

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»
Центр художественно-эстетического развития

Базовый ладейный эндшпиль. Планирование и техника игры

Учебно-методическое пособие



Хабаровск
2017

Печатается по решению
научно-методического совета
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ
протокол № 1 от 15.03.2017 г.

Базовый ладейный эндшпиль. Планирование и техника игры. Учебно-методическое пособие / сост. С.А. Ситников. – Хабаровск: КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ, 2017. – 56 с.

Ответственный редактор: В.В. Лежнина
Ответственный за выпуск: О.В. Елякина
Компьютерная верстка: В.А. Тирская

В данном учебно-методическом пособии раскрываются принципы анализа позиций базового ладейного эндшпиля с соотношением сторон «Ладья с пешкой против ладьи». Основной акцент сделан не на запоминание техники разыгрывания подобного типа позиций, а на обучение их анализу и самостоятельному определению плана дальнейшей игры.

Пособие разработано в помощь тренерам-преподавателям шахмат при подготовке к занятиям по данной теме, а также учащимся второго и последующих годов обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Шахматы», содержит в себе задания для контроля усвоения материала и примеры из практических партий.

Содержание

Введение	2
Раздел 1. Король сильнейшей стороны блокирует пешку	6
Позиция «Мост»	6
Позиция «Полумост»	9
Позиция «Западня»	11
Раздел 2. Король слабейшей стороны блокирует пешку	14
Позиция «Шлагбаум»	14
Позиция «Филидор»	15
Позиция «Абж-ашка»	17
Позиция «Цде-эфка»	19
Позиция «Иди в короткую»	21
Раздел 3. Ладья сильнейшей стороны блокирует пешку	24
Позиция «Тарраш»	24
Позиция «Ванчура»	26
Позиция «Домик»	28
Раздел 4. Ладья слабейшей стороны блокирует пешку	34
Позиция «Пятерочка»	34
Раздел 5. Тесты на узнаваемость	39
Раздел 6. Примеры из практических партий	45
Раздел 7. Ответы к заданиям теста на узнаваемость	51
Заключение	54
Список литературы	55

Введение

*Шахматы должны войти в жизнь младшего школьника
как один из элементов умственной культуры.
В.А. Сухомлинский*

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и новых технологий, информационной открытости и доступности, особенно большое значение приобретают умения быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, анализировать ее и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы.

Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развитию умения концентрировать внимание. Решать задачи в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы – эти навыки учащиеся приобретают, обучаясь игре в шахматы. Ведущие педагоги признают полезность для детей занятий шахматами, целью которых является общее интеллектуальное и личностное развитие ребенка на шахматном материале.

Начальная подготовка юных шахматистов – длительный и сложный процесс, связанный с умственным, физическим и социальным развитием ребенка. С учетом возрастных особенностей и возможностей происходит его физическое совершенствование, формируются важные свойства мышления, познавательные интересы и способности. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут развивать у учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Безусловно, для их формирования необходима мотивация, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Общепризнанным является тот факт, что современная система подготовки юных шахматистов должна строиться с учетом всех процессов психического развития ребенка, его деятельности, индивидуально-психологических особенностей. Об актуальности данного подхода говорит то, что обучение юных шахматистов, учитывающее индивидуальные особенности развития психики, позволит реализоваться каждому учащемуся, в максимальной степени раскрыть все внутренние ресурсы, даст возможность для самореализации.

Тренеры-преподаватели при подготовке к занятиям шахматами подбирают материалы из различных источников, на что требуется длительное время. В помощь им и составлено данное учебно-методическое пособие. Они также адресованы учащимся второго и последующих годов обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Шахматы».

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции – мотив – идея – расчет – ход. Продуктивный метод

играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

Простейшие (базовые) ладейные эндшпили с соотношением сил «ладья с пешкой против ладьи» являются обязательными при изучении техники разыгрывания шахматных окончаний. Такие позиции освещены в шахматной литературе в достаточном объеме. Они не требуют глубокого анализа, так как малое количество материала практически исключает вариативность. Однако в своей практической деятельности тренера-преподавателя я столкнулся с тем, что при их изучении большинство учащихся изначально усваивает материал, но в дальнейшем на практике совершает типичные ошибки:

- не распознает признаки конечных позиций и, как следствие, не стремится их получить;
- не усвоив технику разыгрывания позиций, не может самостоятельно найти план реализации преимущества или успешной защиты.

Цель данного учебно-методического пособия – научить детей понимать суть шахматной позиции и правильно распределять функцию для каждой фигуры, видеть и понимать гармонию взаимодействия фигур, составлять план игры и приводить в действие свои фигуры в соответствии с ним. Главным фактором должно являться не запоминание, а понимание.

Уровень игры шахматиста напрямую зависит от того, сможет ли он в сложных позициях увидеть во множестве вариантов признаки простых позиций, это позволит принимать верные решения. Начинающим шахматистам трудно составлять долгосрочные стратегические планы, но учиться их составлять необходимо. Старую шахматную истину «Лучше плохой план, чем никакой» никто еще не отменил, она используется и в повседневной жизни.

В различных источниках некоторые позиции «ладья с пешкой против ладьи» имеют названия, например «Мост», «защита по Филидору», «защита по Таррашу», «защита по Ванчуре». Их очень удобно использовать в образовательном процессе. Например, простая фраза на занятии «И после всех разменов белые получают позицию «Мост» более восприимчива, нежели «И после всех разменов белые получают позицию с пешкой, продвинутой до 7-й горизонтали и королем на 8-й, выход которого блокируют и т.д.»

В данном учебно-методическом пособии рассматриваются 12 типов позиций, им я дал свои названия. Мы будем анализировать следующие позиции:

1. Шлагбаум.
2. Филидор.
3. Абж-ашка (от вертикалей a b g h).
4. Цде-эфка (от вертикалей c d e f).
5. Мост.
6. Полумост.
7. Западня.
8. Тарраш.
9. Ванчура.
10. Домик.

11. Пятерочка.
12. Иди в короткую.

Используемые термины:

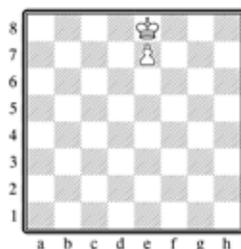
- «*Длинный шах*» – шах, когда расстояние между королем и ладьей более одной клетки.
- «*Короткий шах*» – шах, когда расстояние между королем и ладьей составляет одну клетку.
- *Блокирование проходной пешки* подразумевает наличие на ее пути фигуры, независимо от ее принадлежности и расстояния до этой пешки.
- *Стойка* – позиция, в которой достаточно «стоять», повторяя ходы.

Прежде чем приступить к изучению подобного типа позиций, учащиеся должны твердо знать следующие элементы борьбы для слабой стороны:

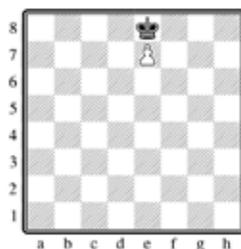
- нет ничего важнее, чем блокирование королем проходной пешки противника;
- возможность давать «длинные» вертикальные и горизонтальные шахи – путь к спасению.

Материал учебно-методического пособия расположен так, что в изучении последующих позиций будут использоваться знания, полученные при изучении предыдущих, так как во многих случаях одна позиция трансформируется в другую. По типу позиций они будут разделены по разделам:

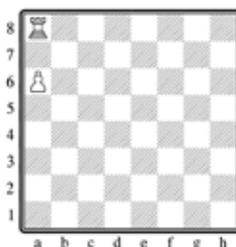
1. Король сильнейшей стороны блокирует пешку. Наиболее неблагоприятный тип позиций для защиты.



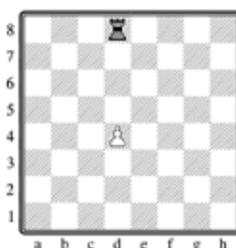
2. Король слабой стороны блокирует пешку. Такой тип позиций наиболее благоприятен для ведения защиты.



3. Ладья сильнейшей стороны блокирует пешку.



4. Ладья слабой стороны блокирует пешку.



Каждая позиция будет рассматриваться по следующему алгоритму:

1. *Признаки конечных позиций*, то есть та отправная точка (табья), в которой точно известен исход игры и планы сторон для его достижения. Распознавание этих признаков позволит в партии из произвольной получить конечную позицию.

2. *Анализ конечной позиции*. Позволяет определить план дальнейшей игры.

3. *Определение самых важных факторов* для понимания сути позиции.

Принято, что сильнейшей стороной всегда являются белые, имеющие проходную пешку. Поэтому, если мы говорим, например, о 6-й или 8-й горизонталях, естественно, за черных это будут 3-я и 1-я горизонтали.

В каждой рассматриваемой позиции изучается своя техника ведения защиты или игры на выигрыш, хотя во многих случаях можно применять технику из других позиций либо вообще иную. Так, например, позиции «Западня» и «Полумост» вообще очень схожи, но понимание их нюансов позволит более точно определять план игры. В позициях с признаками «Абж-ашка» можно использовать защиту по «Филидору», но понимать нужно и то, и другое.

После изучения всех позиций идет раздел «Тесты на узнаваемость». Учащимся предлагается в произвольной позиции:

- определить тип позиции;
- оценить исход партии;
- выбрать верные ходы из предложенных.

В конце приводятся примеры из турнирных партий, в которых возникали изучаемые позиции, а также ответы к заданиям теста на узнаваемость.

Раздел 1.

Король сильнейшей стороны блокирует пешку



Диаграмма 1

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Пешка на 7-й горизонтали.
- 1.2. Белый король блокирует собственную пешку.
- 1.3. Черная ладья блокирует выход белого короля на соседнюю вертикаль (f).
- 1.4. Черный король блокирует выход белого короля на соседнюю вертикаль (d).

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Очевидно, что белые должны освободить поле e8 для пешки. Пока их король находится в заточении, этого сделать не удастся.
- 2.2. Обеспечить выход королю из заточения может только ладья.
- 2.3. Чтобы освободить королю выход по вертикали (f), белая ладья должна попасть на поле f7 или f8.
- 2.4. Чтобы освободить королю выход по вертикали (d), белая ладья может оттеснить черного короля.
- 2.5. Шах по горизонтали ♖d7+ ничего не дает ввиду ♚c8!

Если выбрать за основу плана п. 2.4, игра может продолжаться следующим образом (классический «Мост»):

1. ♖c2+♚b6 (если король пойдет на вертикаль (d), белый король выйдет на поле d8 с легким выигрышем);
2. ♖c4 (теперь вертикаль (d) свободна для выхода короля) ♚f2
3. ♚d7 ♖d2+
4. ♚e6 ♖e2+
5. ♚f6 ♖f2+
6. ♚e5 ♖e2+
7. ♖e4 («Мост» построен) с выигрышем.

Путь, пройденный белой ладьей, «c2-c4-e4» называют конструкцией «Мост».

Если 5..... ♖e1 6. ♜c8 ♜f1+ 7. ♔g5 ♜g1+
8. ♕f4

Приближаясь к ладье, не заходя на вертикаль «е», белый король уходит от шахов и обеспечивает выигрыш.

3. План игры белых в построении «Моста» разбивается на 3 основные части, которые легко усвоить и запомнить:

1) Ладья вертикальным шагом оттесняет короля противника, освобождая путь своему королю.

2) Ладья занимает 4-ю горизонталь, чтобы обеспечить защиту своему королю от шахов на поле e4.

3) Король выходит на любую свободную вертикаль.

Если совсем коротко: *шах – 4-я горизонталь – выход короля*. Весь план игры прост и достигается форсированными ходами!

При построении «Моста» побочных вариантов немного, и все они несложны для решения. Понятно, что после ходов 2. ♜c4 ♜d1 белый король выйдет по вертикали (f), и «Мост» будет построен точно также, но с другой стороны.

Если же 2. ♜c4 ♕b5, то 3. ♜e4 (сразу занимая поле e4 для последующего укрытия короля и контроля за полем превращения e8).

Если на *Диаграмме 1* ход черных, они сразу возьмут под контроль поле e4.

1..... ♜f4, то белым понадобятся только 1-й и 3-й пункты плана

2. ♜c2+ ♕b6 3. ♕d7 ♜d4+ 4. ♕e6 ♜e4+

5. ♕f6 ♜f4+ 6. ♕e5

И помощь ладьи на e4 не нужна.

Теперь рассмотрим подобную позицию при ладье на вертикали (h) (*Диаграмма 2*).



Диаграмма 2

При своем ходе белые просто строят «Мост». При ходе черных у них появляется возможность бороться с помощью горизонтальных шахов.

Игра может продолжаться следующим образом:

1..... ♜h8+ 2. ♕f7 ♜h7+ 3. ♕f8 ♜h8+ 4. ♕g7

С выигрышем (короткие горизонтальные шахи не помогли).

Теперь сместим позицию на *Диаграмме 2* влево на одну вертикаль (*Диаграмма 3*).



Диаграмма 3

При своем ходе белые опять строят «Мост». При ходе черных они спасаются.

Игра может продолжаться следующим образом:

1..... ♖h8+ 2. ♕e7 ♖h7+ 3. ♕e6 ♖h6+

4. ♕f7 ♖h7+ 5. ♕e6

И от длинных горизонтальных шахов без потери пешки не уйти.

Вывод: если между черной ладьей и белым королем две и более вертикали, черные спасаются длинными горизонтальными шахами.

Что надо запомнить

- Если в практической партии вы получили позицию «Мост», и следующий ход ваш – вы выиграете всегда.
- Если ход черных, их спасут только длинные горизонтальные шахи.

Если выбрать за основу плана п. 2.3 (*Диаграмма 1*), игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖h2 ♖f3

2. ♖h7 ♖f4

3. ♖f7 ♖h4

4. ♕f8 ♖h8+

5. ♕g7 ♖e8

6. ♕f6 (с угрозой ♖f8) ♕d6

7. ♖h7 ♕d7

8. ♖g7 ♕d6

9. ♖g1 (и пешку брать нельзя) ♖xe7

10. ♖d1+ с выигрышем (*Диаграмма 4*)

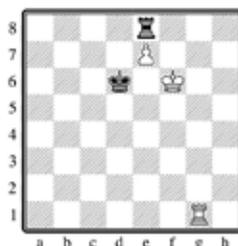


Диаграмма 4

Если 9. ♖ h8, тогда 10. ♔ g7 ♜ c8 11. ♔ f7 с выигрышем. Данный путь, конечно, ведет к выигрышу, но он более сложный. Например, 8-й ход белых ♜g7 служит лишь для передачи хода противнику, так как при короле черных на d7 выход белой ладьи на первую горизонталь позволяет черным просто забрать пешку. Вторым фактором, свидетельствующим не в пользу данного варианта реализации преимущества, является то, что его трудно разделить на простые составляющие, легкодоступные для запоминания.

Позиция «Полумост»

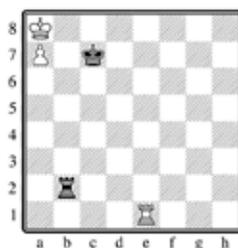


Диаграмма 1

Эта позиция от позиции «Мост» отличается тем, что у белого короля есть выход только в одну сторону, что позволяет черным легко сделать ничью, так как выходу белого короля препятствуют обе черные фигуры, и белая ладья не в силах справиться с обеими.

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Крайнюю проходную пешку блокирует собственный король.
- 1.2. Черная ладья не дает белому королю выйти из угла.
- 1.3. Черный король находится на поле e7 и также препятствует выходу белого короля.
- 1.4. Расположение белой ладьи значения не имеет.

2. Анализ конечной позиции:

2.1. Чтобы обеспечить движение пешки вперед, король белых должен освободить поле превращения.

2.2. Чтобы белый король смог выйти из заточения, ему должна помочь ладья. Это можно сделать, если она попадет на поле **b8**.

Примем за основу плана игры белых п. 2.2.

Белые добились своего и перевели ладью на поле **b8** (Диаграмма 2).

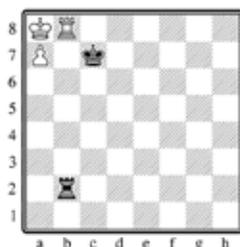


Диаграмма 2

Игра может продолжаться следующим образом:

1..... ♖a2 2. ♜b7+ ♔c8 (не выпуская белого короля из угла)

3. ♜b4 (угрожая шахом по вертикали (c), оттеснить черного короля) ♜c2.

И теперь черная ладья просто ходит по вертикали (c).

Вывод: позиция ничейная.

При положении черного короля на поле **c6** белые ошибутся, если захотят немедленно изгнать черную ладью с вертикали «b».

Например (Диаграмма 3):

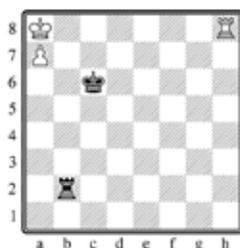


Диаграмма 3

Игра может продолжаться следующим образом: 1. ♜b8 ♖a2 2. ♜b7 ♜h2, и в связи с угрозой мата белый король не может освободить поле превращения для пешки.

Правильная игра белых заключается в том, чтобы сначала оттеснить черного короля от «поля боя» (еще раз убеждает – максимально улучши позицию перед активными действиями) (Диаграмма 4)).

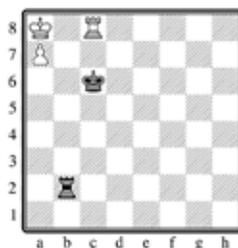


Диаграмма 4

Игра может продолжаться следующим образом:

- 1..... ♔d7
2. ♜b8 ♜a2
3. ♔b7 ♜b2+
4. ♔a6 ♜a2+
5. ♔b6 ♜b2+
6. ♔c5

Приближаясь к ладье, не заходя на вертикаль «а», белый король уходит от шахов и обеспечивает выигрыш.

Что надо запомнить черным

Если в практической партии вы рассчитываете добиться ничьей, главным фактором оценки позиции является следующее: до того, как белая ладья встанет на поле **b8**, черный король должен успеть встать на поле **c7**, обеспечив «Полумост». Так что считайте темпы!

Позиция «Западня»

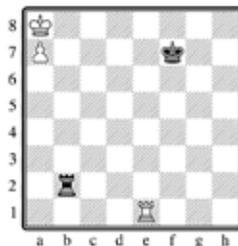


Диаграмма 1

Отличие этой позиции от позиции «Полумост» в том, что от пешки черного короля отделяет 4 и более вертикалей.

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Крайнюю проходную пешку блокирует собственный король.
- 1.2. Черная ладья не дает белому королю выйти из угла (держит его в западне).
- 1.3. Черный король находится на горизонтали пешки, на расстоянии 4-х и более вертикалей от нее.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Чтобы обеспечить движение пешки вперед, король белых должен освободить поле превращения.
- 2.2. Чтобы белый король смог выйти из заточения, ему должна помочь ладья. Это можно сделать, если она попадет на поле **b7**.
- 2.3. Чтобы белый король смог выйти из заточения, ему должна помочь ладья. Это можно сделать, если она попадет на поле **b8**.
- 2.4. Черный король должен двигаться на поля **c6** или **c7**, стремясь получить позицию «Полумост» в борьбе за ничью.

Если выбрать за основу плана п. 2.2, игра может продолжаться следующим образом: 1. ♖h1 ♔e7 2. ♖h7+ ♕d6 3. ♖b7 ♖h2! В связи с угрозой мата белый король не может выйти из западни.

На 4. ♖b6+ (или ♖b8) ♕c7! черные построили «Полумост» и добились ничьей.

Если выбрать за основу плана п. 2.3, игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖h1 ♕e7
2. ♖h8 ♕d7
3. ♖b8 ♖a2
4. ♕b7 ♖b2+
5. ♕a6 ♖a2+
6. ♕b6 ♖b2+
7. ♕c5

Приближаясь к ладье, не заходя на вертикаль «а», белый король уходит от шахов и обеспечивает выигрыш.

Или:

1. ♖h1 ♕e7
2. ♖h8 ♕d6
3. ♖b8 ♖c2
4. ♕b7 ♖b2+
5. ♕c8 ♖c2+
6. ♕d8 ♖g2
7. ♖b6+ ♕c5
8. ♖c6+ ♕d5 (брать ладью нельзя из-за a8♔+)
9. ♖a6

Что надо запомнить белым

- Белая ладья должна вытеснять черную ладью, зайдя на последнюю горизонталь, обеспечив выход королю в более открытое пространство.
- Король из западни выходит через поле **b7**.
- При положении черного короля на **d7** дальнейший путь белого короля через **a6**.
- При положении черного короля на **d6** дальнейший путь белого короля через **c8**.
- На поле **b8** белая ладья должна попасть раньше, чем черный король займет поле **c7**.

Если в исходной позиции расположить черного короля на расстоянии трех вертикалей от пешки, белые выиграть не смогут (*Диаграмма 2*).

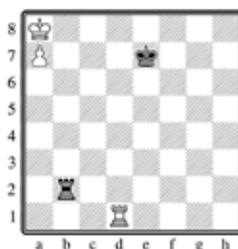


Диаграмма 2

1. ♖h1 ♔d6 2. ♜h8 ♚c7

Черные построили «Полумост» и добились ничьей.

Что надо запомнить черным: изучите как следует позицию «Полумост».

Раздел 2.

Король слабой стороны блокирует пешку

Позиция «Шлагбаум»

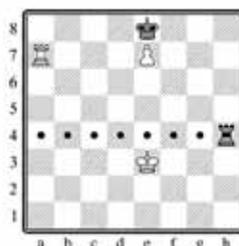


Диаграмма 1

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Король черных блокирует движение пешки.
- 1.2. Ладья белых защищает пешку сбоку.
- 1.3. Король белых находится сзади пешки на расстоянии одной и более горизонталей от нее (в нашем примере 3).
- 1.4. Ладья черных блокирует движение белого короля к пешке, поставив «шлагбаум» (на диаграмме обозначен точками).

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Ладья белых не может покинуть 7-ю горизонталь, так как это ведет к проигрышу пешки.
- 2.2. Чтобы белая ладья могла покинуть 7-ю горизонталь, функцию защиты пешки должен взять на себя король.
- 2.3. Королю белых не удастся пройти на защиту пешки через «шлагбаум», поставленный черной ладьей на 4-й, 5-й или 6-й горизонталях.

Внимание, ловушка!

При попытке выиграть пешку черные рискуют проиграть:

1..... ♖h7 ?? ♜a8+ 2. ♕xe7 ♜a7+

С выигрышем.

Конечно, выиграть пешку можно, атакуя ее по вертикали (♜h6-♜e6), но зачем? У вас есть «шлагбаум».

В соответствии с п. 2.3, план черных заключается в том, чтобы просто ходить ладьей по 4-й горизонтали, не пропуская вперед белого короля.

Вывод: позиция ничейная.

Суть позиции не меняется любым смещением по вертикали, например (Диаграмма 2):

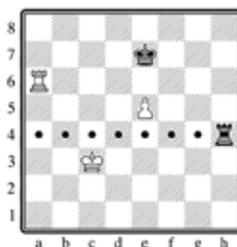


Диаграмма 2

Составим произвольную позицию (Диаграмма 3) и проанализируем ее в соответствии с признаками «Шлагбаума»:



Диаграмма 3

В данной позиции не соответствует признакам «шлагбаума» положение черных короля и ладьи. Чтобы привести ее в соответствие, намечаем следующий **план игры черных**:

1. ставим «шлагбаум» на пути белого короля
..... Л g3! (признак 1.4);
2. далее переводим короля на вертикаль «с» (признак 1.1).

Позиция «Филидор»

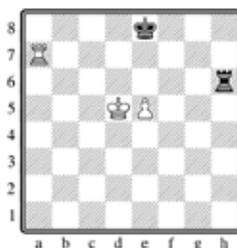


Диаграмма 1

Отличие позиции «Филидор» от «Шлагбаума» в том, что между белым королем и пешкой нет свободных горизонталей, чтобы поставить «Шлагбаум».

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Черный король блокирует движение пешки.
- 1.2. Ладья белых «отрезала» черного короля по 7-й горизонтали.
- 1.3. Король белых защищает пешку.
- 1.4. Черная ладья блокирует движение белого короля на 6-ю горизонталь.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Король белых не может зайти на 6-ю горизонталь.
- 2.2. Без продвижения вперед короля или пешки белые выиграть не смогут.
- 2.3. Чтобы обеспечить движение своему королю, белая ладья может быть разменяна.
- 2.4. Чтобы обеспечить движение белому королю, пешка должна пойти вперед.

Если выбрать за основу плана п. 2.3, игра может продолжаться следующим образом:

1. ♜c7 ♝g6 2. ♜c6 ♝xc6 3. ♚xc6 ♚e7

С ничьей, а значит, план с разменом ладей к успеху не приводит.

Если выбрать за основу плана п. 2.4, игра может продолжаться следующим образом:

1. e6 ♜h1! (Диаграмма 2)

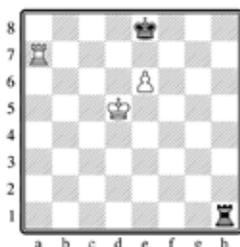


Диаграмма 2

Теперь при любом ходе белого короля ладья дает вертикальные шахи, от которых укрытия нет. При его отдалении от пешки на два поля ладья атакует пешку по вертикали и выигрывает ее. Это и есть метод защиты по Филидору.

Если же белые двинут пешку на e7, тогда ♜h6 ставит «Шлагбаум», либо продолжает атаковать короля вертикальными шахами.

Вывод: позиция ничейная.

Что надо запомнить черным

- Ладья должна ходить по 6-й горизонтали до тех пор, пока на нее не зайдет пешка.

- Как только пешка зайдет на 6-ю горизонталь, ладья немедленно опускается вниз и в дальнейшем тревожит белого короля вертикальными шагами.

Составим произвольную позицию (Диаграмма 3) и проанализируем ее в соответствии с признаками «Филидора».

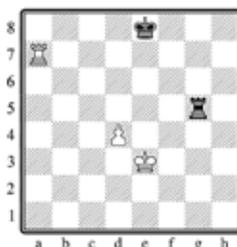


Диаграмма 3

В данной позиции не соответствует признакам «Филидора» положение черных короля и ладьи. Чтобы привести ее в соответствие, намечаем следующий *план игры черных*:

1. Переводим ладью на 6-ю горизонталь ♖g6 (признак 1.4).
2. Переводим короля на вертикаль пешки ♔d8 (признак 1.1).
3. Признаки 1.2 и 1.3 уже имеются в исходной позиции.

Позиция «Абж-ашка»

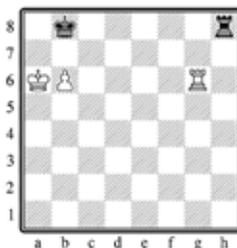


Диаграмма 1

На диаграмме возникла позиция, когда ни «Шлагбаум», ни «Филлидор» применить невозможно.

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Для данного вида позиций главным признаком является положение пешки на вертикалях «а», «b», «g» или «h» (отсюда «Абж-ашка»).
- 1.2. Черный король блокирует поле превращения пешки.
- 1.3. Белый король на 6-й горизонтали рядом с пешкой.
- 1.4. Белая ладья на любом поле.
- 1.5. Черная ладья на 8-й горизонтали.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Очевидно, что белые для достижения выигрыша должны играть так, чтобы освободить поле **b8** для пешки.
- 2.2. Достичь этого можно, изгнав черного короля с этого поля.
- 2.3. Изгнать короля можно путем шаха ладьей с поля **b7**.
- 2.4. Изгнать короля можно путем шаха ладьей по 8-й горизонтали, но этого не дает сделать черная ладья.

Значит, за основу плана игры можно принять только п. 2.3. Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖g7 ♜f8 2. ♜b7+ ♔a8
3. ♜a7+♚b8 (при любом другом ходе ладьей король также вернется на **b8**)

Внимание, ловушка!

Теперь движение пешки вперед приведет к проигрышу черных.

4. b7 ♜ f6+ (и белые проигрывают)

На любой другой ход белых черные будут ходить ладьей по 8-й горизонтали, не давая им осуществить план по п. 2.4. То есть, по сути, игра черных сводится к хождению ладьей по 8-й горизонтали.

Если же белый король захочет принять участие в игре через 5-ю горизонталь, черные могут защищаться по «Филидору».□

1. ♚b5 ♜h1 (Диаграмма 2)

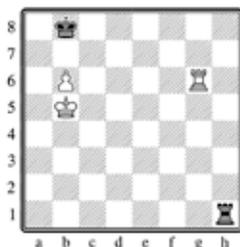


Диаграмма 2

Либо продолжать играть ладьей по 8-й горизонтали. Тогда может получиться следующая позиция (Диаграмма 3). На исход партии это не влияет.

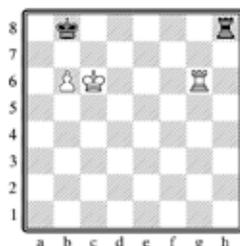


Диаграмма 3

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♜g7 ♞f8 2. ♔d6 ♜h8

Белые не могут усилить свою позицию.

Что надо запомнить черным

Если в практической партии соотношение сил ладья с пешкой против ладьи, и пешка находится на вертикалях «a», «b», «g» или «h», вам необходимо выполнить два условия:

- зайти ладьей на последнюю горизонталь;
- встать королем на пути пешки.

И где бы ни находились белые фигуры, не считая никаких вариантов, ходите ладьей по последней горизонтали – вам бояться нечего!

Позиция «Цде-эфка»

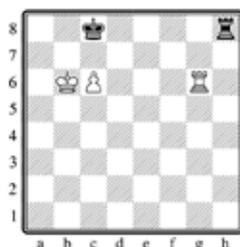


Диаграмма 1

В отличие от позиции «Абж-ашка», пешка расположена на вертикалях (c), (d), (e) или (f).

Здесь решающую роль имеет положение белого короля. В зависимости от этого необходимо рассмотреть 2 варианта.

Вариант «А»

1. Признаки конечной позиции:

1.1. Пешка расположена на 6-й горизонтали на вертикалях (c), (d), (e) или (f).

1.2. Белый король расположен рядом с пешкой, с той стороны, где он укрывается за ней от возможных горизонтальных шахов черной ладьи.

- 1.3. Черный король блокирует поле превращения пешки.
- 1.4. Черная ладья на 8-й горизонтали.

2. Анализ конечной позиции:

2.1. Черная ладья защищает 8-ю горизонталь от мата и пробует защищаться подобно позиции «Абж-ашка».

2.2. Очевидно, что белые должны играть так, чтобы освободить поле **c8** для пешки. Достичь этого можно, изгнав черного короля с этого поля.

2.3. Изгнать короля с поля **c8** можно путем шаха ладьей с полей **c7** и **a8**.

2.4. Шах с поля **a8** угрожает не только изгнать короля с поля превращения пешки, но и выиграть ладью.

Значит, за основу плана игры белыми можно принять п.п. 2.3; 2.4.

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖g7 ♜f8 2. ♜a7 ♔b8

3. c7+ с выигрышем

или 1. ♖g7 ♔b8 2. ♜b7+ (но не c7+ ♔ c8! и черные спасаются) ♔c8

3. ♜a7 ♔b8 4. c7+ с выигрышем.

Вывод: в данной позиции белые выигрывают всегда. При расположении пешки на центральных вертикалях (d или e) оценка позиции не меняется (Диаграмма 2). Игра может продолжаться следующим образом:

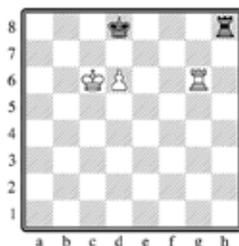


Диаграмма 2

1. ♖g7 ♔e8 2. ♔c7 ♔f8 3. ♜g4 ♜h3

4. ♔d8 ♔f7 5. d7 – знакомая нам позиция «Мост», где белые легко выигрывают.

При ходе черных белые также выигрывают:

1..... ♔e8 2. ♖g7 ♔f8 3. ♜g4 ♔f7

4. d7 ♜a8 5. ♜e4 с выигрышем.

Вариант «Б»

Если в исходной позиции (Диаграмма 1) белый король не прячется за пешкой от шахов черной ладьи (Диаграмма 3), они выиграть не могут. У черных всегда найдутся спасительные горизонтальные шахи.

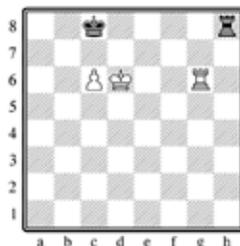


Диаграмма 3

Например:

1. ♖g7 ♜h6 + 2. ♔c5 ♜h1

и дальше защита по «Филидору».

Или

1. ♔c5 ♜h1

и дальше защита по «Филидору».

Или

1. ♜g4 ♜h6+ 2. ♔c5 ♜h1

и дальше защита по «Филидору».

Что надо запомнить белым: спрячьте короля за пешкой и лишите черных главного оружия – длинных горизонтальных шахов.

Позиция «Иди в короткую»

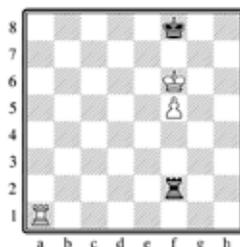


Диаграмма 1

На диаграмме позиция, в которой нет ни «Шлагбаума», ни «Филидора», и на 8-ю горизонталь ладья черных не успевает, чтобы играть «Цде-эфку». Поэтому и техника игры здесь своя.

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Пешка на 5-й горизонтали.
- 1.2. Белый король впереди пешки.
- 1.3. Черная ладья атакует пешку сзади.

1.4. Белая ладья на свободной вертикали и угрожает поставить мат по 8-й горизонтали.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Спасти от мата можно ходом ♔e8 (король идет в длинную сторону).
- 2.2. Спасти от мата можно ходом ♔g8 (король идет в короткую сторону).
- 2.3. Спасти от мата можно ходом ♚e2.

Игра по п. 2.3 сразу приводит к поражению:

1. ♚e2 2. ♚a8+ ♚e8
3. ♚xe8 ♔xe8 4. ♔g7 с выигрышем.

Если выбрать за основу п. 2.2, игра может продолжаться следующим образом:

1. ♔g8 2. ♚a8+ ♔h7 (теперь на выход белого короля на вертикаль «g», спасают вертикальные шахи, а на вертикаль «e», либо ♔g7 – не пуская белого короля на поле «f7», либо ♚b2, используя ладью для длинных горизонтальных шахов).

3. ♚f8 (освобождая короля от защиты пешки) ♚a2 (угрожая горизонтальными шахами).

4. ♚e8 (защита от горизонтального шаха) ♚f2 (так как белая ладья ушла от защиты пешки, возвращаемся для ее атаки сзади).

5. ♚e7+ ♔g8 6. ♚a7 ♚f1 (теперь при движении белого короля черные беспокоят его вертикальными шахами).

7. ♚a8+ ♔h7 (повторяет позицию).

8. ♔e6 ♔g7, и белым не удастся обеспечить движение пешки.

Если далее

9. ♚a7+ ♔f8 10. f6 ♚e1+

ничья по «Филидору».

Если черные выберут за основу защиты план по п. 2.1, они проиграют.

План белых – получить позицию «Мост». Для этого необходимо провести короля на f8, а пешку – на f7.

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♔e8 2. ♚a8+ ♔d7

3. ♚f8 (освобождая короля от защиты пешки) ♚f1 (♚a2 теперь не спасает, так как король на d7 мешает горизонтальным шахам, а ♚h2 не спасает, так как ее шахи будут короткими и ей не хватит пространства).

4. ♔g7 ♚g1+ 5. ♔f7 ♚f1 6. f6 (один шаг для получения позиции «Мост» сделан) ♚g1 7. ♚g8 ♚f1 8. ♔g7 ♚g1+

9. ♔f8 (второй шаг сделан).

10. ♚f1 f7 (налицо все признаки позиции «Мост», а значит, белые партию выиграют).

Если 4. ♔g7 ♚e7 5. f6+ ♚e6 6. ♜e8+ ♔d7
7. f7 ♞g1+ 8. ♔f8

И опять все признаки позиции «Мост».

Что надо запомнить черным

- Главное, идти королем в короткую сторону.
- Длинная сторона нужна ладье для горизонтальных шахов.
- Пока белая ладья не встанет на защиту пешки по вертикали сверху (у нас f8), всегда атакуй ее сзади.
- Уходим от атаки пешки сзади только в тот момент, когда белый король выйдет из-за пешки; в этот момент используем вертикальные и горизонтальные шахи.

Теперь рассмотрим позицию смещением на одну вертикаль влево (Диаграмма 2).

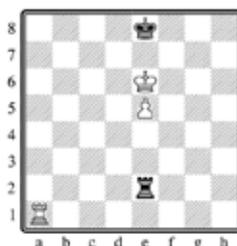


Диаграмма 2

Так как короткая сторона в этом случае «удлинилась», а длинная – «укоротилась», проверим, может ли черный король, нарушив правило, уйти в длинную сторону.

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♔d8 2. ♞a8+ ♚c7 3. ♜e8 ♞h2

4. ♔f7 ♞h7+ 5. ♔g6 ♞h4 (оставаясь на вертикали h, чтобы при необходимости использовать горизонтальные шахи).

6. e6 ♞h3 7. e7 ♞g3+

(теперь спасают вертикальные шахи).

Белым не удалось осуществить свой план по постройке «Моста».

Вывод: Защищающейся ладье достаточно пространства величиной в две вертикали, чтобы спасти позицию длинными горизонтальными шахами. Значит, подобные позиции с пешкой на центральных вертикалях «e» или «d» ничейны при уходе короля в любую сторону. В других случаях слабейшую сторону спасает ход короля только в короткую сторону.

Раздел 3.

Ладья сильнейшей стороны блокирует пешку

Позиция «Тарраш»

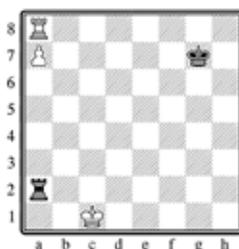


Диаграмма 1

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Крайняя пешка дошла до предпоследней горизонтали.
- 1.2. Белая ладья блокирует свою пешку.
- 1.3. Черная ладья сзади пешки.
- 1.4. Черный король на 7-й горизонтали, на вертикалях (g) или (h).
- 1.5. При ходе черных месторасположение белого короля не имеет значения.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Для выигрыша белые должны освободить поле **a8** для пешки.
- 2.2. Белая ладья не может покинуть поле **a8**, так как вынуждена защищать пешку.
- 2.3. Чтобы ладья могла покинуть поле **a8**, белый король должен взять на себя функцию защиты пешки.
- 2.4. Чтобы ладья могла покинуть поле **a8**, ей нужен темп.
- 2.5. Черный король не должен покидать поля **g7** и **h7**.

Если черные нарушат пункт 2.4 и подарят белым темп, они быстро проиграют. Например:

1. ♖g6 (или любой ход на 6-ю горизонталь) 2. ♜g8+ и пешка проходит в ферзи.

Если черные нарушат пункт 2.5, они попадутся в ловушку.

1. ♖f7 2. ♜h8 ♜xa7

3. ♜h7+, и черные теряют ладью.

Если белым выбрать за основу плана п. 2.3, игра будет продолжаться следующим образом:

1. ♖b1 ♜a6 2. ♖b2 ♜a5

3. ♖b3 ♜a1 4. ♖b4 ♜a2

5. ♖b5 ♜b2+

И от вертикальных шахов королю не укрыться.

Что надо запомнить черным

План игры черных в данном варианте прост и разбивается на 2 основные части:

1) Король никогда не покидает поля g7 и h7 и может ходить по ним сколько угодно.

2) Ладья покидает вертикаль (a) только для шахов, после чего вновь возвращается на нее.

В признаках конечной позиции мы упоминали о том, что при ходе черных месторасположение белого короля не имеет значения. Теперь рассмотрим позицию (*Диаграмма 2*) с той разницей, что белый король уже успел взять на себя функцию защиты пешки, и очередь хода за белыми. Теперь они выигрывают.



Диаграмма 2

Игра будет продолжаться следующим образом:

1. ♖b8 ♜b2+ 2. ♕c5 ♝c2+ 3. ♕d4 ♞d2+ 4. ♕e3

С выигрышем.

Вывод: Если вы в партии рассчитываете получить ничейную позицию «Тарраш», вам необходимо не допустить со стороны белых действие одновременно двух факторов:

- белый король защищает пешку;
- очередь хода за белыми.

Все остальное ведет к ничьей.

Суть позиции не меняется смещением ладей и пешки на *Диаграмме 1* по вертикалям.

Позиция «Ванчур»

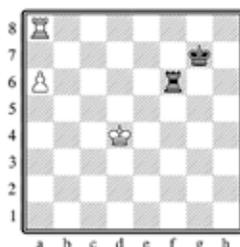


Диаграмма 1

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Крайняя пешка на 6-й горизонтали.
- 1.2. Белая ладья впереди пешки.
- 1.3. Черная ладья атакует пешку по 6-й горизонтали.
- 1.4. Черный король на полях **g7** или **h7**.
- 1.5. При ходе черных месторасположение белого короля не имеет значения.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Если пешка займет поле **a7**, черные встанут ладьей сзади нее на **a6**, и возникнет знакомая нам ничейная позиция «Тарраш».
- 2.2. Белая ладья не может покинуть вертикаль «а», так как вынуждена защищать пешку.
- 2.3. У белых есть шах ладьей с поля **a7**.
- 2.4. Чтобы белая ладья могла покинуть вертикаль «а», белый король должен взять на себя функцию защиты пешки.

Из анализа конечной позиции очевидно, что у белых единственный план игры на выигрыш основан на п. 2.4. Но как только их король направится к пешке, черная ладья начнет беспокоить его горизонтальными шахами, от которых укрытия нет.

1. ♖c5 ♜f5+ 2. ♖b6 ♜f6+ и т.д.

Если в исходной позиции белый король атакует черную ладью (Диаграмма 2), все зависит от очереди хода.

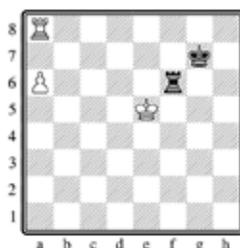


Диаграмма 2

При ходе черных их игра сводится к удержанию 6-й горизонтали, для атаки пешки и использованию длинных горизонтальных шахов. Например:

1..... ♖b6 2. ♜a7+ ♔g8

(оставляя вертикаль «f» свободной для будущих горизонтальных шахов ладьей и находясь поблизости от полей g7 и h7).

3. ♔d5 ♜f6 4. ♔c5 ♜f5+

5. ♔b6 ♜f6+ 6. ♔b7 ♜f7+

7. ♔a8 ♜f8+ и т.д.

При ходе белых они выигрывают ходом 1. ♜g8+.

Рассмотрим позицию (Диаграмма 3) с той разницей, что белый король уже успел взять на себя функцию защиты пешки. Теперь при своем ходе они выигрывают.

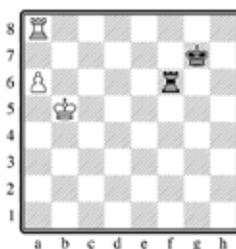


Диаграмма 3

Игра будет продолжаться следующим образом:

1. ♜d8 (оставляя вертикали «b» и «c» для движения по ним короля и для защиты от шаха с поля d6) ♜f5+

2. ♔c6 ♜a5 (на ♜f6+ следует ♜d6)

3. ♔b6 ♜a1 4. a7 ♜b1+

5. ♔c5 ♜c1+ 6. ♔b4

И так далее, наступая на ладью по вертикалям «b» и «c», король уходит от шахов и обеспечивает превращение пешки.

Если бы белая ладья стояла на c8, то движение короля по вертикали «c» было бы невозможно.

Что надо запомнить черным

1) Если вы в партии рассчитываете получить ничейную позицию «Ванчура», вам необходимо не допустить со стороны белых действие одновременно двух факторов:

- белый король защищает пешку;
- очередь хода за белыми.

Все остальное ведет к ничьей.

2) При движении пешки на a7 необходимо встать ладьей на вертикаль «a» для атаки пешки сзади, чтобы получить ничейную позицию «Тарраш».

3) Белый король без необходимости не покидает поля **g7** или **h7**, чтобы не проиграть по п. 3 из позиции «Тарраш».

4) Черная ладья всегда находится в позиции атаки пешки, если не дает шахи.

Позиция «Домик»

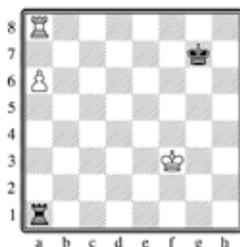


Диаграмма 1

От позиции «Тарраш» отличается тем, что пешка не встала на 7-ю горизонталь. От позиции «Ванчура» – тем, что черная ладья атакует пешку сзади, а не сбоку.

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Крайняя пешка дошла до 6-й горизонтали.
- 1.2. Белая ладья впереди пешки.
- 1.3. Черная ладья сзади пешки.
- 1.4. Черный король на 7-й горизонтали, на полях **g7** или **h7**.
- 1.5. От положения белого короля зависит оценка позиции.

2. Анализ конечной позиции:

2.1. Если пешка займет поле **a7**, возникнет знакомая нам ничейная позиция «Тарраш».

2.2. Белая ладья не может покинуть вертикаль «а», так как вынуждена защищать пешку.

2.3. Чтобы белая ладья могла покинуть вертикаль «а», белый король должен взять на себя функцию защиты пешки.

2.4. Метод борьбы черными как в позиции «Тарраш» неприемлем, так как от вертикальных шахов белый король может укрыться в «домике» на поле **a7**.

2.5. Если черная ладья покинет вертикаль «а» без шаха, у белых в распоряжении есть шах с поля **a7**, позволяющий следующим ходом покинуть вертикаль «а», освобождая поле **a7** для пешки.

2.6. Если бы черная ладья в конечной позиции стояла на 6-й горизонтали, возникла бы ничейная позиция «Ванчура».

2.7. В соответствии с п. 2.6. вспомним, что если вы рассчитываете получить ничейную позицию «Ванчура», вам необходимо не допустить со стороны белых действие одновременно двух факторов:

- белый король защищает пешку;
- очередь хода за белыми.

Из анализа конечной позиции очевидно, что черным надо выбрать за основу плана защиты п. 2.6. Возникает вопрос, как перевести ладью на 6-ю горизонталь и на какое поле? На *Диаграмме 1* черные при своем ходе просто решают все проблемы, так как они переводят ладью на **f6** с темпом.

1. ♖f1+ 2. ♔e4 ♜f6

И на доске ничейная позиция «Ванчура».

Но и темповой шах не всегда спасает черных. Например, на *Диаграмме 2* белые выигрывают при любом ходе:

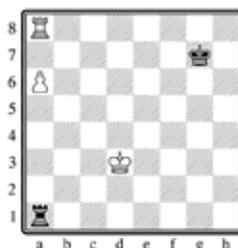


Диаграмма 2

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♜d1+ 2. ♔c4 ♜d6 3. ♔b5.

И теперь, если ладья останется на 6-й горизонтали, позиция «Ванчура» не получается по п. 2.7 анализа (технику игры см. в позиции «Ванчура»). Если же ладья уходит с 6-й горизонтали, например 3..... ♜d6+, белый король проникает к полю **a8**, обеспечивая выигрыш.

Если же черные на *Диаграмме 2* делают ход по горизонтали без шаха, то белые успевают перестроиться по п. 2.5: ♜a7+, потом ладья уходит по горизонтали, потом пешка становится на поле **a7**, вынуждая белую ладью встать на вертикаль «а», и белый король марширует до поля **b8** (технику этого марша изучите отдельно).

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♜f1
 2. ♜a7+ ♔f6
 3. ♜h7 ♜a1
 4. a7 ♜a4
 5. ♔c2 ♜a3
 6. ♔b2 ♜a4
 7. ♔b3 ♜a1
 8. ♔c4 ♜a5
 9. ♜b7 ♔e6

10. ♔b4 ♚a6

11. ♔b5 ♚a2

12. ♔c6 ♚a3

13. ♚h7 ♚c3+

14. ♔b7 ♚b3+

15. ♔a6

(но не ♔a8, так как черные сделают «Полумост») ♚a3+ 16. ♔b5 ♚a2

17. ♚h6+ ♔f7 18. ♚a6

С выигрышем.

Становится очевидным, что в признаках конечной позиции п. 1.5 имеет решающее значение.

Для ее точной оценки необходимо определить:

а) на каких полях белый король обеспечивает выигрыш;

б) на каких полях короля белые выиграть не смогут;

в) на каких полях короля решающее значение имеет очередь хода.

Такие поля определяются путем анализа. Их можно либо запомнить, либо освежать в памяти перед каждым турниром.

Если белый король находится на полях, обозначенных на *Диаграмме 3*, черные сделают ничью при любом ходе, так как белый король слишком далеко от пешки, и у черных всегда найдется темп для перевода ладьи на 6-ю горизонталь и получения позиции «Ванчура».

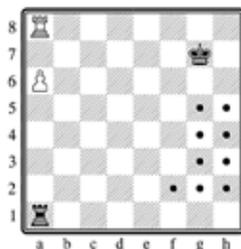


Диаграмма 3

Если белый король находится на полях, расположенных на вертикалях «g» «h» (*Диаграмма 3*), то маршрут черной ладьи на 6-ю горизонталь одинаков:

♚a5 - ♚b5 - ♚b6

Можно ошибиться, если попытаться попасть на 6-ю горизонталь, используя для темпа вертикальный шах. Например, пусть король белых расположен на поле g5 (*Диаграмма 4*):

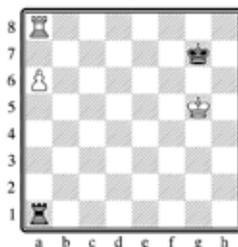


Диаграмма 4

Игра может продолжаться следующим образом:
1. ♖g1+ 2. ♔f5 ♜g6 3. ♜g8+ с выигрышем.

Если король расположен на поле f2 (Диаграмма 5):

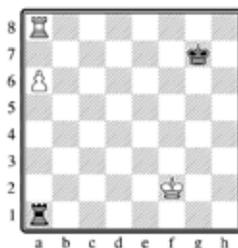


Диаграмма 5

игра может продолжаться следующим образом:

1. ♔e2 ♜a3! (не позволяя королю подняться выше)
2. ♔d2 ♜b3 (теперь белая ладья готова занять 6-ю горизонталь)
3. ♜a7+ ♔g6
4. ♔c2 ♜b6
5. ♔c3 ♜f6
6. ♜a8 ♔g7

А вот и «Ванчура», к чему мы и стремились.

Если белый король находится на полях, обозначенных на *Диаграмме 6*, черные сделают ничью *только при своем ходе*, играя по п. 4 или 4.2 (у них всегда найдется перевод ладьи на 6-ю горизонталь с получением позиции «Ванчура»).

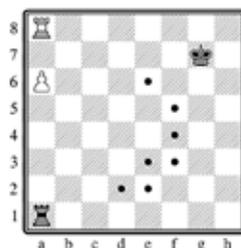


Диаграмма 6

При ходе белых черные не спасаются.

Королю белых достаточно попасть на поля **e4** или **d3**, и они выиграют, играя, как на *Диаграмме 2*.

Например, король расположен на поле **e2** (*Диаграмма 7*):

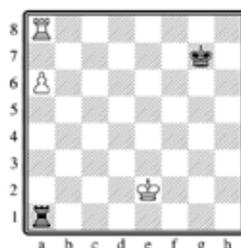


Диаграмма 7

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♔d3 ♚a4
2. ♔c3 ♚h4
3. ♚a7+ ♔f6
4. ♔b3 ♚h1
5. ♚a8 ♚b1+
6. ♔c4 ♚c1+
7. ♔d5 ♚d1+
8. ♔c6 ♚c1+
9. ♔b7 ♚b1+
10. ♔a7(спрятался в домике) ♔e7
11. ♚b8 ♚c1
12. ♔b7 ♚b1+ 12. ♔a8 ♚a1
13. ♚b6

С выигрышем, так как черные не успевают построить «Полумост».

Или:

1. ♔d3 ♚d1+ 2. ♔c4 ♚d6 3. ♔b5 ♚d5+

(если ♚f6, то белые выигрывают по п. 2.7);

4. ♔c6 ♚f6 5. ♚d8, и от спасительного шаха теперь у белых есть защита.

При расположении короля на поле **е6** (Диаграмма 8):

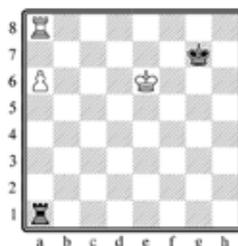


Диаграмма 8

игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖d7 ♜f1 2. ♜c8 ♜a2 3. ♜c6, и белый король доберется до поля **a8**.

При всех других положениях белого короля, кроме обозначенных на *Диаграммах 3 и 6*, черные проигрывают независимо от очереди хода.

Что надо запомнить черным

1) При движении пешки на поле **a7** немедленно возвращайтесь на вертикаль «a», чтобы получить позицию «Тарраш».

2) Ищите темп для перевода ладьи для атаки пешки по 6-й горизонтали.

3) Чем ближе белый король к пешке, тем меньше вероятность спасти партию.

4) Если вы нашли путь ладьи на 6-ю горизонталь, не допустите со стороны белых действие одновременно двух факторов:

- белый король защищает пешку;
- очередь хода за белыми.

5) Ключевые поля для белого короля – **e4** и **d3**. Необходимо иметь возможность занять 6-ю горизонталь ладьей раньше, чем белый король встанет на ключевое поле.

6) Изучите как следует игру белых в данной позиции, чтобы использовать их ошибки при защите.

7) Если в практической партии возникли признаки позиции «Домик», но пешка еще не дошла до 6-й горизонтали, немедленно стремитесь ладьей на эту горизонталь, чтобы получить «Ванчуру».

Раздел 4.

Ладья слабой стороны блокирует пешку

Позиция «Пятерочка»



Диаграмма 1

1. Признаки конечной позиции:

- 1.1. Проходную пешку защищает король.
- 1.2. Черный король «отрезан» белой ладьей по вертикали.
- 1.3. Черная ладья блокирует проходную пешку.
- 1.4. *Внимание*, пешка находится на центральных вертикалях (d или e).

В данной позиции существует *главное правило*: если число горизонталей, на которые продвинулась пешка (в нашем случае 4), и число вертикалей, которые отделяют от нее черного короля (в нашем случае 2), больше 5 (в нашем случае $4+2=6$), то белые выигрывают при любом ходе.

2. Анализ конечной позиции:

- 2.1. Движение пешки вперед невозможно без поддержки фигур.
- 2.2. Если сразу поддержать движение пешки ладьей сзади (♞d1), черный король успеет встать на пути пешки, обеспечив ничью.
- 2.3. Если поддержать движение пешки королем, он выйдет на открытые вертикали и может быть подвергнут шахам со стороны черной ладьи.
- 2.4. Когда черная ладья будет беспокоить белого короля вертикальными шахами, она будет отвлекаться от атаки проходной пешки, что позволит выиграть время и улучшить позицию белых фигур.
- 2.5. Черная ладья не сможет использовать длинные горизонтальные шахи, так как одна сторона короткая, а на второй ей мешает собственный король.
- 2.6. Для выигрыша белым без поддержки ладьи не обойтись. Значит, использовать ее надо в тот момент, когда больше улучшить позицию короля невозможно.

Игра будет разбита на две основные части:

А. (п. 2.4 анализа – улучшение позиции короля, его максимально возможное движение вперед);

1. ♞c4 ♞c8+ 2. ♞b5 ♞d8

Б. (п. 2.6 анализа – после улучшения позиции короля подключаем ладью);

3. ♖d1 ♕f7
4. ♕c6 ♖a8
5. ♖e1 ♖a6+
6. ♕b5 ♖d6
7. ♕c5 ♖a6
8. d5 ♖a5+
9. ♕c6 ♖a6+
10. ♕b5 ♖f6
11. ♕c5 ♖f5
12. ♕c6 ♖f4
13. d6 ♖c4+
14. ♕d7 ♖d4
15. ♖f1+ ♕g6
16. ♕c7 ♖c4+
17. ♕d8 ♖c3
18. d7

Белые пришли к позиции «Мост» и, следовательно, партию выиграют.

Внимание: правило «пятерочки» поможет вам оценить позицию, а выигрывать ее вы будете построением «Моста».

Давайте теперь рассмотрим позиции, где п. 1.4 нарушен. В позициях такого типа все зависит от очереди хода и расположения черного короля.

В исходной позиции сместим положение белой ладьи и черного короля на одну вертикаль влево (Диаграмма 2). Тогда по правилу «пятерочки» сумма горизонталей и вертикалей станет равна 5, и у черных есть шанс на спасение.



Диаграмма 2

Игра будет проходить по тому же принципу:

1. ♕c4 ♖c8+
2. ♕b5 ♖d8
3. ♕c5 ♖c8+
4. ♕b6 ♖d8
5. ♖d1 ♕e6
6. ♕c6 ♖c8+
7. ♕b7 ♕d7.

Черный король встал на пути пешки, обеспечив ничью.

Давайте изменим позицию на *Диаграмме 2* смещением черного короля на поле **f4** (*Диаграмма 3*). Теперь при ходе белых самый простой способ – ходом **♖f1+** оттеснить черного короля на одну вертикаль вправо и получить все признаки позиции «Пятерочка», далее играть по технике.

При ходе черных **♚f5** обеспечивает ничью.

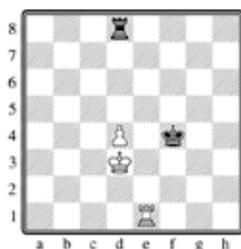


Диаграмма 3

На *Диаграмме 4* так же все зависит от очереди хода. Так, черные, начиная, ходом **1. ♜e8** добиваются ничьей **♜xe8**

2. ♚xe8

3. ♚c4 ♚d8 (белый король не успевает встать на ключевые поля пешки **c6**, **d6** и **e6**)

Белые при своем ходе выигрывают:

1. ♚c4 ♜c8+

2. ♚b5 ♜d8

3. ♚c5 ♜c8+

4. ♚b6 ♜d8

5. ♜e4 ♜b8+ 5. ♚c7 ♜b5

6. ♚c6 ♜b4

7. ♚c5 ♜b7

8. d5 (вот уже признак 1.4 конечной позиции) **♜c7+**

9. ♚b6 ♜d7

10. ♚c6 ♜a7

11. d6 ♜a6+

12. ♚c7 ♜a7+

13. ♚b6 ♜a2 13. d7 ♜b2+

14. ♚c7 ♜c2+

15. ♚d8 (вот уже и позиция «Мост»)



Диаграмма 4

Вывод: Если в практической партии вы увидели признаки позиции «Пятерочка», оцените ее по главному правилу и принимайте решение. При соблюдении всех признаков сильнейшая сторона добивается победы. В других случаях многое зависит от очереди хода.

Если же пешка расположена, например, на вертикалях (с) или (f), правило «пятерочки» действует только когда король черных расположен с длинной стороны от пешки. Например:

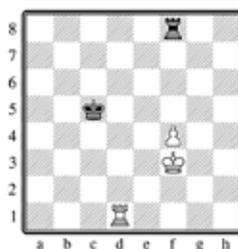


Диаграмма 5

В данной позиции белые играют $\text{K}g4$ и далее выигрывают точно так же, как на *Диаграмме 1*. Но если король черных расположен с короткой стороны от пешки (*Диаграмма 6*), то правило «пятерочки» не действует, так как у черных появляется защитительный ресурс в виде длинных горизонтальных шахов.

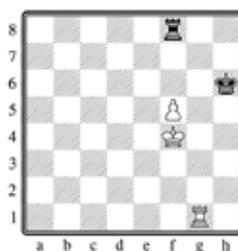


Диаграмма 6

Игра может продолжаться следующим образом:

1. ♖e5 ♜f7

2. ♖e6 ♜f8

3. f6 ♜a8

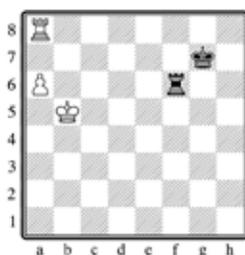
4. f7 ♜a6+, и длинные горизонтальные шахи спасают.

Если же пешка расположена на вертикалях (g) или (h), не пытайтесь напрямую пользоваться правилом «пятерочки», так как здесь в силу вступают другие факторы, и позиции требуют отдельного анализа.

Раздел 5.

Тесты на узнаваемость

Задание 1



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Выбрать ход белых:

♖d8;

a7.

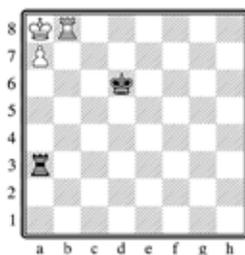
4. Оценить позицию при ходе черных.

5. Выбрать ход черных:

♜f6+;

♜f1.

Задание 2



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Определить верный ход:

♜b7;

♚b7.

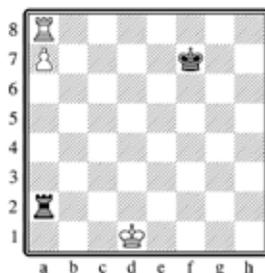
4. Оценить позицию при ходе черных.

3. Определить верный ход:

♚c7;

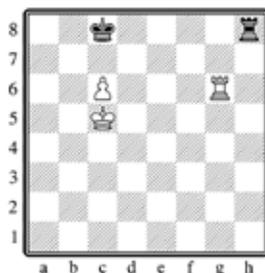
♜a1.

Задание 3



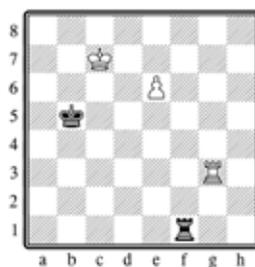
1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Выбрать ход белых:
♜h8;
♚c1.
4. Оценить позицию при ходе черных.
5. Выбрать ход черных:
♜g7;
♜e7.

Задание 4



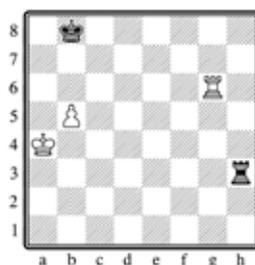
1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Выбрать ход белых:
♚b6;
♚d6.
4. Оценить позицию при ходе черных.
5. Выбрать ход черных:
♜h1;
♚c7.

Задание 5



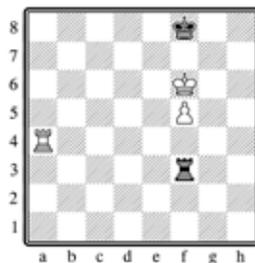
1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию:
 - при ходе белых;
 - при ходе черных.

Задание 6



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию:
 - при ходе белых;
 - при ходе черных.
3. Выбрать ход черных.

Задание 7



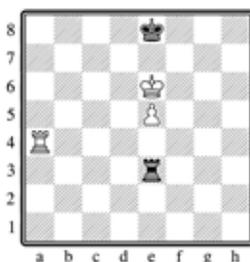
Ход черных

1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию.
3. Выбрать ход черных:

♔g8;

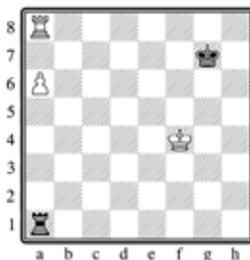
♔e8.

Смещение позиции на одну вертикаль влево.



4. Оценить позицию при ходе черных ♔f8.
5. Оценить позицию при ходе черных ♔d8.

Задание 8



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Выбрать ход белых:

♔e4;

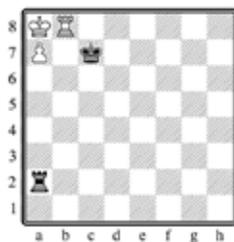
a7.

4. Оценить позицию при ходе черных.
5. Выбрать ход черных:

♖a5;

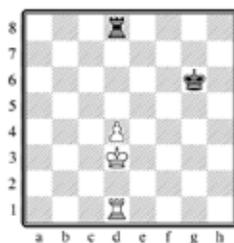
♖f1+.

Задание 9



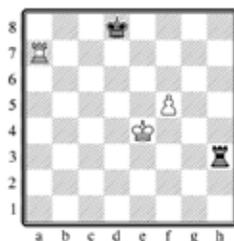
1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию:
 - при ходе белых;
 - при ходе черных.

Задание 10



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе белых.
3. Выбрать ход белых:
 - ♖f1;
 - ♔c4.
4. Оценить позицию при ходе черных.
5. Выбрать ход черных:
 - ♚f7;
 - ♜f8.

Задание 11



1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию при ходе черных.
3. Выбрать ход черных:

♖h6;

♖h1.

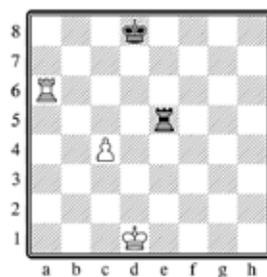
4. Оценить позицию при ходе белых.

5. Выбрать ход белых:

♔e5;

f6.

Задание 12

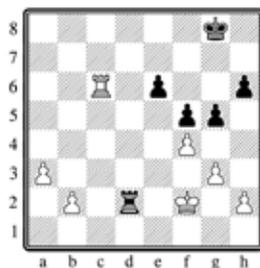


1. Определить тип позиции.
2. Оценить позицию.

Раздел 6.

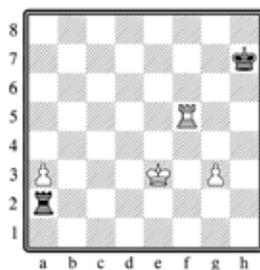
Примеры из практических партий

*Позиция «Абж-ашка» или «Филидор»
Яковенко – Эльянов
(Кубок мира, г. Баку, 2015 г.)*



Партия продолжалась следующим образом:

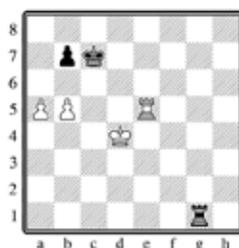
1. ♔e3 - ♖xh2
2. ♖xe6 - ♖xb2
3. fxg5 - hxg5
4. ♖g6+ - ♔h7
5. ♖xg5 - ♖a2
6. ♖xf5



Здесь соперники согласились на ничью.

После хода черных ♖ха3+ далее можно пойти ♖а8, обеспечив «Абж-ашку» либо ♖а6 и играть по «Филидору».

*Позиция «Абж-ашка»
Каруана – Хоу Ифань
(Вейк-ан-Зее, 2016 г.)*



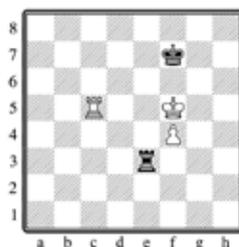
Партия продолжалась следующим образом:

1. ♖e7+ - ♔b8
2. b6 - ♖d1+
3. ♔c5

Теперь ладья становится на 8-ю горизонталь с ничьей, так как черные смогут сохранить только одну пешку, и в любом случае возникает позиция «Абж-ашка».

В партии же черные добились ничьей другим способом.

*Позиция «Иди в короткую»
Карпинский – Квитко
(Первенство ДФО среди юношей,
г. Владивосток, 2016 г.)*



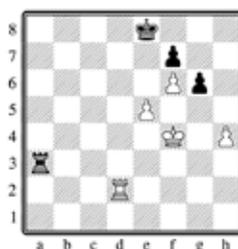
Здесь налицо все признаки позиции «Иди в короткую». Зная технику ее разыгрывания, черные легко бы добились ничьей. Однако партия продолжалась следующим образом:

1. ♖c7 + ♔g8 (пока все правильно – король ушел в короткую сторону)
2. ♔f6 ♖f3
3. ♖c8 + ♔h7
4. f5 ♖f1
5. ♖f8 ♖f2

6. ♔e7 ♚e2+
7. ♔f7 ♚f2
8. f6 ♚f1

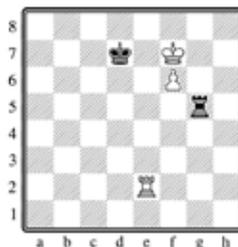
И белые выиграли. Черным следовало играть ♚a2 и с помощью длинных горизонтальных шахов добиваться ничьей.

*Позиция «Мост»
Бочаров – Тугарин
(Приморский дебют,
г. Владивосток, 2015 г.)*



В данном случае план выигрыша у белых связан с получением позиции «Мост».

- 1..... - ♚a4+
2. ♔g5 - ♚a5
3. ♔h6 - ♚xe5
4. ♚a2 - ♚h5+
5. ♔g7 - g5
6. ♚e2+ - ♔d7
7. hxg5 - ♚xg5+
8. ♔xf7



Налицо все признаки позиции «Мост».

Осталось только перевести короля на поле f8 и пешку на поле f7, что делается просто, и поэтому черные сдались.

Позиция «Пятерочка»
 Гири – Свидлер
 (Сент-Луис, 2016 г.)



Черные только что забрали слона белых на поле **е3**, обеспечив, казалось бы, большой материальный перевес, но все не так просто, и партия продолжалась.

1. ♔e4, и коня черным не спасти, так как после выигрыша пешки белые делают ничью. Но, вероятно, Свидлер сквозь эту позицию уже видел, что его позиция выиграна. Может быть, ему в этом помогли знания позиций «Пятерочка» и «Мост».

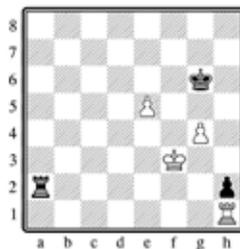
2. ♖c4+
3. ♔xd5 - ♖d4+
4. ♔c5 - ♖d1
5. ♔c4 - e4
6. ♔c3 - e3
7. ♖h2 - ♔f5
8. ♔c2 - ♖d8

Вот и получилась позиция «Пятерочка».



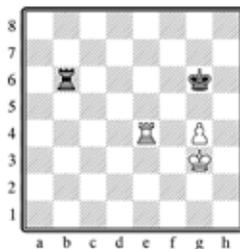
Белые сделали еще один ход и сдались.

*Позиция «Филидор»
Гиря – Джавахишвили
(Клубный кубок Европы,
г. Скопье, 2015 г.)*



Партия продолжалась:

1. ♖e1 - ♜a5
2. ♔g2 - ♜a2+
3. ♔g3 - ♜e2
4. ♜h1 - ♜xe5
5. ♜xh2 - ♜a5
6. ♜e2 - ♜a6
7. ♜e4 - ♜b6



Здесь соперники согласились на ничью. Налицо все признаки позиции «Филидор».

*Позиция «Полумост» или «Западня»
Карякин – Топалов
(Grand Chess Tour, 2017 г.)*



Налицо все признаки позиции «Полумост» или «Западня» (без выхода из нее), так как от спасительного поля **c7** черного короля отделяют три хода. Значит, ничейный исход партии гарантирован.

Партия продолжалась:

1. ♔a5 - ♔e6
2. a4 - ♔d6
3. ♖b5 - ♖a2
4. ♖b4 - ♔c6
5. ♔a6 - ♖a1
6. a5 - ♔c7

Все, из западни не выбраться. Партия же закончилась вничью.

Раздел 7.

Ответы к заданиям теста на узнаваемость

Задание 1

1. Тип позиции – «Ванчура».
2. При ходе белых – выигрыш, так как соблюдены два условия: король защищает пешку и очередь хода за белыми.
3. Верный ход белых – ♖d8 (оставляя вертикали (b) и (c) для движения по ним короля и для защиты от шаха с поля d6).
Неверный ход белых – a7 (позволяет черным защищаться длинными горизонтальными шахами).
4. При ходе черных – ничья.
5. Верный ход черных – ♜f6+ (получая «Ванчуру» в чистом виде).
Неверный ход черных – ♜f1 (позволяя белым включить в игру ладью ♜c8, и спрятать короля от длинных вертикальных шахов на вертикали «a»).

Задание 2

1. Тип позиции – «Западня».
2. При ходе белых – выигрыш.
3. Верный ход – ♖b7 (и далее по технике выхода из западни).
Неверный ход – ♜b7 (черные отвечают ♜h3, и в связи с угрозой мата белый король не может выйти из угла).
4. При ходе черных – ничья.
5. Верный ход – ♖c7 (получая «Полумост»).
- Неверный ход – ♜a1 (белые выходят из западни ♖b7).

Задание 3

1. Тип позиции – «Тарраш».
2. При ходе белых – выигрыш.
3. Верный ход – ♜h8 (готов сквозной удар ладьей с поля h7).
Неверный ход – ♖c1 (позволяя черным создать позицию «Тарраш» ходом ♜g7).
4. При ходе черных – ничья.
5. Верный ход – ♖g7 (получая «Тарраш» в чистом виде).
Неверный ход – ♖e7 (позволяя белым создать сквозной удар ладьей с поля h7).

Задание 4

1. Тип позиции – «Цде-эфка».
2. При ходе белых – выигрыш.
3. Верный ход белых – ♖b6 (сохраняясь от горизонтальных шахов ладьей).
Неверный ход – ♖d6 (позволяя черным использовать длинные горизонтальные шахи).

4. При ходе черных – ничья.

5. Верный ход черных – ♖h1 (теперь спасают вертикальные шахи, защищаясь по «Филидору»).

Неверный ход – ♔c7.

Теперь 1. ♖g7+ ♔c8 2. ♔b6, и мы получили выигранную «Цде-эфку» в чистом виде.

Задание 5

1. Тип позиции – «Мост».

2. Белые выигрывают при любом ходе.

Задание 6

1. Тип позиции – «Абж-ашка».

2. Ничья при любом ходе.

3. ♖h8 (верно, и ходим по 8-й горизонтали).

Задание 7

1. Тип позиции – «Иди в короткую».

2. При ходе черных – ничья.

3. Верный ход – ♔g8 (оставляя ладье возможность длинных горизонтальных шахов).

Неверный ход – ♔e8 (после шаха ♖a8+ черный король уйдет на поле d7, и за ним белый король спрячется от длинных горизонтальных шахов).

4. При ходе черных ♔f8 – ничья.

5. При ходе черных ♔d8 – ничья.

В обоих случаях черных спасают горизонтальные шахи, так как их ладье достаточно расстояния в две вертикали от атакуемого короля.

Задание 8

1. Тип позиции – «Домик».

2. Белые выигрывают, так как их король находится в зоне (см. п. 5 позиции «Домик» и очередь хода за ними).

3. Верный ход белых – ♔e4 (и далее по технике разыгрывания «Домика»).

Неверный ход – a7 (получая ничейную позицию «Тарраш» в чистом виде).

4. При ходе черных – ничья.

5. Верный ход черных – ♖a5 (и далее ♖b5 - ♖b6, занимая 6-ю горизонталь).

Неверный ход – ♖f1+ (позволяя белому королю зайти в зону выигрыша, так как после ♔e5 нет хода ♖f6 из-за ♖g8).

Задание 9

1. Тип позиции – «Полумост».

2. Ничья при любом ходе.

Задание 10

1. Тип позиции – «Пятерочка».

2. При ходе белых – выигрыш.
3. Верный ход белых – ♖f1 (сохраняя правило > 5).
Неверный ход – ♔c4 (позволяя черным нарушить правило > 5).
4. При ходе черных – ничья.
5. Верный ход черных – ♔g7 (не позволяя белым создать позицию по правилу > 5).
Неверный ход – ♖f8 (позволяя белым создать позицию по правилу > 5).

Задание 11

1. Тип позиции – «Филидор».
2. При ходе черных – ничья.
3. Верный ход черных – ♖h6 (обеспечивая защиту по «Филидору»).
- Неверный ход – ♖h1 (позволяя белым создать позицию «Беги в короткую» с уходом черного короля в длинную сторону либо «Мост»).
4. При ходе белых – выигрыш.
5. Верный ход белых – ♔e5 (позволяя белым создать позицию «Беги в короткую» с уходом черного короля в длинную сторону либо «Мост»).
- Неверный ход – f6 (черный король успевает на спасительное поле f8).

Задание 12

1. Тип позиции – «Шлагбаум».
2. Ничья.

Заключение

С первых же шагов обучения детей шахматам тренер-преподаватель должен стремиться к индивидуальному подходу как основному средству привития устойчивого интереса к занятиям шахматами и как наиболее эффективному способу усвоения программного материала. В этих целях педагогу необходимо больше следить за игрой ребят, чаще брать примеры для показа ошибок из их же партий, особенно незамеченных ими тактических ударов, простых комбинаций, грубых ошибок в окончаниях. Важно приобщить ребенка к самообразованию, развить его навыки самостоятельной работы.

Список литературы

1. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам – М.: ГЦОЛИФК, 1990.
2. Князева В. Азбука шахматиста. – Ангрэн, 1990.
3. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент, 1992.
4. Князева В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации). – Ташкент, 1987.
5. Сухин И. Волшебные фигуры. – М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Шахматы – школе / Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – М.: Просвещение, 1997.
9. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – М.: Просвещение, 1999.
10. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. – М.: Просвещение, 1999.

**Базовый ладейный эндшпиль.
Планирование и техника игры**
Учебно-методическое пособие

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 25.09.2017
Тираж: 33 экз.

Материалы учебно-методического пособия размещены
на сайте КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ