

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



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

Внимание! Пешка – без буквы

Запись шахматных партий



Обозначения действий

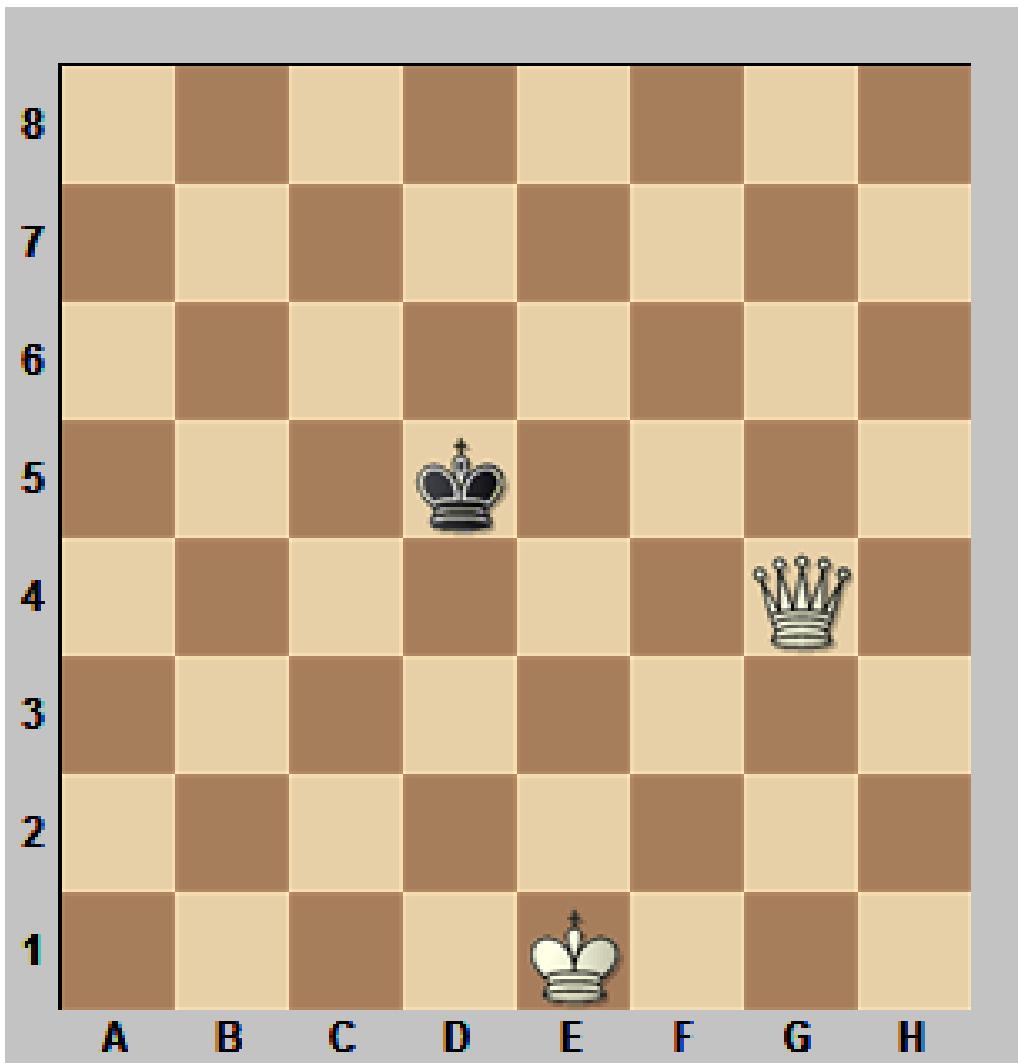
- Взятие какой-либо фигурой обозначается знаком **X**
- Шах обозначается знаком **+**
- Двойной шах знаком **++**
- Мат знаком **#**
- Рокировка в длинную сторону обозначается **0-0-0**
- Рокировка в короткую сторону знаком **0-0**

Базовые методы матования и пешечные окончания (для начинающих шахматистов)

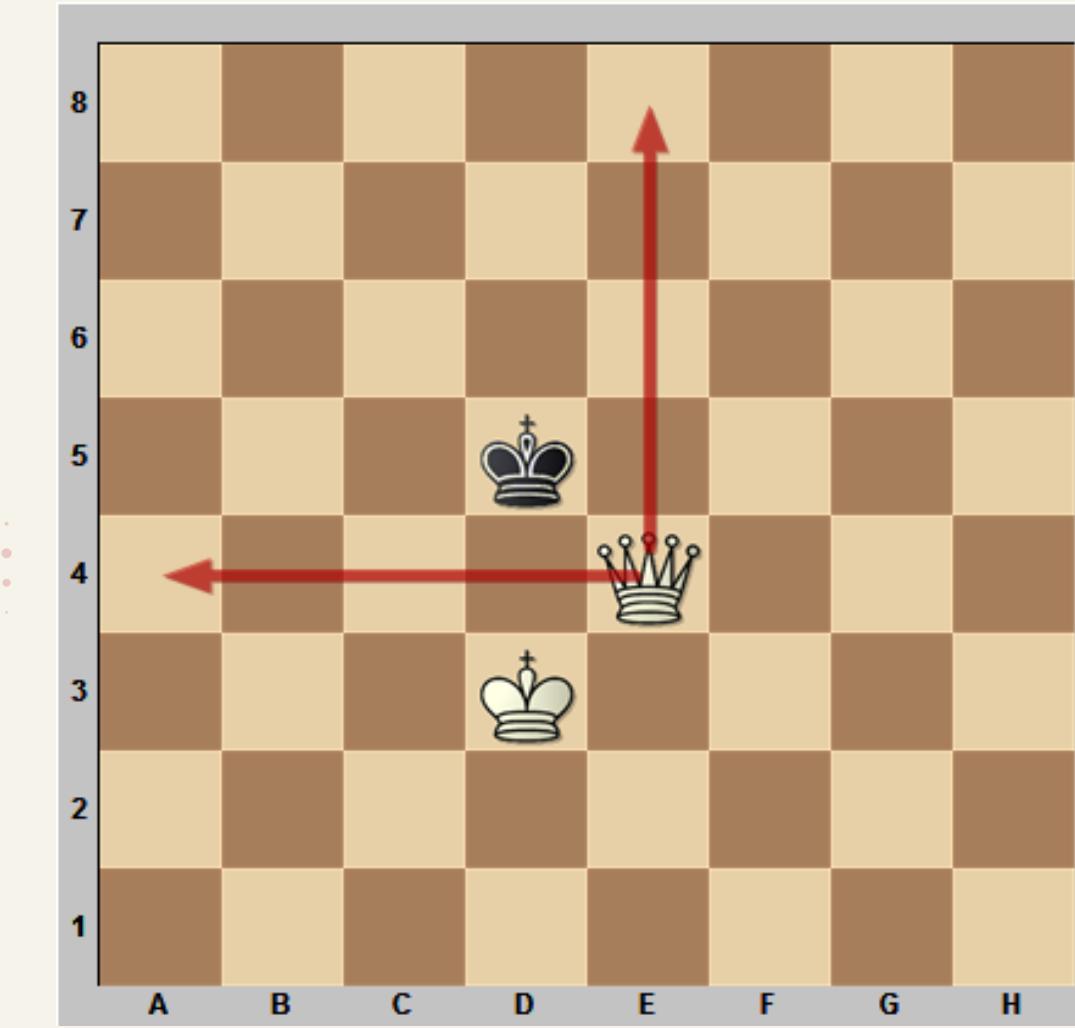


Базовые методы матования

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. Kpd2 Kpe5 2. Kpd3 Kpd5 3. Fe4+

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.

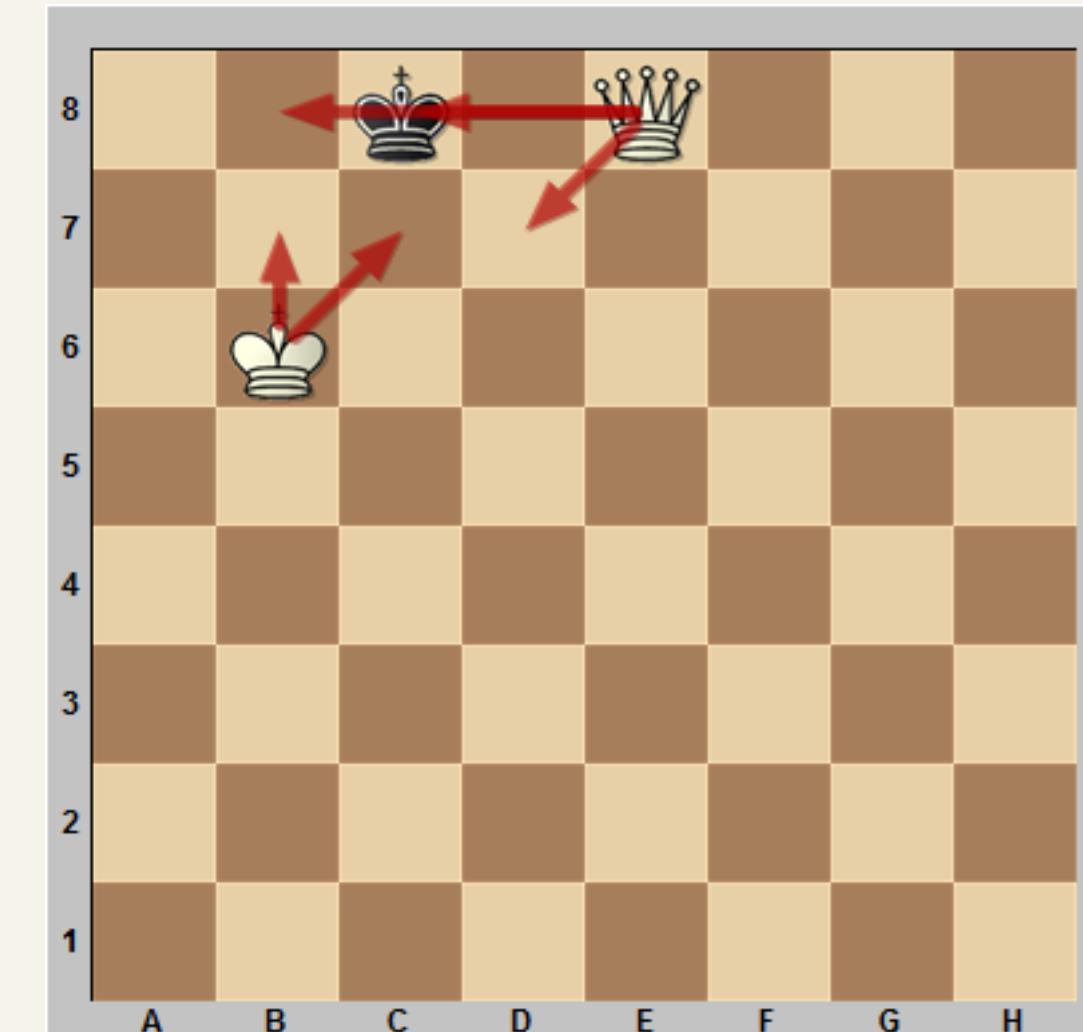
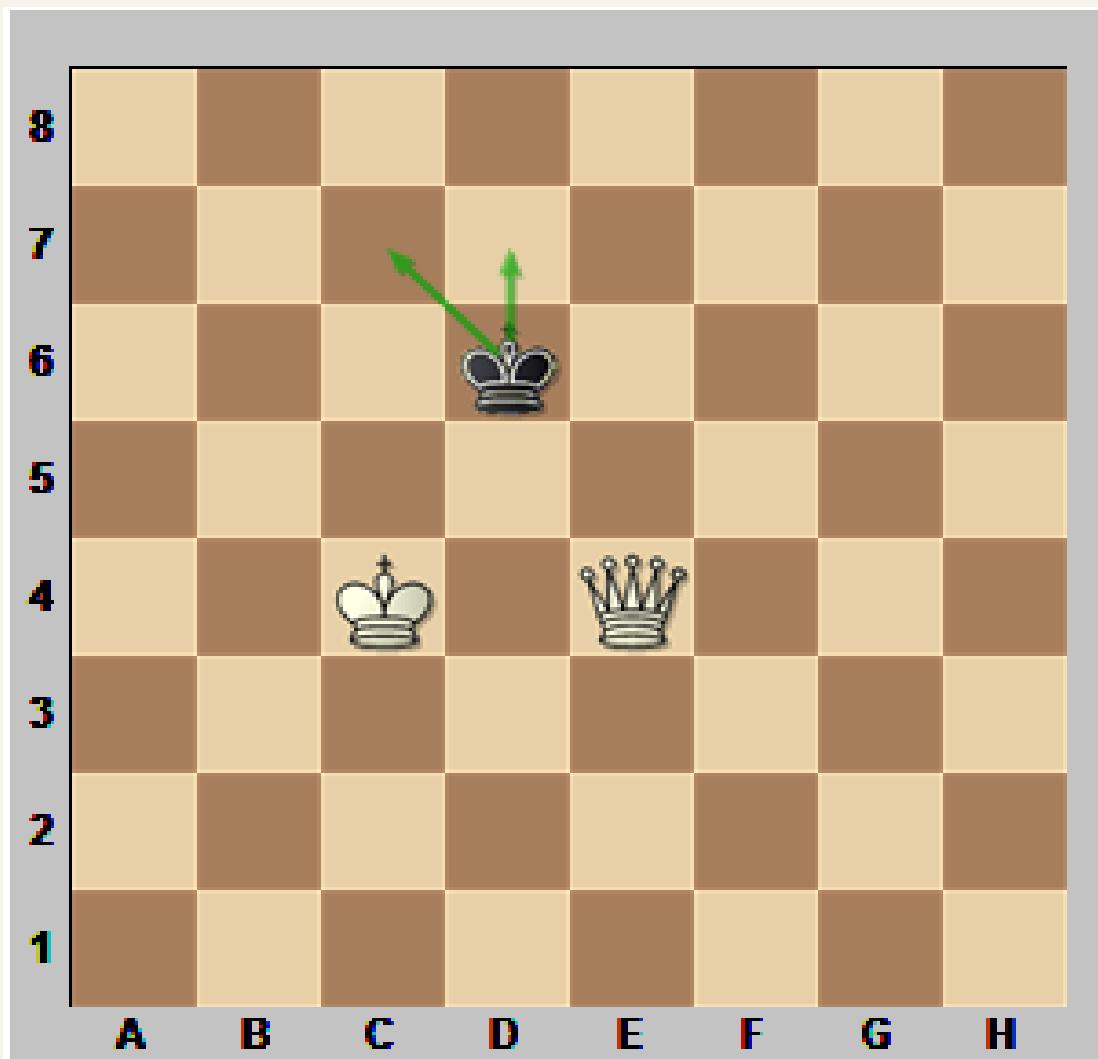
Позиция 1. Мат с помощью ферзя (окончание)

3...Крd6 (Или 3...Крс5 4. Фd4+ Крb5 5. Фc4+ Крb6 6. Крd4 Крb7 7. Крd5 Крb6 8. Фc5+ Крb7 9. Крd6 Кра6 10. Фb4 Кра7 11. Крс6 Кра6 12. Фb6# (12. Фa4#))

4. Крс4

Черный король может пойти только на поля, помеченные стрелками.

4...Крd7 5. Крс5 Крс7 6. Фe7+ Крb8 7. Крb6
Крс8 8. Фe8#

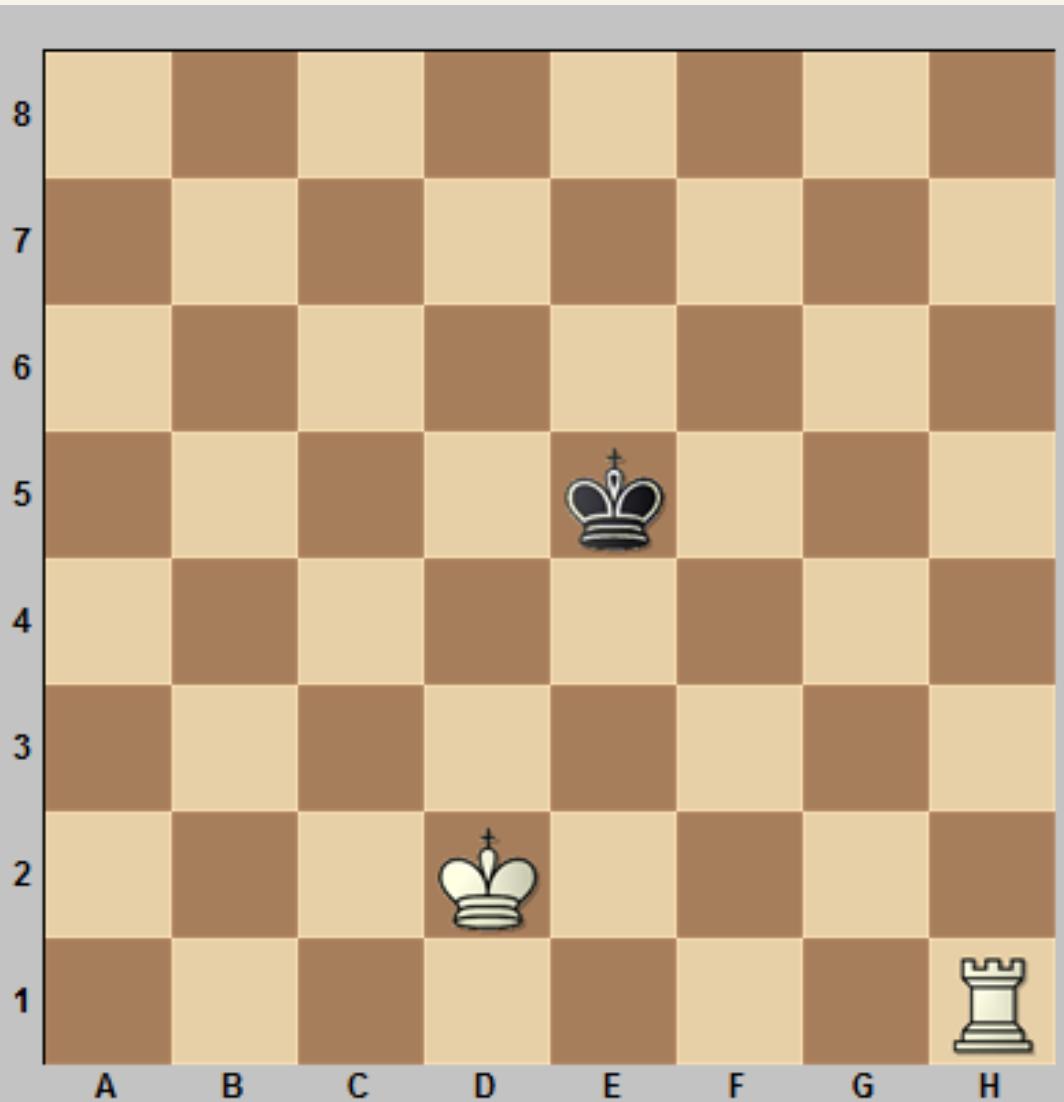


1-0

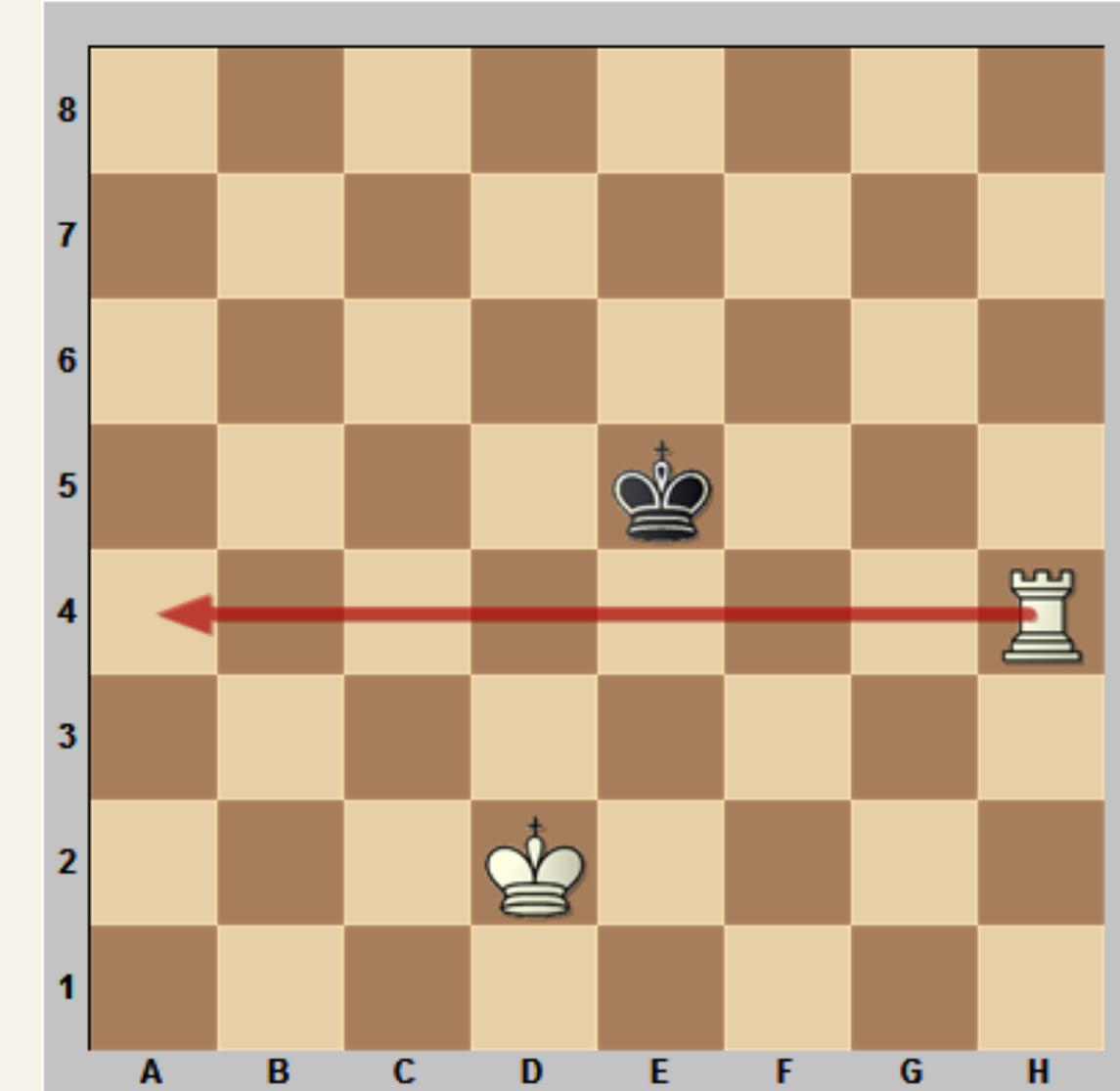
Базовые методы матования

Позиция 2.

Мат с помощью ладьи



1. Лh4



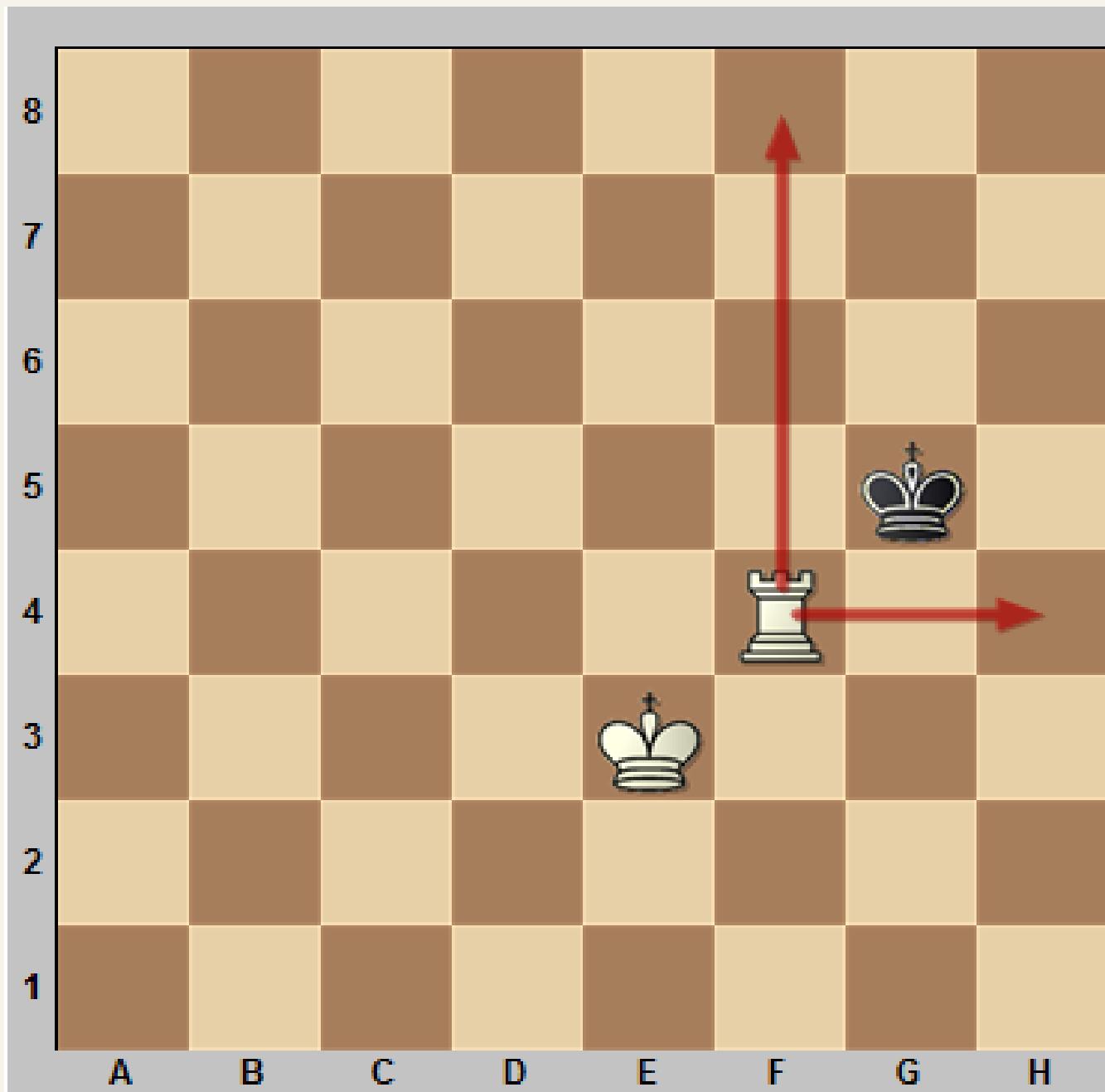
Этот ход уменьшает пространство для черного короля, поскольку ему не разрешают преодолеть демаркационную линию.

1...Крf5 2. Кре3

Теперь при поддержке белого короля осуществляется матование.

2...Кре5 (2...Крg5 3. Лf4

Позиция 2. Мат с помощью ладьи (окончание)



3...Крg6 4. Кре4 Крg5 5. Кре5 Крg6
6. Лf5 Крg7 7. Лf6 Крg8 8. Кpf5 Крg7
9. Крg5 Крg8 10. Крg6 Крh8 11.
Лf8#)

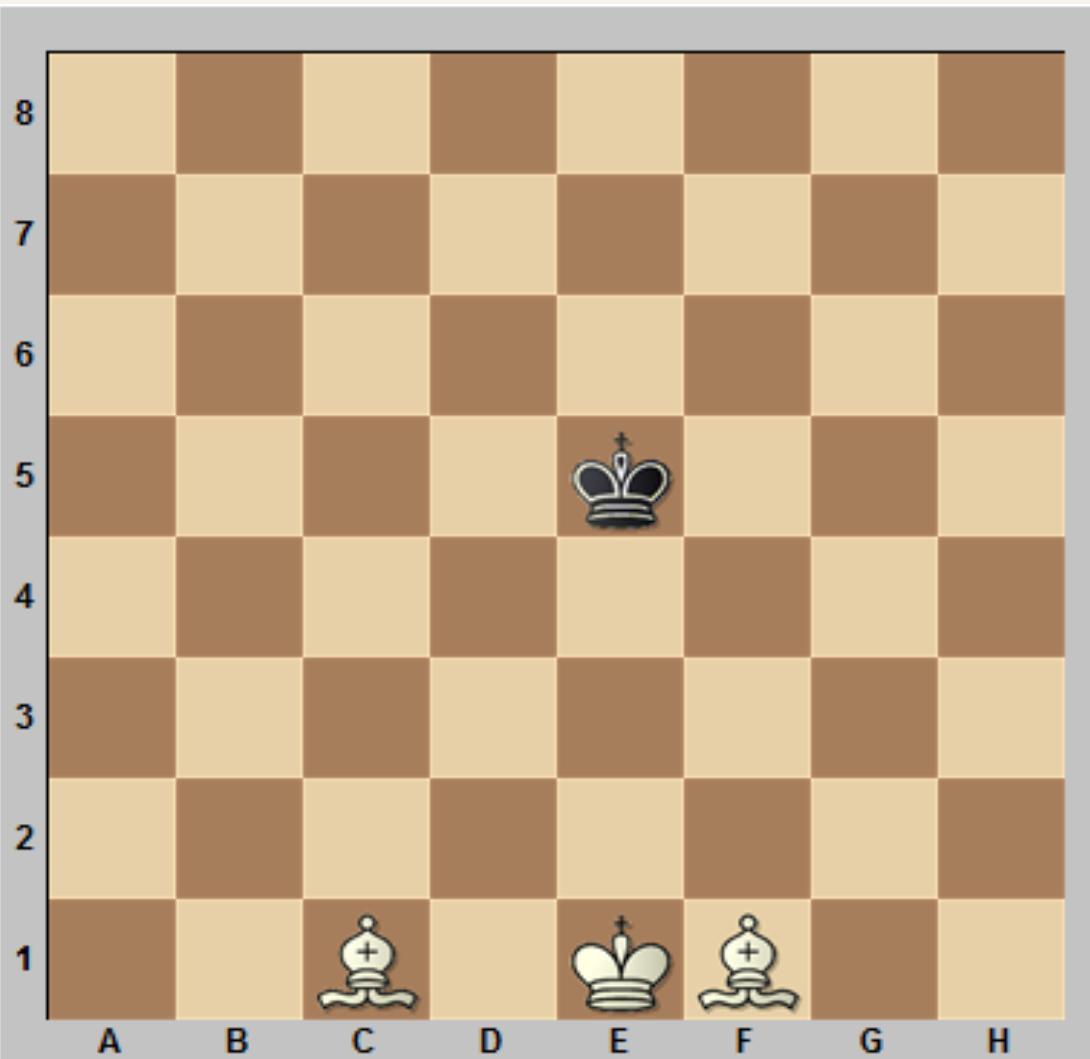
3. Лh5+ Кре6 4. Кре4 Крd6 5. Ле5
Крс6 6. Лd5 Крb6 7. Крd4 Крс6 8.
Крс4 Крb6 9. Лс5 Кра6 10. Лb5 Кра7
11. Крс5 Кра6 12. Крс6 Кра7 13.
Ла5+ Крb8 14. Лa6 Выжидательный
ход

14...Крс8 15. Лa8#

1-0

Базовые методы матования

Позиция 3. Мат с помощью двух слонов



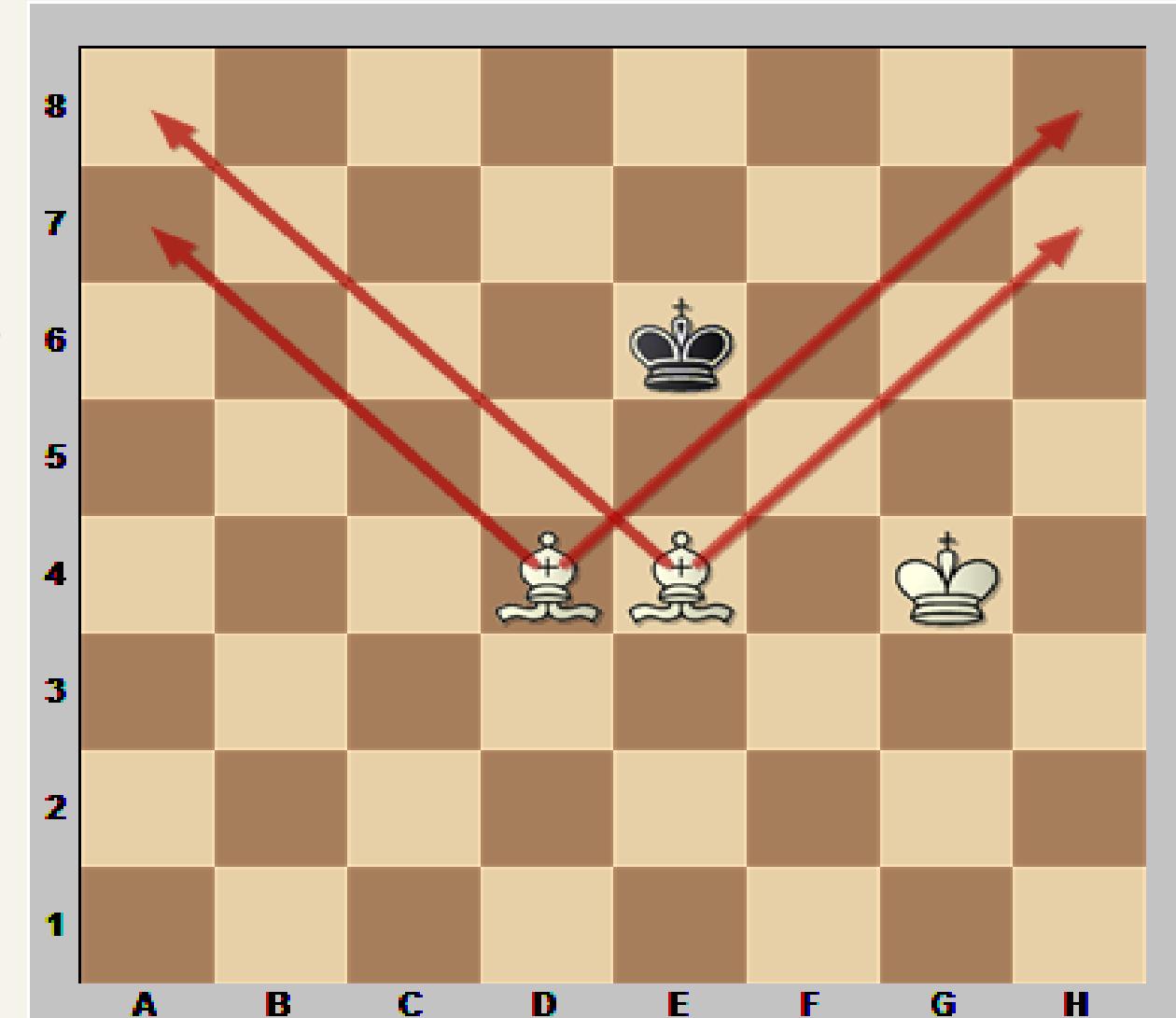
1. Сe3 Кре4 2. Кре2 Кре5 3. Сg2

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

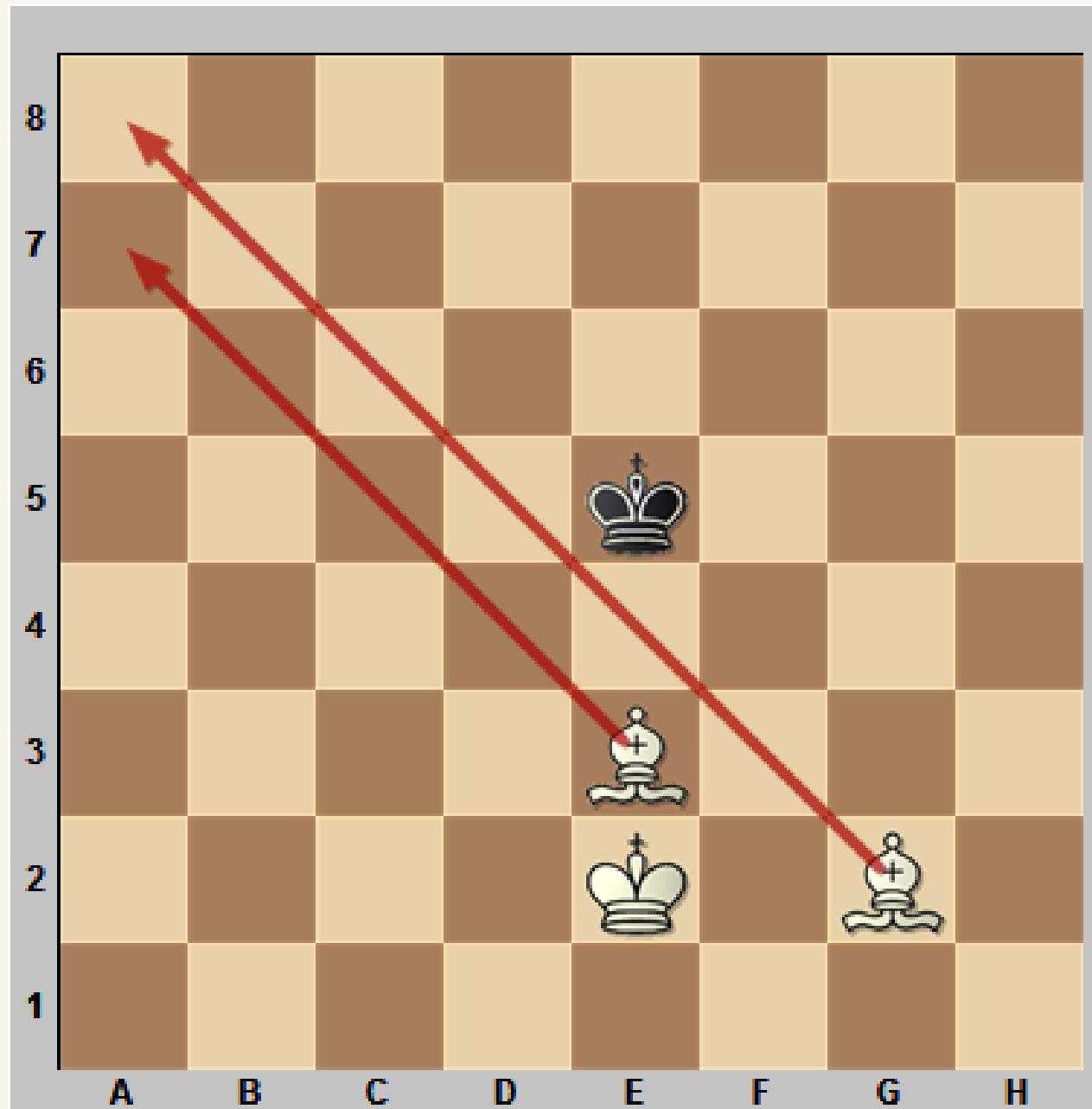
3...Кpf5 4. Крf3 Кре5 5. Крg4

Все базовые способы матования требуют помощи Короля.

5...Кpf6 6. Cd4+ Кре6 7. Ce4



Позиция 3. Мат с помощью двух слонов (окончание)

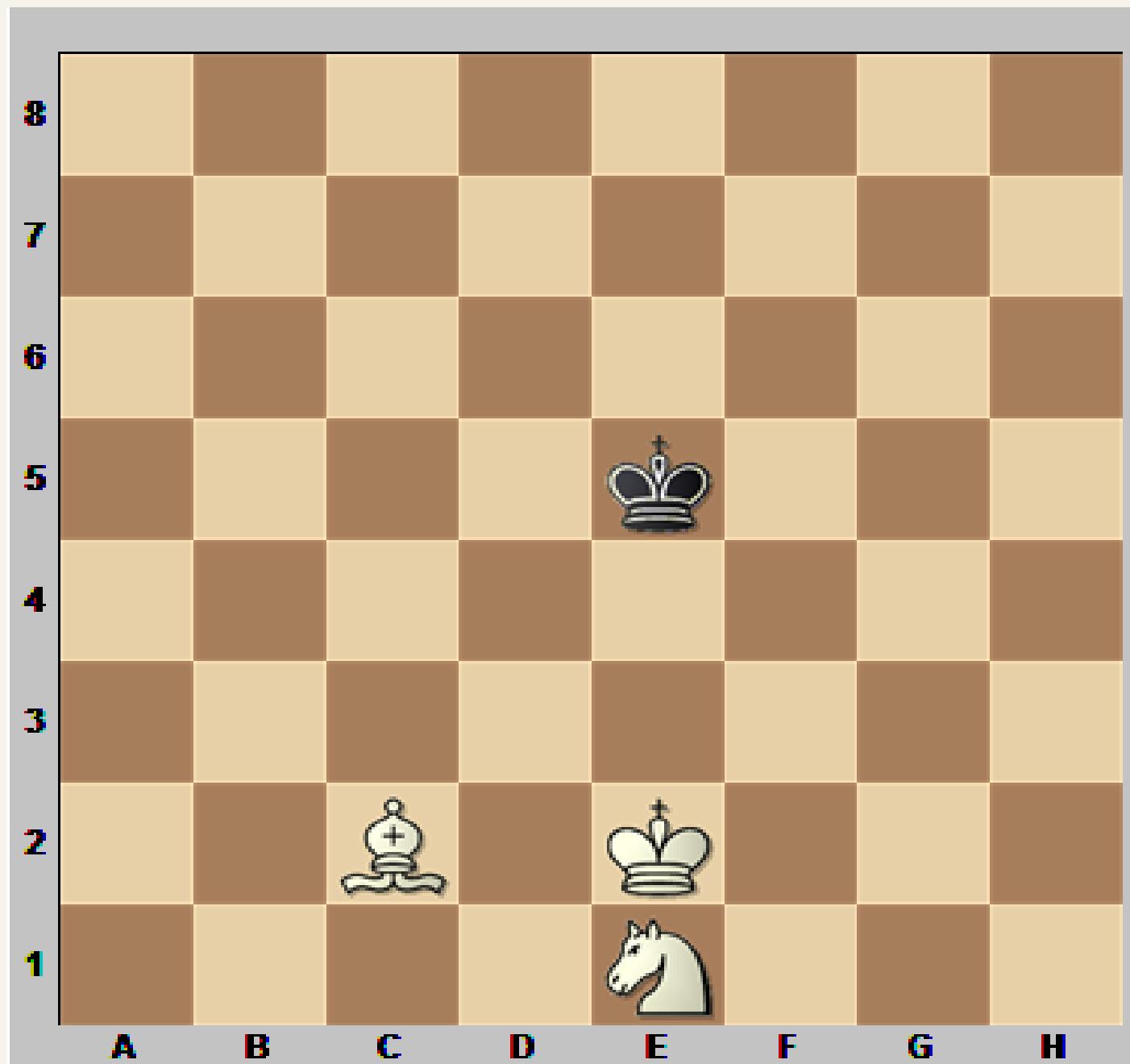


7...Крd6 8. Крf5 Крd7 9. Сс5 Крc7
10. Кре6 Крb8 На этой стадии
белые должны играть внимательно.
11. Сb6 (11. Крd7?? Пат!)
11...Крc8 12. Крd6 Крb8 13. Крc6
Крc8 14. Cf5+ Крb8 15. Сс5 Кра8
16. Крb6 Крb8 17. Cd6+ Кра8 18.
Сe4#

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 кциальному углу, который в данном случае будет белым, так как у белых белопольный слон.



**1. Кре3 Крd5 2. Сe4+ Крс5 3. Kd3+ Крd6 4. Kpd4
Кре6 5. Kf4+ Крf6 6. Kpd5**

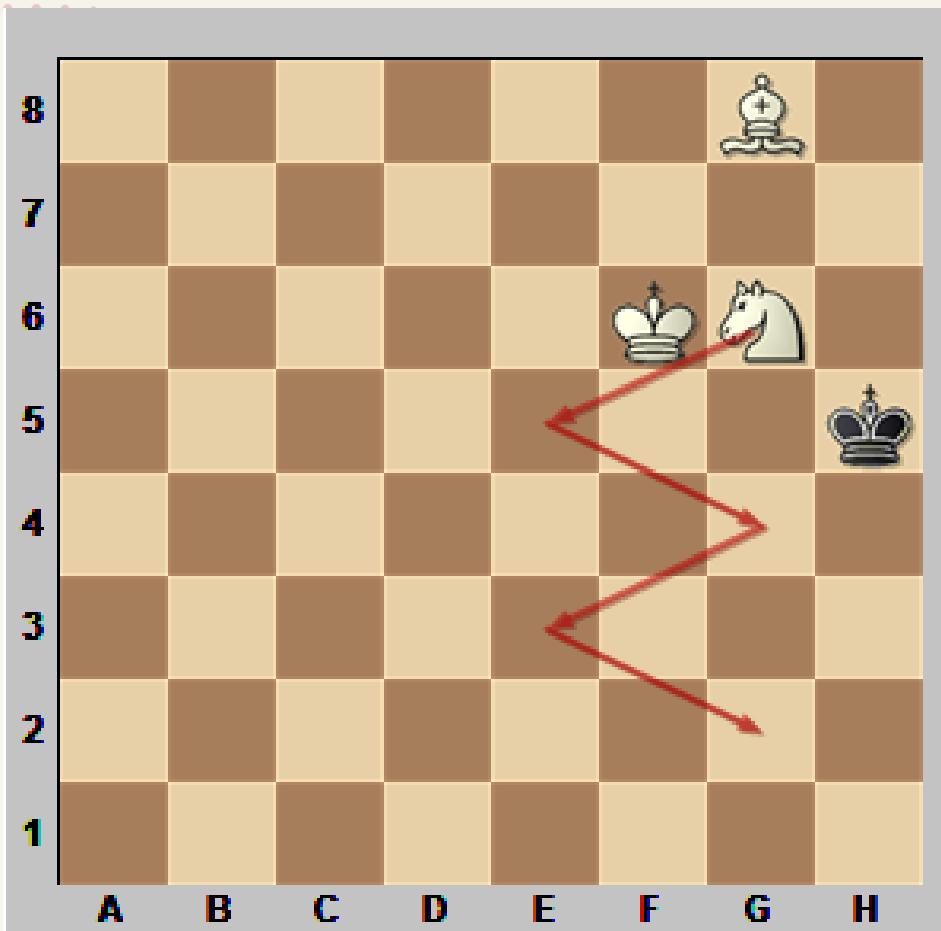
Первые ходы не так важны, так как белые выстраивают свои фигуры вокруг черного короля и вынуждают его отойти к краю доски.

**6...Крg5 7. Кре5 Крh6 8. Kg6 (8. Kpf6?? Пат -
ничья.) 8...Крg7 9. Кре6 Крg8 10. Kpf6 Крh7 11.
Cd5**

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

11...Крh6 12. Сg8 Крh5

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



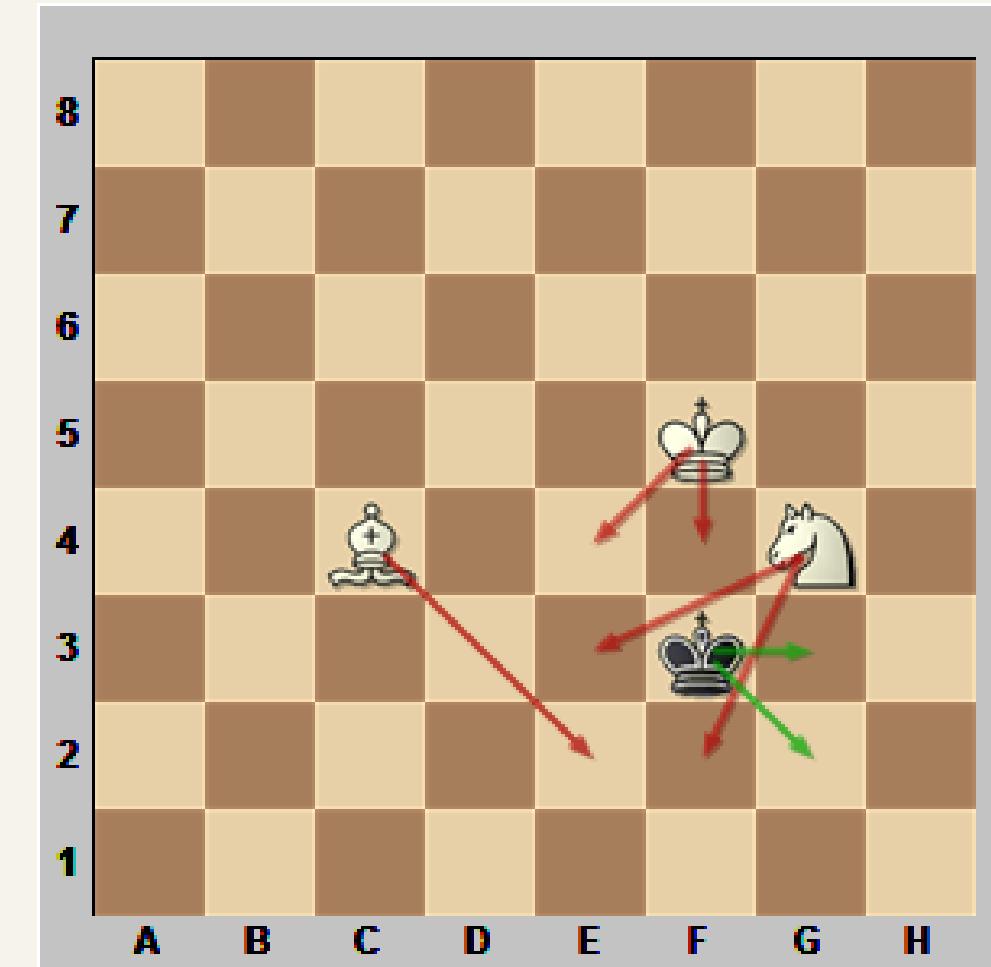
Чтобы загнать короля в белый угол, конь должен двигаться по пути в форме буквы W. В данной позиции это маршрут - Кгб-е5-г4-е4-г2.

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

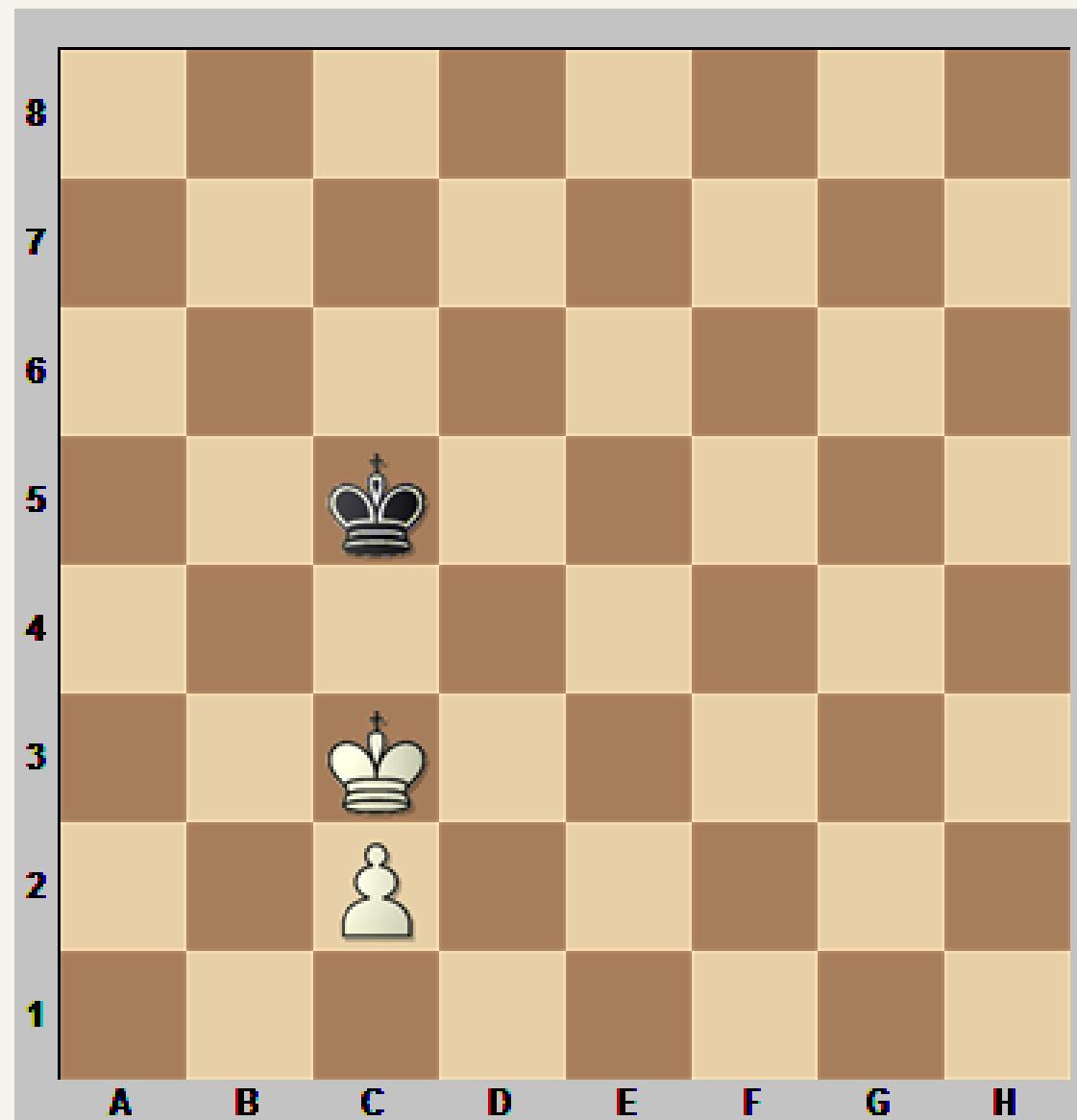
Пешечные окончания



В пешечных окончаниях король и пешки – единственныe фигуры на доске. Несмотря на простой состав материала, этот тип эндшпилля 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

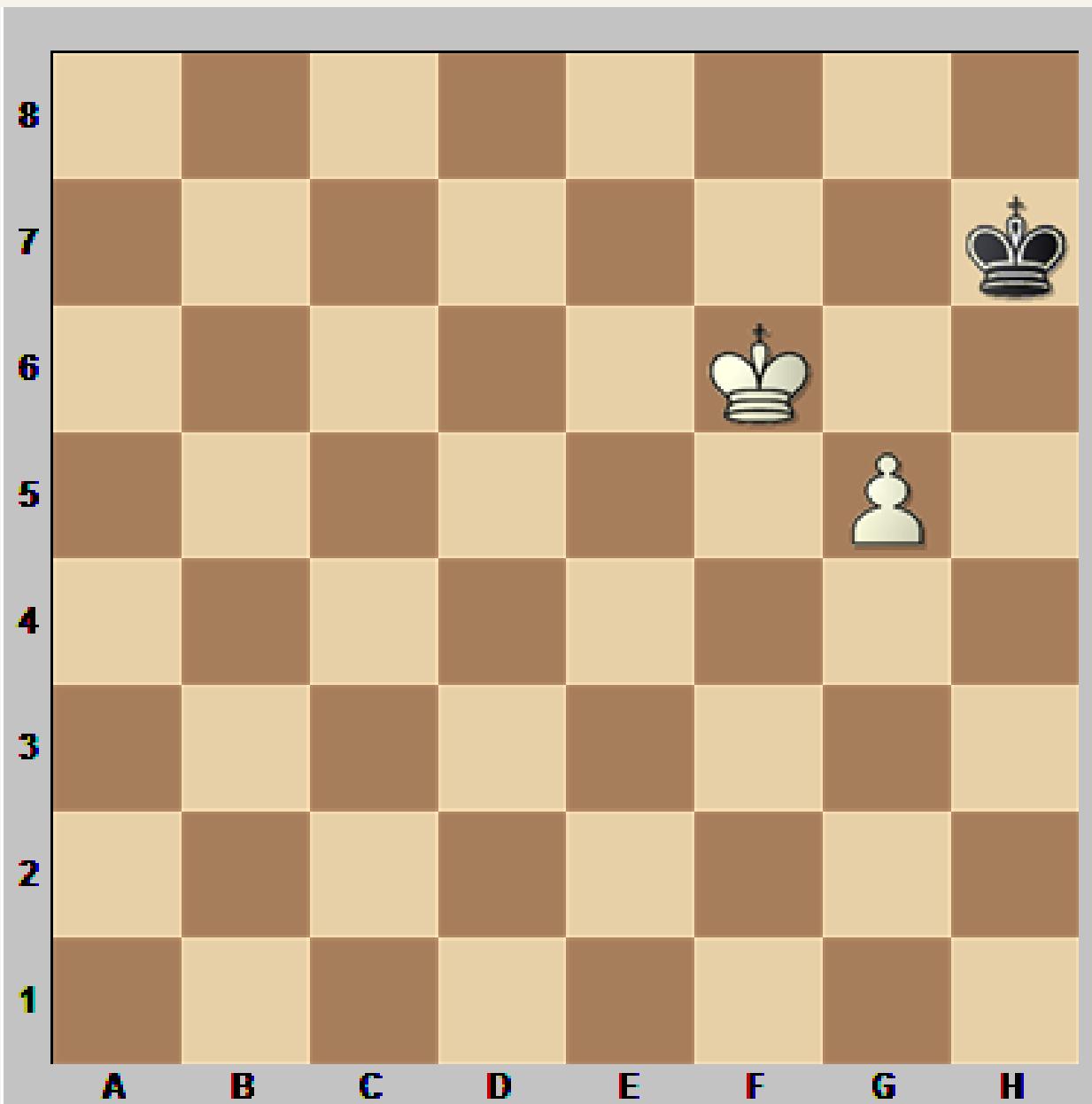
Черный король предотвращает продвижение белого короля.
(1...Kpd5 2. Kpb4+-)

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 обоих 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.

Позиция 6. Король и пешка против короля

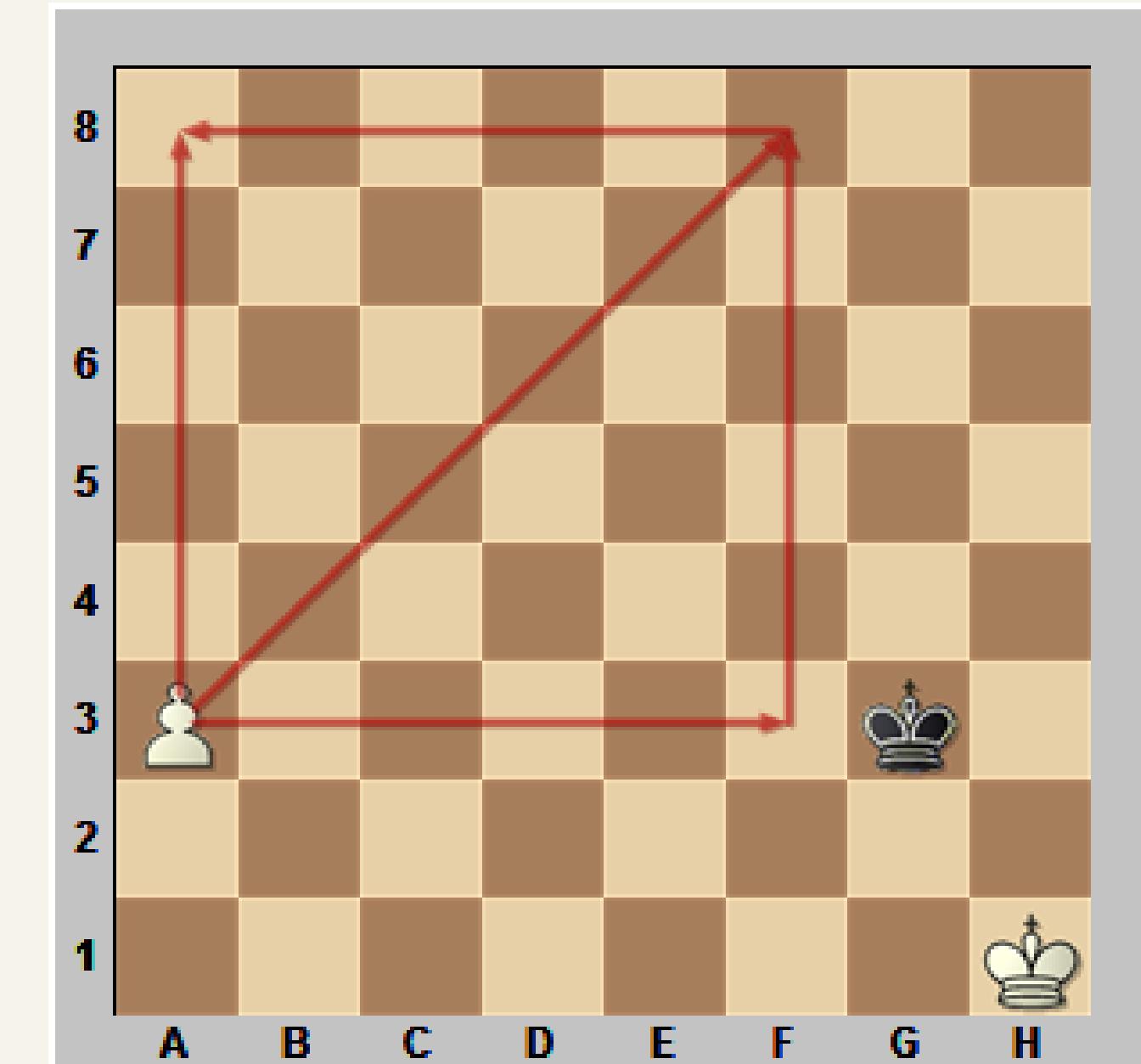
В эндшпиле с коневой пешкой есть большая опасность пата, если сильнейшая сторона сыграет небрежно



1. **Kpf7** Белые планируют сохранять своего короля перед пешкой.
(1. g6+? было бы грубой ошибкой 1...Krh8 2. g7+ Krg8 3. Krg6 Пат.)
1...Krh8 2. Kpg6! (2. g6? Пат.)
- 2...**Krg8 3. Krh6** (3. Krf6 ничего не портит, но это - неправильный метод. 3...Krh7 4. Kpf7 Krh8 теперь он получил это 5. Krg6 Krg8 6. Krh6+-)
- 3...**Krh8 4. g6** Пешечное продвижение вынуждает черного короля отказаться от оппозиции.
- 4...**Krg8 5. g7 Kpf7 6. Krh7** Белый король контролирует поле превращения g8, и его пешка превратиться в ферзя на следующем ходе.

Правило квадрата

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

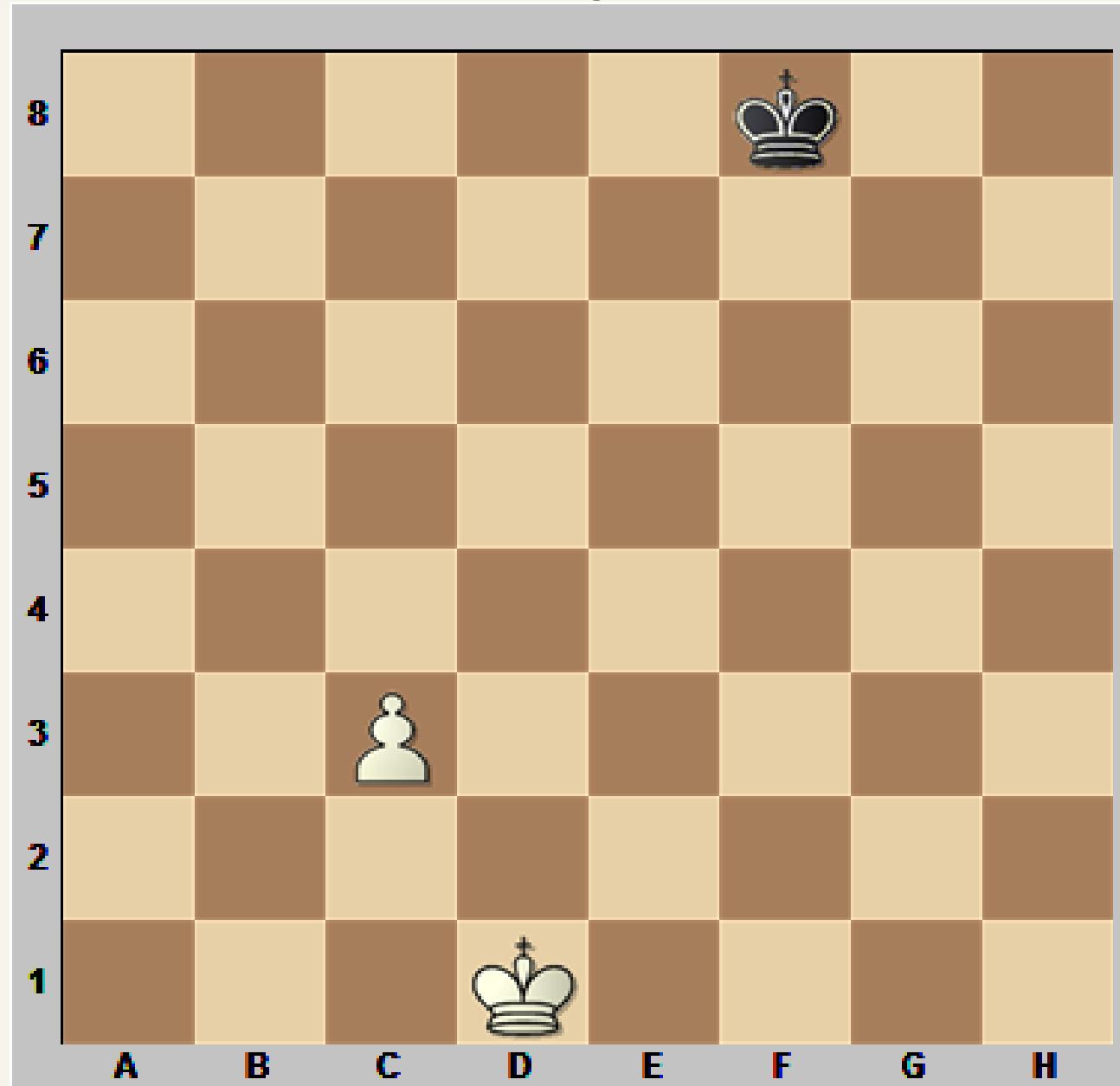


Критические поля

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.

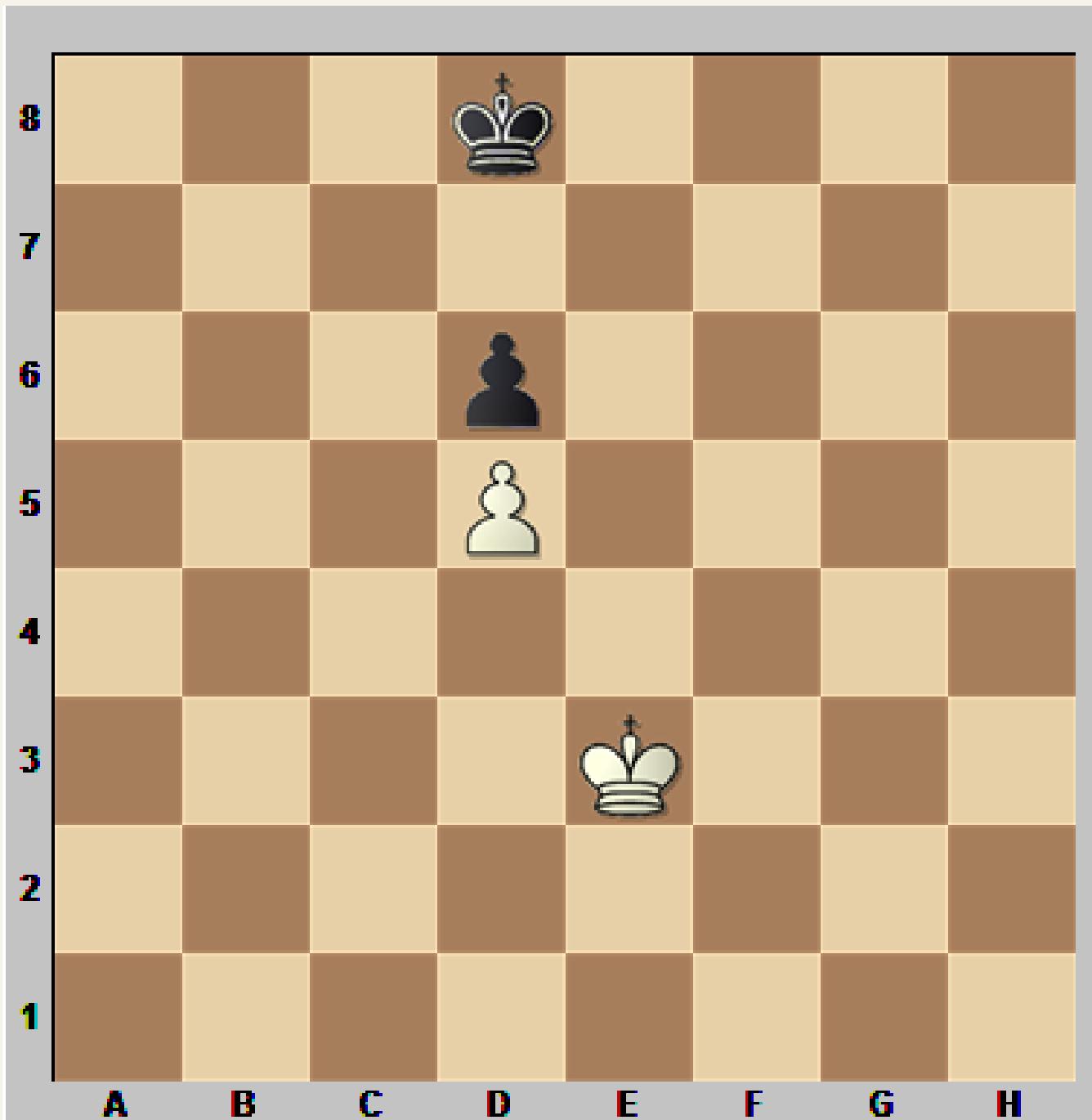


1. **Krc2!** Единственный способ, чтобы достигнуть победы.
(1. c4? Kре8 2. Krc2 Kpd7 3. Krc3 Krc6 4. Kpb4 Kpb6 5. c5+ Krc6=)
(1. Kpd2? Kре7 2. Kpd3 Kpd7! У черных есть так называемая '**дальняя оппозиция**'. 3. Krc4 Krc6! 4. Kpd4 Kpd6 5. c4 Krc6 6. c5=)
- 1...Kре7 2. **Kpb3!** (2. Kpd3? было бы грубой ошибкой 2...Kpd7 Черный король получает дальнюю оппозицию. 3. Kpd4 (3. Krc4 Krc6 1/2-1/2) 3...Kpd6 4. c4 Krc6 5. c5 Kpd7 6. Kpd5 Krc7 7. c6 Krc8 8. Kpd6 Kpd8 1/2-1/2)
- 2...Kpd6 (2...Kpd7 3. Kpb4 (3. c4?? Krc6 4. Kpb4 Kpb6 5. c5+ Krc6 6. Krc4=) 3...Krc7 4. Krc5+- ничего не меняет.)
3. **Kpb4 Krc6** 4. **Krc4** Теперь черные в цугцванге.
- 4...**Kpb6** 5. **Kpd5 Krc7** 6. **Krc5 Kpb7** 7. **Kpd6 Kpb6** (7...Krc8 8. c4 Kpd8 9. c5 Krc8 10. Krc6 Kpd8 11. Kpb7+-)
8. **c4 Kpb7** 9. **c5 Krc8** 10. **Krc6 Kpb8** 11. **Kpd7 Kpb7** 12. **c6+ Kpb8** 13. **c7+**

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** **Kpc7**
8. **Кре7** **Kpc8** 9. **Kpxd6** **Kpd8** 10. **Кре6** **Кре8** 11. **d6 Kpd8** 12. **d7**

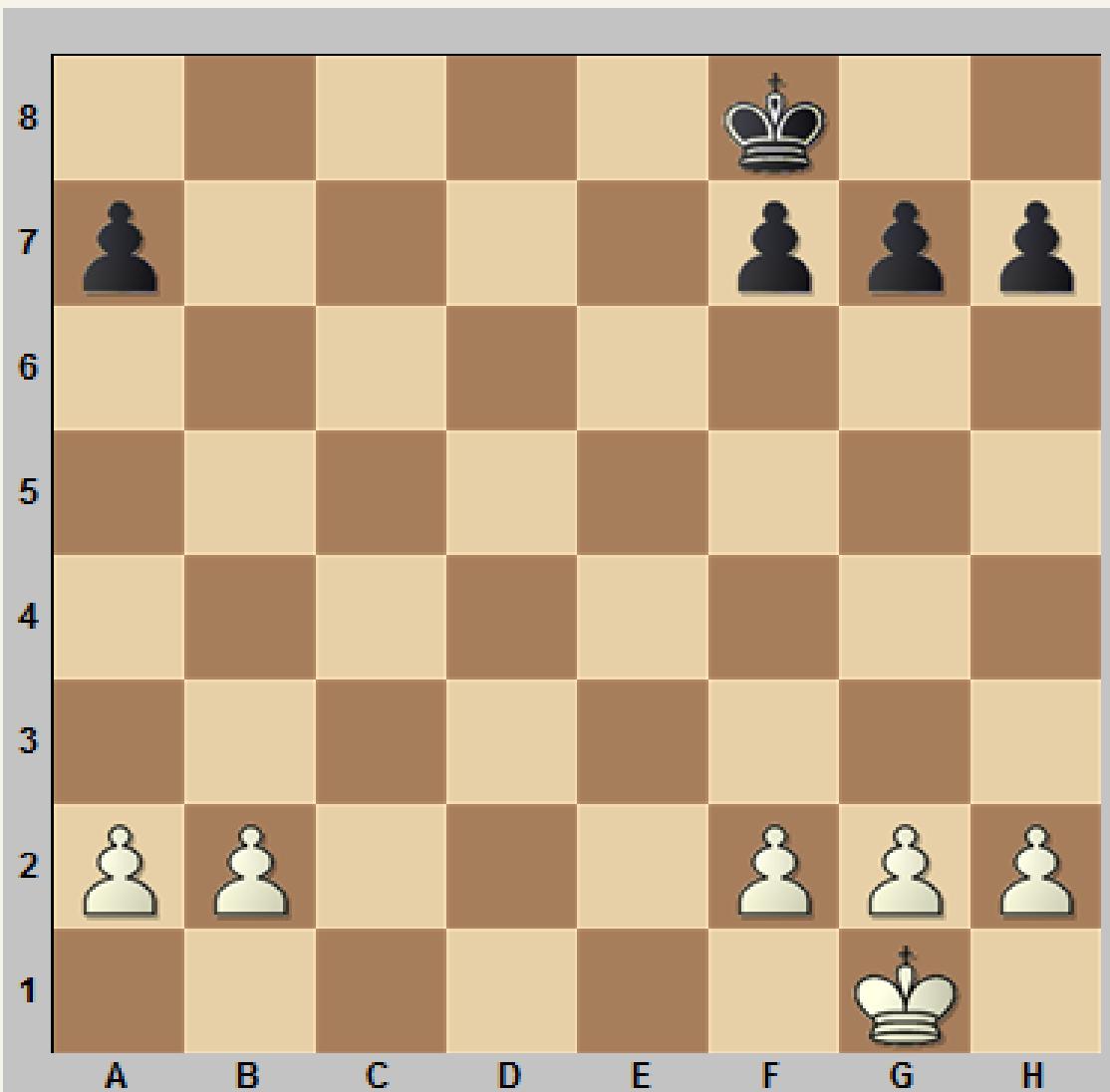
1-0

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 стремиться 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 ферзовом фланге. Это называют пешечным большинством на ферзовом 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 оставляет свою проходную пешку, поскольку они проникают на королевский фланг и получают решающее материальное преимущество.

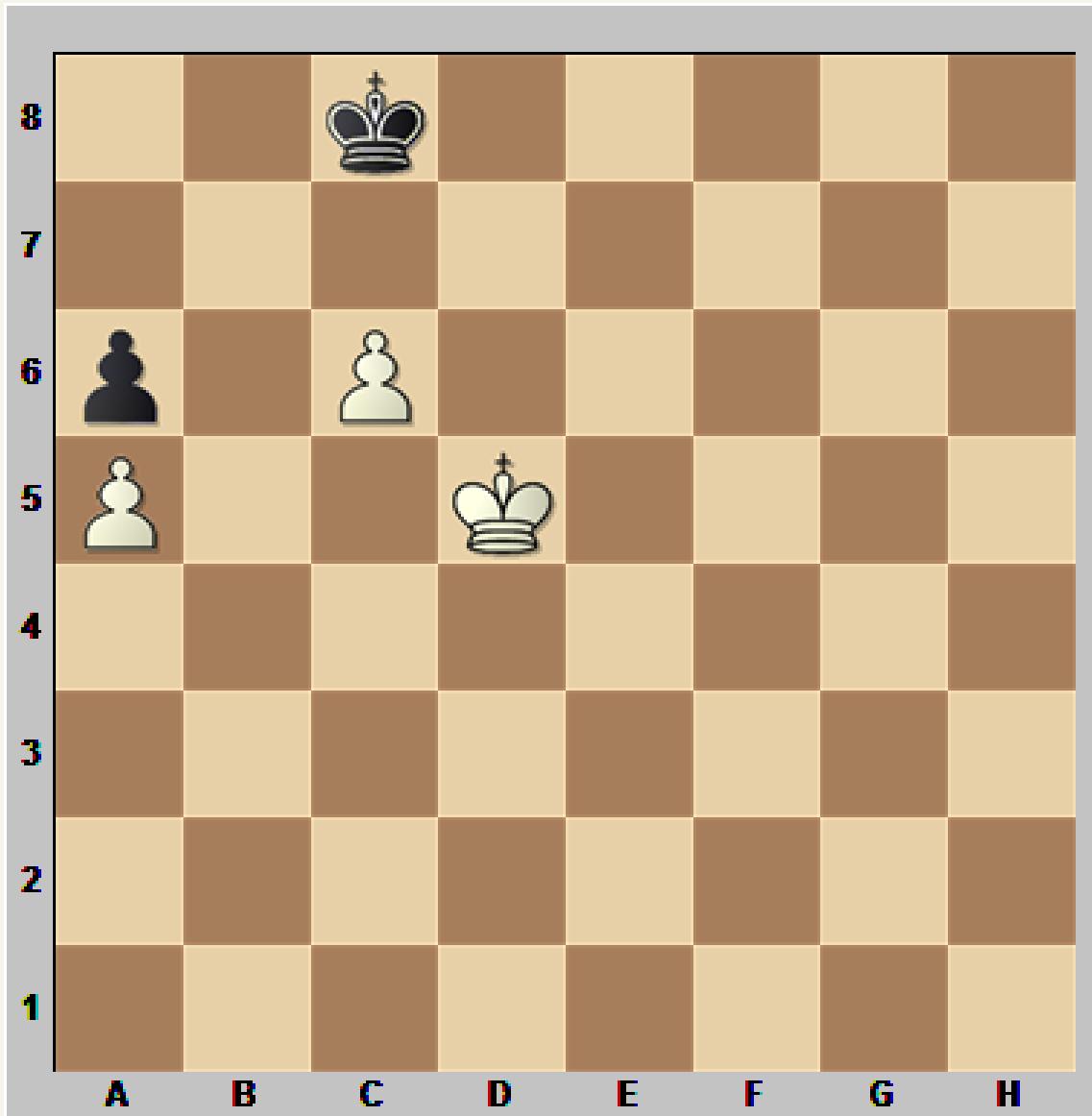
11...Kpb6 12. Kpf6 Kpxb5 13. Kpg7 Kpc4 14. Kpxh7 Kpd4 15. Kpxg6

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.

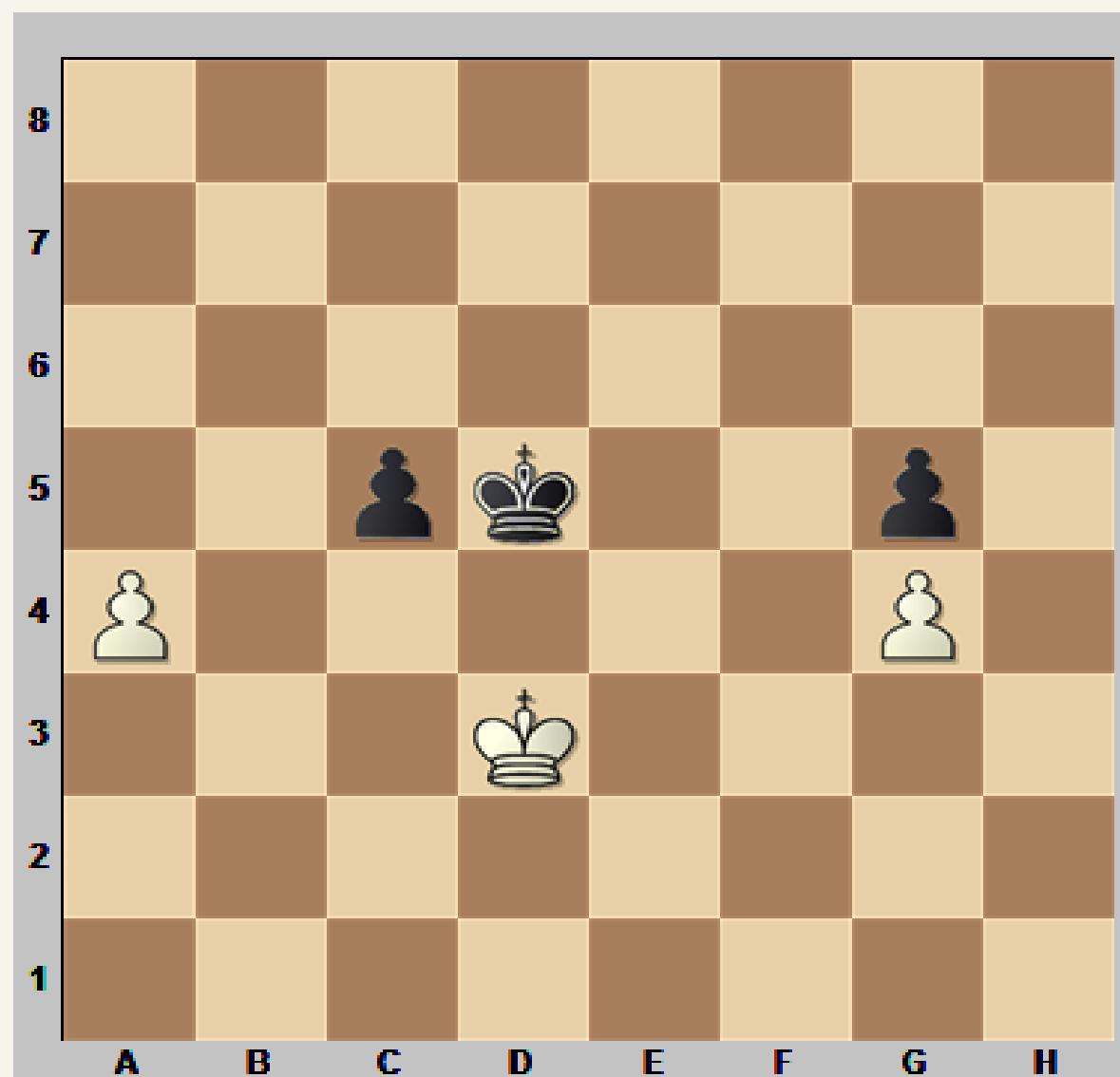
1. **Kpd4** (1. Kpd6 Kpd8 теперь 2. c7+? было бы грубой ошибкой. Kpc8=)
- 1...**Kpd8** (1...Kpc7 2. Kpc5+-)
2. **Kpc4 Kpc8** (2...Kpc7 3. Kpc5+-)
3. **Kpd5 Kpd8** 4. **Kpd6 Kpc8** 5. **c7 Kpb7** 6. **Kpd7**

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...с4+ Другие ходы также не помогли бы. (1...Kpd6 2. Krc4 Krc6 3. a5 Kpd6 4. Kpb5+-)

2. Krc3 Krc5 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.

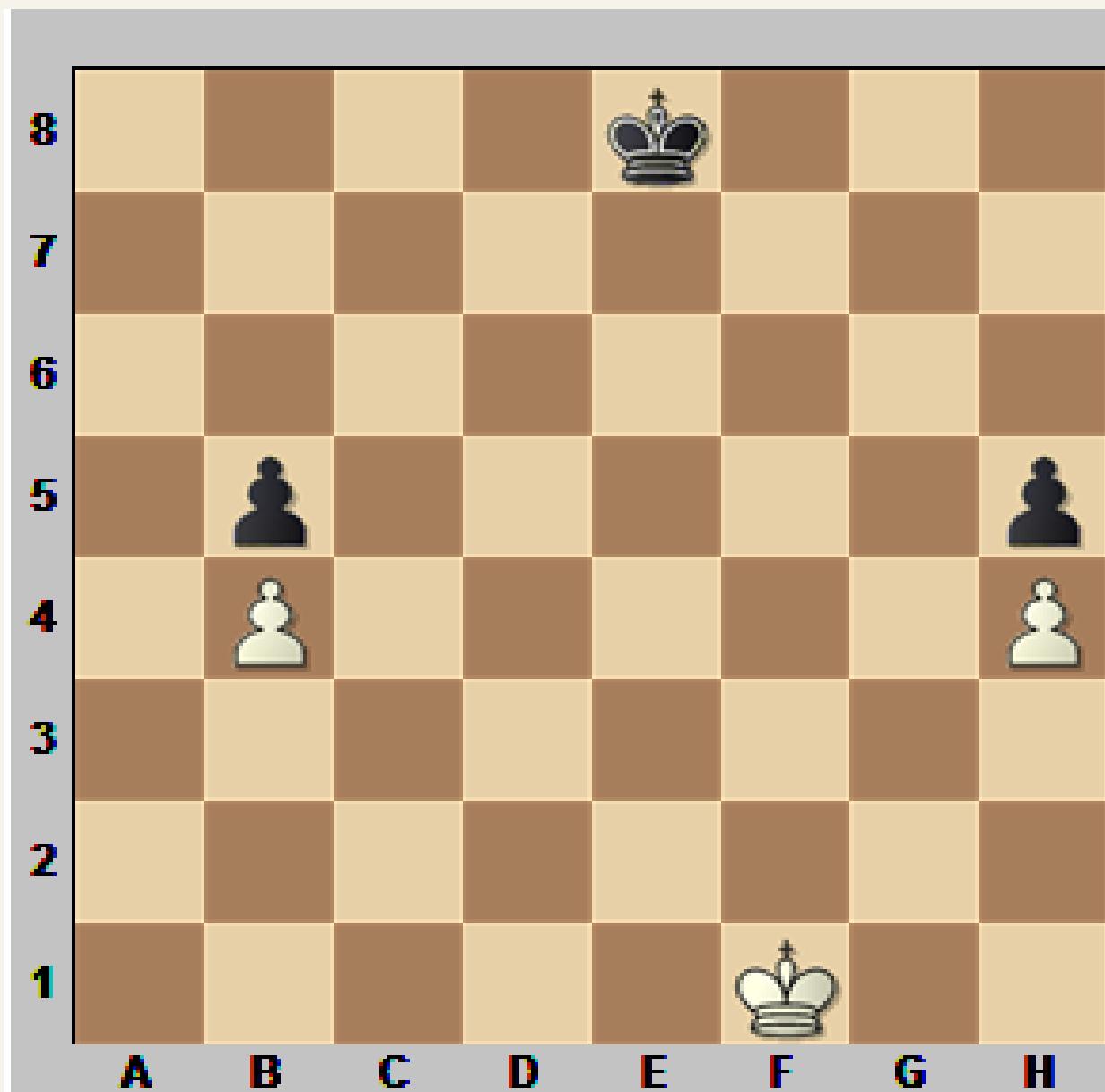
4...Krh6 5. Krc4 Kpb6 6. Kpd5 Krc7 7. Kre6 Kpd8 8. Krf6 Krc8 9. Krxg5 Krf7 (Или 9...Kpf8 10. Krg6 Kpg8 11. g5 Krh8 12. Krf7+-)
10. Krh6

1-0

Пешечные окончания с позиционным преимуществом

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

Позиция 12. Дальняя оппозиция



1. Кре2!

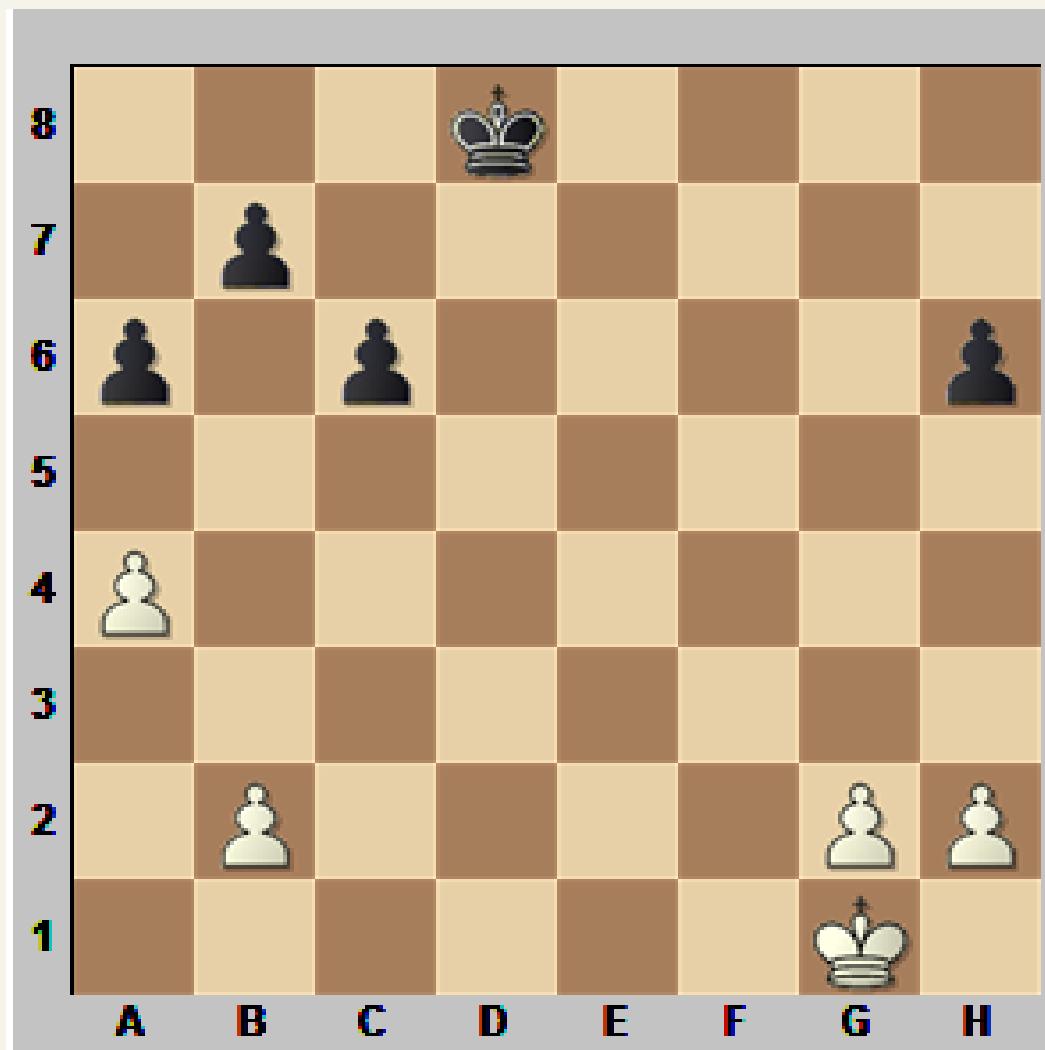
(После грубой ошибки 1. Кре1?? Черные выигрывают.
1...Кре7 2. Кpd2 Кpd6 3. Кре3 Кре5 4. Кpd3 Кpd5 5. Кре3 (5. Кrc3 Кре4+) 5...Кrc4+)
1...Кpf8 2. Кpd3! 'Обход'
2...Кре7 3. Кре3! Дальняя оппозиция
3...Кре6 4. Кре4 Оппозиция
4...Кpd6 5. Кpd4! (5. Кpf5? Кpd5 6. Kpg5 Кrc4 7. Kpxh5
Кpxb4=)
5...Кrc6 6. Кре5 Кrc7 7. Кpd5 Кpd7 8. Кrc5 Кrc7 9. Кpxb5
Кpb7 10. Кrc5 Кrc7 (10...Кра6 11. Кре6! (После 11.Kpd5 или
11.b5+ Белые только достигают ничьи, поскольку черный
король достигнет поля f8 вовремя.) 11...Кра7 12. Кpd5
Кpb6 13. Кре5+)
11. Кpd5 Кpb6 12. Кре5 Черные не смогут достигнуть поля
f8 вовремя.

1-0

Зафиксированные пешки

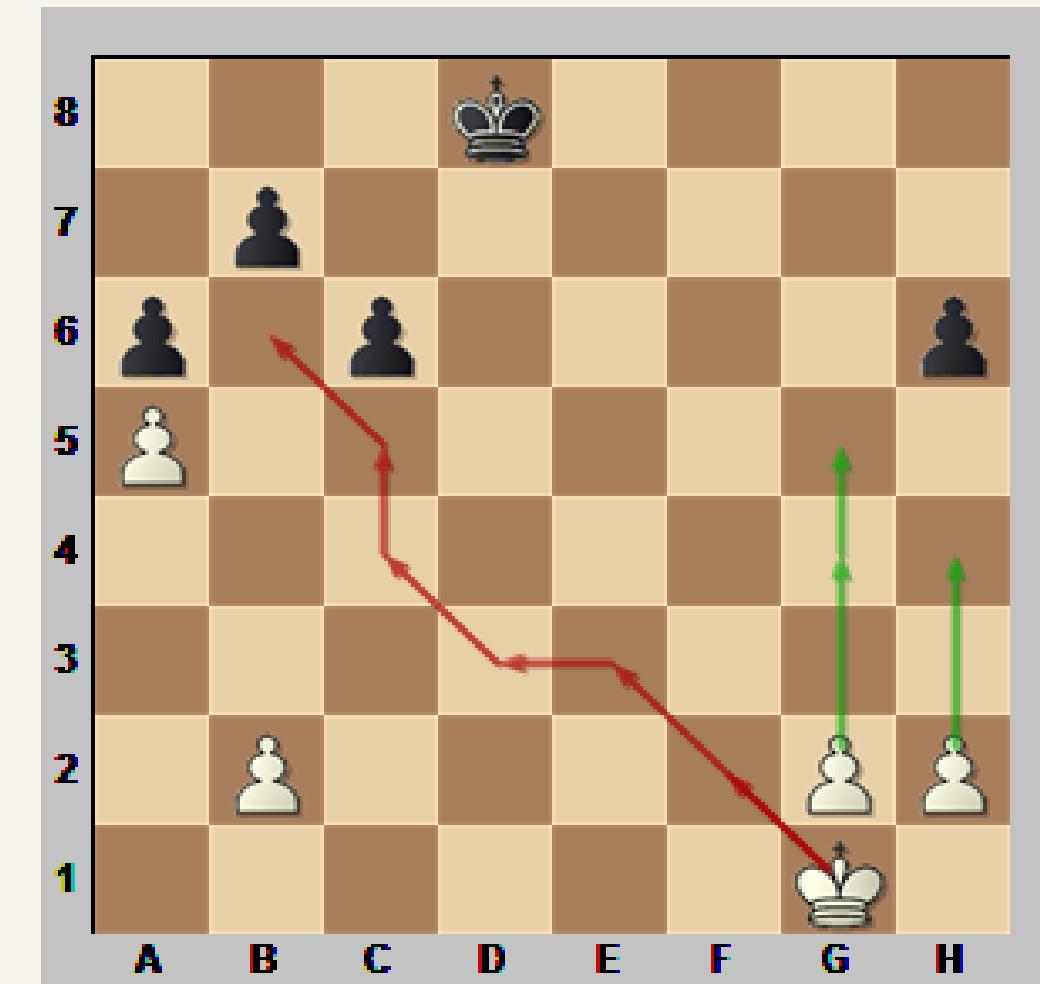
Свобода движения для пешек также важна. Пешечное большинство ничего не стоит, если оно блокировано.

Позиция 13.



Оба игрока имеют большинство пешек на противоположных флангах. Однако, белые могут остановить продвижение черных пешек.

1. a5! Держим пешки ферзевого фланга!



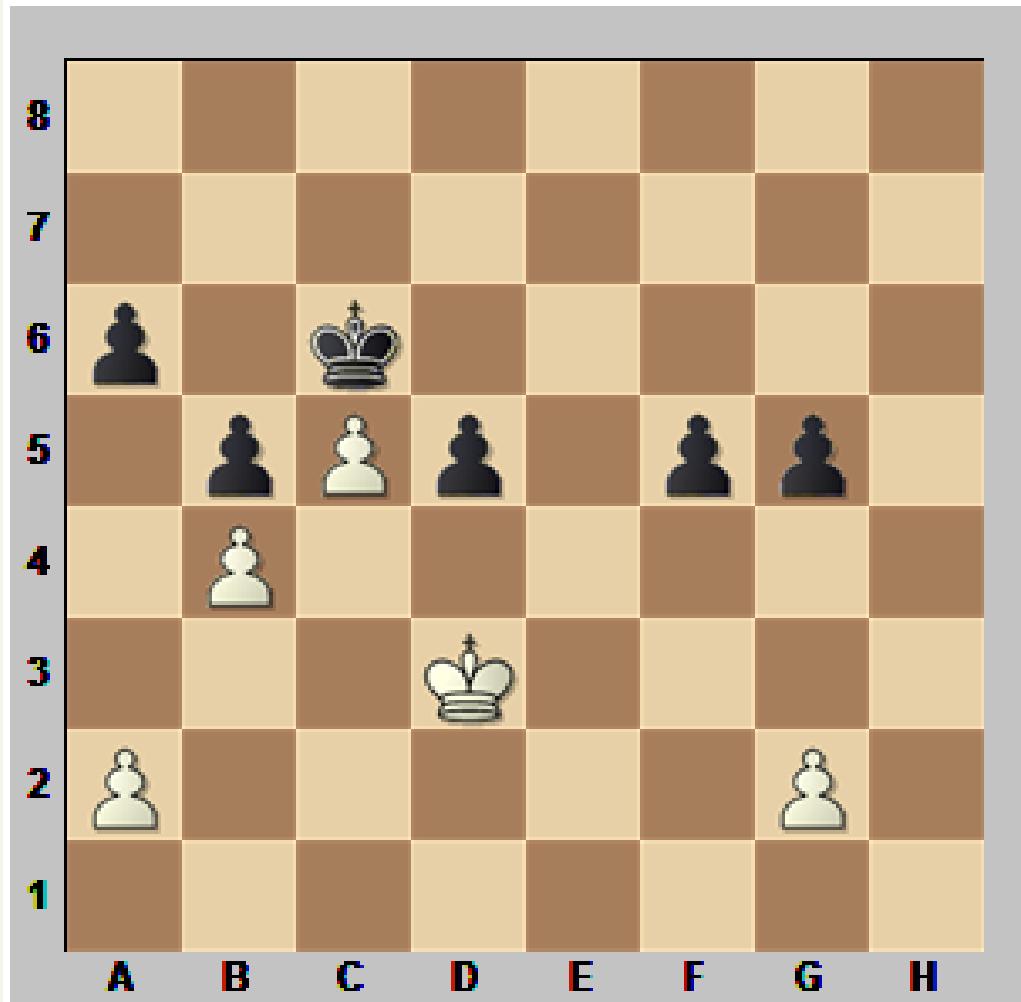
1...Кре7 (Или 1...Крс7 2. g4 b6 3. axb6+ Крхb6 4. h4 Крс5 5. g5 hхg5 6. h5! черный король не может достигнуть воображаемого квадрата.)
2. Кpf2 Кре6 3. g4 Кре5 4. Кре3 с5 5. b3 Кpd5 6. h4 Кре5 7. Крd3 Кpf4 8. g5!
Сначала белые разменивают последнюю черную пешку на королевском фланге, а затем собирают остающиеся черные пешки на ферзевом фланге.
(8. Крс4? не побеждает. 8... Крхg4 9. Крхc5 Крхh4 10. Крb6 Крg4 11. Крхb7 h5 12. b4 h4 13. Крхab h3 14. b5 h2 15. b6 h1=Ф 16. b7=)
8...hхg5 9. hхg5 Крхg5 10. Крс4 Крf5 11. Крхc5 Кре5 12. Крb6
Все черные пешки будут собраны.

1-0

Защищенная проходная пешка

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

Позиция 14.



1. Kpd4 f4 2. Kpe5 a5! 3. a3 (3. bxa5? Krc5=)
- 3...a4 4. Kpf5 d4 Эта пешка не может быть поддержанна собственным королем.
5. Kpe4 d3 С помощью жертвы пешки черный король становится активной фигурой.

6. Krxd3 Kpd5 7. g3! Единственный ход, который приводит к успеху. (7. Kpe2 g4! 8. Kpd3 Kpe5 9. c6 Kpd6 10. Kpe4 Krc6 11. Krf4 Kpd5 12. Krxg4 Krc4 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. Krf4 Krc6 13. Kpe5+-)

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

9. Kpf3 Kpe6 10. Krxg3 Kpf5 11. Kpf3 (11. c6?? Этот ход был бы опрометчив. Kpe6 12. Kpg4 Kpd6 13. Krxg5 Krc6 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.

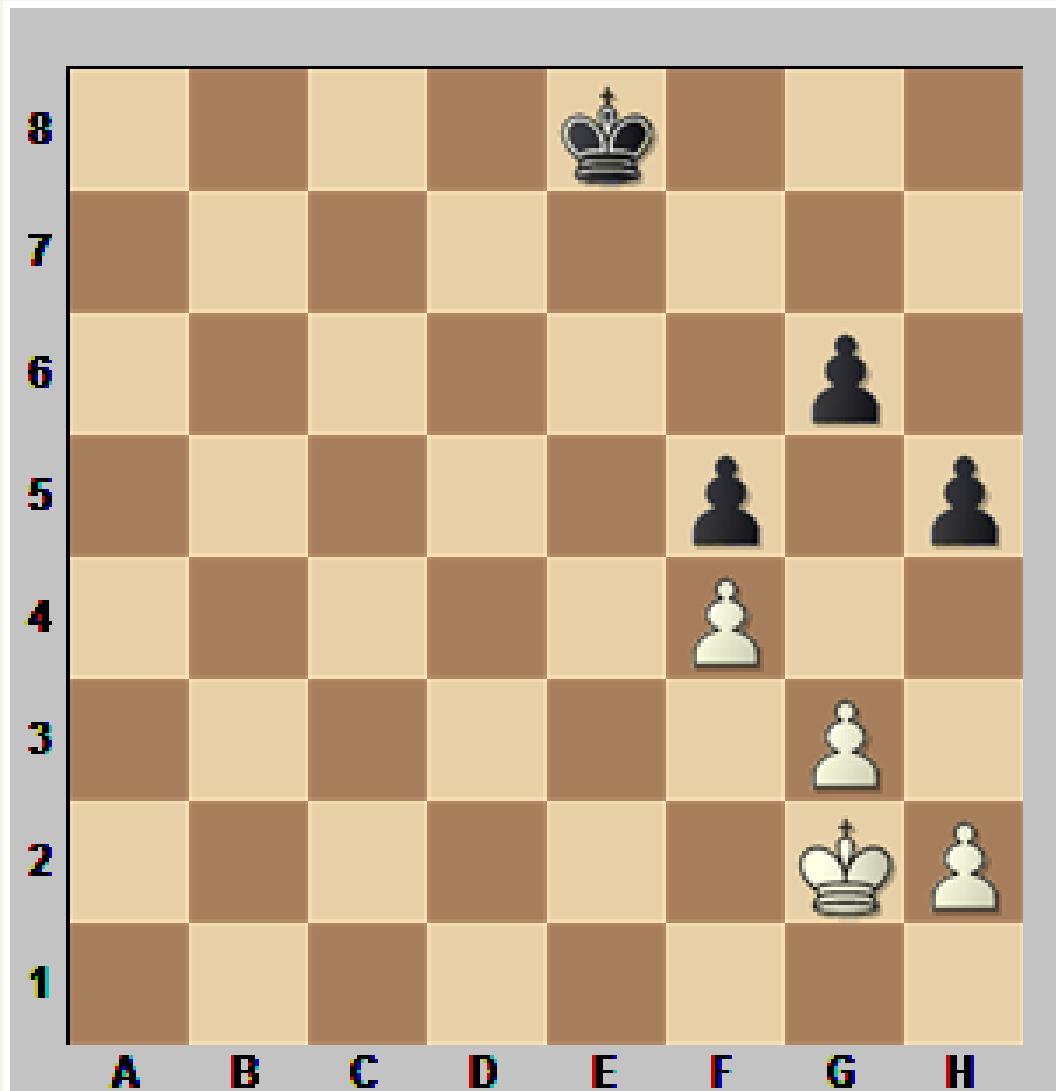
13...Kre6 14. Krxg5 Kpd6 15. Kpf5 Krc6 16. Kpe6

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 Kpe7 2. Kpe3 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. Kpe5 Kpg6 7. Kpe6+– Все черные пешки исчезнут.) 5. gxh4 Кре6 6. Krc5 Kpe7 7. Kpd5 Kpf6 8. Kpd6+– Черные не могут остановить проникновение белого короля.)

3. Kpd4 Kpd6 4. h3! Kpe6 5. Krc5 Kpe7 6. Krc6! Единственный способ сдержать черного короля. (6. Kpd5 Kpd7 7. Kpe5 Kpe7 8. h4 Kpf7 9. Kpd6 Kpf6 1/2-1/2)

6...Kre6 7. h4! Запасной темп для получения оппозиции позволяет Белые победить.

7...Kre7 8. Krc7! (8. Kpd5? Kpd7=) **8...Kre6 9. Kpd8! Kpf7** (9...Kpd5 Эта контратака не стоит усилия. 10. Kpe7 Kpe4 11. Kpf6 Kpf3 12. Kpxg6 Kpxg3 13. Kpg5!+-)

10. Kpd7 Kpf6 11. Kpe8 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

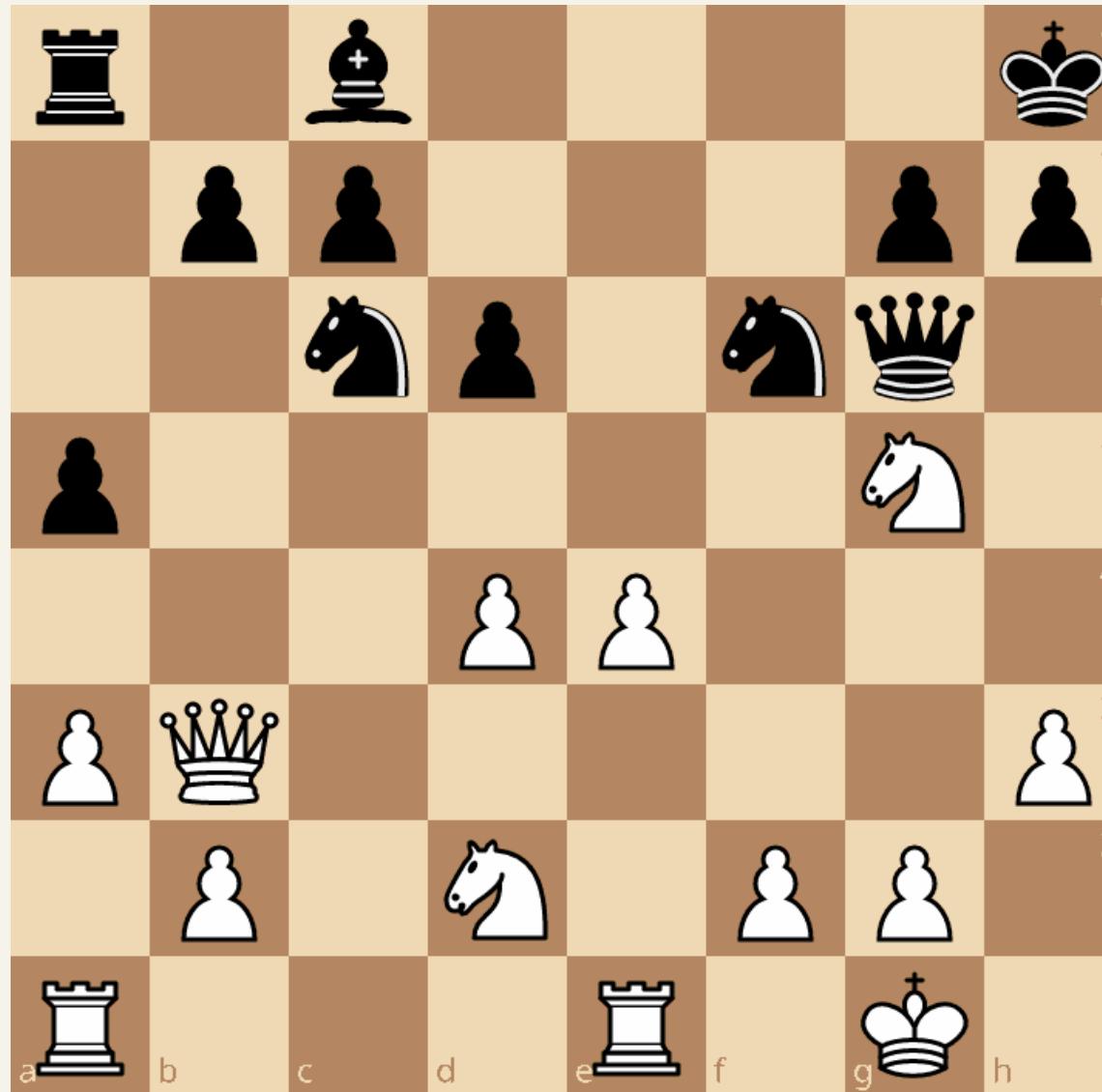


Задача 1

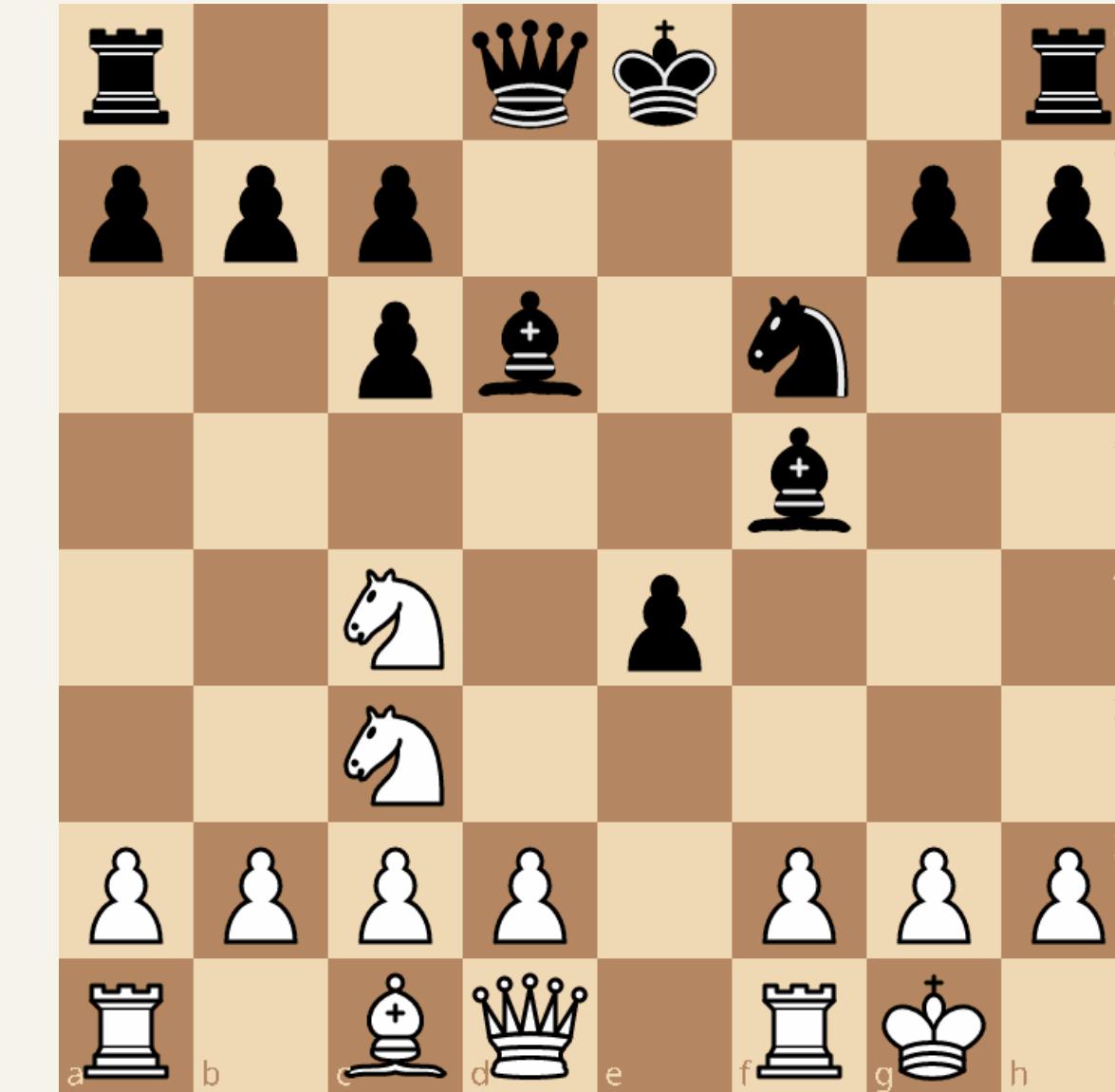


Задача 2

Найди лучшее продолжение...

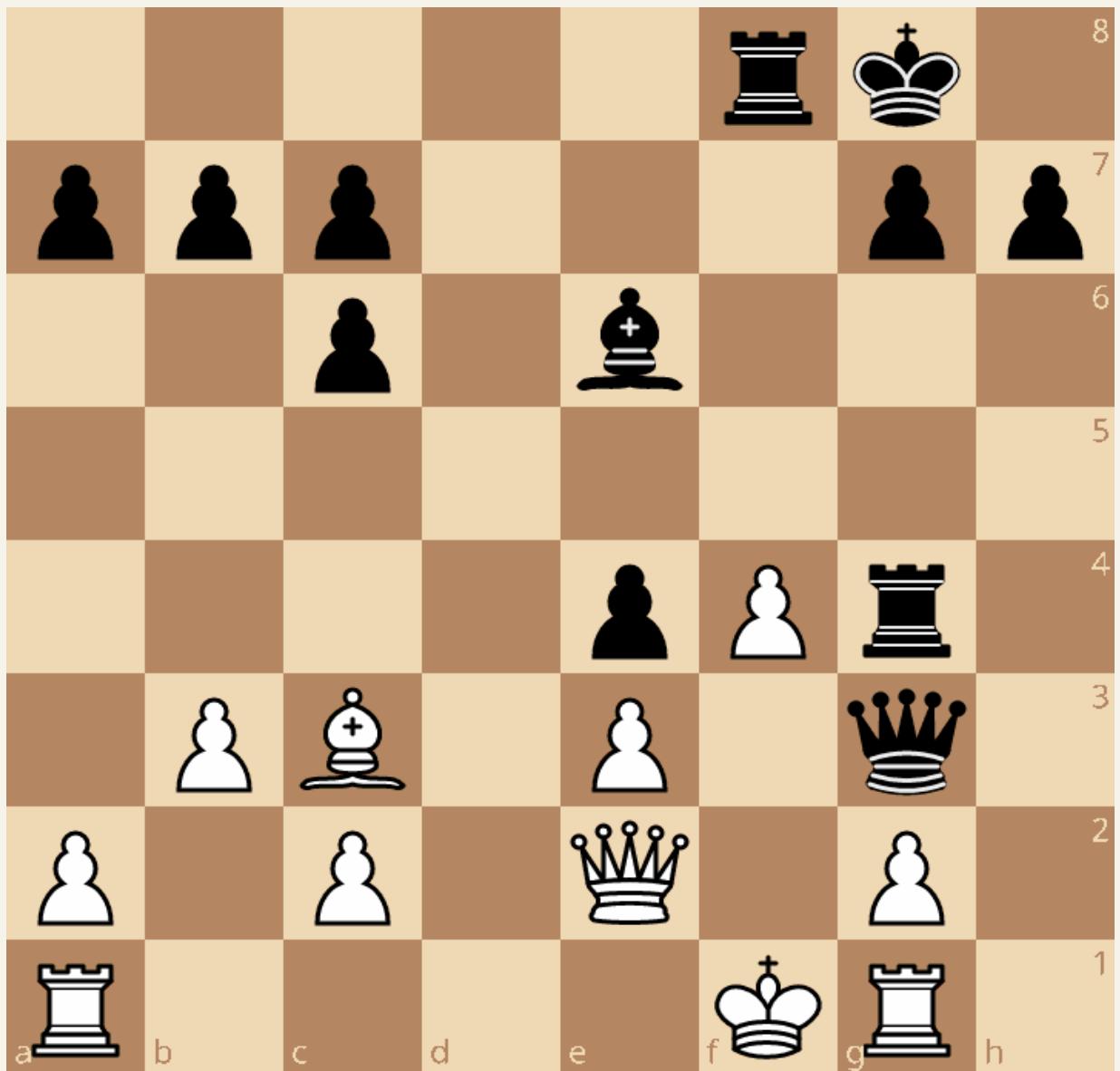


Задача 3. Найди лучшее продолжение за белых

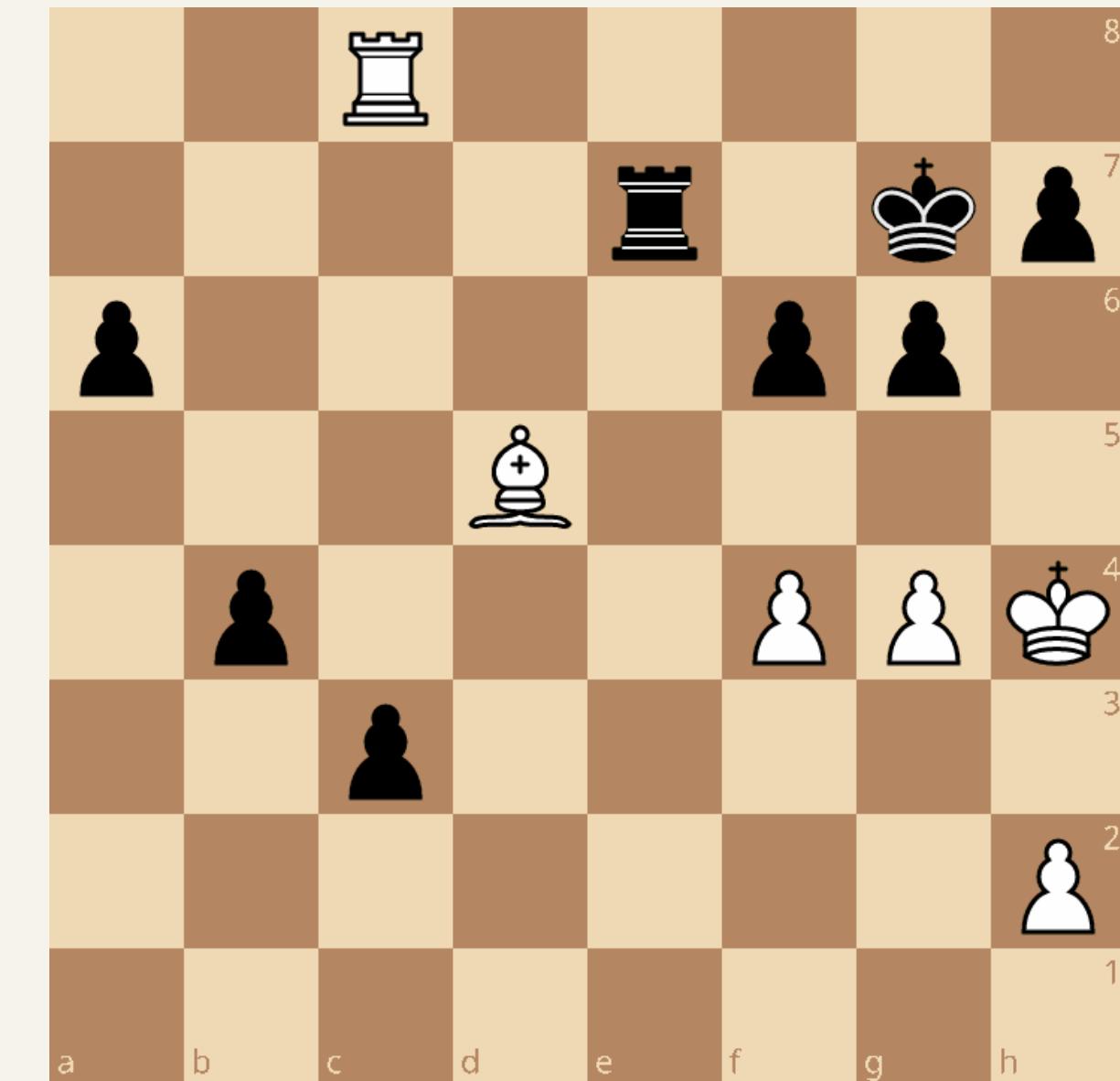


Задача 4. Найди лучшее продолжение за черных

Найди лучшее решение...

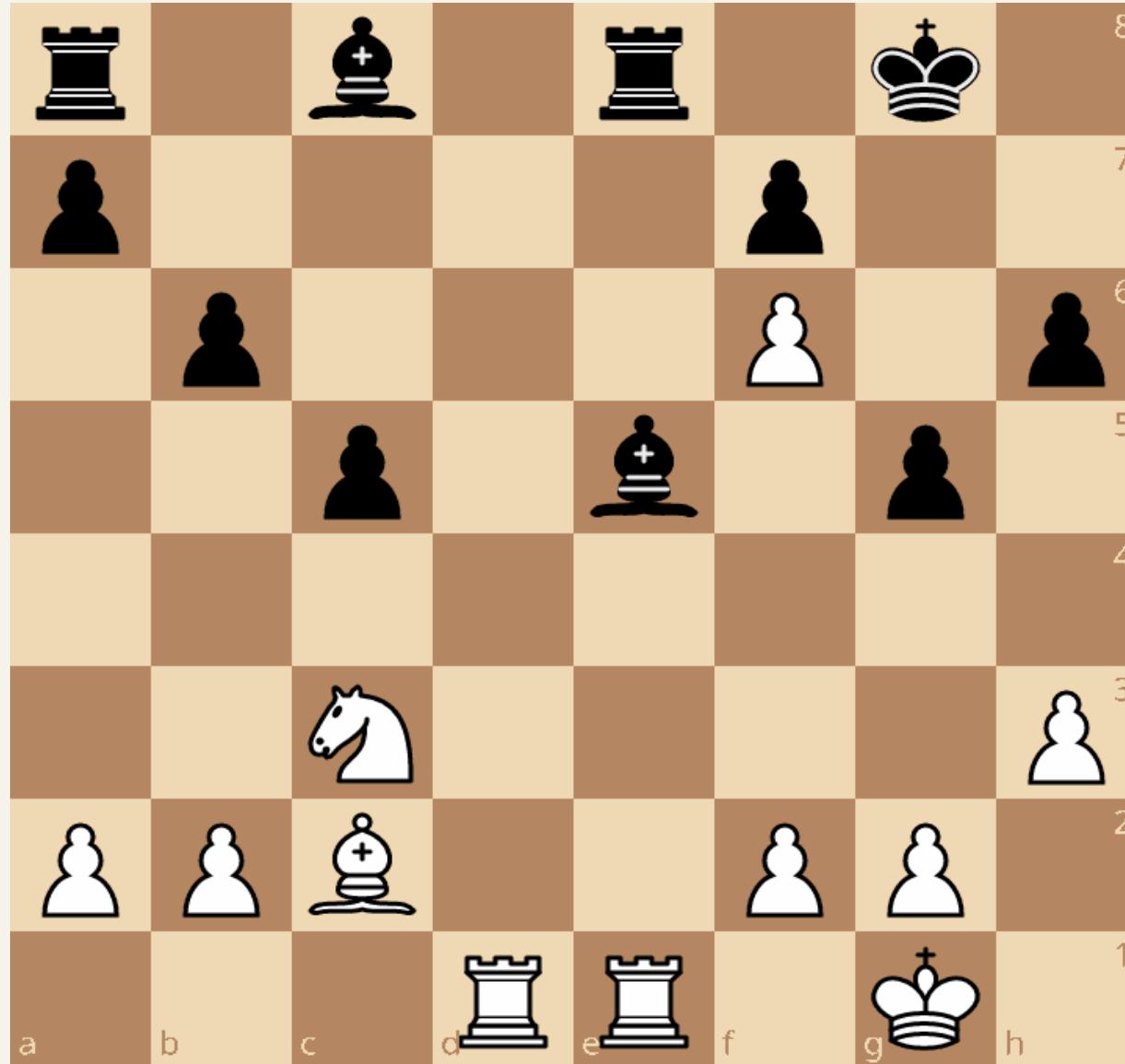


Задача 5. Найди лучшее продолжение за черных

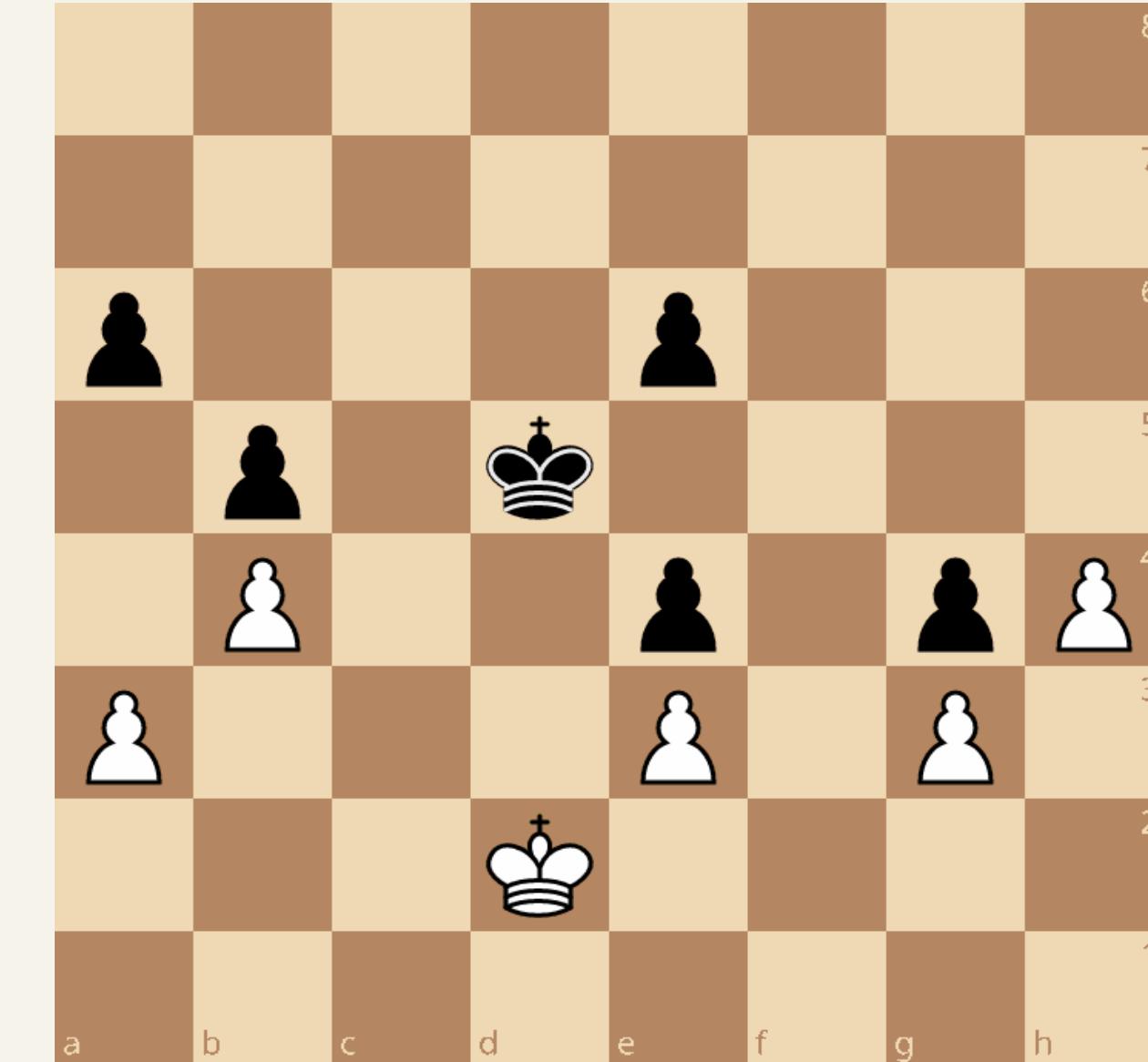


Задача 6. Найди лучшее продолжение за белых

Найди лучшее решение...

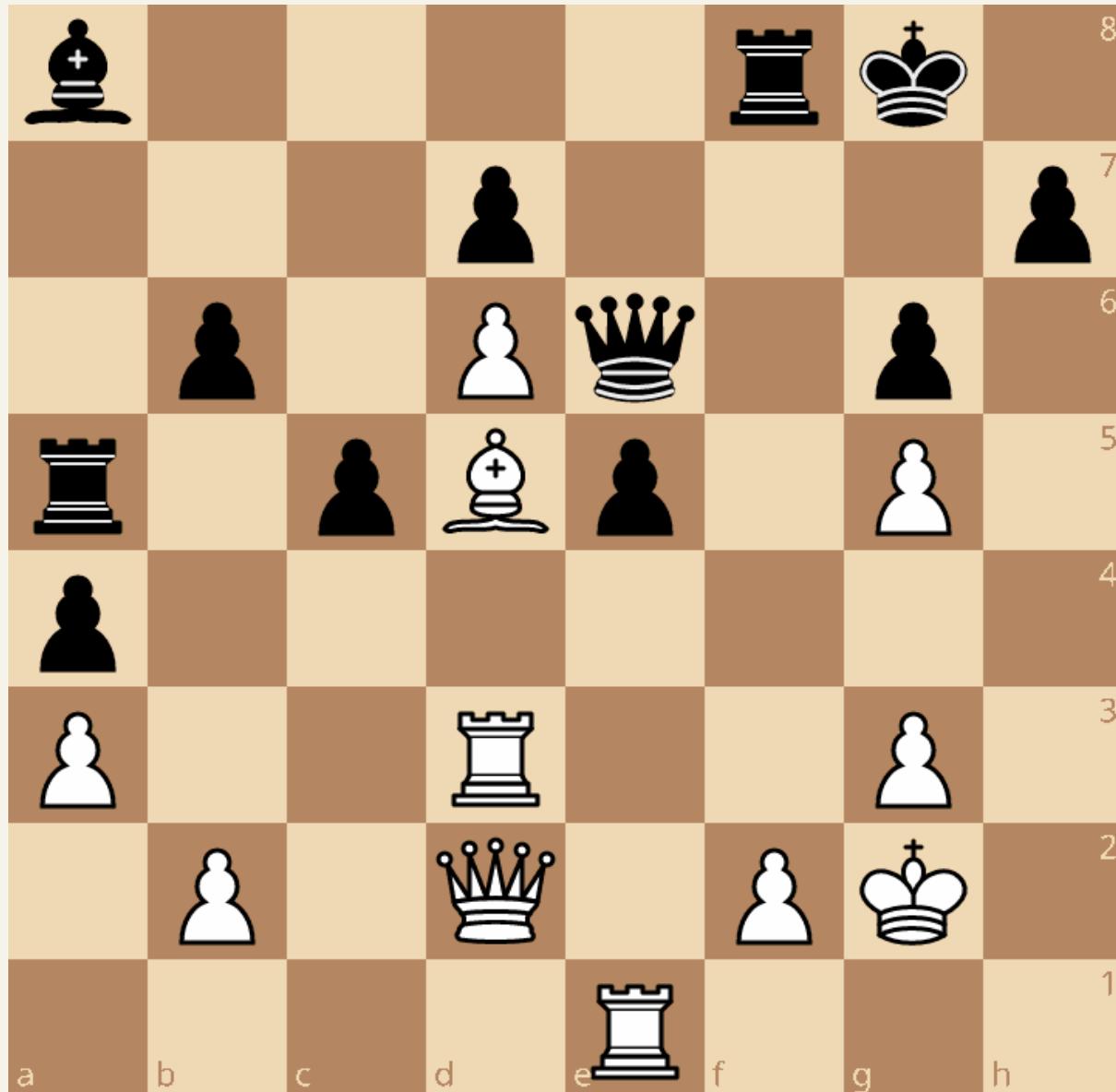


Задача 7. Найди лучший ход
за белых

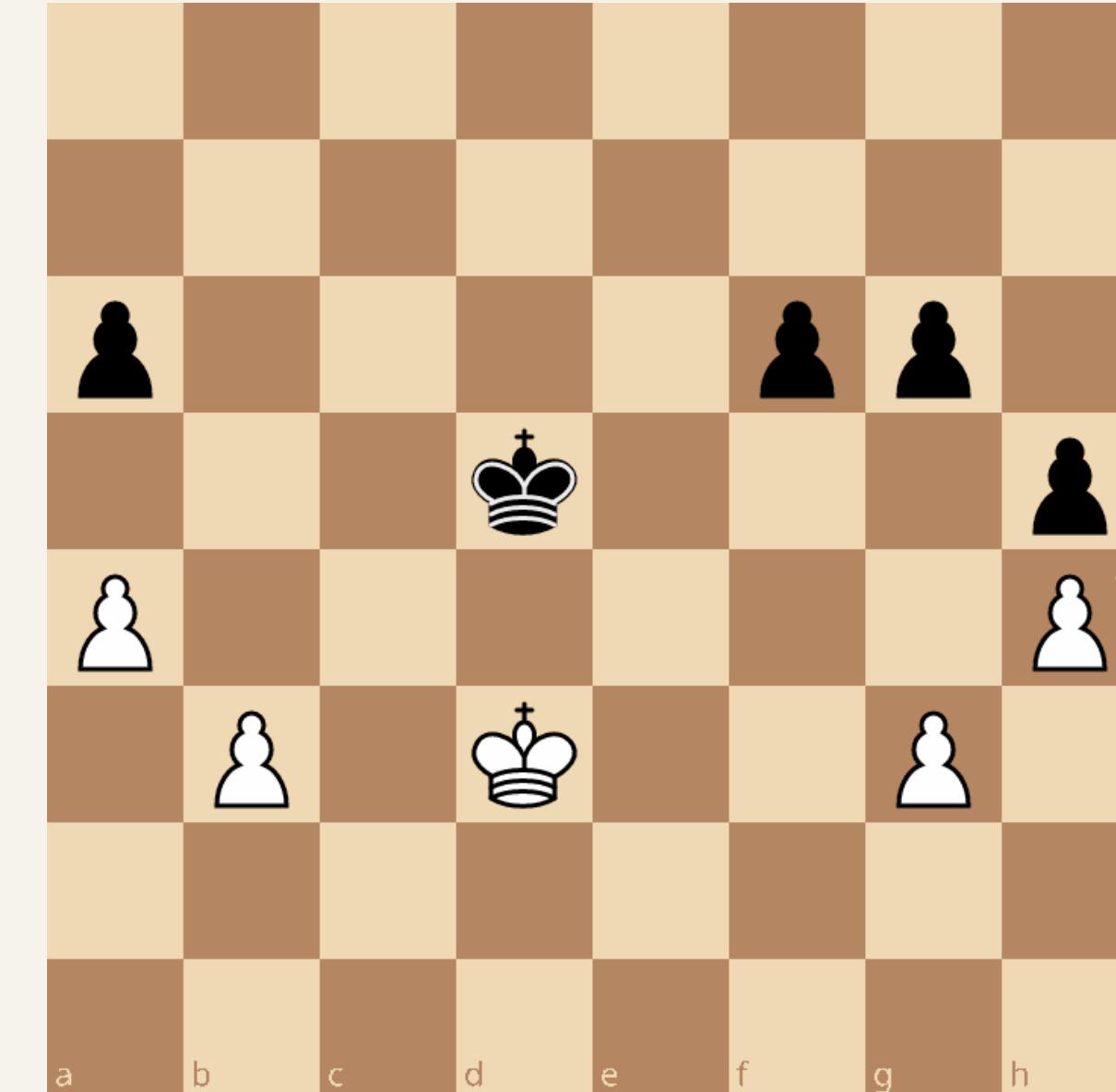


Задача 8. Найди лучшее
продолжение за белых

Найди лучшее решение...

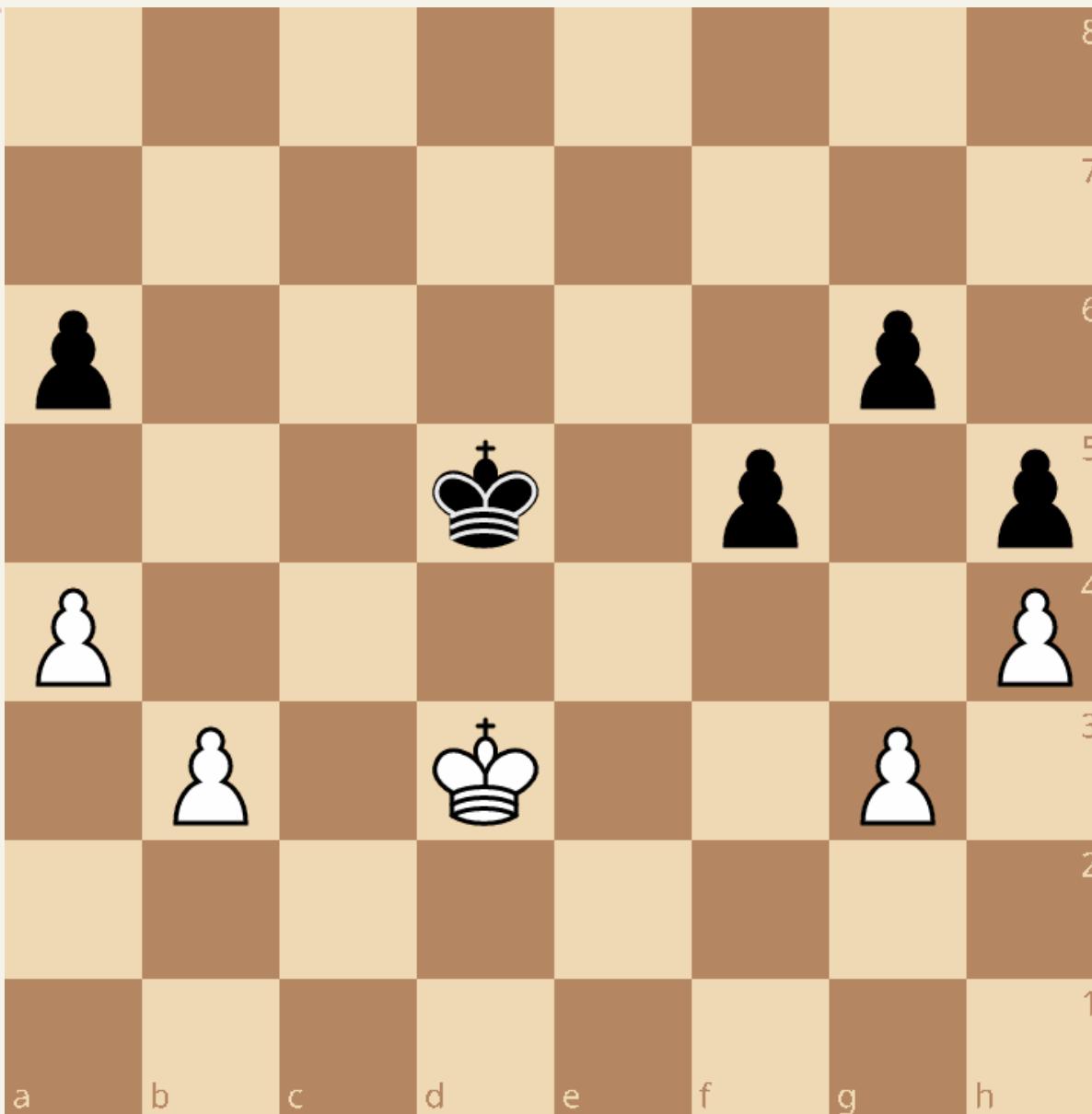


Задача 9. Найди лучший ход
за черных

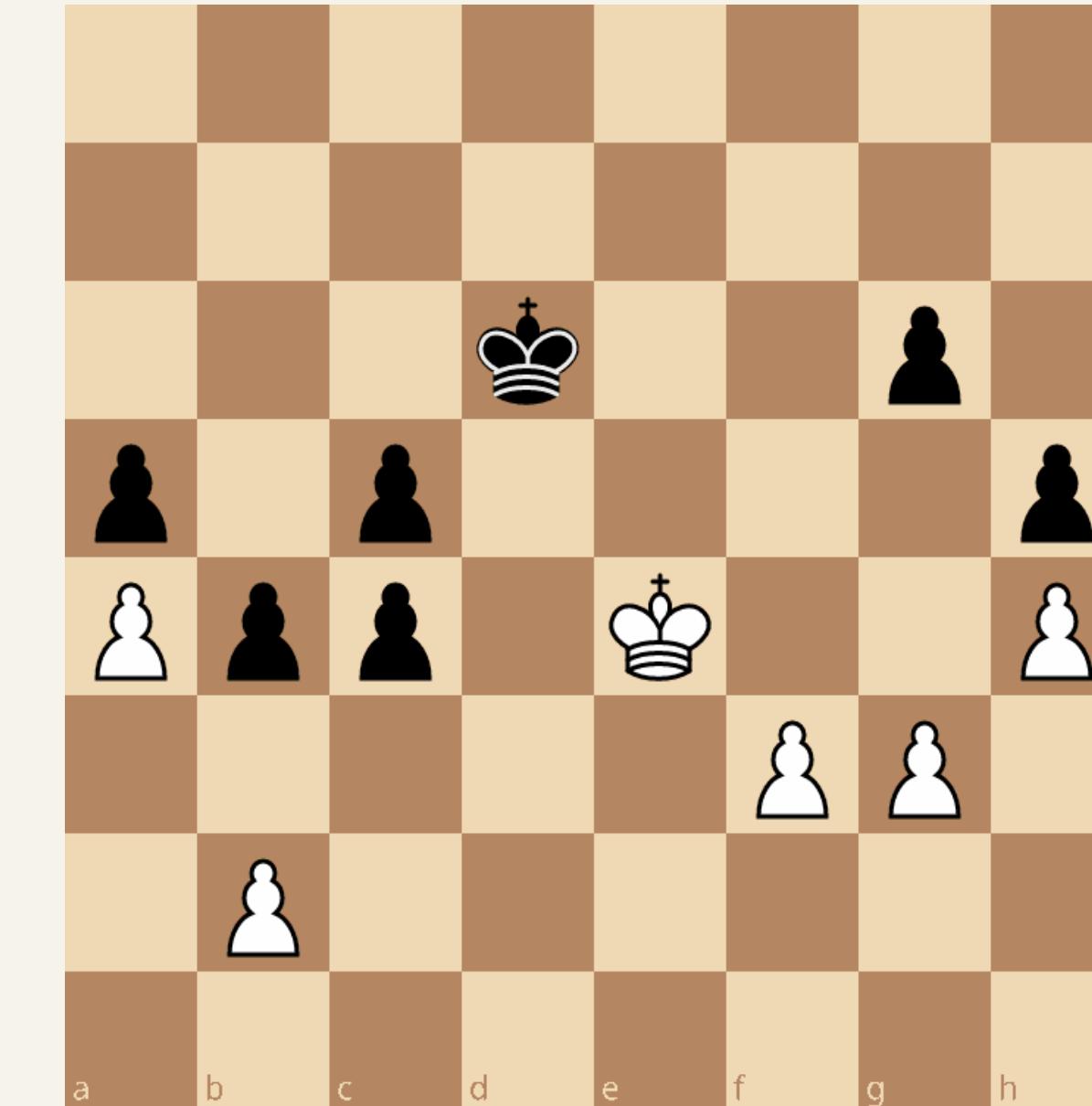


Задача 10. Ход черных. Как
закончится партия?

Найди лучшее решение...

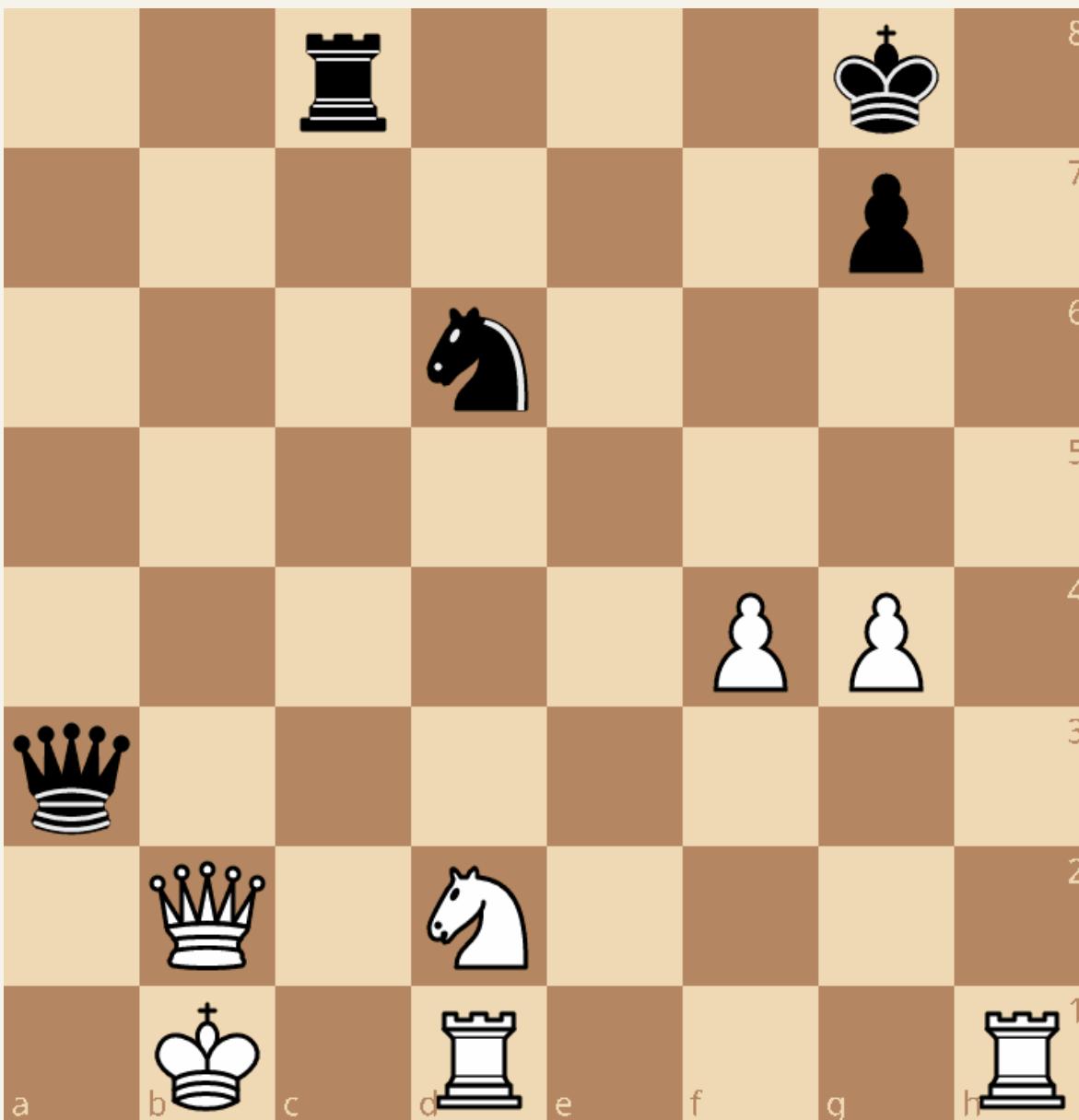


Задача 11. Ход белых. Найди план выигрыша



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. Le1 Фxf2+ 5. Kph1 Фh4+ 6. Kpg1 Фh2+ 7. Kpf1 Фh1+ 8.Kre2 Фxg2#
5. 1. ... Lfxf4+ 2. exf Lxf4+
6. 1.Lg8 + Kph6 2. g5 fxg+ 3. fxg#
7. 1.Lxe5
8. 1.h5 Kpe5 2. Kpc3 Kpf5 3. Kpd4 Kpg5 4. Kpc5
9. 1... c4
10. Черные выигрывают. 1... a5 2. Kpc3 Kpc5 3. b4 axb 4. Kpb3 g5
11. 1. b4 Kpe5 2. Kpc4 Kpd6 3. b5 a5 4. Kpd4 Kpd7 5. Kpc5 и т.д.
12. 1. ...b3 2. Kpe3 c3 4. bxc b2 5. Kpd2 b1Ф
13. 1. ... Фd3+ 2. Kpa1 La8+ 3. Fa2+ Lxa2+ 4. Krxh2 Fc2+ 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.