечных окончаний. Например, позицию, изображенную на диаграмму 3, можно сразу определить как ничейную, независимо от очереди хода. Это можно утверждать с уверенностью, потому что у каждой из сторон есть защищённые проходные пешки. Короли же не могут выходить из квадратов пешек, иначе соперник проведёт пешку в ферзи. Ни одна из сторон не может усилить свою позицию.

В заключение хочется привести известный этюд Рети, в котором, на первый взгляд, опровергается правило квадрата пешки:



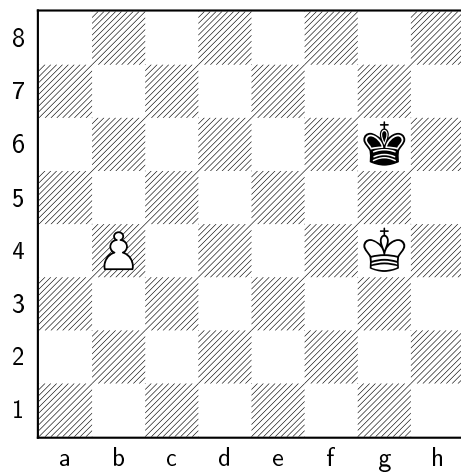
Д. 2.4. Рихард Рети, 1921, ничья

Визуально видно, что черный король находится в квадрате пешки с6, белому же королю не хватает 3-х ходов для достижения черной пешки. Возникает вопрос, как же можно добиться ничьей? Здесь надо сказать об одном важном принципе шахмат, позволяющем добиваться результата, а именно - создавать множественные угрозы. Ничья в этюде Рети достижима в двух случаях: если король догонит пешку или если белые смогут провести свою пешку в ферзи. Поэтому, в решении, белые преследуют обе цели сразу:

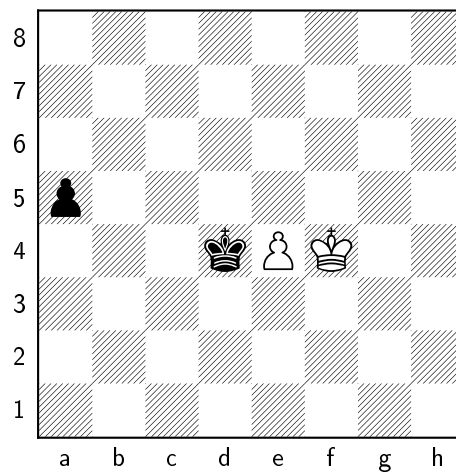
1. ♖h8-g7! h5-h4 2. ♖g7-f6! h4-h3 3. ♖f6-e6! h3-h2 4. c6-c7 ♖a6-b7 5. ♖e6-d7 h2-h1=♔ 6. c7-c8=♔+ с ничьей. А что бы произошло, если бы черные попробовали сначала забрать белую пешку? Тогда бы белые попадали в квадрат пешки, и партия закончилась бы ничьей:

2. ♖a6-b6 3. ♖f6-e5! (белым нужен еще ход, чтобы догнать пешку – 3 ♖b6:c6 4. ♖e5-f4 и ничья)

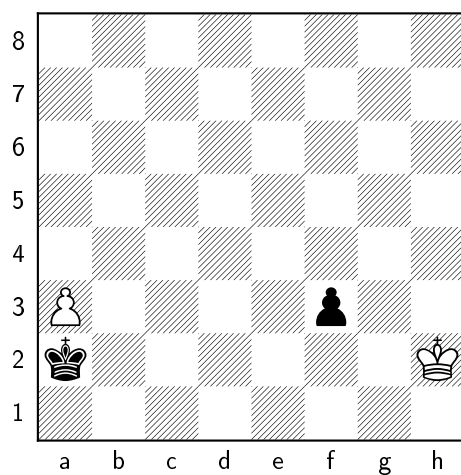
3 h4-h3 4. ♖e5-d6 h3-h2 5. c6-c7 ♖b6-b7 6. ♖d6-d7 h2-h1=♔ 7. c7-c8=♔+ опять с ничьей.



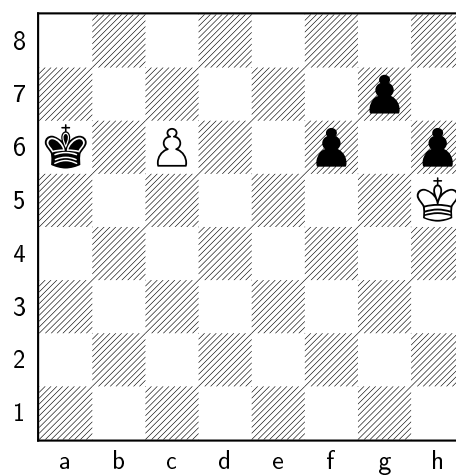
Задание 2.1: ход черных



Задание 2.2: ход белых



Задание 2.3: ход белых



Задание 2.4: ход белых

Глава 3

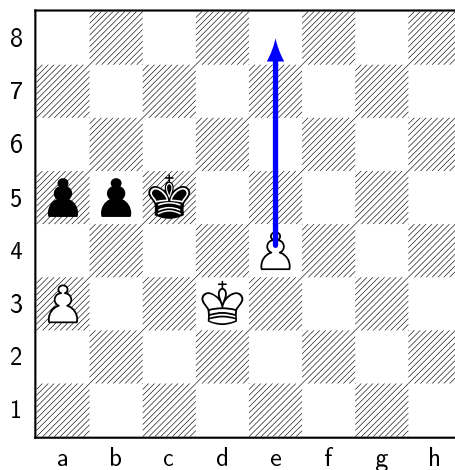
3.1. Один из важнейших принципов реализации преимущества в пешечном эндшпиле – создание проходной пешки. Для начала несколько определений:

Пешка называется проходной, если она не может быть остановлена пешками противника.

Пешка называется кандидатом в проходные если на её пути нет пешки противоположного цвета, но такие пешки есть на соседних вертикалях.

Пешка называется блокированной (заблокированной) если у неё нет ходов (то есть перед ней стоит фигура).

На диаграмме 3.1 белая пешка e4 является проходной, черная пешка b5 является кандидатом в проходные.

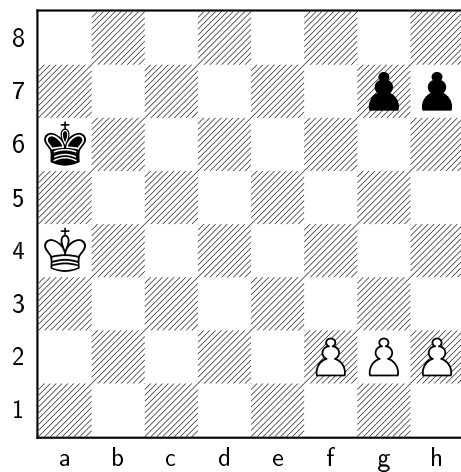


Д. 3.1. проходная пешка

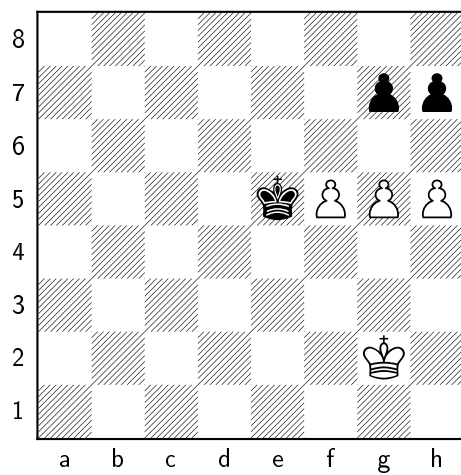
Появление проходной пешки даёт следующие преимущества:

- проходная пешка может превратиться в фигуру, что позволяет получить материальное преимущество или поставить мат;
- король противника вынужден отвлечься на проходную пешку, что позволяет прорваться к пешкам противника и уничтожить их.

Поэтому необходимо уметь создавать проходные пешки. Обычно проходная пешка может появиться при реализации пешечного большинства. О пешечном большинстве (или меньшинстве) говорят, когда у одной из сторон расположено больше (меньше) пешек напротив пешек противника. Например, в позиции на диаграмме 3.1 у черных на ферзевом фланге пешечное большинство – пешки а5, b5 против пешки а3.

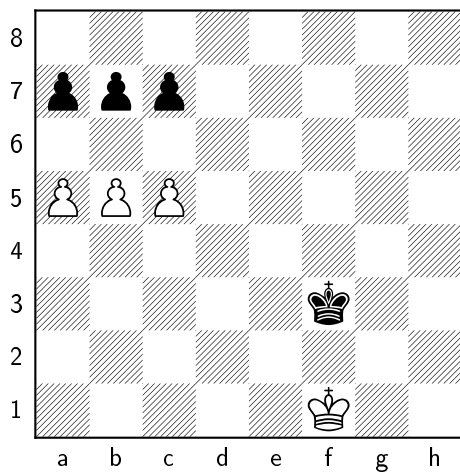


Д. 3.2. ход белых



Д. 3.3. ход белых

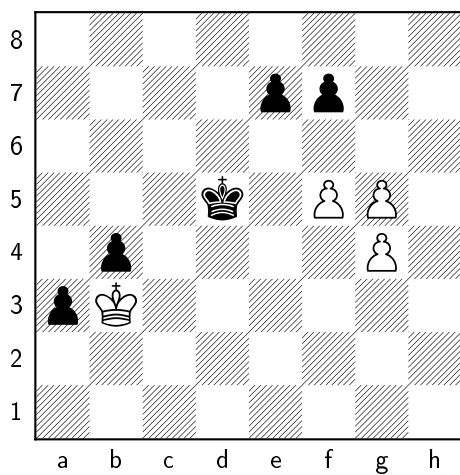
Не смотря на то, что проходная пешка является серьёзной силой, следует помнить об уже описанном правиле квадрата. На диаграмме 3.4 черный король находится в квадрате пешек. Однако, после последовательной жертвы белых пешек оставшиеся черные пешки мешают своему королю. 1. f5-f6! g7:f6 2.g5-g6! h7:g6 3.h5-h6! +- и нет хода 3... ♔e5-f6.



Д. 3.4. ход белых

Классическая позиция на тему пешечного прорыва показана на диаграмме 3.5.

1.b5-b6! a7:b6 2.c5-c6! b7:c6 3.a5-a6 +- или 1... c7:b6 2.a5-a6! b7:a6 3.c5-c6 +-



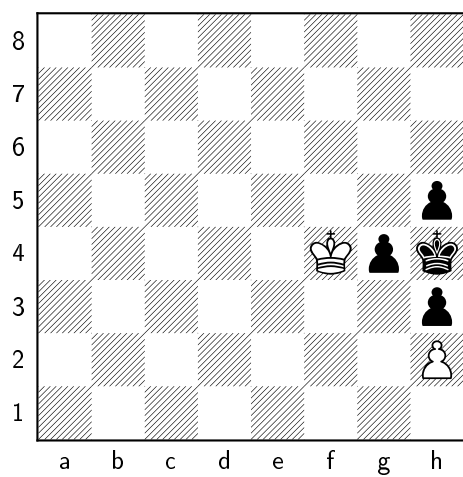
Д. 3.5. ход белых

1.g5-g6! f7:g6 2.f5:g6! ♔d5-e6 3.g4-g5! +- и не смотря на то, что черный король в квадрате пешки, он не может к ней подойти. Нет выжидательного хода (цугцванг!), поэтому черные должны выйти королём из квадрата пешки и они проигрывают.

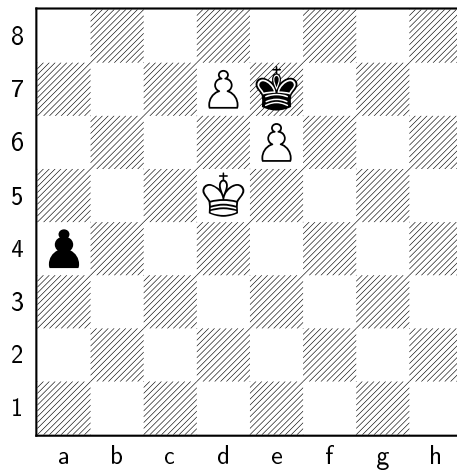
3.2.

Глава 4

- 4.1. Основной целью каждого игрока в шахматной партии является поставить мат. Естественно, мат можно поставить и пешками.



Д. 4.1. ход белых



Д. 4.2. ход белых

4.2.

Глава 5

5.1.

5.2.