

Шахматные окончания, которые надо знать

Пешечный эндшпиль.

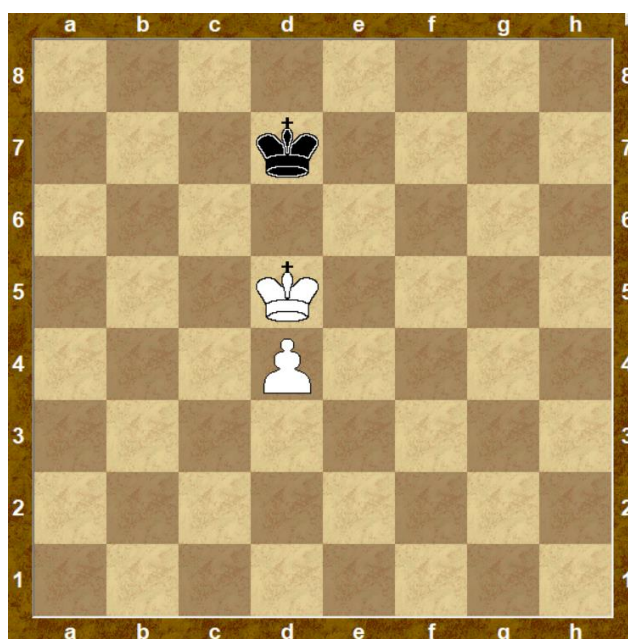
В нём нужно что-то знать, потому что любой другой эндшпиль может в него перейти.

В пешечном эндшпиле нет оценок лучше/хуже, есть только 3 исхода: выиграл, проиграл, ничья. Поэтому при переходе в него надо очень точно считать варианты.

Видимая лёгкость пешечного эндшпиля обманчива, есть очень сложные многопешечные окончания. Не хуже трудной задачи с множеством фигур на доске.

Оппозиция

- расположение королей друг от друга через нечётное число полей.
Оппозиция всегда невыгодна тому, чем ход. Следовательно, надо стремиться к занятию оппозиции.

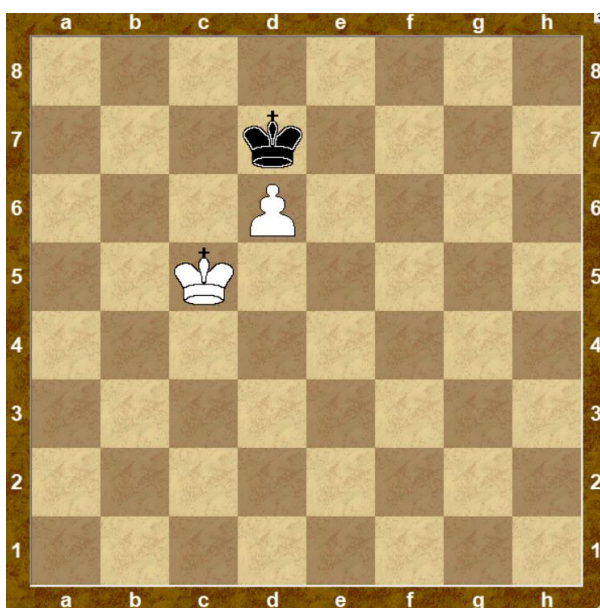


Ход чёрных выигрыш. Король белых занял оппозицию.

Король белых проходит вперёд и помогает пешке пройти в ферзи.
Например, 1...Кре7 2.Крс6 с идеей 3.d6

Ход белых - ничья. Король чёрных занял оппозицию.

Например, 1.Кре5-Кре7 2.Крд5-Крд7 3.Крс5-Крс7 4.Крд5-Крд7 белый король не может пройти вперёд. Если двигать пешку 4.d5-Крд7 5.d6



Важный ход 5...Крд8!

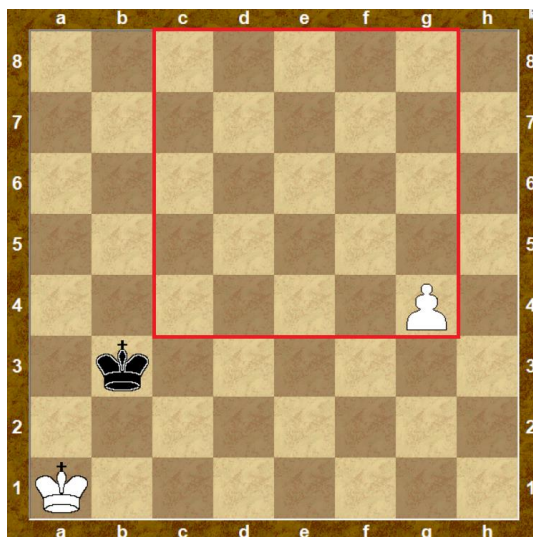
(после 5...Крс8? белый король занимает оппозицию 6.Крс6!-Крд8 7.d7 и король чёрных вынужден 7...Кре7 и после 8.Крс7 пешка проходит в ферзи)

6.Крс6-Крс8! (занимаем оппозицию) и белые не могут усилиться. После 7.d7-Крд8 белые теряют пешку, либо ставят пат после 8.Крд6 - ничья

Пат - когда при своём ходе игрок не может сделать ход по правилам.

Правило квадрата.

Нужно для того, чтобы быстро посмотреть, догоняет ли король соперника проходную пешку.

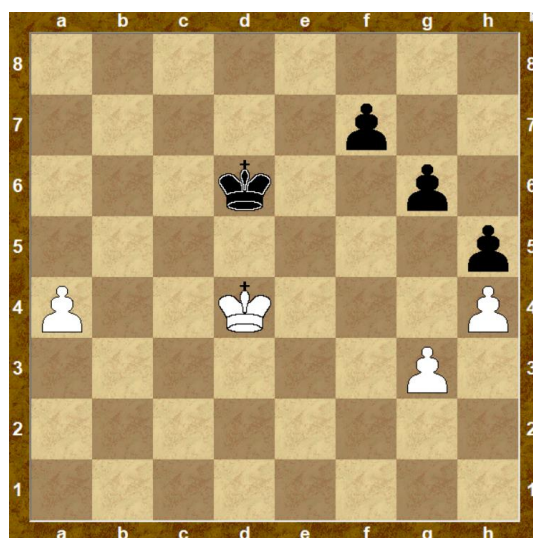


Ход чёрных - ничья. Король заходит в квадрат пешки 1...Kpc4! 2.g5-Kpd5
3.g6-Kpe6 4.g7-Kpf7=

Ход белых - выигрыш. Пешка убегает от короля 1.g5!+-

Отдалённая проходная пешка.

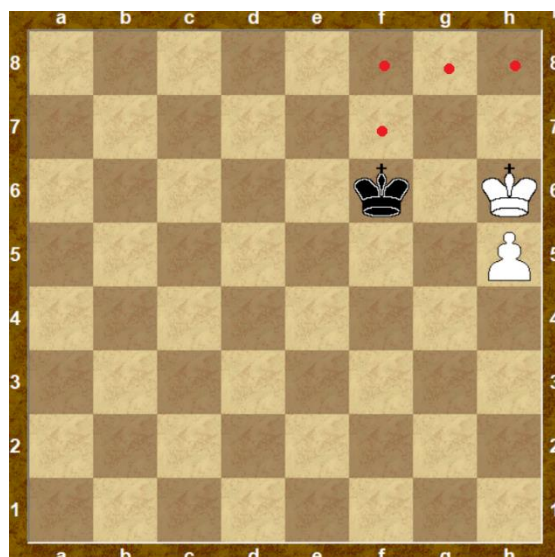
Эта пешка весомый фактор почти всегда. Есть типичные планы и позиции в миттельшпиле, где прицел на проходную отдалённую пешку в эндшпиле.



Белые выигрывают. Король чёрных должен бежать на ферзевый фланг, чтобы не дать пройти пешке "а" в ферзи, а король белых в это время бежит на королевский фланг к пешкам чёрных, съедает их и проводит в ферзи оставшуюся белую пешку.

Крайняя пешка.

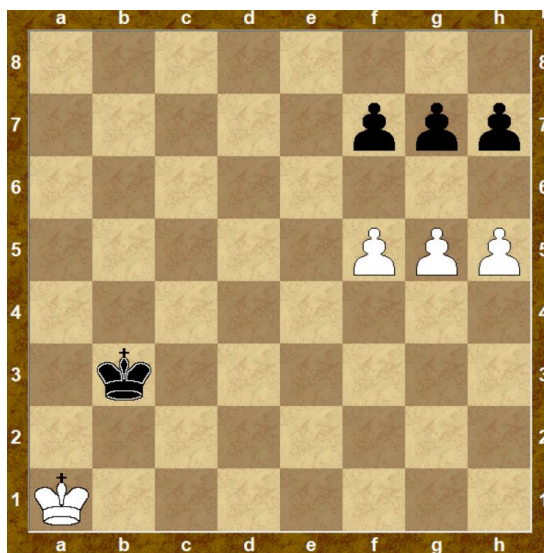
почти невозможно провести в ферзи.



Ничья. Король чёрных прижимает белого короля к бортику. В итоге либо попадает на поле h8, либо белые будут вынуждены повторять ходы.

Пешечные прорыв.

Важная тема, хорошо иллюстрирует роль захвата пространства в шахматах.



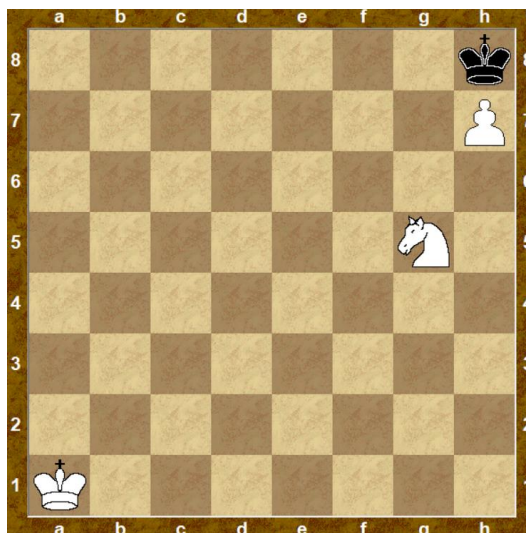
Ход белых - выигрыш.

1.g6!

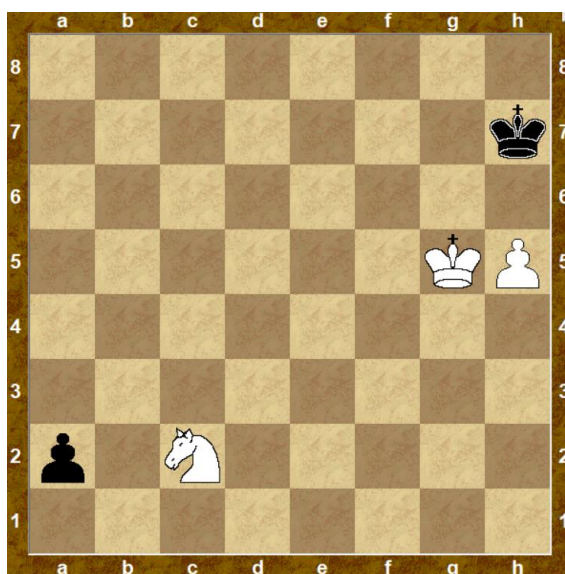
1...hg 2.f6-gf 3.h6 +-

1...fg 2.h6-gh 3.f6 +-

Конь и пешка против короля.



Позиция ничейная. Король белых не может освободить коня от защиты пешки h из-за пата.



Позиция ничейная. Конь из-за своей малоподвижности не может помочь королю провести пешку h в ферзи.

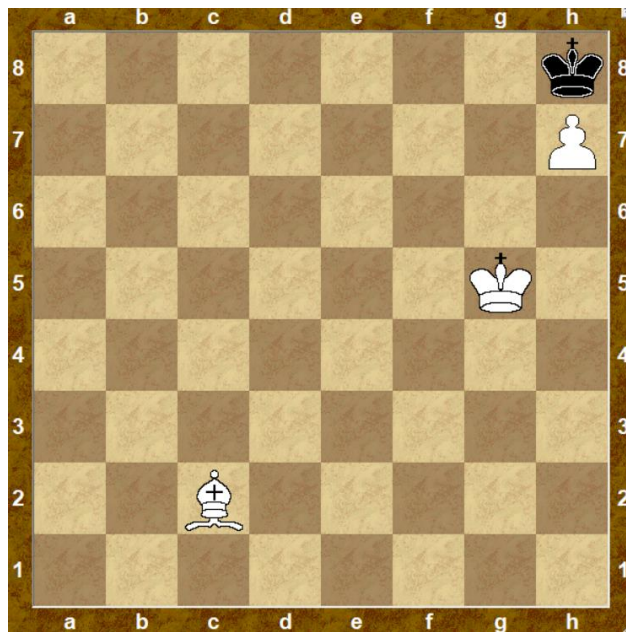
Коневые окончания.

Что надо знать про коня?

- 1) 2 коня (без других фигур) не ставят мат королю.
- 2) Конь фигура малоподвижная, долго скачет с фланга на фланг
- 3) Конь плохо борется с отдалённой проходной пешкой.
- 4) Конь плохо борется с крайней пешкой.
- 5) Конь и пешка против коня не выигрывают.

Слон и пешка против короля.

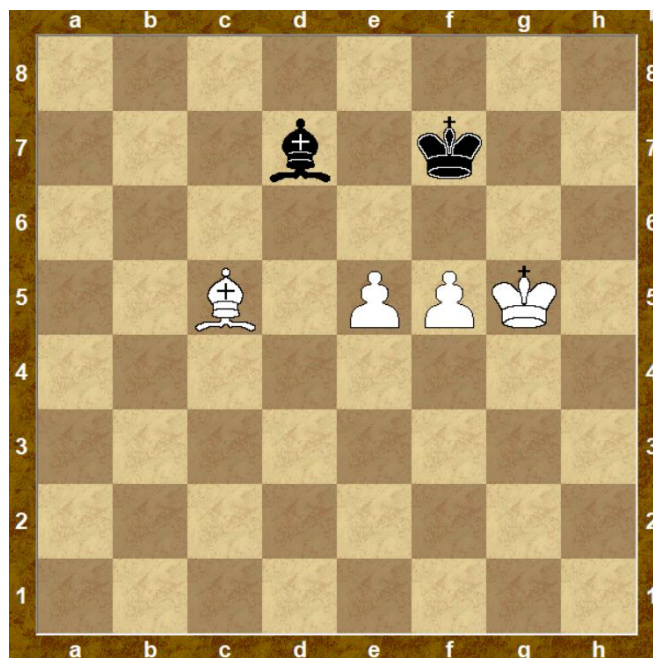
Если поле превращения пешки не цвета слона, то ничья.



Ничья. Невозможно выгнать чёрного короля из угла. При чёрнопольном слоне лёгкий выигрыш.

Разноцветные слоны.

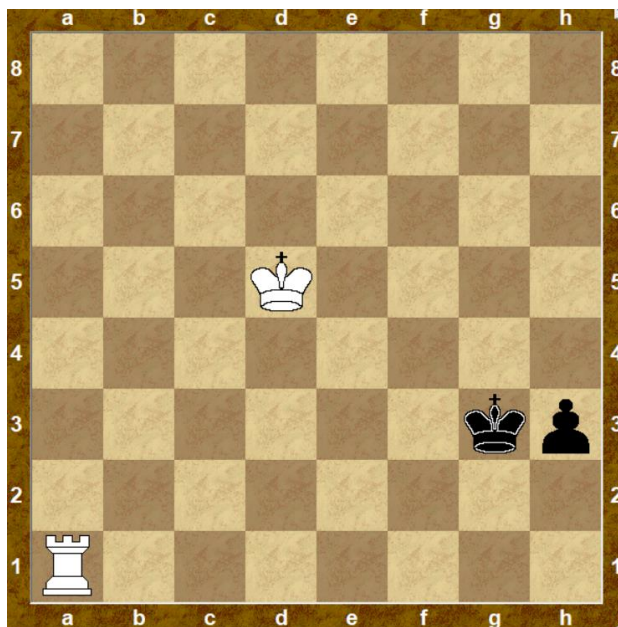
С одной пешкой выиграть нельзя, с 2 есть варианты



Ничья. Белые не могут усилить позицию. Чтобы двинуть пешку еб, надо прийти королём на d6, но это невозможно, так как король вынужден защищать пешку f5

Ладья против пешки.

Каждый раз надо считать. Чем дальше продвинута пешка, тем больше шансов на ничью.



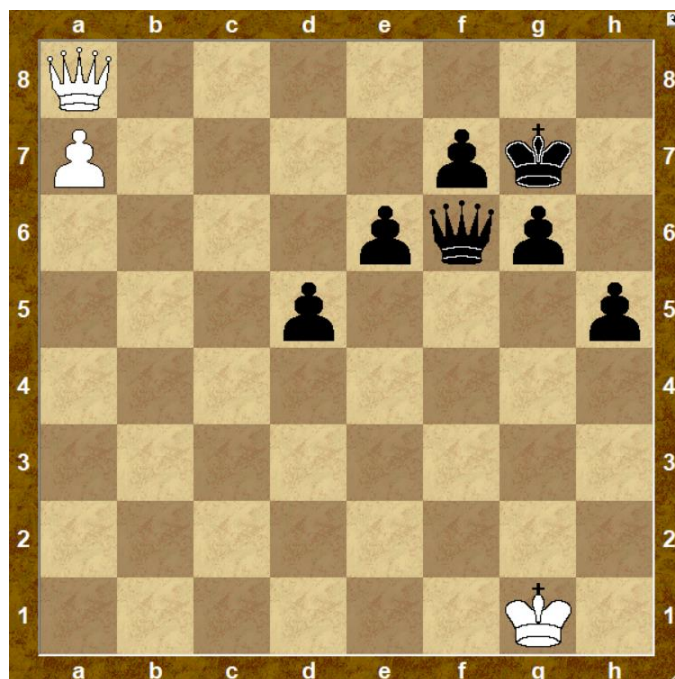
Ничья. Король белых не успевает помочь ладье задержать чёрную пешку.

Ферзевые окончания.

В сущности, 2 главных правила.

1) безопасность своего короля.

2) важно не количество пешек, а насколько близка одна пешка к полю превращения.



Ничья. Черным приходится объявлять вечный шах.

На мой взгляд, этих позиций для начала достаточно. Вероятность маленькая, что они получатся, но знать надо. Потому что эти элементарные позиции и идеи будут как маяки для понимания более сложных позиций и идей.

Эндшпиль - очень красивая и очень сложная часть шахматной игры. И, безусловно, его изучать можно бесконечно. Сколько этюдов создано! Интереснейшие позиции Н. Григорьева - книга моей юности