

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
**«Детско-юношеский Центр «Надежда»**

# **«Базовые эндшпильные позиции и шахматные задачи»**



**Авторы-разработчики:**

**Биленко Лариса Андреевна,**  
педагог дополнительного образования;

**Даденко Владимир Анатольевич,**  
педагог дополнительного образования;



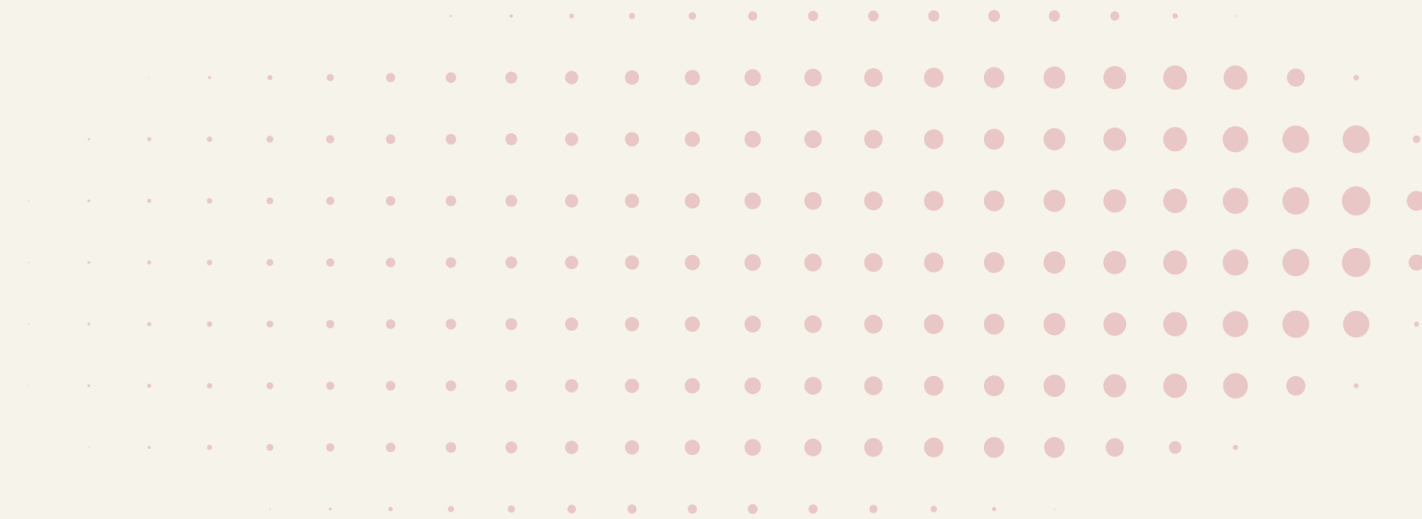
**Тарасова Наталья Борисовна,**  
педагог дополнительного образования

Рязань, 2025



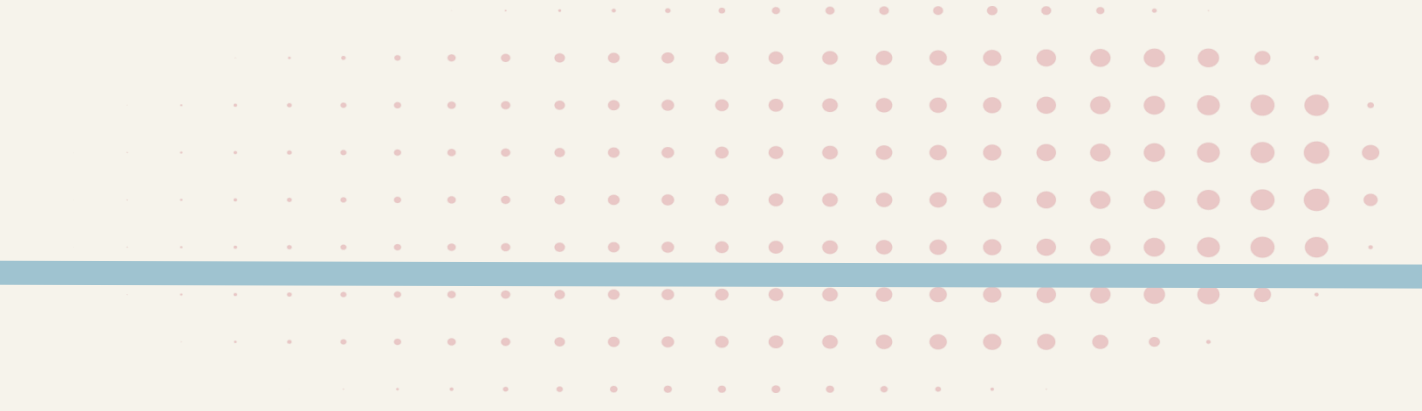


# Цель

Формирование навыков логического мышления у юных шахматистов, развитие тактического мышления (зрения) и умения применять тактические приемы в практической игре





# Задачи

- познакомить обучающихся с основными тактическими приемами в шахматах на примерах классических и собственных партий;
  - научить детей решать шахматные задачи и находить простейшие тактические идеи и приемы для использования их в практической игре;
  - научить самостоятельности принятия решения в критических позициях
- 
- 
- 

# Практика и анализ повышают уровень мастерства шахматиста

Каждый шахматист должен:

- знать основные тактические приемы;
- уметь анализировать собственные партии;
- решать различные шахматные задачи.



Совершенствовать навыки и анализировать игру помогает нотация в шахматах



# Нотация в шахматах

Нотация - это язык, с помощью которого записывают последовательность ходов. Во время игры на соревнованиях шахматисты записывают ходы с помощью условных обозначений фигур и полей.

## Обозначения фигур

Король – Кр		
Ферзь – Ф		
Ладья – Л		
Слон – С		
Конь – К		
Пешка		

**Внимание!** Пешка – без буквы

## Обозначения полей

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

# Запись шахматных партий



## Обозначения действий

- Взятие какой-либо фигурой обозначается знаком **X**
- Шах обозначается знаком **+**
- Двойной шах знаком **++**
- Мат знаком **#**
- Рокировка в длинную сторону обозначается **0-0-0**
- Рокировка в короткую сторону знаком **0-0**

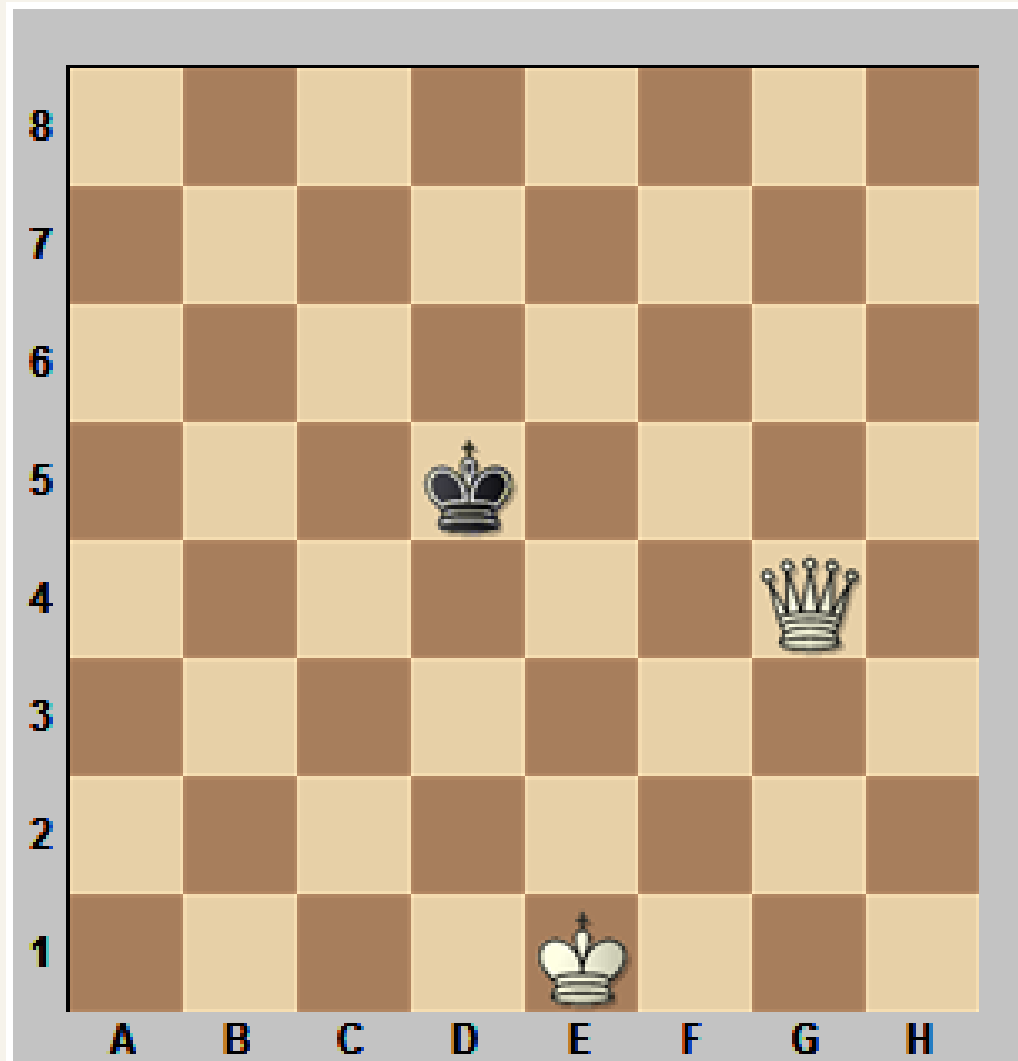
# Базовые методы матования и пешечные окончания (для начинающих шахматистов)



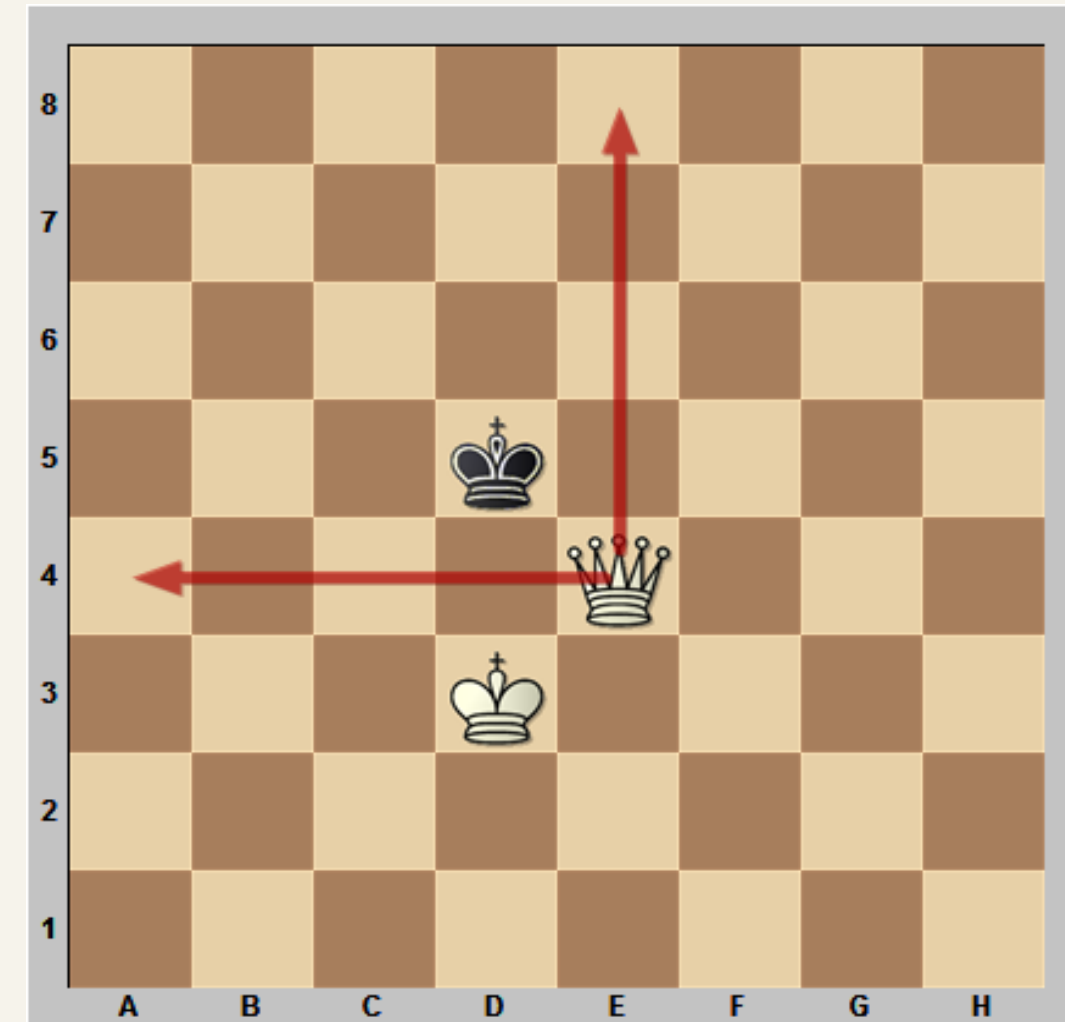


# Базовые методы матования

## Позиция 1. Мат с помощью ферзя



Мат может быть достигнут, если король белых будет помогать. Поэтому следует подвести его поближе к неприятельскому. Вторым шагом следует оттеснить одинокого короля на край доски и заматовать его.



### 1. Крd2 Кре5 2. Крd3 Крd5 3. Фе4+

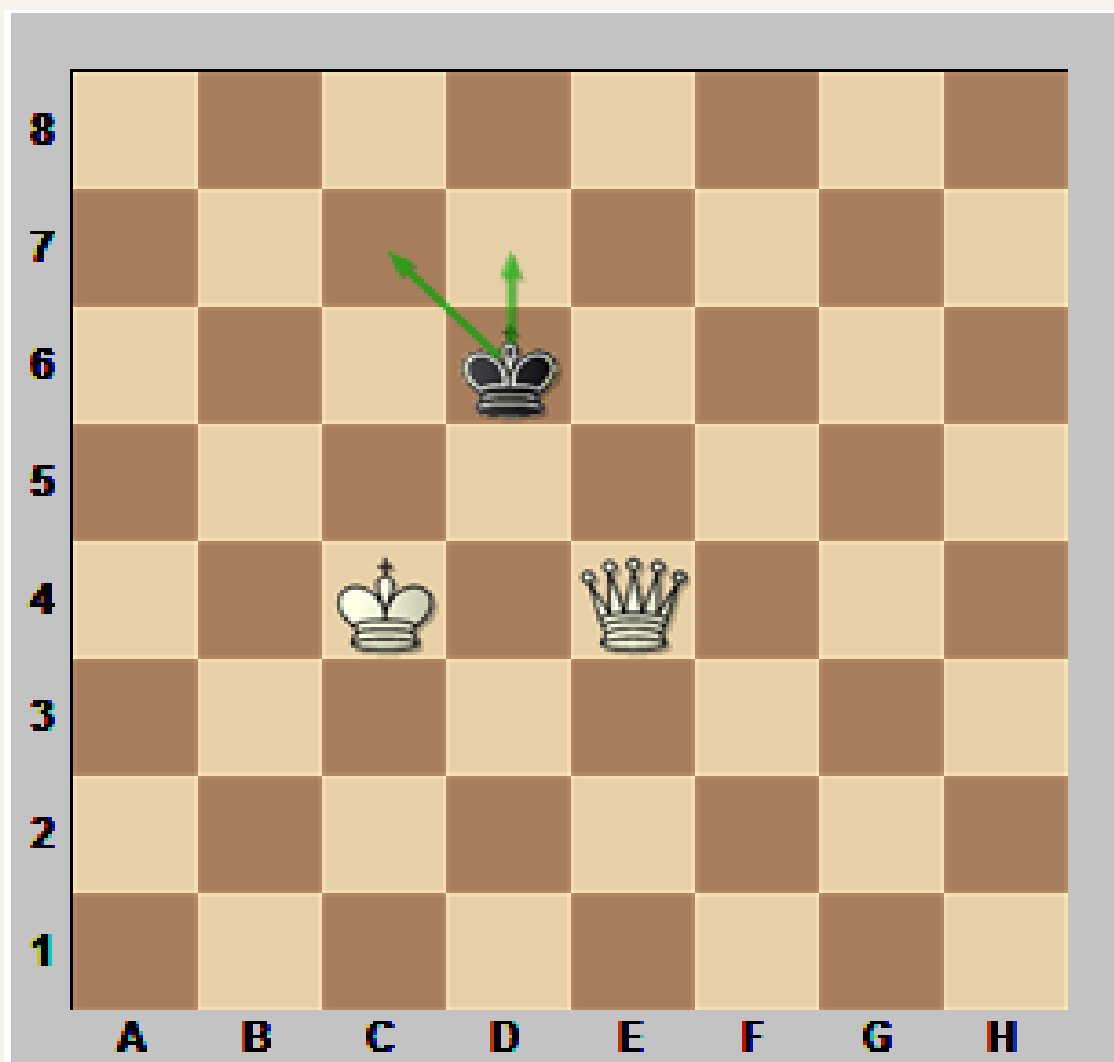
Король белых защищает ферзя, таким образом, черный король не может его взять. В то же самое время, доступ к полям у черного короля ограничивается. Он заключается в тюремную клетку, отмеченную стрелками. Позже, эта территория будет уменьшаться.



## Позиция 1. Мат с помощью ферзя (окончание)

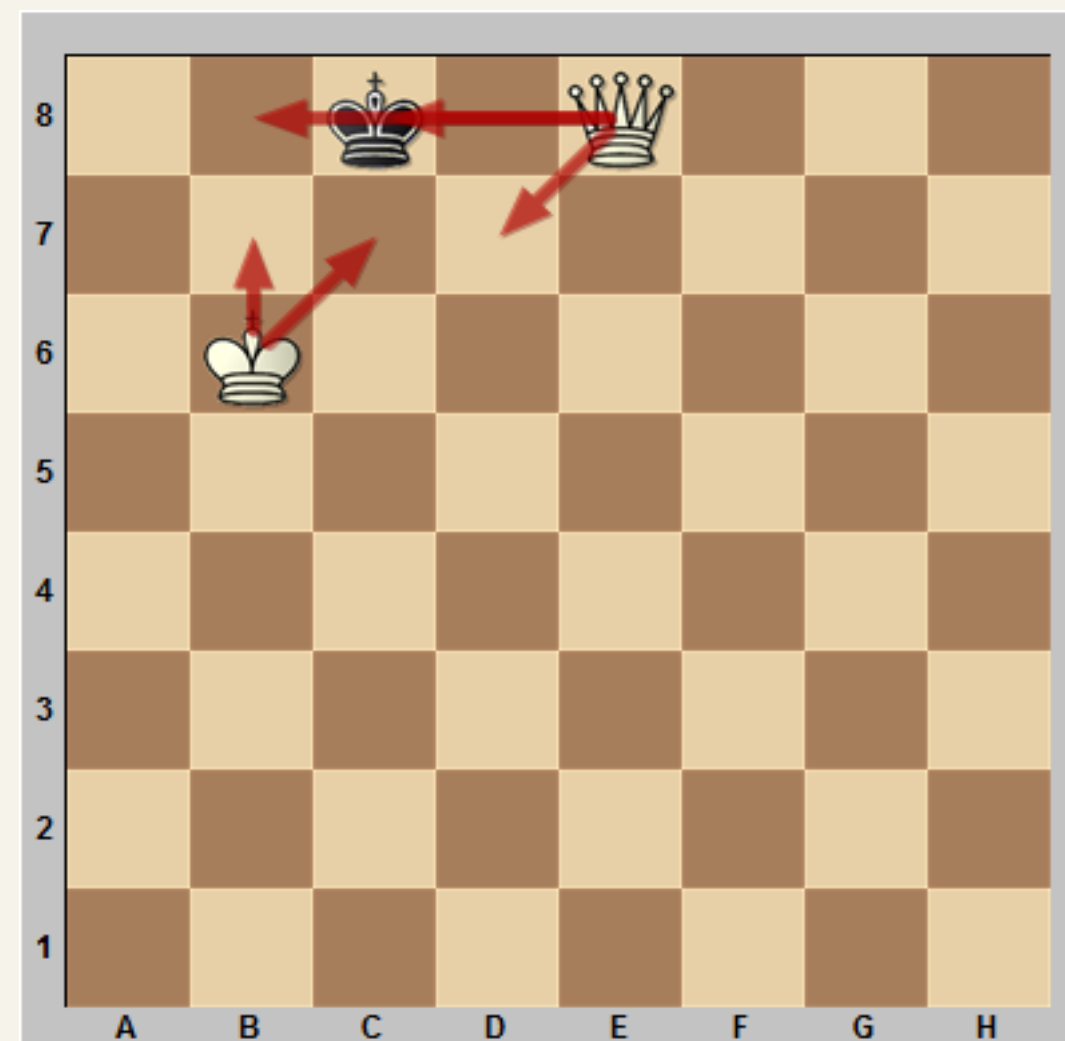
**3...Kpd6** (Или 3...Kpc5 4. Фd4+ Kpb5 5. Фc4+ Kpb6 6. Kpd4 Kpb7 7. Kpd5 Kpb6 8. Фc5+ Kpb7 9. Kpd6 Кра6 10. Фb4 Кра7 11. Kpc6 Кра6 12. Фb6# (12. Фа4#))

**4. Kpc4**



Черный король может пойти только на поля, помеченные стрелками.

**4...Kpd7 5. Kpc5 Kpc7 6. Фе7+ Kpb8 7. Kpb6 Kpc8 8. Фе8#**

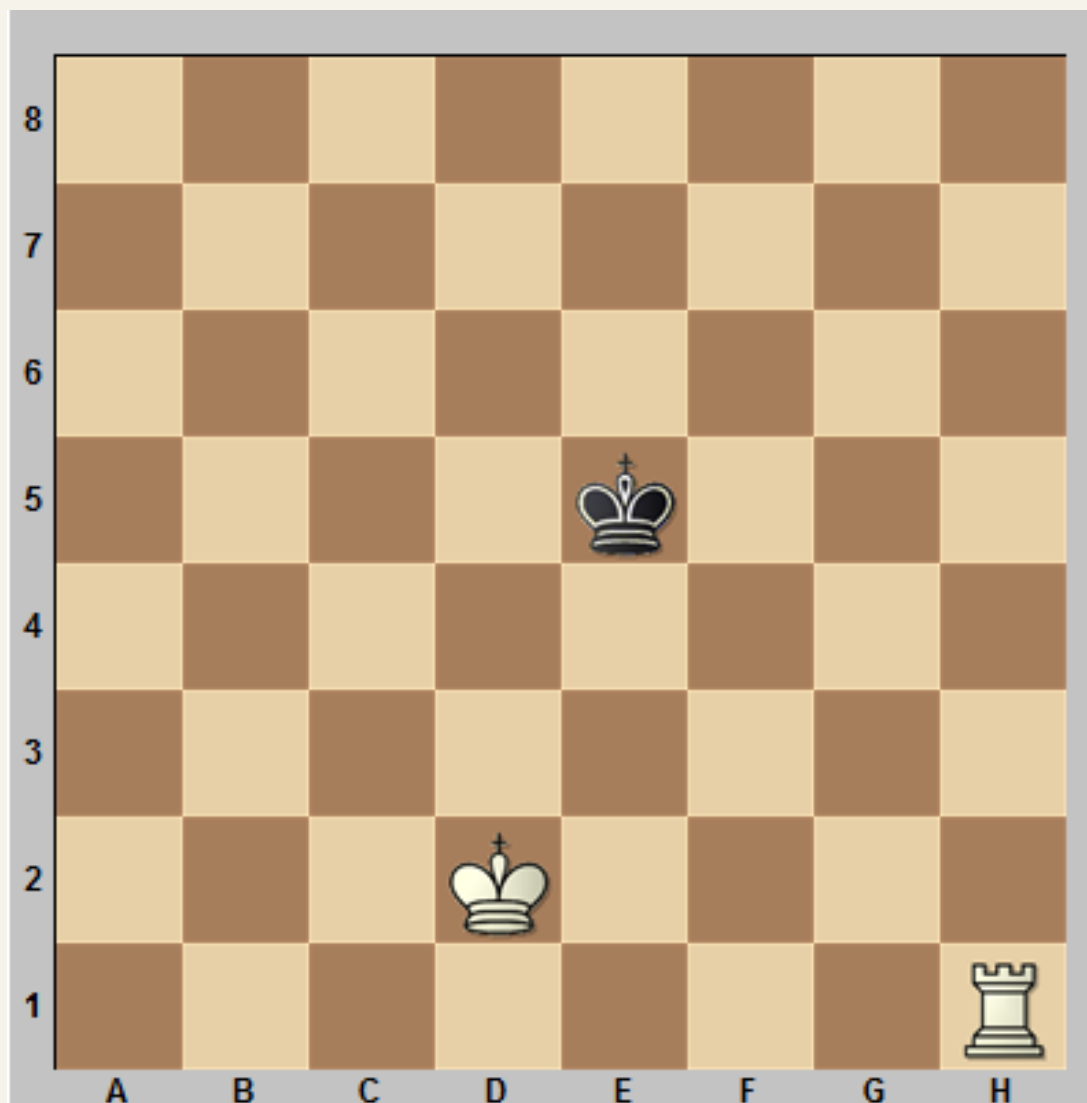


**1-0**

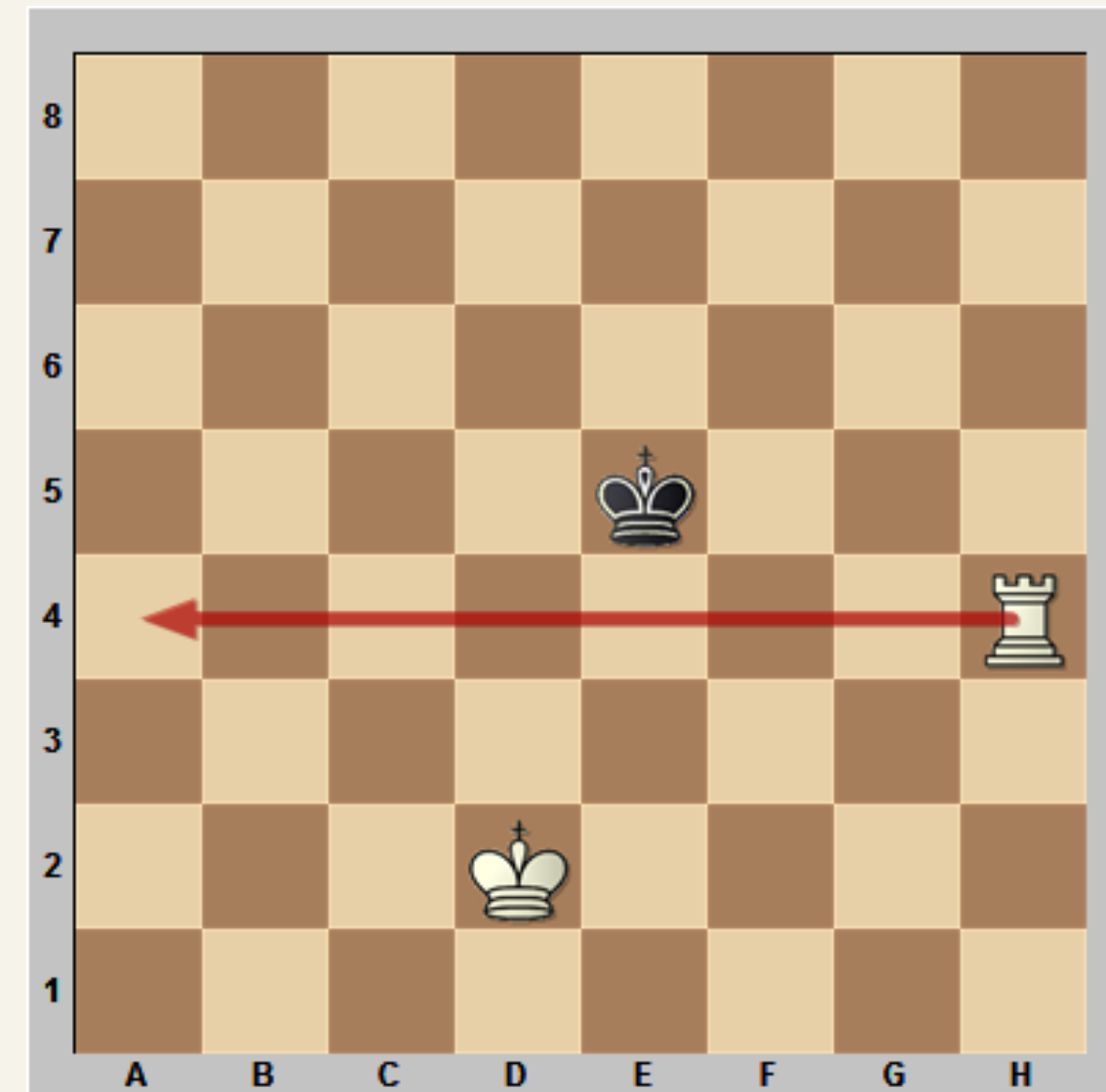
# Базовые методы матования

## Позиция 2.

Мат с помощью ладьи



**1. Лh4**



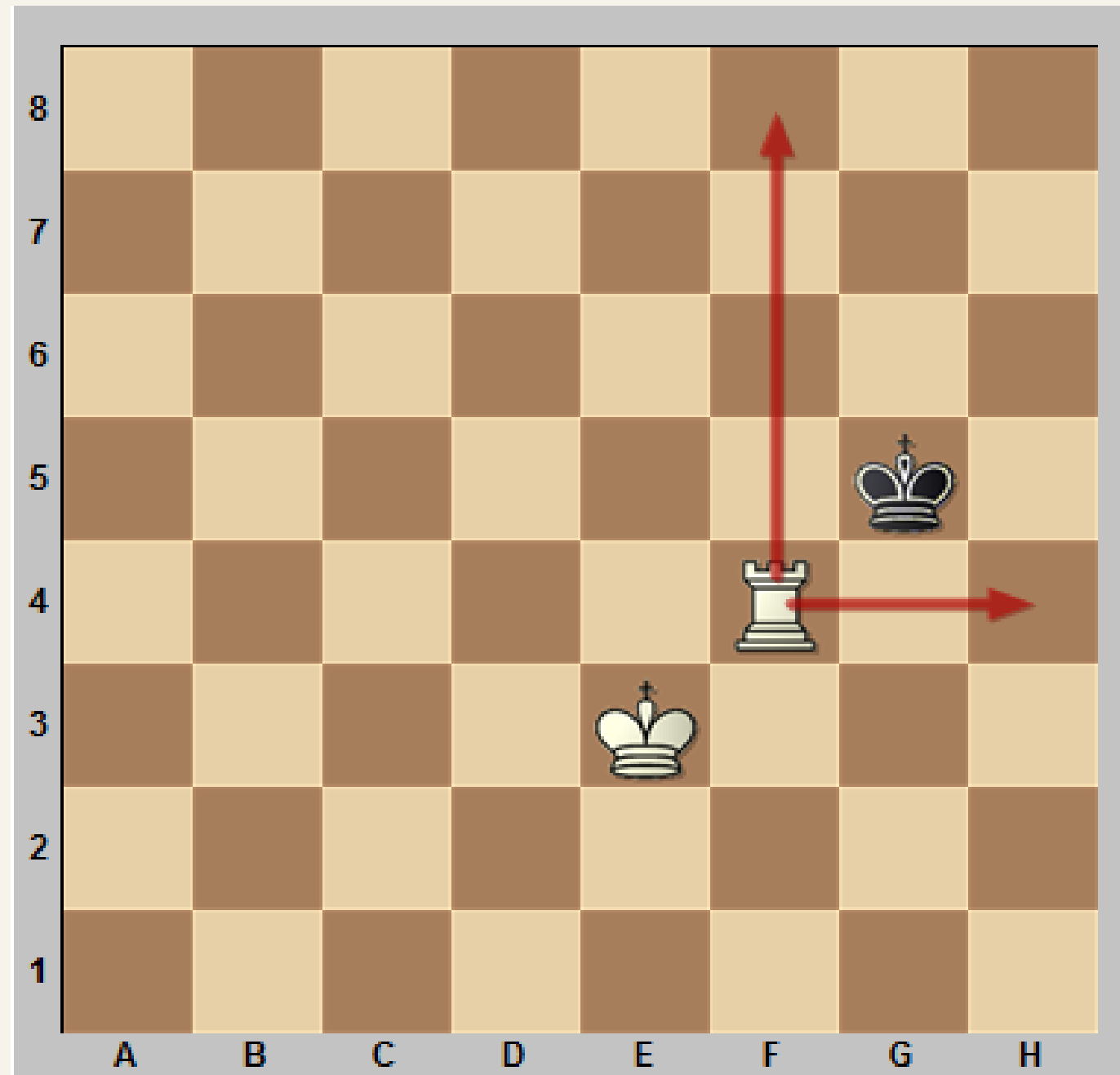
Этот ход уменьшает пространство для черного короля, поскольку ему не разрешают преодолеть демаркационную линию.

**1...Kpf5 2. Kpe3**

Теперь при поддержке белого короля осуществляется матование.

**2...Kpe5 (2...Kpg5 3. Lf4**

## Позиция 2. Мат с помощью ладьи (окончание)



3...Kpg6 4. Кре4 Кpg5 5. Кре5 Кpg6  
6. Лf5 Кpg7 7. Лf6 Кpg8 8. Кpf5 Кpg7  
9. Кpg5 Кpg8 10. Кpg6 Кph8 11.  
Лf8#)

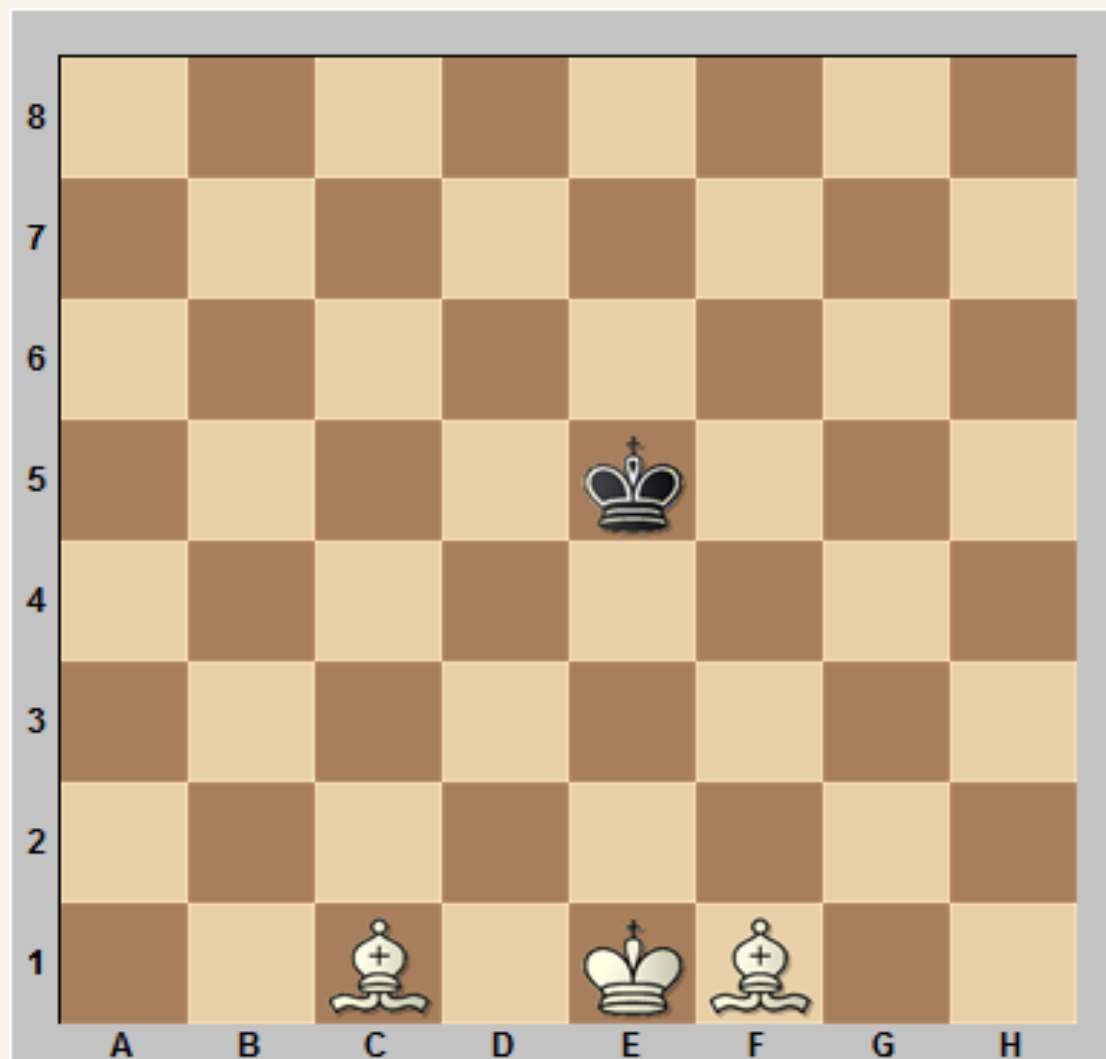
**3. Лh5+ Кре6 4. Кре4 Кpd6 5. Ле5  
Крс6 6. Лd5 Кpb6 7. Кpd4 Крс6 8.  
Крс4 Кpb6 9. Лс5 Кра6 10. Лb5 Кра7  
11. Крс5 Кра6 12. Крс6 Кра7 13.  
Ла5+ Кpb8 14. Ла6 Выжидательный  
ход**

**14...Крс8 15. Ла8#**

**1-0**

# Базовые методы матования

## Позиция 3. Мат с помощью двух слонов



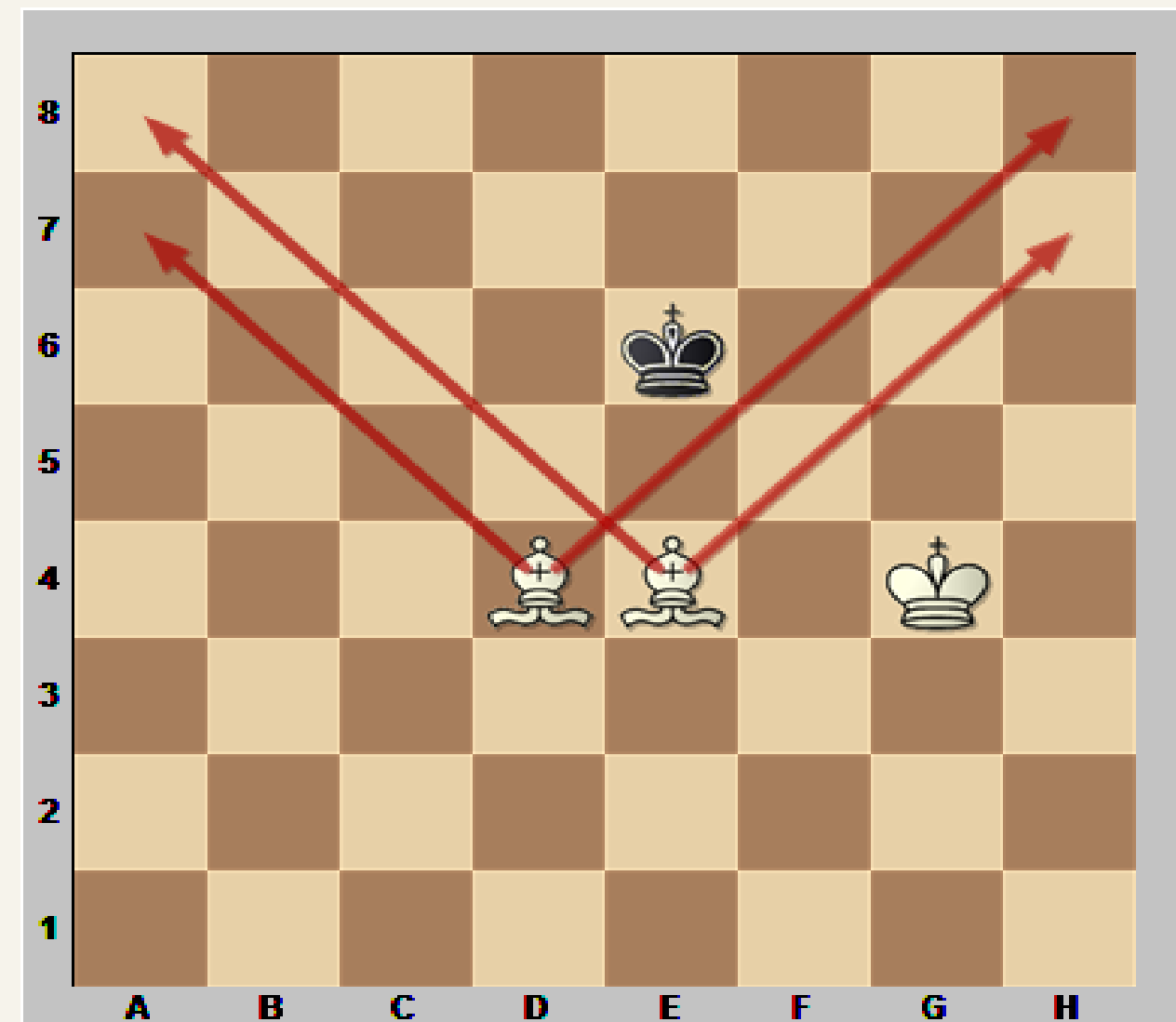
**1. Ce3 Кре4 2. Кре2 Кре5 3. Cg2**

Свобода перемещения черного короля должна быть ограничена. Это достигается двумя слонами, размещенными на соседних диагоналях (отмеченными стрелками), что создает непреодолимую границу.

**3...Kpf5 4. Kpf3 Кре5 5. Kpg4**

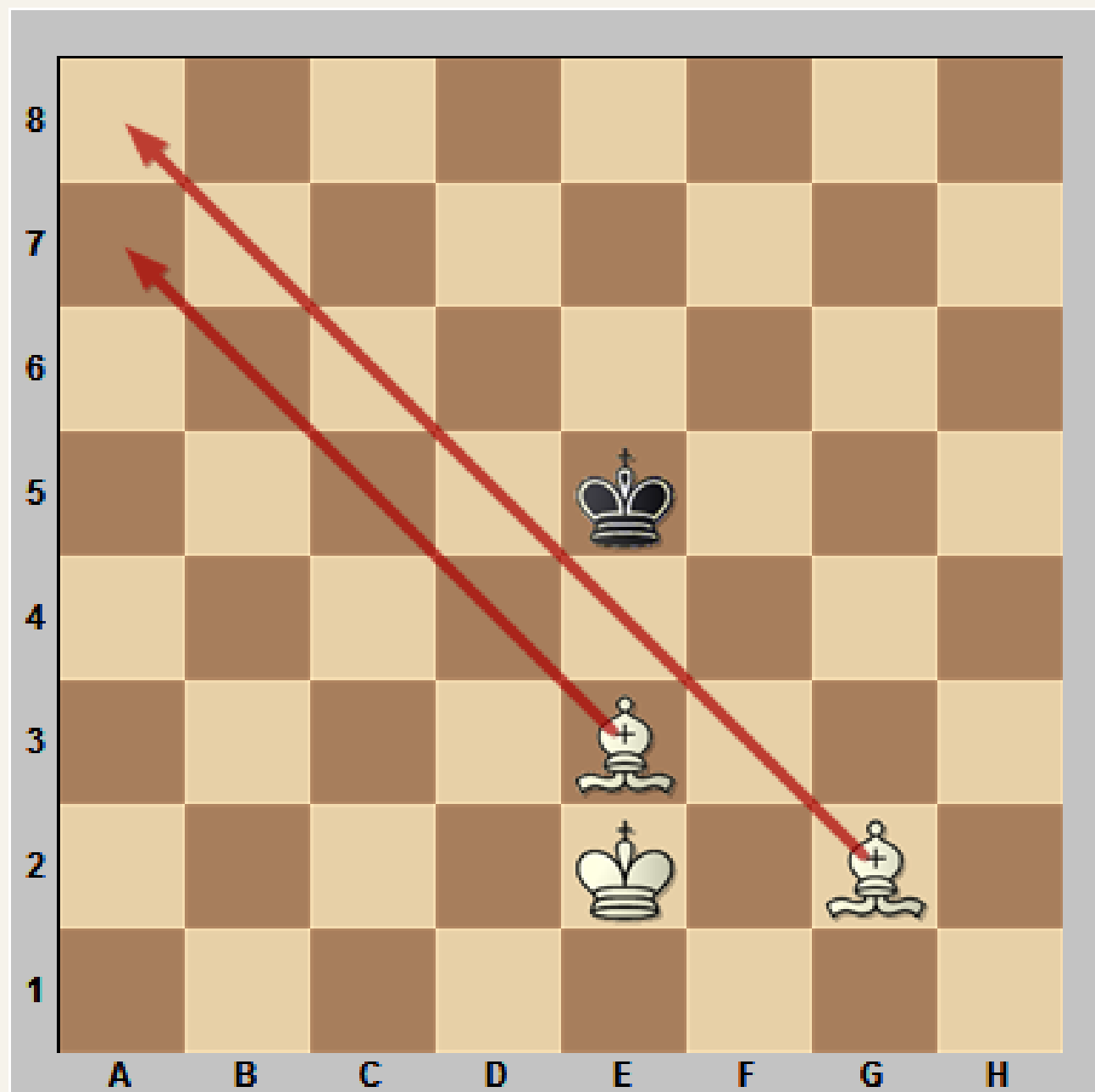
Все базовые способы матования требуют помощи Короля.

**5...Kpf6 6. Cd4+ Кре6 7. Ce4**





### Позиция 3. Мат с помощью двух слонов (окончание)

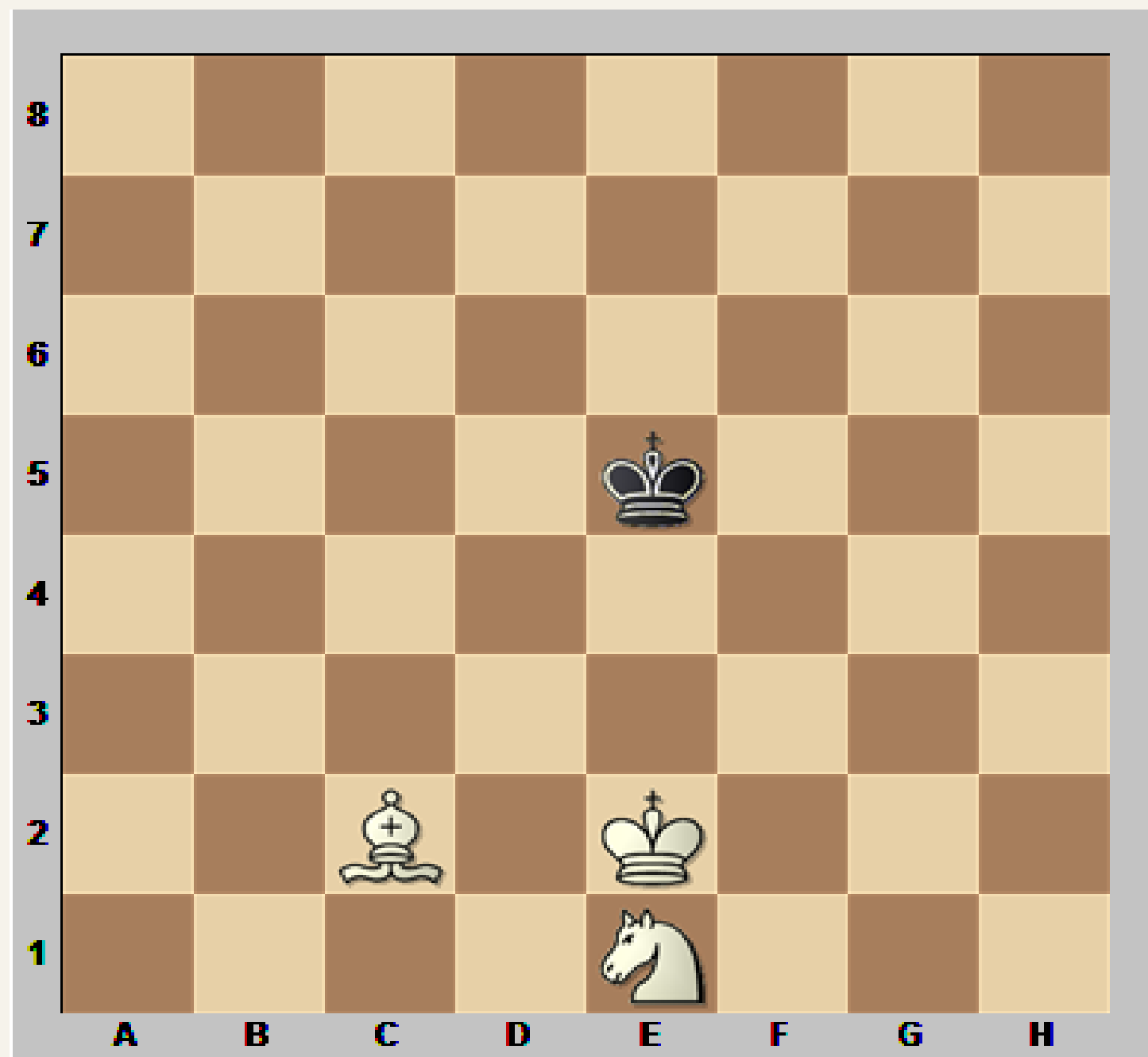


**7...Kpd6 8. Kpf5 Kpd7 9. Cc5 Kpc7**  
**10. Кре6 Kpb8** На этой стадии  
белые должны играть внимательно.  
**11. Сb6** (11. Kpd7?? Пат!)  
**11...Kpc8 12. Kpd6 Kpb8 13. Kpc6**  
**Kpc8 14. Cf5+ Kpb8 15. Cc5 Кра8**  
**16. Kpb6 Kpb8 17. Cd6+ Кра8 18.**  
**Се4#**

**1-0**

## Позиция 4. Мат с помощью слона и коня

Процедура матования с помощью коня и слона состоит из двух фаз: во-первых, короля нужно оттеснить к краю доски, после чего вынудить его двигаться к правильному углу, который в данном случае будет белым, так как у белых белопольный слон.



**1. Kpe3 Kpd5 2. Ce4+ Kpc5 3. Kd3+ Kpd6 4. Kpd4 Kpe6 5. Kf4+ Kpf6 6. Kpd5**

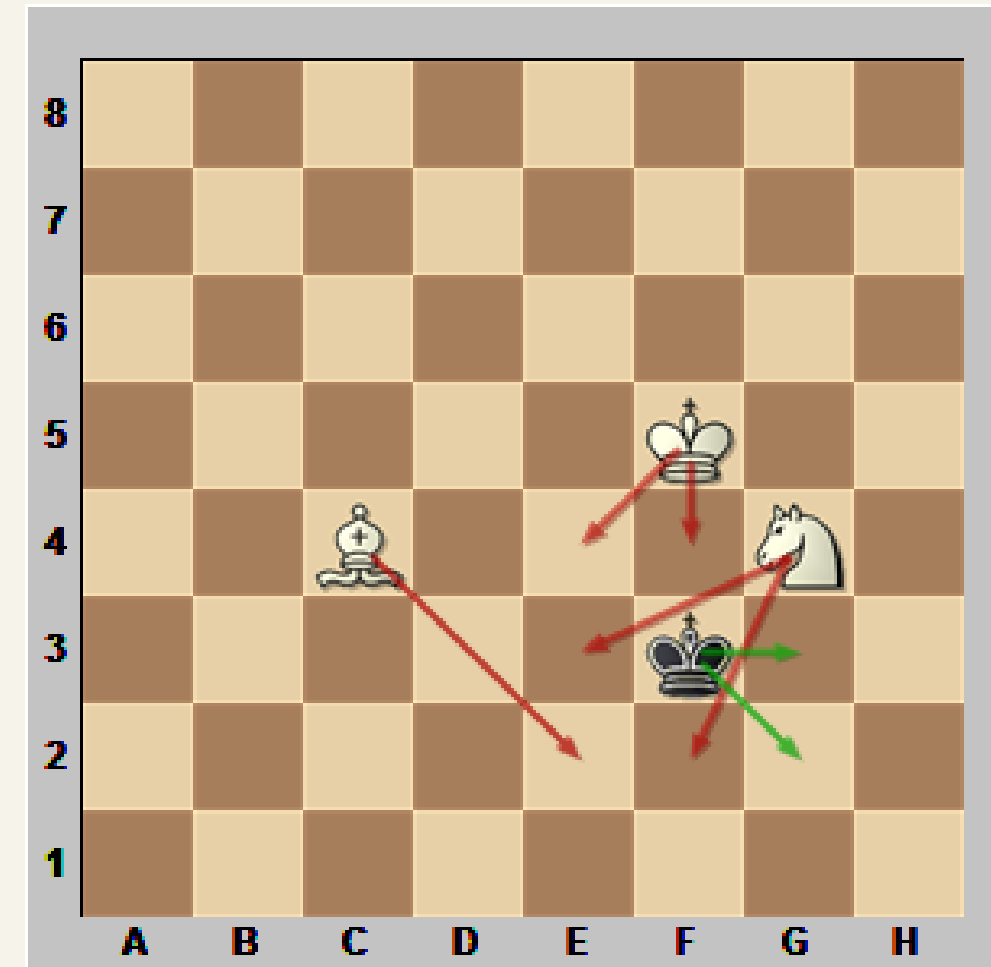
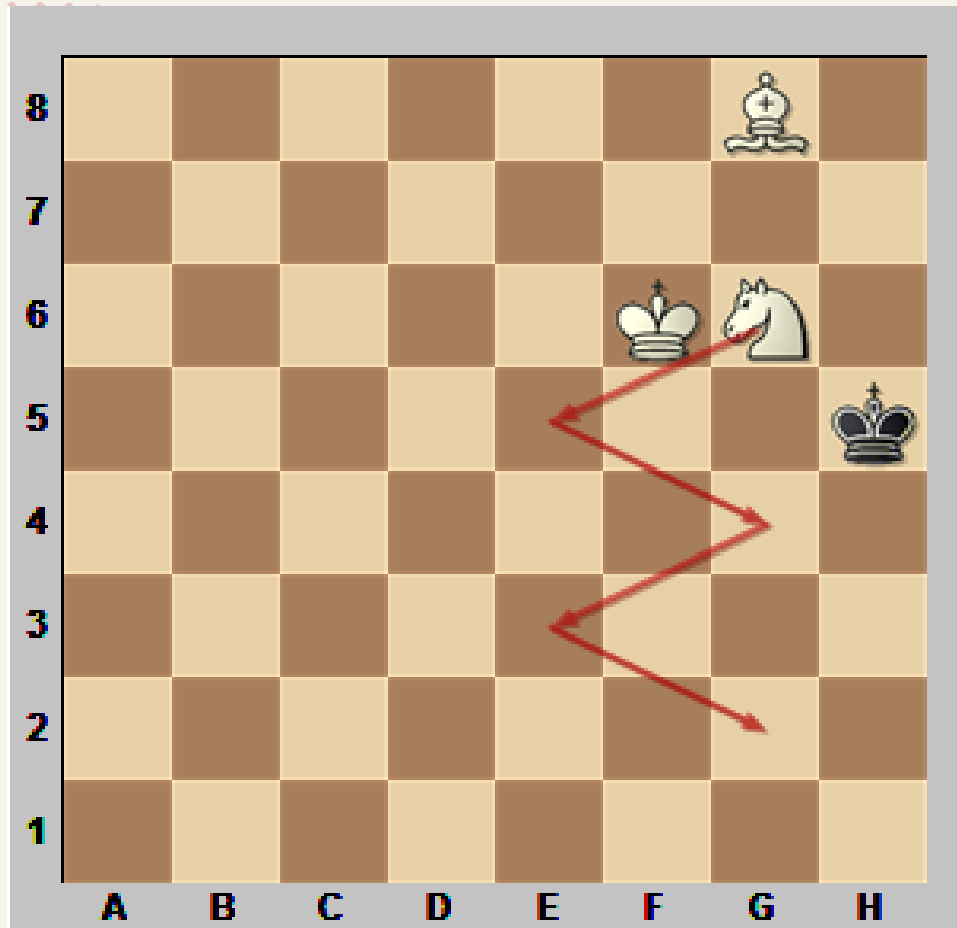
Первые ходы не так важны, так как белые выстраивают свои фигуры вокруг черного короля и вынуждают его отойти к краю доски.

**6...Kpg5 7. Kpe5 Kph6 8. Kg6 (8. Kpf6?? Пат - ничья.) 8...Kpg7 9. Kpe6 Kpg8 10. Kpf6 Kph7 11. Cd5**

В этой позиции нужно стремиться поймать короля в ловушку на краю доски. Слон может быть размещен где угодно на диагонали a2-f7, затем он движется к g8, чтобы блокировать поле h7. Конь находится перед своим королем, контролируя черную форточку в углу.

**11...Kph6 12. Cg8 Kph5**

## Позиция 4. Мат с помощью слона и коня (окончание)



Чтобы загнать короля в белый угол, конь должен двигаться по пути в форме буквы W. В данной позиции это маршрут - Kg6-e5-g4-e4-g2.

**13. Ke5 Kph4** (13...Kph6 14. Kg4+ Kph5 15. Kpf5 Kph4 16. Kpf4 Kph5 17. Cf7+ Kph4 приводит к тому же результату.)

**14. Kpf5 Kpg3**

Похоже, что король может сбежать из своей тюрьмы, но дело обстоит не так.

**15. Kg4 Kpf3 16. Cc4 .**

Конь и слон координируют свою игру. Слон контролирует белые поля, а конь черные.

**16...Kpg3 17. Ce2** Лишает доступа к полю f3.

**17...Kph4 18. Kpf4 Kph5 19. Cd3 Kph4 20. Cg6 Kph3 21. Ke3** Заканчивая W-движение.

**21...Kph4 22. Kg2+ Kph3 23. Kpf3 Kph2 24. Kpf2 Kph3 25. Cf5+ Kph2 26. Cg4 Kph1** Теперь король находится в углу, и мат неизбежен.

**27. Ke3 Kph2 28. Kf1+ Kph1 29. Cf3#**

**1-0**

# Пешечные окончания



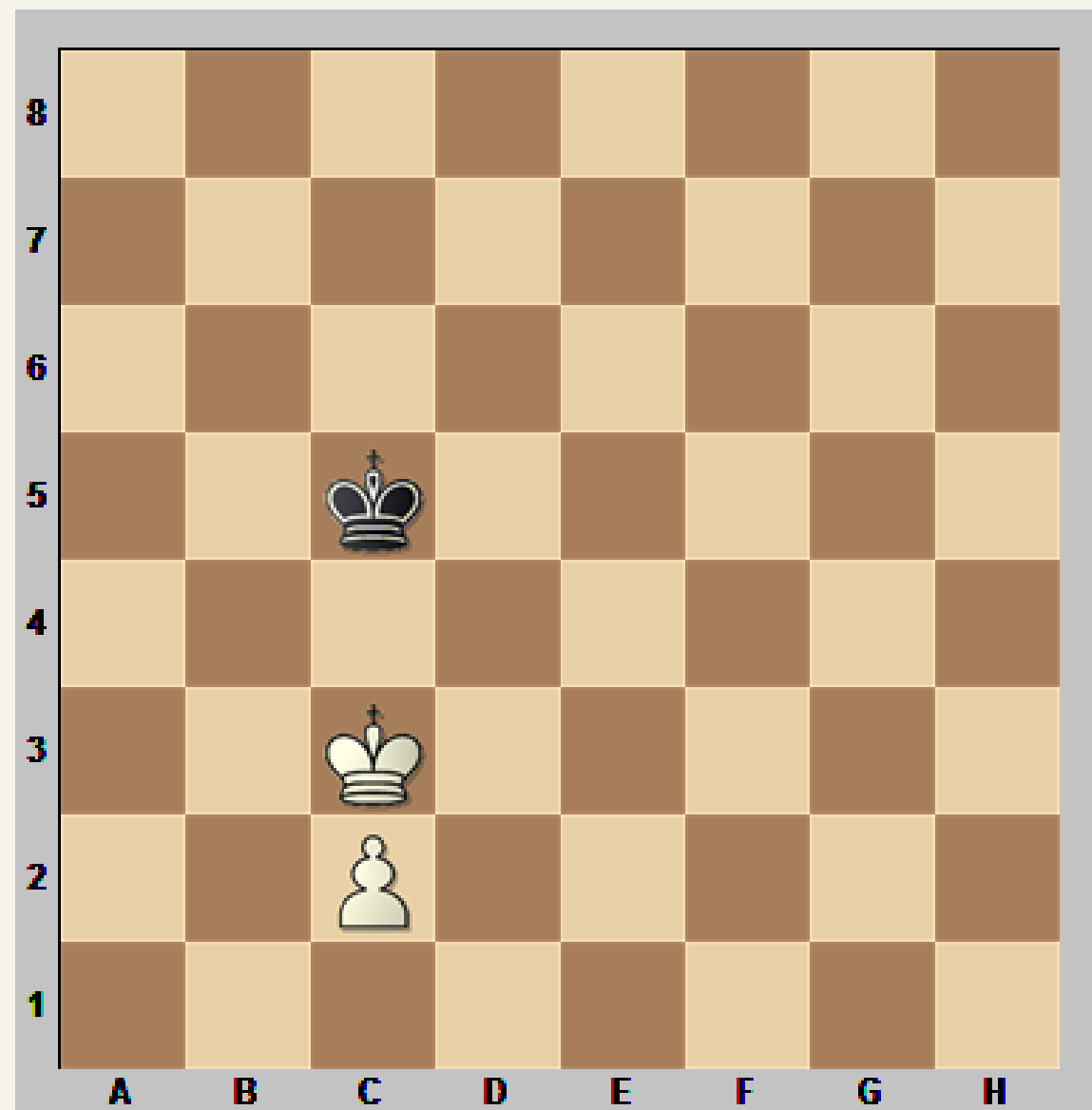
В пешечных окончаниях король и пешки единственные фигуры на доске. Несмотря на простой состав материала, этот тип эндшпиля требует точной игры. Пешечные окончания часто встречаются на турнирах и поэтому вы должны знать базовые идеи этих эндшпилей. Кроме того, эти идеи важны для других эндшпилей.

Фигурные эндшпили можно оценить должным образом, если вы в состоянии определить, какой получится пешечный эндшпиль после размена фигурами.



## Позиция 5. Король и пешка против короля

Оппозиция (от лат. *oppositio* — противопоставление) в шахматах — противостояние королей. Различают ближнюю оппозицию, когда расстояние между королями составляет одно поле, и дальнюю, когда расстояние между ними равно 3, 5 или 7 полям. Возможны оппозиции по вертикали, горизонтали и диагонали; в последнем случае она называется «косой». Оппозиция — частный случай полей соответствия. Является типичным приёмом борьбы за 3 ключевых поля, расположенные рядом по вертикали или горизонтали. Владение оппозицией позволяет совершить обход королём. Типичная особенность - борьба короля за поля рядом с пешкой: одна сторона стремится продвинуть свою пешку в ферзи, а другая ищет способы препятствовать этому.



### 1. Kpb3 Kpb5

Черный король предотвращает продвижение белого короля. (1...Kpd5 2. Kpb4+-)

2. c4+ (2. c3 Kpc5 ничего не изменяет.)

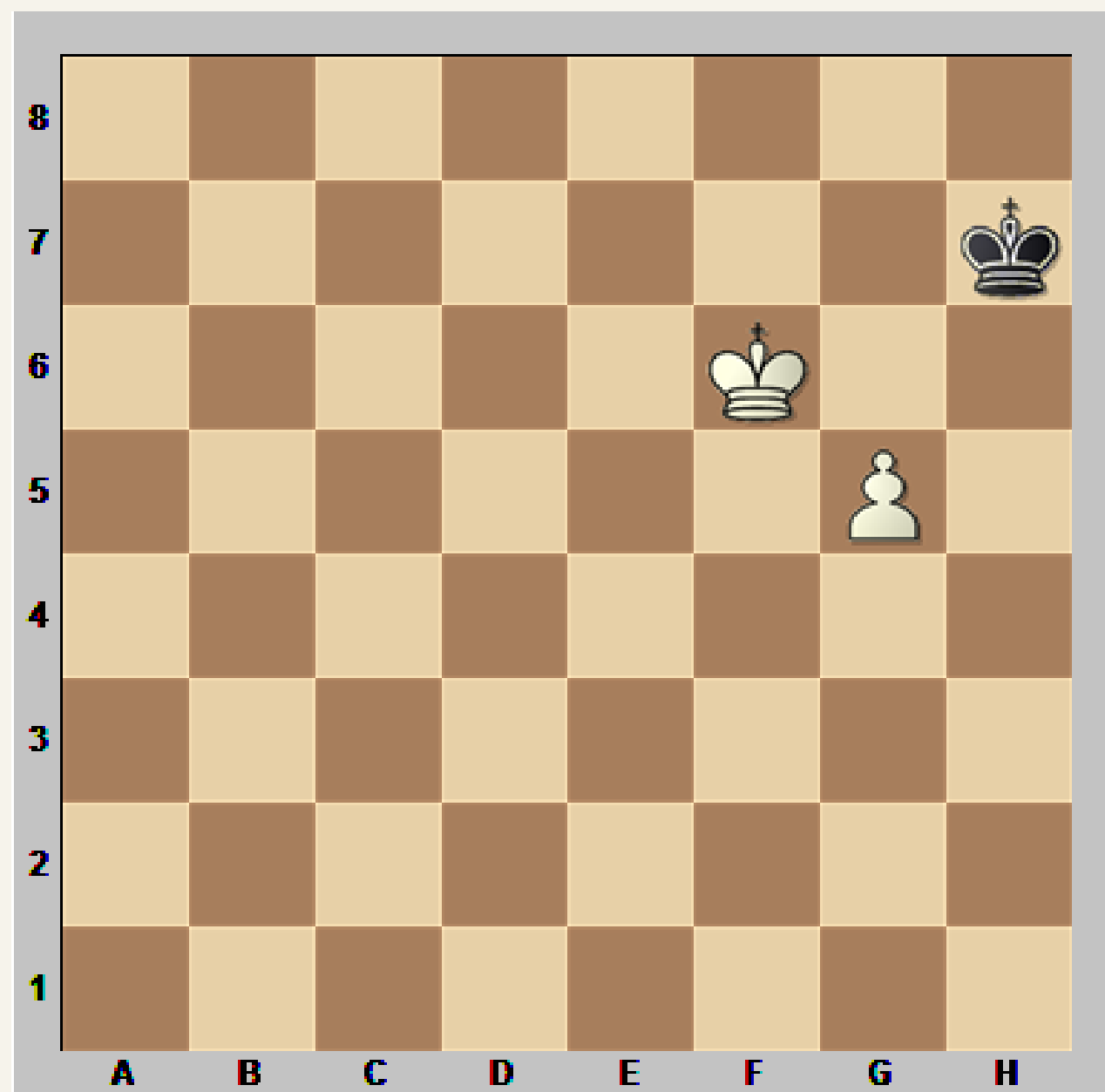
2...Kpc5 3. Kpc3 Kpc6 4. Kpd4 Kpd6 5. c5+ Kpd7 6. Kpd5 Kpc7 7. c6 Kpc8 8. Kpd6 Kpd8 9. c7+ Kpc8

Наконец, возникла критическая позиция. Ситуация характеризуется взаимным цугцвангом. Право хода является невыгодным для обеих сторон. Если белые ходят, они должны играть **1. Kpc6** ведущий к пату и ничье. Если ходят черные, то они должны играть **1...Kpb7**, на что белые отвечают **2. Kpd7** и пешка превращается в ферзя. Поэтому белые должны стремиться к этой позиции, где у черных должен быть ход, тогда как черные борются за эту позицию, в которой ход белых.

1/2-1/2

## Позиция 6. Король и пешка против короля

В эндшпиле с коневой пешкой есть большая опасность пата, если сильнейшая сторона сыграет небрежно



**1. Kpf7** Белые планирует сохранять своего короля перед пешкой.

(1. g6+? было бы грубой ошибкой 1...Kph8 2. g7+ Kpg8 3. Kpg6 Пат.)

**1...Kph8 2. Kpg6!** (2. g6? Пат.)

**2...Kpg8 3. Kph6** (3. Kpf6 ничего не портит, но это - неправильный метод. 3...Kph7 4. Kpf7 Kph8 теперь он получил это 5. Kpg6 Kpg8 6. Kph6+-)

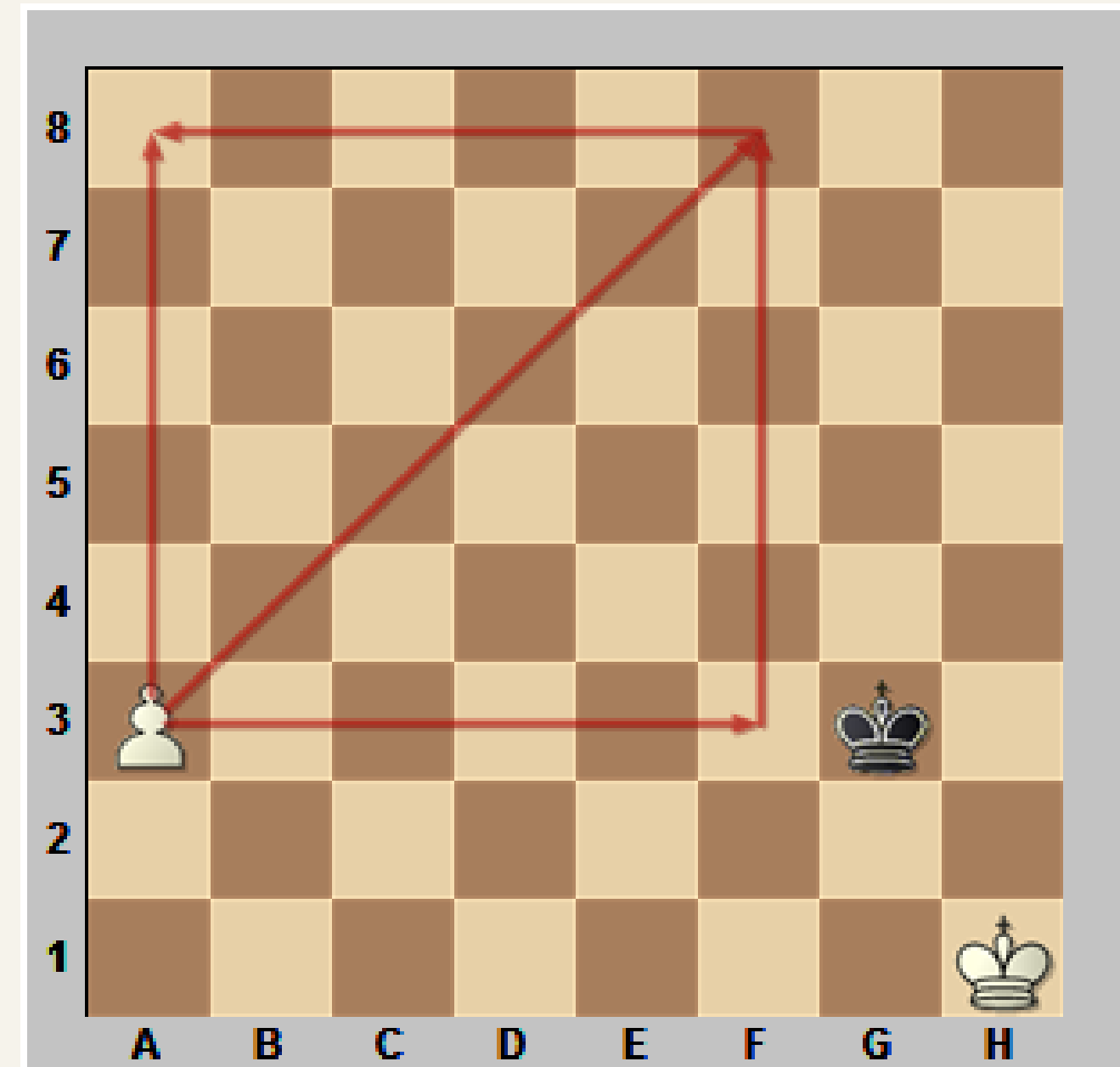
**3...Kph8 4. g6** Пешечное продвижение вынуждает черного короля отказаться от оппозиции.

**4...Kpg8 5. g7 Kpf7 6. Kph7** Белый король контролирует поле превращения g8, и его пешка превратиться в ферзя на следующем ходе.

**1-0**

# Правило квадрата

**Правило:** если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе в него попадает, он задерживает и уничтожает пешку, если нет – она проходит в ферзи

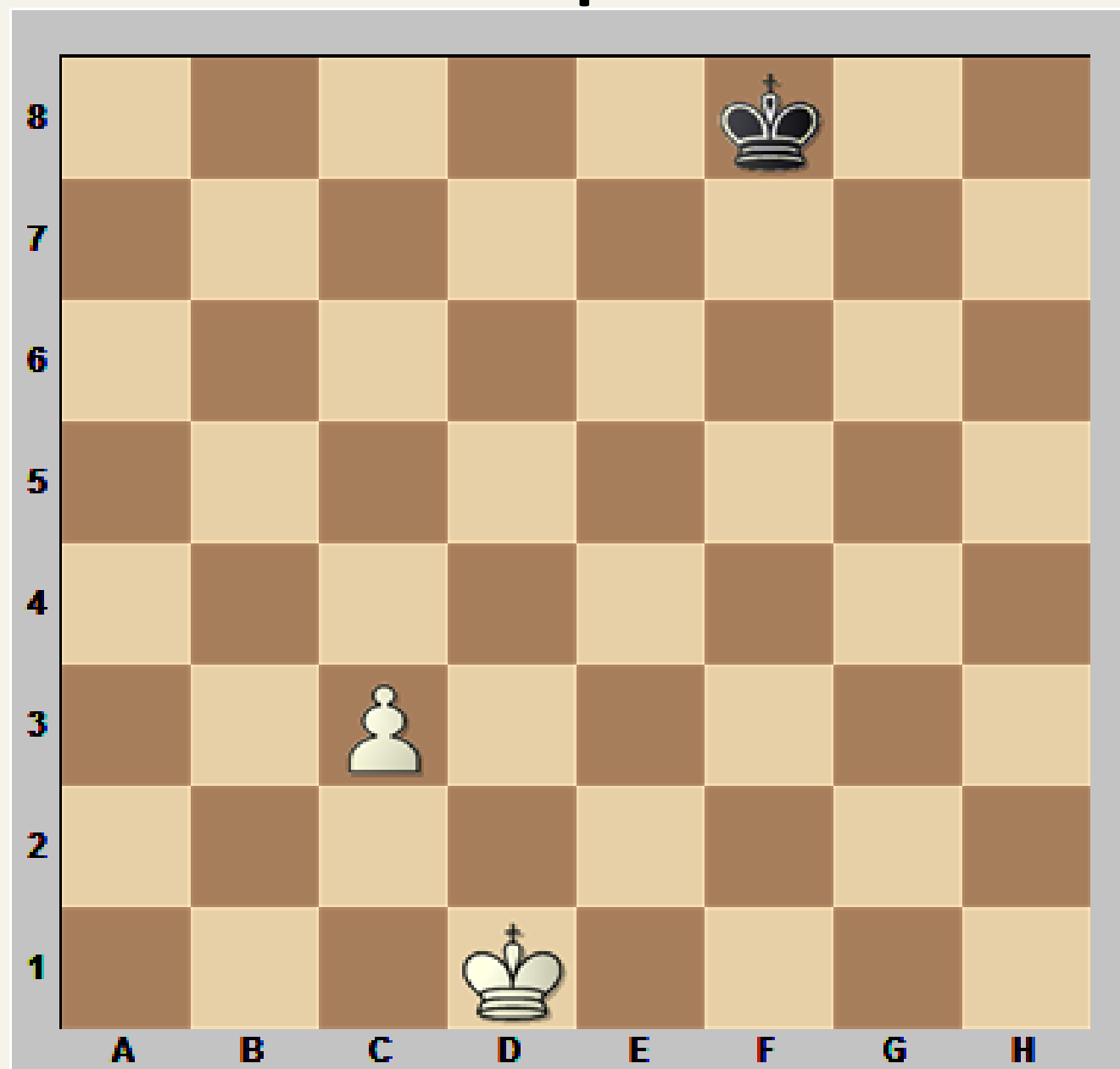


# Критические поля

В пешечных окончаниях критическим полем принято называть поле, нуждающееся в защите. Попадание на него короля соперника приводит к критической ситуации, к проигрышу партии.

Впереди проходной есть три критических поля. Занятие одного из этих полей гарантирует превращение пешки и победу.

## Позиция 7.



**1. Крс2!** Единственный способ, чтобы достигнуть победы.

(1. с4? Кре8 2. Крс2 Крд7 3. Крс3 Крс6 4. Крб4 Крб6 5. с5+ Крс6=)

(1. Крд2? Кре7 2. Крд3 Крд7! У черных есть так называемая '**дальняя оппозиция**'. 3. Крс4 Крс6! 4. Крд4 Крд6 5. с4 Крс6 6. с5=)

**1...Кре7 2. Крб3!** (2. Крд3? было бы грубой ошибкой 2...Крд7 Черный король получает дальнюю оппозицию. 3. Крд4 (3. Крс4 Крс6 1/2-1/2) 3...Крд6 4. с4 Крс6 5. с5 Крд7 6. Крд5 Крс7 7. с6 Крс8 8. Крд6 Крд8 1/2-1/2)

**2...Крд6** (2...Крд7 3. Крб4 (3. с4?? Крс6 4. Крб4 Крб6 5. с5+ Крс6 6. Крс4=) 3...Крс7 4. Крс5+- ничего не меняет.)

**3. Крб4 Крс6 4. Крс4** Теперь черные в цугцванге.

**4...Крб6 5. Крд5 Крс7 6. Крс5 Крб7 7. Крд6 Крб6** (7...Крс8 8. с4 Крд8 9. с5 Крс8 10. Крс6 Крд8 11. Крб7+-)

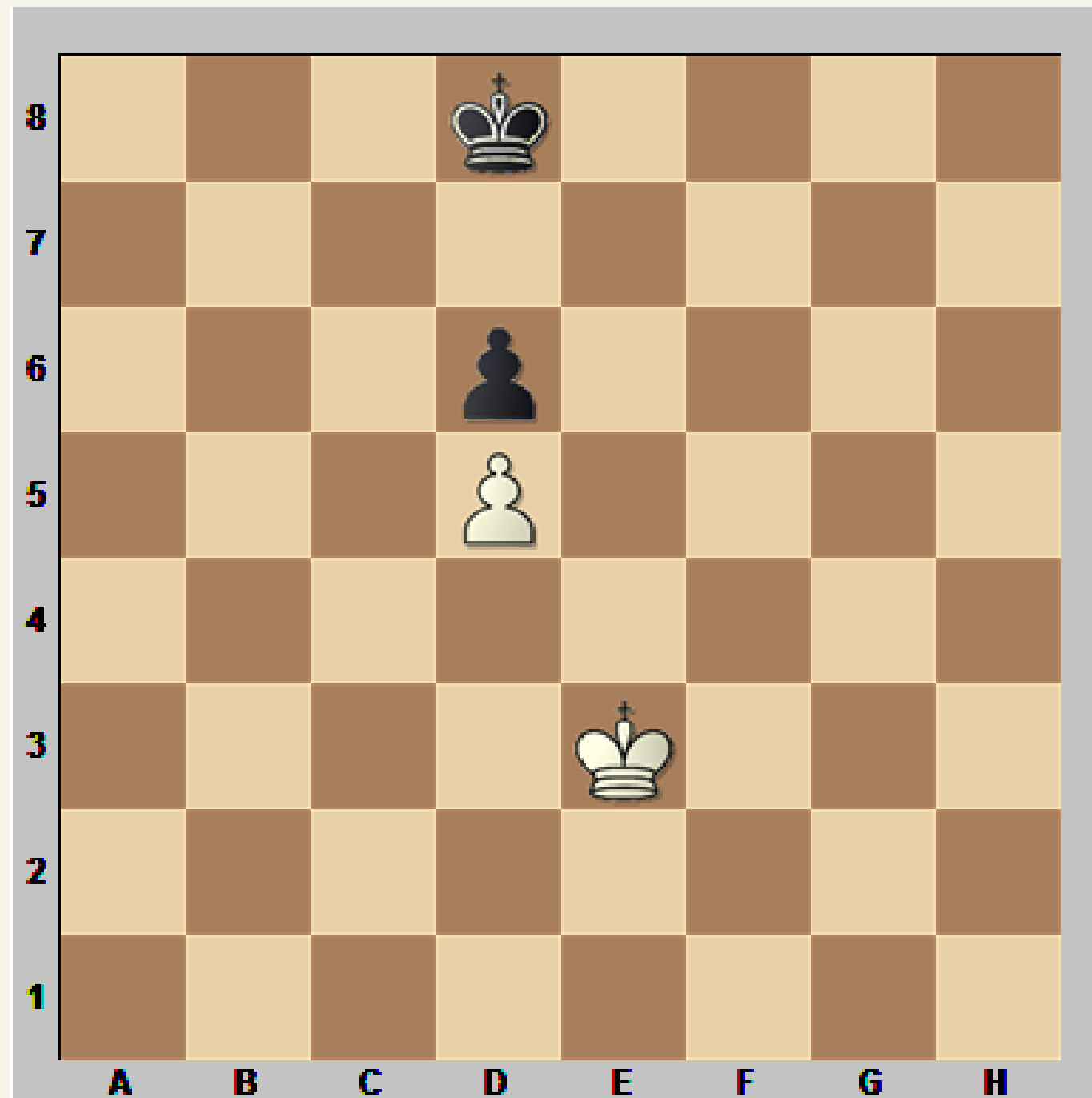
**8. с4 Крб7 9. с5 Крс8 10. Крс6 Крб8 11. Крд7 Крб7 12. с6+ Крб8 13. с7+**

**1-0**



# Критические поля

## Позиция 8.



1. Kpf4! (1. Кре4? ошибка. 1...Кре7 2. Kpf5 Kpf7=)  
1...Кре7 2. Kpg5! (2. Kpf5? Kpf7= Черные в оппозиции.)  
2...Kpf7 3. Kpf5 Теперь черные должны ходить и тем самым они теряют контроль над критическими полями.  
3...Кре7 4. Kpg6 Черный король вынужден отойти и пешка d6 будет взята.  
4...Кре8 5. Kpf6 Kpd7 6. Kpf7 Kpd8 7. Кре6 Крс7  
8. Кре7 Крс8 9. Крxd6 Kpd8 10. Кре6 Кре8 11. d6 Kpd8 12. d7

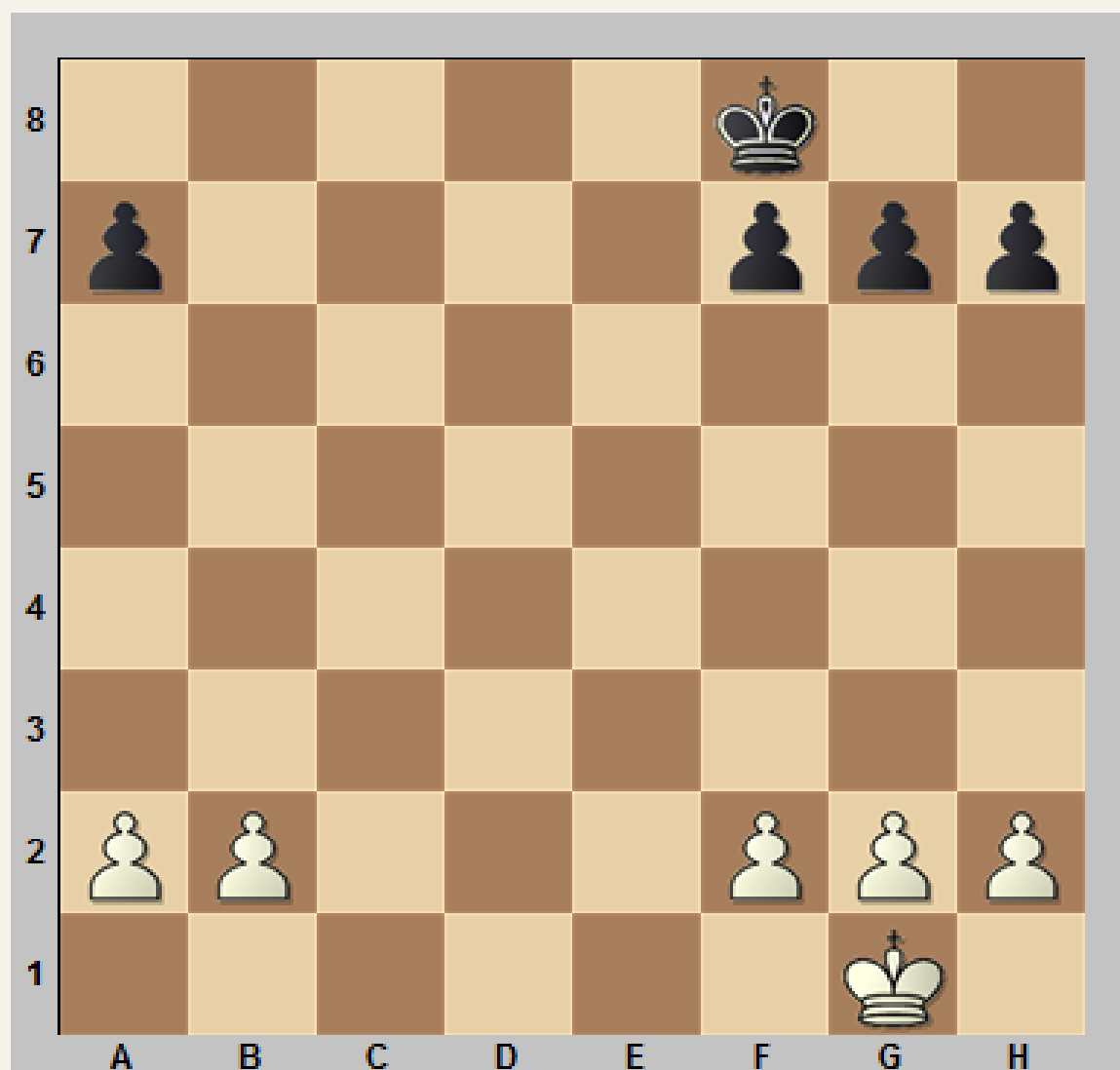
1-0

# Пешечные окончания с материальным преимуществом

В пешечных окончаниях лишней пешки обычно достаточно для победы. Если нет проходной пешки, то обычно ее не трудно сделать. Чтобы предотвратить продвижение и превращение пешки в ферзя, неприятельский король стремится остановить ее. Это может быть использовано как отвлечение, которое позволяет вашему королю прорываться к пешкам на другом фланге, чтобы получить решающее материальное преимущество.

Прежде, чем образовывать проходную пешку желательно усилить позицию собственного короля, чтобы поддержать продвижение пешки к полю превращения. Этот принцип продемонстрирован в следующей образцовой позиции.

## Позиция 9.



У белых есть лишняя пешка на ферзевом фланге. Это называют пешечным большинством на ферзевом фланге. Чтобы достигнуть победы, они должны образовать проходную пешку.

**1. Kpf1 Kpe7 2. Kpe2 Kpd6 3. b4**

**Правило:** пешка без оппозиционной пешки должна двигаться первой. Сначала кандидаты в проходную.

(3.a4? a5)

**3...Kpd5 4. Kpd3 f5 5. f4 g6 6. g3 a6 7. a4 Kpc6**

Рано или поздно король отступит.

**8. Kpd4 Kpd6 9. b5 axb5 10. axb5 Kpc7 11. Kpe5**

Белые оставляют свою проходную пешку, поскольку они проникают на королевский фланг и получают решающее материальное преимущество.

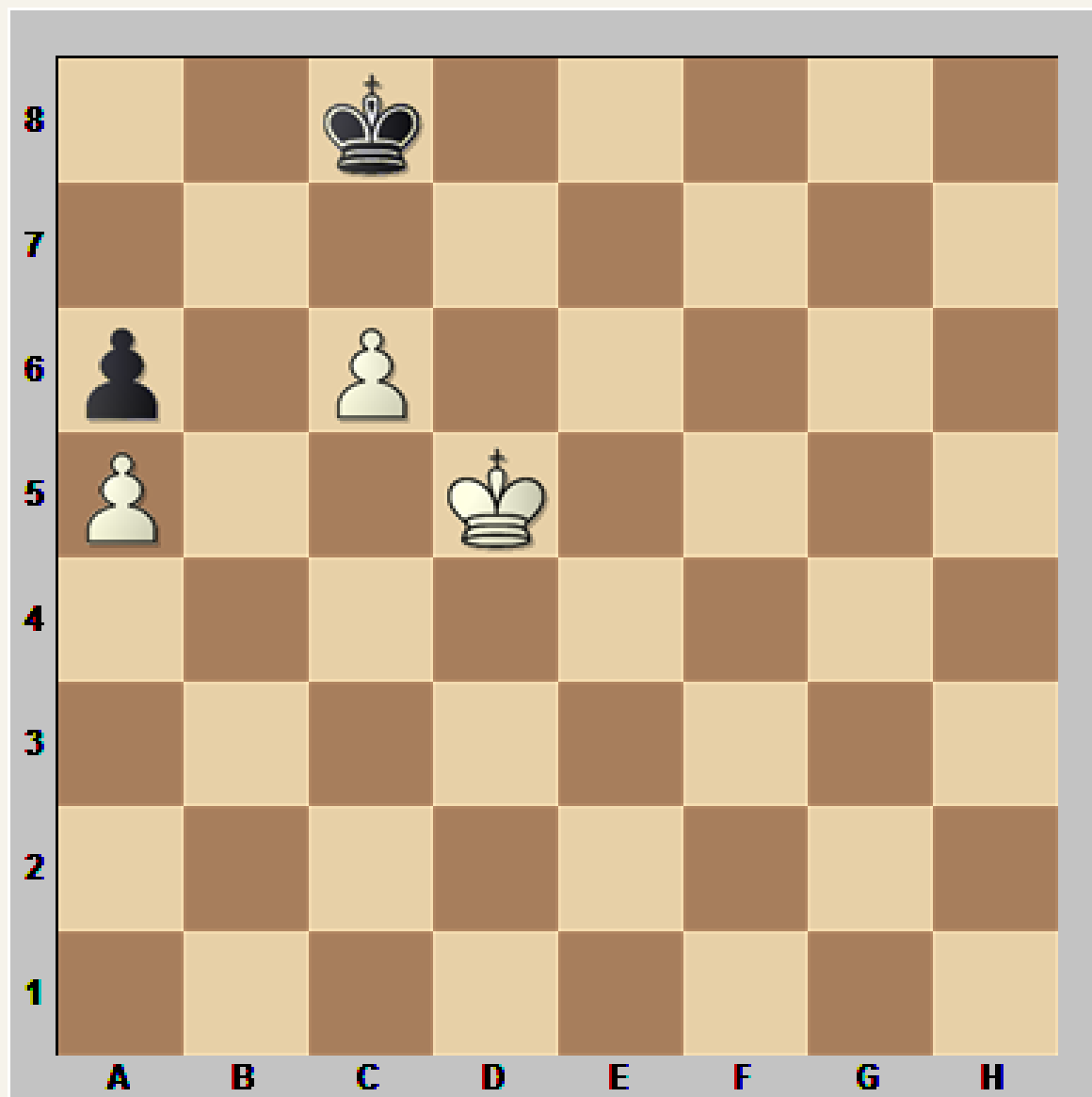
**11...Kpb6 12. Kpf6 Kpxb5 13. Kpg7 Kpc4 14. Kpxh7 Kpd4 15. Kpxg6**

**1-0**

# Правило треугольника

«Треугольник» – один из способов передачи очереди хода сопернику в окончании партии с целью поставить его в положение цугцванга.

## Позиция 10.



Белые извлекут выгоду из своего преимущества, если их король осуществит маневр треугольника. Черный король не может следовать этому треугольнику, так как у него нет полей. Треугольник следует применять, когда необходимо передать ход оппоненту.

**1. Kpd4** (1. Kpd6 Kpd8 теперь 2. c7+? было бы грубой ошибкой. Kpc8=)

**1...Kpd8** (1...Kpc7 2. Kpc5+-)

**2. Kpc4 Kpc8** (2...Kpc7 3. Kpc5+-)

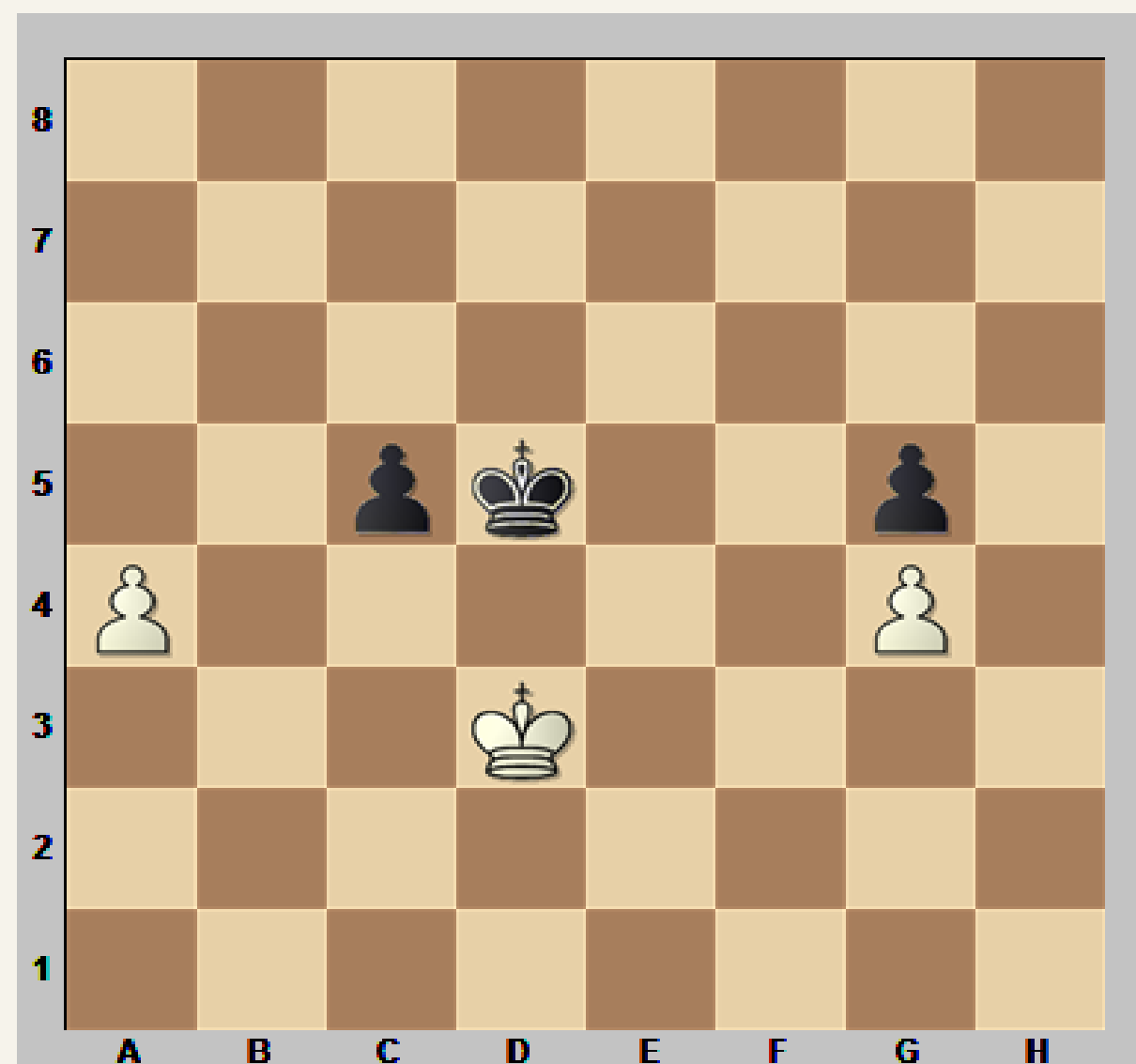
**3. Kpd5 Kpd8 4. Kpd6 Kpc8 5. c7 Kpb7 6. Kpd7**

**1-0**

# Пешечные окончания с позиционным преимуществом

Отличные особенности пешечной структуры - запас темпов (чтобы использовать в цугцванге противника) и позиция королей. Эти основные факторы определяют оценку позиции выбор плана в пешечном эндшпиле. Отдаленная проходная пешка или возможность ее создания часто оказывает решающее позиционное преимущество. Выигрывающий метод заключается в том, чтобы отвлечь неприятельского короля, продвигая эту пешку, поскольку это позволяет вашему королю атаковать позицию противника.

## Позиция 11. отдаленная проходная пешка



На обоих флангах есть проходная пешка. Однако, из-за пары пешек на вертикале g отдаленная проходная пешка - решающий фактор.

**1...c4+** Другие ходы также не помогли бы. (1...Kpd6 2. Kpc4 Kpc6 3. a5 Kpd6 4. Kpb5+-)

**2. Kpc3 Kpc5 3. a5 Kpb5 4. a6!**

Решение! Черный король должен заботиться об этой пешке, а поэтому он слишком далеко от места событий. В последствии он не может присоединиться к борьбе за другие пешки.

**4...Kpxa6 5. Kpxc4 Kpb6 6. Kpd5 Kpc7 7. Kpe6 Kpd8 8. Kpf6 Kpe8 9. Kpxg5 Kpf7** (Или 9...Kpf8 10. Kpg6 Kpg8 11. g5 Kph8 12. Kpf7+-)  
**10. Kph6**

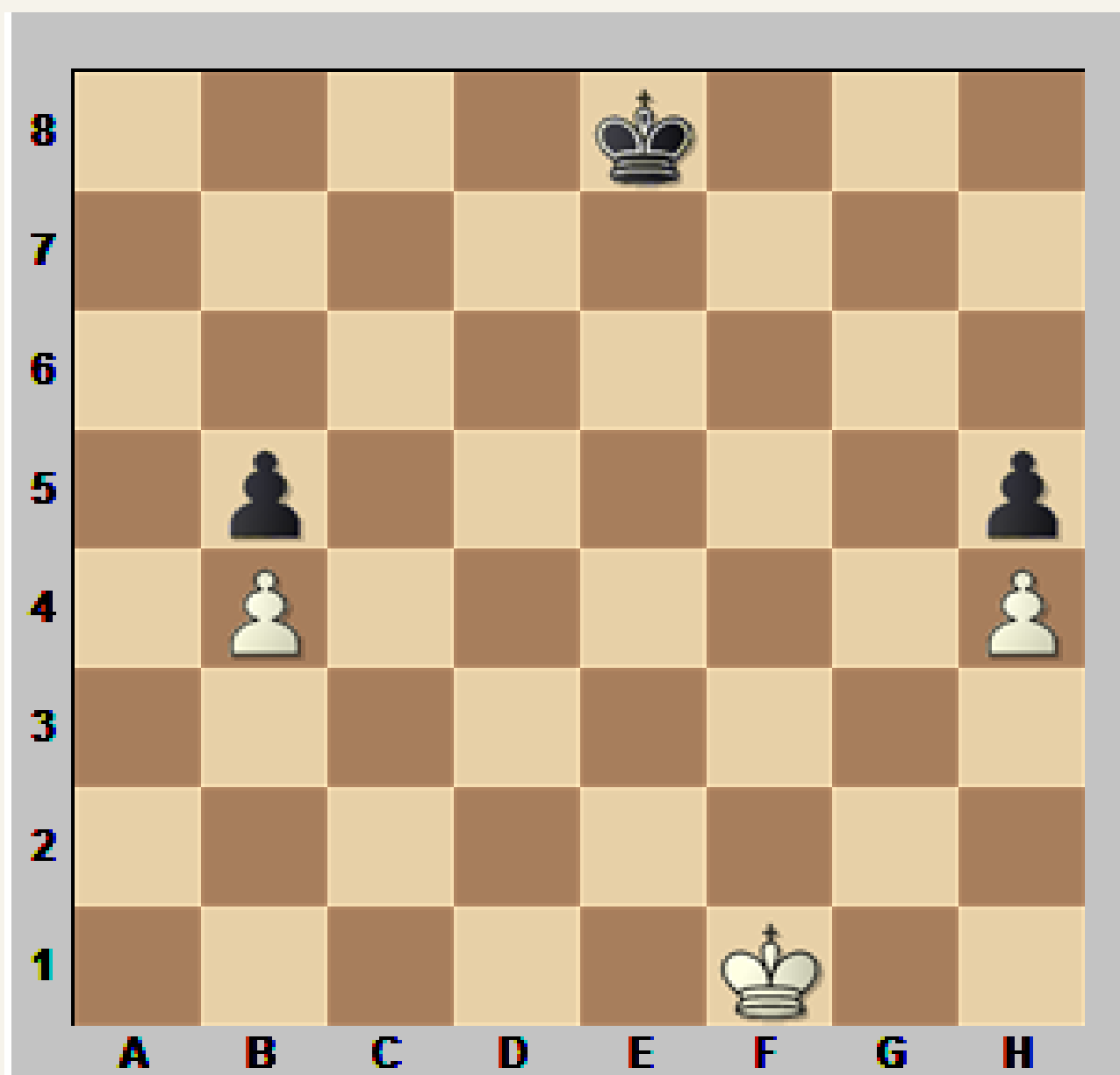
**1-0**



# Пешечные окончания с позиционным преимуществом

Пример заслуживает внимания, из-за активной позиции короля и дальней оппозиции.

## Позиция 12. Дальняя оппозиция



### 1. Крe2!

(После грубой ошибки 1. Крe1?? Черные выигрывают. 1...Крe7 2. Крd2 Крd6 3. Крe3 Крe5 4. Крd3 Крd5 5. Крe3 (5. Крс3 Крe4-+) 5...Крс4-+)

1...Крf8 2. Крd3! 'Обход'

2...Крe7 3. Крe3! Дальняя оппозиция

3...Крe6 4. Крe4 Оппозиция

4...Крd6 5. Крd4! (5. Крf5? Крd5 6. Крg5 Крс4 7. Крxh5 Крxb4=)

5...Крс6 6. Крe5 Крс7 7. Крd5 Крd7 8. Крс5 Крс7 9. Крxb5

Крb7 10. Крс5 Крс7 (10...Кра6 11. Крс6! (После 11.Крd5 или 11.b5+ Белые только достигают ничьи, поскольку черный король достигнет поля f8 вовремя.) 11...Кра7 12. Крd5 Крb6 13. Крe5+-)

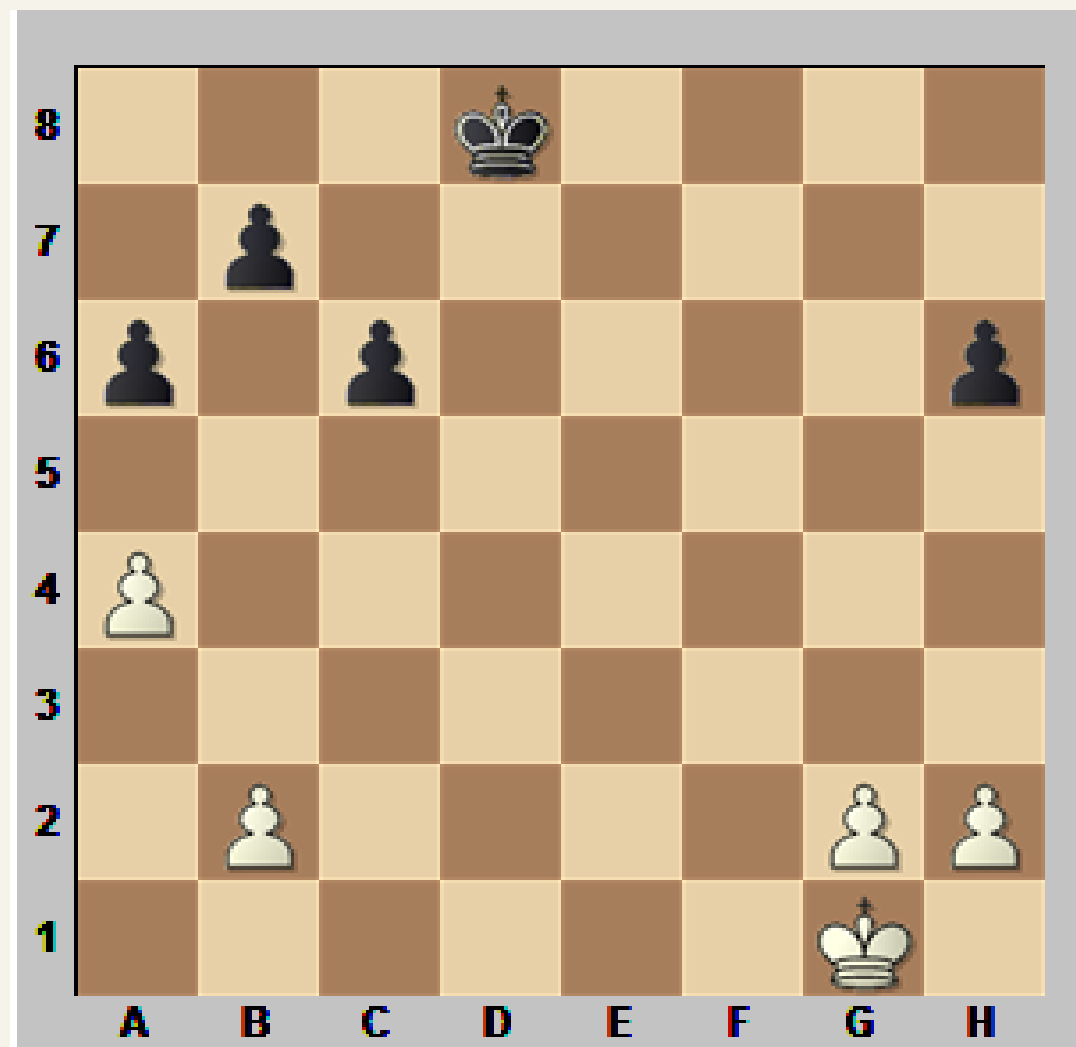
11. Крd5 Крb6 12. Крe5 Черные не смогут достигнуть поля f8 вовремя.

1-0

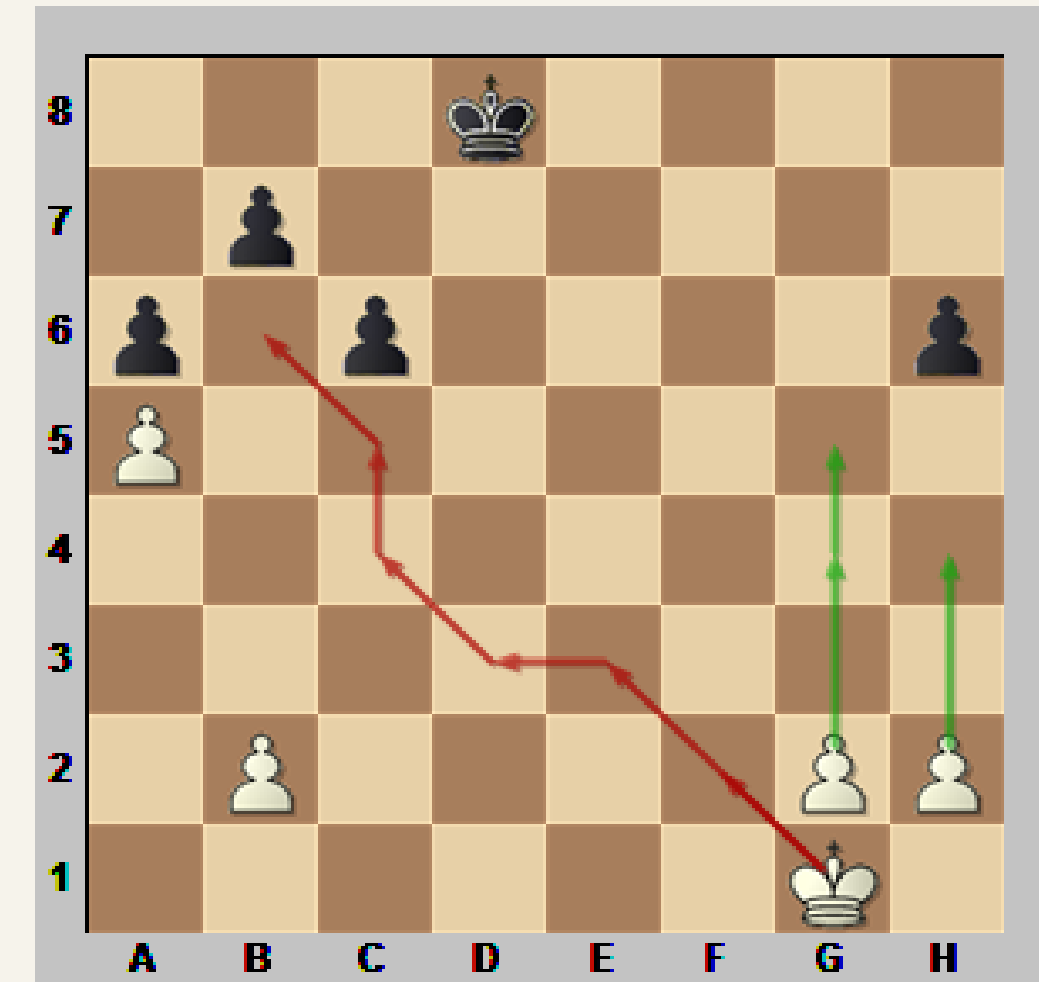
# Зафиксированные пешки

Свобода движения для пешек также важна. Пешечное большинство ничего не стоит, если оно заблокировано.

## Позиция 13.



Оба игрока имеют большинство пешек на противоположных флангах. Однако, белые могут остановить продвижение черных пешек.  
**1. a5!** Держим пешки ферзевого фланга!



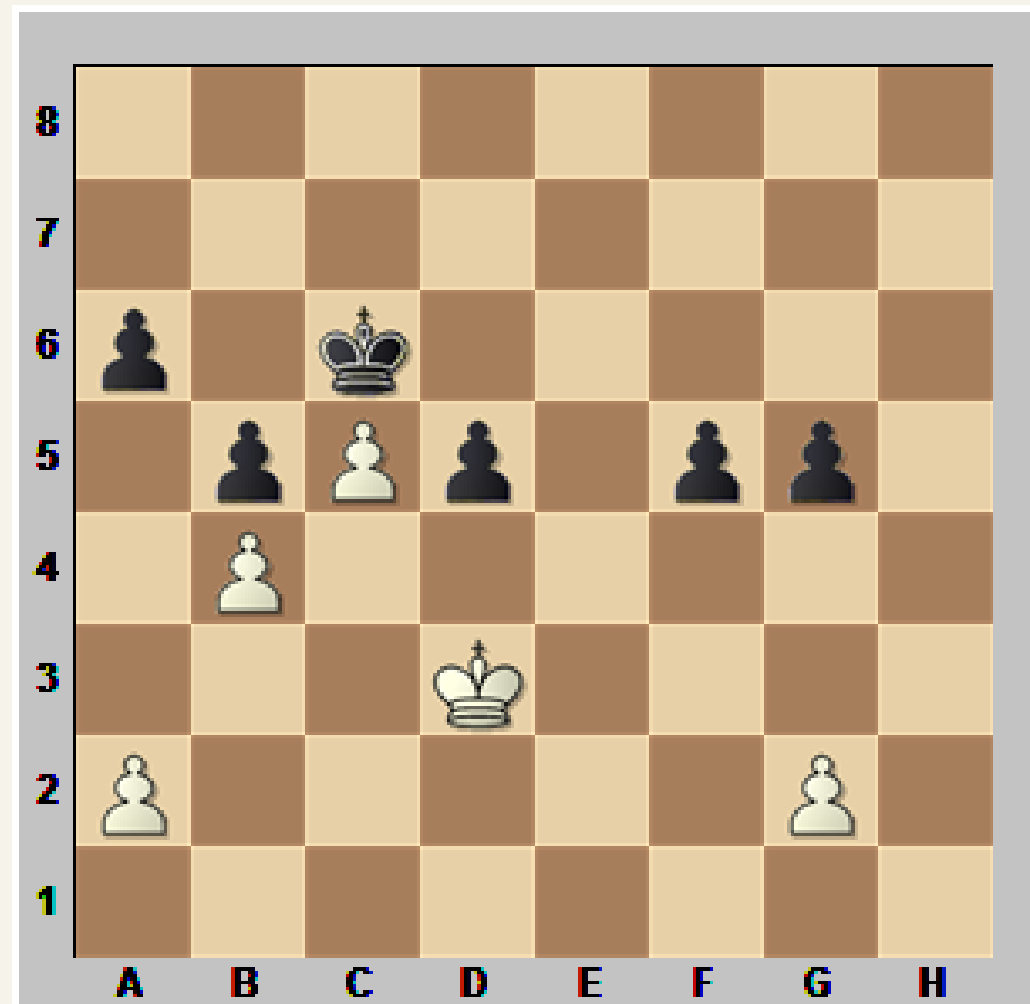
**1...Кре7** (Или 1...Крс7 2. g4 b6 3. axb6+ Крxb6 4. h4 Крс5 5. g5 hxcg5 6. h5! черный король не может достигнуть воображаемого квадрата.)  
**2. Кpf2 Кре6 3. g4 Кре5 4. Кре3 с5 5. b3 Кpd5 6. h4 Кре5 7. Кpd3 Кpf4 8. g5!** Сначала белые разменивают последняя черная пешку на королевском фланге, а затем собирают остающиеся черные пешки на ферзевом фланге. (8. Крс4? не побеждает. 8... Крxcg4 9. Крxc5 Крxc4 10. Крb6 Кpg4 11. Крxb7 h5 12. b4 h4 13. Крxa6 h3 14. b5 h2 15. b6 h1=Ф 16. b7=)  
**8...hxcg5 9. hxcg5 Крxcg5 10. Крс4 Кpf5 11. Крxc5 Кре5 12. Крb6** Все черные пешки будут собраны.

**1-0**

# Защищенная проходная пешка

Важное значение имеет защищенная проходная пешка, что продемонстрировано в следующей образцовой позиции.

## Позиция 14.



**1. Kpd4 f4 2. Kpe5 a5! 3. a3** (3. bxa5? Kpxc5=)  
**3...a4 4. Kpf5 d4** Эта пешка не может быть поддержана собственным королем.  
**5. Kpe4 d3** С помощью жертвы пешки черный король становится активной фигурой.

**6. Kpxd3 Kpd5 7. g3!** Единственный ход, который приводит к успеху. (7. Kpe2 g4! 8. Kpd3 Kpe5 9. c6 Kpd6 10. Kpe4 Kpxc6 11. Kpxf4 Kpd5 12. Kpxg4 Kpc4 Белые должны перестать думать, что победа возможна.)

**7...fxg3** Нет лучшего хода.

(7...f3 8. g4+-)

(7...Kpe5 8. gxf4+ gxf4 9. Kpe2 Kpd5 10. Kpf3 Kpe5 11. c6 Kpd6 12. Kpxf4 Kpxc6 13. Kpe5+-)

**8. Kpe2 Kpe5** (8...g4 9. Kpf1 Kpe5 10. Kpg2+-)

**9. Kpf3 Kpe6 10. Kpxg3 Kpf5 11. Kpf3** (11. c6?? Этот ход был бы опрометчив. Kpe6 12. Kpg4 Kpd6 13. Kpxg5 Kpxc6 14. Kpf5 Kpd5-+ У белого короля нет способа обойти своего конкурента.)

**11...Kpe5 12. Kpg4 Kpf6 13. c6** На данном этапе отвлечение черного короля ведет к победе.

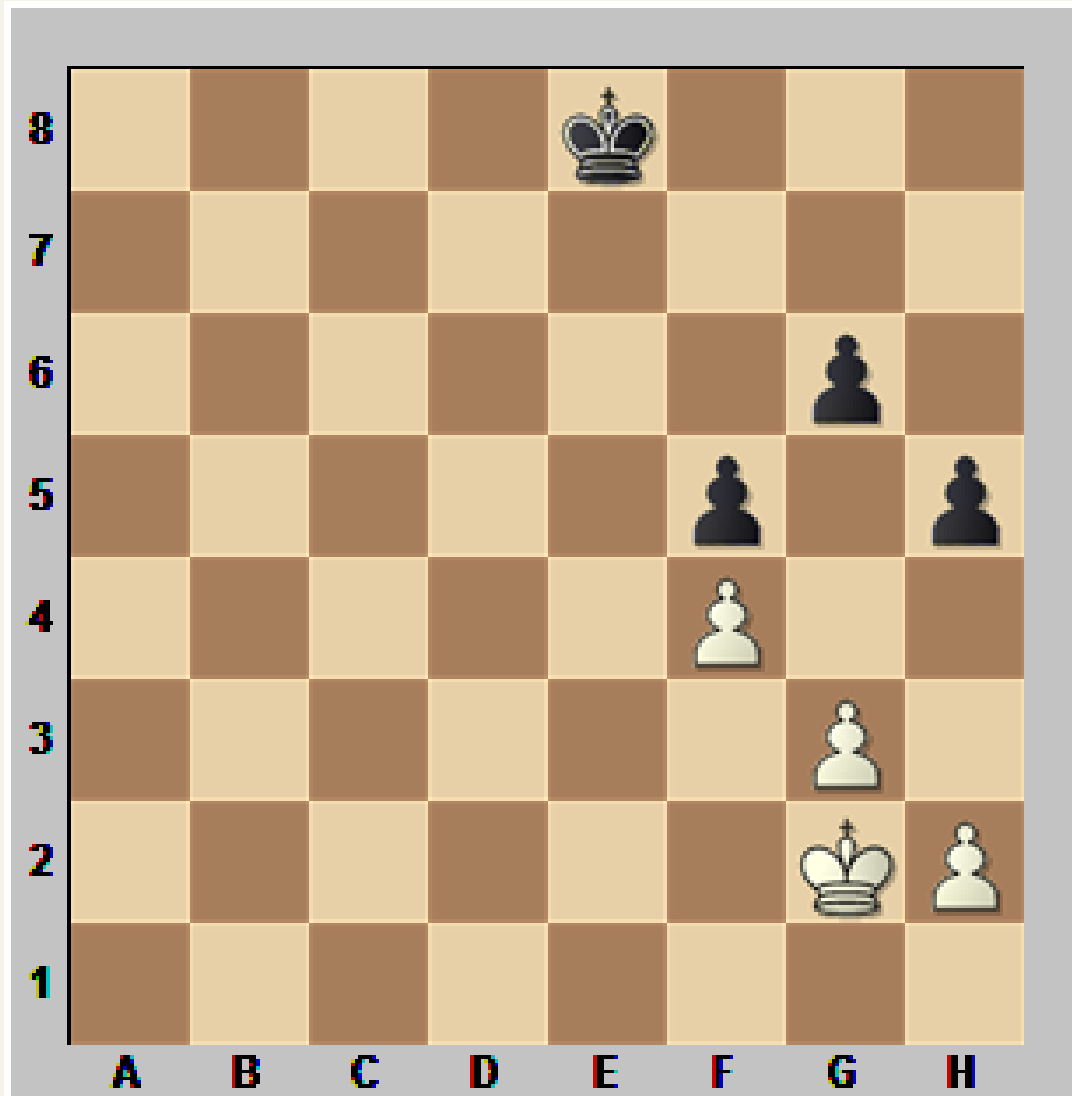
**13...Kpe6 14. Kpxg5 Kpd6 15. Kpf5 Kpxc6 16. Kpe6**

**1-0**

## Запасной темп

Другое преимущество – запасной темп. Эта особенность определяет стратегию в следующей позиции.

### Позиция 15.



Две особенности позиции позволяют победить белым:

1. Белые могут еще перемещать свою пешку **h**, и у них поэтому есть два запасных темпа для овладения оппозицией в случае, если появиться ситуация с цугцвангом.

2. Король белых встанет на 4-ю горизонталь, тогда как Черный король только достигнет 6-ой горизонтали.

**1. Kpf3 Кре7 2. Кре3** Борьба короля за пространство – это принципиально, чтобы иметь запасной темп для овладения оппозицией посредством ходов h2-h3 или h2-h4. Кре6 (2...Kpf6 3. Kpd4 g5 4. h4 gxh4 (4...g4 5. Kpd5 Kpg7 6. Кре5 Kpg6 7. Кре6+- Все черные пешки исчезнут.) 5. gxh4 Кре6 6. Kpc5 Кре7 7. Kpd5 Kpf6 8. Kpd6+- Черные не могут остановить проникновение белого короля.)

**3. Kpd4 Kpd6 4. h3! Кре6 5. Kpc5 Кре7 6. Kpc6!** Единственный способ сдержать черного короля. (6. Kpd5 Kpd7 7. Кре5 Кре7 8. h4 Kpf7 9. Kpd6 Kpf6 1/2-1/2)

**6...Кре6 7. h4!** Запасной темп для получения оппозиции позволяет Белые победить.

**7...Кре7 8. Kpc7!** (8. Kpd5? Kpd7=) **8...Кре6 9. Kpd8! Kpf7** (9...Kpd5 Эта контратака не стоит усилия. 10. Кре7 Кре4 11. Kpf6 Kpf3 12. Kpxg6 Kpxg3 13. Kpg5!+-)

**10. Kpd7 Kpf6 11. Кре8** Черные больше не могут предотвратить вторжение белого короля.



Тактические приемы и комбинации  
в партиях юных шахматистов 2-3 года обучения  
подросткового клуба «Факел»  
г. Рязань





# Найди лучший ход за белых



Задача 1



Задача 2

# Найди лучшее продолжение...



**Задача 3.** Найди лучшее продолжение за белых

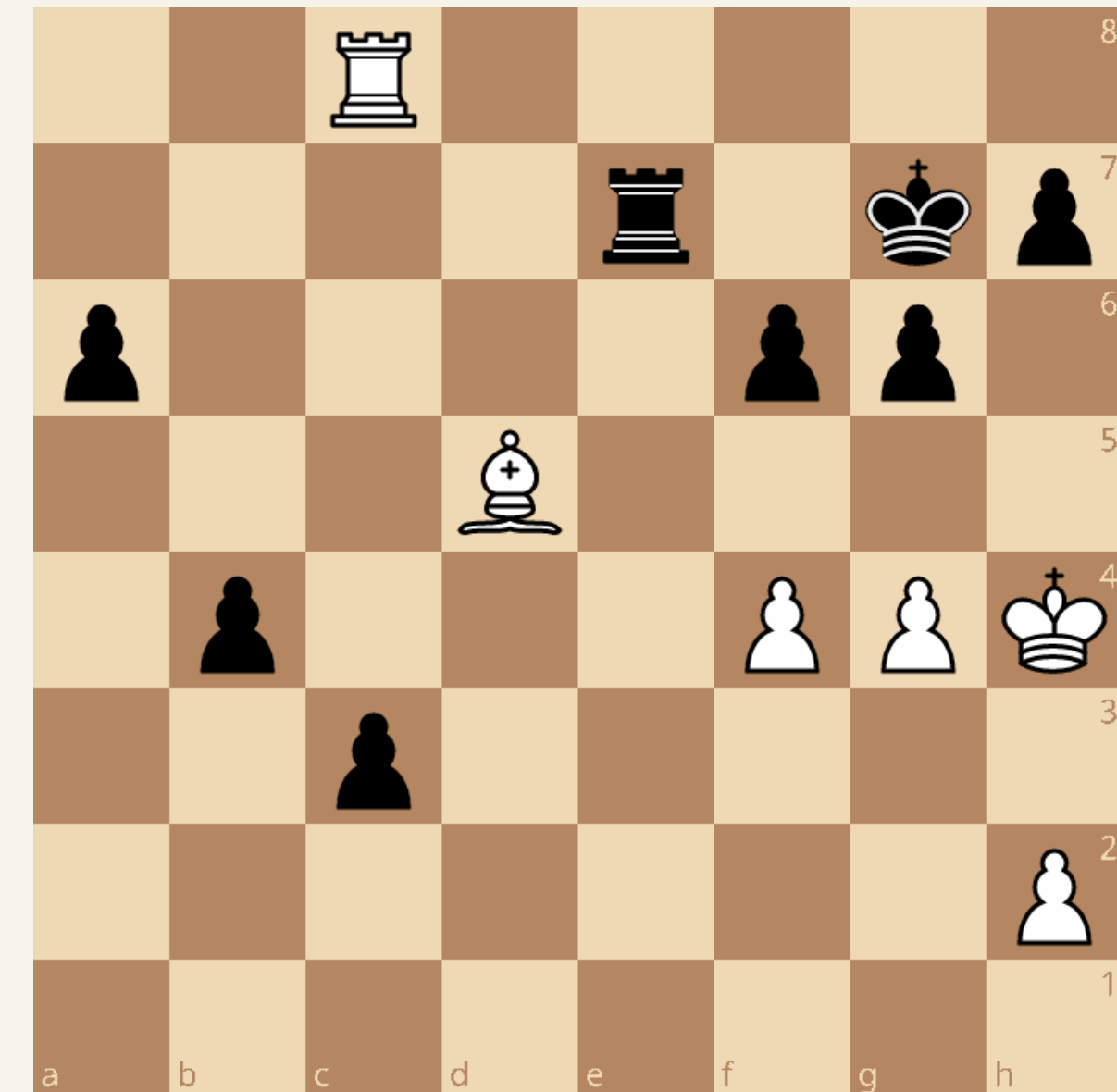


**Задача 4.** Найди лучшее продолжение за черных

# Найди лучшее решение...

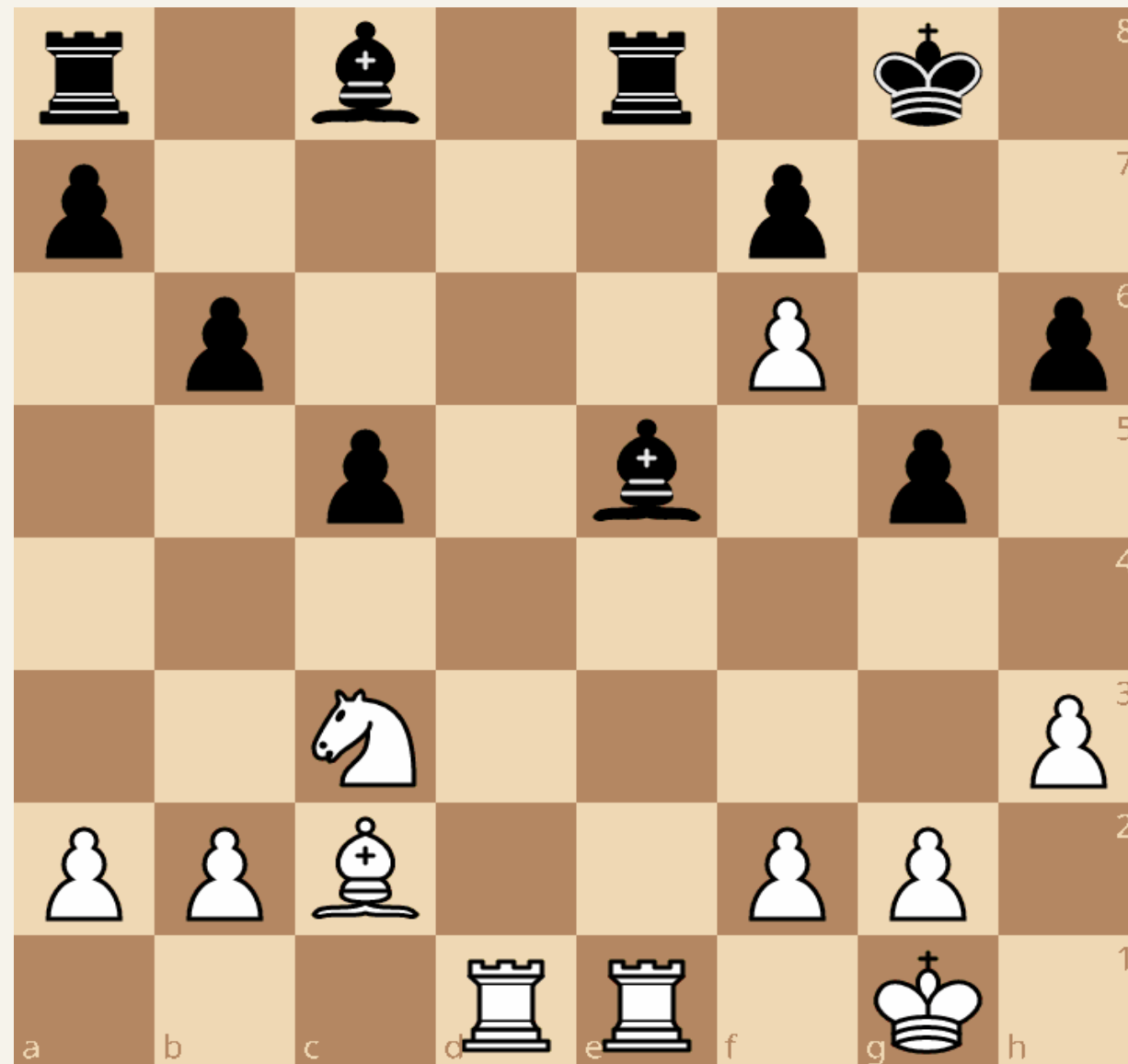


**Задача 5.** Найди лучшее продолжение за черных

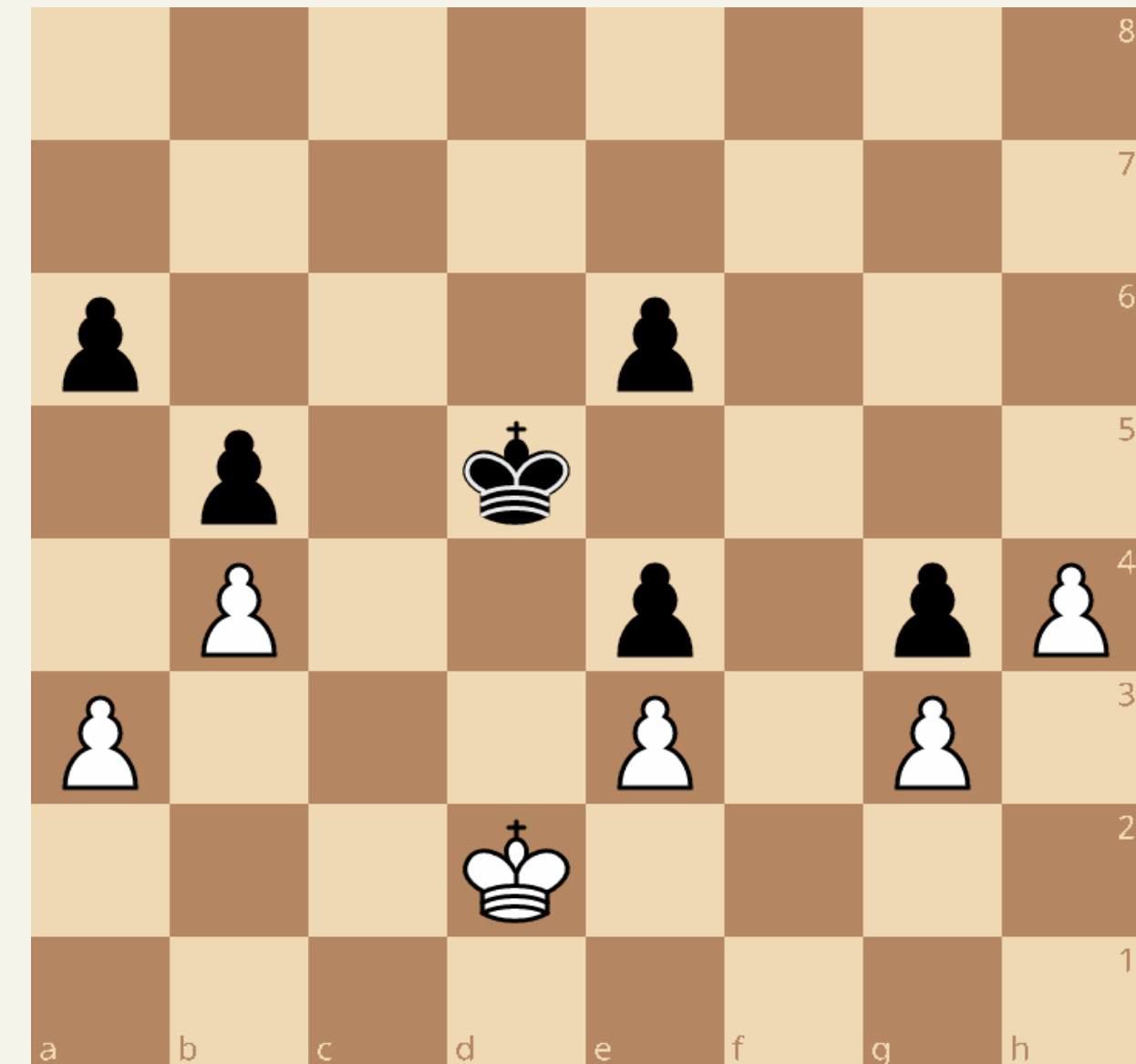


**Задача 6.** Найди лучшее продолжение за белых

# Найди лучшее решение...

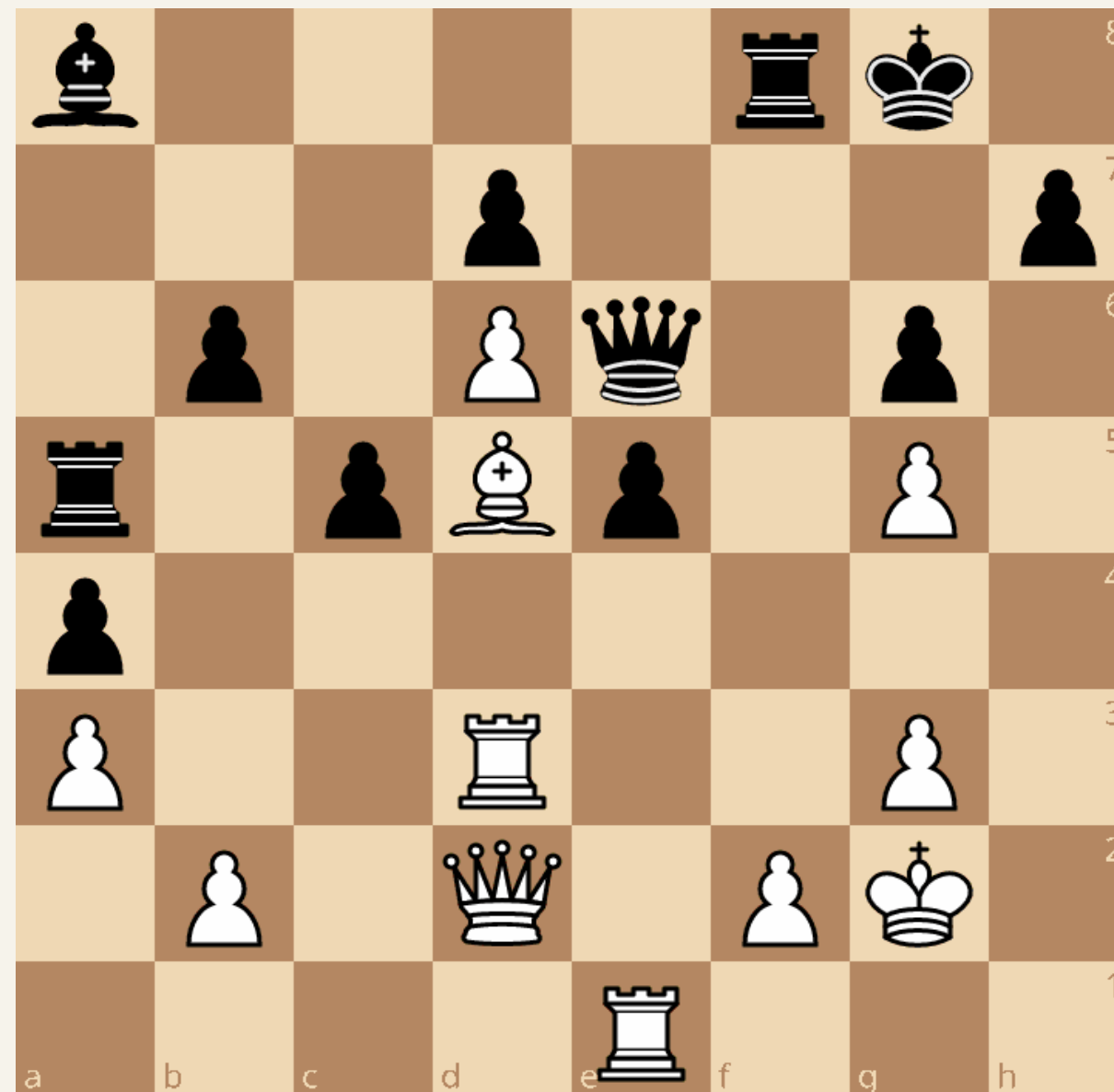


**Задача 7.** Найди лучший ход  
за белых

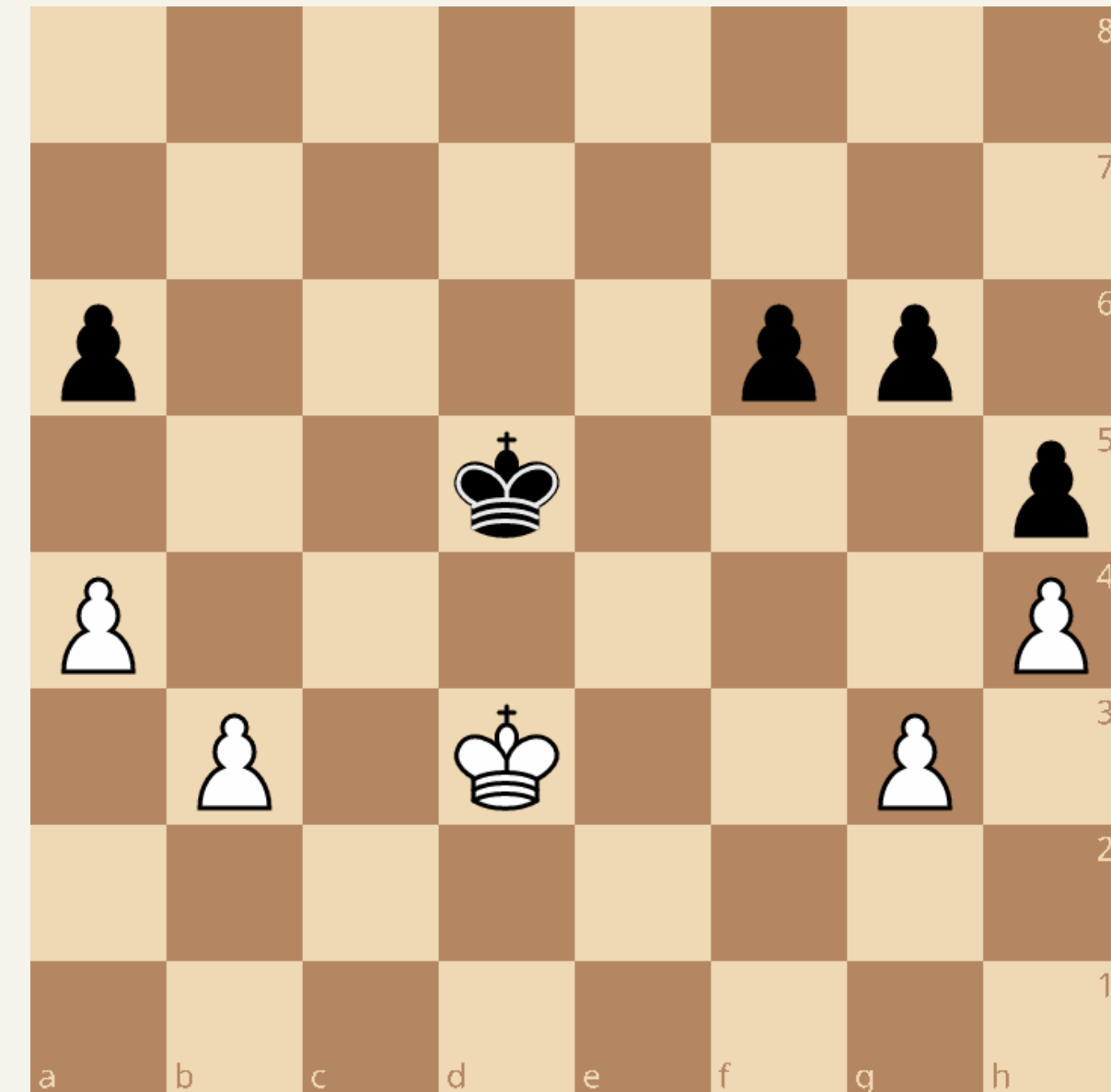


**Задача 8.** Найди лучшее  
продолжение за белых

# Найди лучшее решение...



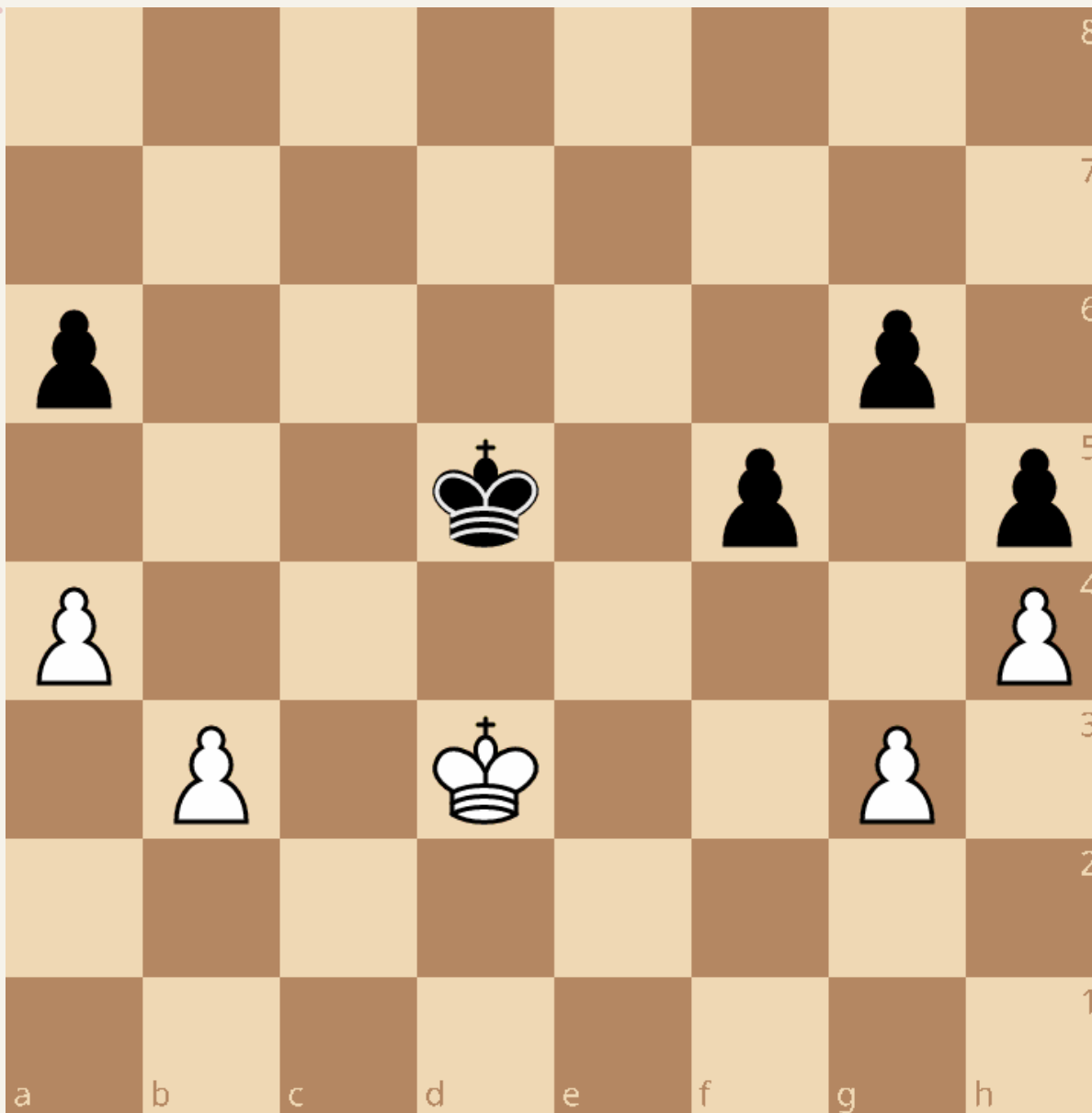
**Задача 9.** Найди лучший ход за черных



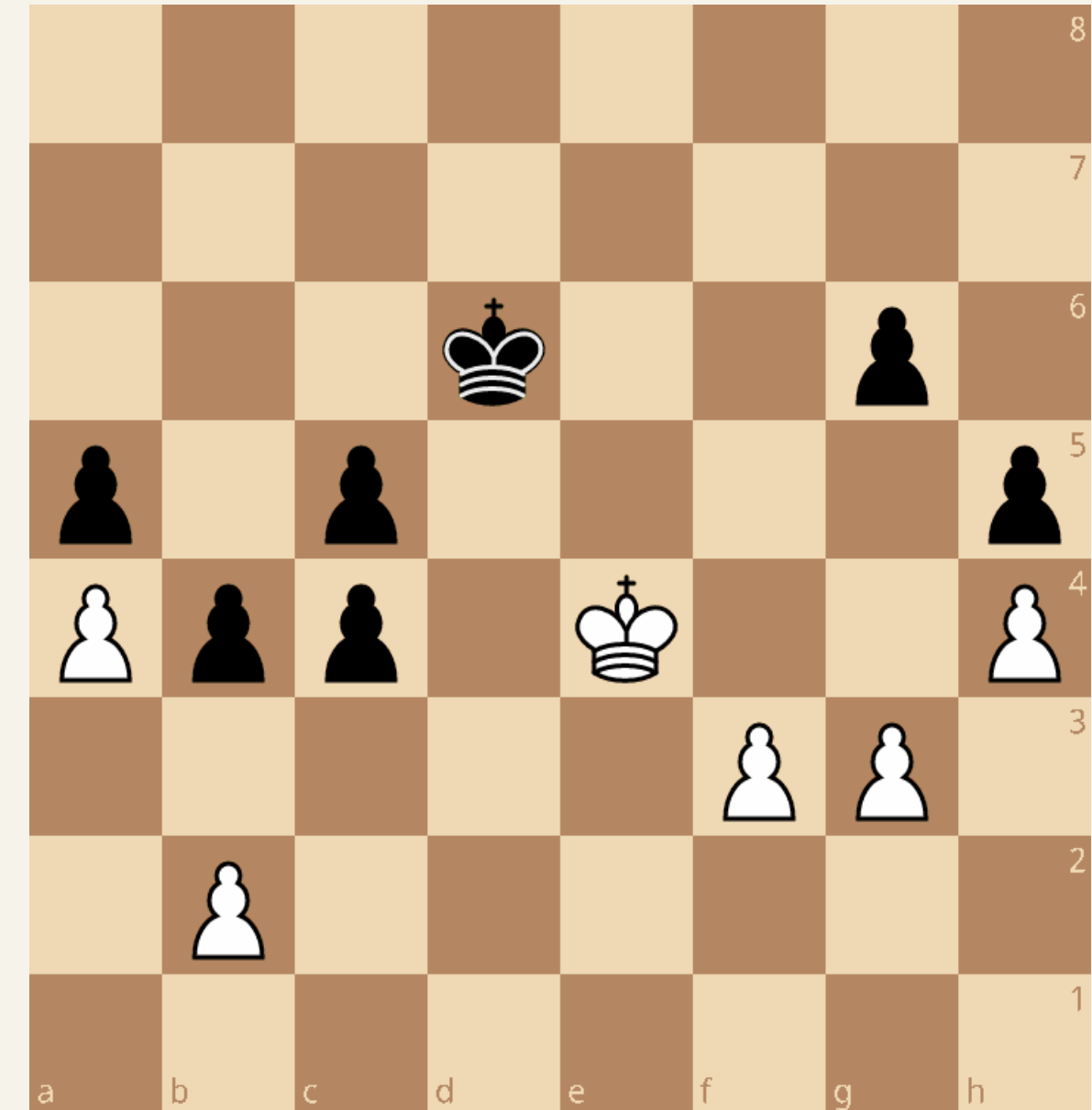
**Задача 10.** Ход черных. Как закончится партия?



# Найди лучшее решение...

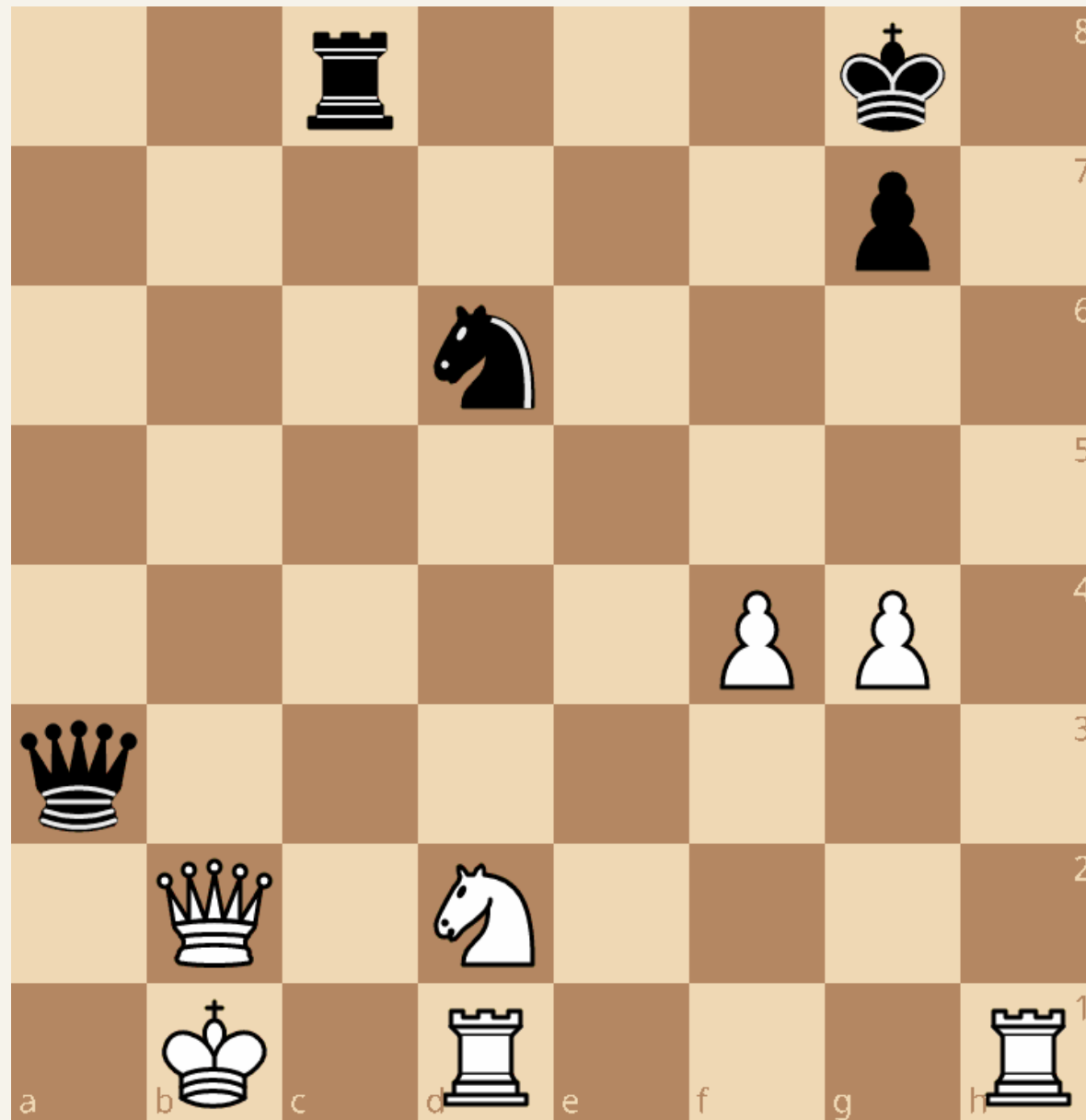


**Задача 11.** Ход белых. Найди план выигрыша

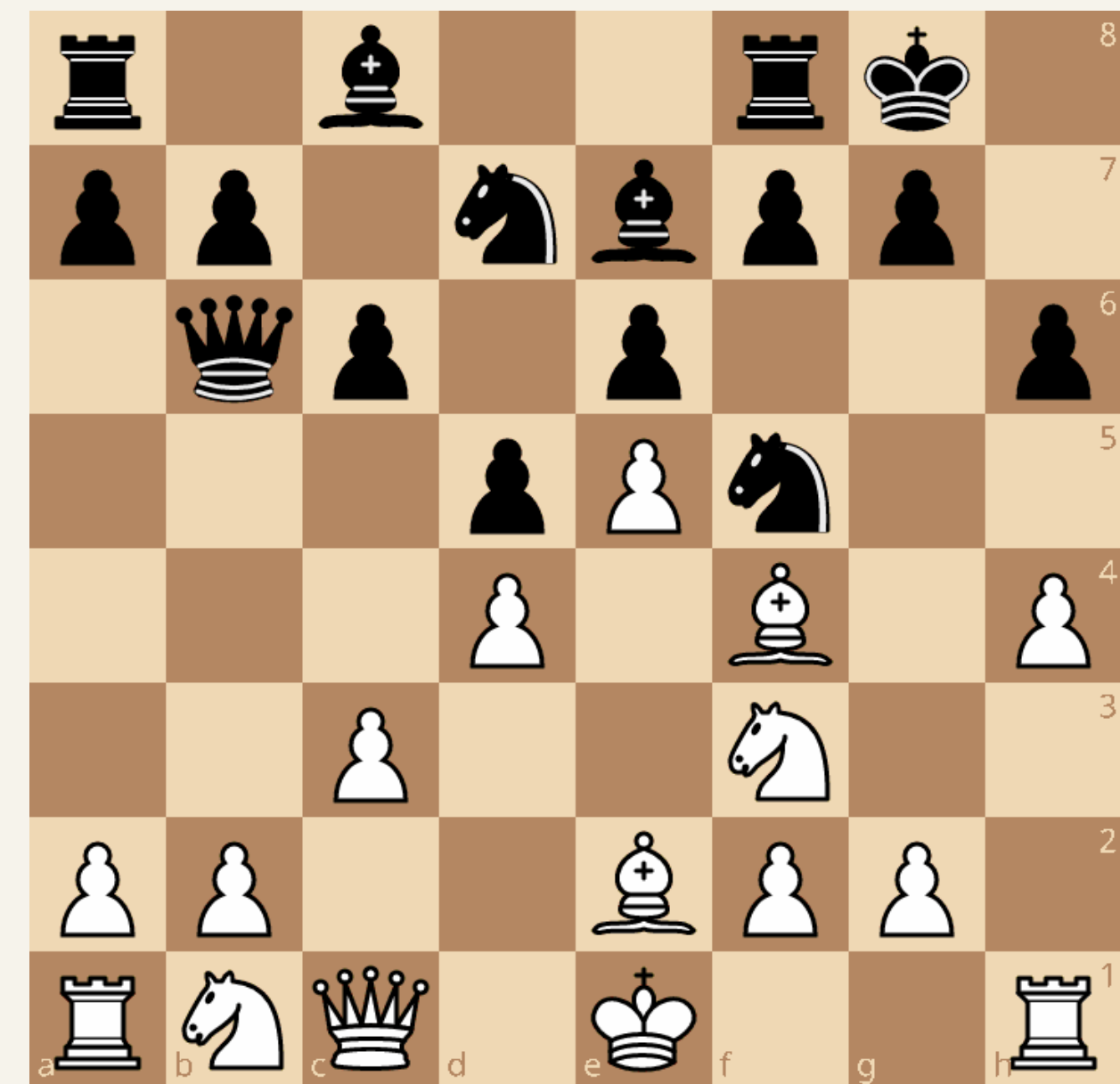


**Задача 12.** Найди лучшее продолжение за черных

# Найди лучшее решение...



**Задача 13.** Найди лучшее продолжение за черных



**Задача 14.** Найди лучший ход за белых

# Ответы

1. 1. Kf6#
2. 1. Kxe5
3. 1. K f7+ Kpg8 2. Ke5
4. 1. ... Cxh2 2. Kpxh2 Kg4+ 3. Kpg1 Фh4 4. Ле1 Фxf2+ 5. Kph1 Фh4+ 6. Kpg1 Фh2+ 7. Kpf1 Фh1+ 8. Kpe2 Фxg2#
5. 1. ... Лfxf4+ 2. exf Лxf4+
6. 1. Лg8 + Kph6 2. g5 fxg+ 3. fxg#
7. 1. Лxe5
8. 1. h5 Кре5 2. Крс3 Кpf5 3. Кpd4 Кpg5 4. Крс5
9. 1... c4
10. Черные выигрывают. 1... a5 2. Крс3 Крс5 3. b4 axb 4. Кpb3 g5
11. 1. b4 Кре5 2. Крс4 Кpd6 3. b5 a5 4. Кpd4 Кpd7 5. Крс5 и т.д.
12. 1. ...b3 2. Кре3 c3 4. bxc b2 5. Кpd2 b1Ф
13. 1. ... Фd3+ 2. Кра1 Ла8+ 3. Фа2+ Лха2+ 4. Крха2 Фc2+ с вечным шахом
14. 1. g4

Изучайте стратегию и тактику вида спорта шахматы.  
Желаем вам достойных соперников!



Воспитанник клуба «Факел» Богдан Батин сыграл с титулованным шахматистом Сергеем Карякиным две партии. Первую Богдан проиграл, а во второй гроссмейстер предложил ему ничью.

*«Богдан – большой молодец. У него уже первый юношеский разряд, а ему всего-то 9 лет. Конечно, талант нужно поддерживать. Впереди длительные тренировки, прежде, чем придут не только юношеские, но и взрослые успехи. Тренерам большое спасибо, потому что без них никуда», – поделился впечатлениями Сергей Карякин.*

Рязань, март 2025г.