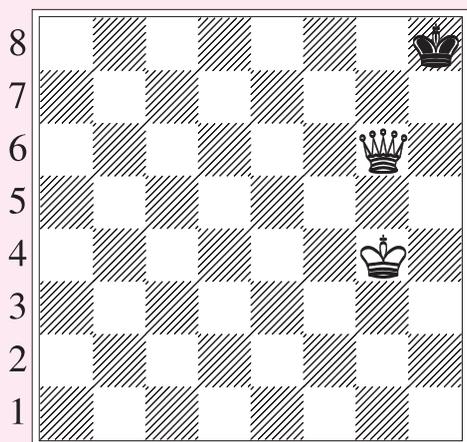


ПАТ

Ничья на доске и тогда, когда возникает позиция пата. Что такое пат?

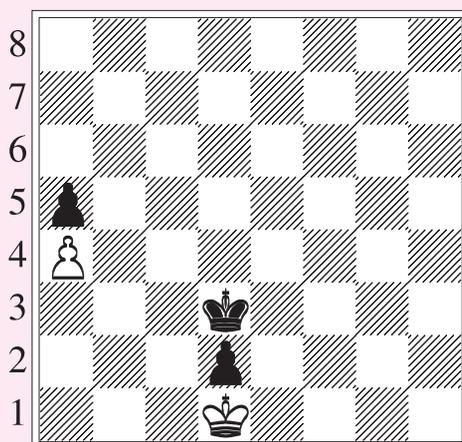
Приведем примеры.



109 a b c d e f g h

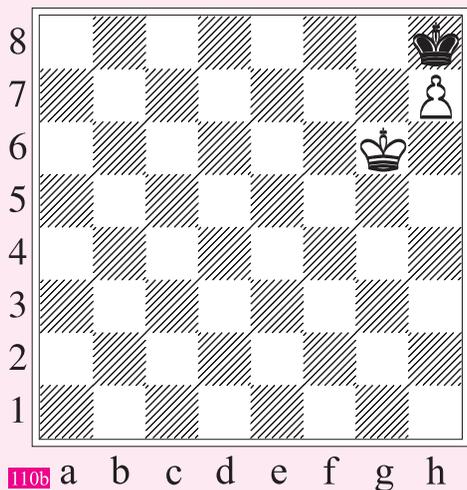
В этой позиции очередь хода за черными. Но какой они могут сделать ход? **Никакого!** Поля около черного короля контролирует ферзь, а король не может идти на поле, на котором окажется под ударом. Король не под шахом и не может ходить. **Это патовая позиция. Пат.** Несмотря на

лишнего ферзя, белые партию не выиграли. Ничья. Белые совершили ошибку, неудачно расположив своего ферзя.



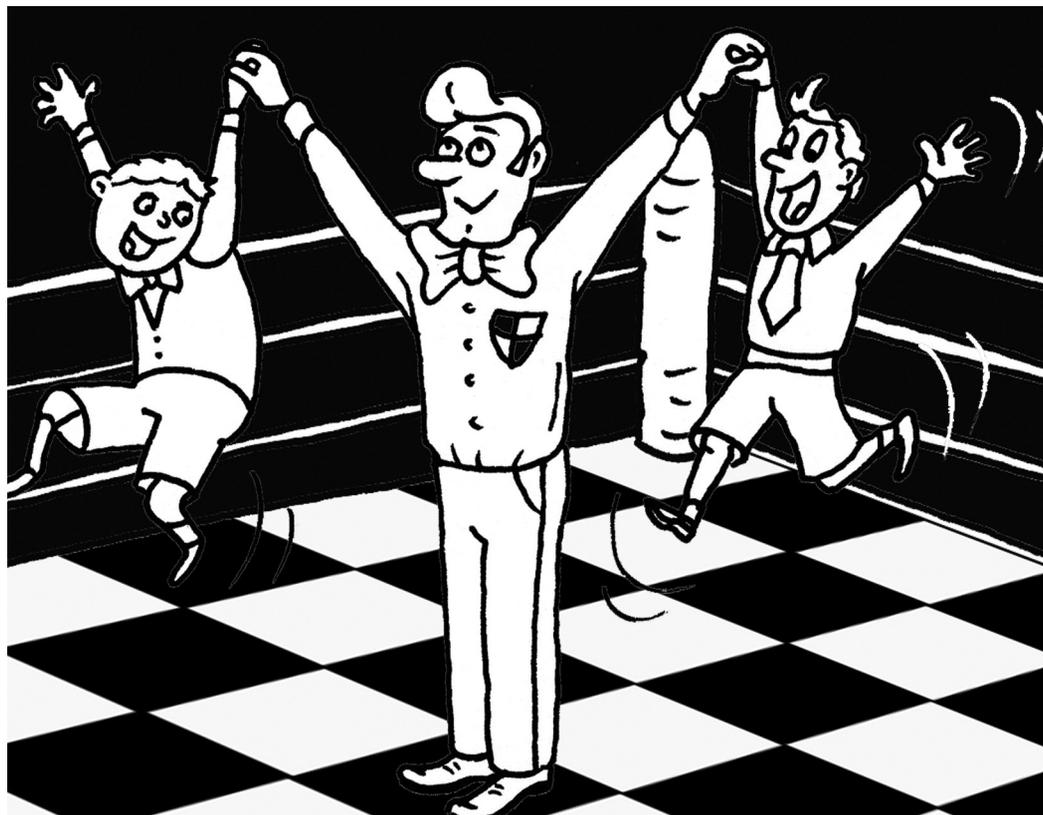
110a a b c d e f g h

а. Ход белых. Но ни их король, ни пешка ходов не имеют. Пешка заблокирована, а поля вокруг короля контролируют фигуры черных. Пат.



В турнирах за выигрыш партии дается 1 очко, за ничью - 1/2 очка, за проигрыш ничего - 0.

б. Очередь хода за черными, но ходов у них нет. Пат.



ПАРТИИ

*Прим. Обязательно покажите предлагаемые две партии будущему шахматисту/шахматистке. И даже не один раз, с перерывом в несколько дней. Нужно, чтобы ребенок делал ходы и понимал примечания. И нужно, чтобы он посмотрел обе партии, которые иллюстрируют развитие фигур, нападение на фигуры и их защиту, а также решительную - до мата - атаку на короля.

Партия 1*

Рассмотрим партию, в которой соперником сильнейшего шахматиста XIX века Пола Морфи был герцог Альфред (он принимал маэстро в своем замке).

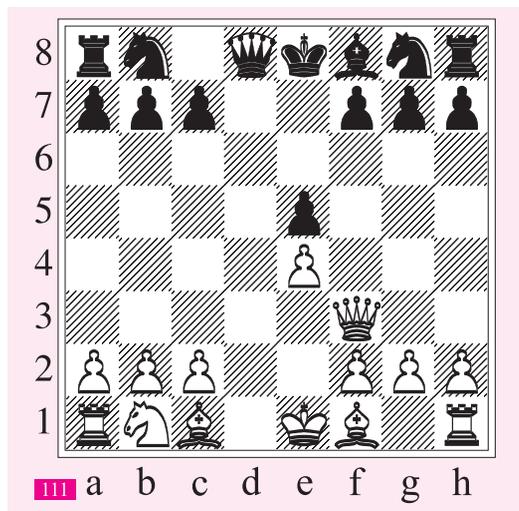
1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 d7-d6

3. d2-d4

Активное продолжение, ведущее к свободной фигурной игре.

3. ... Cc8-g4 4. d4:e5 Cg4:f3 5.

Фd1:f3 d6:e5

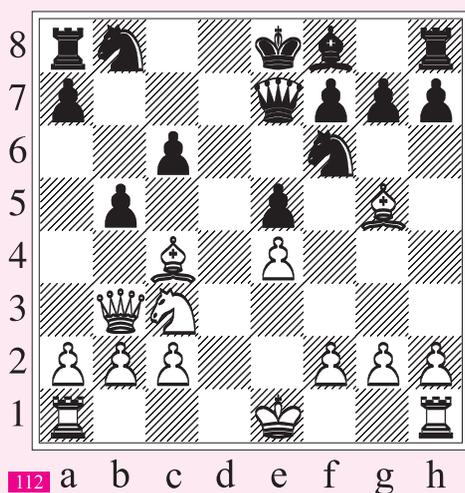


Белые ввели в игру ферзя, который давит на слабый пункт в лагере черных. Теперь слон может второй раз напасть на пешку f7.

6. Cf1-c4 Kg8-f6

Черные закрыли атакованную по открытой линии пешку, но белые - а у них много свободы на доске - подбираются к этой пешке с другой стороны.

7. Фf3-b3 Фd8-e7 8. Kb1-c3 c7-c6 9. Cc1-g5 b7-b5



112 a b c d e f g h

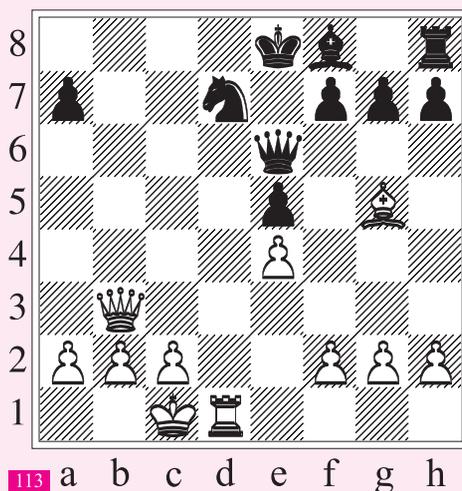
Оценим позицию: у обеих сторон фигур поровну, но у белых «в игре» оба слона и конь, они могут рокировать; три фигуры черных в игре не участвуют и рокировку делать они не могут. Белые, имея такое преимущество, могут себе позволить отдать коня за две пешки, чтобы получить сильную атаку.

10. Kc3:b5 c6:b5 11. Cc4:b5+ Kb8-d7 12. 0-0-0 Ла8-d8

Все фигуры белых готовы к атаке, и главное - к ней подключилась ладья. Черные фигуры расположены плохо и в обороне от них не много толку.

13. Лd1:d7 Лd8:d7 14. Лh1-d1 Фe7-e6 15. Cb5:d7+ Kf6:d7

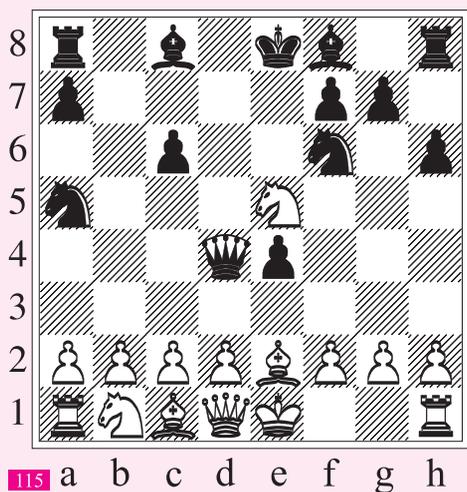
Следует финал, достойный мастера.



113 a b c d e f g h

Белые могли бы дать мат, но мешает конь на d7, нужно его убрать с линии «d».

16. Фb3-b8+ Kd7:b8 17. Лd1-d8 мат!



115 a b c d e f g h

Ферзь напал на белого коня и пешку - слабейший пункт в позиции белых - f2. Белые должны защитить коня, поэтому:

11. f2-f4 Cf8-c5

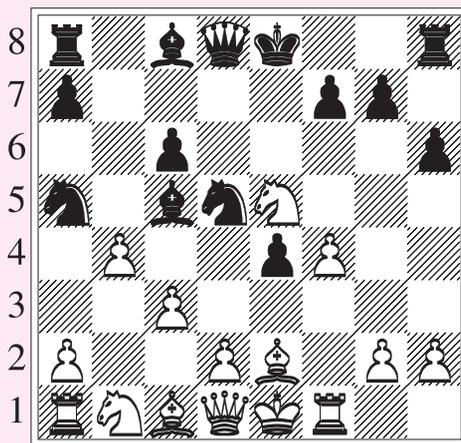
Черные второй раз атакуют пункт f2, находящийся рядом с королем, даже грозит мат.

Белые должны защищаться.

12. Лh1-f1 Фd4-d8

Черный ферзь исполнил свою роль в центре, теперь можно готовить атаку на ослабленном королевском фланге. (Половина доски, на которой перед началом партии располагаются короли - называется королевским флангом, другая половина - ферзевым.)

13. c2-c3 Kf6-d5 14. b2-b4



116 a b c d e f g h

Белые напали пешкой сразу на две фигуры и одна из них, похоже, теряется. Но это лакомство ядовито. Белым следовало продолжать 14. Фd1-a4, освобождая поле для короля и грозя вторжением в лагерь черных. Почему? Поскольку три черные фигуры и в том числе ферзь готовы к атаке, а короля защищают только ладья и слон.

14. ... Фd8-h4+ 15. g2-g3 Фh4:h2

Снова грозит мат, хотя поле f2 защищено два раза, грозит 16...Фh2:g3+ 17. Лf1-f2 Фg3:f2 мат.

Белые вынуждены бить слона.

16. b4:c5 Фh2:g3+ 17. Лf1-f2

Kd5:f4 18. Ce2-g4 Kf4-d3+ 19.

Ke5:d3 Cc8:g4 Черные напали на ферзя.

20. Фd1-a4 e4:d3

Вокруг короля белых сплетается матовая сеть.

21. Фа4-e4+ Кре8-f8 22. Фе4-g2

Ферзь подключился к защите короля, но это уже не помогает.

22. ... Ла8-e8+

Еще одна фигура черных подключается к атаке.

23. Кре1-f1 Cg4-h3

Белые теряют свою самую ценную фигуру.

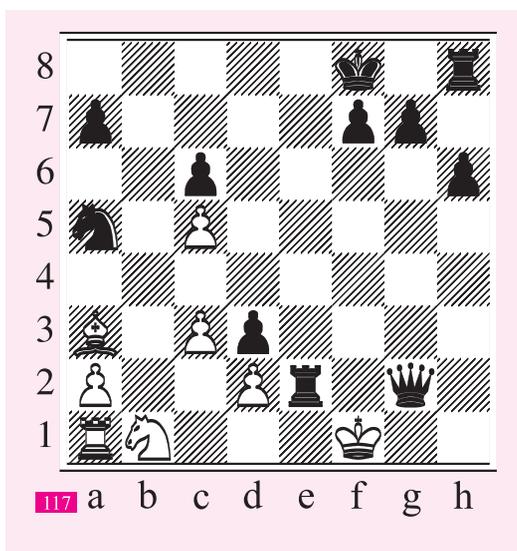
24. Фg2:h3 Фg3:h3+

25. Лf2-g2 Ле8-e2 26. Cc1-a3

Подумай и найди мат в один ход.

Проверь, так?

26. ... Фh3:g2 мат.



Шахматы - увлекательная игра! Согласен?

Очень прошу, чтобы ребенок лучше умел играть в шахматы, пусть решит все задания из тетради «Упражнения», потому что... «Тренировка делает мастера».

Чтобы повысить уровень игры, могу порекомендовать другую мою книгу «Шахматы для детей» Часть 2.

Благодарю за сотрудничество!