

ԹԵՎԱՆ ԴԱՎԹՅԱՆ



ՍՈՎՈՐԵՆՔ

ՇԱԽՄԱՏ

ԽԱՂԱԼ

ԳԻՐԸ 1

ԹԵՎԱՆ ԴԱՎՈՅԱՆ

ՍՈՎՈՐԵՆՔ ՇԱԽՄԱՏ ԽԱՂԱԼ

ԳԻՐԳ ԱՌԱՋԻՆ
ՇԱԽՄԱՏԻ ԱՅԲԲԵՆԱՐԱՆ

ԵՐԵՎԱՆ, 1994
«ՇԱՂԻԿ»

ԱՈՒՄ ԵՆ՝

դարեր առաջ Հնդկաստանում մի երիտասարդ թագավոր կար: Երա անհոգությունն ու ծուլությունը չարի ու սահման չունեցող երիտասարդ թագավորը նաև մեծամիտ էր ու ինքնահավան: Դա էր պատճառը, որ իմաստուն պալատականները կամաց-կամաց լքեցին նրան: Թագավորը մնաց միայնակ ու դժբախտ, օր-օրի հյուծվեց՝ անկողին րնկավ: Պալատում մնացած վերջին իմաստունը, հասկանալով, որ չարությունից չէ թագավորն ստբարտավան, այլ՝ անխելությունից, որոշեց նրան բուժելու ճար գտնել: Երկար, շատ երկար խորհելուց հետո ներկայացավ թագավորին ու այսպես դիմեց.

- Արքա՛, ես գտել եմ քեզ բուժելու հնարը. դա մի կախարդական խաղ է: Նա, ով իմանա այդ խաղի բազում գաղտնիքները, ձեռք կրեթի արքային վայել իմաստնություն, ժողովրդի առաջնորդին անհրաժեշտ հոգու հարստություն, փառք ու ուրախություն:

Հիվանդ արքայի հետաքրքրությունը շարժվեց, գունատ դեմքին կենդանություն խաղաց:

- Սա անարյուն մի պատերապմի դաշտ է, - փստտե ու խորհրդավոր շարունակեց ծերունին: - Այստեղ կան ճանապարհներ, անտեսանելի բլուրներ, նեղ ու աննշմարելի կածաններ, գետեր ու կամուրջներ...

Թագավորի հետաքրքրությունը գնալով մեծանում էր, իսկ ծերունին պատմում էր ու պատմում: Երիտասարդ արքան կլանված նայում էր մերթ նրա դեմքին, մերթ՝ տախտակին, փորձում հասկանալ ու ճանաչել խաղաքարերի աշխարհը, որը քիչ էր տարբերվում մարդկանց աշխարհից, իր թագավորությունից: Տախտակի վրա արքան տեսնում էր իրեն, իր ողջ թագավորությունը, փորձում կռտեղ հակառակորդի մտադրությունները: Եվ այստեղ նա սարսուռաց՝ հասկանալով իր վարած կարճամիտ ու անհեթեթ քաղաքականությունը: Չէ՞ որ պետության մեջ ամեն մեկը, ինչպես յուրաքանչյուր խաղաքար շախմատի խաղատախտակի վրա, իր տեղն ու դերն ունի և ուշադրություն ու հարգանք է պահանջում:

...Եվ այսպես՝ ծերունին կարողացավ հիվանդ արքային բուժել, խաղն էլ արագ տարածվեց երկրով մեկ...

Դարեր անցան այդ օրերից: Շախմատը շատ երկրներ ճամփորդեց: Ստեղծագործական այս խաղն ամեն մի նոր գիտակին իր ունակությունները դրսևորելու անսահման հնարավորություններ է պարգևում:

Դե ուրեմն՝ ծանոթանանք խաղին...

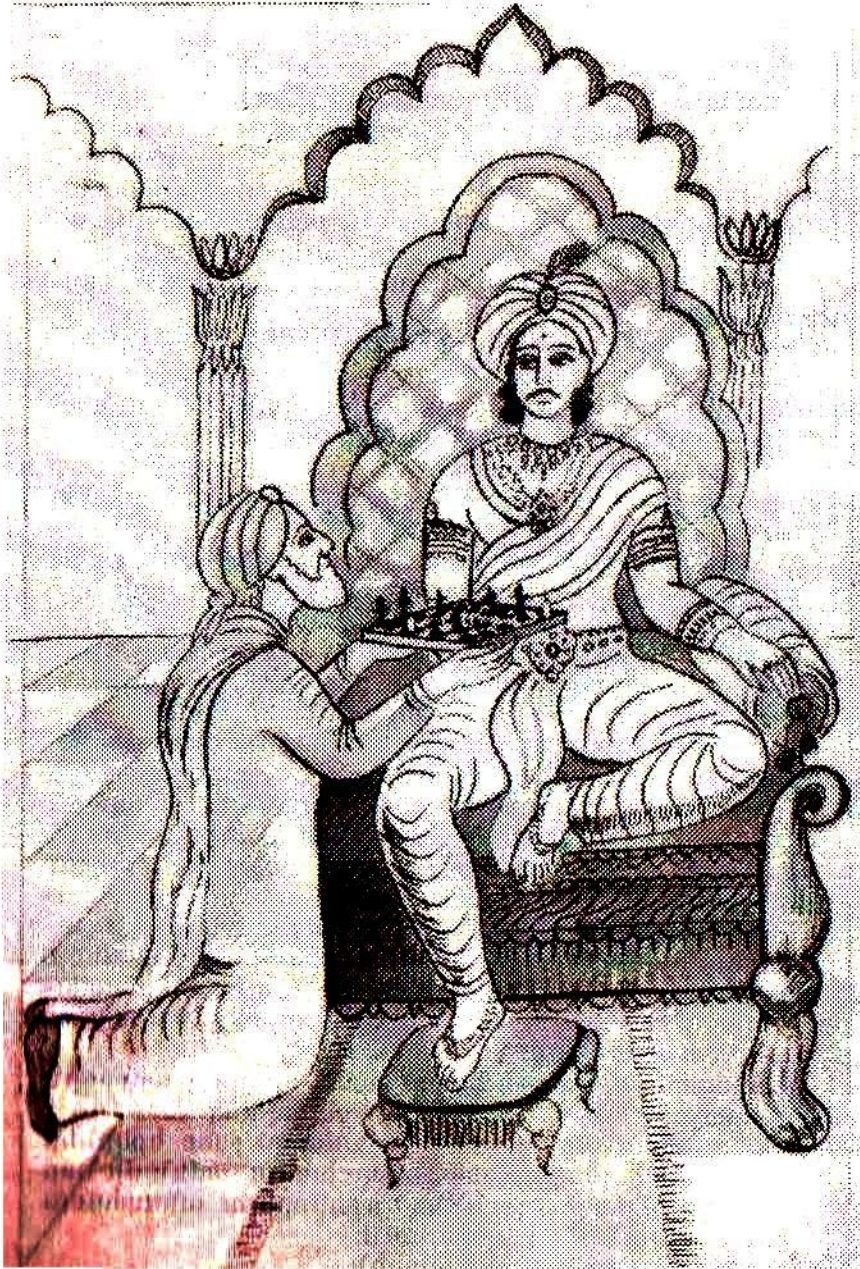
Իմ կրտսեր բարեկամ, արդեն ինքնուրույն կարդում ես, գրում, հաշվում: Կեցցեն:

Այս գիրքը քեզ կպատմի մի հրաշալի խաղի՝ շախմատի մասին:

Հեղինակը նաև շախմատի ուսուցիչ է. «Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիրի շախմատի դպրոցի տնօրեն: Արդեն երկու տարի այս գրքով շախմատ խաղալ են սովորում կրթահամալիրի հարյուրավոր երեխաներ: Կարդա՛ մինչև վերջ իսկ հետո քեզ կառաջարկենք երկրորդ, երրորդ և չորրորդ գրքերը: Հավատացած եմ՝ քո կյանքում ինչոր բան կփոխվի:

«Շաղիկ»

ՈԱԶՄԻ ԳԱՇՏԻ ԵՎ ԱՅՆ ՄԱՍԻՆ, ԹԵ
ԻՆՉՊԵՍ ԿՈՂՄՆՈՐՈՇՎԷԼ ԱՅՊ ԳԱՇՏՈՒՄ



Շախմատային խաղը՝ *պարտիան*, պատերազմ է, երկու թագավորու թյու նների միջև: Իսկ գրանց գորքերին երկու գորավարներ են առաջնորդում: Այդ գորավարներին շախմատում *հակառակորդ ներ* կամ *մրցակիցներ* են անվանում: Սակայն իրական կյանքում այդ հակառակորդներն, իհարկե, միմյանց նկատմամբ թշնամանք չունեն: Նրանք պարզապես մրցում են իրար հետ: Նրանցից յուրաքանչյուրը, իր գիտելիքների և ընդու նակու թյու նների շնորհիվ, փորձում է խաղ-պատերազմը շահել:

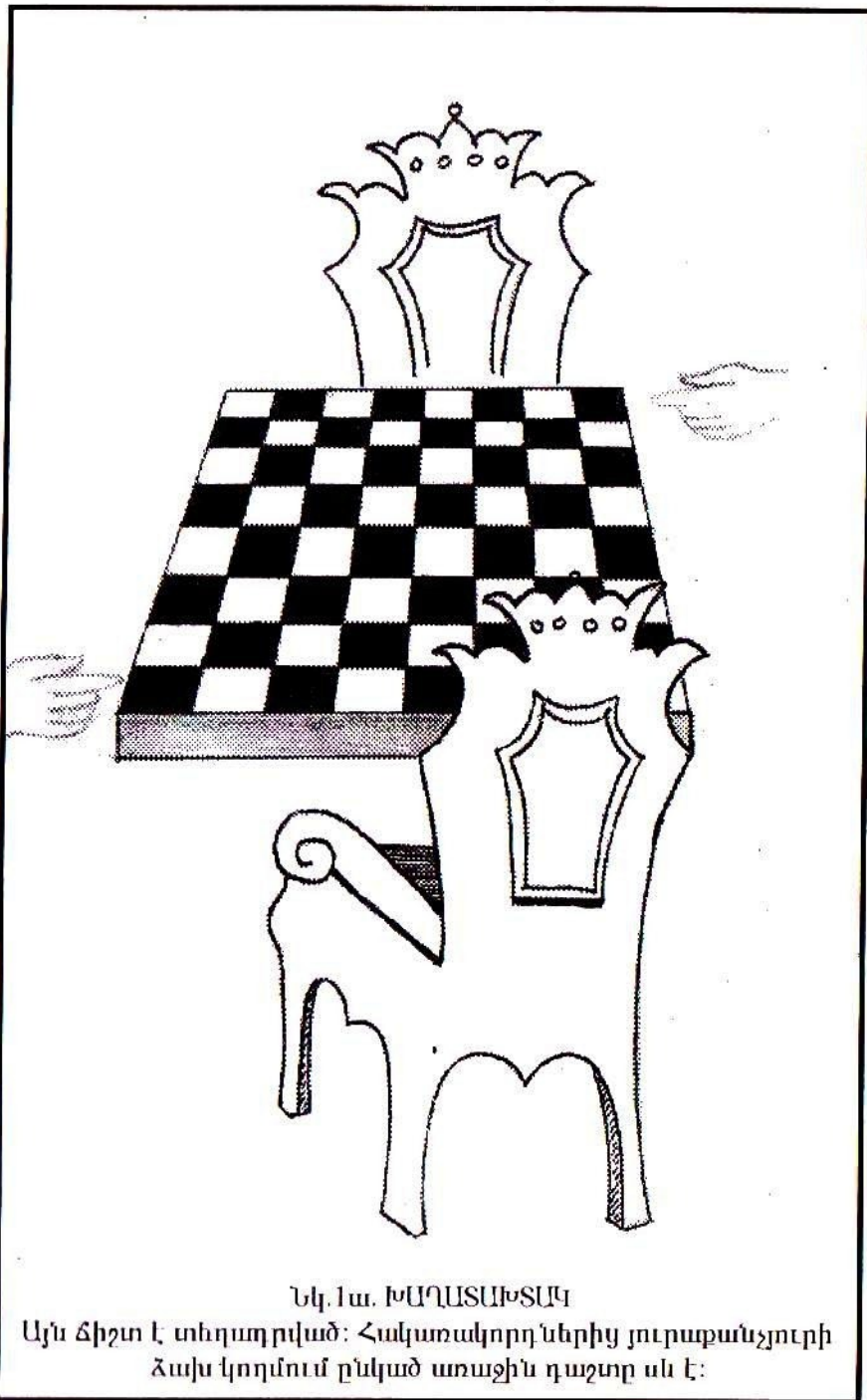
Որո՞ւր են այդ գիտելիքները: Ինչի՞ց սկսել:

Երևի սրդեն լսած լինես մեծերից կամ տեսած՝ ֆիլմերում, որ լավ գորսվարը ցանկապես մարտից առաջ մանրակրկիտ ուսումնասիրում է ռազմի դաշտը՝ մարզագետինները, բլուրներն ու անտառները, գետը... Այսինքն՝ ուսումնասիրում է տեղանքը, որպեսզի կարողանա ճիշտ տեղաբաշխել իր մարտական ուժերը, ճիշտ որոշել գլխավոր հարվածի ուղղությունը: Մի խոսքով՝ մարտը հաջող վարել կարողանա:

Շախմատային գորավարը ևս պետք է շատ լավ ճանաչի իր մարտի դաշտը, որպեսզի հաջողությամբ վարի խաղը:

Շախմատում ռազմի դաշտը, որն այսուհետև *խաղատախտակ* կանվանենք, մի քառակուսի տախտակ է՝ կազմված դարձյալ քառակուսի, իրար հավասար, բայց և մուգ գույնի վաթսունչորս վանդակներից: Այդ վանդակները *դաշտեր* են կոչվում: Բայց գույնինը կանվանենք սպիտակ, իսկ մուգ գույնինը՝ սև դաշտեր (նկ. 1ա):

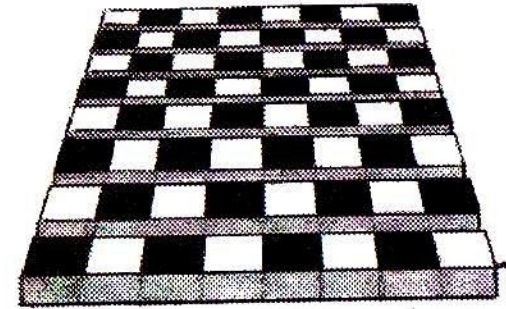
Խաղն սկսելուց առաջ՝ խաղատախտակը պետք է այնպես տեղադրել, որ յուրաքանչյուր մրցակցի ձախ կողմից առաջին դաշտը սև լինի (նկ. 1ա): Այս դիրքով դրված խաղատախտակի վրա դաշտերը, հաջորդելով միմյանց, կազմում են շերտեր՝ *զծևք*: Չախից աջ ընկած շերտերը կանվանենք *հորիզոնական*



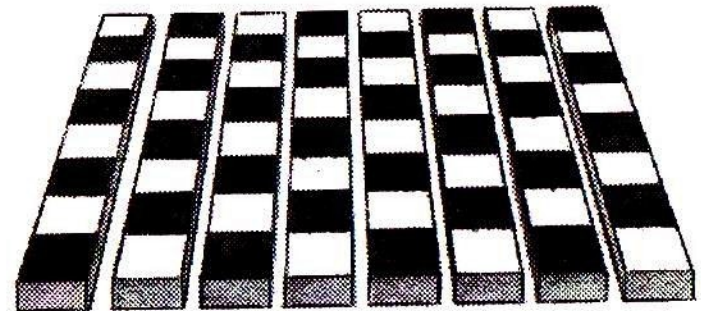
Նկ. 1ա. ԽԱՂԱՏԱԽՏԱԿ

Այն ճիշտ է տեղադրված: Հակառակորդներից յուրաքանչյուրի ձախ կողմում ընկած առաջին դաշտը սև է:

գծեր կամ պարզապես **հորիզոնականներ** (նկ. 1բ), իսկ հակառակորդների միջև ձգվող շերտերը՝ **ուղղաձիգ գծեր** կամ **ուղղաձիգներ** (նկ. 1գ):



Նկ. 1բ. ՀՈՐԻԶՈՆԱԿԱՆՆԵՐ

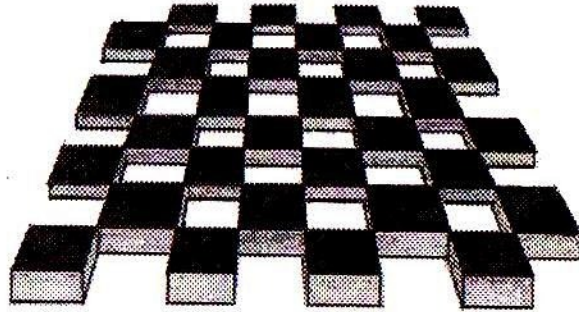


Նկ. 1գ. ՈՒՂՂԱԶԻԳՆԵՐ

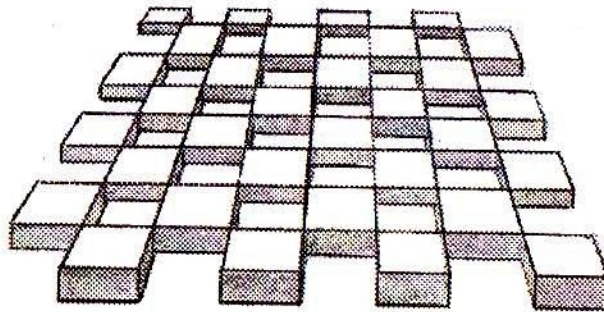
Նշված գծերը երկարությամբ իրար հավասար են և ութամյան դաշտ են պարունակում: Այսպիսով՝ կատանանք ութ հորիզոնականներ և նույնքան էլ՝ ուղղաձիգներ:

- Բայց այստեղ կարճ ու երկար և թեք շերտեր էլ կան, - իրավացիորեն կնկատես դու:

Իսկ այդ շերտերը կանվանենք *անկյունազծեր*: Ինչպես տեսնում ես, հորիզոնականների և ուղղաձիգների վրա սև ու սպիտակ դաշտերը հաջորդում են միմյանց, այնինչ անկյունազծերից յուրաքանչյուրը կապմված է միևնույն գույնի սև կամ սպիտակ դաշտերից (նկ. 1դ,ե): Ամենաերկար անկյունագիծը պարունակում է ութ, իսկ սամնակալարձը՝ երկու դաշտ:

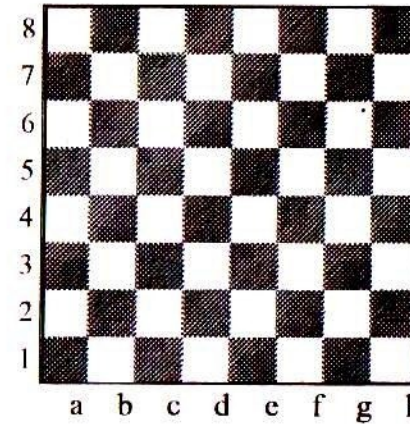


Նկ.1դ. ՍԵՎ ԳԱՇՏԵՐԻ ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ



Նկ.1ե. ՍՅՈՒՍԱԿ ԳԱՇՏԵՐԻ ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ

Այս նկարը (2), մեր գրքում խաղատախտակին կփոխարինի: Այն անվանվում է *դիագրամ* (կամ *տրամագիր*):



Նկ.2. ԳԻԱԳՐԱՄ (ՏՐԱՄԱԳԻՐ)

Այժմ, որպեսզի կարողանանք խաղատախտակի դաշտերը միմյանցից պահպանել, փորձենք դրանք անվանակոչել: Այդ նպատակով օգտվենք հատուկ նշագրությունից: Դրա տարրերից են ութ լատինական տառերը, որոնցով ձախից աջ ամրագրվում են ուղղաձիգները. a՝ ա, b՝ բե, c՝ ցե, d՝ դե, e՝ ե, f՝ էֆ, g՝ ժե, h՝ հաջ (դ.3):

3	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

Այսպիսով՝ ձախից աջ կու նենանք. a ուղղաձիգ, b ուղղաձիգ, c ուղղաձիգ և այլն: Իսկ մեկից ութ թվանշաններով,

որոնք կկազմեն նշագրության մյուս տարրերը, ամրագրվում են հորիզոնականները: Այսպես՝ ներքևից վերև՝ 1-ին հորիզոնական, 2-րդ հորիզոնական, 3-րդ հորիզոնական և այլն:

4	8	50	11	24	63	14	37	26	35
7		23	62	51	12	25	34	15	38
6		10	49	64	21	40	13	36	27
5		61	22	9	52	33	28	39	16
4		48	7	60	1	20	41	54	29
3		59	4	45	8	53	32	17	42
2		6	47	2	57	44	19	30	55
1		3	58	5	46	31	56	43	18
		a	b	c	d	e	f	g	h

Հիմա, ցանկացած դաշտը ներկայացնելու համար, կօգտըվենք այն ուղղաձիգի տառից և այն հորիզոնականի թվից, որոնց տվյալ դաշտն է պատկանում. օրինակ՝ դ.4-ի թիվ 48 դաշտի անվանումը կազմվում է a ուղղաձիգի a տառից և 4-րդ հորիզոնականի 4 թվից: Այսինքն՝ կստացվի a4: Նույն սկզբում նրով, ասենք, թիվ 25 դաշտը կկոչվի e7 դաշտ, թիվ 39-ը՝ g5, և այլն:

a և h ուղղաձիգները, ինչպես նաև՝ 1-ին և 8-րդ հորիզոնականները կոչվում են խաղատախտակի *կարային գծեր*, իսկ a1, a8, h1, h8 դաշտերը՝ *անկյունային դաշտեր*:

Անկյունագծերը կոչենք դրանց սկզբնական և վերջնական դաշտերի անվանումներով. օրինակ՝ a1-h8 անկյունագիծ, c1-h6 անկյունագիծ, g1-h2 անկյունագիծ, և այլն:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Ըստ դ.4-ի համարների հերթականության՝ անվանի՛ր դաշտերը: Սկսում դա կատարի՛ր՝ օգտվելով խաղատախտակի կարերում նշված թվերից ու տառերից, սպա նույնը կրրկնի՛ր՝ ծածկելով թվերն ու տառերը: Գրի՛ առ դրանք և ստուգի՛ր՝ դ.3-ի հետ համեմատելով:

Ահա՛ և դու ծանոթացար շախմատային խաղատախտակին: Այժմ ծանոթանա՛նք այն «գործող անձանց», ովքեր մարտնչում են այդ խաղաղաշտում:

ՊԱՏԵՐԱԶՄՈՂ ԲԱՆԱԿՆԵՐԻ ԿԱԶՄԸ ԵՎ ՆՐԱՆՑ ՍԿԶԲՆԱԿԱՆ ԴԻՐՔԱՎՈՐՈՒՄԸ

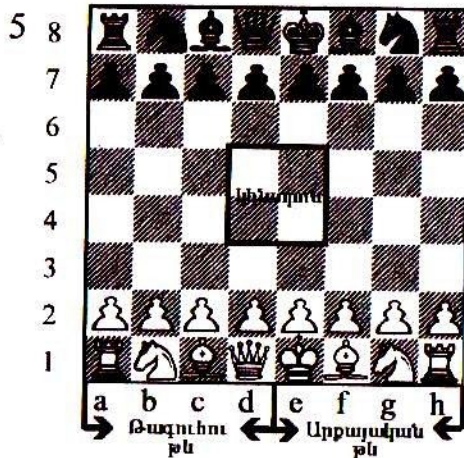
Պատկերացրու՝ դու գորավար ես և առաջնորդում ես քո պորթը, որն իր կազմում ունի ութ անվախ փինվոր, երկու հուժկու և հեռահար նավակ, երկու սեղ լիդ, երկու ճարպիկ ձի, մեկ ամենակարող թագուհի և մեկ «Նորին գերազանցություն»՝ արքա, ում բախտն ամբողջությամբ դո՛ւ ես տնօրինում: Նույն կազմն ունի և հակառակորդիդ բանակը: Այսինքն՝ նախքան ճակատամարտը երկու բանակների մարտական ուժերն իրար հավասար են: Շախմատային լեզվով ասած՝ պարտիան սկսվում է *նյութական հավասարակշռության* պայմաններում: Երկու բանակներն իրարից տարբերվում են գույնով՝ բաց և մուգ: Բաց գույնի բանակը *սպիտակներն* են, իսկ մուգ գույնինը՝ *սևերը*: Այդ բանակների անդամներն ունեն հետևյալ տեսքը.

ԲԱՆԱԿՆԵՐԻ ԿԱԶՄԸ	ԽԱՂԱՔԱՐԵՐԻ ԻՐԱԿԱՆ ՏԵՍԸ		ԽԱՂԱՔԱՐԵՐԻ ՏԵՍԸ ԳԻՆԳՐԱՄՆԵՐԻ ՎՐԱ	
	ՍԳԻՏԱԿՆԵՐ	ՍԵՎԵՐ	ՍԳԻՏԱԿՆԵՐ	ՍԵՎԵՐ
1 արքա				
1 թագուհի				
2 նավակ				
2 փիղ				
2 ձի				
8 փինվոր				

Շախմատային նշագրության մեջ ընդունված է կրճատ գրանցման հետևյալ կերպը. արքա՝ Ա, թագուհի՝ Թ, նավակ՝ Ն, փիղ՝ Փ, ձի՝ Չ, գինվոր՝ Կ (երկու և ավելի գինվորներ թվարկելու դեպքում՝ ԿԿ):

Արքաները, թագուհիները, նավակները, փղերն ու ձիերը կոչվում են մի ընդհանուր անունով՝ **Ֆիգուրներ**:

Խաղատախտակի վրա խաղաքարերի ցանկացած դասավորությունը կոչվում է **դիրք**: Սկզբնական դիրքում սպիտակներն զբաղեցնում են խաղատախտակի 1-ին և 2-րդ, իսկ սևերը՝ 7-րդ և 8-րդ հորիզոնականները: Ընդ որում՝ երկու կողմերի մարտական ուժերը միմյանց նկատմամբ համաչափ (սիմետրիկ) դիրքեր են զբաղեցնում: Օրինակ՝ սպիտակ նավակները գրավում են a1 և h1, իսկ սև նավակները՝ բնականաբար, a8 և h8 դաշտերը: Դրանց կողքին տեղ են զբաղեցնում ձիերը՝ b1, g1 (b8, g8), ապա փղերը՝ c1, f1 (c8, f8): Որպեսզի չշփոթենք արքայի և թագուհու տեղերը, որոնք կողք-կողքի են կանգնում, հիշենք, սպիտակ թագուհին, սիրահարված իր գույնին, միշտ կանգնում է սպիտակ դաշտում (d1), իսկ սևը, նույն մղումով, սև դաշտում (d8): Ֆիգուրների առջև՝ ամբողջ երկրորդ (յոթերորդ) հորիզոնականով, տեղ են զբաղեցնում գինվորները:



Խաղատախտակի ճախավորմյան մասը (հաշված սպիտակների կողմից), այսինքն՝ ուղղաձիգներ a-ից d-ն, անվանվում է **թագուհու**, իսկ աջավորմյանը՝ ուղղաձիգներ e-ից h-ը՝ **արքայական թև** (դ.5):

Խաղի ամբողջ իմաստն այն է, որ գերվի հակառակորդի արքան, կամ, ինչպես ասում են, նրան *մատ* հայտարարվի (մատ՝ արաբերեն «մահ» է նշանակում):

Այժմ մի բույս պատկերացնենք, որ քո բանակի հիմնական ուժերը թագուհու թևում են գտնվում, իսկ մրցակիցը հարձակողական գործողություններ է ծավալել արքայական թևում՝ ջանալով գերել «Նորին գերապանցությանը»: Եվ դու պետք է հասցնես զորքերդ թագուհու թևից արքայական տեղափոխել, որպեսզի արքայիդ պաշտպանես: Հնարավոր է՝ հասցնես, բայց բացառված չէ նաև՝ ուշանաա: Իսկ եթե զորքերդ դիրքեր գրավեցին ինչ-որ բլուրների վրա, որտեղից լավ է երևում ողջ ռազմի դաշտը, ապա, անհրաժեշտության դեպքում, դրանք առանց դժվարության կտեղափոխվեն և՛ արքայական, և՛ թագուհու թև: Խաղատախտակի վրա այդպիսի բլուրների դեր է կատարում **Կենտրոնը**: Կենտրոնական են համարվում խաղատախտակի d4, d5, e4, e5 դաշտերը:

ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԻ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐՆԵՐԻ ԲԱՅԼԵՐԸ

Դու ծանոթացար քո և հակառակորդիդ բանակներին: Այժմ տեսնենք, թե՛ խաղատախտակի վրա ինչպես է շարվում մարտական միավորներից յուրաքանչյուրը:

Խաղատախտակի վրա մի դաշտից մյուսը ֆիգուրների և գինվորների տեղաշարժը կոչվում է **քայլ**:

Խաղն սկսում են սպիտակները, ապա՝ քայլ կատարելու հերթն անցնում է սևերին, նորից՝ սպիտակներին, հետո՝ սևերին և այսպես շարունակ մինչև խաղի ավարտը:

Ո՛չ ֆիգուրը, ո՛չ էլ գինվորը չեն կարող գնալ այն դաշտը, որը տվյալ պահին զբաղեցնում է նույն բանակի խաղաքարը:

Ձիուց բացի ոչ մի ֆիգուր (գինվոր) չի կարող քայլել իր ճանապարհին գտնվող որևէ խաղաքարի վրայով:

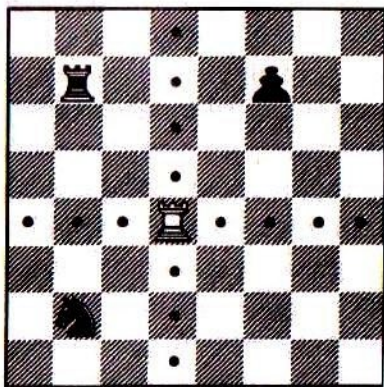
Ձիու այս ինքնատիպ հատկությունը **քառակ** անվանենք:



Նավակը հորիզոնականներով ու ուղղաձիգներով է քայլում և մեկ քայլով կարող է տվյալ հորիզոնա-

կանի կամ ուղղաձիգի ցանկացած դաշտը տեղափոխվել:

6



Օրինակ՝ դ.6-ում d4-ի սպիտակ նավակը կարող է d ուղղաձիգի կամ 4-րդ հորիզոնականի ցանկացած դաշտը գնալ (ընդամենը՝ 14 դաշտ):

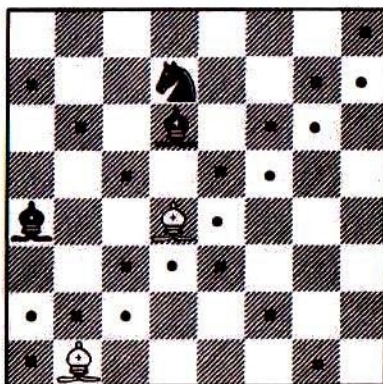
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

Թվի՛ր այն դաշտերը, ուր կարող է գնալ b7-ի սև նավակը:



Փիղը քայլում է անկյունագծերով և մեկ քայլով կարող է տվյալ անկյունագծի ցանկացած դաշտը տեղափոխվել:

7



Օրինակ՝ դ.7-ում d4-ի սպիտակ փիղը կարող է a1-h8 և g1-a7 անկյունագծերի ցանկացած դաշտը գնալ (ընդամենը՝ 13 դաշտ):

Սպիտակների մյուս փիղն իր տրամադրության տակ 7 դաշտ ունի. a2 դաշտը՝ a2-b1 անկյունագծով, և c2, d3, e4, f5, g6, h7 դաշտերը՝ b1-h7 անկյունագծով:

Վերադառնալով սկզբնական դիրքին (դ.5)՝ կտեսնենք, որ կողմերից յուրաքանչյուրի փղերից մեկը կարող է միայն սպիտակ, իսկ մյուսը՝ միայն սև դաշտերով քայլել: Սպիտակ դաշտերով քայլող փղերը կոչվում են *սպիտակադաշտ* (կամ *սպիտակաքայլ*), իսկ սև դաշտերով քայլողները՝ *սևադաշտ* (կամ *սևաքայլ*) *փղեր*:

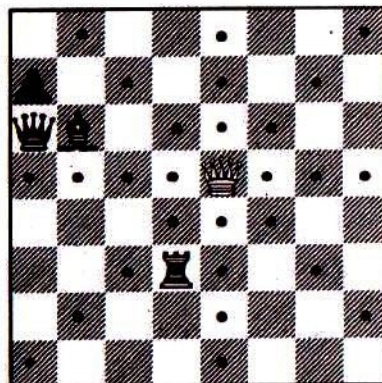
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Ո՞ր դաշտերը կարող է գնալ սևերի սևադաշտ փիղը:
2. a4-e8 անկյունագծի ո՞ր դաշտերն են անհասանելի սևերի սպիտակադաշտ փղին:



Թագուհին. իդեպ, շատ երկրներում այս ֆիգուրը «Ֆերպ», «Ֆերյապ» կամ «Ֆարգին» (վելյիր) են անվանում (նշանակում է իմաստուն, խորհրդատու), քայլում է և՛ հորիզոնականներով, և՛ ուղղաձիգներով, և՛ անկյունագծերով, այսինքն՝ նրա քայլում նավակի և փղի գործողություններն են համատեղվում: Թագուհին մեկ քայլով կարող է այդ գծերի ցանկացած դաշտը գնալ:

8



Դ.8-ում կետերով նշված են այն դաշտերը, ուր կարող է գնալ e5-ում գտնվող սպիտակ թագուհին (ընդամենը՝ 27 դաշտ):

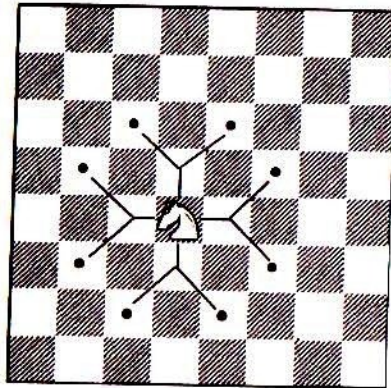
ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

Ո՞ր դաշտերն են մատչելի սև թագուհուն:



Ձիու քայլը շատ յուրօրինակ է: Հիշում ես՝ նա ֆիգուրների և գինյուրների վրայով ցատկերու հատկությունը է օժտված:

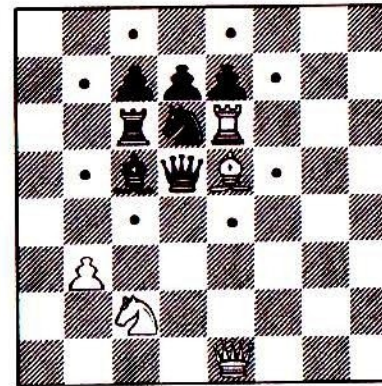
9



Գ.9-ի d4 դաշտում գտնվող ձին կարող է կետերով նշված ցանկացած սպիտակ դաշտը ցատկել: Տեսնենք, թե ինչպե՛ս է նա այդ անում: Գիպրասից երևում է, որ ձին, գտնվելով սև դաշտում, նախ՝ ուղղաձիգով կամ հորիզոնականով, դեպի իր կանգնած դաշտի հարևան սպիտակ դաշտն է շարժվում, ապա, շարժման ուղղությունը չփոխելով, անկյունագծով հարևան՝ նույնպես սպիտակ դաշտն է անցնում: Հետևապես՝ ձին, ցատկելով, օրինակ, e4 դաշտի վրայով, կանգ կառնի b3 կամ b5 դաշտում, d5-ի վրայով՝ e6-ում կամ e6-ում, d3-ի վրայով՝ e2-ում կամ e2-ում, e4-ի վրայով՝ f3-ում կամ f5-ում: Ուրեմն՝ յուրաքանչյուր քայլով ձին փոխում է իր դաշտի գույնը:

Գ.10-ում սև ձին բոլոր կողմերից իր և մրցակցի բանակների խաղաքարերով է շրջապատված, սակայն դա նրան բնավ չի խանգարում՝ կետերով նշված ցանկացած դաշտը ցատկել:

10

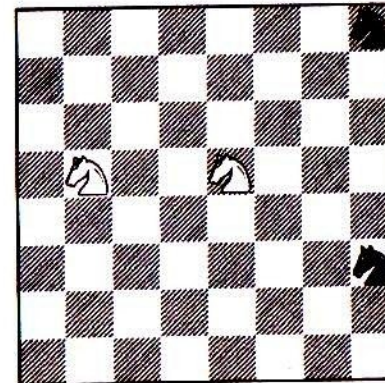


ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Ո՞ր դաշտերը կարող է գնալ դ.10-ում գտնվող սպիտակ ձին:
2. Վերադարձի՛ր դ.4-ին. ի՞նչ կարգով են համարակալված դաշտերը:

Իմացի՛ր նաև, որ, որքան մոտ է ձին կենտրոնին, այնքան մեծանում է այն դաշտերի թիվը, ուր նա կարող է ցատկել: Մոտենալով խաղատախտակի եզրին՝ ձիու հնարավորությունները նվազում են, այսինքն՝ պակասում է նրան մատչելի դաշտերի թիվը: Գրանում համոզվի՛ր ինքդ:

11



ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

Առանձին-առանձին նշի՛ր, թե ո՞ր դաշտերը կցատկի

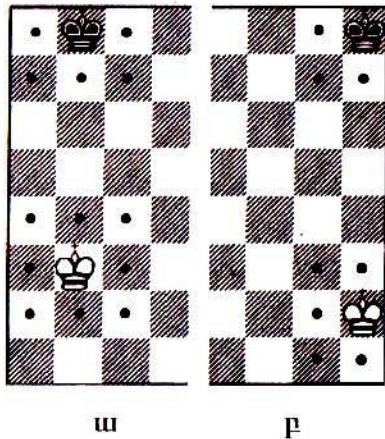
դ. 11-ի ձիերից յուրաքանչյուրը:

Ձին օժտված է նաև խուսանավելու բացառիկ ունակությամբ: Նրա սպա հատկությունն է ընդգծում հետևյալ հայտնի խնդիրը. ձիով անցնել խաղատախտակի բոլոր դաշտերով՝ յուրաքանչյուրում հանգրվանելով միայն մեկ անգամ: Մաթեմատիկոսները հաշվել են, որ կարելի է ցույց տալ իրարից տարբեր երեսուն միլիոն այդպիսի ճանապարհ: Ահա՛ թե ինչպիսի վիթխարի հնարավորություններ ունի նույնիսկ շախմատաշին մեկ ֆիգուրը՝ տվյալ դեպքում ձին:



Արքան քայլում է իր կանգնած տեղից ընդամենը մեկ դաշտ՝ բոլոր ուղղություններով:

12



Գ. 12-ում կետերով նշված են այն դաշտերը, ուր կարող է գնալ արքաներից յուրաքանչյուրը: Ուշադրություն դարձրո՛ւ, որ եզրային գծերում արքայի շարժունակությունը նվազում է (5 դաշտ՝ 8-ի փոխարեն): Առավել նվազ են նրա հնարավորությունները անկյունային դաշտերում (ընդամենը՝ 3 դաշտ):

ԱՌԱՋԱԳԻՐԱՆԵՐ.

Գրի՛ր, թե ո՞ր դաշտերը կարող է գնալ արքաներից յուրաքանչյուրը գ. 12-ի ա-ում և բ-ում:



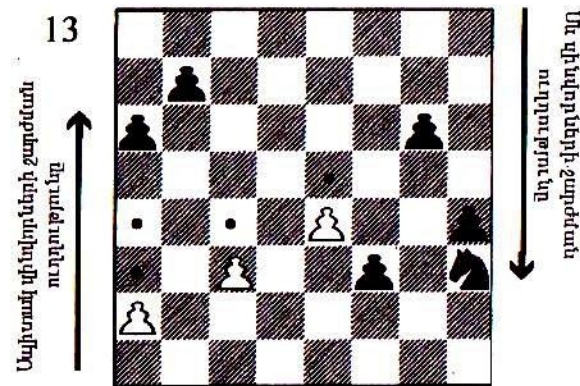
Ձինվորները. նույն բանալի վինվորներն

իրարից ոչնչով չեն տարբերվում: Եթե անհրաժեշտության կատանձնապես դրանցից որևէ մեկին, ապա նշում են ուղղաձիգի անվանումը կամ այն դաշտինը, որի վրա գտնվում է այդ վինվորը: Օրինակ՝ ասում են. **ե** վինվորը, **հ4**-ի վինվորը: Ձինվորներին անվանում են նաև այն ֆիգուրների անուններով, որոնք սկզբնական դիրքում տվյալ ուղղաձիգն են զբաղեցնում: Այսպես՝ **ժ** վինվորն անվանում են թագուհու, **ե**-ն՝ արքայական, **ա**-ն և **հ**-ը՝ նավակալին, **գ**-ն և **բ**-ը՝ փղի, **բ**-ն և **գ**-ն՝ ձիու վինվորներ: **ժ** և **ե** վինվորներն անվանվում են նաև կենտրոնական, իսկ **ա**-ն և **հ**-ը՝ եզրային վինվորներ:

Ի տարբերություն ֆիգուրների, որոնք քայլում են բոլոր ուղղություններով՝ և՛ առաջ, և՛ ետ, վինվորները կարող են քայլել միայն առաջ՝ ուղղաձիգով մեկ դաշտ: Սակայն սկզբնական դիրքից, այն է՝ երկրորդ (սպիտակներ) և յոթերորդ (սևեր) հորիզոնականից, նրանք նաև իրավունք ունեն միանգամից երկու դաշտ տեղաշարժվելու:

Դիագրամներում սպիտակ վինվորները քայլում են դեպի վեր, իսկ սևերը՝ դեպի վար:

13



Գ. 13-ի դիրքում սպիտակների եզրային վինվորը մեկ քայլով կարող է ինչպես **ա3**, այնպես էլ՝ **ա4** դաշտը տեղաշարժվել, **ե3** վինվորը կարող է միայն **ե4**, իսկ կենտրոնականը՝ միայն **ե5** դաշտը գնալ:

ԱՄԱՋԱԿՐԱՆՔ.

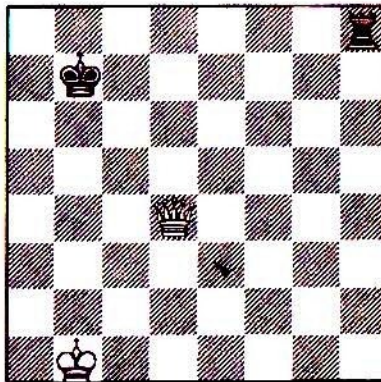
Ո՞ր դաշտերը կարող է գնալ դ.13-ի սև գինավորներից յուրաքանչյուրը:

ՎԵՐՑՆԵԼՐ.

Վերհիշենք, թե ի՞նչ է կատարվում պատերազմի դաշտում: Հավասակորդները հարձակվում են, կրակում միմյանց վրա. որպես հետևանք՝ երկու կողմերն էլ կորուստներ են կրում: Մուտավորապես նույնը շախմատի խաղատախտակի վրա է կատարվում: Եթե, օրինակ, քայլող ֆիգուրի ճանապարհին հանդիպում է հավասակորդի ֆիգուրը (գինավորը), ապա այն կարելի է ոչնչացնել՝ *վերցնել*: Տևանք, թե ինչպե՞ս է դա իրականացվում:

Նախ՝ խաղատախտակից հեռացնում ենք այն ֆիգուրը (գինավորը), որը նախապես որոշել ենք վերցնել: Այնուհետև՝ վերջինիս գրավեցրած դաշտն ենք փոխադրում սևփական այն ֆիգուրը (գինավորը), որով մտադրվել ենք կատարել վերցնելու գործողությունը: Մասնով իսկ մեր խաղարարի քայլը համարվում է ավարտված: Վերցնելուց հետո, նույն քայլով, ֆիգուրն այլևս չի կարող իր ճանապարհը շարունակել: Բոլոր ֆիգուրները վերցնում են այնպես, ինչպես և քայլում են, այսինքն՝ իրենց քայլի ուղղությամբ:

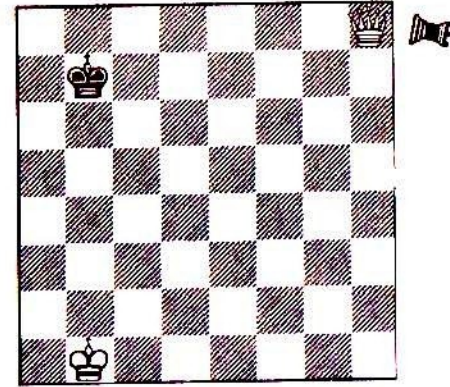
14



Վերքը՝ նախքան վերցնելը

Գ.14-ում քայլի հերթը սպիտակներինն է: Նրանց թագուհին կարող է վերցնել սևերի նախակը, և այդ դեպքում կատայվի դ.15-ի դիրքը:

15



Վերքը՝ վերցնելուց հետո

Ընդգծենք, որ *վերցնելը պարտադիր չէ* (ինչպես շաշկու խմբի խաղերում): Բիշ հետո կիսմանակը նաև, թե ինչպե՞ս են վերցնում գինավորները:

ԲԱՅՆԵՐԻ ԳՐԱՆՑՈՒՄԸ

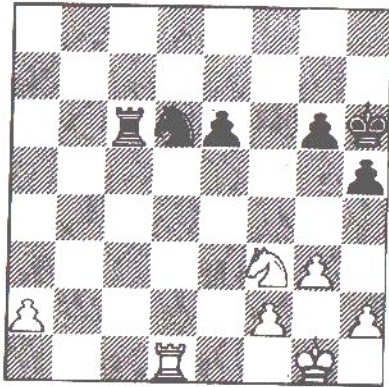
Հավանաբար՝ դու կհարցնես, թե՞ ի՞նչ միտք ունի քայլերը գրանցելը: Գիտե՞ս, շախմատային նշագրող թյուներն անհրաժեշտ է, որպեսզի արդեն խաղացված պարտիաները վերականգնել կարողանանք: Մեզնք, գրանցում են ավելորդ գործ համարելով, ծուլանում են դա անել, ինչը սխալ կարծիք է: Եթե չլիներ գրանցումը, ապա մեզ չէր հասնի հանճարեղ շախմատիստների այն մեծ ժառանգությունը, որից սցիմ սովորում ենք: Հնարավոր չէր լինի շախմատային արվեստին ծանոթանալը: Կո նույնիսկ ի վիճակի չէիր լինի վերլուծելու թո՛ իսկ խաղացած պարտիաները և չէիր իմանա կատարածդ սխալները՝ մյուս անգամ չկրկնելու համար: Չէիր կարողանա գարմացնել բնկերներիդ թո սարած գեղեցիկ կադրանակներով:

Լաի՛ր, մտնչուկ, որոշ ժամանակ սնց դու կժամոթանաս

այս կինովորաց խաղի բոլոր կանոններին և առաջին պարտիաները կխաղաւ: Գրի ս'ն գրանք: Կանյնի որոշ ժամանակ, և սեփական սչքերով կանսնեւ ու կհասկանաւ, թե որքա՞ն ևս աճել ու հասունացել:

Իսկե՛մ եղիք:

16



Եւ այսպես՝ դ.16-ում սպիտակներն իրենց հերթական քայլով ձին f3 դաշտից d4 են տեղափոխել՝ հարձակվելով սևերի e6 նավակի և e6 գինվորի վրա՝ նկատելով, որ պատասխան քայլով հնարավոր չէ, այդ երկուսն էլ միաժամանակ հեռացնել հարվածից: Լսել է խաղացված: Նման միաժամանակյա հարձակումը կոչվում է *կրկնակի հարված*, որին մենք հետագայում դեռ կրտսերաթանսնք: Սևերը, մտադրվելով a2 գինվորը վերցնել, նավակը հարձակումից a6 դաշտն են հեռացնում: Սպիտակներն իրենց հաջորդ քայլով վերցնում են e6 գինվորը: Այժմ, որպեսզի սևերը կարողանան իրենց մտահոսությունն իրականացնել, այն է՝ շահել a2 գինվորը, նախապես պետք է d6 ձին հակառակորդի նավակի հարձակումից հեռացնեն (ձին գինվորից շատ ավելի թանկ է): օրինակ՝ f5 դաշտը:

Իսկ այժմ, շախմատային նշագրությունից օգտվելով, հիշատակած բոլոր քայլերն ամրագրենք: Սպիտակների առաջին քայլը նշենք այսպես. 1. 2f3-d4: Ուրեմն՝ քայլը գրի ստանկիս նախ՝ պետք է նշել դրա հերթական համարը (1), սպա՝ ֆիգուրի կրճատ անվանումը (2) և այն դաշտը, որտեղից ֆիգուրն սկսում է քայլը (f3): Այնուհետև գծիկ է դրվում է (-), և գրանց-

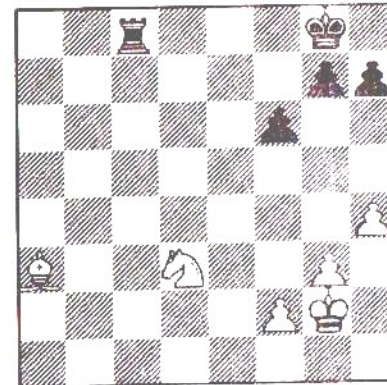
վում այն դաշտի անվանումը, ուր նշված ֆիգուրն է տեղափոխվում (d4): Սպիտակների քայլն ու սևերի պատասխանը համարվում է մեկ *քիզ* քայլ և նույն համարի տակ է գրանցվում: Վերցնելու դեպքում, գծիկի փոխարեն, բաժանմուն նշան (-) է դրվում: Օրինակ՝ 2. 2d4:e6:

Այժմ փորձենք գրի ստանել մեր օրինակի բոլոր քայլերը.

1. 2f3-d4 նե6-a6 2. 2d4:e6 2d6-f5:

Եթե գրանցման ժամանակ ստեղծվեցություն է առաջանում սպիտակների կամ սևերի հերթական քայլը քայլ թողնելու, սպա այդ քայլի փոխարեն բազմակետ (...) է դրվում:

17

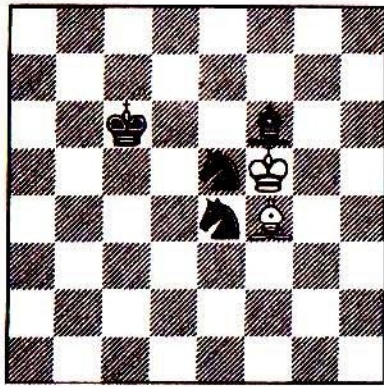


Օրինակ՝ դ.17-ում քայլի հերթը սևերինն է (մեկ հայտնի չէ, թե մինչ այդ ինչպե՞ն է խաղն ընթացել), և նրանք նավակով կրկնակի հարված են հասցնում՝ ֆիգուրը շահելով: Ասա՛ այդ քայլի գրանցման ձևը. 1. ... նե8-c3:

ԱՐՔԱՅԻ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ.

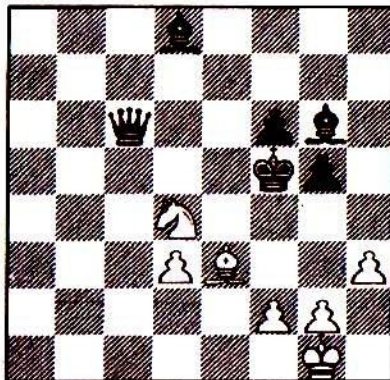
ՇԱԽ

Մենք իմացանք, որ ֆիգուրներն իրենց շարժման ուղությունամբ կարող են հակառակորդի խաղադասքը վերցնել: Տեսեաքար՝ վստահ կարող ենք տանք, որ ֆիգուրը գրանում է, այն բոլոր դաշտերը, որոնցով քայլում է: Այսպես միակ ֆիգուրն է, որը չի կարող հակառակորդի օրն, խաղադասքի հարվածի տակ գտնվող դաշտը գնալ:



Գ.18-ում քայլի հերթը սպիտակներինն է: Ցանկություն դեպքում նրանք կարող են խաղալ 1. Փf4:e5 կամ 1. Աf5:e4, սակայն 1. Աf5:e5 քայլն այս դեպքում հնարավոր չէ, քանի որ արքան սև փղի հարվածի տակ գտնվող դաշտում կհայտնվի: Չի կարելի նաև 1. Աf5:f6 խաղալ, քանի որ հիմա էլ նա e4 ձիու հարվածի տակ կընկնի: Սպիտակ արքան անկարող է նաև g4, g5, g6 դաշտերը գնալ, որովհետև դրանք բոլորն էլ սև ֆիգուրների հարվածի տակ են:

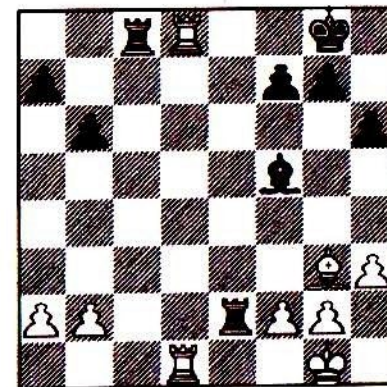
Արքայի մյուս առանձնահատկությունն այն է, որ, հարձակման ենթարկվելով, նա անհապաղ պաշտպանության անհրաժեշտություն է պահում: Երբ ֆիգուրը կամ պինվորը գրոհում է հակառակորդի արքային, ընդունված է սաել, որ տվյալ ֆիգուրը (պինվորը) վերջինիս շախ է հայտարարում (շախ՝ արաբերեն արքա է նշանակում): Նշագրության մեջ շախը գումարման նշանի (+) տեսքով է պատկերվում:



Գ.19-ում վերջին քայլով ձին սևերի արքային ու թագուհուն կրկնակի հարված է հասցրել: Խաղի կանոններին համաձայն, երբ արքան հարձակման է ենթարկվում, նրան անհապաղ պետք է հեռացնել հարձակումից կամ, ինչպես ասում են, շախից: Որքան էլ թանկ է թագուհին, սևերը հարկադրված են նրա պաշտպանությունն արքայի փրկությունը գտնել. 1. ... Աf5-e5 2. Չd4:e6+ (նորից կրկնակի հարված, և նորից սև արքան պետք է շախից պաշտպանվի) 2. ... Աe5-d6 3. Չc6:d8:

Այս օրինակից կարող ենք եզրակացնել, որ շախին պատասխան քայլի ընտրությունը խիստ սահմանափակվում է:

Գոյություն ունի շախից պաշտպանվելու երեք միջոց (դ.20).



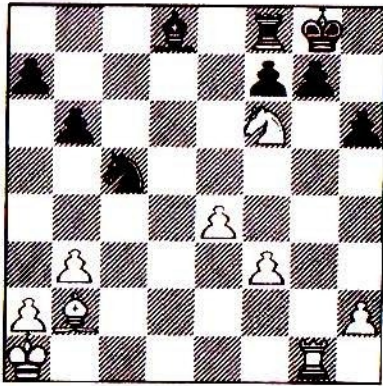
ա) վերցնել այն ֆիգուրը (պինվորը), որը շախ է հայտարարել՝ 1. ... Նc8:d8

բ) արքան հեռացնել շախից, այսինքն՝ արքան այնպիսի դաշտ տեղափոխել, որն այդ պահին հակառակորդի ո՛չ մի ֆիգուրի (պինվորի) հարվածի տակ չէ՝ 1 ... Աg8-h7

գ) բողարկվել (ծածկվել) շախից, այսինքն՝ արքայի և շախ հայտարարած ֆիգուրի միջև որևէ ֆիգուր (պինվոր) տեղադրել՝ 1. ... Նe2-e8:

Սակայն, եթե շախ է հայտարարել ձին կամ պինվորը, ապա վերջին միջոցը (բողարկվելը) հնարավոր չէ:

21



Տե՛ս. դ. 21-ում սպիտակների ձիով շախևն հայտարարել: Սևերն ու նեն պաշտպանվելու միայն երկու միջոց.

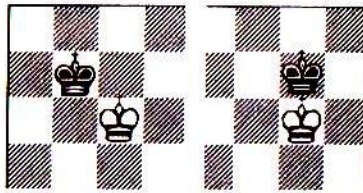
ա) արքան շախից հեռացնել՝ 1. ... Աց8-հ8

բ) ձին վերցնել՝ 1. ... Փժ8:ֆ6:

Քանի որ արքան մրցակցի ուժերի գրոհած ցանկացած դաշտը տեղադրել կամ թողնել շախի տակ, ըստ խաղի կանոնների, արգելվում է, ուրեմն՝ արքան միակ ֆիգուրն է, որն անհնար է վերցնել: Խաղի ընթացքում կարող են «շախշախվել» բոլոր ֆիգուրներն ու գինավորները, սակայն արքաները կմնան խաղատախտակին մինչև սովորոք:

Արքան միակ ֆիգուրն է, որն ակույտն արքային շախ հայտարարել չի կարող (դ. 22):

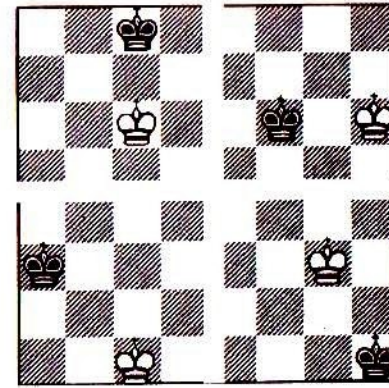
22



Անթույլատրելի դիրքեր

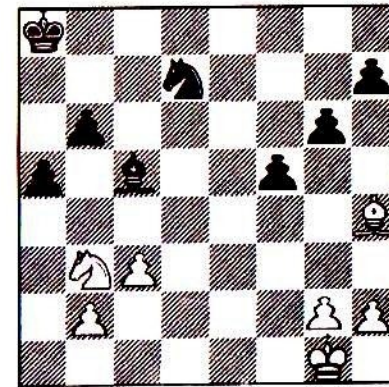
Արքաներին միշտ պետք է առնվազն մեկ դաշտ բաժանի (դ. 23):

23



Ռույլատրելի դիրքեր

24



ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

Գ. 24. Գտի՛ր և գրանցի՛ր բոլոր հնարավոր քայլերը, որոնց միջոցով սպիտակները կարող են շախից պաշտպանվել:

Մ Ա Տ

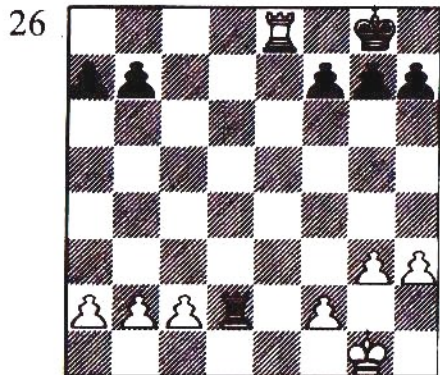
Մինչ այժմ մենք այնպիսի դիրքեր էինք ուսումնասիրում, որոնցում հայտարարված շախից պաշպանություն կա՛ր: Մաս է կոչվում այն շախը, որից պաշտպանվելու ելք չկա:

Եթե կողմերից մեկին հաջողվում է խաղատախտակին նման դիրք ստեղծել, այսինքն՝ հակառակորդի արքային մատ

հայտարարել, ապա խաղը նշված կողմի հաղթանակով է ավարտվում: Նշագրության մեջ մատը բազմապատկման նշանի (x) տեսքով է պատկերվում:

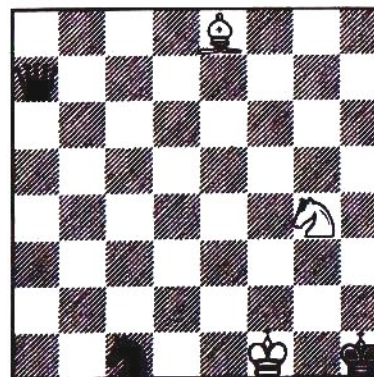


Գ.25-ում, սեփական արքայի պաշտպանության ներքո, թագուհով մատ է պատկերված: Սև արքան չի կարող վերցնել թագուհին, որը շախ է հայտարարել, քանի որ իր սպիտակ ավտյանի հարվածի տակ կհայտնվի: Մինևույն ժամանակ՝ թագուհին, d7 դաշտում գտնվելով, սև արքայի հնարավոր՝ փախուստի բոլոր դաշտերն է խլում (c7, c8, e7, e8):



Գ.26-ում սևերը վերջին հորիզոնականով մատ են ստացել: Նրանք ի վիճակի չեն նավակը վերցնել կամ դրա հասցրած «մահացու» շախից քողարկվել, իսկ արքան հեռացնելուն ի՞ր իսկ վինվորներն են խանգարում: Եթե սև արքան f8 դաշտում գտնվեր կամ f7, g7, h7 վինվորներից որևէ մեկը շիններ, ապա սևերը մատից կխուսափեին: Նման դեպքերում շախմատիստներն ասում են, որ արքան պուրկ էր «օղանցքի»:

27



ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Գ.27. Հակառակորդ արքային մեկ քայլից մատ հայտարարի՞ր՝

- ա) սպիտակների քայլի դեպքում
- բ) սևերի քայլի դեպքում:

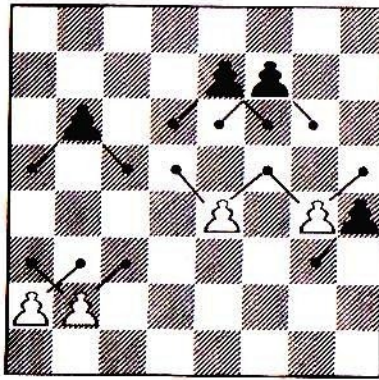
Գիտե՞ս. շատ դեպքերում խաղը մինչև մատը չի շարունակվում. մրցակիցներից մեկը, համոզվելով, որ իր՝ համար ի վերջո այն անխուսափելի է, և հետագա պայքարը՝ անօգուտ, հանձնվում է՝ պարտությունն ընդունելով:

**ԶԻՆՎՈՐՆԵՐԻ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ,
ՓՈԽԱՐԿՈՒՄ**

Մենք իմացանք, որ վինվորը կարող է միայն ի՞ր իսկ գրադեպրած ուղղաձիգով շարժվել, այն էլ (ի տարբերություն ֆիգուրների)՝ միայն առաջ:

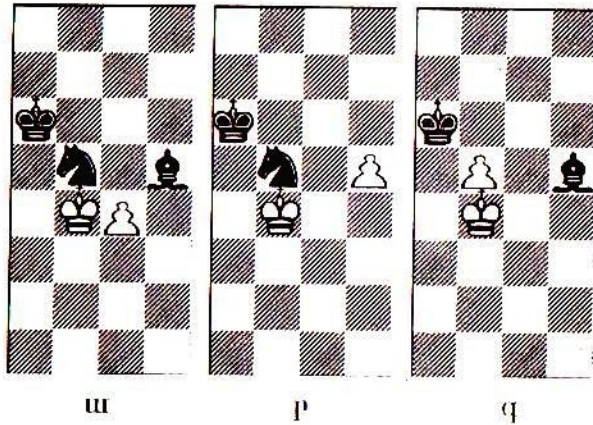
Զինվորի մյուս առանձնահատկությունն այն է, որ նա վերցնում է հակառակորդի խաղաքարը կամ շախ հայտարարում ո՛չ իր քայլի ուղղությամբ: Իր շարժման ուղղությամբ նա անկյան տակ գրոհում է այն երկու դաշտերը, որոնք իրենից անմիջապես աջ ու ձախ կողմերում բնկած ուղղաձիգների վրա են գտնվում:

28



Գ.28-ում կետերով նշված են այն դաշտերը, որոնք գրոհված են սպիտակ կամ սև գինավորներով:

29

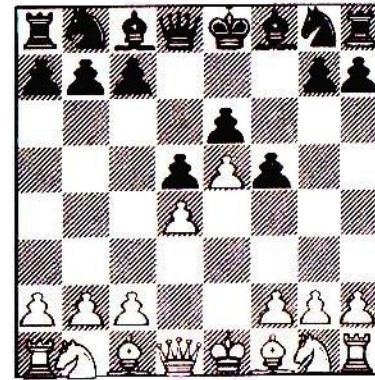


Գ.29ա-ում սևերի ձին և փիղը սպիտակների գինավորի հարվածի տակ են գտնվում: Սպիտակները, իրենց քայլի դեպքում, կարող են ինչպես փիղը, այնպես էլ՝ ձին վերցնել: Փիղը վերցնելու դեպքում դիրքը խաղատարտակի վրա կրնդունի Գ.29բ-ի տեսքը: Այդ քայլը կգրանցվի՝ 1. e4:d5: Չինվորով քայլ կատարելիս կամ վերցնելիս՝ կրճատ «գ» չի գրանցվում:

Եթե սպիտակները փղի փոխարեն նախընտրեն վերցնել ձին (Գ.29գ), ապա այդ քայլով գինավորը սև արքային շախ կհայտարարեն (գրանցվում է՝ 1. e4:b5+), և սևերը պարտավոր կլինեն շախի պաշտպանվել (օրինակ՝ 1. ... Աa6-b6):

Չինվորը ունի երեք առանձնահատկություն: Նա կարող է վերցնել հակասակորդի գինավորը (քայլ ո՛չ՝ ֆիգուրը), այսպես կոչված, *կողանցիկ*: Տեսնենք, թե ինչպես է դա իրականացվում:

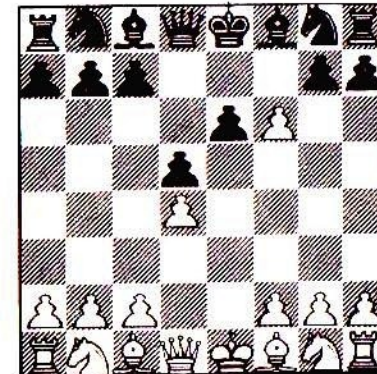
30ա



Գիրքը՝ կողանցիկ վերցնելուց ստաց

Գ.30ա-ի դիրքը ստացվել է 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. e4-e5 f7-f5 քայլերից հետո:

30բ



Գիրքը՝ կողանցիկ վերցնելուց հետո

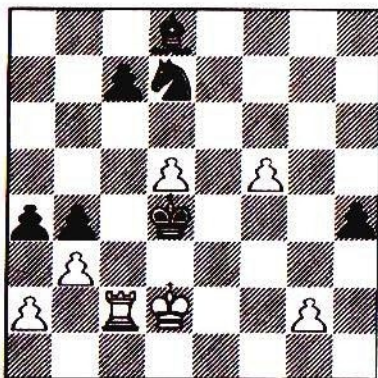
Այժմ սպիտակները, եթե կամենան, կարող են կողանցիկ վերցնել սևերի Է գինավորը իրենց Է գինավորով՝ վերջինս f6 դաշտում տեղադրելով (Գ.30բ): Գրանցվում է՝ 4. e5:f6: Այսպիսի դիրք կարող էր ստացվել նաև այն դեպքում, եթե սևերն իրենց նրբորդ քայլով ոչ թե 3. ... f7-f5, այլ՝ 3. ... f7-f6 խաղալին:

Ուրեմն, երբ վինվորներից որևէ մեկը, իր սկզբնական դիրքից երկու դաշտ առաջանալով, հակառակորդի վինվորի կողքին է հայտնվում, վերջինս կարող է նրան կողանցիկ վերցնել՝ տեղափոխվելով այն դաշտը, որի վրայով անցել էր տրված վինվորը:

Հեշտ է կտահել, որ կողանցիկ վերցնել կտրող են միայն այն սպիտակ վինվորները, որոնք գտնվում են 5-րդ հորիզոնականում, և այն սև վինվորները, որոնք կանգնած են 4-րդ հորիզոնականում:

Կողանցիկ վերցնել կտրելի է միայն անմիջապես հաջորդող քայլով: Եթե սպիտակները 4. e5:f6 քայլի փոխարեն ցանկացած այլ քայլ կատարեն, ապա հետագայում f5 վինվորը կողանցիկ վերցնելու իրավունքը կկորցնեն:

31



ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Դ.31. Հետևյալ ո՞ր քայլերից հետո է հնարավոր կողանցիկ վերցնելը.

ա) 1. Nc2-c4+, 1. g2-g4

բ) 1. ... 2d7-e5, 1. ... 0d8-g5+, 1. ... a4-a3, 1. ... e7-e5:

Եվ վերջապես, վերջին հորիզոնականը (8-րդ՝ սպիտակները և 1-ին՝ սևերը) հասնելով, հենց այդ քայլով վինվորը փոխարինվում է նույն գույնի թագուհով, նավակով, փղով կամ ձիով (խաղացողի հայեցողությամբ), քայց ո՛չ՝ արքայով (անկախ նրանից, թե՛ խաղատախտակի վրա կա՞ն այդպիսի

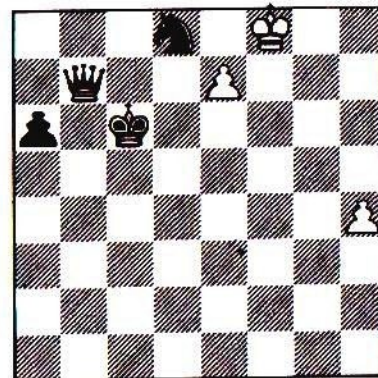
Ֆիգուրներ, թե՛ ոչ): Նման փոխարինումը (վինվորը՝ ֆիգուրով) կոչվում է *փոխարկում*, իսկ տվյալ ուղղաձիգի այն վերջին դաշտը, որտեղ կատարվում է փոխարկումը՝ *փոխարկման դաշտ*:

Ուրեմն՝ խաղի ընթացքում մրցակիցներից յուրաքանչյուրը կարող է ունենալ սովել թվով ֆիգուրներ, քան՝ ունեցել է սկզբնական դիրքում. օրինակ՝ մինչև ինը թագուհի, մինչև տասը նավակ, փիղ կամ ձի:

Ամենից հաճախ վինվորը փոխարկվում է ուժեղագույն ֆիգուրի՝ թագուհու: Այստեղից էլ առաջացել է «վինվորը գնում է թագուհի» դարձվածքը:

Երբ վինվորը վերջին հորիզոնականն է հասնում, քայլը սովորականի պես գրանցելուց հետո գրվում է նաև փոխարկված ֆիգուրի կրճատ անվանումը:

32

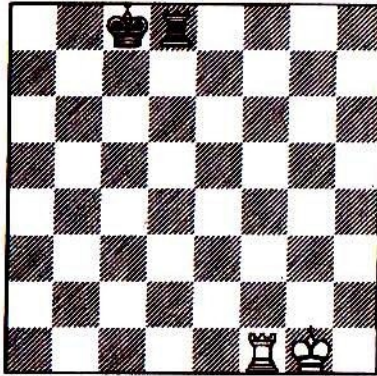


Դ.32-ում 1. e7-e8f+ նշանակում է, որ սպիտակներն իրենց e7 վինվորը առաջ են մղել e8 դաշտը և փոխարկել թագուհու, վերջինս էլ, իր հերթին, սևերի արքային շախ է հայտարարել: Նշված վինվորը կարող էր թագուհու փոխարկվել՝ նաև վերցնելով d8 դաշտի ձին՝ 1. e7:d8f: Սպիտակներն իրենց վինվորը կարող էին և ցանկացած այլ ֆիգուրի փոխարկել: Այս օրինակում նպատակահարմար կլինեք վերցնել ձին և վինվորը ձիու փոխարկել, որն էլ անմիջապես հակառակորդի արքային և թագուհուն կրկնակի հարված կհասցնեք: Այդ քայլը կգրանցվեր՝ 1. e7:d82+:

ՓՈՒՍԱՏԵՂՈՒՄ

Խաղի ընթացքում կողմերից յուրաքանչյուրին մեկ անգամ իրավունք է վերապահվում քայլ կատարելու միանգամից երկու ֆիգուրով՝ արքայով և նավակով: Դա մեկ քայլ է համարվում և կոչվում է *փոխատեղում*: Այն կատարվում է այսպես. արքան հորիզոնականով երկու դաշտ շարժվում է նավակի ուղղությամբ, որից հետո նավակը, արքային շրջանցելով, նրա կողքի դաշտում է կանգնում: Փոխատեղումը դեպի արքայական թև կոչվում է *կարճ*, իսկ դեպի թագուհու թև՝ *երկար*. Բանն այն է, որ թագուհու թևում նավակն ավելի երկար ճանապարհ է անցնում, քան՝ արքայականում (3 դաշտ՝ 2-ի փոխարեն):

33



Դ.33-ում սպիտակները կատարել են կարճ, իսկ սևերը՝ երկար փոխատեղում:

Փոխատեղումն արգելվում է հետևյալ դեպքերում.

ա) եթե արքան կամ նավակը մինչ այդ քայլ են կատարել (նույնիսկ, եթե հետագայում իրենց նախնական դիրքերն են վերադարձել)

բ) եթե տվյալ պահին արքային շախ է հայտարարված

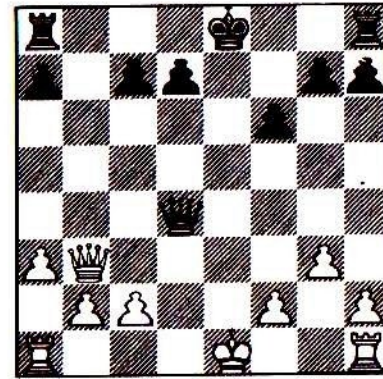
գ) եթե դաշտը, որը փոխատեղումից հետո կգրավի արքան, հարվածի տակ է

դ) եթե դաշտը, որի վրայով անցնում է արքան, գրոհված

է հակառակորդի կողմից

ե) եթե արքայի և նավակի միջև ֆիգուրներ են գտնվում:

34

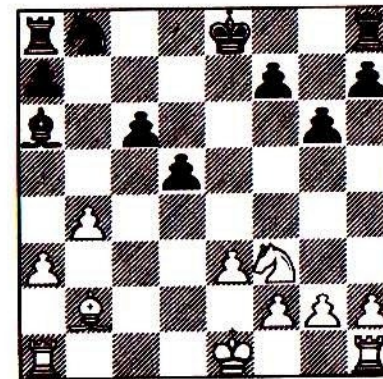


Դ.34-ում սպիտակները կարող են միայն կարճ, իսկ սևերը՝ միայն երկար փոխատեղում կատարել:

Փոխատեղումը արքան անվտանգ թաքստոց տեղափոխելու և նավակն արագ խաղի մեջ մտցնելու հնարավորություն է ընձեռում: Դա շատ կարևոր է ուժերը համախմբելու համար:

Նշագրությունը. կարճ փոխատեղում՝ 0:0, երկար փոխատեղում՝ 0-0-0:

35

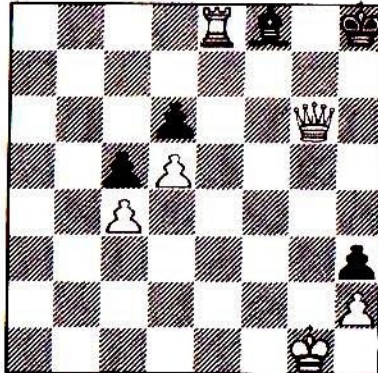


ԱՌԱՋԱԳՐԱՆԲ.

Կողմերից յուրաքանչյուրի համար ո՞ր թևում է հնարավոր փոխատեղումը դ.35-ում:

Եթե կողմերից մեկի քայլի ղեկարում նրան պատկանող բոլոր ֆիգուրներն ու զինվորները գրկված են քայլ կատարելու հնարավորությունից, սակայն արքային շախ չի հայտարարված, այլ կերպ սառած՝ այդ բանակն ամբողջովին կաթվածահար է, սպա խաղատախտակի վրա *պատույին* վիճակ (դիրք) է: Խաղը, որի ընթացքում այդպիսի վիճակ է ստեղծվում, համարվում է ոչ-որի սվարտված:

36



Գ.36-ում սպիտակներն իրենց քայլի ղեկարում կշարունակեն՝ 1. Նe8:f8x: Սակայն քայլի հերթը սևերինն է, և նրանց արքան, փիղն ու զինվորները գրկված են քայլելու հնարավորությունից: Ընթանն՝ խաղատախտակի վրա պատույին դիրք է, և սպիտակները պետք է հաշտվեն ոչ-որի արդյունքի հետ:

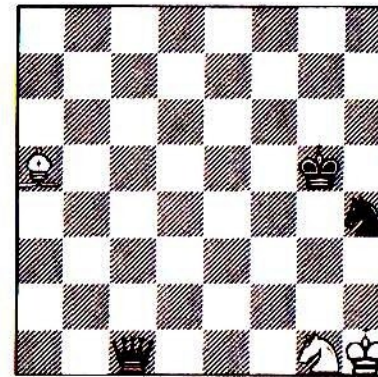
Այսպիսով՝ պատույին վիճակը պարտվող կողմին խաղը փրկելու հնարավորություն է ընձևում:

Գ.37-ում սևերը նյութական մեծ առավելություն ունեն և իրենց քայլի ղեկարում, շարունակելով 1 ... f6-e6+, շուտով սպիտակ արքային մատ կհայտարարեն:

Մինչդեռ, սպիտակների քայլի ղեկարում, նրանք կարող են խաղը փրկել՝ գոհարելով փիղը և ձին.

1. Փa5-d2+ ...

37



Այժմ սևերը պարտավոր են գոհարելու թյունն ընդունել, այնպես կկորցնեն թագուհին՝ հաղթանակի միակ հույսը .
1. ... f6-e6+ 2. Չg1-f3+ ...

Եվս մեկ գոհարելու թյունն ու կրկնակի հարված, և նորից պետք է թագուհին փրկել:

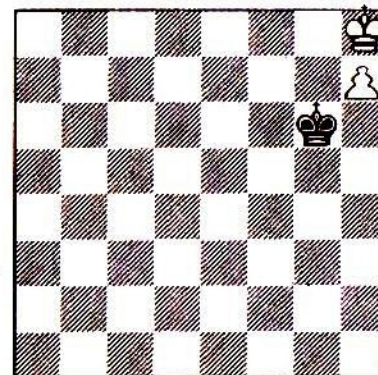
2. ... Չh4-f3

Բաց այժմ խաղատախտակի վրա պատույին դիրք է, և այնուամենայնիվ՝ խաղը ոչ-որի է սվարտվում:

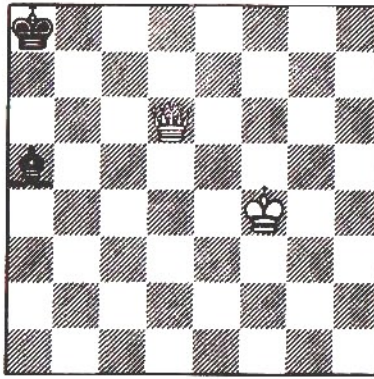
ԱՌԱՏԱԳՐԱՆՔՆԵՐ.

Գ.դ.38-ում, 39-ում և 40-ում պատ հարկադրի՝ր: Երկր դիրքում էլ քայլը սևերինն է:

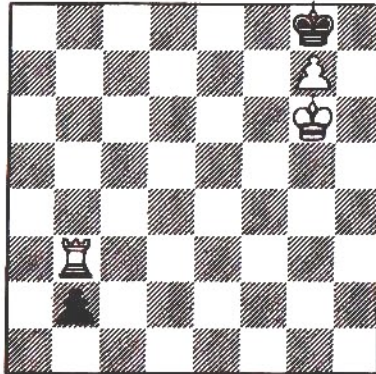
38



39



40



**ՈՉ-ՈՐԻՒ ԱՅԼ ՏԵՍԱԿՆԵՐ,
ՀԱՎԵՐԺԱԿԱՆ ՇԱՍ**

Խաղը համարվում է ոչ-որի ավարտված, նաև երբ.

ա) կողմերից ոչ մեկը մատ հայտարարելու համար բավարար ուժեր չունի: Օրինակ՝ հակառակորդներից մեկն ունի միայն արքա, իսկ մյուսը՝ կամ միայն արքա, կամ էլ՝ արքան փոյի կամ ձիու հետ, և կամ երկուսին էլ մնացել են միայն արքաները՝ մեկական փոյի հետ, վերջիններս էլ, իրենց հերթին, նույն գույնի դաշտերով են քայլում (միագույն են)

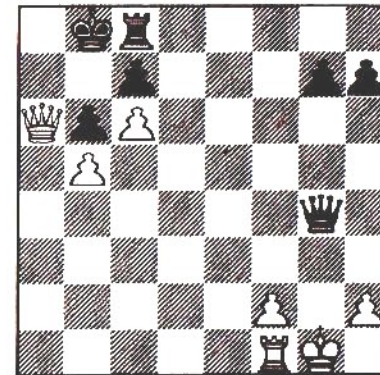
բ) վերջին հիսուն քայլի ընթացքում խաղատախտակից ոչինչ չի վերցվել և պինվորով քայլ չի կատարվել: Այստեղ մրրցակիցներից մեկի պահանջով պարտիան ոչ-որի է ճանաչվում (50 քայլի

կանոն): Հարկ է նշել, որ բացառություն են հետևյալ դեպքերը, երբ նշված կանոնը երկարաձգվում է մինչև 75 քայլ.

- 1) արքան, նավակն ու փիղը՝ արքայի և նավակի դեմ
- 2) արքան և երկու ձին՝ արքայի և պինվորի դեմ
- 3) արքան, թագուհին և պինվորը (երբ այդ պինվորը նախավերջին հորիզոնականում է)՝ արքայի և թագուհու դեմ
- 4) արքան և թագուհին՝ արքայի և երկու փոյի դեմ
- 5) արքան և թագուհին՝ արքայի և երկու ձիու դեմ
- 6) արքան և երկու փիղը՝ արքայի և ձիու դեմ
- գ) նույն դիրքը խաղատախտակի վրա կրկնվում է երեք կամ ավելի անգամ (ընդ որում՝ դիրքը կրկնելիս քայլի հերթը նույն կողմինն է):

Առավել հաճախ՝ դիրքի կրկնությունը *հավերժական շախի* պատճառով է առաջանում: Հավերժական է կոչվում այն շախը, երբ կողմերից մեկը մրցակցի արքային մեկը մյուսին հաջորդող շախեր է հայտարարում, որոնցից վերջինս խուսափել չի կարողանում:

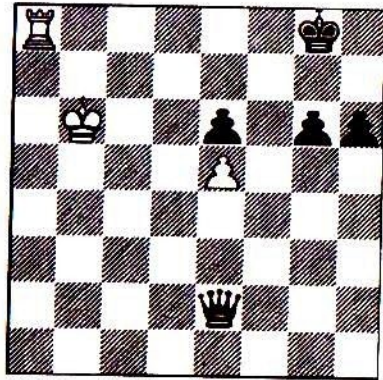
41



Գ.41-ում սևերն իրենց վերջին քայլով շախ են հայտարարել՝ 1. ... Թ-h5-g4+, և այդ ձևով խուսափել սպառնացող Թ-a6-b7x-ից: Ապա հետևում է. 2. Աg1-h1 Թ-g4-f3+ 3. Աh1-g1 Թ-f3-g4+ (դիրքը երկրորդ անգամ կրկնվեց) 4. Աg1-h1 Թ-g4-f3+ 5. Ա h1-g1:

Սևերով խաղացողն այժմ, իր հերթական քայլը գրանցելով, քայլ չկատարելով, կարող է ոչ-որի պահանջել՝ հայտնելով կատարելիք քայլը՝ 5. ... Թ-f3-g4+, որից հետո դիրքը կրկնվի:

42



Գ.42-ում սպիտակները նավակով հավերժական շախ են հայտարարում՝ անընդհատ գրոհելով սև արքային a7 և a8 դաշտերից: Այստեղ, նախորդ (գ.41) դիրքի հետ համեմատած, արքան շատ ավելի մեծ թվով դաշտեր է տնօրինում, բայց շախերից խուսափել, այնուամենայնիվ, նրան չի հաջողվում:

Գործնականում, համոզվելով, որ հավերժական շախից պաշտպանություն չկա, կողմերը փոխադարձ համաձայնությամբ խաղն ավարտում են ոչ-ոքի: Հավերժական շախը, ինչպես և պատը, պաշտպանվող կողմին փրկություն հնարավորություն է ընձեռում: Հետևաբար՝ և՛ պատը, և՛ հավերժական շախը պաշտպանության միջոցներ են:

ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՆՇԱՆՆԵՐ

Տեղ խնայելու նպատակով՝ ծանոթագրություն մեջ օգտագործվում են հետևյալ պայմանական նշանները.

- ! լավ քայլ
- !! շատ ուժեղ քայլ
- ? թույլ, վատ քայլ
- ?? կոպիտ սխալ
- !?! ուշադրության արժանի քայլ
- ?! կասկածելի քայլ
- ~ ցանկացած քայլ

- = հավաաար դիրք
- + սպիտակների դիրքը փոքր-ինչ գերադասելի է
- = սևերի դիրքը փոքր-ինչ գերադասելի է
- + սպիտակները հստակ առավելություն ունեն
- + սևերը հստակ առավելություն ունեն:

**ԿԱՐՃ ՆՇԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ,
ԳԻՐՔԵՐԻ ԱՄՐԱԳՐՈՒՄ**

Քայլերի գրանցման մինչ այժմ ներկայացված ձևը կոչվում է *լրիվ նշագրություն*: Գոյություն ունի նաև՝ *կարճը*: Այս դեպքում դաշտը, որտեղից խաղադարն սկսում է քայլը, բաց է թողնվում: Նշվում է միայն դաշտը, ուր տեղափոխվում է սղո խաղաքարը: Օրինակ՝ 1. 2g1-f3 քայլը կարճ նշագրությամբ կգրանցվի 1. 2f3:

Եթե վերցնում է գինվորը, ապա գրի է առնվում միայն, թե ո՞ր ուղղաձիգից ո՞րն է նա տեղափոխվել: Օրինակ՝ 10. e4:d5 քայլը կգրանցվի՝ 10. ed: Վերցնելու նշանը նույնպես բաց է թողնվում:

Այն դեպքերում, երբ մինևույն դաշտը կարող են երկու նույնանուն ֆիգուրներ (օրինակ՝ նույն կողմին պատկանող երկու ձիեր) գնալ, քայլը գրանցելիս օժանդակ նշան է մտցրվում: Օրինակ՝ 12. Nhe1 նշանակում է, որ 12-րդ քայլով երկու սպիտակ նավակներից, որոնք կարող էին e1 դաշտը գրավել, այնտեղ հենց հ1 դաշտի՞նն է գնացել: Ճշտելու նպատակով օգտագործվում է նաև հորիզոնականի համարը: Օրինակ՝ եթե սպիտակ ձիերը e2 և e4 դաշտերն են գրավել, ապա, 23. 2e4-g3-ի փոխարեն, կարճ նշագրությամբ պետք է գրել՝ 23. 24g3:

Հետագայում մենք լրիվ նշագրությամբ գրելու ձևը կօգտագործենք՝ հիմնական քայլերը գրանցելիս, իսկ կարճը՝ ծանոթագրության դեպքում:

Մինչ այժմ մենք քայլերը տողի երկայնքով էինք գրան-

յում: Օգտագործվում է նաև սյունակով գրելու ձևը:

Ահա՛ պաշտոնական մրցաշարերում խաղացված ամենա-
կարճ պարտիաներից մեկի գրանցման օրինակը.

ՄՊԻՏԱԿՆԵՐ ՍԵՎԵՐ

Ժիրո - Լազար
Փարիզ 1924 թ.

- 1. d2 - d4 Չg8 - f6
- 2. Չb1 - d2 e7 - e5
- 3. e4 : e5 Չf6 - g4
- 4. h2 - h3? ...

Սպիտակներն շտապում են՝ ցանկանալով որքան հնարավոր է շուտ «վնդել» իրենց ճամբարին մոտեցած ձին: Մինչդեռ ոչ մի վտանգ չէր սպառնում: Կարելի էր, օրինակ, 4. Չgf3 խաղալ, և 4. ... Փc5 5. e3 Չc6 6. Չc4 b5 7. Չd2 a6 8. a4-ից հետո սպիտակները լավ դիրք կունենային:

4. ... Չg4 - e3!

Սպիտակներն ընդունեցին իրենց պարտությունը. թագուհու կորուստն անխուսափելի էր, քանի որ 5. fe-ին կհետևեր 5. ... Թh4+ 6. g3 Թ:g3x:

Հիմա այս նույն պարտիան, համեմատության համար, եկ կարճ նշագրությամբ գրանցենք:

Ժիրո-Լազար (Փարիզ, 1924 թ).

1. d4 Չf6 2. Չd2 e5 3. de Չg4 4. h3? Չe3!, սպիտակները հարձակվեցին:

Շախմատային նշագրությունը հնարավորություն է ընձեռում՝ նաև դիրքերն ամրագրելու: Այդ նպատակով նախ՝ գրանցվում է արքայի, ապա՝ թագուհու, նավակների, փղերի, ձիերի և վիսկոյների պատկերած դաշտերը խաղատախտակի վրա:

Որպես օրինակ՝ եկ սկզբնական դիրքը գրանցենք (դ.5).

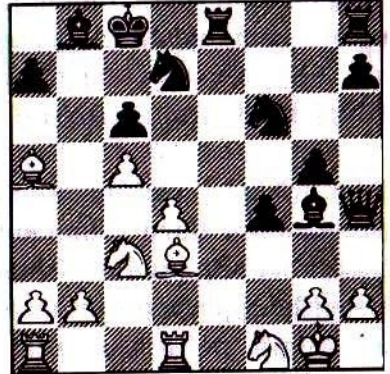
Սպիտակներ՝ Աe1, Թd1, Նa1, Նh1, Փc1, Փf1, Չb1, Չg1, պ. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, (16):

Սևեր՝ Աe8, Թd8, Նa8, Նh8, Փc8, Փf8, Չb8, Չg8, պ. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16):

Ուշադրություն դարձրո՛ւ, որ գրանցումը թագուհու թևից

դեպի արքայականն է կատարվում. այսպես՝ նախ՝ գրի է առնվում սպիտակների սևադաշտ (c1), ապա՝ սպիտակադաշտ (f1) փղի գրաված դիրքը, սկզբում գրանցվում է a2, վերջում՝ h2 վիսկոյրը: Փակագծերում թվերով նշվում է տվյալ կողմին պատկանող ֆիգուրների և վիսկոյրների ընդհանուր քանակը:

43



Քայլը սևերինն է

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

- 1. Գրի ա՛ն դ.43-ի դիրքը:
- 2. Գտի՛ր, թե՛ ինչպե՛ս սևերին մեկ քայլից մատ հայտարարել: Կարճ նշագրությամբ գրանցի՛ր այդ քայլը:

ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԻ ՀԱՄԵՄԱՏԱԿԱՆ ԱՐԺԵՔՆԵՐԸ

Խաղը վարելու և դրա ընթացքում փոխանակություններ կատարելու համար եկ պարզենք, թե՛ ինչպիսի՞ն է յուրաքանչյուր ֆիգուրի և վիսկոյրի արժեքը:

Ուսման ընթացքում դու կհիմանաս, որ, ցանկացած երկու մեծություններ համեմատելիս, անհրաժեշտ է *չափման միավոր* ունենալ: Օրինակ՝ երկարությունը չափելու համար որպես այդպիսին կարող են ծառայել մեկ սանտիմետրը (1սմ), մեկ մետրը (1մ), մեկ կիլոմետրը (1կմ)՝ նայած, թե ի՞նչ երկարության առարկաներ ենք չափում: Այսպես՝ մատիտի և գրչի երկարությունները համեմատելիս հարմար է չափման միավոր ընդունել 1 սանտիմետրը: Ընդունենք՝ գրչի երկարությ-

յունն 1, 10 սմ, իսկ մատիտինը՝ 15 սմ: Հետևաբար՝ զրիչը մատիտից կարճ է 5 սանտիմետրով: Մեծ հեռավորություններ չստիկիս՝ չստիման միավոր կարող է ծառայել 1 կիլոմետրը: Այսպես՝ Երևանից Արտաշատ հեռավորությունը 30 կմ է, իսկ Երևանից Սևան՝ 54 կմ: Ուրեմն՝ Երևանից Սևան հեռավորությունը 24 կիլոմետրով ավելի է, քան՝ Երևանից Արտաշատ: Մեր օրինակում մի դեպքում չստիման միավոր բնյունեցինք 1 սանտիմետրը, մյուսում՝ 1 կիլոմետրը: Իսկ շախմատում չստիման միավորը մեկ գինավորի արժեքն է, քանի որ վերջինս գործում ամենաթույնն է:

Մի պահ առաջ անցնելով՝ ասենք, որ, այնուամենայնիվ, գինավորին թերազնահատելը սխալ է: Երբ խաղի վերջում խաղատախտակին քիչ ֆիգուրներ են մնում, հաղթում է այն կողմը, որը կկարողանա գինավորը թաքուհու փոխարկել:

Չին հավասարազոր է փղին, և դրանց արժեքը 3-ավան միավոր է: Այսինքն՝ ձին կամ փիղն իրենց հնարավորություններով (ուժով) հավասարազոր են երեք գինավորի:

$$\text{Չին} = \text{Փիղ} = \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր}$$

Փղերն ու ձիերն անվանում են *թեթի ֆիգուրներ*, չէ՞ որ դրանք առաջինն են մարտի նետվում:

Նավակի արժեքը 5 միավոր է, դա հավասար է թեթի ֆիգուրի և երկու գինավորի հավաքական ուժին:

$$\text{Նավակ} = \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} = \text{Չին} + \text{Գինավոր}$$

Թեթի ֆիգուրի փոխանակությունը նավակի հետ ստացել է հատուկ՝ *որակ շահել* (հավասարակողի համար՝ *որակ կորցնել*) անվանումը:

Նավակը թույլ է երկու թեթի ֆիգուրից:

$$\text{Նավակ} < \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} = \text{Գինավոր} + \text{Չին}$$

Երկու թեթի ֆիգուրը մոտավորապես հավասարակշռում են նավակին և երկու գինավորին:

$$\text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} = \text{Գինավոր} + \text{Չին} + \text{Չին} \approx \text{Նավակ} + \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր}$$

Թաքուհին շախմատային գործի ամենապորեղ ֆիգուրն

է՝ նրա արժեքը 9 միավոր է: Կարելի է ասել, որ սա մոտավորապես հավասար է երկու նավակի կամ նավակի, թեթի ֆիգուրի և մեկ գինավորի հավաքական ուժին:

$$\text{Թաքուհի} \approx \text{Նավակ} + \text{Նավակ} \approx \text{Նավակ} + \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} = \text{Նավակ} + \text{Չին} + \text{Գինավոր}$$

Իսկ սառ նավակը և երկու թեթի ֆիգուրը ուժեղ են թաքուհուց:

$$\text{Նավակ} + \text{Գինավոր} + \text{Գինավոր} = \text{Նավակ} + \text{Գինավոր} + \text{Չին} > \text{Թաքուհի}$$

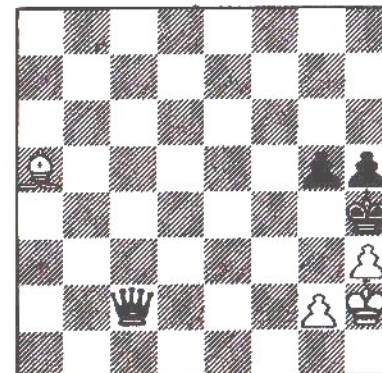
Թաքուհին և նավակն անվանում են *ժանր ֆիգուրներ*, չէ՞ որ դրանք՝ ժանր հրետանու նման, օժտված են հուժկու և հետուսար հարվածներ հասցնելու ու նավաթյամբ:

Արքան շախմատային խաղի գլխավոր ֆիգուրն է: Նրա ճակատագրից է կախված հանդիպման ելքը: Արքայիցի արքային մաս հայտարարելու նպատակով կարելի է ցանկացած գոհարելու թյան (նազ: Խաղի սկզբում և միջնավազում արքան թույլ ֆիգուր է, և անընդհատ պաշտպանության կարիք ունի: Սակայն վերջնավազում, երբ հավասարակողի փոքրաթիվ ուժերի կողմից մատ ստանալու վտանգը վերանում է, նրա ուժն պայքարին մեծանում է՝ տատանվելով թեթի ֆիգուրի և նավակի միջև (3-5 միավոր):

Նշված գնահատականները տրվել են շախմատիստների շատ սերունդների փորձի արդյունքների հիման վրա: Սակայն դրանց վերապահորեն մոտեցի՛ր: Բանն այն է, որ ֆիգուրների և գինավորների արժեքները կարող են փոփոխվել՝ դիրքի ստանձնահատկություններից ելնելով:

Համոզվե՛նք դրանում:

44



Գ.44-ում սևերը նյութական մեծ առավելություն ունեն. նրանց թագուհին փղի դեմ է պայքարում: Սակայն սպիտակները չեն շտապում գնալ վայր դնել: Սև արքան անհաջող դիրք է գրադեցնում. սա էլ որոշում է նրա ձակատագիրը:

Արքան իր գրաված դաշտին է գամված, և սևերն ի վիճակի չեն 1. ... g4 քայլով նրան ճանապարհ քայել, քանի որ d8-ից մատ կստանան: Թագուհու հնարավորությունները նույնպես սահմանափակ են, քանի որ նա պարտավոր է g2 վիճակին հսկել (այլապես՝ սպիտակները g2-g3 քայլով մատ կհայտարարեն): Միաժամանակ՝ փղով e1 դաշտից «մահացու» շախ է սպառնում:

1. ... Թc2 - e2
2. Փa5 - c7! ...

Այժմ սպառնում է 3. Փg3x: Եթե սևերը 1. ... Թf2 նախընտրեն, ապա նորից 2. Փc7! կհետևեր, և սպիտակներն ավելի շուտ կհաղթեն:

2. ... Թe2 - f2
3. Փc7 - d6! ...

Սպասողական քայլ է (*սպասողական* են կոչվում այն քայլերը, որոնք քայլի հերթը կամավոր փոխելու նպատակով են կատարվում):

Սևերը *ցուզցվանգում* են (գերմաներեն «դեր ցուզ»՝ քայլ, «ցվանգ»՝ հարկադրած): Սա այն վիճակն է, երբ ցանկացած կատարած քայլ վատացնում է դիրքը՝ նյութական կամ դիրքային փոքրումների հանգեցնելով:

Իրոք, թագուհին չի կարող f2 դաշտը թողնել, քանի որ 4. Փg3x կամ 4. g3x կհետևի, իսկ 3. ... g4 այժմ էլ չի կարելի՝ 4. Փe7+ պատասխանի պատճառով (երևի կռահեցիր, որ 1. ... Թf2-ը նույն ցուզցվանգին մեկ քայլ ավելի շուտ կհանգեցնեն):

3. ... Թf2 - f4 +

Սևերն այլևս հաղթանակի մասին չեն մտածում: Նրանք հարկադրված են թագուհին փոխարինելու, որպեսզի 4. Փ:f4? gf քայլերից հետո խաղը գոնե ոչ-որի ավարտեն: Սակայն... նրանց նոր անակնկալ է սպասում.

4. g2 - g3+! Թf4:g3

5. Փd6 : g3x:

Այսպիսով՝ սև արքայի անհաջող դիրքի պատճառով թագուհին փղից թույլ գտնվեց: Սակայն այս օրինակը, իհարկե, բոլորովին էլ չի հերքում թիչ առաջ բերված՝ արժեքների գնահատման կանոնները կամ նվաստացնում դրանց կարևորությունը: Այնպես որ (իհարկե, խելամտորեն) օգտվի՛ր դրանցից:

Քայլ առ քայլ շախմատային գիտության գաղտնիքների մեջ խորանալով՝ ավելի հստակ կհասկանաս ու կգնահատես ստեղծված դիրքերը, կտեսնես դրանց առանձնահատկությունները, այնպիսի հիասքանչ ու բացառիկ լուծումներ կգրաս նես, ինչպիսին տեսանք հենց նոր դիտարկած օրինակում:

ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ԿԱՆՈՆՆԵՐ

Եթե մրցակիցներից մեկը, իր քայլի դեպքում, որևէ ֆիգուրի կամ վինվորի ձեռք տա (դիպչի), ապա պարտավոր է դրանով քայլ կատարել (ձեռք ես տվել՝ քայլ կատարի՛ր), իսկ եթե հակառակորդի որևէ խաղաքարին՝ ապա պարտավոր է այն վերցնել: Սակայն, եթե ձեռք տված ֆիգուրը քայլ կատարելու հնարավորություն չունի, իսկ հակառակորդի խաղաքարը վերցնելը նույնպես անհնար է, ապա վարժու՛նքն անհետևանք է մնում:

Եթե մրցակիցներից մեկը միանգամից և՛ սեփական, և՛ հակառակորդի ֆիգուրին կամ վինվորին դիպչի, ապա պարտավոր է վերցնել հակառակորդի խաղաքարն այն սեփական ֆիգուրով կամ վինվորով, որին և ձեռք էր տվել (իսկ եթե դա հնարավոր չէ՝ ապա ցանկացած այլ խաղաքարով): Եթե ձեռք տված ֆիգուրը կամ վինվորը վերցնելն ընդհանրապես հնարավոր չէ, ապա տվյալ մրցակիցը պարտավոր է քայլ կատարել այն սեփական խաղաքարով, որին և նախապես ձեռք էր տվել:

Եթե մրցակիցներից մեկը ցանկանում է ուղղել որևէ ֆիգուրի կամ վինվորի դիրքը վանդակում, ապա նախապես պետք է հակառակորդին պոռչացնի՝ «Ուղղում եմ» արտասանելով, և նոր միայն՝ ուղղի: Ուղղել կարելի է միմիայն մրցակցի ներկայությամբ, իսկ եթե վերջինս հեռացել է խաղատախտակի մոտից, ապա՝ խաղավարին տեղյակ պահելուց հետո:

Քայլը կատարված է, եթե խաղաքարը նոր դաշտ է տեղա-

փոխվել և տեղադրվել, և ձեռքը դրանից հեռացվել է: Կատարած քայլը փոխել չի թույլատրվում: Սակայն, բանի դեռ ձեռքը խաղաքարից կտրված չէ, դրանով կարելի է ցանկացած հնարավոր այլ դաշտ քայլ կատարել:

Ոչ-որիի բանակցու թյու նները սովորաբար սկսում են հերթական քայլը կատարելուց հետո: Մրցակիցը կարող է այն ընդունել, կարող է և մերժել՝ խոսքով կամ հերթական քայլը կատարելով: Մինչ այդ՝ ոչ-որի առաջարկողն իր առաջարկը ետ վերցնելու իրավունք չունի: Եթե ոչ-որիի առաջարկը մինչ քայլ կատարելն է արվել, ապա հակառակորդն իրավունք ունի պահանջելու, որ նախապես քայլ կատարվի, իսկ առաջարկու թյունը, այնուամենայնիվ, ուժի մեջ է մնում:

«Շախ» կամ «մա՛տ» բարձրաձայն արտասանելը պարտադիր չէ:

ՄԻ ԲԱՆԻ ԽՈՍՔ ՇԱՄԱՏԻՍԻ ՊԱՐԿԵՇՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՍԻՆ

Խաղառախտակի առջև նստի՛ր քուսպ ու հանգիստ: Գրանով դու ոչ միայն չես խանգարի մրցակցիդ, այլև՝ ինքդ քեզ, բանւի ուշադրու թյան կենտրոնացումը նվազեցնում է հնարավոր սխաղների ու վրիպումների թիվը:

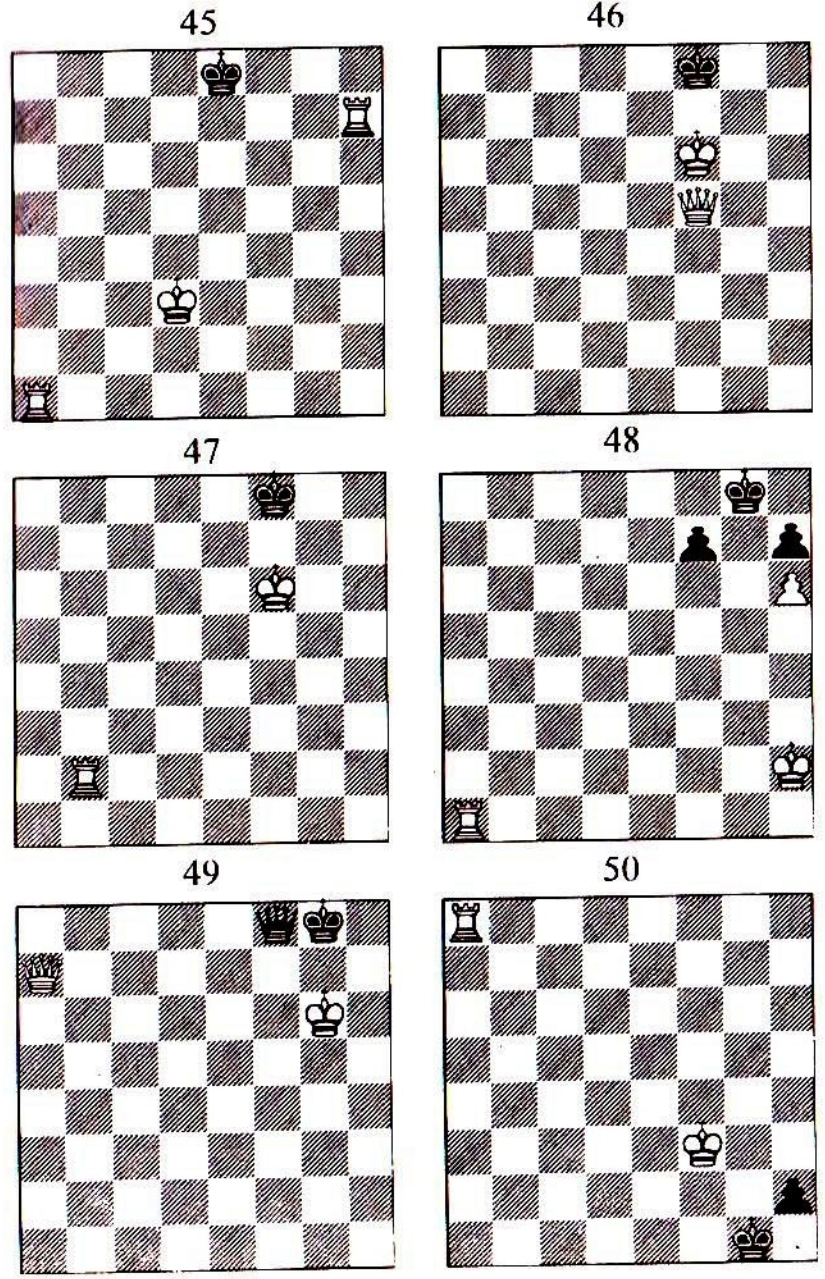
Մի՛ անհանգստացրու դիմացինիդ գանապան հարցերով ու խնդրանքներով, երբ քայլի հերթը նրանն է, և նա մտածում է:

Ֆիգուրը կամ ցինվորը տեղաշարժելիս՝ խաղառախտակին դրանով մի՛ հարվածիր. չէ որ քայլը չի ուժեղանա, այլ միայն՝ սովորող սղմուկ կառաջանա:

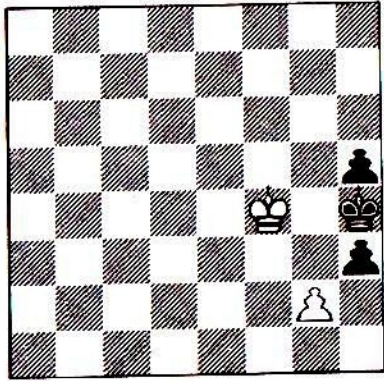
Լավ չէ՛ նայել հակառակորդի դեմքին, երբ նա մտածում է:

Պարտության դեպքում, որքան էլ այն ծանր լինի, համառակորդիդ շնորհավորի՛ր. ոտքի կանգնի՛ր և ձեռքը սեղմի՛ր: Ընդհանրապես՝ մրցակիցներն այդպես նամ սկսում են խաղը. միայն այն դեպքում ձեռքսեղմումը ողջուն է նշանակում: Այս սովորույթը հնուց է զարիս, երբ ասպետները կատաղի մենամարտից առաջ ողջունում էին միմյանց: Ի պատիվ շախմատիստների՝ նրանք պահպանել են այդ ավանդույթը...

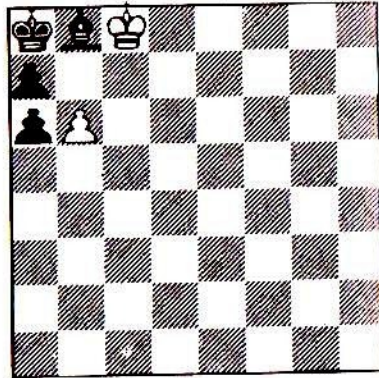
**ՓՈՐՉՈՒՄ ԱՆՎԵՐԻ ԱՐԲԱՅԻՆ ԱՆԿ ԲԱՅԼԵՑ
ՄԱՏ ՀԱՅՏԱՐԱՐՍԵԼ
ԲԱՅԼԵՑ ԳԵՐՔԵՐՈՒՄ ԲԱՅԼԵՑ ԿՐԻՏԱԿԱՆԵՐԿԵԼ**



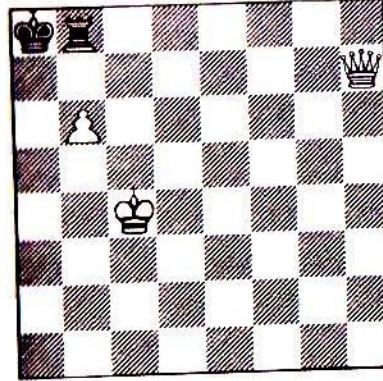
51



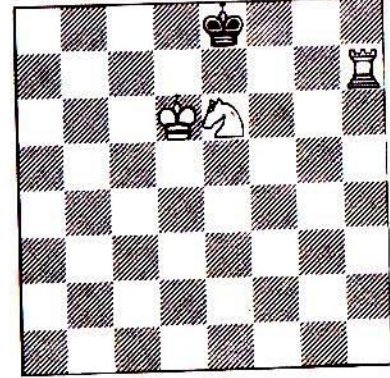
52



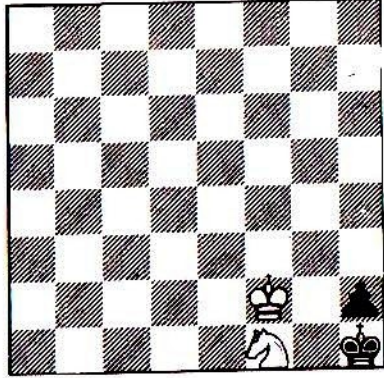
57



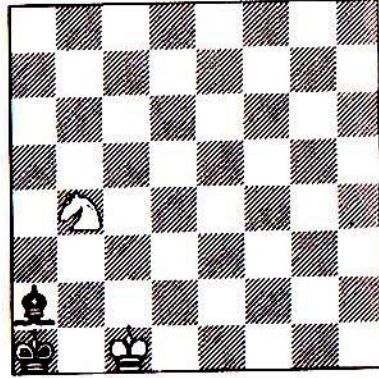
58



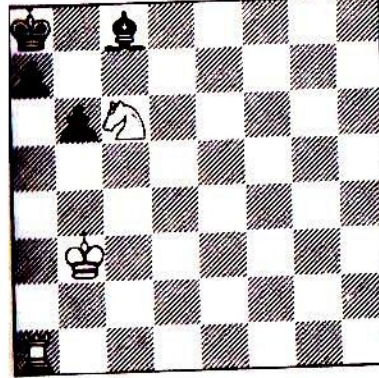
53



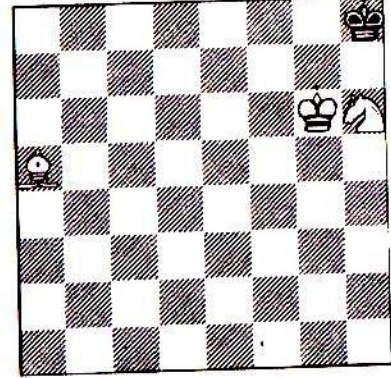
54



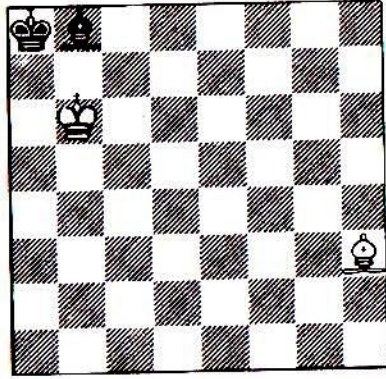
59



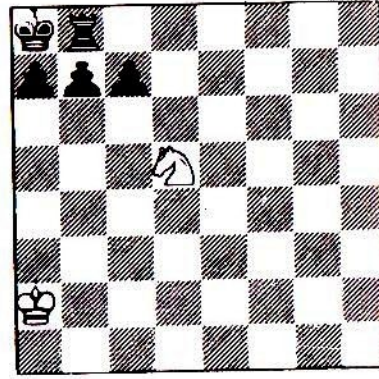
60



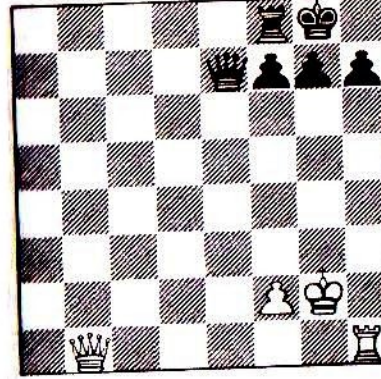
55



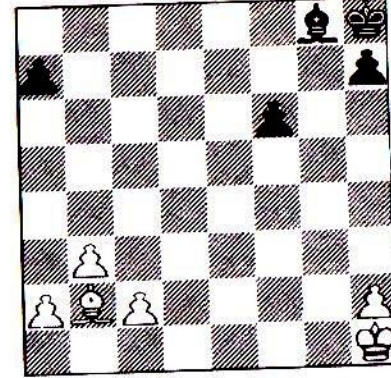
56



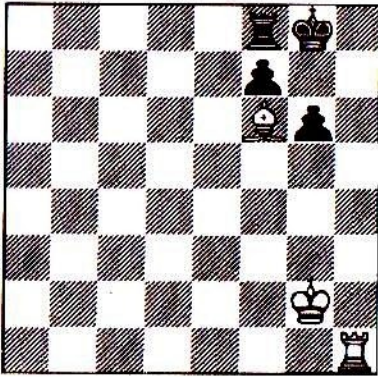
61



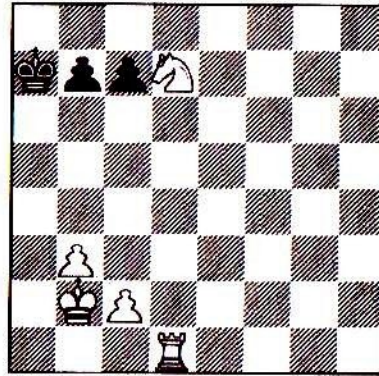
62



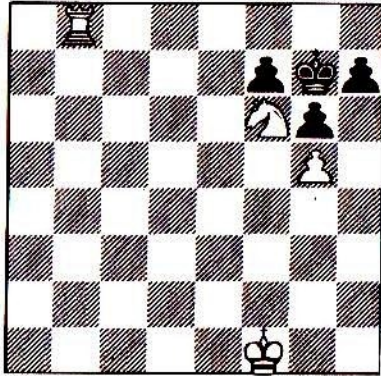
63



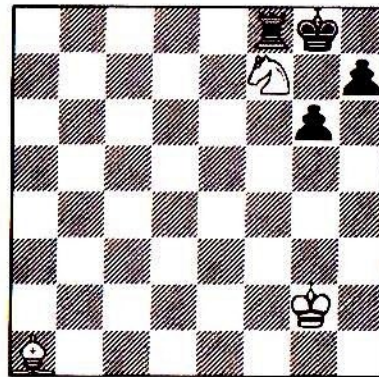
64



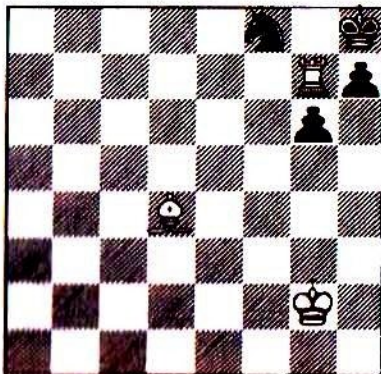
65



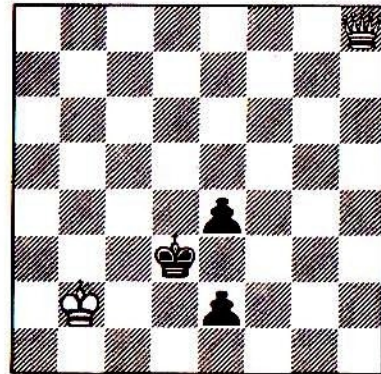
66



67



68



Միրելի՛ մանչուկ, խաղի կանոններին դու արդեն ծանոթ ես: Գուցե և փորձել ես մրցել պապիկիդ, հայրիկիդ, մայրիկիդ, ավագ եղբորդ կամ ընկերոջի հետ: Հնարավոր է՝ պարտվել ես: Մի՛ վիստվիր, այս գրքից դեռ շատ բան ունենալ սովորելու:

Գեհ, առաջ անցնենք...

ՇԱԽՄԱՏԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՓՈԽԵՐՈՒ

Շախմատային խաղը երեք փուլի է բաժանվում՝ սկզբնալստղ (դերյուտ), միջնալստղ (միջելշփիլ) և վերջնալստղ (էնդշփիլ):

Սկզբնալստղը պարտիայի սկզբնական մասն է (մոտավորապես 10-15 քայլ), երբ հակառակորդ բանավների ուժերի համախմբում կատարվում: Այս փուլում մատային սրղյուների հասնելը շատ դժվար է, այն էլ՝ միայն հակառակորդի թույլ տված կոպիտ սխալների հետևանքով: Ուժեղ շախմատիստների մենամարտերում դա հազվադեպ է պատահում:

Սկզբնալստղում ուժերը միավորելուց հետո խաղը հաջորդ փուլն է թևակոխում՝ *միջնալստղ*, որտեղ կողմերը ձգտում են միմյուց մատ հայտարարել կամ այնպիսի ակնհայտ նյոթ թախան առավելու թյան հասնել, որը հակառակորդին կրտիպի հանձնվել:

Սակայն ոչ բոլոր պարտիաներում է հաջողվում միջնալստղում մատ հայտարարելը կամ ճնշող նյոթ թախան առավելու թյան հասնելը: Նման դեպքերում փոխանակու թյունների հետևանքով ֆիգուրների և զինվորների քանակը նվազում է, և պարտիան վերջին փուլն է անցնում՝ *վերջնալստղ*: Այստեղ առաջնային խնդիրն է ոչ թե մատ հայտարարելը (հաճախ դա անհնար է՝ կողմերի բավարար ուժեր չունենալու պատճառով), այլ՝ զինվորի փոխարկումը թագուհու: Վերջնալստղը շախմատային խաղի ամենադժվարին և հետաքրքիր փուլն է, որը շախմատիստի քաղաքականին հմտություն է պահանջում:

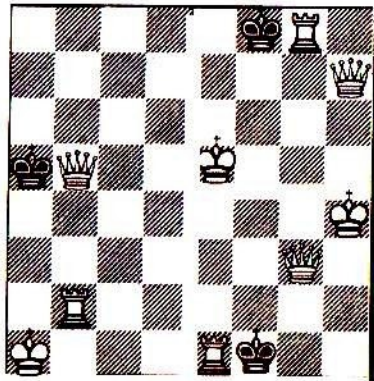
Այժմ մի քանի պարպագույն վերջնախաղեր կրննարկենք, որոնցում *ուժեղ կողմը* ձգտում է մրցակցի միացնակ արքայի նկատմամբ իր նյա թական առավելությունն իրացնելու:

ՄԱՏ ՄԻԱՅՆԱԿ ԱՐՔԱՅԻՆ` ԾԱՆՐ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐՈՎ

ա) Մատ թագուհով և նավակով

Ռագուհին և նավակը միացնակ արքային մատ են հայտարարում նույնիսկ առանց սեփական արքայի միջամտության: Այս դեպքում միայն խաղատախտակի եզրերում է մատային վիճակ առաջանում:

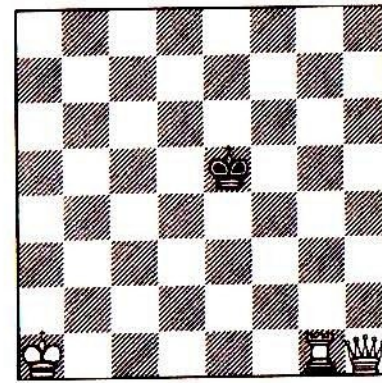
69



Գ.69-ում հենց այդպիսի բնորոշ դիրքեր են պատկերված: Բանի որ մատային վիճակը միայն խաղատախտակի եզրերում է ստացվում, ուստի նախապես պետք է որոշել, թե խաղատախտակի ո՞ր եզրում է միայնակ արքային մատ հայտարարվելու: Նպատակահարմար է արքային դեպի այն եզրը վանել, որին նա ավելի մոտ է կանգնած:

Ընդունենք՝ որոշել ենք արքային ստիպել 8-րդ հորիզոնականը նստահանջելու (դ.70): Այդ նպատակով՝ ծանր ֆիգուր

70



ներից մեկը (թագուհին կամ նավակը) պետք է նախ՝ արքայի փախուստի ճանապարհը կտրի.

1. Նg1-g4 Աե5-f5

Զրկվելով 4-րդ հորիզոնականը գնալու հնարավորությունից՝ արքան նավակի վրա է հարձակվում:

2. Աh1-h5! ...

Այս քայլով թագուհին միանգամից երկու խնդիր է լուծում՝ պաշտպանում նավակին և արքային ստիպում 5-րդ հորիզոնականը թողնել:

2. ... Աf5-f6

Նավակին արդեն ապատվել է իր նավանական պարտավորություններից և կարող է նոր դեր ստանձնել:

3. Նg4 - g6! Աf6-f7

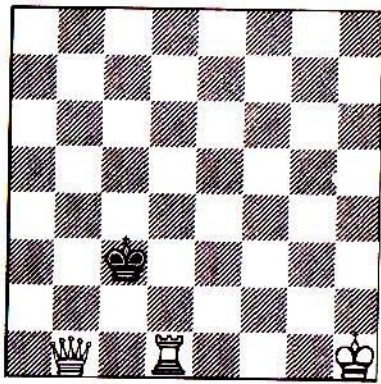
4. Աh5 - h7! Աf7-f8

5. Նg6 - g8x

Ընչպես տեսանք, ծանր ֆիգուրներից մեկը հսկիչի դեր էր ստանձնում, իսկ մյուսը՝ զրոհում արքային, և այս դերերը նրանք պարբերաբար փոխում էին: Ընդհանրապես՝ թագուհին ու նավակը եզր ում են և ի վիճակի են արքային եզրը վանելու՝ նույնիսկ թույլ չտալով, որ վերջինս փոխի իր գրաված ուղղաձիգը (հորիզոնականը):

Գ. 71-ում սև արքան շ ուղղաձիգում է փակված, և սպիտակները կտրող են նրան մատ հայտարարել ինչպես շ1, այնպես էլ՝ շ8 դաշտում.

71



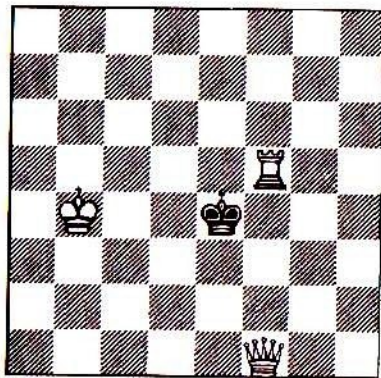
- | | |
|------------|--------|
| 1. Կd1-d5 | Աc3-c4 |
| 2. Թb1-b5+ | Աc4-c3 |
| 3. Կd5-d3+ | Աc3-c2 |
| 4. Թb5-b3+ | Աc2-c1 |
| 5. Կd3-d1x | |

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Գ.71. Մատ հայտարարի՛ր սև արքային c8 դաշտում՝ թույլ չտալով, որ նահանջելիս՝ նա թողնի c ուղղաձիգը:

Ընդհանրապես՝ ուժերի սցսպիսի հարաբերություն դեպքում մատային արդյու նքի կարելի է հասնել նաև խաղատախտակի կենտրոնում, եթե ուժեղ կողմի արքան նույնպես ներգրավվի:

72



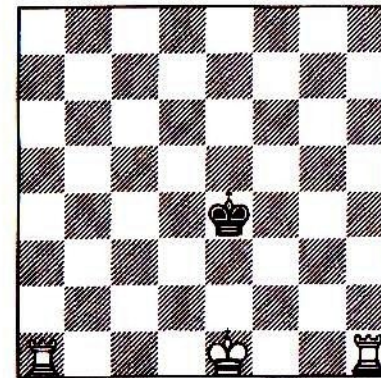
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Գ.72-ում սպիտակները կարող են սև արքային երկու քայլից մատ հայտարարել՝ երեք տարրեր և դանակով: Գտի՛ր դրանք:

բ) Մատ երկու նավակով

Երկու նավակներն ի վիճակի են միայնակ արքային մատ հայտարարել, ինչպես և նախորդ դեպքում, առանց սեփական արքայի օգնության: Այս դեպքում ես՝ մատային վիճակ միայն խաղատախտակի եկրերում է, առաջանում, ուր նավակներն արքային ստիպում են նահանջել: Այստեղ էլ՝ նույն սկզբունքով, նախապես պետք է եկրը ընտրել:

73



Գ.73-ում սպիտակները որոշել են արքային 8-րդ հորիզոնականը վանել: Այդ նպատակով՝ նավակներից մեկը պետք է հսկիչի դեր ստանձնի, իսկ մյուսը՝ արքային իր գրաված հորիզոնականից հեռացնի.

1. Կh1-h3 ...

Զրկում է արքային 3-րդ հորիզոնականն անցնելու հնարավորությունից:

1. ... Աc4-f4

Արքան ձգտում է կենտրոնում իր դիրքը որքան հնարավոր է երկար պահպանել:

2. Կa1-a4 ! ...

Այստ նախակը արքային 4-րդ հորիզոնականից էլ է գրկում:

2. ... Աf4-g5

Այժմ հնարավոր չէ հաջորդ քայլով արքային 5-րդ հորիզոնականից վանելը՝ սպասողական քայլ պետք է կատարել:

3. Նh3-h4 Աg5-f5

Կամ 3...Աg6 4. Նa5!:

4. Նh4-h5+ Աf5-g6

5. Նa4-a5 Աg6-f6

6. Նa5-a6+ Աf6-g7

7. Նh5-h6 Աg7-f7

8. Նa6-a7+ Աf7-g8

9. Նh6-h7 Աg8-f8

10. Նh7-h8x (կամ 10. Նa8x)

Գու նկատեցի՞ր, որ նախակներն արքային եզրագիծ վանեցին՝ նույնիսկ չփոխելով իրենց գրաված ուղղաձիգները: Նույն արդյունքը կատարվեց, եթե սպիտակներն իրենց երրորդ քայլով հ ուղղաձիգի նախակը սև արքայից հեռացնեին և այնուհետև, նախակներով հաջորդաբար շախեր հայտարարելով, արքային 8-րդ հորիզոնականը վանեին: Օրինակ՝ 3. Նb3 (նախակը հեռանում է սև արքայից որքան հնարավոր է հեռու, իհարկև, ո՛չ a3 դաշտը, քանի որ այնտեղ դրա հետագա ճանապարհը a4-ում գտնվող սեփական նախակը կփակեր) 3. ... Աf5 (արքան շտապում է նորից նախակներին մոտենալու) 4. Նb5+ Աe6 5. Նa6+ Աd7 6. Նb7+ Աe8 7. Նaa7 Աd8 8. Նb8x (Նa8x):

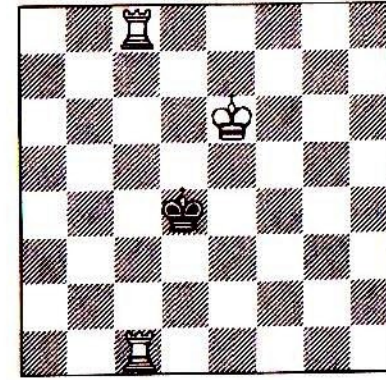
Այս երկու եղանակներն էլ հեշտ են հիշվում, սակայն մատային արդյունքի կարելի է շատ ավելի արագ հասնել, եթե գրոհին նաև ուժեղ կողմի արքան ներգրավվի:

Օրինակ՝ 1. Նh1-h5 Աe4-f4 2. Նa1-a4 Աf4-g3 (2. ... Աf3 3. Նg 5) 3. Աe1-e2! Աg3-g2 4. Նa4-g4x:

ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

Գ. 74-ում սպիտակներն սկսում են երկու քայլից սև արքային մատ ևն հայտարարում: Ինչպե՞ս:

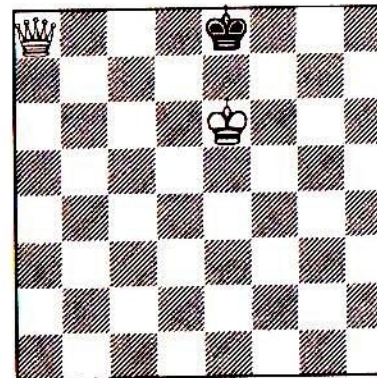
74



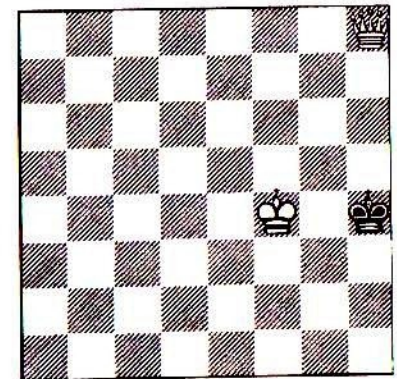
գ) Մատ թագուհով

Ի տարբերություն նախորդ օրինակների՝ առանց սեփական արքայի աջակցության թագուհին միայնակ արքային մատ հայտարարել չի կարող: Այս դեպքում մատային արդյունքը միմիայն խաղատախտակի եզրերում է հնարավոր: Ահա՛ երկու բնորոշ մատային դիրքեր (դ.դ. 75, 76).

75



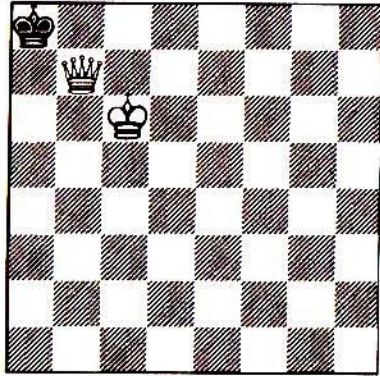
76



Տեսնո՞ւմ ես, երկու դեպքում էլ արքաներն իրար դիմաց են գտնվում (մի դեպքում ուղղաձիգով, մյուսում՝ հորիզոնականով), միմյանցից մեկ դաշտի հեռավորության վրա: Երբար հանդեպ արքաների սպափախ դատախորտ թյուներ կանվանենք *հանդիպակացու թյու* և Առաջին դեպքում (դ. 75) ու նենք *ուղղաձիգ*, երկրորդում (դ. 76)՝ *հորիզոնական* հանդիպակացու թյու և: Գիտարկելով

օրինակներում հանդիպակադրությունն սպիտակ սորթային է, ձևն ստու: Ընդդաձիգ և հորիզոնական հանդիպակադրություն ժամանակ հնարավոր են վեց տարբեր մատային դիրքեր: Գ.75-ում թագուհին կարող էր մատ հայտարարել նաև b8, c8, g8, h8 և e7, իսկ դ.76-ում՝ h1, h2, h6, h7 և g4 դաշտերից: Կարելի է, թագուհով մատ հայտարարել՝ օգտագործելով նաև *անկյունագծային հանդիպակադրությունը* (դ.77), երբ արքաները, նույն անկյունագծի վրա գտնվելով, միմյանցից մեկ դաշտով են բաժանվում:

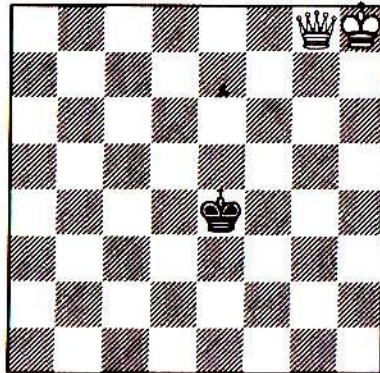
77



Այս դեպքում մատային սորդյունը միմիայն անկյունային դաշտերում է հնարավոր (a1, a8, h1, h8):

Եվ այսպես՝ միայնակ սորթային թագուհով մատ հայտարարելու համար պետք է, նախ ստիպել նրան խաղատախտակի երկ տեղափոխվել: Գա կարող է իրագործել թագուհին՝ առանց սեփական սորթայի օգնություն: Այժմ եկ տեսնենք, թե ինչպես է այդ նպատակն իրականացվում (դ.78):

78



1. Թg8-g5 (թագուհին սորթայի ձիու քայլի հեռավորության վրա կանգնեց) 1. ... Ue4-d4 (արքան ձգտում է որքան կարող է երկար մնալ կենտրոնում, որտեղ մատը հնարավոր չէ) 2. Թg5-f5 (թագուհին նորից սորթայի ձիու քայլի հեռավորության վրա տեղադրվեց) 2. ... Ud4-c4 (երթ 2. ... Ue3, ապա՝ 3. Թg4) 3. Թf5-e5 Ue4-d3 4. Թe5-f4 Ud3-c3 5. Թf4-e4 Ue3-b3 6. Թe4-d4 Ub3-c2 7. Թd4-e3 Ue2-b2 8. Թe3-d3 Ub2-c1 9. Թd3-e2 Ue1-b1 10. Թe2-d2 Ub1-a1:

Այսպիսով, սև սորթայի միշտ ձիու քայլի հեռավորության վրա կանգնելով, թագուհին նրան ստիպեց անկյունային a1 դաշտում տեղ գրավելու: Հիշի՛ր, որ հետագայում, նման դիրքեր խաղարկելիս, պետք է չմոռանա պատի մասին: Բովական է մեկ անգամ թայլ, և խաղը ոչ-որի կավարտվի: Օրինակ՝ 11. Թc2??, և խաղատախտակի վրա պատային դիրք է:

Այժմ, երբ թագուհին իր աջին դրված խնդիրը լուծեց, այսինքն՝ սորթային խաղատախտակի երկր վանեց, մատ հայտարարելու համար սպիտակ սորթան է օգնություն շտապում. 11. Uh8-g7 Ua1-b1 12. Ug7-f6 Ub1-a1 13. Uf6-e5 Ua1-b1 14. Ue5-d4 Ub1-a1 15. Ud4-c3 Ua1-b1 16. Թd2-b2x:

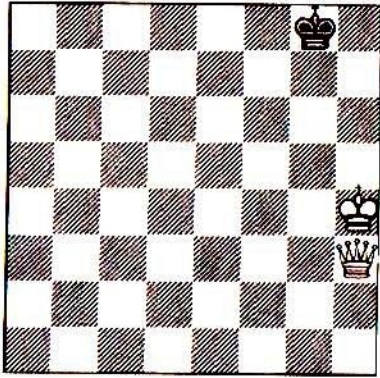
Մատային սորդյունի հասնելով՝ դիտարկված եղանակը թեև լավ է հիշելու առումով, սակայն ամենակարճը չէ: Ընդհանրապես՝ խաղատախտակի վրա այս ուժերի ցանկացած դասավորության դեպքում հնարավոր է մատ հայտարարել ոչ ուշ, քան՝ ինը քայլի քնթացքում: Այսպես՝ 1. Uh8-g7 (սպիտակ սորթան իր սխոյանին է մոտենում, որպեսզի որքան հնարավոր է սրագործեն նրան կենտրոնից դուրս մղի) 1. ... Ue4-d4 2. Ug7-f6 Ud4-c4 3. Թg8-d8 (թագուհին սև սորթային խաղատախտակի կեսից գրկեց) 3. ... Ue4-f 4 4. Թd8-d3 Uf4-g4 5. Թd3-e3 Ug4-h4 6. Uf6-f5 (քայլ ո՛չ՝ 6. Թf3??, պատ) 6. ... Uh4-h5 7. Թe3-h3x (կամ 7. Թg5x):

Աները կարող էին և այլ կերպ պաշտպանվել, սակայն սպիտակները, նույն հնարքներն օգտագործելով, բոլոր դեպքերում ոչ ուշ, քան՝ ինը քայլում, մատային սորդյունի կհասնեն:

Գու նկատեցի՞ր, որ քննարկված երկու դեպքում էլ սպիտակները մինչև մատը ո՛չ մի շախ չհայտարարեցին: Ընդհան-

րուպես՝ պետք է սովորող շախմատից խուսափել, քանի որ դա մտմանակի կորուստ է:

79



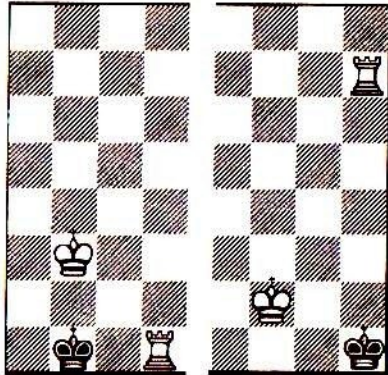
ԱՌԱՋԱԳԻՐԱՆՔ.

Գ. 79-ում բայր սպիտակներինն է: Գտի՛ր և ցույց տո՛ւր մատ հայտարարելու ամենավարձ ճանապարհը:

դ) Մատ նավակով

Մատը նավակով նույնպես հնարավոր է միայն խաղատախտակի եզրերում (դ.80):

80

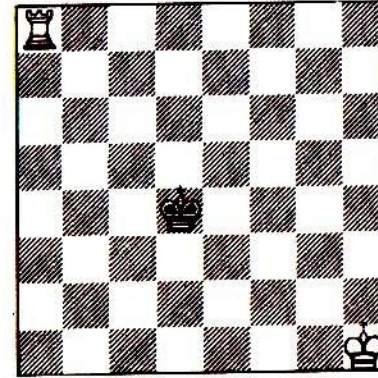


Երբային խաղատախտակի եզրին մտակցնելու եղանակն էտպես չի տարբերվում այն դեպքից, երբ թագուհին դա կա-

տարում է, ք սևիականն արքայի օգնու թյամբ: Իհարկև, նավակը թագուհուց թույլ է, և մրցակցի արքանն անկյու նսգծով կարող է դրա վրա հարձակվել:

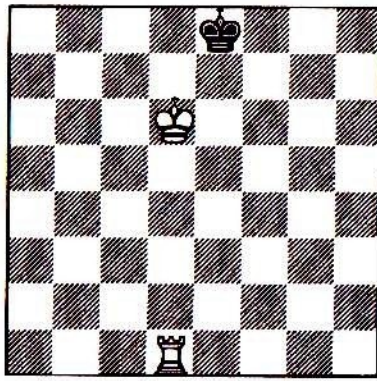
Այս դեպքում, թեն մատը փոքր-ինչ ավելի ուշ է ստացվում, ցանկացած դիրքից մատայինն արդյունքի հասնելը հնարավոր է ոչ ուշ, քան՝ 16 քայլի ընթացքում:

81



Որպես օրինակ՝ դիտարկենք դ.81-ի դիրքը:

1. Նa8-e8 (զրկելով սև արքային խաղատախտակի կեսից)
1. ... Աd4-d5 2. Աb1-g2 (արքան իր նավակին օգնության է շտապում, քանի որ վերջինս միայնակ անկարող է սև արքային եզրը վանել) 2. ... Աd5-d4 3. Աg2-f3 Աd4-d5 4. Աf3-e3 (արքան կենտրոնից դուրս է մղում իր ավազանին) 4. ... Աd4-c4 5. Նe8-e5 (ուշադրությունն դարձրու, որ սև արքայի տնօրինության տակ խաղատախտակի միայն բաժնող մատը մնաց)
5. ... Աe4-c3 6. Նe5-c5 (արքաները հանդիպակացու թյուն են վրադեցրել, և նավակով կողքից շախ հայտարարելն արդյունավետ է, քանի որ սև արքան ստիպված է ավելի մոտենալ եզրին) 6. ... Աe3-b4 7. Աe3-d4 Աb4-b3 8. Նe5-c4 Աb3-b2 9. Նe4-c3 Աb2-b1 10. Աd4-d3 Աb1-b2 11. Աd3-d2 Աb2-b1 12. Նe3-b3 (Աb1-a1 13. Աd2-c2 Աa1-a2 14. Նb3-h3! (սպասողական քայլ, և սևերը ցուցվածում են) 14. ... Աa2-a1 15. Նh3-a3x:



ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

Գ.82-ում սպիտակներն սկսում են երկու քայլից մասնին հայտարարում:

Կարո՞ղ ես այդ մասը գտնել:

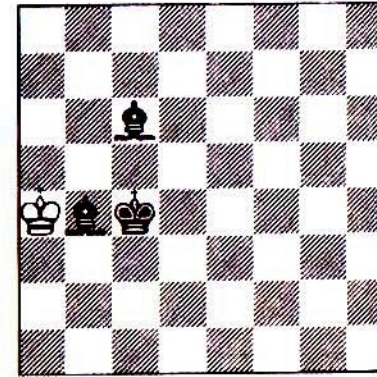
ՄԱՏ ԹԵՌԵՎ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐՈՎ.

Անըստ արդեն նշել ենք, որ մեկ թևթև ֆիգուրով՝ փղով կամ ձիով, միայնակ արքային մաստ հայտարարելը հնարավոր չէ: Արքայի համար ամենաանհաջողն անկյու նային դաշտն է՝ այստեղից նա հնարավորություն ունի ընդամենը երեք դաշտ գնալու: Մաստ հայտարարելու համար ուժեղ կողմի արքան ու փիղը (ձին), այդ անկյու նային դաշտի շուրջը պետք է այնպես դասավորվեն, որ մրցակցի արքային գրկեն այդ երեք դաշտից: Միաժամանակ՝ թևթև ֆիգուրը պետք է չորսուրդ (անկյու նային) դաշտը գրոհի, որտեղ արքան է գտնվում, իսկ դա արդեն հնարավոր չէ: Հետևաբար՝ ուժերի այսպիսի հարաբերությունը պետք է, նույնիսկ արհեստականորեն մատային դիրք կառուցելն անկարելի է:

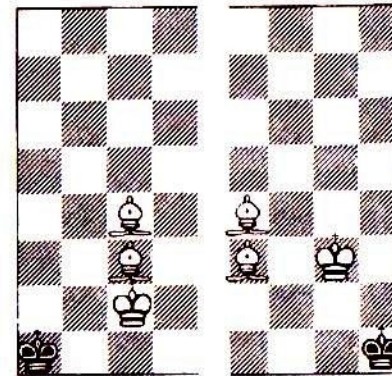
ա) Մաստ երկու փղով

Երկու փիղն իրենց արքայի ուշափայտ թյանը կարող են արքային մաստ հայտարարել միայն քաղաքատախտակի անկյու-

նային դաշտերում: Ասենք նաև, որ մատային դիրք կարելի է և խաղատախտակի երկրորդ կառուցել (դ.83):



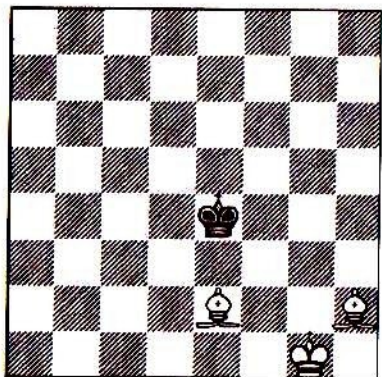
Սակայն նման դիրքի հասնելը միայն մրցակցի «օգնությամբ» է հնարավոր: Այս դեպքում մատն ստացվել է հետևյալ քայլերից հետո. 1. ... Փc3 - b4 2. Ua3 - a4?? Փc4 - c6x: Այնինչ՝ բավական է սպիտակները 2. Ua2 խաղալին, և մաստ հայտարարելով արդեն չէ, ք ստացվի:



Գ.84-ում պատկերված են այն դիրքերը, որոնք բնորոշ են այս վերջնախաղին: Ուշադրություն դարձրու՝, որ ուժեղ կողմի արքան անկյու նային դաշտի նկատմամբ ձիու քայլի հեռավորություն վրա է գտնվում: Նման դիրքեր ստանալու համար անհրաժեշտ է արքային խաղատախտակի անկյու-

ներից որևէ մեկը վանել: Գա էլ փղերի ու արքայի միասնա-
կան գործողու թյունների շնորհիվ է կատարվում:

85



Այժմ ե՛կ փորձենք դ.85-ի e4 դաշտում գտնվող արքային մատ հայտարարել.

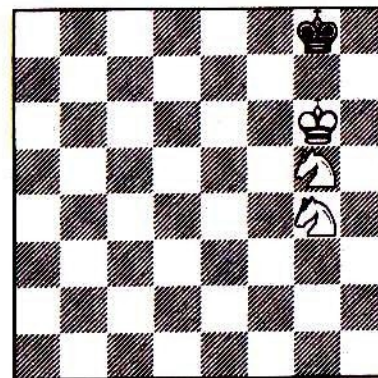
1. Աց1-f2 Աե4-d4 2. Փե2-f3 (փղերը, կից անկյունագծեր պրտղեցնելով, արքայի համար անանցանելի պատնեշ են ստեղծում) 2. ... Աd4-d3 3. Փh2-e5 Աd3-d2 4. Փf3-e4 Աd2-c1 5. Աf2-e3! (հետագայելիս պետք է հետևել, որ արքայի համար սպաստ դաշտեր անպայման թողնվեն, այլապես, օրինակ, 5. Աe2??-ը պատային դիրքի կհանգեցնեն) 5. ... Աe1-d1 6. Փe5-b2 (կտրելով արքայի փախուստի ճանապարհը) 6. ... Աd1-e1 7. Փe4-c2 Աe1-f1 8. Աe3-f3 Աf1-g1 (կամ 8. ... Աe1 9. Փc3+ Աf1 10. Փd3+ Աg1 11. Աg3 Աh1 12. Փd2 (սպասողական քայլ է, սպիտակներն սպասում են, որ արքան g1 դաշտը տեղափոխվի) 12. ... Աg1 13. Փe3+ Աh1 14. Փe4x) 9. Փc2-f5 Աg1-f1 10. Փb2-c3 Աf1-g1 11. Աf3-g3 Աg1-f1 12. Փf5-d3+ Աf1-g1 13. Փc3-d4+ Աg1-h1 14. Փd3-e4x:

Իհարկե, սները կարող էին պաշտպանություն նաև այլ ուղիներ ընտրել, սակայն բոլոր դեպքերում սպիտակներին կհաջողվեր սև արքային անկյուն վանել:

բ). Երկու ձիով մատի հնարավորության մասին

Ճիշտ պաշտպանության դեպքում երկու ձիով միայնակ արքային մատ հայտարարելը չի հաջողվում:

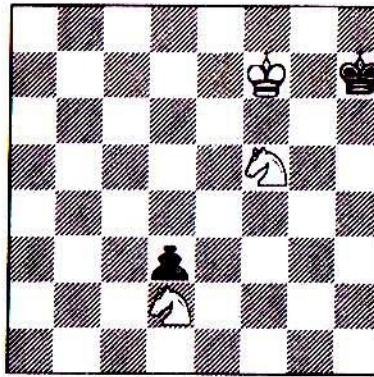
86



Այսպես, եթե դ.86-ում 1. Չg4-f6+-ին սները 1. ... Աh8?? պատասխանեն, ապա 2. Չf7x կհետևի: Սակայն ճիշտ պատասխանի դեպքում՝ 1. ... Աg8-f8, արքան պաշարումից դուրս է պրծնում՝ չթողնելով սպիտակներին հաղթանակի և ո՛չ մի հույս:

Եթե սպիտակները 1. Չg5-e6 խաղան՝ արքայի փախուստի ճանապարհը փակելով, ապա կհետևի 1. ... Աg8-h8, և մատը նորից հնարավոր չէ: Այն դեպքերում, երբ սև արքան g8 դաշտում է գտնվում, սպիտակները կարող են ձիով f6, e7 կամ h6 դաշտերից շախ հայտարարել և Աg8-h8-ին՝ f7 դաշտից մյուս ձիով մատ կհայտարարեն: Սակայն այդ վերջինս նախապես պետք է f8 փախուստի դաշտը գրոհեր, հետևաբար՝ պետք է այդ պահին միայն d7, e6 կամ h7 դաշտերից որևէ մեկում լինեն: Բայց նշված դաշտերից ձին f7 տեղափոխել սպիտակներն ուղղակի չեն հասցնի, քանի որ սև արքան քայլ չունի, և խաղատախտակի վրա պատային դիրք կստեղծվի:

Որոշ դեպքերում, երբ թույլ կողմը նաև գինավոր ունի, մրցակիցը հաղթելու հնարավորություն կարող է ստանալ: Նման դիրքերի տեսությունը քեզ համար, թերևս, դեռ բավականին բարդ կլինի: Բավարարվենք մեկ օրինակով (դ.87): 1. Չd2-e4 d3-d2 (նույնը կատարվել և 1. ... Աh8 2. Չf6 d2 քայլերից հետո) 2. Չe4-f6+ Աh7-h8 3. Չf5-e7 (կամ 3. Չh4) (սգս քայլը հնարավոր չէր լինի, եթե սները գինավոր չունենային. սպիտակները, օգտբերելով նրա գոյությունից, սև արքային պատային վիճակի մեջ գցեցին): 3. ... d2-d1♠. (սները նույնիսկ հասցրին գինավորը թագուհու փոխարկել, սակայն... մատ են ստանում) 4. Չe7-g6x:



Ինչ վերաբերում է փղով և ձիով մատ հայտարարելուն՝ դրան մենք սովելի ուշ կձանոթանանք:

ԱՐՔԱՆ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԳԵՄ

Միջնախաղում գինձորի առավելու թյունը դեռևս հաղթանակ չի ապահովում: Այլ է վերջնախաղը, որտեղ սովելի գինձորը կարող է պայքարի ելքը վճռել:

Գործնականում խաղը հաճախ կարող է այսպիսի ընթացք ստանալ.

Շախմատիստն, ում հաջողվել է գինձոր շահել, սատիճանաբար փոխանակում է թյուր ֆիգուրները և պայքարը տեղափոխում *գինձորային վերջնախաղ* (սա այն վերջնախաղն է, որտեղ կողմերը միայն գինձորներ ունեն): Զինձորային վերջնախաղերում մեկ գինձորի առավելու թյունը մեծավ մասամբ հաղթանակ է խոստանում: Զինձորային փոխանակություններն էլ վերջիվերջո, հաճախ հանդեպնում են արքան և գինձորը արքայի դեմ վերջնախաղի:

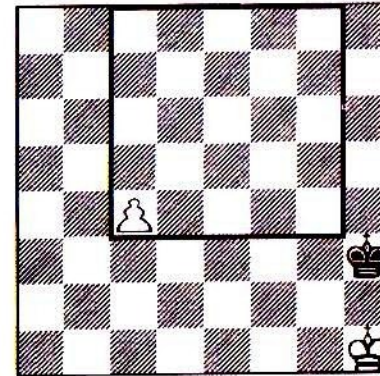
Ե՛լ հենց այստեղից էլ սկսենք:

ա) Բառակուսու կանոնը

Արքա և գինձորը արքայի դեմ վերջնախաղերում ուժեղ կողմը հաղթանակի կհասնի, եթե նրան հաջողվի գինձորը թագահու փոխարկել:

Նախ՝ ընդունենք, որ մրցակցի արքան հեռու է գինձորից, և վերջինս անարգել առաջ է շարժվում: Այս դեպքում հարկ չկա հաշվարկելու թույլ կողմի արքայի թաղերը՝ համոզվելու համար, թե կհասցնի՞ նա արդյոք կանայնկ գինձորի առաջընթացը և թույլ չստղ՝ թագուհու փոխարկվել, բանի որ գոյու թյունն ունի այսպես կոչված «բառակուսու կանոնը».

Եթե արքան գտնվում է (կամ առաջին իսկ թաղով անցնում է) այն բառակուսու մեջ, որի կողմը հավասար է գինձորի պրադեքստը դաշտից մինչև փոխարկման դաշտն անցնելիք ճանապարհին (ներառյալ այդ դաշտերը), ապա հապնում է կանայնկ գինձորին:



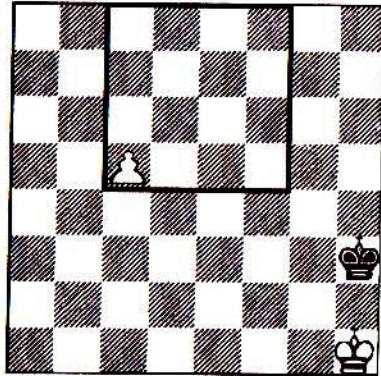
Գ.88-ում հոժ գծերով պատկերված է c4 գինձորի բառակուսին, որը խաղի ժամանակ հեշտու թյամը մտովի կպատկերացնես: Եթե սե արքան այդ բառակուսու ցանկացած դաշտում գտնվի (օրինակ՝ f4, g4, g5, g8 և այլն) կամ առաջին իսկ թաղով դրա մեջ մտնի, ապա գինձորին կկանայնի:

Ընրեմն՝ սեների թաղի դեպքում նրանք սնապայման պետք է. 1. ... Ահ3-g4 խաղան, այսպես՝ գինձորին կանայնկ չեն հապնի: Եթե դիտարանում սե արքան, սաներ, h7-ում գտնվեր, ապա սեները կարող էին ինչպես 1. ... Ահ7-g7, այնպես էլ՝ 1. ... Ահ7-g8 կամ 1. ... Ահ7-g6 խաղալ, բանի որ այդ թյուր դեպքերում արքան բառակուսու ներք կանայնկ և կհապնի գինձորին արգելակել: Գրանում կհամոզվես, եթե խաղատախտակի վրա կամ մտովի՝ թաղերը հաշվարկես:

Եթե սկզբնական դիրքում թաղն սպիտակներինը լիներ,

և նրանք առաջ մղեին իրենց զինվորը՝ 1. e4-c5, ապա զինվորի քառակուսին c5-c8-f8-f5-ը կլստնար (դ.89), և սև արքան պատասխան քայլով այլևս չէր կարողանա այդ նոր քառակուսու ներսն անցնել, հետևաբար՝ նաև զինվորին դիմադրավել, և վերջինս թագուհու անարգել կփոխարկվեր:

89



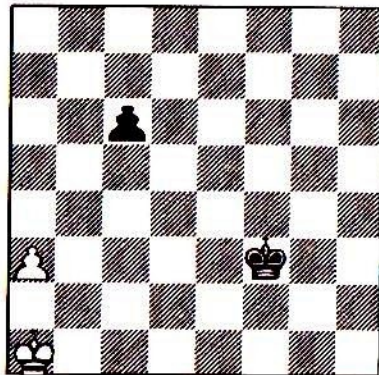
Հիշի՛ր, որ զինվորն իր սկզբնական դիրքից կարող է միանգամից երկու դաշտ առաջ շարժվել: Քառակուսու կանոնը կիրառելիս՝ սու պետք է անպայման հաշվի առնել:

Այս կանոնն իմանալը շատ կարևոր է, քանի որ այն օգտագործվում է նաև՝ բարդ դիրքերը հաշվարկելիս:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

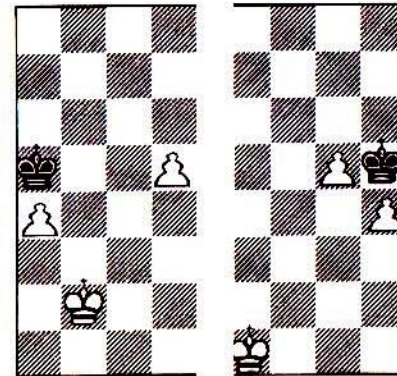
1. Գ.90-ում կարո՞ղ են արդյոք սևերը ոչ-որի անել, եթե քայլն սպիտակներինն է:

90



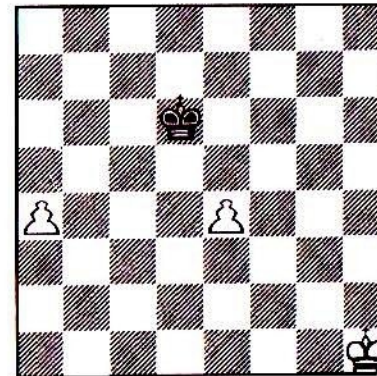
- 2. Գ.91-ի ա-ում և ր-ում կարո՞ղ է սև արքան a4 զինվորը շահել:

91



3. Գ.92-ում կարո՞ղ է սև արքան դիմադրավել սպիտակ զինվորների առաջընթացը:

92

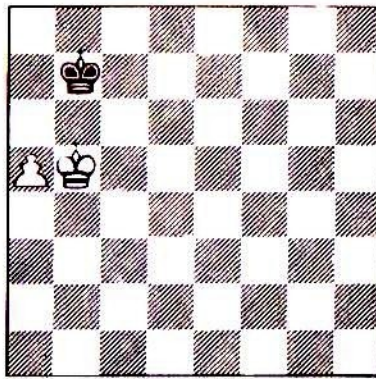


Այժմ սցնափսի դիրքեր դիտարկենք, որոնցում միայնակ արքան զինվորին բախվածինն մտա է գտնվում, և վերջինս սուանց օգնությամբ առաջ շարժվել չի կարող:

ր) Արքան և եզրային զինվորը՝ արքայի դեմ

1) Եթե միայնակ արքան կանգնած է զինվորի առջևում կամ հապտում է նման դիրք գրավել, ապա խաղը ոչ-որի է ավարտվում

93



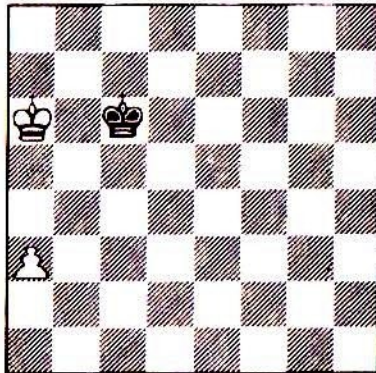
Գ.93-ում սև արքան գինձորի առջևում է: Մետամափ-րե՛նը սպս դիրքը:

1. a5-a6! Ա67-a7
2. Ա65-a5 Աa7-a8 (կարելի է, ո՛ր 2. ... Ա68)
3. Աa5-b6 Աa8-b8
4. a6-a7! Ա68-a8:

Սև արքային անկյունից հեռացնելը չհաջողվեց: Այժմ սպի-տակները կարկստողված են գինձորի պաշտպանու թյու նը թող-նել կամ 5. Աa6 քայլով պատասխին դիրք ստեղծել: Ոչ-որի:

2) Ոչ-որի կատապլի նուս, երբ ուժեղ կողմի արքան փակ-ված է եզրային ուղղաձիգում՝ իր իսկ գինձորի առջևում:

94

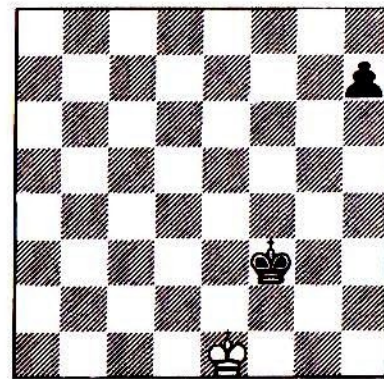


Գ.94-ում սպիտակ արքան իր գինձորի առջևում է՝ վերջի-նիս ճանտապարհի փակելով: Իսկ սև արքան, ախտյանի նկատ-մամբ ետքիգունակուն կանոյիպակսցու թյու նը գրաղեյնելով:

խել է, a ուղղաձիգից դուրս գալու թյուր հնարավոր գաշտե-րը: Եթև սպիտակները, օրինակ, 1. a3-a4 խաղան՝ քայլի հերթը սևերին փոխանցելով ու ստիպելով սև արքային թողնելու հանդիպակացու թյու նը, սպաս կհետևի 1. ... Աc6-c7 (ճիշտ է, սև արքան թողեց հանդիպակացու թյու նը, սակայն դեպի a8 փրկարար գաշտը շարժվեց, կարելի է, ր 1. ... Աc5) 2. Աa6-a7 Աc7-c8 3. a4-a5 Աc8-c7 4. a5-a6 Աc7-c8 5. Աa7-a8 (կամ 5. Աb6 Աb8) 5. ... Աc8-c7 6. a6-a7 Աc7-c8, ու նորից պատ՝ ինչպես նախորդ դեպքում:

Այժմ տեսնենք, թև հաղթանակի հասնելու համար ինչ-պիսի՛ դիրքերի է պետք ձգտել:

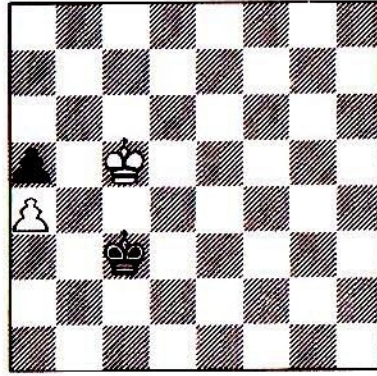
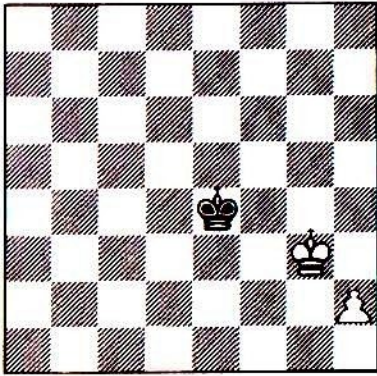
95



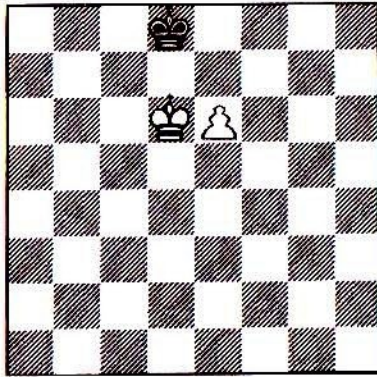
Սպիտակների քայլի դեպքում (դ.95) կհետևի 1. Աe1-f1!, ո ոչ-որին սկնհայտ է, քանի որ արքան հ1 գաշտը անտարբեկ կգրավի: Սակայն, եթև քայլը սևերինն է, սպաս՝ 1. ... Աf3-g2!, ո սև գինձորի ճանտապարհին «կանուս յու յս» կվառվի, սպիտակ արքան ո՛չ մի կերպ չի կարող նրա փոխարկմանը խանգարել:

ԱՌԱՋԱԳԻՎԱՆՔՆԵՐ.

1. Գ.96-ում սպիտակներն սկսում են հաղթում են: Ինչպե՞ն:
2. Գ.97-ում սևերն սկսում են ոչ-որի են անում: Ինչպե՞ն:



զ) Արքան և ոչ եզրային գինձորը՝ արքայի դև

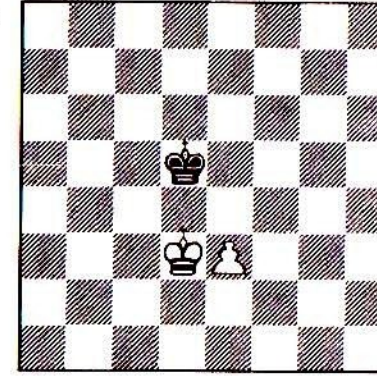


Պ.98-ում խաղի ելքը բայի հերթից է կախված: Եթե բայը սևերինն է, ապա նրանց արքան ստիպված է հանդիպակադու թյունը թողնելու՝ 1. ... Աd8-e8 2. e6-e7 Աe8-f7 3. Աd6-d7, և գինձորը թագուհու է անազգեկ փոխարկվում:

Եթե բայն սպիտակներինն է, ապա այժմ արդեն նրանք պետք է արքան հանդիպակադու թյունից հեռացնեն կամ էլ գինձորով բայ կատարեն. 1. e6-e7+ Աd8-e8 2. Աd6-e6, պատ:

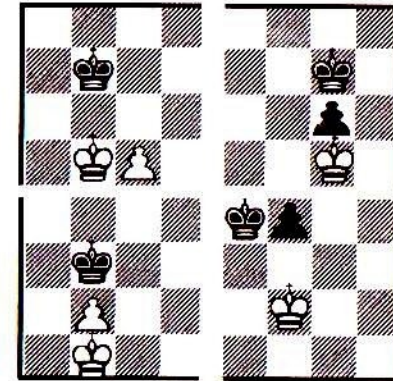
Ուրեմն՝ սպիտակների բայի դեպքում ոչ-ոքի է, իսկ սևերի բայի դեպքում սպիտակները հաղթում են:

Այս գիրքը, որտեղ կողմերից ոչ մեկին բայ կատարելը



Պ.99-ում սևերը ոչ-ոքիի կիսանեն, եթե նրանց հաջողվի հանդիպակադու թյունը պահպանել:

1. e3-e4! Աd5-e5 2. Աd3-e3 Աe5-e6! (վերջին քայլը շատ կարևոր է, սև արքան նահանջում է այնպես, որ հարկ եղած դեպքում հանդիպակադու թյունը գրավի) 3. Աe3-d4 Աe6-d6! (և-թև 3., Աf4, ապա 3. ... Աf6!) 4. e4-e5! Աd6-e6 5. Աd4-e4 Աe6-e7! 6. Աe4-f5 Աe7-f7! 7. e5-e6+ Աf7-e7 8. Աf5-e5 Աe7-e8! 9. Աe5-d6 Աe8-d8! 10. e6-e7+ Աd8-e8, ոչ-ոքի:



ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔ.

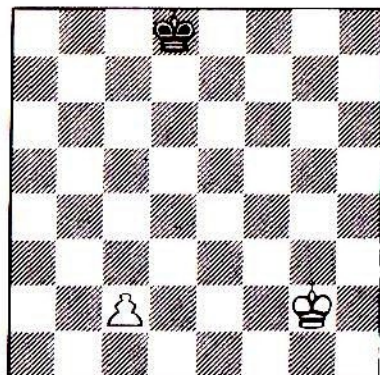
Օգտագործելով նույն այս հնարքները՝ Պ.100-ի բոլոր չորս գիրքերում թույլ կողմը, բայի հերթից անկախ, կարող

1. ոչ-որիի հասնել: Վարժվելու նպատակով՝ փորձի՛ր խաղարկել գրանը:

Եվ այսպես, եթե ուժեղ կողմի արքան իր գինավորի կողմին կամ գրա ետևում է, գտնվում, իսկ թույլ կողմի արքան՝ նրա դիմաց, և իր ավտոյանին գինավորից առաջ անցնել չի թույլատրում, ապա խաղի ելքը ոչ-որին է:

Էջևն այնպիսի դիրքեր գիտարկենք, որոնցում ուժեղ կողմի արքան հնարավորություն ունի գինավորի առջևից քայլելու՝ վերջինիս իր ետևից տանելով:

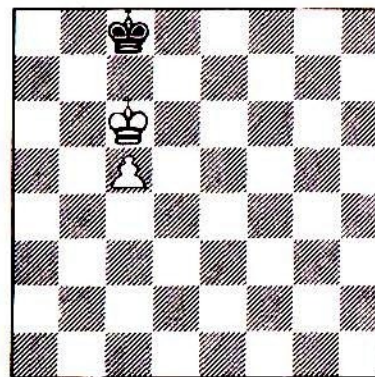
101



Չ.101-ում սպիտակները պետք է. 1. Աg2-f3 խաղան (1. e4? կամ 1. e3? չի կարելի, քանի որ 1. ... Աe7 2. Աf3 Աe6 3. Աe4 Աe5 քայլերից հետո ոչ-որին ակնհայտ է) 1. ... Աd8-d7 2. Աf3-e4 Աd7-e6 3. Աe4-d4 Աe6-d6 4. Աd4-e4 Աd6-e6 5. e2-e3! (պահեստային այս կարևոր քայլը սևերին տոխում է թողնել հանդիսավարությունը) 5. ... Աe6-b6 (5. ... Աd6 6. Աb5) 6. Աe4-d5! Աb6-e7 7. Աd5-e5 (չի կարելի 7. e4?, քանի որ կհետևի 7. ... Աd7! 8. Աe5 Աe7, և ոչ-որի) 7. ... Աe7-d7 8. Աe5-b6! Աd7-e8 (կամ 8. ... Աd6 9. e4 Աd7 10. e5 Աe8 11. Աe6! Աb8 12. Աd7, և սպիտակները հաղթում են) 9. Աb6-e6! Աe8-b8 10. e3-e4 Աb8-e8 11. e4-e5 Աe8-d8 12. Աe6-b7 Աd8-d7 13. e5-e6! և գինավորն անարգել թաղուհու է փոխարկվում:

Չ.102-ում սպիտակները հաղթանակ են հասնում՝ անկախ քայլի հերթից: Ան տառեր են:

102

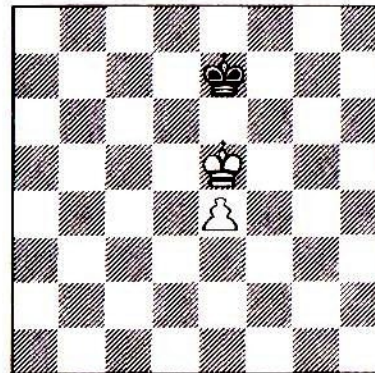


Եթե քայլը սևերինն է, ապա նրանք պետք է թողնեն հանդիսավարությունը և պարտվեն. օրինակ՝ 1. ... Աe8-b8 2. Աe6-d7, և սպիտակները հաղթում են:

Սպիտակների քայլի դեպքում կհետևի 1. Աe6-b6 Աe8-b8 2. e5-e6 Աb8-e8 3. e6-e7 Աe8-d7 4. Աb6-b7, և գինավորին գինավարավոր հնարավոր չէ:

Այսպիսով՝ եթե ուժեղ կողմի արքան գտնվում է իր գինավորի առջևում՝ 6-րդ (սևերի համար՝ 3-րդ) հորիզոնականում, ապա, սնկախ քայլի հերթից, խաղը նրա հատրանակով է ավարտվում:

103

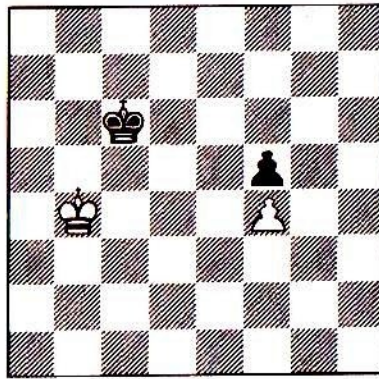


Չ.103-ի դիրքը քիչ առաջ գիտարկածից (չ.102) տարբերվում է նրանով, որ խաղարարները մեկ հորիզոնականում ներքև են դասավորված: Այստեղ արդեն ամեն ինչ քայլի հերթ-

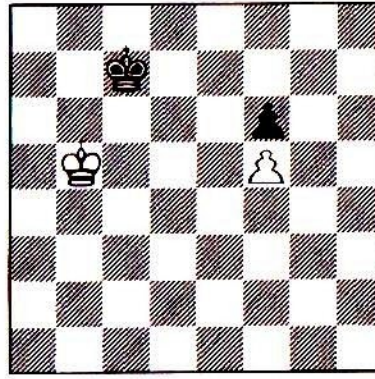
թից 1. կախված: Անրի քայլի դեպքում նրանց արքան ստիպված կլինի թողնել հանդիպակապու թյունը. 1. ... Աե7-f7 2. Աե5-d6 Աf7-e8 3. Աd6-e6, և սպիտակ արքան կանգնեց իր զինվորի առջևում՝ 6-րդ հորիզոնականում, սպիտակները հաղթում են:

Սպիտակների քայլի դեպքում խաղը ոչ-որի կավարտվի. 1. Աե5-f5 Աե7-f7 2. e4-e5 Աf7-e7, և ոչ-որի:

104



105



ԱՌԱՋԱԳՐԱՆՔՆԵՐ.

Դ.դ. 104-ում և 105-ում քայլն սպիտակներինն է: Ընչպե՞ն կավարտվեն պարտիաները:

Արդ՝ ի մի բերենք մեր հետևությունները:

Արքան և զինվորը արքայի դեմ վերջնախաղերում հաղթանակը ձեռք է բերվում, երբ.

ա) թույլ կողմի արքան գտնվում է զինվորի բառակուսուց դուրս, և զինվորն անարգել առաջ է շարժվում

բ) ուժեղ կողմի արքան գտնվում է զինվորի առջևում՝ 6-րդ (սևերի համար՝ 3-րդ) հորիզոնականում

գ) ուժեղ կողմի արքան, հավասակորդի քայլի դեպքում, գտնվում է զինվորի առջևում՝ հանդիպակապու թյունը գրառել են:

Երբային զինվորների վրա (քայլի առաջին կեսից) սյա կանոնները չեն տարածվում:

Ոչ-որին ձեռք է բերվում, երբ.

ա) զինվորը երբային է, և թույլ կողմի արքային հաջողվում է գրավել փոխարկման դաշտը, կամ այդ դաշտում նա ուժեղ կողմի արքային է շրջափակում

բ) թույլ կողմի արքան գտնվում է զինվորի առջևում և թույլ չի տալիս ուժեղ կողմի արքային առաջ անցնել դրանից

գ) ուժեղ կողմի արքան իր քայլի դեպքում գտնվում է զինվորի առջևում, սակայն հանդիպակապու թյունը պահպանում է հավասակորդը, իսկ զինվորն, իր հերթին, պահեստային քայլ չունի:

ԴԻՐՔԱՅԻՆ ԱՌԱՎԵՆՈՒԹՅՈՒՆ

Մինչ սլոժմ մենք նյութական առավելություն մտաին էինք խոսում: Հիմա էլ ծանոթանանք մեկ այլ տիպի՝ *դիրքային* առավելությանը:

Դիրքային համարվում է այն առավելությունը, երբ կողմերից մեկի ֆիգուրներն ու զինվորները մրցակցի խաղաքարերի նկատմամբ ամբողջ խաղատախտակով մեկ (կամ դրա կարևորագույն հատվածներից մեկում) գերադասելի դիրքեր են գրառելում:

Հիշի՛ր դ.44-ի դիրքը, որտեղ սևերը, հսկայական նյութական առավելություն ունենալով, այնուամենայնիվ, պարտությունից խուսափել չկարողացան: Պատճառը սպիտակ ուժերի գերադասելի դիրքն էր: Դիրքային առավելություն հասնելու ցուցանիս օրինակ էր նաև արքաների միջև մղվող պայքարը հանդիպակապու թյուն (արքաների համար լավագույն դիրք) գրավելու համար՝ արքան և զինվորը արքայի դեմ վերջնախաղում:

Շախմատում դիրքային առավելությունը շատ մեծ դեր է կատարում:

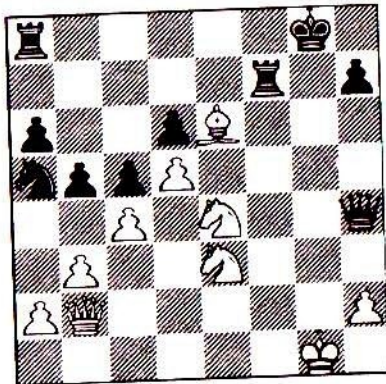
Առաջին իսկ քայլերից մրցակցիները միմյանց նկատմամբ նման առավելություն են ձգտում:

Շախմատում, ինչպես և ծագմի դաշտում, նախքան միմյանց բախվելը, կողմերը ձգտում են, որքան հնարավոր է, արագ և հարմար տեղադաշխել իրենց մարտավան ուժերը: Դա իրականացնելու համար պետք է հստակ իմանալ ուժերի գարգայման երևյալ հիմնական սկզբունքները, որոնց վրա է հիմնվում սկզբնախաղային ծագմավարտ թյուներ:

Սկզբունք 1-ին. Պայքար կենտրոն տիրելու համար:

Չնն մտապել՝ զեռ սկզբում մենք կենտրոնի նշանակու թյան մասին էինք խոսում: Երբ ֆիգուրը խաղատախտակի կենտրոնում է, նա իր հսկողության տակ սվելի մեծ թվով դաշտեր է վերցնում, բան՝ եթե կանգնած լինեք եզրում: Օրինակ՝ թագուհին, կենտրոնում գտնվելով, 27 դաշտ է իր հսկողության տակ առնում, իսկ սնկյունում՝ 21 դաշտ, փիղը, համապատասխանաբար, 13 և 7, ձին՝ 8 և 2: Իսկ սպ զեռ կենտրոնում գիրք գրաված ֆիգուրը, անհրաժեշտության դեպքում, հեշտությամբ կարող է և՛ սորոցական, և՛ թագուհու թե տեղափոխվել: Ընդմեն՝ ֆիգուրներով կենտրոնի գրավումը որոշիչ նշանակու թյուն ունի:

106



Կ.106-ի գիրքն ստացվել էր 1966թ. աշխարհի առաջնու թյան Տ.Պետրոսյան - Է.Ազարովի մրցամարտի 10-րդ պարտիա:

յում (26-րդ թայլից հետո):

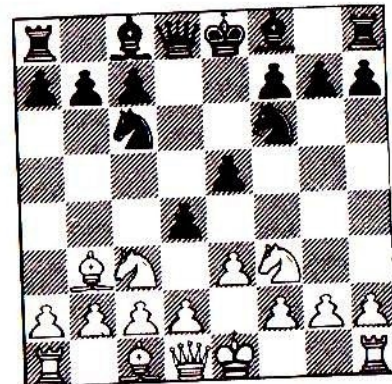
Մինչ սպ գիրքին հասնելը՝ ամբողջ խաղի ընթացքում հավասարուրդների միջև կենտրոնին տիրելու սնկիցում պայքար է մղվել: Տ.Պետրոսյանին, գոհարերու թյունների գնով, հաջողվել էր դրան հասնել: Տեսնում ես՝ սները նյութական մեծ առավելություն ունեն, սակայն սպիտակ ֆիգուրները՝ փիղն ու ձին, կենտրոնում սպասուղից գիրքեր են գրաղեցնում, իսկ սների ձին, խաղատախտակի եզրին սնկործու թյան մատնված, իր բանակի կործանումն է «դիտում»:

27. Չe4:d6 f4-h4-g5 | (կամ 27. ... f4e1 | 28. Աg2 f4:e3
29. Փ:17 | Աf8 30. f3-h8 | Աe7 31. Չf5 | Ա:17 32. f4-g7 | և 33. Չ:e3)
28. Աg1-h1 f4a8-a7 29. Փe6:f7 | f4a7:f7 30. f4b2-h8 | !:

Տպավորիչ հարված է, չէ՞: Սներն ընկու նեցին իրենց պարտությունը, բանի որ պարտաղրված 30. ... Ա:h8 թայլին կենտներ 31. Չ:f7 |, և սպիտակները վճարոշ նյութական առավելություն կատանային:

Մենք տեսանք, թե ֆիգուրների կենտրոնացումը որքան մեծ նշանակու թյուն կարող է ունենալ: Եթե խաղատախտակին հնարավոր լինեք առանց գինվորները շարվելու ֆիգուրները գարգայնելը, սպա դա շատ սրղյու նավետ կզանվել: Սա հասկանալի է, բանի որ գինվորը շախմատային գորքում ամենաթույլն է, և նրա մոտենալը հավասարուրդի գիրքերին չի կարող մեծ տեսածություն պատճառել: Հետևաբար՝ գինվորի առաջխաղացումն ինքնին գարգայում չէ (եթե սպ թայլով նա կենտրոնը չի գրաղեցնում), սպ միայն՝ գարգայմանն է նպատում: Եկ համոզվենք դրանում.

107



1. Չg1-f3 Չb8-c6 2. e2-e3 (բանի որ գինևուրը չարագեղրեց կենտրոնը, այլ միայն՝ ճանապարհ տվեց իր ֆիգուրներին, սպիտակների վարգապուճը նույնը մնաց) 2. ... e7-e5 3. Չb1-c3 Չg8-f6 4. Փf1-e4 d7-d5 (այստեղ արդեն իրեն վզայնեց տվեց սպիտակների քնտրած վարգապուճն կապաճկի ու դին. սև գինևուրներն սխեմին իրենց բայրապի գործու նեռ թյու նը) 5. Փc4-b3 d5-d4: Թևրևս, ոչ փորձատու ջախմատիստն էլ կզգա, որ սպիտակների դիրքն արդեն հարմարավետ չէ. (դ. 107):

Որպեսզի վարգապուճն գործընթացը հարթ ընթանա, անհրաժեշտ է *գինևուրային կենտրոն* կառուցել: Լյուպես կանվանված այն կենտրոնը, որը գրավված կլինի գինևուրներով: Բմացի՛ր նաև, որ ջախմատիստները, «կենտրոն» ստելով, հաճախ հենց գինևուրային կենտրոնն են պատկերապես: Օրինակ՝ երբ ստում են, թե «կենտրոնը քանդված է», հավանաբար են, որ գինևուրային կենտրոն այլևս գոյություն չունի: Կամ, եթե մրցակցիդ գիջում ես կենտրոնը, սպառ հավանում ենք, որ նրան հնարավորություն է. ընձեռվել՝ գինևուրներով կենտրոնը գրավելու:

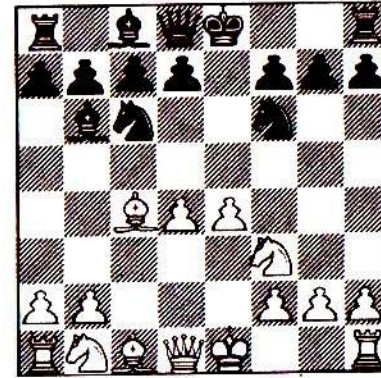
Որպես առաջին բայ՝ ջախմատային փորձը սպիտակների համար ստուգարկում է. 1. d2-d4 կամ 1. e2-e4, իսկ սևերի համար որպես ի պատասխան՝ համապատասխանաբար, 1. ... d7-d5 կամ 1. ... e7-e5 քայլերը:

Որպեսզի կարողանանք մեր հետապոտու թյունները ջարտնակել, նախ՝ պքանք գինևուրային կենտրոնի ու ժր.

1. e2-e4 e7-e5 2. Չg1-f3 (կարելի է նաև՝ 2. Չc3 կամ 2. Փc4, սակայն հիմնական տարբերվում ներկայացված քայլն առկա ուժեղ է, այն առումով, որ, վարգապուճից բացի, ձին նաև սպասուպիք է ստեղծում՝ հարձակվելով կենտրոնական գինևուրի վրա) 2. ... Չb8-c6: Սևերը պաշտպանեցին գինևուրը: Կարելի է, որ 2. ... Չf6 (իր հերթին՝ սպիտակների e4 գինևուրի վրա հարձակվելով) կամ նույնիսկ 2. ... d6 խաղաղ, սակայն վատ է. 2. ... Փd6-ը (ինչպես նաև Փd3-ը՝ սպիտակների կողմից համանման դիրքերում), որից հետո թաքուհու թևի վարգապուճը երկար ժամանակով կարելի չէ լինի: 3. Փf1-e4 Փf8-e5 (դեռևս XVI-XVII դարերում քայլերի այս հերթականությունը իտալացի հեղինակների աշխատություններում է հանդիպում, և այդ պատճառով էլ *ժտապական պարտիս* անվանումն է ստացել) 4. e2-e3 (սպիտակները d2-d4 առաջխաղաղություն են նախապատրաստ-

ում, որպեսզի d և e գինևուրներով կենտրոնը գրավեն) 4. ... Չg8-f6 5. d2-d4 e5:d4 6. e3:d4 Փc5-b6? (դ. 108):

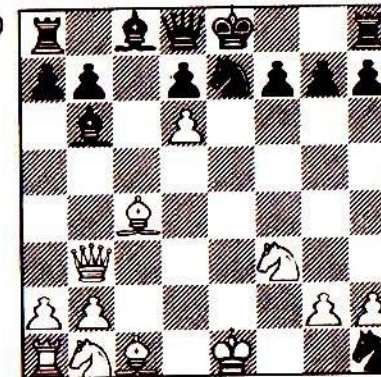
108



ճիշտ կլինենք 6. ... Փb4-ը՝ թույլ չտալով ժամանակ շահել կենտրոն տիրելու համար, որից հետո խաղը կարող էր, օրինակ, այսպիսի ընթացք ստանալ. 7. Փd2 Փ:d2+ 8. Չb:d2 d5! (ժամանակին «Կա՛նգ սա» գոչելով) 9. ed Չ:d5, և ուժեղ գինևուրային գույզի փոխարեն (d4, e4) սպիտակները լուր *մեկուսացված գինևուր* կատանային. այսպես է կոչվում այն գինևուրը, որի վրադեպրած ուղղաձիգի հարկուն (այս և ձախ) ուղղաձիգներում նույն բանակի գինևուրներ չկան:

7. d4-d5! Չc6-e7 (վատ է. 7. ... Չa5-ը՝ 8. Փd3-ի պատճառով, բանի որ սպասնում է. 9. b4՝ ֆիգուր շահելով) 8. e4-e5 Չf6-e4 9. d5-d6! e7:d6 Չe4:f2 11. f2-d1-b3 Չf2:h1 (d6 գինևուրը սևերին այնպես է նեղում, որ նավակի ստավելու թյունն անգամ նրանց չի օգնում) (դ. 109):

109



12. ՓԵ4:Է7! ԱԵ8-Է8 13. ՓԵ1-Գ5, և սպիտակների հաղթանակը կապված չի հարուցում:

Այս օրինակը ցույց է տալիս, թե որքան է կարևոր է գինավորային կենտրոնն ստեղծելը, որը հավասարողի համար կրկնակի վտանգավոր է դառնում, երբ առաջ շարժվելու հնարավորություն է ստանում:

Իրականում գինայինին թույլ չարվի շարժումակ գինավորային կենտրոնն ստանալը, մրցակիցներից յուրաքանչյուրը պետք է ձգտի կենտրոնում իր գինավորների համար գոյուն վիճակ ստեղծել և հետագայում ամեն կերպ նրանց դիրքն ամրացնել՝ քայլ չթողնելով ո՛չ մի հնարավորություն՝ հավասարողի կենտրոնական գինավորները թուլացնելու և ոչնչացնելու:

Ակրբանք 2-րդ. Ուժերի համախմբում:

Ակրբանախում սնհրաձեշտ է, որքան հնարավոր է, ֆիզուրները արագ վարդացնել: Ուժերի համախմբումը միասնական գործողություններ է պահանջում: Մեկ, երկու կամ նույնիսկ՝ երեք ֆիզուր հարձակման նետերը թավաբար չէ, պետք է բոլոր ֆիզուրները վարդացնել: Ընդ որում՝ գրանցից յուրաքանչյուրը, մեկ քայլ կատարելով, քայլի հերթը պետք է մյուսին վիջի:

Անտ՝ ուժերի վարդացման մտաավոր սխեման.

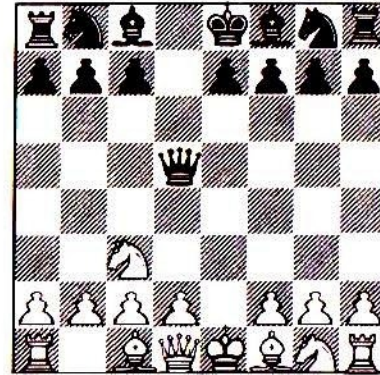
- ա) առաջ մղելով կենտրոնական գինավորները՝ գրավել կենտրոնը և սպասել ֆիզուրների ճանապարհը
- բ) վարդացնել թեթև ֆիզուրները
- գ) կատարել փոխառնելում
- դ) մարտի նետի ծանր ֆիզուրները:

Այստեղ կարող է արց ծագել, եթե երկու խաղաղայիններն էլ հետևեն այս կատարներին, ապա ինչպե՞ս է նրանցից մեկին հաջողվում ուժերի վարդացման մեջ առաջ անցնել: Տեսնենք, թե ինչ է, սակ դարի հանձարեղ շախմատագին տեսողաններից մեկը՝ Ա.Ն.Խոնյովիչը. «Պատկերացրե՛ք, որ վաղի մրցումներում մասնակիցներից մեկը հանկարծ կանոց առնի և սկսի տեղում դռնել: Այս վարմանը, եթե անգամ բնական թվա, ապա ամենարիչը՝ յոսնկազին ժամանակի կարտը կրտնցիցնի և մրցակիցներին վզալի ստառելու թյունը գրանջար: Ծագ:

մասում տեղում դռնելը՝ նույն ֆիզուրով սկրբանախում երկու կամ ավելի անգամ քայլ կատարելն է: Ասկայն որոշ դեպքերում կարելի է ստիպել հավասարողին՝ ժամանակ վատնել, օրինակ՝ վարդացվող ֆիզուրով հավասարողի արդեն իսկ վարդացած ֆիզուրի վրա հարձակվել՝ ստիպելով վերջինին հեռանալ, այսինքն՝ քայլ կորցնելու: Ժամանակի ավելորդ վատնումը շախմատում *քայլի կորուստ* է կոչվում:

Քայլ շահելու մեկ այլ միջոց էլ կա, դա փոխանակությունն է:

110



Գ.110-ի դիրքը ստացվել է 1. e2-e4 d7-d5 (այս քայլով է սկսվում *սկանդինավյան պաշտպանությունը*) 2. e4:d5 f6:d8:d5 3. Չb1-c3 քայլերից հետո:

Բնորակներ 2. ed քայլը: Այն երկու նպատակ է հետապնդում. առաջինը՝ հավասարողի ֆիզուրը (տվյալ դեպքում՝ թագուհին) գրոհելու համար նպատաավոր դաշտ հրապարակելը (ուրման դաշտերն այսուհետև *խարդախների դաշտեր* կանվանենք), և երկրորդը՝ սղ վաշտը հրապարակած ֆիզուրի կատկածելի դիրքն օգտագործելը (3. Չc3):

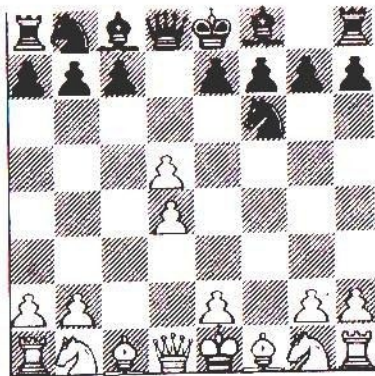
Փխտարկներ մեկ այլ օրինակ.

- 1. d2-d4 d7-d5 2. e2-e4:

Այս վերջին քայլով է սկսվում *թագուհու գամբիտ* կոչվող սկրբանախար (գամբիտը իտալերեն «տար գլեկ» է նշանակում, շախմատիսար մեկ կամ երկու գինավոր, երբեմն նաև՝ ֆիզուր է, կոհարերում՝ նպատակ ու նենուցով կենտրոնը գրավելու, ինչպես նաև՝ վարդացման մեջ առաջ անցնելու):

2. ... Չg8-f6 3. e4:d5 (դ.111)

111



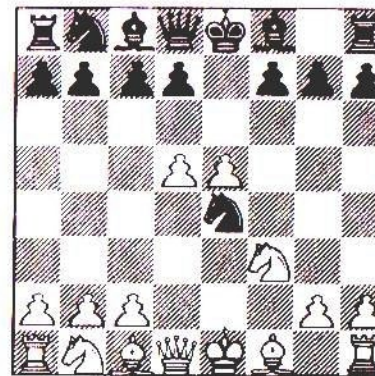
Այստեղ երկու հիմնական շարունակու թյուններ են հնարավոր: Այսպես՝ եթե 3. ... f6:d8, ապա՝ 4. Չb1-c3, իսկ եթե 3 ... Չf6:d5, ապա՝ 4. e2-e4: Երկու դեպքում էլ ապիտակները լիարժեք գարգաղողական թայ են կատարում, սրին սևերը պետք է արտասխանեն՝ «տեղում դափնել»:

Այստեղ կարող է նոր միտք ծագել՝ այդ դեպքում ինչու են սևերն րնդհանրապես պիտիորը վերցնում: Ընտան է, որ նման պայմաններում շախմատախար պետք է կարցրածը հաբերի, այդպես՝ նշու թական հախատարակշու թյունը կխախա վի: Այսպիսի հաբիտորվածու թյունն էլ ստիպում է թայ կարց նեղ: Վերցնելով՝ նու այդ թայով գարգաղողան համար ոչինչ չի սնում, թայատու թյամբ այն դեպերի, երբ վերցնելը ֆիգուրի գարգաղողում է քուգակցվում:

Դիտարկենք ես մի օրինակ.

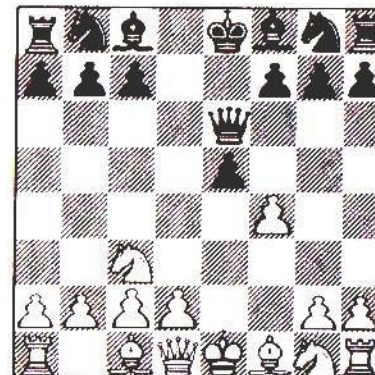
1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 (այս թայը *սրթայական գամբիա* կոչվող սկզբնականի հիմքն է) 2. ... Չg8-f6 3. f4:e5 Չf6:e4 ժարկադրված թայ է, այդպես՝ սևերն առանց փոխհատուց ման պիտիոր կկորցնեն) 4. Չg1-f3 (պետք է արշտպանել) 4. ... f6:h4-ից) 4. ... Չb8-c6? (ճիշտ կլիներ 4. ... d5) 5. d2-d3 (ապիտակները թայում են 3. f6 փոխանակու թյունից ձևվա պատուղները) 5. ... Չe4-c5 6. d3-d4 Չe5-e4 7. d4-d5, և 7. ... Չb8-ից հետո ապիտակները հնարավորու թյուն ունեն ես մի թանի թայ շահելու. համույիչ են, օրինակ, 8. Փd3 կամ 8. Չd2 շարունակու թյունները (դ.112):

112

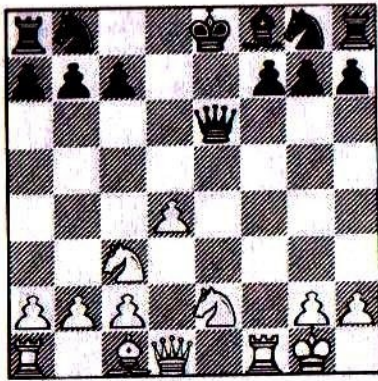


Երբեմն փոխանակու թյունից հետո թայ շահելը որոշ ուշայումով է իրականացվում: Օրինակ՝ 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 d7-d5 3. e4:d5 f6:d5 4. Չb1-c3 f6-d5-e6:

113



Այստեղ (դ. 113) հնարավոր է 5. f4:e5 թայը: Ենվում է, թե՞ 5. ... f6:e5-ից հետո, թագուհու կաակածելի դիրքից ապիտակներն այդու չեւ կարող օգտակ, թայց մտահուգվելու կուրիք չիւ, թանի որ շախ լակ հետաձգում է նպատակի իրականացումը, կարելի է շարունակել 6. Փf1-e2 և ապա՝ ժամանակ շահել 7. Չf3 կամ 7. d4 թայով: 6. ... Փe8-g4 7. d2-d4 (թայց ո՞չ) 7. Չf3՝ 7. ... Փ:f3-ից հետո սև թագուհին պարտավոր չէ տեղաշարժվելու) 7. ... Փg4:e2 8. Չg1:e2 f6-e5-e6 9. 0-0 (դ.114), և ապիտակներն րնդհանուր առմամբ հինգ թայի առավելու թյուն ստացան՝ նավակն ու երկու ձիերը գարգաղած են, պին



վորը կենտրոնում է գտնվում, իսկ արքան՝ թաքստուցում. չէ՛ որ դրա համար նույնպես ժամանակ է պահանջվում: Այնինչ սևերը միայն մեկ վարձացած ֆիգուր ունեն՝ թագուհին, այն էլ՝ խարդավանքի e6 դաշտում: Սա հիմք է տալիս կանխագուշակելու, որ սևերը հարկադրված կլինեն ևս մեկ քայլ կորցնել: Չf4-ը նրանց կատիպի: Այս առավելությունը սպիտակները հասան՝ «Փոխանակություն՝ քայլ շահելու նպատակով» միջոցն օգտագործելով, ընդ որում՝ թագուհով շախր բոլորովին էլ դրա իրականացմանը չխանգարեց, այլ միայն՝ որոշ ժամանակով այն հետաձգեց:

Սկզբունք 3-րդ.

Զինվորների նպատակահարմար դիրքավորում:

Մենք համոզվեցինք, սկզբնախտղում պետք է ձգտել զինվորացին կենտրոն ստանալու, որն ստեն կերպ անհրաժեշտ է պահպանել՝ դրա թուրացումը թույլ չտալով:

Սեփական ֆիգուրներն այդ կենտրոնի առջևում տեղադրելը, վերջինիս շարժունակությունից զրկելով, նպատակահարմար չէ. կենտրոնը պետք է, ինքը որպես վառան ծառայի սեփական ֆիգուրների համար, դրանց վերձ պսի հակառակորդի զինվորների ոտնձգություններից:

Զինվորացին դիրքավորումը հաճախ նաև բոլոր ֆիգուրների դիրքն է որոշում: Հատկապես դրանից է կախված հետագա պլանի քննարկությունը միջնախաղում: Իսկ թե՛ գործնականում ինչպե՞ն պայքարել զինվորացին կենտրոնի առաջ-

խաղացման դեմ, ինչպե՞ն կենտրոնը պաշտպանել կամ հարկեղած դեպքում վիճել. այս և շատ ու շատ նոր հարցերի կատարականներ առտիճանարար՝ մեր հետագա ուսումնասիրությունների ընթացքում:

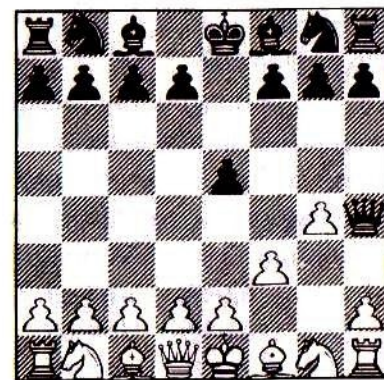
ՉԳԻՏԱԿՑՎԱԾ ՍԽԱՆԵՐ, ԹԵ՛ ԾՈՒՂԱԿՆԵՐ ՍԿԶԲՆԱԽՈՒՄ

Մենք արդեն գիտենք, որ զինվորի անխոհեմ քայլը կարող է դիրքը վատացնել...

ԱՅՍ ԻՆՉՊԵ՞Ս ՊԱՏԱՀԵՑ

- 1. f2-f3? e7-e5
- 2. g2-g4?? f8-d8-h4x (դ.115)

115



Այլ թեկ հիմար վախճան...

ԿՈՒՎՆ ՄԿՍՈՒՄ ԵՆ ՆԱՎԱԿՆԵՐԸ

Փորձենք խաղն սկսել նավակները դուրս բերելով.

- 1. a2-a4? e7-e5

Նավակը չի կարող a3 դաշտը դուրս գալ, այն նշանաժողություն տալ է:

- 2. h2-h4? d7-d5

Նորից նույն գծվարությունն է առաջանում:

3. a4-a5? Փf8-c5

4. Նa1-a4? ...

Վերջապես հաջողվե՞ց...

4. ... Փc8-d7

Է՛հ... Նավակը գլխիկոր պետք է վերադառնա: Ա՛չ, նավակներով չի՛ կտրելի խաղն սկսել: Նավակներին թայ տարածություն է, անհրաժեշտ, իսկ սկզբնափաղում՝ այս նեղվածքում, ծանծաղուտում, դրանք շարժվել չեն կարող:

ՌԱԳՈՒՀԻՆ ԳՐՈՀԻ Է ՆԵՏՎՈՒՄ

f7 և f2 դաշտերը, որոնք սկզբնական փուլում միայն արբաններն են պաշտպանում, մրցակիցների դիրքերում ամենախույսկի կետերն են: Հաճախ թեպ նման փոքրիկները, ովքեր խաղին նոր են ծանոթանում, արդեն առաջին իսկ թայերով փորձում են այդ թուլությունից օգուտ քաղել: Օրինակ՝ 1. e4 e5 2. Ռh5 Չc6 3. Փc4 Չf6?? 4. Ռ:f7x:

Սպիտակներն ուրախությունից թռչկոտում են. նրանց հաջողվեց հակառակորդին, այսպես կոչված, *քինդերմատ* (գերմաներեն՝ մանչուկի մատ) հայտարարել: Մինչդեռ՝ ճիշտ պաշտպանության դեպքում թագուհու նման վաղաժամ ցարգացումը միայն անախորժությունների կարող էր հանգեցնել.

1. e2-e4 e7-e5

2. Ռd1-h5 Չb8-c6

3. Փf1-c4 g7-g6

4. Ռh5-f3 ...

Ա՛յ թեպ համառություն: Սպիտակներն անընդհատ մտախապանալիք են ստեղծում:

4. ... Չg8-f6

Սերըր ցուրավցում են պաշտպանությունն ու ցարգացումը, և այս ձևը պետք է կիրառել ամեն պատեհ առիթով:

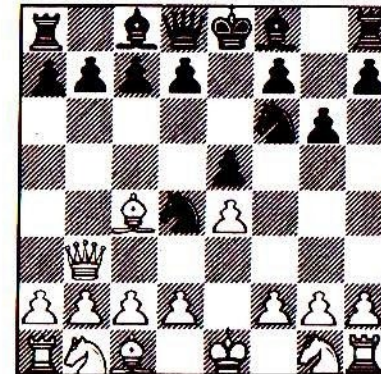
5. Ռf3-b3 ...

Սպիտակները f7 դաշտն արդեն երրորդ անգամ են գրոհում: Գու հաշվում ես՝ սպիտակ թագուհին արդեն երրորդ թայն է կորցնում:

5. ... Չc6-d4!

Այս դեպքում արդեն իսկ ցարգացած ֆիգուրով թայ կատարելն արդարացվում է. նախ՝ d4 դաշտում ձին է կենտրոնացվում, երկրորդը՝ վերջինս դա անում է թայ շահելու միտումով, և երրորդը՝ անուղղակի կերպով f7 դաշտն է պաշտպանվում (դ.116), քանի որ վատ է 6. Փ:f7+-ը՝ 6. ... Աe7 7. Ռc4 b5, և սպիտակները փիղ են կորցնում:

116



6. Ռb3-c3 ...

Սպիտակներն արդեն հաշտվել են e4 գինավորի կորստի հետ: Վտանգավոր է 6. Ռd3-ը, որին կարող է 6. ... d5! 7. ed Փf5 և սուգը՝ 8. ... Չ:c2+ հաջորդել:

Մինչդեռ սևերն սվելի մեծ ախար են ակնկալում, քան՝ գինավորը:

6. ... d7-d5!

7. Փc4:d5 Չf6:d5

8. e4:d5 Փc8-f5

9. d2-d3? ...

Միանգամից պարտվում է, սակայն չէին փրկում նաև 9. Չa3 Փ:a3 10. ba Չ:c2+ կամ 9. g4 Ռ:d5 շարունակությունները:

9. ... Փf8-b4!

10. Ռc3:b4 Չd4:c2+

Եվ սպիտակները, իրենց արկածախնդիր թագուհուն կորցնելով՝ ստիպված են ընդունել պարտությունը:

Այս վրտարը այն պարզ պատճառով պատասխեց, որ սպիտակները թագուհին ժամանակից շուտ դուրս ընթացին: Ընդհանրապես սևերը, բայց սա՛րայ իրենց ուժերը համախմբելով, թեթև ֆիգուրներով թագուհու վրա էին հարձակվում՝ ստիպելով իրար հանից բացեր կորցնել:

Եվս մեկ օրինակ...

1. e2-e4 d7-d5
2. e4:d5 f6:d8:d5
3. Չb1-c3 f6:d5-a5
4. d2-d4 Չg8-f6
5. Փe1-d2 Չb8-c6?

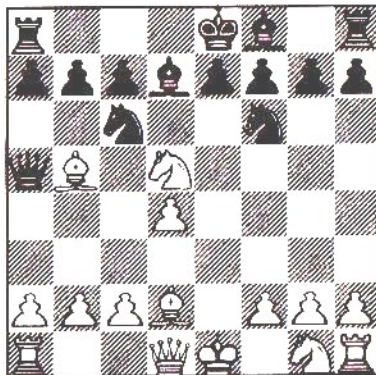
Ճիշտ կլինե՞ր 5. ... c6 խաղալ՝ թագուհու համար փրկու թյուն ուղի բացելով:

6. Փf1-b5 Փe8-d7?

Չարքայ փոքրագույնն է, ր 6. ... f6-b4 շարունակու թյունը (բայց ո՛չ 6. ... f6-b6? 7. d5 a6 8. Փa4!, և սևերը ձի են կորցնում):

7. Չc3-d5! (դ.117) ...

117



Այժմ արդեն սևերը թագուհին փրկել չեն կարող, որի կորստից հետո, հասկանալի է, կպարտվեն:

Ընթեմն՝ խուսափի՞ր թագուհու վաղաժամ վարժապետմից այն համարյա միշտ վարժապետն մեջ ետ մնալու վտանգի տաժու մ:

«ՌՈՒՆԱՎՈՐ» ԹԱԳՈՒՇԻՆ

1. e2-e4 e7-e5
2. Չg1-f3 d7-d6

Այս սկզբնախաղը կոչվում է իր հիմնադրի՝ ֆրանսիացի սկանավոր շախմատիստ Ֆրանսուա Անդրե Կանիկան Ֆիլիդորի անունով:

3. Փf1-c4 Փe8-g4
4. Չb1-c3 h7-h6?

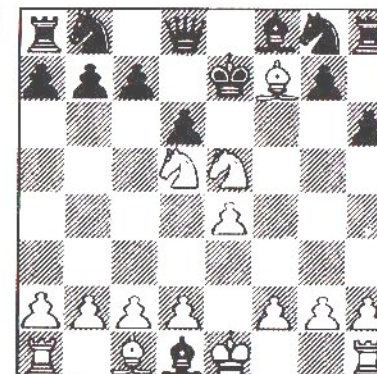
Այս բայը ոչ միայն ժամանակի կորուստ է, այլև՝ սպիտակներին հնարավորու թյուն է, րնձևսում միանգամից սուկուարիչս գինավորի առավելու թյուն ստանալու: Ճիշտ կլինե՞ր վարժապետը շարունակելը՝ 4. ... Չf6:

5. Չf3:e5! Փg4:d1?

Անհրաժեշտ է գտնել 5. ... de խաղալ: Իսկայն այս դեպքում էլ 6. f6:g4-ից հետո սպիտակները կորցրած ֆիգուրը ետ կրկրենին և, գերազանցի դիրքում, նաև գինավորի առավելու թյուն կպահպանեն:

6. Փc4:f7! f6e8-e7
7. Չc3-d5x

118



Այս գեղեցիկ մտար (դ.118) շախմատային տեսու թյուն մեջուպանի է *«Լեզայի մտար»* անվանումուց, այն առաջին անգամ իրականացրել է ֆրանսիացի նշանավոր շախմատիստ Անդրե Կանիկան, Ֆիլիդորի ուսուցիչը:

Այս գողտրիկ ստեղծագործության մեջ պինվորի անխտեւում առաջխաղապումը արդեն երրորդ քայլում սևերին անեւյանակի կայություն մեջ է դնում:

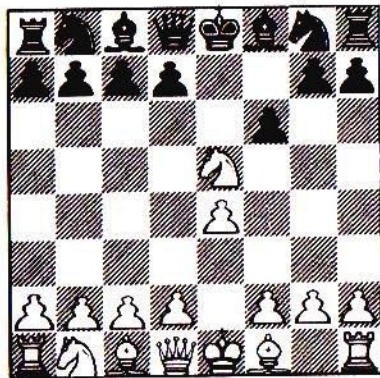
1. e2-e4 e7-e5
2. Չg1-f3 f7-f6?

Սևերը կենտրոնական պինվորն են պաշտպանում, սակայն f պինվորի վաղաժամ առաջխաղապումը արքայի դիրքն է թուլացնում: Բայց սպ` կատարված քայլից հետո այլևս հնարավոր չէ ձին հարմարավետ f6 դաշտում վարժացնելը, իսկ թագուհու հետագա հնարավոր գործողությունների համար կարևոր d8-h4 անկյուն նագիծն է փակվում: Այժմ ցանկություն դեպքում սպիտակները կարող են 3. Փe4 խաղալ, որից հետո փիղը a2-g8 անկյուն նագիծի վրա գործելու լայն հնարավորություն կատանա՝ սևերին երկար ժամանակով կարճ փոխատեղում կատարելու իրավունքից զրկելով:

Մակայն սպիտակների տրամադրություն տակ էլ ավելի հպոր միջոց կա:

3. Չf3:e5! (դ.119) ...

119



Զոհարելելով ձին՝ սպիտակներն անկասակի գրոհի հնարավորություն են ստանում:

3. ... f6:e5?

Զոհարելությունն քննությունով՝ սևերը «կրակն» են քննում: Բիջ թե շատ քննությունի էր, թերևս, 3. ... f6e7 4. Չf3 (իհարկև, ո՛չ 4. f6h5! ? g6 5. Չ:g6 f6:e4! 6. Փe2 f6:g6, և սպիտակներն ստանց ֆիդուրի կմնան) 4. ... f6:e4! 5. Փe2, թևն այս դեպքում ևս սևերի դիրքը հարմար չէ, սպիտակները վարժացման մեջ բավականին ստաջ են անել:

4. f6d1-h5+ Ae8-e7

Եթե 4. ... g6, սպա 5. f6:e5+՝ h8-ի նավակը շահելով:

5. f6h5:e5+ Ae7-f7
6. Փf1-c4+ d7-d5

Էլ ավելի վատ էր 6. ... Աg6-ը, որին կարող էր հաջորդել 7. f6f5+ Աh6 8. d4! g5 9. h4! Փe7 f6, hg+ Աg7 11. f6f7x:

7. Փe4:d5+ Աf7-g6
8. h2-h4! h7-h6
9. Փd5:b7! Փf8-d6

Եթե 9. ... Փ:b7??, սպա 10. f6f5x:

10. f6e5-a5 Չb8-c6
11. Փb7:c6

Ել սպիտակները նյութական մեծ առավելություն են հասնում:

ՈՒԺԵՂԸ ՆՈՒՅՆՊԵՍ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ԿԱՐԻՔ ՈՒՆԻ

1. e2-e4 e7-e5
2. Չg1-f3 Չg8-f6

Այս սկզբնախաղը մշակել են ժուս շախմատիստները XIX դարում. սես՝ թե ինչու այն *Ռուսական պարտիա* է կոչվում:

3. Չf3:e5 Չf6:e4?

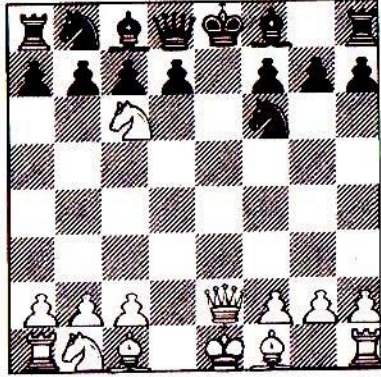
Ճիշտ կլիներ 3. ... d6-ը, որից հետո խաղը կարող էր այսպիսի ընթացք ստանալ. 4. Չf3 Չ:e4 5. f6e2 f6e7 6. d3 Չf6 7. Փg5 f6:e2+ 8. Փ:e2 Փe7 9. Չc3 e6 10. 0-0 Չa6. սպիտակները, թերևս, դիրքային որոշ առավելություն են պահպանում, սակայն սևերի շարքերում թույլություններ չեն նկատվում:

4. f6d1-e2! Չe4-f6??

Անհրաժեշտ էր 4. ... f6e7, և 5. f6:e4 d6 քայլերից հետո

սևերը ձին ետ կրերեին՝ միայն գինձոր կորցնելով:
5. Չe5-c6 | (ղ.120)

120



Սևերը պարտվում են՝ թագուհու կորուստն անխուսափելի է:

ԺԱՍՈՒԹՅՈՒՆԸ ԼԱՎ ԲԱՆ ՉԷ...
Թագուհու գամբիա

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 d5:c4
3. e2-c3 b7-b5?

Ճիշտ կլինեն գինձորը չպաշտպանել և 3. ... e6 4. Փ:c4 e5! շարունակել: Լավ է նաև 3. ... e5!-ը:

4. a2-a4! c7-c6?

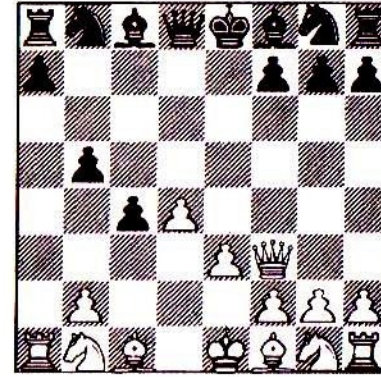
Իհարկե, սևերը հաշվի են առել 4. ... a6? 5. ab շարունակությունը, որից հետո չի կարելի b5 գինձորը վերցնել, քանի որ a8-ի նավակն անպաշտպան կմնա: Համեմատաբար բնդունելի կլինեն 4. ... ba 5. Փ:c4 e6 շարունակությունը՝ շահած գինձորը վերստացնելուն համակերպվելով:

5. a4:b5 c6:b5?
6. Թd1-f3! (ղ.121)

Ընչ անել. նավակը հարվածի տակ է, իսկ պաշտպանները հնարավոր չէ: Չարքայ փորձազույնը նավակի փոխարեն ձին տալն է՝ 6. ... Չc6 7. Թ:c6 Փd7: Այսպիսով՝ չցանկանալով հա-

կառավորողի «գիջամ» գինձորը վերստացնել՝ սևերը ֆիզյոր կորցրին:

121

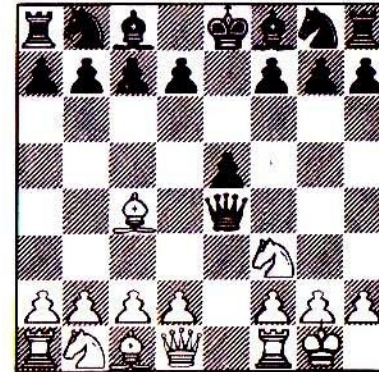


ԵՎ ԱԳԱՀՈՒԹՅՈՒՆԸ ՆՈՒՅՆՊԵՍ...

Ընդունենք՝ սկզբնախաղում մրցակիցներից մեկը, իր բանակի վարճացումը մոռացու թշան մատնելով, հավասարողի գոհարերած գինձորներն է սկսում «հնձել»: Ինչ խոսք՝ գինձորը լուրջ մեծու թյուն է, քայց դու արդեն տեսել ես, թե ինչպես կարող է վարճացման մեջ ետ մնալողը պատժվել: Գիտարկենք այսպիսի մի օրինակ.

1. e2-c4 c7-e5
2. Չg1-f3 Թd8-f6?
3. Փf1-c4 Թf6-g6?
4. 0-0 Թg6:e4? (ղ.122)

122



5. Փե4:f7! ... Աե8-d8

Եթև 5. ... Աե:17, ապա 6. Չg5+ թագուհին շանկով:

6. Չf3:e5 Աե4:e5

7. Նf1-e1 Աե5-f6?

Չցանկանալով թագուհուն կորցնել՝ սևերը մեկ քայլից մտան են ձեռխորնարում:

8. Նe1-e8x

Սևերի 2-րդ քայլը, ինչպես արդեն գիտենք, յուրջ սխալ էր: Պետք չէր այդքան վաղ թագուհին խաղի մեջ մտցնել: Սխալ էր նաև 3-րդ քայլը (3. ... Ա-g6?), հարձակվելով երկու պինդորի վրա՝ սևերը նորից քայլ կորցրին՝ ի վնաս գարգայցմանը: Եվ վերջապես՝ e4 պինդորը վերցնելը սևերին աղետի հասցրեց:

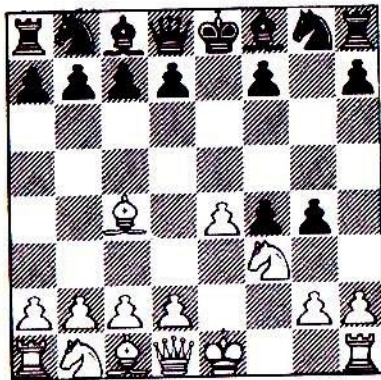
Հետևաբար սկզբնախաղում չի կարելի նյութական շահումներով տարվել, եթև դա գարգայցման մեջ գզայխորեն ետ մնալու հաշվին է արվում:

ՃԱՆԱԳԱՐ < ՏՎԵՐ ՆՈՐԻՆ ԳԵՐԱԶԱՆՅՈՒԹՅԱՆԸ

Արքայական գամբիտ

- 1. e2-e4 e7-e5
- 2. f2-f4 e5:f4
- 3. Չg1-f3 g7-g5
- 4. Փf1-e4 g5-g4 (դ. 123)

123



5. Փե4:17! ...

Ավելի ուժեղ է 5. 0-0 g1 6. Ա:f3 շարք նույն թյունը:

5. ... Աե8:17

6. Չf3-e5 Աf7-e6?

Թխարկե, անհրաժեշտ էր ետ վերադառնալ (6. ... Աե8) և ուժերի գարգայցման մասին մտածել: Օրինակ՝ 7. Ա:g4 Չf6:

7. Աd1:g4 Աե6:e5

8. d2-d4 Աե5:d4

Եթև 8. ... Աե:4, ապա 9. Չe3 Աd4 10. Ա:f4+ Աե5 11. Փe3+ Աե6 12. Աe4+, և սևերը մատ են ստանում: Կտմ՝ 8. ... Աd6 9. d5!, և այլն:

9. b2-b4 ...

Սպասնում է 10. Փb2+:

9. ... Փf8:b4+

10. e2-e3 Ա Փb4:c3+

11. Չb1:c3 Աd4:c3

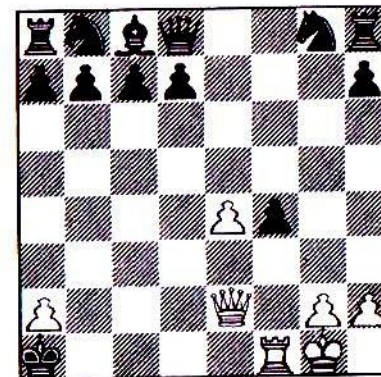
12. Փe1-b2 Աe3:b2

13. Ա-g4-e2 Աb2:a1

Մատային արդյունքի կհանգեցնենք ինչպես 13. ... Աe3-ը՝ 14. Աd2 Աe4 15. Աd5, այնպես էլ՝ 13. ... Աa3-ը՝ 14. Աe4:

14. 0-0x(14. Աe1-f2x) (դ. 124)

124



Պարտիաները, որոնք միասին դիտարկեցինք, ոչ ուժեղ շախմատիստներն են խաղացել, իսկ դրանցից մի քանիսը միաժամանակյա խաղի սեանաներում (սեանա՝ երբ շախմատիստը միաժամանակ խաղում է երկու և ավելի պարտիաներ՝ տարբեր հավասակորդների հետ) հմուտ շախմատիստներ են վարել:

Բիարկե, փորձառու շախմատիստները շատ ավելի հազվադեպ են այնպիսի կոպիտ սկզբնախաղային սխալներ թույլ տալիս, որոնք կայծակնային ջախջախման են հանգեցնում: Բայց երբեմն այդպես էլ է պատահում: Ահա՛ օրինակներ վարպետների պարտիաներից:

Կերես - Առլանովսկի
1950 թ.

1. e2-e4 c7-c6

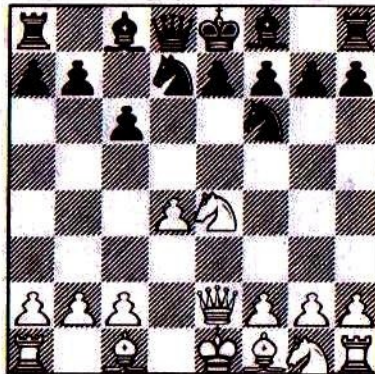
Այս սկզբնախաղը XVIII դարի վերջին գերմանացի շախմատիստներ Գ.Կարոն և Մ.Կանն են մշակել, և նրանց պատվին այն *Կարո-Կանի* պաշտպանությունն անվանումն է ստացել:

2. d2-d4 d7-d5
3. Չb1-c3 d5:e4
4. Չc3:e4 Չb8-d7
5. Թd1-e2 ...

Այստեղ սևերը սովորաբար 5. ... Չdf6 են պատասխանում, սակայն լեհ վարպետը անսպասելիորեն խաղաց.

5. ... Չg8-f6??

125



Եվ գրոսմայստեր Կերեսին ոչինչ չէր մնում, քան՝ մեկ քայլից մատ հաղտարարելը: (դ.125): *Ո՞րն է այդ քայլը:*

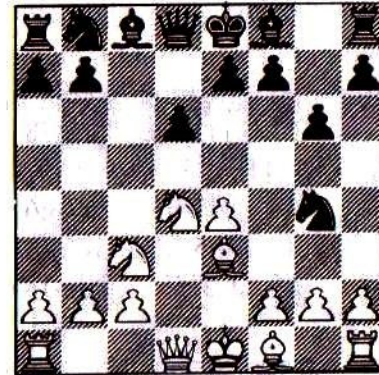
Սարո - Շոռո
1946 թ.

1. e2-e4 c7-c5

Այս սկզբնախաղը *Սիցիլիական պաշտպանություն* է կոչվում:

2. Չg1-f3 d7-d6
3. d2-d4 c5:d4
4. Չf3:d4 Չg8-f6
5. Չb1-c3 g7-g6
6. Փc1-e3 Չf6-g4? (դ.126)

126



Այս վերջին քայլը դեռ չէր հասունացել, քանի որ սևերը վարժացումը չեն ավարտել: *Հիմա գտի՞ր այն քայլը, որը սպիտակներն են կատարել, և որի շնորհիվ նրանք նյութական նվաճումների են հասել:*

Նիլսեն - Ենսեն
1926 թ.

1. e2-e4 c7-e5
2. Չb1-c3 ...
3. f2-f4 e5:f4?

Այս սկզբնախաղը *Վիննական պարտիա* է կոչվում:

Ճիշտ կլինենք 3. ... d5 կամ 3. ... d6 խաղալ:

4. e4-e5 Չf6-g8

5. Փf1-c4 d7-d6

Եթե 5. ... Թh4+, ապա 6. Աf1! f3 7. d4!, և սպիտակները գերազանց դիրք ունեն:

6. Չg1-f3 e7-c6?

Սևերն անօգուտ քայլերի վրա շատ ժամանակ են վատնում և Կարգալման մեջ արդեն բավականին են են մնացել: Ճիշտ կլինենք 6. ... Չc6-ը:

7. e5:d6 Փf8:d6

8. 0-0 Չg8-e7

Պետք էր 8. ... Փf5 խաղալ:

9. Չf3-g5 Չe7-d5

Հարկադրված քայլ է: Մասնավորապես՝ եթե 9. ... 0-0, ապա 10. Թh5՝ f7 և h7 կետերի վրա հարձակվելով:

10. Նf1-e1+ Աe8-f8

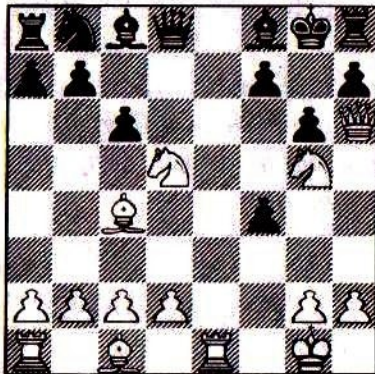
Այժմ 10. ... Փe7-ին 11. Թh5 կհաջորդեր:

11. Թd1-h5 g7-g6

12. Թh5-h6+ Աf8-g8

13. Չc3:d5 Փd6-f8 (դ.127)

127



Այս դիրքում սպիտակների կատարած քայլը միանգամից վճռել է խաղի ելքը: *Գտի՛ր այն:*

Տիդ - Գիլմար

1896 թ.

1. d2-d4 f7-f5

Այս սկզբնախաղը Հոլանդական պաշտպանություն է կոչվում:

2. Փc1-g5 h7-h6

3. Փg5-h4 g7-g5

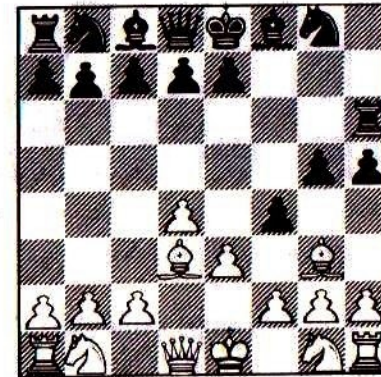
Փղին հետապնդելով՝ սևերն իրենց արքայի դիրքն են թուլացնում: Ճիշտ էր 3. ... e5-ը:

4. Փh4-g3 f5-f4?

5. e2-e3! h6-h5?

6. Փf1-d3 Նh8-h6?? (դ.128)

128



Անհրաճեղտ էր 6. ... e5 խաղալ:
Գտի՛ր, թե՛ սպիտակներն ինչպե՞ն կրկու քայլից մատ հայտարարեցին:

Ֆայն - Յուդովիչ

1937 թ.

Թագու հու գամբիտ

1. d2-d4 d7-d5

2. e2-c4 e7-c6

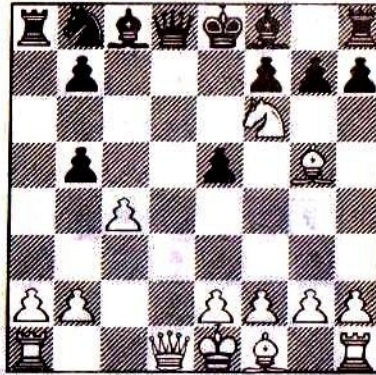
3. Չb1-c3 Չg8-f6

- 4. Չg1-f3 c7-e5
- 5. Փe1-g5 e5:d4
- 6. Չf3:d4 e6-e5
- 7. Չd4-b5 a7-a6
- 8. Չc3:d5 ...

Ճիշտ կլիինք 8. Թa4-ը:

- 8. ... a6:b5!
- 9. Չd5:f6+? (դ.129)

129



Գտի՛ր, թե ինչպե՞ս սևերը ֆիզուր շահեցին:

Շերոն - ժանյոյ

1929 թ.

Ֆիլիդորի պաշտպանություն

- 1. e2-e4 e7-e5
- 2. Չg1-f3 Չb8-c6
- 3. Փf1-c4 d7-d6
- 4. Չb1-c3 Փc8-g4
- 5. h2-h3! ...

Այս պարտիան միաժամանակյա խաղի սեանսում է խաղացվել: հաշտնի տեսարան և Ֆրանսիայի բազմակի չեմպիոն Ա.Շերոնն իր վերջին քայլով ծուղակ էր նախապատրաստել:

- 5. ... Փg4-h5?

Ճիշտ կլիինք 5. ... Փ: f3 6. Թ: f3 Չf6-ը. թեև 7. d3-ից հետո

սպիտակների դիրքը նախընտրելի է, բայց ամբողջ պայքարը դեռ առջևում է:

- 6. Չf3:e5! ...

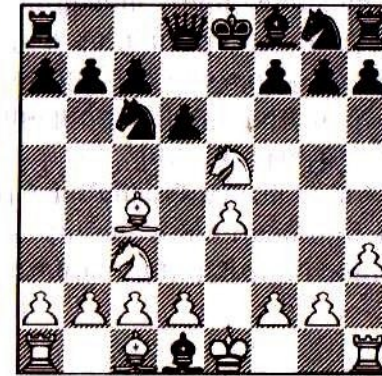
«Լեգալյան» այս գոհաբերությունը տրամաբանական է:

- 6. ... Փh5:d1?? (դ.130)

Պետք էր հաշտվել գինվոր կարյնելուն՝ 6. ... Չ: e5

- 7. Թ: h5 Չ: c4 8. Թ: b5+ և 9. Թ: c4:

130



Իսկ այժմ սպիտակներին ոչինչ չէր մնում, քան՝ Լեգալին կրկնելը: *Կարո՞ղ ես՝ դու էլ կրկնի՛ր:*

Այսպիսով՝ մենք միասին որոշ պարտիաներ ուսումնասիրեցինք, և միգուցե դրանցում դու տեսար ու ճանաչեցիր նաև մինչ այժմ թո՛ թույլ տված վրիպումներն ու սխալները: Թո՛ղ այս պարտիաները պահպանեն քեզ նման սխալներից: Իսկ խորհուրդները, որոնք ստացար սույն բաժնի սկզբում, կարելի է հիշյալ պարտիաների ուսումնասիրությունից ձեռք բերված փորձով լրացնել:

Համատեղ պայքար մղի՛ր սկզբնախաղում կենտրոնին տիրելու համար: Զգույշ վերաբերվի՛ր գինվորների քայլերին: Չէ՛ որ, վերջիվերջո, ցանկացած ֆիզուրի ոչ հաջող քայլը կարելի է շտկել՝ այդ ֆիզուրը ետ բերելով: Այնինչ գինվորը ետ չի գա, և դիրքի թուլացումը, որը դրա անխոհեմ քայլի պատճառով կառաջանա, կարող է ծանր հետևանքներ ունենալ:

Ուշադիր եղի՛ր հակառակորդիդ ստեղծած սպառնալիքներին: Ձգտի՛ր նրա կատարած ամեն մի քայլի իմաստն արձանել:

Երբեք չմտածե՛ն, թե մրցակիցդ չի հաավանա կատարած քայլիդ նպատակը կամ քո մտածողացումները:

Եթե սկզբնախաղում Կարգաւնման մեջ առավելու թյան ես հասել ե հաջողեցրել՝ գրավել կենտրոնը, ապա չհապաղե՛ն. ճանապարհ փնտրի՛ր՝ այդ առավելությունն օգտագործելու: Եթե ուշացնես, հակառակորդդ կհասցնի հավասարակշռությունը վերականգնել: Հիշի՛ր նաև, որ Կարգաւնման մեջ առաջ անցնելու դեպքում օգտակար է գծերը բացել սեփական ֆիգուրների համար, ե դիմացինիդ դիրքերը ստանելը քո ֆիգուրներին ավելի դյուրին կլինի:

Մենք միասին, նաև, սկզբնական փուլում խողը Կարգաւնման մի բանի եղանակներին ծանոթացանք, որոնց ավելի մանրամասն հետազայում կանդրոդ առնանք:

ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

Գ.4. d4, c2, a1, b3, c1, a2, b4, d3, c5, a6, b8, d7, f6, e8, g7, h5, g3, h1, f2, e4, d6, b5, a7, c8, e7, g8, h6, f5, h4, g2, e1, f3, e5, f7, h8, g6, f8, h7, g5, e6, f4, h3, g1, e2, c3, d1, b2, a4, b6, a8, c7, d5, e3, g4, h2, f1, d2, b1, a3, e4, a5, b7, d8, c6:

Գ.6. Ե ուղղաձիգով՝ b3, b4, b5, b6, b8, 7-րդ հորիզոնականով՝ a7, c7, d7, e7:

Գ.7.

1. b8-h2 անկյու նազծով՝ b8, c7, e5, f4, g3, h2, a3-f8 անկյունազծով՝ a3, b4, c5, e7, f8:

2. d7 եւ d8. d7 դաշտի ձին է խանգարում:

Գ.8. a1, a2, a3, a4, a5, b5, c4, b7, c8:

Գ.10.

1. a1, a3, b4, d4, e3:

2. Ձիու քայլով:

Գ.11. b5 ձին՝ a3, a7, c7, d6, d4, c3 (ընդամենը՝ 6 դաշտ), e5 ձին՝ d3, c4, c6, d7, f3, f7, g4, g6 (8 դաշտ), h3 ձին՝ f2, f4, g1, g5 (4 դաշտ), h8 ձին՝ f7, g6 (2 դաշտ): Այսպիսով՝ ձին կենտրոնից կարող է 8, իսկ անկյունից՝ ընդամենը 2 դաշտ գնալ:

Գ.12.

ա) սպիտակ արքան՝ a2, a3, a4, b2, b4, c2, c3, c4, սևը՝ a7, a8, b7, c7, c8

բ) սպիտակ արքան՝ g1, g2, g3, h1, h3, սևը՝ g7, g8, h7:

Գ.13. a6 գինվորը՝ միայն a5, b7-ը՝ b6 եւ b5, f3-ը՝ f2, g6-ը՝ g5, իսկ h4-ը քայլից գրկված է:

Գ.24. 1. Ձb3:c5, 1. Ձb3-d4, 1. Փh4-f2, 1. Աg1-h1, 1. Աg1-f1:

Գ.27.

ա) 1. Փe8-c6x

բ) 1. ... fձa7-g1x:

Գ.31.

ա) Միայն 1. g2-g4 քայլից հետո, որին կարող է հետևել 1. ... h4:g3; եւ

բ) 1. ... c7-c5-ից հետո՝ 2. d5:c6:

- Գ.35. Սպիտակները կարող են միայն 1. 0-0-0, իսկ սևերը՝
1. ... 0-0 կատարել:
- Գ.38. 1. ... Աց6-f7, պատ:
- Գ.39. 1. ... Փա5-c7! 2. Թd6:c7, պատ:
- Գ.40. 1. ... b2-b1թ+ 2. Նb3:b1, պատ:
- Գ.43.
1) սպիտակներ՝ Աց1, Նա1, Նd1, Փա5, Փd3, Ձc3, Ձf1, պ. a2, b2, c5, d4, g2, h2 (13), սևեր՝ Աc8, Թh4, Նe8, Նh8, Փb8, Փg4, Ձd7, Ձf6, պ. a7, c6, f4, g5, h7 (13)
2) 1. Փա6X:
- Գ.45. 1. Նա1-a8x:
- Գ.46. 1. Թf5-c8x:
- Գ.47. 1. Նb2-b8x:
- Գ.48. 1. Նա1-a8x:
- Գ.49. 1. Թa7-h7x:
- Գ.50. 1. Նա8-a1x:
- Գ.51. 1. g2-g3x:
- Գ.52. 1. b6-b7x:
- Գ.53. 1. Ձf1-g3x:
- Գ.54. 1. Ձb4-c2x:
- Գ.55. 1. Փh3-g2x:
- Գ.56. 1. Ձd5:c7x:
- Գ.57. 1. Թh7-a7x:
- Գ.58. 1. Նh7-e7x:
- Գ.59. 1. Նա1:a7x:
- Գ.60. 1. Փա5-c3x:
- Գ.61. 1. Թb1:h7x:
- Գ.62. 1. Փb2:f6x:
- Գ.63. 1. Նh1-h8x:
- Գ.64. 1. Նd1-a1x:
- Գ.65. 1. Նb8-g8x:
- Գ.66. 1. Ձf7-h6x:
- Գ.67. 1. Նg7:g6x:
- Գ.68. 1. Թh8-c3x:
- Գ.71. 1. Նd1-d3+ Աc3-c4 2. Թb1-b3+ Աc4-c5 3. Աd3-d5+ Աc5-c6 4. Թb3-b5+ Աc6-c7 5. Նd5-d7+ Աc7-c8 6. Թb5-b7x:

- Գ.72. 1. Թf1-f3+ Աc4-d4 2. Նf5-d5x, 1. Աb4-c4 Աc4-c3 2. Թf1-d3x, 1. Աb4-c3 Աc4-c3 2. Թf1-d3x (2. Նf5-c5x):
- Գ.74. 1. Նc1-c3! Աd4-e4 2. Նc8-c4x:
- Գ.79. 1. Թh3-d7! կամ 1. Աh4-g5!, և սևերն ամենաուշը չորրորդ քայլում մատ են ստանում:
- Գ.82. 1. Նd1-f1! Աe8-d8 2. Նf1-f8x:
- Գ.90. Ո՛չ. 1. a3-a4 Աf3-e4 2. a4-a5 Աe4-d5 3. a5-a6, և սևերին իրենց իսկ զինվորն է խանգարում:
- Գ.91. Ո՛չ, քանի որ արքան կհայտնվի, համապատասխանաբար, d5 և g5 զինվորների քառակուսիներից դուրս:
- Գ.92. Ո՛չ, քանի որ մեկին դիմակայելով, արքան ստիպված կլինի դուրս գալ մյուս քառակուսուց: Օրինակ՝ 1. ... Աd6-e5 2. a4-a5 Աe5-d6 (և թև 2. ... Ա:e4, սպա 3. a6) 3. e4-e5+, և այլն:
- Գ.96. 1. Աg3-g4! Աe4-e5 2. Աg4-g5! Աe5-c6 3. Աg5-g6! Աe6-c7 4. Աg6-g7!, սպա՝ h2-h4-h5, և այլն:
- Գ.97. 1. ... Աc3-d3! 2. Աc5-b5 Աd3-d4 3. Աb5:a5 Աd4-c5, ոչ որի:
- Գ.104. Ոչ-որի, քանի որ սևերին հաջողվում է ի վերջո հանդիպակույտությունը պահպանել. օրինակ՝ 1. Աb4-c4 Աc6-d6 2. Աc4-d4 Աd6-e6 3. Աd4-c5 Աe6-e7 4. Աc5-d5 Աe7-f6 5. Աd5-d6 Աf6-g6 6. Աd6-e5 Աg6-g7! 7. Աe5:f5 Աg7-f7, և այլն:
- Գ.105. Սպիտակները հաղթում են, քանի որ զինվորը շահելուց հետո, ի տարբերություն նախորդ (դ.104) դիրքի, արքան իր զինվորի դիմաց՝ 6-րդ հորիզոնականում կկանգնի:
- Գ.125. 6. Ձe4-d6x!:
- Գ.126. 7. Փf1-b5+! Փc8-d7 (և թև 7. ... Ձc6, սպա 8. Ձ:c6) 8. Թd1:g4:
- Գ.127. 14. Նe1-e8!, և մատից փրկություն չկա:
- Գ.128. 7. Թd1:h5+! Նh6:h5 8. Փd3-g6x:
- Գ.129. 9. ... Թd8:f6! 10. Փg5:f6 Փf8-b4+ 11. Թd1-d2 Փb4:d2+ 12. Աe1:d2 g7:f6:
- Գ.130. 7. Փc4:f7+ Աe8-e7 8. Ձc3-d5x:

Ուսուցիչի դաշտի և այն մասին, թե ինչպե՛ս.....	5
Կողմնորոշվել այդ դաշտում.....	5
Պատերազմող բանակների կապեր և նրանց.....	11
Կարճակամ դիրքավորումը.....	13
Ֆիզուրների և զինվորների բայերը.....	20
Վերցնելը.....	21
Բայերի գրանցումը.....	23
Արքայի առանձնատեսչությունները, շախ.....	27
Մատ.....	27
Զինվորների առանձնատեսչությունները,	29
փոխարկում.....	34
Փոխատեղում.....	36
Պատ.....	38
Ոչ-որիի այլ տեսակներ, հավերժական շախ.....	40
Պայմանական նշաններ.....	41
Կարճ նշագրություն, դիրքերի ամրագրում.....	43
Ֆիզուրների համեմատական արժեքները.....	47
Լրացուցիչ կանոններ.....	47
Մի բանի խոսք շախմատիստի պարկեշտություն մասին.....	48
Շախմատային խաղի փուլերը.....	53
Մատ միացնակ արքային՝ ծանր ֆիզուրներով.....	54
ա) մատ բազուկով և նավակով.....	54
բ) մատ երկու նավակով.....	57
գ) մատ բազուկով.....	59
դ) մատ նավակով.....	62
Մատ թեթև ֆիզուրներով.....	64
ա) մատ երկու փղով.....	64
բ) երկու ձիով մատի հնարավորություն մասին.....	66
Արքան և զինվորը՝ արքայի դեմ.....	68
ա) բոտակուսու կանոնը.....	68
բ) արքան և եզրային զինվորը՝ արքայի դեմ.....	71
գ) արքան և ոչ եզրային զինվորը՝ արքայի դեմ.....	74

Դիրքային առավելու թյուն.....	79
Ինչպե՛ս սկսել խաղը.....	80
Զգիտակցված սխալներ, թե՛ ծուղակներ.....	89
սկզբնախաղում.....	89
Պատասխաններ.....	107

ԳՄԳ- 75.581

Դ- 234

Դավթյան Թ.Վ.

Դ- 234 Սովորենը շախմատ խաղալ.-

Գիրք 1.- Եր.: «Շաղիկ», 1994.-118 էջ.

Հայաստանի շախմատային ֆեդերացիան մասնագիտական եւ մանկավարժական պահանջները բավարարող այս ձեռնարկը օգտակար է համարում իր կրթական համակարգում, ինչպես նաեւ՝ հանրակրթական դպրոցներում օգտագործելու համար:

Խմբագիր՝
Նկարիչ՝
Տեխ. խմբագիր՝
Վերստ. սրբագրիչ՝
Էջադրում՝

Սլավա Սովսիսյան
Եվգինե Մարտիրոսյան
Շուրա Հայրյան
Ռոբերտ Հովսեփյան
Էմիլիա Վարդանյան

Գ՝ $\frac{4204000000}{783(01)-94}$

ԳՄ 75.581

ISBN 5-8079-0901-1



Ստորագրված է տպագրության՝ 26.07.1994թ.: Թուղթ՝ 60x84/16:
Տպագրությունը՝ օֆսեթ: Հրատ. 7 մամուլ: Պատվեր 037: Տպաքանակ
5000: Գինը՝ պայմանագրային:

ՀՀ «Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիրի «Շաղիկ» հրատա-
րակչություն. Երևան, Հարավ-Արևմտյան գանգված, Բ-1 թաղամաս,
Ա.Բարաջանյանի փող.:

Տպագրված է «Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիրի տպա-
րանում. Երևան, Հարավ-Արևմտյան գանգված, Բ-1 թաղամաս,
Բաֆֆու փող. 4:

© «Շաղիկ» հրատ., 1994