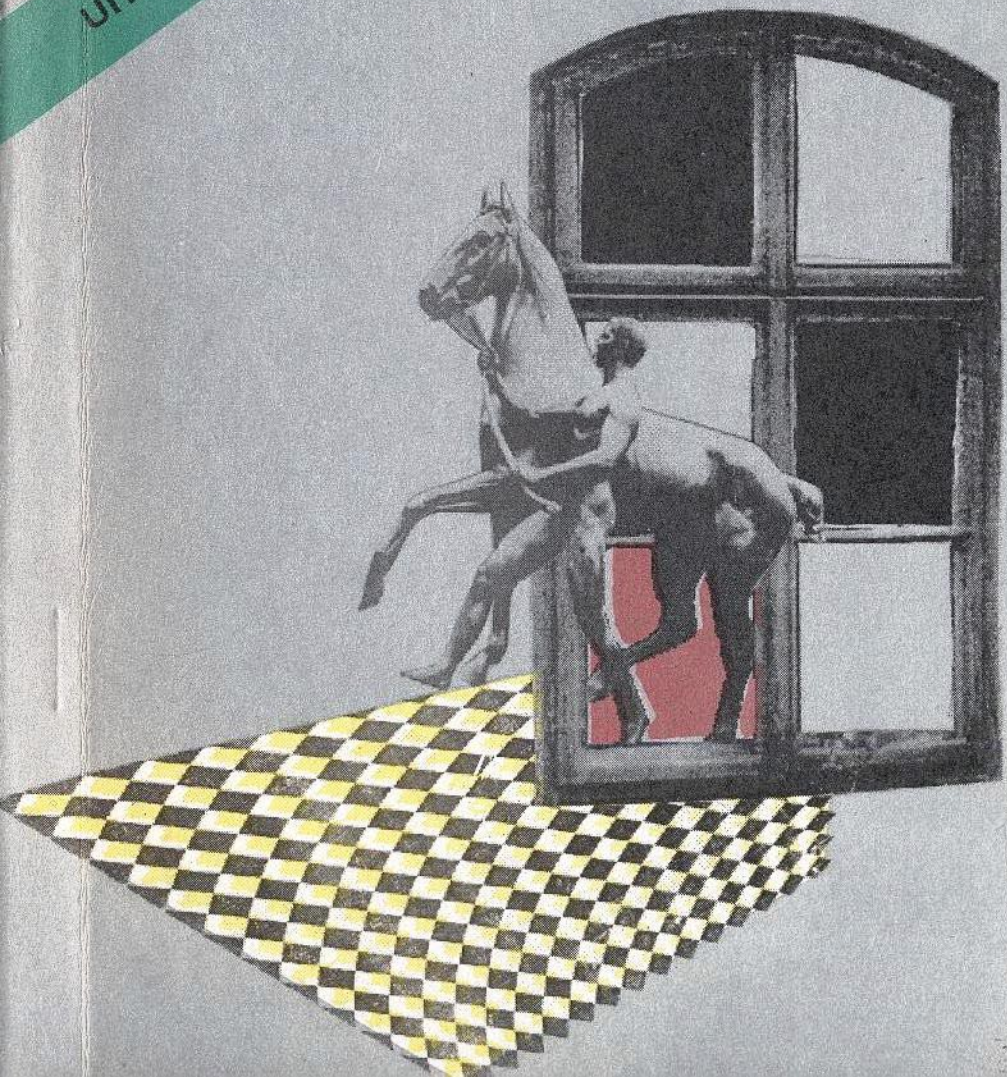
ՍՈՎՈՐԵՆՔ ՇԱԽՄԱՏ ԽԱՂԱԼ

ԹԵՄԱՍ ՂԱԶԱՐՅԱՆ

3

ԱՌՈՔ



ԹԵՎԱՆ ԴԱՎԹՅԱՆ

ՍՈՎՈՐԵՆՔ ՇԱԽՄԱՏ ԽԱՂԱԼ

ԳԻՐՔ ԵՐՐՈՐԴ
ՎԵՐՋՆԱԽԱՂ

Երևան, 1996
«ՇԱՂԻԿ»

«Սովորենք շախմատ խաղալ» ձեռնարկի երկրորդ գիրքը նվիրված էր *միջնախաղին*: Այն մեկ պատմեց շախմատ խաղի *բացմավարության* ու *մարտավարության* մասին: Ծանոթացանք մարտավարական հնարքներին, դիրքային խաղի տարրերին: Այժմ անցնենք *վերջնախաղին*, քանի որ միջնախաղից վերջնախաղ հաջող անցում կատարելու և խաղն իր տրամաբանական ավարտին հասցնելու առումով կարևոր է որոշակի գիտելիքներ ձեռք բերել:

Վերջնախաղում զգալիորեն մեծանում է յուրաքանչյուր ֆիգուրի ու զինվորի համեմատական արժեքը, և առավել ցայտուն են դրսևորվում դրանց առավելություններն ու թերությունները: Ուստի, շախմատային գիտության խորքերն է՛լ ավելի թափանցելու նպատակով, ե՛կ ծանոթանանք վերջնախաղին բնորոշ տարրերին: Դրանց ուսումնասիրությունը կհարստացնի ու կհզորացնի քո խաղը, քանզի հասկանալ վերջնախաղը՝ կնշանակի ամբողջականացնել ու իմաստավորել պայքարի ողջ ընթացքը, մտահղացումների ճշմարտացիությունը:

«Մտքի տրամաբանությունը ոչ մի տեղ այնպես հստակ չի արտահայտվում, ինչպես խաղի վերջնական փուլում: Զուր չէ, որ անցյալի մեծ շախմատիստներն իրենց ստեղծագործություններում վերջնախաղերին բավականաչափ ուշադրություն էին հատկացնում: Ընդունելով նրանց վարպետության գաղտնիքները՝ ես հասկացա, որ դեպի շախմատային արվեստի գագաթը տանող ճանապարհը վերջնախաղի օրենքների իմացության միջով է անցնում»:

Վասիլի Սմիսլով՝
աշխարհի 7-րդ չեմպիոն

❖❖❖

ԶԻՆՎՈՐԱՅԻՆ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ

ԱՎԵԼԻ ԶԻՆՎՈՐ

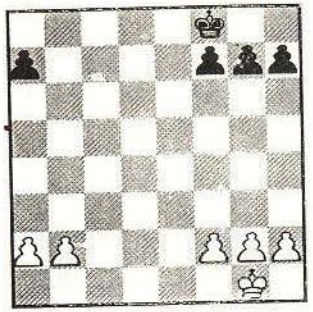
Գործնականում հաճախ այնպիսի վերջնախաղեր են հանդիպում, որոնցում կողմերից մեկը զինվորի առավելություն է ունենում: Երբեմն այդ առավելությունն արտահայտված է լինում որպես երկու զինվորի պայքար մեկի դեմ, երբեմն երեքի պայքար՝ երկուսի դեմ և այլն: Զինվորները կարող են գտնվել խաղատախտակի նույն թևում կամ հակառակ թևերում:

Ինչպես արդեն ասել ենք՝ նման առավելությունը, բացառիկ դեպքերը չհաշված, ուժեղ կողմին հաղթանակ է խոստանում: Ժամանակն է համոզվել դրանում:

Զինվորային վերջնախաղերում զինվորի առավելությունն իրացնելը բարդ չէ, եթե միայն ուժեղ կողմին հաջողվում է (իսկ դա համարյա միշտ է հաջողվում) *անցյալ նակ* զինվոր ստանալ. այսպես մենք այսուհետ կանվանենք այն զինվորը, որի ճանապարհին կամ հարևան ուղղաձիգներում չկան հակառակորդի զինվորներ, որոնք կարող են խանգարել նրա առաջխաղացմանը:

Քննարկենք մի քանի դասական օրինակներ, որոնք թեկ կօգնեն կողմնորոշվելու՝ ավելի բարդ դիրքեր խաղարկելիս:

1



Դ.1-ում կողմերը վինվորներ ունեն և՛ արքայական, և՛ թագուհու թևերում: Սպիտակները վինվորի առավելություն ունեն: Նրանց խնդիրն այդ առավելությունն իրացնելն է:

Երբ վինվորները խաղատախտակի տարբեր թևերում են գտնվում, ուժեղ կողմը առավելության իրացման այսպիսի ծրագիր կարող է ընտրել.

Ա. Արքան տեղափոխվում է կենտրոն (*արքայի կենտրոնացում*), որից հետո վինվորները մի քանի սպասողական քայլերի միջոցով թույլ կողմի արքային ստիպում են թողնելու կենտրոնը:

Օրինակ՝ 1. Ug1-f1 Uf8-e7 2. Uf1-e2 Ue7-d6 3. b2-b4! (սև արքայից խլելով c5 դաշտը) 3. ... Ud6-d5 4. Ue2-d3 f7-f5 5. f2-f4 g7-g6 6. g2-g3 h7-h6 7. h2-h4 h6-h5 8. a2-a3! (որպեսզի հարկ եղած դեպքում իրենց տրամադրության տակ a վինվորով սպասողական քայլ ունենան) 8. ... a7-a6 9. a3-a4 Ud5-c6 10. Ud3-d4 Uc6-d6, և սպիտակ արքան կենտրոնում ակտիվ դիրք գրաղեցրեց:

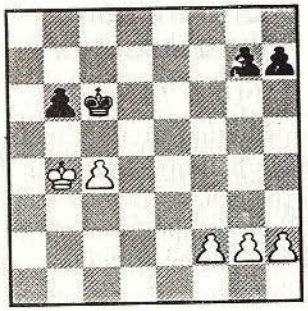
Բ. Այնուհետև այն թևում, ուր ուժեղ կողմը վինվորի առավելություն ունի (մեր օրինակում՝ թագուհու թևում), անցունակ վինվոր է ստեղծվում:

11. b4-b5 a6:b5 12. a4:b5 Ud6-c7:

Սև արքան ստիպված է հեռանալ կենտրոնից և զբաղվել միայն անցունակ վինվորի վնասազերծմամբ: Եթե արքայական թևի վինվորները չլինեին, ապա պարզ է, որ սևերն առանց դժվարության խաղը ոչ-ոքի կավարտեին: Սակայն...

Գ. Սպիտակ արքան, իր անցունակ վինվորը բախտի քմահաճույքին թողնելով, անցնում է արքայական թև՝ ոչնչացնելու հակառակորդի վինվորները. 13. Ud4-e5 Uc7-b6 14. Ue5-f6: Պայքարի ելքը վճռված է:

2



Դ.2-ում սպիտակները վինվորի առավելություն արդեն արքայական թևում ունեն, և, մեր հետևությունների համաձայն, նրանք պետք է ձգտեն այդ թևում անցունակ վինվոր ստանալու: Ինչպե՞ս:

Արքայական թևի ո՞ր վինվորով սկսել առաջխաղացումը:

Ինչպես տեսնում ես՝ f2-ինն արքայական թևի վինվորներից միակն է, որի դիմաց մրցակցի վինվորը բացակայում է: Հետևաբար, առաջ շարժվելով, նշված վինվորն ավելի քիչ դիմադրության կհանդիպի, քան՝ իր հարևանները: Հենց նա՛ էլ անցունակ դառնալու լիիրավ թեկնածու է:

Այստեղից էլ օրենքը. «Սկսի՛ր թեկնածուից»:

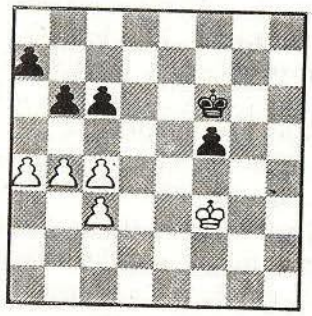
Կարելի է և այսպես ասել. «Թեկնածուի առաջխաղացումը հիմնականն է. մյուս վինվորները միայն աջակցում են այդ առաջխաղացմանը»:

Եվ այսպես՝ պետք է շարունակել f2-f4-f5, ապա՝ g2-g4-g5 և վերջում՝ f5-f6: Եթե սև վինվորները համապատասխանաբար g6 և h5 դաշտերում գտնվեին, ապա կխաղայինք f2-f4, այնուհետև՝ g2-g3 (բայց ո՛չ h2-h3?, որին սևերը h5-h4! կպատասխանեին՝ սպիտակ վինվորներին շարժունակությունից զրկելով), h2-h3, և վերջապես՝ g3-g4 ու f4-f5:

Տեսնո՞ւմ ես, թե որքա՛ն հեշտ է: Սակայն սկսնակները հաճախ g2-g4? քայլից են սկսում, որին անմիջապես հաջորդում է g7-g5!, և վինվորի առավելությունն արժեզրկվում է: Ինչևիցէ՝ կարևորն այն է, որ արդեն գիտենք, թե նման դեպքերում ի՞նչ պետք է անել:

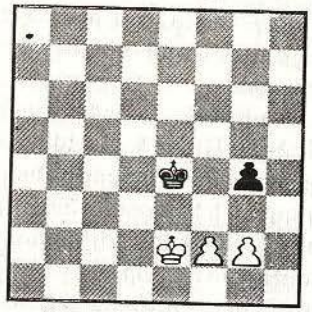
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Դ.3-ում քայլն սպիտակներինն է: Ինչպե՞ս կավարտվի խաղը: Հիմնավորի՛ր պատասխանդ:*

3



Խնդրի լուծումը համեմատաբար դժվարանում է, երբ վինվորները խաղատախտակի նույն թևում են գտնվում:

4



Ահա՛ մի օրինակ (դ.4): Այն դիրքերում, որտեղ վինվորները խաղատախտակի նույն թևում են գտնվում, հաղթանակի ուղին մեկն է: Ուժեղ կողմը ձգտում է մենակական վինվոր փոխանակելու, սակայն այնպիսի դիրքում, որն արքան և վինվորը՝ արքայի դեմ վերջնախաղում հաղթանակի է հանգեցնում:

Եթե մեր օրինակում սպիտակները փորձեն միանգամից 1. f3+? խաղալ, ապա f3 դաշտում փոխանակությունից հետո խաղը մեկ քայլածանոթ ոչ-ոքի դիրքի կհանգի: Մինչդեռ սպիտակ-

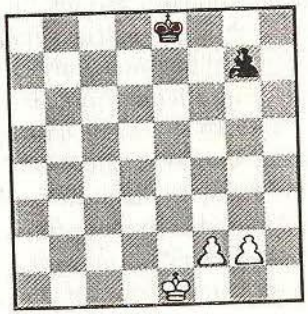
ները կարող են հեշտությամբ խուսափել այդ տարբերակից՝ խաղալով 1. g2-g3. 1. ... Ue4-d4-ին կհաջորդի 2. f2-f3 g4:f3 3. Ue2:f3 Ud4-e5 4. Uf3-g4, և 5. Ug4-h5, որից հետո կստացվի այն շահած դիրքը, ուր արքան իր վինվորի առջևից է քայլում, իսկ վինվորն էլ իր հերթին պահեստային քայլ ունի:

Եթե սևերը 1. ... Ue4-e5 խաղան, ապա խաղը կարող է այսպիսի ընթացք ստանալ. 2. Ue2-e3 Ue5-f5 3. Ue3-d4 Uf5-f6 4. Ud4-e4 Uf6-g5 5. Ue4-e5 Ug5-g6 6. Ue5-f4 Ug6-h5 7. Uf4-f5 Uh5-h6 8. Uf5:g4, և սպիտակները հեշտությամբ կհաղթեն:

Իսկ եթե 1. ... Ue4-f5, ապա 2. Ue2-d3 Uf5-e5 3. Ud3-e3!, և կստանանք հենց նոր քննարկած դիրքը: Մի խոսքով՝ նման դիրքերում հաղթանակի հասնելը նույնպես դժվար չէ, եթե դու արդեն յուրացրել ես (ինչում ես հավատացած եմ) հանդիպակացության օրենքները:

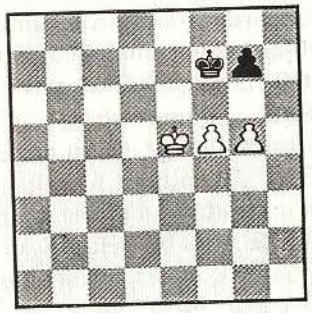
Այժմ եկ մեկ այլ օրինակ ուսումնասիրենք, որտեղ վինվորները դեռևս իրենց սկզբնական դիրքերում են գտնվում (դ.5).

5



Սևերի համար պաշտպանության լավագույն միջոցը վինվորը 7-րդ հորիզոնականից չշարժելն է: Իսկ սպիտակները, հաղթանակի հասնելու համար, պետք է առաջ շարժեն արքան, ընդ որում՝ նա իր վինվորներից միշտ այնպիսի հեռավորության վրա պիտի գտնվի, որ վերջիններս իրենց ապահով կգան: Ամա պետք է առաջ շարժել վինվորները՝ հասցնելով նրանց 5-րդ հորիզոնական, իրենց արքայի կողքը: Այս մտահղացման իրականացման հաջող ավարտից հետո խաղատախտակի վրա կարող է հետևյալ դիրքն ստացվել (դ.6).

6



Սևերի քայլի դեպքում հնարավոր է երկու հիմնական շարունակություն.

Ա. 1. ... Uf7-e7 2. g5-g6 Ue7-f8 3. Ue5-d6 Uf8-e8 4. Ud6-e6 Ue8-f8:

Այժմ 5. f6? քայլով խաղը շահել հնարավոր չէ. սևերը ոչ թե կվերցնեն վինվորը (5. ... gf?), այլ 5. ... Ug8! կխաղան, և ոչ-ոքի կստացվի՝ ինչպես 6. f7+ Uf8, այնպես էլ՝ 6. Ue7 gf 7. U:f6 Uf8-ից հետո: Մինչդեռ հաղթանակի

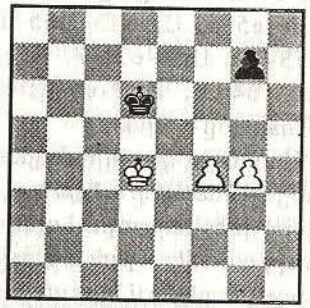
ուղի այնուամենայնիվ գոյություն ունի.

5. Ue6-d7! Uf8-g8 6. Ud7-e7 Ug8-h8 7. f5-f6 g7:f6 8. Ue7-f7!, և մատ երեք քայլից:

Բ. 1. ... g7-g6 2. f5-f6 Uf7-f8 3. Ue5-e6 Uf8-e8 4. f6-f7+ Ue8-f8 5. Ue6-e5! Uf8:f7 6. Ue5-d6 Uf7-f8 7. Ud6-e6 Uf8-g7 8. Ue6-e7 Ug7-g8 9. Ue7-f6 Ug8-h7 10. Uf6-f7 Uh7-h8 11. Uf7:g6, և սպիտակները հաղթում են:

Եթե արքաներն ավելի վաղ «հանդիպեն», ապա կարող է այսպիսի դիրք ստացվել (դ.7).

7



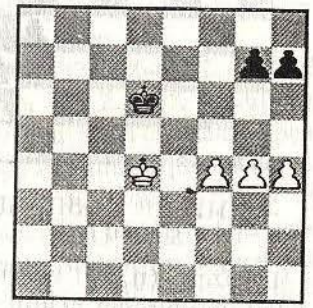
Սպիտակները հաղթանակի հասնելու երկու ուղի ունեն.

Ա. 1. f4-f5 (չի կարելի 1. g5?՝ կհաջորդի 1. ... g6!, և սևերը հանդիպակացությունն այլևս չեն վիջի. 2. Ue4 Ue6 3. f5+ gf 4. Uf4 Uf7, և այլն) 1. ... g7-g6 2. f5:g6 Ud6-e6 3. g4-g5! Ue6-e7 4. Ud4-e5 Ue7-f8 5. Ue5-f6 Uf8-g8 6. g6-g7 Ug8-h7 7. g7-g8Ռ+! Uh7:g8 8. Uf6-g6, և սպիտակները հաղթում են:

Բ. 1. Ud4-c4 Ud6-e6 (կամ 1. ... g6 2. Ud4 Ue6 3. Uc5 Uf6 4. Ud6 Uf7 5. g5 Ug7 6. Ue7 Ug8 7. Uf6 Uh7 8. Uf7՝ հաղթանակով) 2. f4-f5+ Ue6-f6 3. Ue4-f4 g7-g6 (եթե վինվորն իր տեղում մնա, ապա դիրքը նախորդ տարբերակին կնմանվի) 4. g4-g5+ Uf6-f7 5. f5-f6 Uf7-e6 6. Uf4-e4 Ue6-f7 7. Ue4-e5 Uf7-f8 8. f6-f7! Uf8:f7 9. Ue5-d6, և ապա՝ ինչպես դ.6-ի երկրորդ տարբերակում:

Այս օրինակները դիտարկելով՝ երևի համոզվեցիր, որ առաջին հայացքից այսքան պարզ դիրքերում հաղթանակի հասնելու համար ուժեղ կողմից որքան ջանք ու եռանդ է պահանջվում, երբ մրցակիցն իր հնարավորությունները ճիշտ է օգտագործում: Մեկ անգամ ևս մանրակրկիտ ուսումնասիրի՛ր դրանք:

8



Դ.8-ում սպիտակները կարող են հաղթանակի հասնել՝ սկսելով ցանկացած վինվորի առաջխաղացմամբ, սակայն, եթե որևէ հատուկ նկատառումներ չկան, ցանկալի է, այնուամենայնիվ, թեկնածուից սկսել: Եվ այսպես՝ 1. f4-f5 Ud6-e7 (եթե 1. ... g6,

ապա 2. f6, իսկ եթե 1. ... h6, ապա 2. g5) 2. Ud4-e5 Ue7-f7 3. g4-g5 Uf7-e7 (3. ... g6 4. f6 կամ 3. ... h6 4. g6+ շարունակությունները նույնպես մեր ուսումնասիրած դիրքերին են հանգեցնում) 4. h4-h5, և ապա, շարունակելով 5. g5-g6 (իսկ 4. ... g5-ին կհաջորդեր 5. hg hg 6. f6+) նույնպես մեկ ծանոթ դիրքը կստանանք:

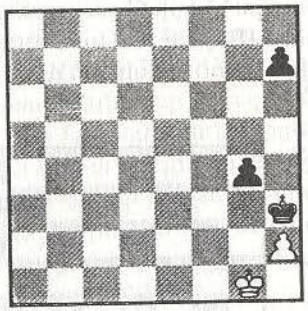
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Ինչպե՞ս կավարտվի խաղը (դ.9).*

ա) սպիտակների քայլի դեպքում

բ) սևերի քայլի դեպքում:

Հիմնավորի՛ր պատասխանդ:

9



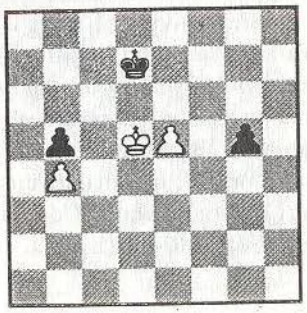
ՀԵՌԱՎՈՐ ԱՆՑՈՒՆԱԿ ՁԻՆՎՈՐ

Կողմերը (դ.10) հավասար թվով զինվորներ ունեն, սպիտակ արքան էլ կենտրոնում ակտիվ դիրք է զբաղեցնում: Սակայն սևերն այնուամենայնիվ հաղթում են: Պատճառն այն է, որ սևերի անցունակ զինվորն ավելի հեռու է գտնվում թագուհու թևի զինվորներից, որտեղ պայքարի ելքն է վճռվելու, քան՝ սպիտակներինը: Սևերի ծրագիրը պարզ է: Նրանց g զինվորն արքային շեղելու է կենտրոնից, ուստի իրենց արքան գործողությունների ազատություն է ստանալու: Այս եղանակը մեկ արդեն ծանոթ է.

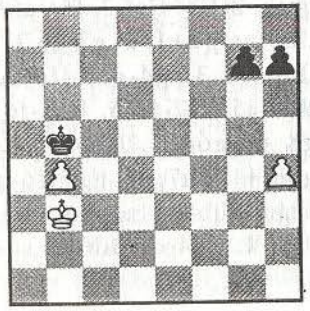
1. ... g5-g4 2. Ud5-e4 Ud7-e6 3. Ue4-f4 g4-g3 4. Uf4:g3 Ue6:e5 5. Ug3-f3 Ue5-d4 6. Uf3-e2 Ud4-c3 7. Ue2-d1 Uc3:b4 8. Ud1-c2 Ub4-a3: Մնայածը պարզ է:

Այստեղից կարելի է եզրակացնել, որ *հեռավոր անցունակ* զինվորը վերջնախաղում դիրքային լուրջ առավելություն է: Սակայն, որոշ դեպքերում նրա առկայությունը, թեպետ և մրցակցի համար դժվարացնում է պաշտպանությունը, խաղը հաղթական ավարտին հասցնելու համար բավարար չի լինում: Ահա՛ բնորոշ մի օրինակ (դ.11).

10



11



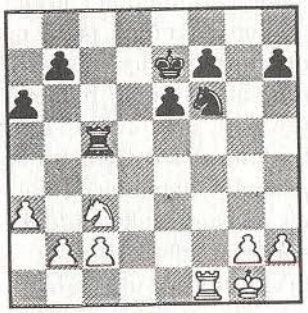
Սպիտակները հեռավոր անցունակ զինվոր ունեն, և նրանց արքան կարող է անարգել տեղափոխվել արքայական թևը՝ 1. Ub3-c3, սակայն հաջորդում է 1. ... g7-g6!:

Սևերը պետք է եռանդուն գործեն, այլապես՝ սպիտակները կիրականացնեն իրենց ծրագիրը: Անհրաժեշտ է փոխանակել h4 զինվորը: 1. ... h6? քայլով սկսել չէր կարելի՝ կհետևեր 2. h5!, և մեկ զինվորը կկասեցներ երկուսին: Այդ պատճառով էլ երկու զինվորներից առաջինն առաջ շարժվեց թեկնածուն:

2. Uc3-d4 h7-h6 3. Ud4-e5 g6-g5 4. h4:g5 h6:g5, և ոչ-ոքի:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Քայլն սպիտակներինն է (դ.12): Նրանց օգտի՞ն է արդյոք փոխանցված տարբերակը, որը զինվորային վերջնախաղ անցնելու հնարավորություն է ընձեռում:*

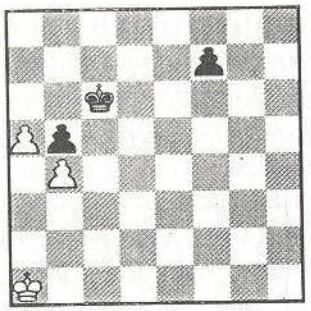
12



ՊԱՇՏՊԱՆՎԱԾ ԱՆՑՈՒՆԱԿ ԶԻՆՎՈՐ

Գոյություն ունի դիրքային առավելության ևս մի տեսակ, որը *պաշտպանված անցունակ*

13



զինվորի հետևանքն է: Դ.13-ում a5-ի զինվորը, որին հուսալիորեն պաշտպանում է իր հարևանը՝ b4 զինվորը, հենց պաշտպանված անցունակ զինվորն է, որն իր «քառակուսուն» է սև արքային գամում: Հաղթանակի ծրագիրն այստեղ շատ պարզ է:

Սկզբում արքան անարգել մոտենում ու նվաճում է f7-ի զինվորը, ապա, վերադառնալով թագուհու թև և սև արքային վանելով b5-ի զինվորից, շահում է նաև վերջինս:

Եկ փորձենք...

1. Ua1-b2 Uc6-d6 2. Ub2-c3 (միայն ո՛չ 2. a6?, քանի որ զինվորը կգրկվի պաշտպանից և սև արքայի զոհը կդառնա) 2. ... Ud6-d5 3. Uc3-d3 Ud5-c6 (տեսնո՞ւմ ես՝ a զինվորը, ինչպես մագնիսը՝ երկաթին, ձգում է սև արքային) 4. Ud3-e4 Uc6-d6 5. Ue4-f5 Ud6-c6 6. Uf5-f6 Uc6-d6 7. Uf6:f7 Ud6-d7 8. Uf7-f6 Ud7-d6 9. Uf6-f5 Ud6-d5 10. Uf5-f4 Ud5-c6 11. Uf4-e5 Uc6-c7 12. Ue5-d5 Uc7-b7 13. Ud5-c5 Ub7-a6 14. Uc5-c6՝ շահելով երկրորդ զինվորը այսինքն՝ նաև խաղը (*հանդիպի՛ր դրանում*):

ապա 2. f6, իսկ եթե 1. ... h6, ապա 2. g5) 2. Ud4-e5 Ue7-f7 3. g4-g5 Uf7-e7 (3. ... g6 4. f6 կամ 3. ... h6 4. g6+ շարունակությունները նույնպես մեր ուսումնասիրած դիրքերին են հանգեցնում) 4. h4-h5, և ապա, շարունակելով 5. g5-g6 (իսկ 4. ... g5-ին կհաջորդեր 5. hg hg 6. f6+) նույնպես մեկ ծանոթ դիրքը կստանանք:

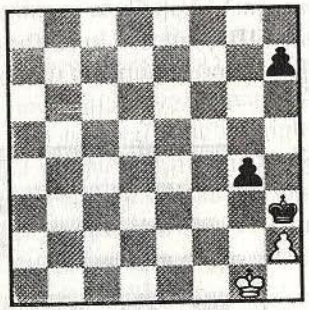
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Ինչպե՞ս կավարտվի խաղը (դ.9).*

ա) սպիտակների քայլի դեպքում

բ) սևերի քայլի դեպքում:

Հիմնավորի՛ր պատասխանդ:

9



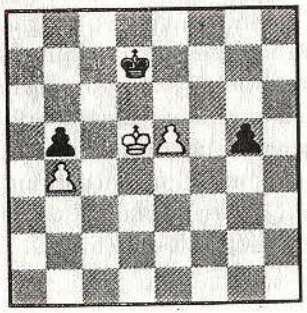
ՀԵՌԱՎՈՐ ԱՆՑՈՒՆԱԿ ՁԻՆՎՈՐ

Կողմերը (դ.10) հավասար թվով զինվորներ ունեն, սպիտակ արքան էլ կենտրոնում ակտիվ դիրք է զբաղեցնում: Սակայն սևերն այնուամենայնիվ հաղթում են: Պատճառն այն է, որ սևերի անցունակ զինվորն ավելի հեռու է գտնվում թագուհու թևի զինվորներից, որտեղ պայքարի ելքն է վճռվելու, քան՝ սպիտակներինը: Սևերի ծրագիրը պարզ է: Նրանց g զինվորն արքային շեղելու է կենտրոնից, ուստի իրենց արքան գործողությունների ազատություն է ստանալու: Այս եղանակը մեկ արդեն ծանոթ է.

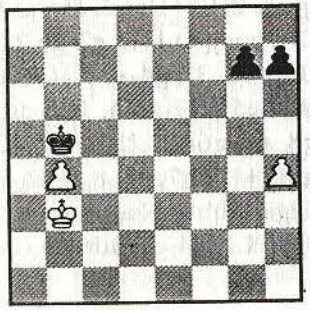
1. ... g5-g4 2. Ud5-e4 Ud7-e6 3. Ue4-f4 g4-g3 4. Uf4:g3 Ue6:e5 5. Ug3-f3 Ue5-d4 6. Uf3-e2 Ud4-c3 7. Ue2-d1 Uc3:b4 8. Ud1-c2 Ub4-a3: Մնացածը պարզ է:

Այստեղից կարելի է եզրակացնել, որ *հեռավոր անցունակ* զինվորը վերջնախաղում դիրքային լուրջ առավելություն է: Սակայն, որոշ դեպքերում նրա առկայությունը, թեպետ և մրցակցի համար դժվարացնում է պաշտպանությունը, խաղը հաղթական ավարտին հասցնելու համար բավարար չի լինում: Ահա՛ բնորոշ մի օրինակ (դ.11).

10



11



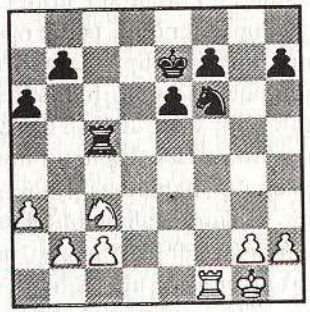
Սպիտակները հեռավոր անցունակ զինվոր ունեն, և նրանց արքան կարող է անարգել տեղափոխվել արքայական թևը՝ 1. Ub3-c3, սակայն հաջորդում է 1. ... g7-g6!:

Սևերը պետք է եռանդուն գործեն, այլապես՝ սպիտակները կիրականացնեն իրենց ծրագիրը: Անհրաժեշտ է փոխանակել h4 զինվորը: 1. ... h6? քայլով սկսել չէր կարելի՝ կհետևեր 2. h5!, և մեկ զինվորը կկասեցներ երկուսին: Այդ պատճառով էլ երկու զինվորներից առաջինն առաջ շարժվեց թեկնածուն:

2. Uc3-d4 h7-h6 3. Ud4-e5 g6-g5 4. h4:g5 h6:g5, և ոչ-որի:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Քայլն սպիտակներինն է (դ.12): Նրանց օգտի՞ն է արդյոք փութացված տարբերակը, որը զինվորային վերջնախաղ անցնելու հնարավորություն է ընձեռում:*

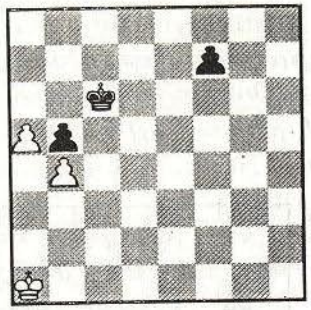
12



ՊԱՇՏՊԱՆՎԱԾ ԱՆՑՈՒՆԱԿ ԶԻՆՎՈՐ

Գոյություն ունի դիրքային առավելության ևս մի տեսակ, որը *պաշտպանված անցունակ*

13



զինվորի հետևանքն է: Դ.13-ում a5-ի զինվորը, որին հուսալիորեն պաշտպանում է իր հարևանը՝ b4 զինվորը, հենց պաշտպանված անցունակ զինվորն է, որն իր «քառակուսուն» է սև արքային գամում: Հաղթանակի ծրագիրն այստեղ շատ պարզ է:

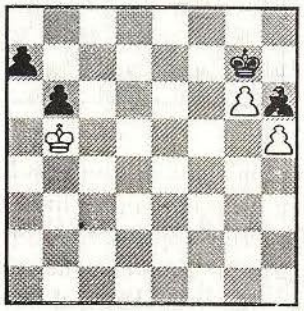
Սկզբում արքան անարգել մոտենում ու նվաճում է f7-ի զինվորը, ապա, վերադառնալով թագուհու թևն և սև արքային վանելով b5-ի զինվորից, շահում է նաև վերջինս:

Եկ փորձենք...

1. Ua1-b2 Uc6-d6 2. Ub2-c3 (միայն ո՛չ 2. a6?, քանի որ զինվորը կզրկվի պաշտպանից և սև արքայի կոհը կդառնա) 2. ... Ud6-d5 3. Uc3-d3 Ud5-c6 (տեսնո՞ւմ ես՝ a զինվորը, ինչպես մագնիսը՝ երկաթին, ձգում է սև արքային) 4. Ud3-e4 Ue6-d6 5. Ue4-f5 Ud6-c6 6. Uf5-f6 Uc6-d6 7. Uf6:f7 Ud6-d7 8. Uf7-f6 Ud7-d6 9. Uf6-f5 Ud6-d5 10. Uf5-f4 Ud5-c6 11. Uf4-e5 Uc6-c7 12. Ue5-d5 Uc7-b7 13. Ud5-c5 Ub7-a6 14. Uc5-c6՝ շահելով երկրորդ զինվորը այսինքն՝ նաև խաղը (*համոզվի՛ր դրանում*):

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Գնահատի՛ր դ.14-ում ստեղծված դիրքը: Ի՞նչ արդյունքով կավարտվի խաղը: Քայլի հերթը կարևոր չէ:*

14

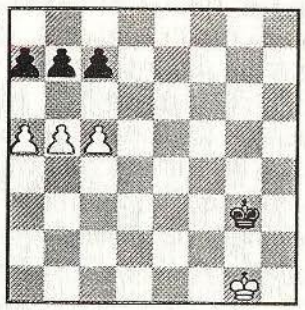


ԶԻՆՎՈՐԱՅԻՆ ՃԵՂՔՈՒՄՆԵՐ

Երբ միևնույն հորիզոնականում կողք կողքի կանգնած երեք կամ թվով ավելի զինվորներին մրցակցի՝ նման դասավորվածությամբ զինվորներից ընդամենը մեկ հորիզոնական է բաժանում, ապա կողմերից ցանկացածը (իր քայլի դեպքում) կարող է անցյունակ զինվոր ստանալ: Դա կատարվում է *զինվորային ճեղքման* միջոցով:

Զինվորային ճեղքումը մեկ կամ մի քանի զինվորի զոհաբերություն է՝ մեկ ուրիշը թագուհու փոխարկելու նպատակով:

15



Դ.15-ում կողմերից յուրաքանչյուրը, իր քայլի դեպքում, կարող է ճեղքել հակառակորդի զինվորային շղթան: Այլ հարց է, թե կողմերից յուրաքանչյուրին որքանո՞վ է դա ձեռնտու:

Քննարկենք հերթով:

Նախ՝ նշենք, որ արքաները, հեռու գտնվելու պատճառով, միջամտել չեն կարող:

Սկզբում դիրքն ուսումնասիրենք՝ ընդունելով, որ քայլի հերթն սպիտակներինն է: Ճեղքումն իրականացնելու համար նրանք պետք է առաջ մղեն երեք զինվորներից *մեջտեղինը*.

1. b5-b6! a7:b6 (կամ 1. ... cb 2. a6!) 2. c5-c6! b7:c6 3. a5-a6, և, քանի որ սպիտակ զինվորն ավելի մոտ է փոխարկման դաշտին, քան՝ սև զինվորներից ցանկացածը, սպիտակները հաղթում են:

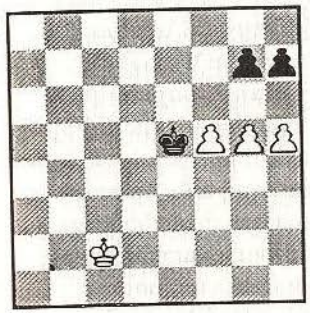
Այժմ ընդունենք, որ քայլի հերթը սևերինն է: Այդ դեպքում նրանք կարող են խաղալ 1. ... b7-b6! 2. c5:b6 c7:b6 (սևերի համար անիմաստ է անցյունակ զինվոր ստեղծելը, քանի որ սպիտակ զինվորները վերջին հորիզոնականին ավելի մոտ կգտնվեն, քան՝ միայնակ սև զինվորը) 3. a5:b6 a7:b6: Ապա սև արքան կհասցնի սպիտակ զինվորը շահել, սակայն սպիտակների ճիշտ պաշտպանվելու դեպքում խաղն այնուամենայնիվ պետք է ոչոքի ավարտվի (*համոզվի՛ր դրանում*):

Այստեղից կարելի է ևս մի կարևոր եզրակացություն անել.

Գրոհի ժամանակ զինվորներն ուժեղ են այնքանով, որքանով նրանց հաջողվում է հեռանալ սկզբնական դիրքից (մեր օրինակում՝ սպիտակ զինվորները): Պաշտպանության ժամանակ նրանք ուժեղ են այնքանով, որքանով մոտ են կանգնած իրենց «ակունքներին» (մեր օրինակում՝ սև զինվորները):

Ուստի, մինչ զինվորներն առաջ մղելը, լավ կլինի խորհել այս մասին: Հիշենք սա և առաջ անցնենք:

16



Հաջորդ օրինակում (դ.16), թեև սև արքան սպիտակ զինվորների «քառակուսու» մեջ է, սակայն ոչ մի կերպ չի կարողանում խանգարել սպիտակների զինվորային ճեղքմանը: Սպիտակները, առաջ մղելով թեկնածուն, հասցնում են զինվորը թագուհու փոխարկել.

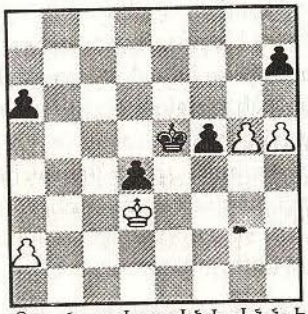
1. f5-f6! (սպառնում է ինչպես 2. f7, այնպես էլ՝ 2. fg) 1. ... g7:f6 2. g5-g6! h7:g6 3. h5-h6 (3. hg? Ue6!), և զինվորը թագուհու է փոխարկվում:

Նշենք, որ այս ճեղքումը f7-ում սև զինվորի բացակայության հետևանքով իրականացավ:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

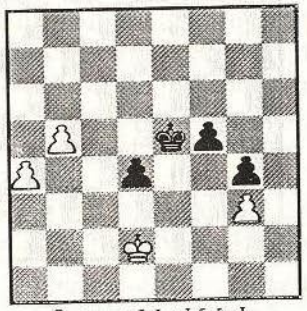
Դ.17-ի դիրքն առաջացել է Կապաբլանկա - Էդ.Լասկեր (1914թ.), իսկ դ.18-ինը Շտոլց-Նիմցովիչ (1928թ.) պարտիաներում, որտեղ առաջին դեպքում՝ սպիտակները, իսկ երկրորդում՝ սևերը, զինվորային ճեղքում իրականացնելով, հաղթանակի են հասել: Ինչպե՞ս:

17



Քայլն սպիտակներինն է

18



Քայլը սևերինն է

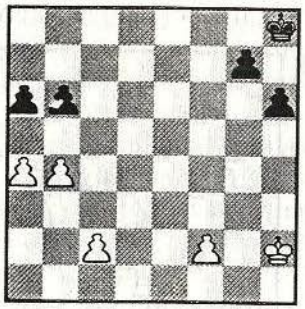
ԺԱՄԱՆԱԿԻ ԳՈՐԾՈՆԸ

Վերջնախաղում, ի տարբերություն միջնախաղի, մեծանում է նյութական առավելության տեսակարար արժեքը, քանի որ խաղի այս փուլում նյութի քանակապես քիչ լինելը բարձրացնում է ամեն մի զինվորի գինը:

Անհամեմատ մեծ նշանակություն է ստանում նաև *ժամանակի գործոնը*, և հատկապես՝ զինվորային վերջնախաղերում, որտեղ հաճախ այն ավելի կարևոր է դառնում, քան՝ մեկ կամ նույնիսկ մի քանի զինվորի առավելությունը:

Հիշի՛ր նաև, որ վերջնախաղում արքայի գրաված դիրքից կամ նրա՝ դեպի կենտրոն շարժվելու հնարավորությունից է հաճախ կախված պայքարի ելքը: Սկսնակ շախմատիստները սովորաբար վախենում են արքան օգտագործել, ինչը նրանց խաղի վրա բացասաբար է անդրադառնում, եթե մրցակիցն այդ առումով ավելի փորձառու է:

19



Դ.19-ում սևերն անցուն զինվոր ունեն, իսկ սպիտակները նման զինվոր կարող են ստանալ թագուհու թևում: Քայլն սպիտակներինն է, և նրանք հաղթանակի կհասնեն՝ սև արքան չի հասցնի ստացվող անցուն զինվորի «քառակուսին» մտնել:

Եթե սև արքան g8 (կամ h7) դաշտում գտնվեր, կամ եթե քայլի հերթը սևերինը լիներ, այս վերջնախաղը կարելի կլիներ սևերի օգտին գնահատել: Սակայն սպիտակների ճիշտ պաշտպանվելու դեպքում պայքարի հավանական ելքը, թերևս, ոչոքին կլիներ:

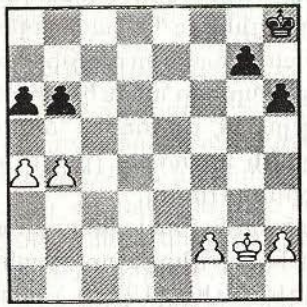
Այս ամենը պարզորոշ ցուցադրում է *ժամանակի գործոնի* կարևորությունը: Չէ՞ որ այս դիրքում պարտիայի ելքը միայն քայլի հերթից է կախված, այլ ո՛չ դիրքից կամ նյութական հարաբերությունից: Քանի որ երկու կողմերի մարտական ուժերը հավասար են, իսկ դիրքն ավելի շուտ սևերի օգտին է (նկատի ունենալով այն, որ նրանց ուժերը խաղատախտակի երկու թևում էլ լավ հավասարակշռված են, ինչը չի կարելի սպիտակների մասին ասել): Որպեսզի դիրքը հնարավոր լիներ հավասար համարել, սպիտակների բոլոր զինվորները թագուհու թևում պետք է գտնվեին: Միայն ա՛յս դեպքում սպիտակ ուժերի գերակշռությունն այդ թևում կհավասարակշռեր այն առավելությանը, որը սևերն ունեն երկու թևում:

Մենք շեղվեցինք նյութից և շոշափեցինք այս հարցը, քանի որ այն կարևոր է՝ շախմատային խաղի ռազմավարության և մարտավարության տեսանկյունից: Վերադառնալով մեր օրինակին՝ կարող ենք գտնել հաղթանակի հասնելու հետևյալ ուղին.

1. c2-c4 Uh8-g8 2. c4-c5 b6:c5 3. b4-b5!: Սա՛ է գաղտնիքը: Եթե սպիտակները վերցնեին զինվորը, ապա սևերը կհասցնեին մոտեցնել արքան: Զինվորն առաջ մղելով՝ սպիտակներն սպառնում են այն թագուհու փոխարկել b8 դաշտում: Այսինքն, փոխելով զինվորի փոխարկման ուղղաձիգը, սպիտակները սև արքային զինվորի «քառակուսու» մեջ ընկնելու հնարավորությունից կրկում են, և դա բավարար է հաղթանակի հասնելու համար:

3. ... a6:b5 4. a4:b5, և զինվորը թագուհու փոխարկելով՝ սպիտակները հեշտությամբ հաղթում են: Ասենք միայն, որ այս վերջին դիրքում սպիտակները 4. ab-ի փոխարեն կարող էին 4. a5 խաղալ, ինչը սև արքային ևս մեկ դաշտով կհեռացներ զինվորից: Սակայն, մեր օրինակում դրա կարիքը չկար:

20



Դ.20-ում սպիտակները դարձյալ հաղթում են, քանի որ այստեղ ևս քայլի հերթը նրանցն է: Դիրքը և մարտական ուժերը խաղատախտակի երկու թևում էլ մոտավորապես հավասար են: Այն հանգամանքը, որ սևերը երկու զինվորային կղզյակ ունեն՝ երեքի դիմաց, տրդեն առավելություն է, սակայն տվյալ դեպքում՝ այնքան չնչին, որ չի կարող որոշիչ հանդիսանալ:

Այստեղ ամեն ինչ արքաների՝ միմյանց նկատմամբ դասավորությունն է որոշում:

Սեփական քայլի դեպքում սևերը 1. ... Ug8 կխաղային, ինչը նրանց կօգներ ժամանակին դիմակայելու սպիտակ արքայի ճնշմանը: Սակայն, քայլն սպիտակներինն է, և սևերն անօգնական վիճակում են հայտնվում.

1. Ug2-f3 Uh8-g8 2. Uf3-e4 Ug8-f7 3. Ue4-d5 Uf7-e7 4. Ud5-c6, և թագուհու թևի երկու սև զինվորը շահելուց հետո սպիտակները հեշտությամբ հաղթում են:

Այս օրինակը ևս ապացուցում է արքայի կարևոր դերը վերջնախաղում՝ առավելագույնս ընդգծելով ժամանակի գործոնի նշանակությունը. սպիտակներն ընդամենը մեկ քայլով առաջ անցան մրցակցից, և դա էլ որոշեց պայքարի ելքը:

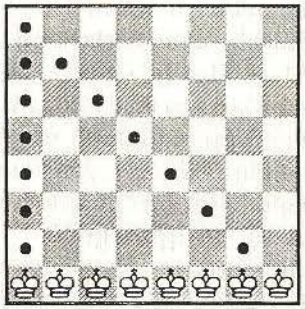
ԽԱՂԱՏԱԽՏԱԿԻ ՅՈՒՐԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղատախտակի յուրահատկությունն այն է, որ այստեղ երկրաչափական ոչ բոլոր օրենքներն են գործում: Օրինակ, եթե երկրաչափության մեջ երկու կետի միջև ամենակարճ ճանապարհն այդ կետերը միացնող ուղղի հատվածն է, ապա խաղատախտակի վրա, ճանապարհն արքայի քայլերով հաշվելով, ամենևին էլ այդպես չէ: Ասածը պարզաբանենք օրինակով:

Ընդունենք, որ սպիտակ արքայի

քան, առաջին հորիզոնականում գտնվելով, որոշել է a8 դաշտը տեղափոխվել (դ.21).

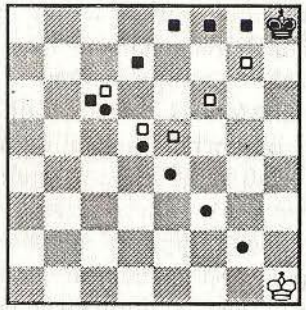
21



Պարզվում է, որ արքան առաջին հորիզոնականի ցանկացած դաշտից կարող է a8 հասնել՝ ամենաքիչը 7 քայլ ծախսելով: Օրինակ՝ a1 դաշտից՝ Ua2-a3-a4-a5-a6-a7-a8: Նույն քանակով քայլեր կպահանջվեն, եթե ուղևորությունը, ասենք, e1 դաշտից սկսվի՝ Ue2-e3-e4-d5-c6-b7-a8, կամ h1 դաշտից՝ Ug2-f3-e4-d5-c6-b7-a8, և այլն: Հետաքրքիր է նաև այն, որ արքան որևէ դաշտից իր ցանկացած դաշտը հասնելու համար կարող է տարբեր երթուղիներ ընտրել, որոնց հաղթահարելուն նույն քանակով քայլեր կծախսվի: Օրինակ՝ արքան, ուղևորությունն a1-ից սկսելով, բացի այն ուղին, որն արդեն նշվեց, յոթ քայլով կարող է a8 դաշտը հասնել՝ այլ երթուղիներ ընտրելով: Այսպես՝ Ua2-b3-c4-d5-c6-b7-a8, կամ Ub2-a3-b4-c5-b6-b7-a8, և այլն:

Նույն սկզբունքով՝ դ.22-ում երկու արքան էլ կարող են հասնել, օրինակ, c6 դաշտը՝ հավասար քանակով քայլեր ծախսելով: Ընդ որում՝ սև արքան կարող է նույնիսկ տարբեր ճանապարհներ ընտրել, որոնցից երկուսը դիագրամի վրա պատկերված են.

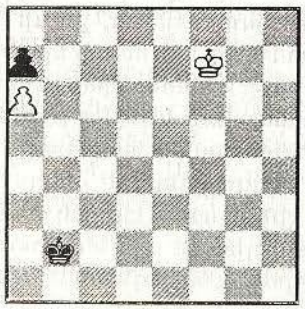
22



Քայլերի թվի ճիշտ հաշվարկը, որը համատեղվում է և ժամանակի գործոնի հետ, շատ կարևոր է կինվորային վերջնախաղերն անցկացնելիս: Պակաս կարևոր չէ նաև արքայի ուղերթի ընտրությունը, որը նրան հնարավորություն է ընձեռում՝ ճանապարհին հրատապ լրացուցիչ խնդիրներ լուծել:

Ավածը հիմնավորենք օրինակով: Դ.23-ի դիրքն առաջացել է Շլագեն-Աուեռ (1927թ.) պարտիայում.

23



Որպեսզի սպիտակները հաղթել կարողանան, պետք է արքայով a7-ի կինվորը շահեն: Սներն ի վիճակի չեն այն պաշտպանելու: Սակայն նրանց խնդիրն է՝ արքայով փակել սպիտակ արքային իր կինվորի առջևում այն պահին, երբ «ախոյանը» կվերցնի սև կինվորը: Վերջինս շահելու համար սպիտակներից հինգ քայլ է պահանջվում: Նույնքան քայլ կծախսի և սև արքան, որ այդ պահին c7 դաշտն ընկնի: Պարտիան այսպես ընթացավ.

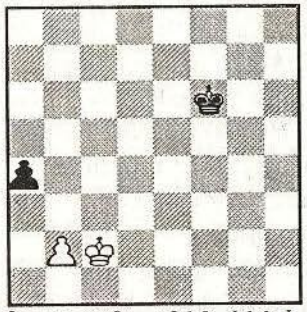
1. Uf7-e6 Ub2-c3 2. Ue6-d6? Uc3-d4! 3. Ud6-c6 Ud4-e5 4. Uc6-b7 Ue5-d6 5. Ub7:a7 Ud6-c7, և սև արքան հասցրեց կատարել իր առջև դրված խնդիրը: Սակայն, ինչպես հետագայում պարզվեց, եթե սպիտակներն արքայի երթուղին ճիշտ ընտրեին, կարող էին և հաղթել.

1. Ue6 Uc3 2. Ud5!՝ սև արքային վրկելով d4 դաշտը գնալու հնարավորությունից: Այս հնարը շախմատում ստացել է *ուսով հրել* անվանումը: Սպիտակ արքան կարծես ուսով հրում է սևին՝ վերջինիս շեղելով բաղձալի երթուղուց:

2. ... Ub4 (նույնը կստացվեր և 2. ... Ud3-ի դեպքում) 3. Uc6 Uc4 4. Ub7: Այսպիսով՝ սպիտակ արքան ոչ միայն դեպի սև կինվորն ուղևորվեց, այլև՝ ընթացքում իր ախոյանի ճանապարհը կտրեց՝ թույլ չտալով նրան ժամանակին c7 դաշտն ընկնելու:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Դ.24-ում սպիտակները հաղթանակի են հասնում: Գտի՛ր այն ուղերթը, որով պետք է շարժվի սպիտակ արքան:*

24



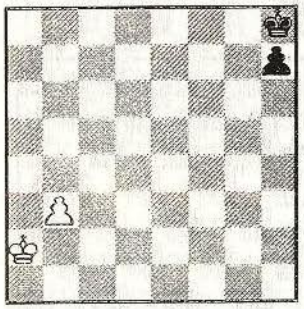
Քայլն սպիտակներինն է

ԱՐՔԱՆ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

Ա. Երբ զինվորները տարբեր թևերում են...

Նման դիրքերը ճշգրիտ հաշվարկ են պահանջում: Հարկավոր է հաշվի առնել այն բոլոր մանրուքները, որոնք կարող են առաջանալ սեփական զինվորն առաջ մղելիս կամ հակառակորդինը՝ արքայով դիմակայելիս:

25



Դ.25-ում միանգամից աչքի է զարնում այն, որ, եթե սպիտակները 1.b3-b4! խաղան, ապա սև արքան անկարող կլինի սպիտակ

վինվորը կասեցնելու, և վերջինս թագուհու կփոխարկվի:

Սևերի քայլի դեպքում արդեն նրա՛նք կհաղթեն: Սակայն նախապես պետք է անպայման 1. ... Սh8-g7! խաղալ (արքան b վինվորի «քառակուսու» մեջ անցավ) և միայն 2. Սa2-b2-ից հետո առաջ մղել վինվորը՝ 2. ... h7-h5!, ինչն էլ հաղթանակի կհանգեցնի:

Իհարկե, պարզ է, որ նման դիրքերում, եթե վինվորներին հակառակորդ արքաներն են հսկում (օրինակ՝ սպիտակ արքան տեղադրենք h, իսկ սևը՝ b ուղղաձիգի ցանկացած դաշտ՝ վինվորների առջևում), ապա խաղը ոչ-ոքի կավարտվի:

Անգամ այնպիսի պարզ վերջնախաղերում, ինչպիսին է *արքան և վինվորը՝ արքայի և վինվորի դեմ*, դիրքեր են հանդիպում, որոնք բավական բարդություններ են պարունակում: Այդ առումով շատ հետաքրքիր է Ռ.Ռետիի հետևյալ էտյուդը (դ.26).

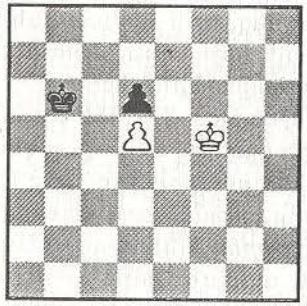
26

Առաջին հայացքից՝ սպիտակների դիրքը պարտված է թվում. սպիտակ վինվորը փոխվում է, իսկ արքան չի հասցնում կասեցնել սևի առաջխաղացումը: Սակայն.

1. Սh8-g7! (ուշադրություն դարձրո՛ւ սպիտակ արքայի ընտրած երթուղուն) 1. ... h5-h4 2. Սg7-f6 Սa6-b6 (կամ 2. ... h3 3. Սe6! h2 4. c7 Սb7 5. Սd7!, և ոչ-ոքի) 3. Սf6-e5! (արքան, աչքը չկտրելով սև վինվորից, միաժամանակ աշխատում է նաև «տեր կանգնել» սեփական վինվորին) 3. ... h4-h3 (կամ 3. ... Սc6 4. Սf4!) 4. Սe5-d6 h3-h2 5. c6-c7 h2-h1Թ 6. c7-c8Թ, ոչ-ոքի:

Բ. Շրջափակված զինվորներ. Հեռավոր հանդիպակացություն

27



Եթե դ.27-ում քայլի հերթն սպիտակներինն է, ապա նրանք հաղթանակի են հասնում.

1. Սf5-f6!: Սպիտակները *հեռավոր հանդիպակացություն* կոչվող հնարն են կիրառում:

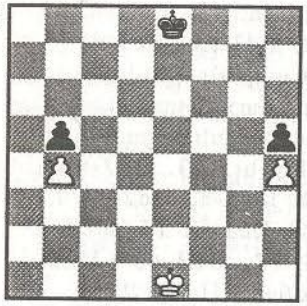
Հեռավոր հանդիպակացությունը միմյանց նկատմամբ արքաների այնպիսի դասավորությունն է (ուղղաձիգով կամ հորիզոնականով), երբ նրանց միջև հեռավորությունը *երեք* կամ *հինգ* դաշտ է:

Սխալ կլիներ 1. Սe6?-ը՝ կհաջորդեր 1. ... Սc5!, և կհաղթեին սևերը:

1. ... Սb6-b7 (կամ 1. ... Սb5 2. Սe7! Սc5 3. Սe6, և այլն) 2. Սf6-e6 Սb7-c7 3. Սe6-e7 Սc7-c8 4. Սe7:d6, և սպիտակները հաղթում են:

Եթե սկզբնական դիրքում քայլի՛ հերթը սևերինը լիներ, ապա, ստեղծելով հեռավոր հանդիպակացություն՝ 1. ...Սb6-b5!, սևերը կշահեին վինվորը, սակայն 2. Սf5-e4 Սb5-c4 3. Սe4-e3 Սc4:d5 4. Սe3-d3!-ից հետո պարտիան ոչ-ոքի կավարտվեր:

28

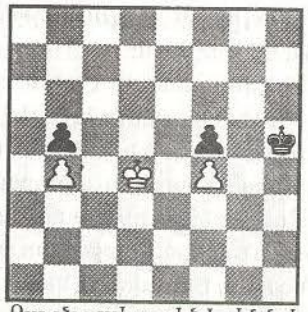


Դ.28-ում նույնպես անցունակ վինվորներ չկան: Զինվորները շրջափակված են և խաղատախտակի տարբեր թևերում են գտնվում: Հաղթում է այն կողմը, որը հեռավոր հանդիպակացություն է ստեղծում: Օրինակ՝ սպիտակների քայլի դեպքում կհետևի. 1. Սe1-e2! (հեռավոր հանդիպակացություն) 1. ... Սe8-e7 2. Սe2-e3 Սe7-e6 3. Սe3-e4 Սe6-f6 4. Սe4-f4 (թույլ է 4. Սd5?-ը՝ 4. ... Սf5-ի պատճառով) 4. ... Սf6-g6 5. Սf4-e5 Սg6-g7 6. Սe5-f5 Սg7-h6 7. Սf5-f6, և սպիտակները հաղթում են:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

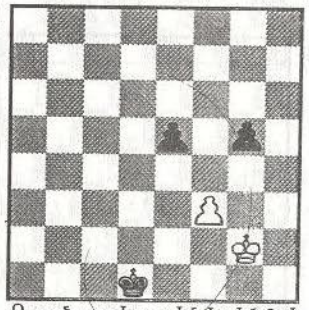
Դ.դ.29-ում և 30-ում, հեռավոր հանդիպակացություն գրավելով, սպիտակներն առաջինում հաղթում են, իսկ երկրորդում՝ խաղը ոչ-ոքի են ավարտում: Ինչպե՞ս:

29



Քայլն սպիտակներինն է

30



Քայլն սպիտակներինն է

ԹԱԳՈՒՀԻՆԵՐՈՎ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐՆԵՐՈՎ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ

ԱՐՔԱՆ ԵՎ ԹԱԳՈՒՀԻՆ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում թագուհին հեշտությամբ իրացնում է իր առավելությունը:

Երբ թույլ կողմի արքան սեփական վինվորից հեռու է գտնվում և չի հասցնում նրան պաշտպանել, թագուհին մեկ-երկու քայլից շահում է այն: Հաղթանակը կասկած չի հարուցում նաև, երբ արքային հաջողվում է պաշտպանել իր վինվորը, սակայն ուժեղ կողմի թագուհուն կամ արքային հաջողվում է վինվորի առջևում որևէ դաշտ գրավել: Նման դեպքերը շատ պարզ են, և դրանց վերլուծությունը բե՛զ եմ թողնում:

Զինվորը կարող է դիմադրել թագուհուն, միայն երբ *փոխարկման չեմին* է գտնվում: Այսպիսի դեպքերում, որքան էլ ուժեղ է թագուհին, առանց սեփական արքայի աջակցության անկարող է վինվորը վնասազերծել:

31

Դ.31-ում սպիտակների ընտրած ծրագիրը բնորոշ է նման վերջնախաղերի խաղարկմանը:

Որպեսզի վինվորը շահեն, սպիտակները պետք է սև վինվորին մոտեցնեն արքան և թագուհին: Այդ նպատակով, ատիճանաձև շախերի օգնությամբ, նախ՝ թագուհին է հարմար դիրք գրավում.

1. Ռd8-e7+ Սe2-f2 2. Ռc7-d6! Սf2-e2 3. Ռd6-c5+ Սe2-f2 4. Ռe5-d4+ Սf2-e2 5. Ռd4-e4+ Սe2-f2 6. Ռe4-d3 ...

Այս դիրքին կարելի էր և փոքրինչ ավելի արագ հասնել: Այսպես՝ 1. Ռe8+ Սf2 2. Ռa4! Սe2 3. Ռe4+ Սf2 4. Ռd3:

6. ... Սf2-e1 7. Ռd3-e3+ Սe1-d1 (սև արքան ստիպված է վինվորի առջևի դաշտն զբաղեցնելու՝ «աջակցելով» սպիտակների ծրագրի երկրորդ մասի իրականացմանը՝ արքայի մոտեցմանը) 8. Սa8-b7 Սd1-c2 9. Ռe3-e2 Սc2-c1 10. Ռe2-c4+ Սc1-b2 11. Ռc4-d3! Սb2-c1 12. Ռd3-c3+ Սc1-d1 (և նորից սև արքան վինվորի փոխարկման դաշտն զբաղեցրեց. կարելի է սեփական արքան է՛լ ավելի մոտեցնել) 13. Սb7-c6 Սd1-e2 14. Ռc3-c2 Սe2-e1 15. Ռc2-e4+ Սe1-f2 16. Ռe4-d3 Սf2-e1 17. Ռd3-e3+ Սe1-d1 18. Սc6-d5 Սd1-c2 19. Ռe3-e2 Սc2-c1 20. Ռe2-c4+ Սc1-b2 21. Ռc4-d3 Սb2-c1 22. Ռd3-c3+ Սc1-d1 23. Սd5-e4 Սd1-e2 24. Ռc3-e3+ Սe2-d1 25. Սe4-d3, և սպիտակները շահում են վինվորը:

Պարզ է, որ սպիտակ արքան կարող էր խաղատախտակի ցանկացած դաշտում գտնվել, քանի որ թագուհին որքան ասես անգամ կարող է սև արքային ստիպել, որ վերջինս իր վինվորի փոխարկման դաշտը զբաղեցնի, և դրանով իսկ սեփական արքան մոտեցնելու համար ժամանակ շահել:

Հետաքրքիր է հետևյալ դիրքը (դ.32), որտեղ հաղթանակի հասնելու ծրագիրը տարբերվում է քիչ առաջ դիտարկածից.

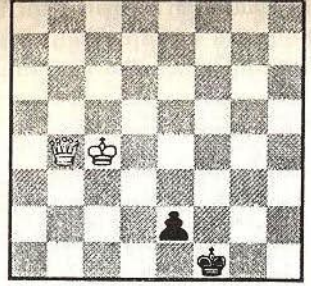
32

1. Ռd8-e8+ Սe2-f2 2. Ռe8-a4 Սf2-e2 3. Ռa4-e4+ Սe2-f2 4. Ռe4-d3 Սf2-e1 5. Ռd3-e3+ Սe1-f1!: Արքան պարտավոր չէր d1 դաշտն զբաղեցնել (պատի պատճառով վինվորն անձեռնմխելի է):

Սպիտակներն այնուամենայնիվ հաղթում են. 8. Ռe3-f3+ Սf1-e1 9. Սh2-g2! d2-d1Ռ 10. Ռf3-f2X:

Հաղթանակի հասնելու այս երկու եղանակները կիրառելի են միայն *d, e, b, g վինվորների* դեպքում: Ուժեղ կողմը հաղթանակի է հասնում, եթե միայն գոյություն ունի առաջին իսկ քայլով շախի կամ կաշկանդման հնարավորություն: Օրինակ՝ դ.33-ում սպիտակները կխաղան 1. Ռb4-f8+, և հետո թագուհին ատիճանաձև սև վինվորին կմոտեցնեն: Սակայն, եթե թագուհին a2 կամ a4 դաշտում գտնվեր, ապա շախ հայտարարելու հնարավորություն չէր լինի, և վինվորը թագուհու կփոխարկվեր:

33



c, f, a, h վինվորների դեպքում շախերի միջոցով արքան մոտեցնելու համար ժամանակ շահել չի հաջողվում:

34

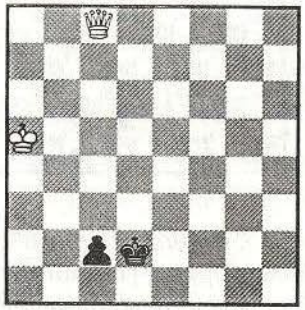
Դ.34. 1. Ռc8-d7+ Սd2-c1 2. Սa8-b7 Սc1-b1 3. Ռd7-b5+ Սb1-a2 4. Ռb5-c4+ Սa2-b2 5. Ռc4-b4+ Սb2-a1 6. Ռb4-c3+ Սa1-b1 7. Ռc3-b3+ Սb1-a1!:

Ի՞նչպես գործեն սպիտակները. վինվորը վերցնել չի կարելի: Սևերի վերջին քայլը նրանց զրկում է արքան մոտեցնելու հնարավորությունից:

Սպիտակները կարող էին շահել խաղը, եթե նրանց արքան վինվորին մոտ գտնվեր (օրինակ՝ a5-ում): Այս դեպքում (դ.35)

սպիտակները հաղթում են, նույնիսկ եթե սևերը հասցնում են վինվորը թագուհու փոխարկել.

35



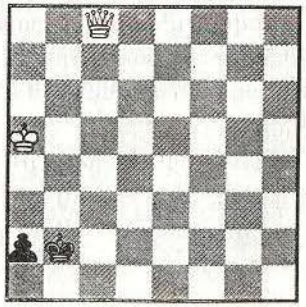
1. Թc8-d7+ Ud2-c1 2. Ua5-b4 Uc1-b2 3. Թd7-d4+ Ub2-b1 4. Ub4-b3! c2-c1!Թ:

Սևերը վինվորը թագուհու փոխարկեցին, սակայն սպիտակներն արդեն հասցրել են սև արքայի շուրջը մատային ցանց հյուսել.

5. Թd4-d3+ Ub1-a1 6. Թd3-a6+ Ua1-b1 7. Թa6-a2X:

Նավակային վինվորի դեպքում ուժեղ կողմը հաղթանակի է հասնում, եթե (ինչպես և *փղի* վինվորի դեպքում) նրանց արքան իրադարձությունների ծավալման վայրին մոտ է գտնվում և կարողանում է օգնել՝ մատային ցանց հյուսելու:

36



Դ.36-ում սպիտակները հաղթում են.

1. Թc8-b8+ Ub2-c2 2. Թb8-e5! Uc2-b1 3. Թe5-e1+ Ub1-b2 4. Թe1-d2+ Ub2-b1:

Եթե սպիտակ արքան հեռու գտնվեր (օրինակ՝ a8 դաշտում), ապա սպիտակներն ստիպված կլինեին շարունակելու 5. Թb4+ Uc1 6. Թa3+ Ub1.7. Թb3+ Ua1!, և նորից, պատի պատճառով, սպիտակներն անկարող կլինեին արքան մոտեցնելու:

5. Ua5-b4! a2-a1Թ 6. Ub4-b3! Թa1-c3+ (սպիտակները մատ էին սպառնում, և սևերը փորձում են վերջին հնարավորությունը՝ 7. Թ:c3?, պատ): 7. Ub3:c3!, և ամեն ինչ վերջացած է:

Եթե վինվորը փոխարկման դաշտից *երկու քայլի* հեռավորության վրա է, ապա հաղթանակը հեշտությամբ է ձեռք բերվում (քեզ արդեն հայտնի եղանակներով), քանի որ այս դեպքում պատի սպառնալիքը բացակայում է:

Տեսությանը ոչ-ոքի միայն մի քանի դեպք է հայտնի, երբ արքան և թագուհին իրենց գործողությունները չեն կարողանում միահյուսել: Ահա՛ դրանցից մեկը (դ.37).

"Chess world" 1865թ.

37

1. Թb7-h1+ Uc1-b2-ից հետո սպիտակները վինվորի մուտքը նախավերջին հորիզոնական անկարող են արգելակելու: Նրանց արքան անհաջող դիրք է զբաղեցնում: Գտնվելով g7 դաշտում՝ նա սեփական թագուհուց փակում է a1-h8 անկյունագիծը:

Եթե արքան, ասենք, f7 դաշտում գտնվեր, ապա, 2. Թh8! շարունակելով, սպիտակները հեշտությամբ հաղթանակի կհասնեին: Օրինակ՝ 2. ... Ub3 3. Ue6 c2 4. Թa1!, կամ 2. ... Uc2 3. Ue6 Ud2 4. Թh2+ Ud1 5. Թg1+ Ud2 6. Թd4+ Uc2 7. Ud5 Ub3 8. Ue4 c2 9. Թa1՝ հաղթանակով:

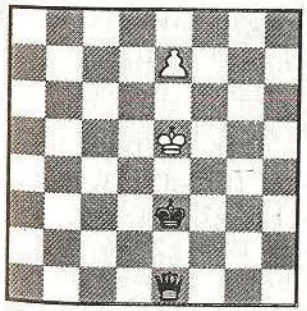
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

Հետազոտի՛ր դդ.38-44-ի դիրքերը:

38

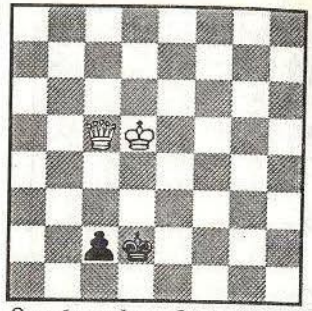
Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

39



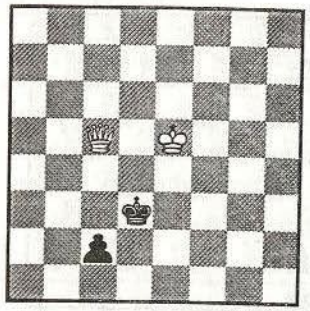
Քայլն սպիտակներինն է
Ոչ-ոքի

40



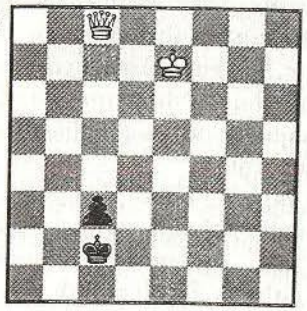
Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

41



Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

42



Քայլը սևերինն է
Ոչ-ոքի

43

Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

44

Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

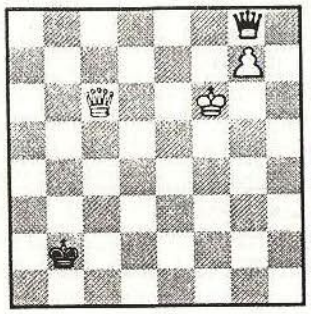
ԹԱԳՈՒՀԻՆ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԻ՝ ԹԱԳՈՒՀՈՒ ԴԵՄ

Եթե թույլ կողմի արքան հասցնում է զինվորի ճանապարհը փակել, իսկ թագուհին՝ հակառակորդի ֆիգուրների գրոհին դիմակայել, ապա ոչ-ոքին կասկած չի հարուցում:

Պարզ է, որ նման դեպքերում արքային շախերից պետք է թագուհին պաշտպանի: Դա կեանգեցնի զինվորային վերջախաղի, որի ելքը ոչ-ոքին է:

Հետևաբար՝ առավել հետաքրքիր են այն դիրքերը, որտեղ թույլ կողմի արքան իր թագուհուն օգնել չի կարողանում, և զինվորի դեմ պայքարի ամբողջ ծանրությունը հենց թագուհո՛ւ վրա է ընկնում:

45



Դ.45-ում հաղթանակի հասնելու համար սպիտակները պետք է սև թագուհուն ստիպեն թողնելու g8 դաշտը:

Այդ նպատակին հասնելու նրանք երկու ճանապարհ ունեն.

Ա. 1. Թc6-b5+ Սb2-a2 2. Թb5-a4+ Սa2-b2 3. Թa4-b4+ Սb2-a1 4. Թb4-f8 Թg8-b3:

Թագուհին ստիպված թողնում է g8 դաշտը, սակայն սևերը հույսը դեռ չեն կորցրել և ձգտում են հավերժական շախ հայտարարելու:

5. g7-g8Թ Թb3-f3+ 6. Սf6-g7 Թf3-g4+ 7. Սg7-h8 Թg4-h5+ 8. Թg8-h7, և սևերը կարող են վենքը վայր դնել:

Բ.1. Թc6-e6 Թg8-d8+ 2. Սf6-g6! Թd8-d3+ 3. Սg6-f7! Սb2-c1 4. g7-g8Թ. Թd3-f3+ 5. Սf7-g7 Թf3-g2+ 6. Սg7-h7 Թg2-b7+ 7. Թg8-g7 Թb7-b1+ 8. Թe6-g6, և շախերը վերջացան:

Շախերից խուսափելու այս եղանակը բնորոշ է տվյալ վերջնախաղերի խաղարկմանը: Ուժեղ կողմն արքայով խուսանավում է այնպես, որ թույլ կողմի արքայի գրաված դիրքը նույնպես նպաստի շախերից ազատվելուն:

46

Դ.46-ի դիրքը նախորդն է հիշեցնում: Թվում է, թե այս դեպքում սպիտակ արքան պատսպարվելու տեղ չունի, և սևերը, իրենց քայլի դեպքում, թագուհով կարող են անվերջ հետապնդել նրան: Իրականում արքային շախերից խույս տալ հաջողվում է, և սպիտակները զինվորը թագուհու են փոխարկում: Օրինակ՝ 1. ... Թg8-d5+ 2. Սd2-e1! (շատ կարևոր է ճիշտ խաղը. օրինակ՝ 2. Սe2 Թb5+ 3. Սf2 Թb6+ 4. Սg2 Թc6+ 5. Սh2, և 5. ... Թh6+-ից հետո սևերը հավերժական շախ կհայտարարեին) 2. ... Թd5-h1+ (եթե 2. ... Թa5+, ապա 3. Սf1) 3. Սe1-f2! Թh1-h2+ 4. Թg4-g2:

Դարանակալելով թագուհին՝ սպիտակներն անմիջապես հաղթում են, քանի որ 4. ... Թh2-h4+-ին կհաջորդի 5. Սf2-f3+, և 6.g7-g8Թ:

Եթե սկզբնական դիրքում սևերը պասիվ պաշտպանություն են ընտրում, այսինքն՝ թագուհին g8 դաշտից հեռացնել չեն ցանկանում, ապա սպիտակները բոլորովին պարտավոր չեն արքան զինվորին մոտեցնել:

Նախ՝ նրանք արքան *թարմաց* (g1 դաշտը) կտեղափոխեն, ապա շախերի շնորհիվ թագուհին f8-ում կտեղադրեն՝ սևերին ստիպելով g8 դաշտից թագուհին հեռացնելու, և զինվորը թագուհու կփոխարկվի:

Այստեղից կարելի է շատ կարևոր հետևություն անել.

Թագուհին, ի տարբերություն այլ ֆիգուրների, միայնակ՝ առանց արքայի օգնության, կարող է զինվորի առաջընթացն ապահովել:

47

Դիտարկենք մի օրինակ (դ.47), որտեղ թույլ կողմի թագուհին, *հորիզոնական կարկանդում* իրականացնելով, արգելակում է զինվորի փոխարկումը:

Այստեղ սպիտակներին հաջողվում է ազատվել կաշկանդումից, ինչին սև արքան է «օգնում»: Սպառնում է 1. Սg6!, և 1. ... Թd8-

ին՝ 2. Թe6: Ուստի սևերը պետք է շախեր հայտարարեն.

1. ... Թe7-h4+ 2. Թc6-h6 Թh4-e7 3. Թh6-b6+:

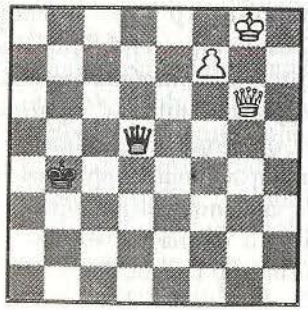
Հաղթանակի հասնելու համար սպիտակները պետք է թագուհին շախերի միջոցով c6, d5, d4 կամ f4 դաշտերից որևէ մեկում տեղադրեն:

3. ... Ub1-a2 (3. ... Ua1-ի դեպքում միանգամից կվճռեր 4. Թd4+, և 5. Uh8-ը, իսկ 3. ... Uc2-ին՝ 4. Թc6+ Ub1 5. Ug6, և 5. ... Թd8-ին՝ 6. Uf7-ը) 4. Թb6-a5+ Ua2-b1 5. Թa5-b5+ Ub1-a1 6. Թb5-a4+ Ua1-b1 7. Թa4-d1+, և թագուհին շախով d4 կամ d5 դաշտերից որևէ մեկը կընկնի:

Այնպիսի վերջնախաղերում, որոնցում թույլ կողմի արքան չի կարողանում աջակցել իր թագուհուն, նա պետք է ձգտի հնարավորին չափ հեռանալու վինվորից, որ մրցակիցը չկարողանա նրա դիրքն օգտագործել:

Ընդհանրապես՝ նման վերջնախաղերում պաշտպանության լավագույն միջոցն *անկյունագծային կաշկանդումն* է, սակայն երբեմն սեփական արքայի անհաջող դիրքը կարող է մրցակցին օգնել՝ ապատվելու նման կաշկանդումից:

48



Ահա՛ մի օրինակ (դ.48).

1. Ug8-h7 Թd5-h1+ (հորիզոնականով կաշկանդումը նույնպես անօգուտ էր՝ 1. ... Թd7 2. Թe4+! Ua3 3. Ug8) 2. Uh7-g7! Թh1-a1+ (2. ... Թb7?՝ 3. Թb1+) 3. Ug7-g8 Թa1-a2 4. Թg6-c6!:

Հետաքրքիր դիրք է: Սևերն անսպասելիորեն ցուգցվանգում են հայտնվել և ոչ մի՛օգտակար քայլ չունեն՝ ինչպես կարող ես ի՛նքդ համոզվել:

Նշենք, որ, երբ թույլ կողմի արքայի դիրքն օգտագործել չի հաջողվում, ապա խաղը ոչ-ոքի արդյունքով է ավարտվում:

ԹԱԳՈՒՀԻՆԵՐՈՎ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ՝ ՄԵԾ ԹՎՈՎ ՋԻՆՎՈՐՆԵՐԻ ԱՌԿԱՅՈՒԹՅԱՄԲ

Թագուհին և վինվորը՝ թագուհու դեմ վերջնախաղն ուսումնասիրելիս բացահայտեցինք, որ որոշ դեպքերում ուժեղ կողմի թագուհին, չնայած հակառակորդի թագուհու դիմադրությանը, միայնակ՝ առանց սեփական արքայի օգնության, ի վիճակի է իր անցունակ վինվորը փոխարկման դաշտն ուղեկցելու: Այս հատկությունը հատկապես մեծ նշանակություն է ստանում այնպիսի վերջնախաղերում, որտեղ կողմերը, թագուհիներից բացի, նաև մեծ թվով վինվորներ ունեն:

Էյվե-Ռեշևսկի պարտիայից վերցված հետևյալ օրինակում (դ.49) սևերը նույնիսկ վինվորի առավելություն ունեն, սակայն նախաձեռնությունը, այն էլ՝ վճռորոշ, սպիտակներինն է: Նրանց a վինվորը սրընթաց առաջ է շարժվում, իսկ արքան հուսալիորեն պաշտպանված է սեփական վինվորներով.

49

1. a5-a6 Թb3-a3 (եթե 1. ... Թa2, ապա 2. a7 e4 3. Թb7 e3 4. a8Թ Թ:f2+ 5. Uh3 Թf5+ (5. ... e2-ին՝ 6. Թb2+) 6. Uh2 Թf2+ 7. Թg2) 2. a6-a7 e5-e4 3. Թa8-b8 Թa3-f3+ 4. Ug2-g1 Թf3-d1+ (եթե 4. ... e3, ապա հնարավոր է ինչպես 5. a8Թ, այնպես էլ՝ 5. Թe5+, և 6. Թ:e3) 5. Ug1-h2 Թd1-e2 6. Թb8-e5+!, սևերը հանձնվեցին. 6. ... Uh7-ին կհաջորդեր 7. Թf6 Թa2 8. Թ:f7+ Uh6 9. Թf8+, և a8Թ:

Ուրեմն՝ կարող ենք եզրակացնել, որ անցունակ վինվորի առկայությունը կամ այդպիսին ստեղծելու հնարավորությունը նման վերջնախաղերում ևս դիրքային մեծ առավելություն է: Այն առավել վտանգավոր է, երբ ուժեղ կողմի արքան հավերժական շախից պաշտպանված է:

Դիտարկված օրինակը շատ մոտ էր կատարելությանը: Սպիտակ ֆիգուրները հաջող էին համագործակցում: Թագուհին լայնածավալ աշխատանք էր կատարում. և՛ աջակցում էր անցունակ վինվորի առաջխաղացմանը, և՛ իր արքային էր պաշտպանում:

Ընդհանրապես՝ թագուհու վերջնախաղերում վինվորի առավելության իրացումը հեշտ չէ: Ուժեղ կողմի արքայի մատույցներում առաջացած անշան վինվորային թուլությունները կարող են հակառակորդի համար հավերժական շախի հնարավորություն ստեղծել:

Երբ ուժեղ կողմի արքան հարմար թաքստոց գտնել չի կարողանում, երբեմն օգտակար է նրա առաջխաղացումը դեպի հակառակորդի ճամբար: Առավելության իրացման հենց այսպիսի՛ ծրագիր ընտրեցին սպիտակները Պիլնիկ-Տրիֆունովիչ (1950թ.) պարտիայում (դ.50).

50

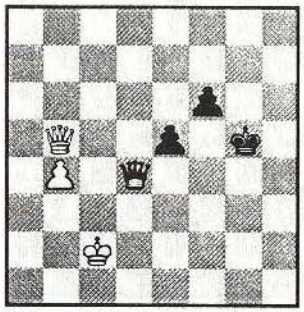
Սպիտակ վինվորը փոխարկման շեմին է: Սակայն արքան գրկված է վինվորային թաքստոցից, և սև թագուհին նրան հետապնդելու հնարավորություն ունի:

1. ... Թh6-h1+ (եթե սևերը

փորձեին սպիտակ արքային թույլ չտալ իրենց ճամբարը ներխուժելու, ապա իսկույն կպարտվեին. 1. ...Թc6+-ին կհաջորդեր 2. Սf2! Թb6+ 3. Սf1!) 2. Սf3-f4 Թh1-h6+ 3. Սf4-e5 Թh6-e3+ 4. Սe5-d5 Թe3-d3+ 5. Սd5-c6! Թd3-c4+ (5. ... Թ:c3+-ին՝ 6. Սb7!) 6. Սc6-b6 Թc4-e6+ 7. Սb6-a7 Թc6-e3+ 8. Սa7:a6 (սպիտակ արքային հաջողվեց վինվոր շահել) 8. ... Թe3-c6+ 9. Սa6-a7 Թe6-e3+ 10. Թf8-c5 (սպիտակները չեն շտապում շահել b5-ի վինվորը, այլ նախ՝ թագուհու դիրքն են բարելավում) 10. ... Թe3-g3 11. Սa7-b7 (սպառնալով թագուհիների փոխանակությամբ՝ սպիտակներն անուղղակիորեն պաշտպանում են g7-ի վինվորը) 11. ... Թg3-f3+ 12. Թc5-c6 Թf3-d3 13. Թc6-c7 Թd3-d5+ 14. Սb7-b6 Թd5-f5 15. Թc7-e7! Թf5-f2+ (սևերն ի վիճակի չեն վինվորը պաշտպանելու. 15. ... Թd5-ին կհաջորդեր 16. Թh4+ Ս:g7 17. Թd4+, իսկ 15. ... Թh5-ին՝ 16. Թf8 Թg6+ 17. Սa5) 16. Սb6:b5 Թf2-f5+ 17. Սb5-c4 Թf5-g4+ 18. Սc4-c5 Թg4-c8+ 19. Սc5-d4 Թc8-g4+? 20. Թe7-e4+, սևերը հանձնվեցին:

Իհարկե, սևերի կատարած վերջին երկու քայլերն ամենահաջողը չէին, բայց մյուս շարունակությունները նույնպես չէին փրկում: Օրինակ՝ 18. ... Թf5+ 19. Սd4 Թf2+ 20. Թe3 Թf6+ 21. Թe5! Թf2+ 22. Սd5 Թf7+ 23. Սe4 Թc4+ 24. Սe3 Թf1 25. b5 Թe1+ 26. Սd4 Թd2+ 27. Սc5 Թf2+ 28. Սc6 Թf3+ 29. Սb6 Թf2+ 30. Թd4 Թe2 31. c4 Թe6+ 32. Սa5 Թe8 33. b6 Թa8+ 34. Սb4 Թa2 35. b7! Թb1+ 36. Սc5 Թ:b7 37. g8Թ+ Ս:g8 38. Թd5+, և սպիտակները հաղթում են:

51



Հաջորդ դիրքում (դ.51), որը պատանի շախմատիստներ Հ.Դանիելյանի և Ա.Եղիազարյանի հանդիպման ժամանակ է առաջացել, սևերն ավելի վինվոր ունեն: Բացի այդ՝ նրանց թագուհին կենտրոնում ահեղ դիրք է գրավել: Տե՛ս, թե նրանք իրենց առավելությունն ինչպե՞ս իրացրին.

1. ... f6-f5 2. Թb5-b8 f5-f4 3. b4-b5 f4-f3 4. b5-b6 (եթե սպիտակները փորձեին թագուհով շախեր հայտարարել, ապա դա նույնպես չէր փրկի, քանի որ սև արքան, իր վինվորների և թագուհու օգնությամբ, առանց դժվարության շախերից կպաշտպանվեր, ինչում ի՞նքդ կարող ես համոզվել) 4. ... f3-f2 5. b6-b7 Թd4-c4+ 6. Սc2-d2 Թc4-f4+ 7. Սd2-c3 f2-f1Թ 8. Թb3-g8+ Սg5-h4 9. Թg8-h7+ Սh4-g3 10. Թh7-g6+ Սg3-f3 11. Թg6-h5+ (եթե 11. Թc6+, ապա 11. ... Սe3 12. Թc5+ Թd4+) 11. ... Սf3-e3 12. b7-b8Թ Թf4-c4+, սպիտակները հանձնվեցին՝ մեկ քայլից սատն անխուսափելի էր:

Ընդգծենք՝ որոշ դեպքերում նույնիսկ մի քանի վինվորի առավելությունը դեռևս հաղթանակ չի ապահովում, եթե մրցակիցն անցյունակ վինվոր ունի:

52

Դ.52-ում սևերը չորս վինվորի առավելություն ունեն, սակայն 1. a5-a6 քայլից հետո նրանք հավերժական շախիկ առավել ոչնչի չեն կարող հասնել:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

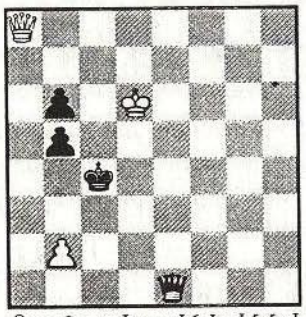
1. Դ.53-ում (Բորիսենկո-Սիմագին, 1955թ.) սևերն անսպասելի հարվածով խաղն իրենց օգտին են ավարտել: Պարզի՛ր, թե ինչպե՞ս են նրանք գործել:

53

Քայլը սևերինն է

2. Դ.54-ում պատկերված է Լ.Կուբելի էտյուդի (1927թ.) խաղավարտը, որտեղ սպիտակները հաղթում են: Փորձի՛ր լուծումը գտնել:

54



Քայլն սպիտակներինն է

ՆԱՎԱԿԱՅԻՆ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ

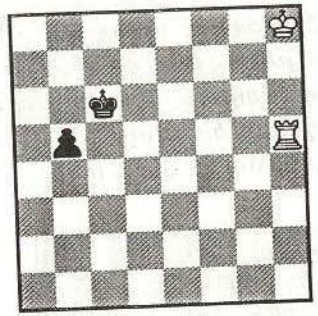
ՆԱՎԱԿԸ՝ ՋԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

Նավակն ու արքան միայյալ ուժերով վինվորի և արքայի դեմ պայքարում հեշտությամբ հաղթանակի են հասնում: Խաղը ոչոքի է ավարտվում, եթե ուժեղ կողմի արքային չի հաջողվում իր նավակին նեցուկ լինել: Եվ միայն բացառիկ դեպքերում, երբ արքան ու նավակն անհաջող դիրքեր են զբաղեցնում, «խղճուկ» վինվորին հաջողվում է նավակին հաղթել:

Սակայն ե՛կ չշտապենք՝ հետազոտենք և հերթով վերլուծենք:

Երբ ուժեղ կողմի արքան հասցնում է մոտենալ վինվորին, ապա վերջինիս կորուստն անխուսափելի է դառնում: Նման դիրքերը խաղարկելն առանձնապես դժվար չէ, ուստի դրանց չենք անդրադառնա:

55



Դ.55-ում սևերը, առանց արքայի աջակցության, վինվորն առաջ մղել չեն կարող, քանի որ այն կկորցնեն:

Եկ փորձենք. 1. ... b5-b4 2. Uh8-g7 b4-b3 3. Նh5-h3 b3-b2 4. Նh3-b3:

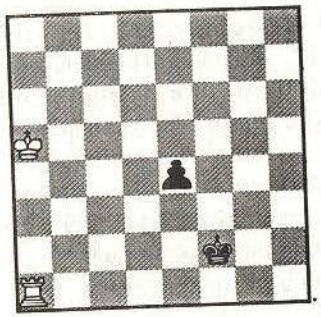
Իսկ եթե սևերը փորձեն արքայի աջակցությամբ առաջ մղել վինվորը, ապա արդեն սպիտակ արքան կհասցնի իր նավակին օգնության հասնել. 1. ... Uc6-b6 2. Uh8-g7 Ub6-a5 3. Ug7-f6 Ua5-a4 4. Uf6-e5 b5-b4 5. Ue5-d4 b4-b3 6. Ud4-c3, և սպիտակները կհաղթեն:

Այստեղից կարելի է եզրակացնել.

Եթե թույլ կողմի արքան իր վինվորի *թիկու նքում* է գտնվում, ապա հաղթանակի համար բավարար է, որ նավակը կտրի նրա ճանապարհը՝ արգելելով արքայի մուտքը *4-րդ հորիզոնական* (թույլ կողմի ճամբարից հաշված):

Դ.56-ում սպիտակները կհաղթեն, եթե նրանց արքան կարողանա d2 դաշտն զբաղեցնել այն պահին, երբ վինվորը նախավերջին հորիզոնական հասնի:

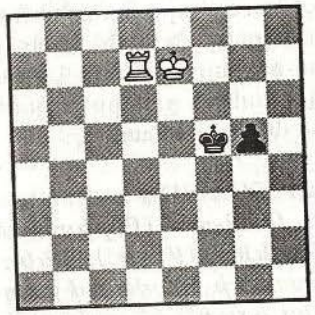
56



Սպիտակների քայլի դեպքում արքան ժամանակին տեղ կհասնի. 1. Ua5-b4 e4-e3 2. Ub4-c3 e3-e2 3. Uc3-d2:

Սևերի քայլի դեպքում խաղը ոչ-ոքի կավարտվի. 1. ... e4-e3 2. Ua5-b4 e3-e2 3. Ub4-c3 e2-e1Ռ+ 4. Նa1:e1, ոչ-ոքի:

57



Հաջորդ օրինակում (դ.57) ուժեղ կողմի արքան պետք է վինվորին այնպիսի ճանապարհով մոտենա, որ սև արքան նրան խանգարել չկարողանա.

1. Ue7-d6 g5-g4 (սև արքան իր «ախոյանի» երթն արգելակել չէր կարող. Օրինակ՝ 1. ... Ue4-ին կհաջորդեր 2. Նg7 Uf4 3. Ud5 g4 4. Ud4 Uf3 5. Ud3 g3 6. Նf7+ Ug2 7. Ue2, և այլն) 2. Ud6-d5 Uf5-f4 3. Ud5-d4 Uf4-f3 4. Ud4-d3 g4-g3 5. Նd7-f7+ Uf3-g2 6. Ud3-e2, և սպիտակները հաղթում են:

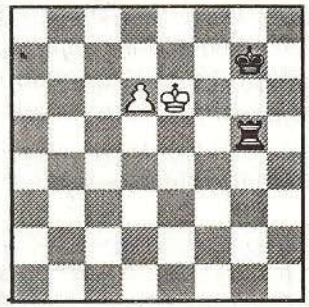
58

Դ.58-ում արքան անմիջապես մոտեցնելը սպիտակներին չի հաջողվում: Օրինակ՝ 1. Uf7 e4 2. Ue6 e3 3. Uf5 e2 4. Uf4 Ud3 5. Uf3 Ud2, և սևերը, օգտագործելով նավակի անհաջող դիրքը, իրենց համար շատ կարևոր քայլ են շահում՝ խաղը ոչ-ոքի հանգեցնելով: Խաղալով 1. Նc1-d1+! Ud4-c3 2. Նd1-e1!՝ սպիտակներն առանց քայլ կորցնելու բարելավում են նավակի դիրքը. 2. ... Uc3-d4 3. Ug8-f7 e5-e4 4. Uf7-e6 e4-e3 5. Ue6-f5 Ud4-d3 6. Uf5-f4 e3-e2 7. Uf4-f3, և սպիտակները հաղթանակի են հասնում:

Տեսնո՞ւմ ես, թե այս վերջնախաղերում ևս որքա՜ն մեծ դեր ունի ժամանակի գործոնը, և մեկ քայլ շահելը կարող է վճռորոշ լինել:

Ա.Տրոիցկու էտյուդում (1895թ.) հաղթում է վինվորը: Ահա՛ դրա եզրափակիչ մասը (դ.59).

59



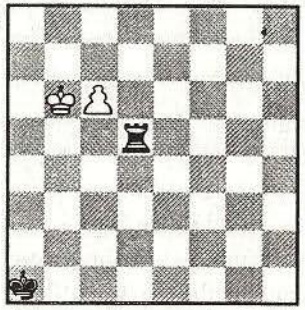
Սև արքան խանգարում է իր նավակին: Հենց դա էլ սպիտակներին հաղթելու հնարավորություն է ընձեռում:

1. d6-d7 Նg5-g6+. սևերն անկարող են վինվորի առաջընթացը կասեցնել, և նրանց մնում է միայն շախեր հայտարարել: 2.Ue6-e5: Սպիտակներից ճշգրիտ խաղ է պահանջվում: Ոչ-ոքիի կհանգեցնեին 2. Ue7-ը և 2. Ud5-ը, ինչում ի՛նքդ հեշտությամբ կարող ես համոզվել: 2. ... Նg6-g5+ 3. Ue5-e4 Նg5-g4+ 4. Ue4-d3 Նg4-g1 5. Ud3-c2: Ո՞ւր է գնում արքան: Շախերից թաքնվել կարելի է միայն c7 դաշտում: Հենց այդ դաշտն ընկնելն էլ նրա նպատակն է: Սակայն, d ուղղագիծն անհրաժեշտ է զգույշ անցնել, այլապես՝ նավակը կգրավի այդ գիծը: 5. ... Նg1-g2+ 6. Uc2-c3 Նg2-g3+ 7. Uc3-c4 Նg3-g4+ 8. Uc4-c5 Նg4-g5+ 9. Uc5-c6 Նg5-g6+ 10 Uc6-c7, և վինվորը թագուհու կփոխարկվի: Իսկ թե ինչպե՞ս խաղարկել «թագուհին՝ նավակի դեմ» վերջնախաղը, որտեղ ուժեղ կողմը հաղթում է, մենք քիչ ավելի ուշ կուսումնասիրենք:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Դ.60-ում պատկերված է Ժ.Բարբյեի և Ֆ.Սաավեդրայի էտյուդը (1895թ.), որտեղ սպիտակները հաղթանակի են հասնում: Փորձի՛ր այն լուծել:

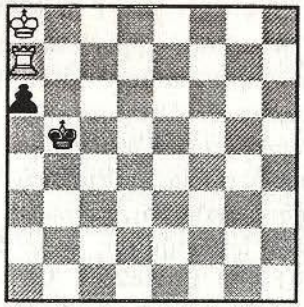
60



Քայլն սպիտակներինն է

2. Դ.61-ի հեղինակը Յու.Ավերբախն է (1984թ.): Այստեղ ևս սպիտակները հաղթում են: Փորձի՛ր սա էլ լուծել:

61

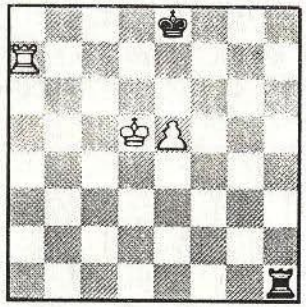


Քայլն սպիտակներինն է

ՆԱՎԱԿԸ ԵՎ ՋԻՆՎՈՐԸ՝ ՆԱՎԱԿԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում թույլ կողմն ավելի հեշտությամբ է պաշտպանվում, երբ արքան հասցնում է զինվորի *առջևում* որևէ դաշտ զբաղեցնել:

62



Համոզվենք դրանում:

Դ.62-ում սև արքան խանգարում է զինվորի փոխարկմանը, ուստի սպիտակները պատրաստվում են 1.Սd6 խաղալ, և 2. Նa8+ Սf7 3. e6+ Սf6 4. Նf8+ Սg7 5. e7-ից հետո զինվորը թագուհու փոխարկել:

Այս սպառնալիքից ազատվելու նպատակով սևերը կարող են 1. ... Նh1-h6 խաղալ: Շարունակելով 2. e5-e6՝ սպիտակները, զինվորը որպես քող օգտագործելով, կվերականգնեն սպառնալիքը:

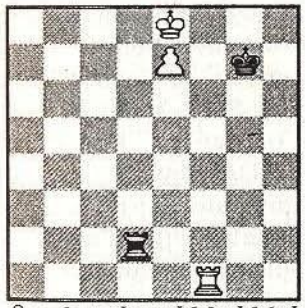
Այժմ պասիվ պաշտպանությունը միայն պարտության կարող է հանգեցնել՝ 2. ... Նg6 3. Սd6 Սf8 4. Նa8+ Սg7 5. Սd7 Նg1 6. e7 Նd1+ 7. Սc6 Նc1+ 8. Սd5. արքան գնում է նավակին ընդառաջ՝ վերջ դնելու հոգնարքի շախերին: Մինչդեռ սևերը կարող են փրկվել, եթե անմիջապես, առանց ժամանակ կորցնելու, ճիշտ շարունակությունը գտնեն:

2. ... Նh6-h1!: Պարզվում է, որ սպիտակները ոչ մի կերպ չեն կարող ուժեղացնել դիրքը: 3. Սd5-d6-ին կհաջորդի 3. ... Նh1-d1+, և այնուհետև՝ 4. Սd6-e5 Նd1-e1+ 5. Սe5-f6 Նe1-f1+՝ գրոհելով արքային թիկունքից, և հանդուգն նավակի հարվածներից խուսափել հնարավոր չէ: Այստեղից էլ կարելի է ուրվագծել պաշտպանական ողջ կառույցը.

Նախ՝ թույլ կողմի արքան զինվորի առջևում որևէ դաշտ է զբաղեցնում, իսկ նավակը խանգարում է մրցակցի արքայի առաջխաղացմանը: Այնուհետև, երբ զինվորն ստիպված առաջ է շարժվում, նավակը նահանջում է և արքային թիկունքից գրոհում:

Սա այս վերջնախաղերի խաղարկման հիմնական մեխանիզմն է, որը դեռևս 18-րդ դարում Ա.Ֆիլիդորն է առաջարկել:

63



Քայլն սպիտակներինն է

Այժմ ուսումնասիրենք ևս մի հետաքրքիր դիրք (դ.63), որի հեղինակը Ա.Լուսենան է (1497թ.):

Ինչպես տեսնում ես՝ թույլ կողմի արքային չի հաջողվել զինվորի առջևում դիրքավորվել, այսինքն՝ արքան անմիջականորեն չի արգելակում զինվորի առաջխաղացումը:

Պաշտպանության ամբողջ ծանրությունը նավակի վրա է ընկած: Նա էլ փորձում է սպիտակ արքային զինվորի փոխարկման դաշտից դուրս չթողնել:

1. Նf1-g1+!: Սպիտակները սև արքային հեռացնում են g ուղղաձիգից՝ իրենց արքայի համար f7 դաշտն ազատելու նպատակով (1. ... Սf6? չի կարելի՝ 2. Սf8-ի պատճառով): Այնուամենայնիվ, 1. ... Սg7-h7-ից հետո սպիտակ արքայի անհապաղ ազատման փորձը հաջողությամբ չի պսակվում.

2. Սf7 Նf2+ 3. Սe6 Նe2+ 4. Սd6 Նd2+ 5. Սc7 Նc2+ 6. Սd8 Նd2+ 7. Սe8. զինվորը կորցնելու սպառնալիքի պատճառով արքան իր նախկին դիրքը վերադարձավ: Հետևաբար, նախքան արքան դուրս բերելը, սպիտակները պետք է դա նախապատրաստեն: Այդ նպատակին է ծառայում 2. Նg1-g4! քայլը: Նավակն այնպես է տեղադրվում, որ ուղղաձիգով սպասվող շախերից կարողանա պաշտպանել արքային, երբ վերջինս թողնի թաքստոցը:

2. ... Նd2-d1 3. Սe8-f7 Նd1-f1+ 4. Սf7-e6 Նf1-e1+ 5. Սe6-f6 Նe1-f1+ 6. Սf6-e5 Նf1-e1+ 7. Նg4-e4, և զինվորը թագուհու է փոխարկվում: Այս եղանակը *կամրջի կառույցում* անվանումն է ստացել: Ինչպես տեսար՝ այն երկու մասից էր բաղկացած: Նախ՝ նավակը մրցակցի արքային վանեց վերջինիս գրաված ուղղաձիգից, ինչի շնորհիվ արքան զինվորի «քառակուսուց» դուրս եկավ: Ապա՝ 2. Նg4 քայլով

սպիտակները ձեռնամուխ եղան «կամրջի շինարարությանը»:

Ասենք նաև, որ սպիտակները հաղթանակի հասնելու ևս մի ճանապարհ ունեին: Նրանք կարող էին սևերի նավակին ստիպել d ուղղաձիգից հեռանալու, և ապա՝ արքան կապատեր վինվորի փոխարկման դաշտը:

Ահա՛ այդ եղանակը.

1. Նc1՝ Նd3 2. Նc8 Նd1 3. Նd8! Նe1 4. Ud7 Նd1+ 5. Uc6 Նc1+ 6. Ud5, և, երբ արքան ընդհուպ նավակին կմոտենա, վինվորը թագուհու կփոխարկվի:

Մեկ անգամ էլ անդրադառնանք դ.62-ի դիրքին և ընդունենք, որ սևերը 1. ... Նh6 քայլը չեն գտել ու 1. ... Նh1-e1 են խաղացել: Այս դեպքում սպիտակները 2. Ud5-e6 քայլով, մատի սպառնալիքով, սև արքային կստիպեն ապատել վինվորի ճանապարհը: Տեսնենք, թե դա ինչի կհանգեցնի.

2. ... Ue8-f8 3. Նa7-a8+ Uf8-g7 4. Նa8-e8 (եթե 4. Ud6, ապա 5. ... Uf7!, և սպիտակներն ի վիճակի չեն լինի վինվորն առաջ մղելու, հետևապես՝ ուժեղացնել իրենց դիրքը նրանց չի հաջողվի):

Որպեսզի կարողանանք հասկանալ սպիտակների վերջին քայլի իմաստը, նախ՝ ընդունենք, որ սևերը պասիվ պաշտպանություն են ընտրում.

4. ... Նe2 5. Ud7 Նe1 6. e6 Նe2 7. Նa8 (սպառնալով 8. e7): Սևերն այլևս չեն կարող պասիվ մնալ, բայց արդեն ուշ է՝ 7. ...Նd2+ 8. Ue8 Նe2 9. e7 Նd2, և մեկ արդեն հայտնի դիրքը ստացվեց. սպիտակները 10. Նd8 քայլից հետո հաղթանակի են հասնում:

Հարց է ծագում. կարո՞ղ են սևերը պայքարել այս մտահղացման դեմ: Մի բան պարզ է՝ **4. Նa8-e8**-ից հետո սպիտակ նավակն իր արքային շախերից պաշտպանել այլևս չի կարող: Սևերը կարող են օգտվել դրանից և **4. ... Նe1-a1** խաղալ՝ սպառնալով, առանց ժամանակ կորցնելու, սպիտակ արքային թագուհու թևից գրոհել: Այդ դեպքում, եթե սպիտակները 5. Նd8 պատասխանեն՝ նպատակ ունենալով շախից քողարկվելու, ապա սևերը կարող են նավակը նախկին դիրքը վերադարձնել: Իսկ եթե սպիտակները, այնուամենայնիվ, համառեն և փորձեն իրականացնելու իրենց մտահղացումը, ապա սևերը գործի կդնեն սպառնալիքը:

Այսպես՝ **5. Ue6-d7**-ին կհաջորդի **5. ... Նa1-a7+ 6. Ud7-d6 Նa7-a6+ 7. Ud6-c7**, և ոչ-ոքին ակնհայտ է:

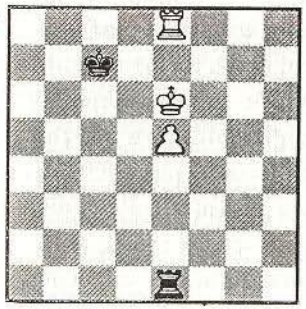
Այսպիսով՝ ճիշտ պաշտպանության դեպքում սպիտակները չեն կարողանում ուժեղացնել դիրքը: Ասենք նաև, որ սևերը թևային հարձակման անցնելիս կարող էին և չշտապել: Կարելի էր, օրինակ, 4. ... Նe2 խաղալ՝ սպասելով դեպքերի հետագա զարգացմանը. 5. Ud7 Նe1, և միայն այն դեպքում, երբ վինվորն առաջ շարժվեր, ու դիրքն ավելի պայթունավտանգ դառնար, փրկության միակ ուղին *թևային հարձակումը* կլիներ: Այսպես՝ 6. e6 Նa1! 7. Նd8 Նa7+ 8. Ud6 Նa6+ 9. Ue7 Նa7+ 10. Նd7 Նa8 11. Նd8 (եթե սպիտակները փորձեին 7-րդ հորիզոնականով նավակով խուսանավելու, ապա սևերին խաղը ոչ-ոքի ավարտելու համար բավարար կլիներ g6 և g7 դաշտերում արքայով «դոփել»):

11. ... Նa7+ 12. Ud6 Նa6+ 13. Ue5 Նa5+ 14. Նd5 Նa1 15. Ud6 Uf8, և ոչ-ոքի:

Այսպիսով՝ փոխարկման դաշտին բավականաչափ մոտեցած վինվորի դեպքում, երբ թույլ կողմի արքան նրա առջևում դաշտ գրավել չի կարողացել, փրկությունը, եթե այն ընդհանրապես հնարավոր է, նավակով թևային գրոհի հետ պետք է կապել: Նավակի թևային գրոհն այս վերջնախաղերի համար կարևոր պաշտպանական միջոց է:

Այժմ տեսնենք, թե ինչպիսի՛ դիրքերում է, որ նույնիսկ թևային գրոհը թույլ կողմին փրկություն չի ապահովում: Այդ նպատակով՝ ենք մեկ անգամ ևս դ.62-ին դառնանք և 1. ... Նh1-e1 2. Ud5-e6 քայլերից հետո 2. Ue8-d8 շարունակենք: Այս դեպքում կարող է հետևել 3. Նa7-a8+ Ud8-c7 4. Նa8-e8, և դիրքը դ.64-ում բերված տեսքը կստանա.

64



Այժմ սևերը փրկության միայն մեկ ճանապարհ ունեն՝ նավակն անհապաղ թևային գրոհի նետել.

4. ... Նe1-h1! 5. Նe8-g8 Նh1-e1!!. պետք է չափազանց զգույշ պաշտպանվել: Պարտության էր հանգեցնում 5. ... Նh6+?-ը՝ 6. Uf7 Նh7+ 7. Uf6 Նh6+ 8. Նg6 Նh8 9. Uf7-ի պատճառով:

6. Նg8-g2 Uc7-d8, և ոչ-ոքին ակնհայտ է:

Եթե սևերը մի փոքր հապաղեին, ապա պարտությունից չէին խուսափի:

Օրինակ՝ 4. ... Նe2? 5. Uf7 Նh2: Սևերը մեկ քայլ կորցրին, և թևային գրոհն այլևս անօգուտ է: 6. Նg8! (եթե 6. e6?, ապա 6. ... Նh7+ 7. Ug6 Նh1!, ոչ-ոքի) 6. ... Նh7+ 7. Նg7 Նh8 8. Ue7 Uc6 9. e6 Uc7:

Թևային գրոհի համար նավակին տարածությունը չբավականացրեց, ինչն էլ սևերին կործանեց:

10. Նg1 Նh7+ 11. Uf6 Նh6+ 12. Uf7 Նh7+ 13. Ug6 Նh2 (եթե 13. ... Նe7, ապա 14. Uf6) 14. Նd1! Նe2 15. Uf7 Նh2:

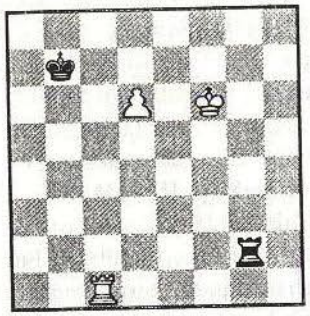
Որպեսզի թևային գրոհը հաջողությամբ պսակվի, անհրաժեշտ է, որ նավակի և վինվորի միջև առնվազն *երեք դաշտի* հեռավորություն լինի: Այստեղ այդ հեռավորությունը երկու դաշտի է հավասար, և դա է պատճառը, որ թևային հարձակումը սևերին չի փրկում:

16. e7 Նh7+ 17. Uf6 Նh6+ 18. Ug7 Նe6 19. Uf7, և սպիտակները հաղթում են:

Այժմ նորից վերադառնանք այն դիրքին, որն առաջացել էր

սպիտակների 14-րդ քայլից հետո, սակայն այն մեկ ուղղաձիգ դեպի ձախ շեղենք (դ.65).

65



Նավակն այստեղ գրոհի համար ավելի մեծ տարածություն ունի, քան՝ նախորդ դեպքում: Հենց դա էլ սևերին խաղը փրկելու հնարավորություն կընձեռի.

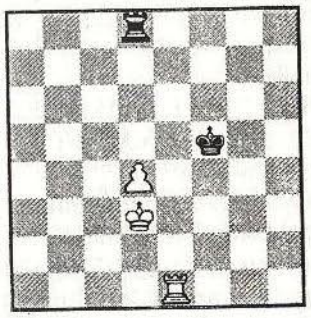
1. ... Նg2-d2 2. Սf6-e7 Նd2-h2! 3. d6-d7 (հաղթանակ չէր ապահովում և 3. Նf1-ը՝ 3. ... Սc6 4. Նf6 Նh7+ 5. Սe8 Նh8+ 6. Սe7 Նh7+ 7. Սe6 Նd7 8. Սe5 Նh7, և ոչ-ոքին ակնհայտ կդաշնար) 3. ... Նh2-h7+ 4. Սe7-e6 Նh7-h6+ 5. Սe6-e5 (5. Սf7 Նh7+ 6. Սe8 Նh8+) 5. ... Նh6-h5+ 6. Սe5-f6 Նh5-h6+ 7.Սf6-f5 Նh6-d6, և ոչ-ոքի:

Այն դեպքերում, երբ վինվորը դեռևս բավականին առաջ չի գնացել, հնարավոր է ևս մեկ պաշտպանական միջոց, որը *Ճակատային գրոհ* կանվանենք:

Դ.66-ում սևերի արքան կտրված է, սակայն նրանց նավակն ակտիվ դիրք է կբաղեցնում, ուստի սպիտակները վինվորն առաջ մղել չեն կարողանում:

Համոզվենք դրանում.

66



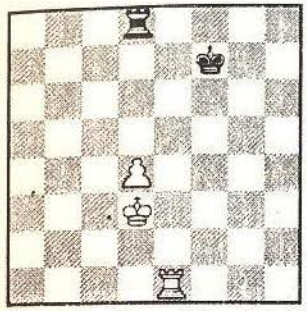
1. Սd3-c4 Նd8-c8+ 2. Սc4-b5 Նc8-d8 3. Սb5-c5 Նd8-c8+ 4. Սc5-b6 Նc8-d8!:

Շախը (4. ... Նb8+) սևերի համար մահացու կլիներ, քանի որ 5. Սc7-ից հետո վինվորը կասեցնել հնարավոր չէր լինի, իսկ թևային գրոհը, անբավարար տարածության պատճառով, արդյունավետ լինել չէր կարող:

5. Սb6-c5 (5. Նd1 Սe6) 5. ... Նd8-c8+ 6. Սc5-b4 Նc8-d8 7. Սb4-c4 Նd8-c8+ 8. Սc4-d3 Նc8-d8:

Եռանդուն պաշտպանության շնորհիվ՝ սպիտակներն իրենց դիրքն ուժեղացնել չկարողացան: Առաջին հայացքից կարող է թվալ, թե սևերի արքան ճակատային գրոհի դեպքում իր նավակին ամենևին չի օգնում: Սակայն դա այդպես չէ: Եթե սև արքան քիչ ավելի անհարմար դիրք կբաղեցներ (օրինակ՝ f7 դաշտում գտնվեր), ապա սպիտակները հաղթանակի կհասնեին (դ.67).

67



Քայլն սպիտակներինն է

1. Սd3-c4 Նd8-c8+ 2. Սc4-b5 Նc8-d8 3. Սb5-c5 Նd8-c8+ 4. Սc5-b6 Նc8-d8 5. Նe1-e4!:

Սպիտակները վինվորը նավակով պաշտպանելու հնարավորություն ստացան: Դա հնարավոր չէր լինի, եթե արքան f5 դաշտում գտնվեր: Այժմ սպիտակներին հաջողվում է դիրքն ուժեղացնել:

5. ... Սf7-f6 6. Սb6-c7 Նd8-d5 (6. ... Սf5? 7. Նe5+) 7. Սc7-c6 Նd5-d8 8. d4-d5. և վինվորի առաջխաղացումը կասեցնել հնարավոր չէ:

Մինչդեռ, եթե քայլի հերթը սևերինը լիներ, ապա նրանք ոչ-ոքիի կհասնեին, այն էլ՝ երկու եղանակով.

1. ... Նd8-e8! (թերևս, ամենահարմարն է) 2. Նe1:e8 (այլապես՝ սև արքան ժուղղաձիգը կանցներ) 2. ... Սf7:e8 3. Սd3-c4: Խաղը վինվորային վերջնախաղ տեղափոխվեց, և, եթե սևերը ճիշտ պաշտպանվեն, ոչ-ոքին նրանց ապահովված է:

Մեկ անգամ էլ ինքդ քեզ ստուգիր: Իհարկե, դու ճիշտ ես. իհարկե, միայն 3. ... Սe8-d8! քայլն է ոչ-ոքի ապահովում:

Խաղը ոչ-ոքի կավարտվեր և 1. ... Սf7-f6 քայլից հետո: Սա սևերին հնարավորություն կտար՝ արքայի դիրքն ուժեղացնելու: Օրինակ.

2. Սd3-c4 Նd8-c8+ 3. Սc4:d5 Նc8-d8+ 4. Սd5-c5 Նd8-c8+ 5. Սc5-b6 Նc8-d8! 6. Նe1-e4 Սf6-f5! 7. Նe4-h4 Սf5-e6, ոչ-ոքի՝ վինվորն առաջ մղել չի հաջողվում:

Երրորդին վինվորի դեպքում հաղթանակի հասնելու հնարավորությունը նվազում է, քանի որ արքան իր վինվորին կարող է միայն մեկ կողմից աջակցել, իսկ վինվորն էլ, իր հերթին, արքային կարող է միայն թիկունքից հայտարարված շախերից պաշտպանել: Եթե թույլ կողմի արքան այդպիսի վինվորի *առջևում* որևէ դաշտ է կբաղեցնում, ապա, անտարակույս, վերջնախաղը խաղալ ելք է ունենում:

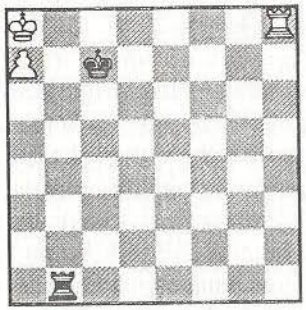
68

Դ.68-ում սևերն առանց մեծ ջանքերի ոչ-ոքիի են հասնում: Օրինակ՝ 1. Սb5-b6-ին բավա-

կան է 1. ... Նg1-g8 քայլով մատից պաշտպանվել և այնուհետև վերջին հորիզոնականում նավակով խուսանավել: Այդ դեպքում սպիտակները ոչ մի կերպ դիրքն ուժեղացնել չեն կարող:

Եթե թույլ կողմի արքան անմիջապես զինվորի առաջընթացը չի արգելակում, ապա փրկության հնարավորությունը նույնպես բավական մեծ է:

69



Դ.69-ում սպիտակ զինվորը փոխարկման շեմին է գտնվում:

Պարզ է, որ ցանկացած այլ զինվորի դեպքում, ապատելով արքան, սպիտակները հեշտությամբ կհաղթեին: Տվյալ դեպքում դա չի հաջողվում: Օրինակ՝ 1. Նh8-h2 Նb1-c1: Պաշտպանության ամենապարզ ձևն է: Սևերը թույլ չեն տալիս՝ թիկունքից գրոհի միջոցով իրենց արքան c7 և c8 դաշտերից վանելու:

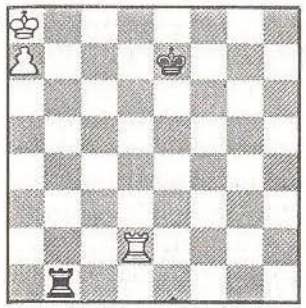
Պարտության չի հանգեցնում նաև 1. ... Նb3-ը: Օրինակ՝ 2. Նc2+ Սd7 3. Նc1 Նb2!: Ընդամենը սև արքան երկու ուղղաձիգով է հեռացել զինվորից՝ այնուամենայնիվ, սպիտակ արքային արգելավայրից դուրս պրծնել չի հաջողվում: Հետաքրքիր է, որ այս դիրքում սևերը խաղը փրկելու այնքան մեծ հնարավորություններ ունեն, որ որոշ դեպքերում սպիտակ արքային նույնիսկ կարող են ապատ արձակել: Այսպես՝ պարզվում է, որ, 2. ... Սd7-ի փոխարեն, հնարավոր է և 2. ... Սd6-ը, ինչն սպիտակ նավակին 8-րդ հորիզոնական թափանցելու հնարավորություն կտա: Միայն թե այժմ սևերից չափազանց ճշգրիտ խաղ կպահանջվի:

Այսպես՝ 3. Նc8-ի դեպքում ոչ-ոքին հնարավոր է, եթե սև նավակը միայն 3-րդ հորիզոնականով խուսանավի: Օրինակ՝ 3. ... Նa3 4. Սb7 (արքան թաքստոցից դուրս եկավ, սակայն նա նույն վայրկյանին նավակի «հարվածներին» կենթարկվի) 4. ... Նb3+ 5. Սa6 Նa3+ 6. Սb6 Նb3+ 7. Սa5 Նa3+, և պարզվում է, որ արքան զինվորից հեռանալ չի կարող:

Եթե սպիտակները փորձեին արքայի դուրս բերումը նախապատրաստել և 4. Նb8 խաղային, ապա, 4. ... Սc7 պատասխանելով, սևերը նրանց այդ հնարավորությունից կզրկեին:

b գծից նավակը հեռացնելը սևերի փրկության միակ ճանապարհն էր, քանի որ 3. ... Սd7?-ին կհաջորդեր 4. Նb8! Նa3 5. Սb7 Նb3+ 6. Սa6 Նa3+ 7. Սb6 Նb3+ 8. Սc5. սպիտակ արքան շրջափակումից դուրս կպրծներ, և սպիտակները կհաղթեին:

70

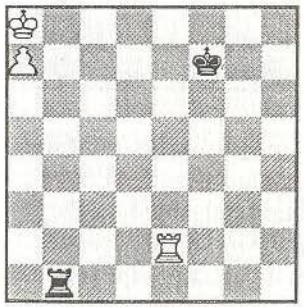


Դ.70-ում սև արքան սպիտակ զինվորից երեք ուղղաձիգով է հեռու գտնվում:

Այնուամենայնիվ, մինչ սպիտակներն իրենց նավակը b8 տեղափոխեն, սևերի արքան c7 դաշտը կզբաղեցնի՝ իր նավակից ստանձնելով «հսկիչի» դերը. 1. Նd2-h2 Սe7-d7! 2. Նh2-h8 Սd7-c7:

Միայն այն դեպքում, երբ արքան զինվորից *չորս* ուղղաձիգով է կտրված (ուսումնասիրությունը՝ Մ.Կարշտեդտի, 1909թ., դ.71), ուժեղ կողմին հաջողվում է հաղթանակ տոնել.

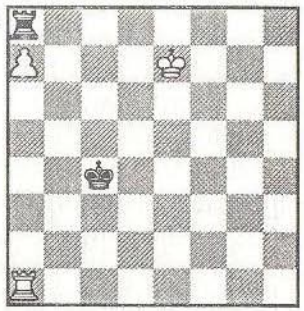
71



1. Նe2-c2 Սf7-e7 2. Նc2-c8 Սe7-d7 3. Նc8-b8 Նb1-a1 4. Սa8-b7, և սևերն ստիպված են վայր դնելու զենքը:

Այժմ ուսումնասիրենք մի դիրք (Հ.Զեյբոթ, 1899թ.), որտեղ զինվորի փոխարկման դաշտը թույլ կողմի նավակն է զբաղեցնում (դ.72).

72



Նման դիրքերում խաղի արդյունքը կախված է նրանից, թե կողմերից որի՞ արքան զինվորին ավելի շուտ կհասնի: Սպիտակները, իրենց քայլի դեպքում, արքաների այս «մրցավազքում» առաջինը կհատեն վերջնագիծը.

1. Սe7-d6 Սc4-b5 2. Սd6-c7, և 3.Սc7-b7՝ հեշտ հաղթանակով:

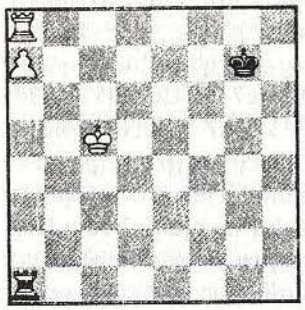
Իրենց քայլի դեպքում, սևերը կարող են խույս տալ պարտությունից՝ խաղալով 1. ... Սc4-c5!: Սև արքան, զինվորին մոտենալով, միաժամանակ «ուսով հրում է» իր ախոյանին՝ զրկելով նրան շատ կարևոր d6 դաշտից:

Մնացյալ շարունակությունները սևերին պարտության են հասցնում: Օրինակ՝ 1. ... Սb5 2. Սd6 Սb6. թվում է թե սևերը ոչնչացնում են անցյունակ զինվորը, սակայն հետևում է 3. Նb1+ Ս։a7 4. Սc7!, և, փրկվելով «կրակից», նրանք «ջուրն» են ընկնում: Մատի սպառնալիքի ներքո սևերը հարկադրված են կորցնել նավա-

կը: Եթե սևերը միանգամից չվերցնեին կինվորը և 3. ... Ա:a6 խաղային, ապա կհաջորդեր 4. Ա:c7! Ն:a7+ (վերցնելն արդեն պարտադիր էր) 5. Ա:c6, և սևերը նորից անելանելի դրության մեջ կլինեին:

2. Ա:e7-d7 Ա:c5-b6 3. Ն:a1-b1+ Ա:b6-c5!: Սևերը ճիշտ են պաշտպանվում: Զինվորը «թունավոր» է, և այն վերցնել չէր կարելի: 4. Ն:b1-b7 Ն:a8-h8! (Օգտվելով սպիտակ ֆիգուրների անհարմար դասավորությունից՝ սևերն ակտիվացնում են նավակը) 5. Ա:d7-c7 (եթե 5. Ն:b8?, ապա 5. ... Ն:h7+, և 6. ... Ն:a7) 5. ... Ն:h8-a8, և սպիտակներն անկարող են իրենց դիրքն ուժեղացնել: Ոչ-ոքի:

73

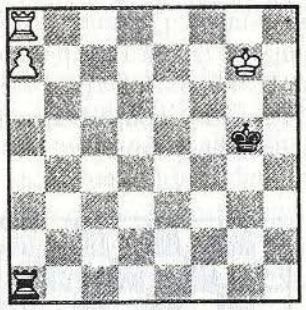


Դ. 73-ում ուժեղ կողմի նավակն իր զինվորը փոխարկման դաշտից է պաշտպանում: Այս դեպքում ոչ-ոքին հնարավոր է, եթե թույլ կողմի արքան զինվորից նույնիսկ բավական հեռու գտնվի: Հաղթանակի համար, համար սպիտակները պետք է իրենց նավակը a8 դաշտից հեռացնեն: Սակայն դա իրականացնելը հնարավոր չէ, քանի որ արքան մոտեցնել զինվորին նրանց չի հաջողվում: 1. Ա:c5-b6-ին սևերը թիկունքից շախեր կհայտարարեն այնքան ժամանակ, մինչև արքան նորից հեռանա զինվորից, որից հետո սև նավակը, a ուղղաձիգ վերադառնալով, զինվորը կգրոհի՝ կաշկանդելով սպիտակ նավակը:

Այսպիսի դեպքերում կարևոր է, որ թույլ կողմի արքան ընդհանրապես «գործին չխառնվի»: Նա պետք է միայն g7 և h7 դաշտերը չլքի: Մոտեցման փորձն «ինքնասպանության» է համարվոր. 1. ... Ա:f7? 2. Ն:h8! Ն:a7 3. Ն:h7+, և 4. Ն:a7:

Հետաքրքիր է նաև պաշտպանության հետևյալ համակարգը (Ի.Բերգեր, 1922թ., դ.74).

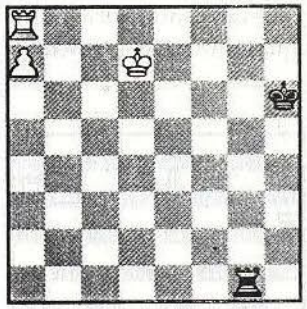
74



Հաղթանակի համար սպիտակներին բավական է նավակը շախով փոխարկման դաշտից հեռացնել: Սակայն դա չի հաջողվում, քանի որ սև արքան անընդհատ թաքնվում է սպիտակ արքայի «ստվերում»: Օրինակ՝ 1. Ա:g7-f7 Ա:g5-f5 2. Ա:f7-e7 Ա:f5-e5 3. Ա:e7-d7 Ա:e5-d5 4. Ա:d7-c7 Ա:d5-c5 5. Ա:c7-b7 (զինվորի գոհաբերությունը նույնպես հաջողությամբ չէր պսակվում՝ 5. Ն:c8 Ն:a7+ 6. Ա:b8+ Ա:b6!) 5. ... Ն:a1-b1+, և սպիտակները չեն կարող իրենց դիրքն ուժեղացնել:

Եթե սևերն արքան հեռացնեին 5-րդ հորիզոնականից, ապա պարտություն չէին խուսափի: Օրինակ՝ 1. ... Ա:f4? 2. Ա:e6 Ա:e4 3. Ա:d6 Ա:d4 4. Ա:c6 Ա:c4 5. Ն:c8! (սա արդեն հնարավոր է) 5. ... Ն:a7 6. Ա:b6+, և սևերը կկորցնեին նավակը:

75



Ահա՛ ևս մի հետաքրքիր դիրք (դ.75), որտեղ սևերը, արքան իրենց նավակի «ստվերում» թաքցնելով, փրկվում են.

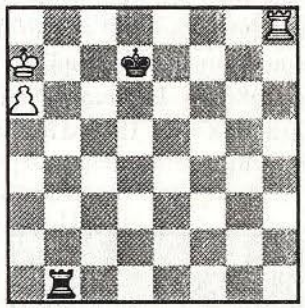
1. ... Ն:g1-g7+ 2. Ա:d7-c6 Ա:h6-g5!:

Սև արքան g6 դաշտը չի կբաղեցնում, որ նավակն այդ դաշտից սպիտակ արքային սպառնալ կարողանա:

3. Ա:c6-b6 Ն:g7-g6+ 4. Ա:c6-b5 Ն:g6-g7 5. Ա:b5-a5 Ա:g5-g4. սպիտակներին իրենց դիրքն ուժեղացնել չի հաջողվում: Ոչ-ոքի:

Մինչ այժմ մեր ուսումնասիրած օրինակներում ուժեղ կողմի արքան առանց դժվարության իր զինվորին էր մոտենում, սակայն թույլ կողմի նավակի հարձակումներից պատսպարվելու ոչ մի հարմար տեղ չէր գտնում: Մինչդեռ, եթե զինվորը *6-րդ հորիզոնականում* գտնվեր, ապա թիկունքից հայտարարվող շախերից նա կարող էր իր թաքստոցը զինվորի *առջևում* գտնել: Այս դեպքում շատ կարևոր է, որ հետագայում արքան կարողանա թողնել այդ թաքստոցը:

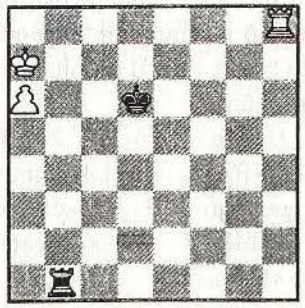
76



Դ.76-ում, որի դիրքն ուսումնասիրել էր Ա.Սալվիոլին դեռևս 1887թ., սպիտակ արքային թաքստոցից հեռանալ չի հաջողվում: Օրինակ՝ 1. Ն:h8-b8 Ն:b1-a1 2. Ա:a7-b7 Ն:a1-b1+ 3. Ա:b7-a8 Ն:b1-a1 4. a6-a7 Ա:d7-c7:

Սևերը չէին պարտվի նաև, եթե նրանց արքան d6 դաշտում գտնվեր (դ.77):

77



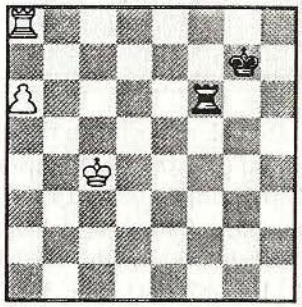
Սակայն, ինչ խոսք, արքայի դիրքն այստեղ ավելի անհաջող կլիներ, քան՝ նախորդ դեպքում.

1. Նh8-b8 Նb1-a1 2. Ա a7-b7 Նa1-b1+ 3. Ա b7-c8 Նb1-c1+ (պարտության էր հանգեցնում 3. ... Նa1 4. Նb6+ Ա c5 5. Ա b7 Նh1 6. Նc6+! Ա b5 7. a7 շարունակությունը) 4. Ա c8-d8 Նc1-h1!:

Սպիտակ ֆիգուրների անհաջող դասավորությունը սև նավակին իր դիրքն ուժեղացնելու հնարավորություն է ընձեռում:

5. Նb8-b6+ Ա d6-c5 6. Նb6-e6 Նh1-h8+ 7. Ա d8-d7 Նh8-h7+, ոչ-ոքի:

78



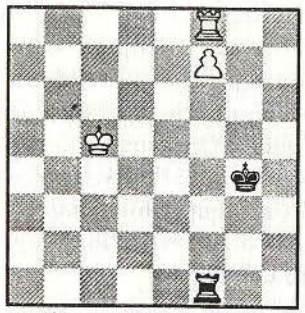
Այժմ վերլուծենք ևս մի կարևոր դեպք (դ.78), երբ նորից սպիտակները հաղթել չեն կարողանում, քանի որ լավագույն դիրքը գրաված սև նավակը հեշտությամբ հետ է մղում բոլոր սպառնալիքները.

1. Ա c4-b5 Նf6-f5+ 2. Ա b5-c4 Նf5-f6! (պետք չէ հրապուրվել շախերով) 3. Ա c4-d5 Նf6-b6 4. Ա d5-e5 Նb6-c6 5. a6-a7 Նc6-a6!, ոչ-ոքի:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

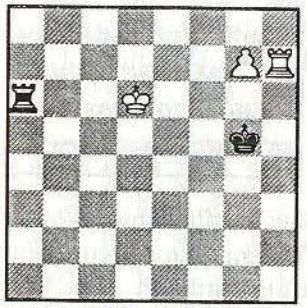
Վերլուծի՛ր դդ.79-85-ում առաջարկվող օրինակները.

79



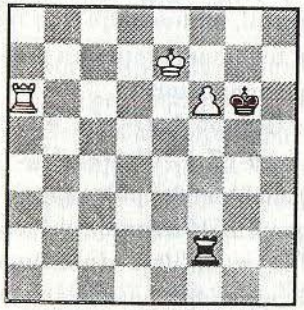
Քայլը սերինն է
Սպիտակները հաղթում են

80



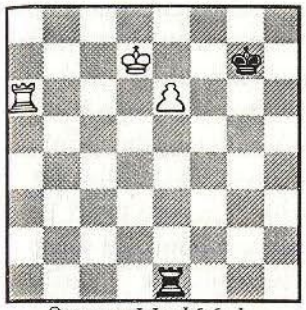
Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

81



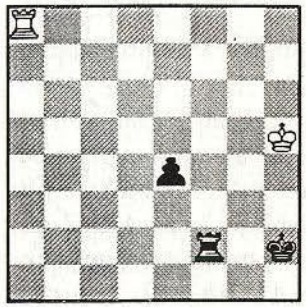
Քայլը սերինն է
Ոչ-ոքի

82



Քայլը սերինն է
Ոչ-ոքի

83

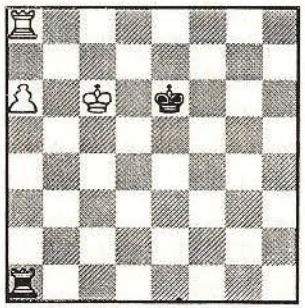


Քայլն սպիտակներինն է
Ոչ-ոքի

84

Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

85



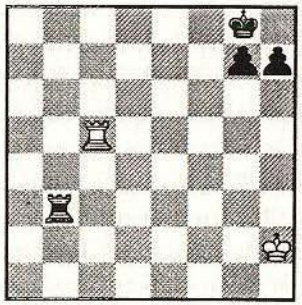
Քայլը սերինն է.
Սպիտակները հաղթում են

ՆԱՎԱԿԸ ԵՎ ԵՐԿՈՒ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ՆԱՎԱԿԻ ԴԵՄ

Ուժերի այս հարաբերակցությունը, բացառությամբ մի քանի դեպքի, ուժեղ կողմին հաղթանակ է ապահովում:

Ահա՛ բնորոշ մի օրինակ, (Բլեքբերն-Էմ.Լասկեր, 1914թ., դ.86).

86



Սները երկու ավելի զինվոր ունեն: Կամաց-կամաց, իրենց արքայի պաշտպանության ներքո աստիճանաբար առաջ մղելով շաղկապված այդ զինվորները, նրանք հաղթանակի են հասնում.

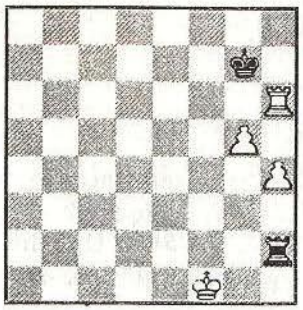
1. ... h7-h6 (անհաջող էր 1. ... g6?՝ 2. Նc7!՝ «կտրելով» սև արքան) 2. Նc5-c6 Ա g8-h7 3. Ա h2-g2 h6-h5 4. Նc6-a6 g7-

g6 5. Նa6-a4 Uh7-h6 6. Նa4-c4 Նb3-b5 (եթե 6. ... g5?, ապա 7. Նc6+ Ug7 8. Նc5 Uf6 9. Նc6+ Ue5 10. Նc5+ Uf4 11. Նc4+ Ue3 12. Նc5, և սևերն անկարող կլինեին իրենց դիրքն ուժեղացնելու) 7. Ug2-g3 Uh6-g5 8. Նc4-c3 (կամ 8. Նa4 h4+, և, եթե 9. Ն:h4?, ապա 9. ... Նb3+՝ շահելով նավակը) 8. ... h5-h4+ 9. Ug3-h3 Ug5-h5 10. Նc3-c4 Նb5-b3+ 11. Uh3-h2 g6-g5 12. Նc4-a4 Նb3-b2+ 13. Uh2-h1 (եթե 13. Uh3?, ապա 13. ... g4+! 14. Ն:g4 Նb3+) 13. ... h4-h3 14. Նa4-c4 g5-g4 15. Uh1-g1 g4-g3 16. Նc4-c5+ Uh5-g6 17. Նc5-c1 Ug6-f5 18. Նc1-a1 Նb2-d2 19. Նa1-e1 Uf5-f4! 20. Նe1-a1 Uf4-e3 21. Նa1-a3+ (եթե 21. Նe1+, ապա 21. ... Ud3 22. Uh1 Uc2, և 23. ... Նd1) 21. ... Նd2-d3 22. Նa3-a1 Uc3-e2: Սպիտակները հանձնվեցին:

Երբեմն նույնիսկ այսպիսի՛ առավելությունն ուժեղ կողմին հաղթանակ չի երաշխավորում:

Այդ առումով՝ ուսումնասիրենք Հ.Գասպարյանի էտյուդներից մեկը (1946թ., դ.87).

87



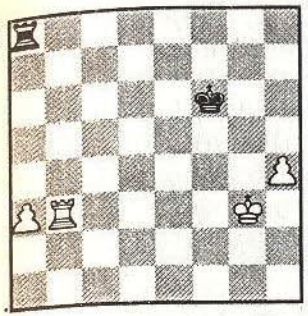
Սպիտակները երկու շաղկապված անցունակ փնվոր ունեն, սակայն այստեղ սպիտակ արքան, ի տարբերություն նախորդ դիրքի, առաջին հորիզոնականում փակված լինելով, իր փնվորներին աջակցել չի կարող: Դա է պատճառը, որ թույլ կողմին հաջողվում է ոչ-որքի հասնել՝ անկախ նրանից, թե քայլն ո՛ւմն է:

Սպիտակներին հաղթանակ չի խոստանում 1. Uf1-g1 Նh2-a2 2. Նh6-c6 (եթե 2. h5, ապա 2. ... Նa5) 2. ... Նa2-a4! շարունակությունը՝ 3. h5-ին կհաջորդի 3. ... Նg4+, և 4. ... Ն:g5:

Իրենց քայլի դեպքում սևերը ոչ-որքի են հասնում՝ շարունակելով 1. ... Նh2-a2 2. Նh6-c6 Նa2-h2 3. Նc6-c4 Ug7-g6, (h5 դաշտը գրավել սպառնալով) 4. Uf1-g1 Նh2-a2 5. Նc4-c6+ Ug6-g7 6. h4-h5 Նa2-a5 7. Նc6-c7+ Ug7-g8 8. Նc7-c8+ Ug8-h7 (կարելի էր և 8. ... Ug7 9. h6+ Uh7 10. Նc7+ Uh8 11. Նg7 Նa1+, և «կատաղած նավակը» կաներ իր «սև» գործը) 9. g5-g6+ Uh7-g7 10. Նc8-c7+ Ug7-g8 11. Նc7-h7 Նa5-a2, ոչ-որքի: Եթե g փնվորի փոխարեն h-ը առջևում լիներ, միևնույն է՝ դրանից արդյունքը չէր փոխվի:

Դիտարկենք մի օրինակ (Գյոթեբորգ-Սթոքհոլմ, նամակագրությամբ), որտեղ ուժեղ կողմի փնվորները միմյանցից անջատված են և եզրային ուղղաձիգների վրա են գտնվում (դ.88).

88



Այստեղ հաջող պաշտպանությունն հնարավոր է միայն այն դեպքում, երբ թույլ կողմի արքան հսկում է փնվորներից մեկի, իսկ նավակը՝ մյուսի առաջընթացը:

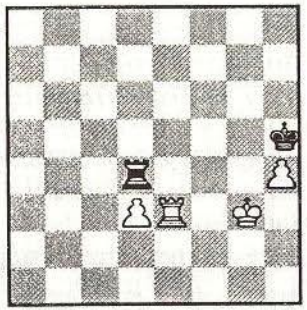
1. ... Նa8-a4!:

Այս քայլն ուժեղ է այնքանով, որ արգելակում է a փնվորի առաջխաղացումը, գրոհում h փնվորը և խոչընդոտում սպիտակ արքայի ակտիվացմանը:

2. Նb3-f3+ Uf6-g6! (վատ է 2. ... Ue6-ը՝ 3. h5-ի պատճառով) 3. Ug3-f2 (հուսահատ կոհաբերություն, սպիտակները դիրքն ուժեղացնելու այլ ճանապարհ չունեն և փորձում են a փնվորի միջոցով խաղը շահել) 3. ... Նa4:h4 4. Uf2-e2 Նh4-a4 5. Ue2-d2 Նa4-a6 (կարելի էր և 5. ... Նa8 6. Uc2 Նc8+ 7. Ub3 Նb8+ 8. Ua4 Նa8+ 9. Ub5 Նb8+ 10. Uc5 Նa8, և փնվորը շրջափակված է) 6. Ud2-c2 Նa6-f6 7. Նf3-d3 Ug6-f7 8. Uc2-b3 Uf7-e7 9. Ub3-b4 Նf6-d6, ոչ-որքի:

Դ.89-ում (Վ.Հակոբյան-Օրեխով, 1983թ.) փնվորներից մեկը եզրային ուղղաձիգի վրա չի գտնվում: Հենց դա էլ հաղթանակի հասնելու հնարավորություն է ընձեռում: Հաղթանակի ծրագիրն այստեղ հետևյալն է. պետք է կոհաբերել h փնվորը, բայց այնպիսի դիրքում, որն սպիտակներին հաղթանակ ապահովի:

89



Եթե քայլի հերթը սևերինն է, ապա նրանք համեմատաբար ավելի արագ են պարտվում: Օրինակ.

ա) 1. ... Նd4-g4+ Ug3-f2! Նg4:h4 (եթե 2. ... U:h4, ապա 3. Նe5!՝ հաղթանակով) 3. Նe3-g3! Նh4-f4+ 4. Uf2-e3 Նf4-f8 5. d3-d4, և այլն

բ) 1. ... Uh5-g6 2. Նe3-f3! Ug6-h5 3. Ug3-f2 Uh5:h4 4. Uf2-e3 Նd4-d8 5. d3-d4...

գ) 1. ... Նd4-d8 2. Ug3-f4 Նd8-f8+ (կամ 2. ... U:h4 3. Նe6!, ապա՝ 4. Ue4, և 5. d4) 3. Uf4-e5 Նf8-e8+ 4. Ue5-d4 Նc8-d8+ 5. Ud4-c3 Նd8-c8+ 6. Uc3-d2 Uh5:h4 7. d3-d4 Uh5-g4 (եթե 7. ... Ug5, ապա 8. Նf3) 8. Ud2-d3 Նc8-d8 9. Նe3-e5! Ug4-f4 10. Ud3-c4 Նd8-c8+ 11. Նe5-c5 Նc8-a8 12. Նc5-c6 Նa8-a4+ 13. Uc4-c5 Նa4-a5+ 14. Uc5-b4 Նa5-a8 15. Նc6-e6, և սպիտակները հաղթում են:

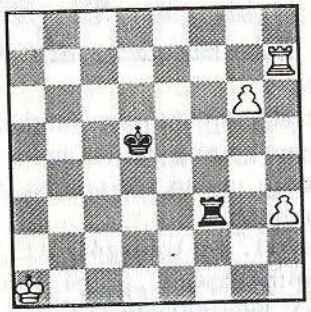
Սպիտակների քայլի դեպքում անհրաժեշտ է այն սևերին փոխանցել.

1. Նe3-e5+! Սh5-g6 2. Նe5-e6+ Սg6-h5 (եթե 2. ... Սg7, ապա 3. Նe3 Սg6 4. Նf3! Սh5 5. Սf2!, և խաղը բ) դիրքին կհանգեր) 3. Նe6-e3, և այլն:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Դ.90-ում Հ.Գասպարյանի էտյուդն է (1946թ.): Սևերը, արքայի շուրջը մատային կանց հյուսելով, փրկվում են: Ինչպե՞ս:

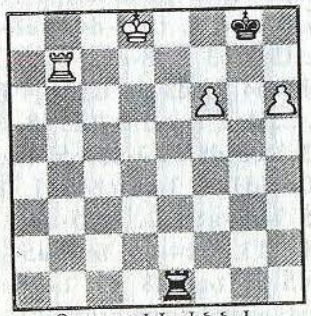
90



Քայլը սևերինն է

2. Դ.91-ում Ս.Բելավենեցի էտյուդն է (1939թ.): Սև արքայի գրաված պասիվ դիրքն սպիտակներին հաղթելու հնարավորություն է ընձեռում: Փորձի՛ր վճռել:

91

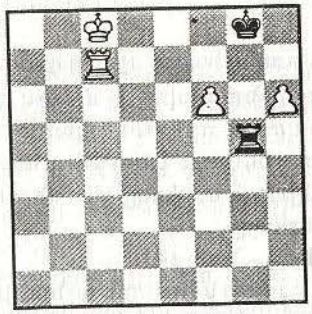


Քայլը սևերինն է

3. Այս էտյուդի հեղինակը Է.Պողոսյանցն է (1979թ., դ.92): Ինչպես տեսնում ես՝ սպիտակների արքան հեռու է իր զինվորներից: Հենց դա էլ սևերին խաղը փրկելու հնարավորություն է ընձեռում:

Ինչպե՞ս հասնել ոչ-ոքի:

92



Քայլը սևերինն է

ՆԱՎԱԿԱՅԻՆ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ՝ ՄԵԾ ԹՎՈՎ ԶԻՆՎՈՐՆԵՐԻ ԱՌԿԱՅՈՒԹՅԱՄԲ

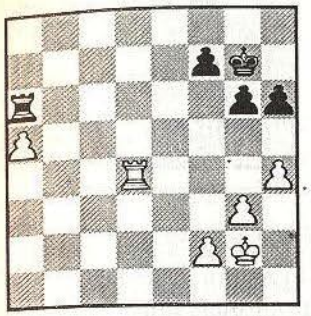
Նավակը կորեղ ֆիգուր է: Դա է պատճառը, որ դիրքի գնահատականը հաճախ նրա ակտիվության աստիճանով է բնորոշվում: Նման վերջնախաղերում նյութական առավելությունն իրացնելը հնարավոր է միայն ակտիվ նավակ ունենալու դեպքում:

Այժմ եկ փորձենք հասկանալ, թե ինչո՞վ է բնութագրվում այդ ակտիվությունը:

Դիտարկենք Ալյոխին-Կապաբլանկա (1927թ.) պարտիայից վերցված՝ հետևյալ օրինակը (դ.93).

Սպիտակները մեկ զինվորի առավելություն և բացի այդ անցուկակ զինվոր ունեն, որը շրջափակված է նավակով: Զինվորը գրոհված է, և նրան պաշտպանել է պետք:

93



1. Նd4-a4!: Նավակը, որն իր անցուկակ զինվորի հետևում է տեղադրվում, առավել ուժեղ է, քանի որ այստեղից, կարծես, թիկունքից իր զինվորն առաջ է հրում: Այդ պատճառով սև նավակն ստիպված է պասիվ մնալու: Այժմ սպիտակներն սպառնում են արքան զինվորին մոտեցնել և միաժամանակ՝ սև նավակին «նեղել»:

1. ... Սg7-f6 2. Սg2-f3 Սf6-e5 3. Սf3-e3 h6-h5 4. Սc3-d3 Սe5-d5 5. Սd3-c3 Սd5-c5: Սևերին առայժմ հաջողվեց արքայի մոտեցումը կասեցնել:

6. Նa4-a2:

Կռահեցի՞ր սպիտակների մտադրությունը: Նրանք սպասում են, որ մրցակցի օգտակար քայլերն սպառվեն: Այդ դեպքում սևերը ցուգցվանգում կհայտնվեն: a զինվորը շահել նրանք չէին կարող, քանի որ զինվորային վերջնախաղը տանուլ կտային, իսկ 6. ... Նa8-ին կհաջորդեր 7. a6, և սպիտակների դիրքն է՛լ ավելի կուժեղանար: Փրկության ինչ-ինչ միջոցներ գտնելու համար սևերը փորձում են իրենց ուժերը վերամիավորել. մասնավորապես՝ զինվորի շրջափակումը արքային վստահել, իսկ նավակն ազատել՝ ակտիվ գործողություններ ծավալելու համար:

6. ... Սc5-b5 7. Սc3-d4!:

Սպիտակ արքան շարժվեց դեպի արքայական թևը:

7. ... Նa6-d6+ 8. Սd4-e5 Նd6-c6+ 9. Սe5-f4 Սb5-a6 10. Սf4-g5!:

Սպիտակներն ավելի մեծացրին իրենց առավելությունը: Նրանց արքան հակառակորդի արքայական թևի զինվորների շարքը մխրճվեց: Հենց այս առումով կարելի է ասել, որ սևերի երրորդ քայլը (3. ... h5) հաջող չէր: Հարկ չկար առանց պատճառի՝ զինվորներին մոտենալու ճանապարհ բացել:

10. ...Նc6-e5+ 11. Սg5-h6 Նe5-f5 12. f2-f4:

Ինչպես հետագայում նշել է Ալյոխինը՝ եթե սպիտակները ցուգցվանգ ստեղծեին, ապա ավելի շուտ կհաղթեին: Այսպես՝ 12. Սg7 Նf3 13. Սg8 Նf6 14. Սf8 Նf3 15. Սg7 Նf5 16. f4!, և սևերն օգտակար քայլ չէին ունենա: Քայլը, որը կատարվեց պարտիայում, սևերին դիմադրությունը մի փոքր երկարաձգելու հնարավորություն է ընձեռում:

12. ... Նf5-c5! 13. Նa2-a3 Նc5-c7 14. Սh6-g7 Նc7-d7 15. f4-f5! g5:f5 16. Սg7-h6 f5-f4!:

Սևերը հնարամտորեն են պաշտպանվում:

17. g3:f4 Նd7-d5 18. Ահ6-g7 Նd5-f5 19. Նa3-a4 Ua6-b5 20. Նa4-c4!:

Վճռորոշ քայլ է: a5-ի փինվորն իր դերը կատարեց: Նրա շնորհիվ է, որ սև արքան իրադարձությունների ծավալման վայրից հեռու է մնացել:

20. ... Ub5-a6 21. Ug7-h6 Նf5:a5:

Սպիտակները կհաղթեին նաև 21. ... Ub7 22. Նe5 Ն:f4 23. U:h5 տարբերակում:

22. Նe4-e5 Նa5-a1 23. Ահ6:h5 Նa1-g1 24. Նe5-g5 Նg1-h1 25. Նg5-f5 Ua6-b6:

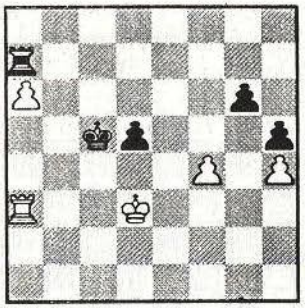
Սևերին իրենց արքայի հեռու գտնվելն է կործանում:

26. Նf5:f7 Ub6-c6 27. Նf7-e7: Սևերը հանձնվեցին:

Այսպիսով՝ այս վերջնախաղում հաղթանակ տանելու համար ուժեղ կողմը պետք է ձգտի նախ՝ անցունակ փինվոր ստանալու, ապա, նավակը նրա հետևում տեղադրելով, փորձի առաջ մղելու այն: Եթե փինվորը շրջափակողը նավակն է, ապա ուժեղ կողմի արքան պետք է ձգտի դեպի իր փինվորը և, սեփական նավակի աջակցությամբ, փինվորն առաջ շարժելու հնարավորություն ապահովի: Եթե շրջափակողի դերում թույլ կողմի արքան է, ապա ուժեղ կողմը պետք է ուժերն արագորեն հակառակ թևը տեղափոխի և դրանով իսկ խաղատախտակի այդ հատվածում վճռական առավելության հասնի:

Հենց այդպես էլ ընթացել էր խաղը մեր դիտարկած օրինակում:

94



Դ.94-ի դիրքը (Վ.Հակոբյան-Վ.Էյնգորն, 1990թ.) համարյա ոչնչով նախորդից չի տարբերվում: Նորից սպիտակները հեռավոր անցունակ փինվոր ունեն: Նորից այն հուսալիորեն պաշտպանված է իր ակտիվ նավակով: Եվ նորից սև նավակն ստիպված է պասիվ պաշտպանություն վարելու: Տարբերությունն այն է, որ խաղատախտակի վրա նյութական հավասարակշռություն է, իսկ սպիտակների արքայական թևի փինվորներն ավելի թույլ են, քան՝ նախորդ օրինակում:

Թվում է նաև, թե սև արքան իր անցունակ փինվորի հետ միասին կենտրոնում ակտիվ դիրք է կբաղեցնում: Այնուամենայնիվ, խաղը փրկել սևերին չհաջողվեց:

Խաղն այսպես ընթացավ. 1. Նa3-a1 Uc5-d6 (չէր կարելի 1. ... d4՝ 2. Նa2, և սևերը ցուգցվանգում կհայտնվեին) 2. Ud3-d4 Ud6-e6 (եթե 2. ... Uc6, ապա 3. Նg1!) 3. Ud4-c5 (հաջող չէր գայթակղիչ 3. Նa4-ը, որին կհաջորդեր 3. ... Uf5 4. U:d5 Ug4 5. Ue6 U:h4 6. f5+ Ug5 7. f6 Uh6!, ոչ որի) 3. ... Ue6-f5 4. Uc5-b6 Նa7-a8 5. Ub6-b7 Նa8-g8:

Նավակը վտարվեց, ժամանակն է՝ փինվորն առաջ մղելու:

6. a6-a7 Uf5:f4 7. a7-a8Ֆ Նg8:a8 8. Ub7:a8 g6-g5:

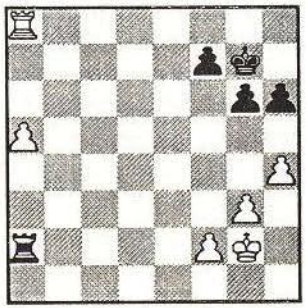
Այստեղ ուշադրություն դարձնենք կարևոր մի հանգամանքի: Որոշ դիրքերում թույլ կողմը, նավակը մրցակցի անցունակ փինվորի հետ փոխանակելուց հետո, հակառակ թևում կարող է ուժեղ փինվորներ ստանալ. այնքան ուժեղ, որ նավակը դրանց կասեցնել չկարողանա: Այդ իսկ պատճառով, նախքան «կամուրջներն այրելը», պետք է ճշգրիտ հաշվարկ կատարել: Ասածս մեր օրինակին չի վերաբերում: Սպիտակներն այստեղ ամեն ինչ ճիշտ էին հաշվել:

Սևերին չէր փրկում նաև 8. ... d4-ը՝ 9. Նd8 Ue3 10. Uc6 d3 11. Ud5 d2 12. Ue6 Ue2 13. Uf6:

9. Նa8-a4+ Uf4-f5 10. Ub7-c6 g5:h4 11. Uc6:d5 h4-h3 12. Նa4-h4 Uf5-g5 13. Նh4:h3 h5-h4 14. Ud5-e4 Ug5-g4 15. Նh3-h1 Ug4-g3 16. Ue4-e3 h4-h3 17. Նh1-g1+ Ug3-h2 18. Նg1-g6 Uh2-h1 19. Ue3-f2 h3-h2 20. Uf2-g3!: Սևերը հանձնվեցին, քանի որ 20. ... Ug1-ին կհաջորդեր 21. Նa6 h2-h1Ֆ+ 22. Uf3!, և սևերը ցուգցվանգում կհայտնվեին: Օրինակ՝ 22. ... Uh2 23. Նg6!, կամ 22. ... Ֆf2 23. Նa1+:

Նավակի ոչ բավականաչափ ակտիվության դեպքում խնդրի լուծումն կգալիորեն դժվարանում է: Դիտարկենք հետևյալ օրինակը (դ.95).

95



Դ.93-ի համեմատ՝ այստեղ միայն նավակների տեղերն են փոխված: Թույլ կողմի նավակն անցունակ փինվորը թիկունքից է գրոհում: Ուժեղ կողմի նավակը նրան առջևից է պաշտպանում: Ֆիգուրների նման դասավորությունը ձեռնտու է պաշտպանվող կողմին, քանի որ նավակը կարող է միանգամից երկու խնդիր լուծել՝ պայքարել անցունակ փինվորի դեմ և, միաժամանակ, խաղատախտակի մյուս թևում գտնվող փինվորները գրոհել:

Նշենք նաև՝ անցունակ փինվորի առաջխաղացմանը զուգընթաց, թույլ կողմի նավակի գործողության ոլորտը կմեծանա, ինչպես նաև՝ այդ առաջխաղացումը կնպաստի ուժեղ կողմի նավակի գործողությունների սահմանափակմանը:

Այժմ տեսնենք, թե այս պայմաններում սպիտակները կարո՞ղ են, արդյոք, մեկ փինվորի առավելությունն իրացնել:

Եթե սպիտակներն իրենց անցունակ փինվորն a7 հասցնեն, ապա նավակն a8 դաշտից հեռացնել չի հաջողվի: Միաժամանակ՝ չի օգնի և արքայի ու-

դերթը դեպի a7-ի փինվորը, քանի որ b7 դաշտը հասանելուն պես, նա թիկունքից նավակի գրոհներին կենթարկվի և, երբ ճարահատյալ նորից հեռանա փինվորից, նավակը կվերադառնա ու փինվորի հետևում իր նախկին դիրքը կզբաղեցնի:

Սպիտակները կարող են նաև տենց փինվոր a6-ում կանգնեցնել՝ արքայի համար a7 դաշտը արգելա թաքստոց թողնելով: Սակայն այս դեպքում էլ նրանք այլ դժվարությունների կհանդիպեն: Շարժվելով դեպի թագուհու թևը՝ արքան հարկադրված կլինի արքայական թևի իր փինվորները բռիտի բմահաճույքին հանձնելու: Այդ դեպքում նավակը կարող է, գրոհել այդ փինվորները և, մինչ արքան ճանապարհին կլինի, շահել դրանցից մեկ-երկուսը:

Ուրեմն՝ եթե սևերը եռանդուն գործեն, ապա, մեր հետևությունների համաձայն, նշված ծրագիրն սպիտակներին հաջողություն նույնպես չի բերի: Օրինակ՝ 1. a5-a6 Ug7-f6 2. Ug2-f3 h6-h5 3. Uf3-e3 (կամ 3. Ue4 Ն:f2 4. Ud5 Նa2! 5. Uc6 Uf5 6. Ub7 Ug4 7. Նf8 Ա:g3 8. a7 Ա:h4 9. Ն:f7 g5 10. a8ֆ Ն:a8 11. Ա:a8 g4. ճիշտ է՝ սպիտակներին նավակը հաջողվեց շահել, սակայն այժմ նրանք կարող են և պարտվել) 3. ... Uf6-f5 4. f2-f3 Նa2-a3+ 5. Ue3-d4 Նa3:f3 6. Նa8-f8 (ավելի թույլ էր 6. Uc5 Նa3 7. Ub6 Ug4 շարունակությունը) 6. ... Նf3-a3 7. Նf8:f7+ Uf5-g4 8. Նf7-f6 Ug4:g3 9. Նf6:g6+ Ug3:h4:

Սևերին հաջողվեց վերականգնել նյութական հավասարակշռությունը, բայց նրանց արքայի անհաջող դիրքը դժվարացնում է պաշտպանությունը:

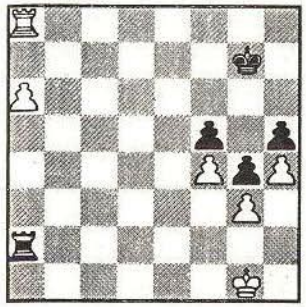
10. Ud4-c5 Uh4-h3 11. Uc5-b6 h5-h4 12. Նg6-g5 Նa3:a6+ (ամենահստակ վճիռն է, սակայն պարտության չէր հանգեցնում նաև 12. ... Uh2-ի՝ 13. Նa5 Ն:a5 14. Ա:a5 h3 15. a7 Ug1 16. a8ֆ h2, և ոչ-ոքին ակնհայտ է:) 13. Ub6:a6 Uh3-h2 14. Ua6-b5 h4-h3 15. Ub5-c4 Uh2-h1 16. Uc4-d3 h3-h2 17. Ud3-c2, սպասում:

Այսպիսով՝ նավակն ուժեղ է, եթե կարողանում է անցունակ փինվորի հետևում կանգնել՝ լինի դա հարձակվո՞ղ, թե պաշտպանվո՞ղ կողմինը: Այս ճշմարտությունը հայտնի է՝ *Տարաշի սկզբունք* անվանումով:

Ասենք նաև, որ, երբ թույլ կողմի նավակն անցունակ փինվորը թիկունքից է գրոհում, կախված հակառակ թևում փինվորների դասավորությունից՝ ամեն անգամ հնարավորությունները կարող են տարբեր լինել, սակայն բոլոր դեպքերում փրկության հույսն այդ թևում փինվորների դեմ ակտիվ հակախաղի հետ պետք է կապել:

Նման վերջնախաղերում հաղթանակը հնարավոր է դառնում միայն այն դեպքում, երբ թույլ կողմն ուշացնում է գրոհը, կամ եթե ուժեղ կողմը հնարավորություն է ստանում՝ հակառակ թևում գտնվող փինվորները գրոհելու:

96



Ահա՛ մի օրինակ (դ.96): Սպիտակների համար չափազանց վտանգավոր է արքան թագուհու թև տեղափոխելը՝ շահելով g3-ի փինվորը. չէ՞ որ սևերն էլ, իրենց հերթին, անցունակ փինվոր կունենան:

Հաղթանակի է հանգեցնում միայն 1. a6-a7! քայլը, որից հետո նավակը g3 փինվորը ոչնչացնել չի կարող, իսկ սպիտակ արքան կարող է դեպի f5-ի փինվորը արշավել:

1. ... Ug7-h7 2. Ug1-f1 Uh7-g7 3. Uf1-e1 Ug7-h7 4. Ue1-d1 Uh7-g7 5. Ud1-c1 Ug7-h7 6. Uc1-b1 Նa2-a5 7. Ub1-b2 Uh7-g7 8. Ub2-b3 Ug7-h7 9. Ub3-b4 Նa5-a1 10. Ub4-c5 Uh7-g7 11. Uc5-d5 (անօգուտ էր 11. Ub6-ը՝ 11. ... Նb1+-ի պատճառով) 11. ... Նa1-a2 12. Ud5-e5 Նa2-a5+ 13. Ue5-e6:

Սևերը ցուցցվանգում են և փինվոր են կորցնում:

13. ... Նa5-a6+ 14. Ue5:f5 Նa6-a5+ 15. Uf5-e6 Նa5-a6+ 16. Ue6-e7 Նa6-a1 17. f4-f5 Նa1-e1+ 18. Ue7-d6 Նe1-a1 19. f5-f6+ Ug7-f7 20. Նa8-h8!, և սպիտակները հաղթում են:

Եթե նավակն անցունակ փինվորը *թևիկ* է պաշտպանում, ապա շատ կարևոր է, որ նա կարողանա իր վրա վերցնել նաև սեփական մյուս փինվորների պաշտպանությունը: Այդ դեպքում արքան, ազատվելով դրանք պաշտպանելու անհրաժեշտությունից, կարող է անհոգ մոտենալ անցունակ փինվորին:

97

Ահա՛ մի օրինակ (դ.97, Ավերբախ-Էյվե, 1953թ.).

Սևերի դիրքն անհուսալի է:

Սպիտակ արքան իր անցունակ փինվորին անարգել մոտենալու հնարավորություն ունի, իսկ g5-ի նավակը ոչ միայն հուսալիորեն պաշտպանում է սեփական փինվորները, այլև՝ հարվածի տակ պահում g6-ի սև փինվոր:

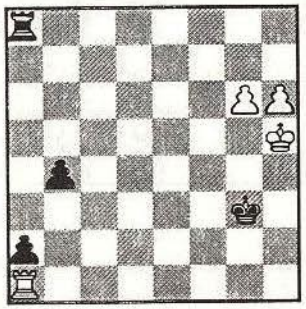
Խաղը շարունակվեց այսպես.

1. Ue2-d2 Uf7-e7 2. Ud2-c2 (a5-ի փինվորը չարժե g6-ի փինվորի հետ փոխանակել) 2. ... Ue7-d6 3. Uc2-b2 Նa3-a4 4. g2-g3 Ud6-c6 5. Ub2-b3 Նa4-a1 6. Ub3-b4 Նa1-b1+ 7. Ub4-c4 Նb1-a1 8. Uc4-b3: Սևերը հանձնվեցին, քանի որ նրանք կամ նա մեկ փինվոր են կորցնում,

կա՛մ էլ՝ ստիպված են սպիտակ արքային իր անցունակ փինվորին մոտենալու հնարավորություն ընձեռելու, ինչը նույնպես պարտության է հասցնում:

Գործնական խաղում փինվորային կառուցվածքով միմյանցից տարբեր այնքան նավակային վերջնախաղեր են հանդիպում, որ խոսելը բոլոր, անգամ՝ առավել հաճախ հանդիպողների մասին հնարավոր չէ: Ուստի բավարարվենք միայն մի քանի օրինակով:

98



Դ.98-ի դիրքում (Ռ.Վահանյան-Մ.Կինտերոս, 1985թ.) մրցակիցները խաղատախտակի տարբեր թևերում անցունակ փինվորներ ունեն: Նման դիրքերում սովորաբար հաղթում է նա, ում փինվորները փոխարկման դաշտին ավելի մոտ են գտնվում:

Մեր օրինակում քայլն սպիտակներինն է: Հենց դա էլ վճռում է հանդիպման ելքը: Նախքան դիրքի վերլուծությանն անցնելը՝ ուշադրություն դարձնենք նա մի կարևոր հանգամանքի: Թվում է, թե սև նավակն ավելի ակտիվ է, քան՝ սպիտակը: Սակայն առաջինի գործողության ոլորտը նույնպես սահմանափակ է, քանի որ նա ստիպված է 8-րդ հորիզոնականը հսկելու:

1. g6-g7:

Լավ չէր 1. Ն:a2-ը, քանի որ 1. ... Ն:a2 2. g7-ին կհաջորդեր հետևյալ գեղեցիկ, էտյուդային տարբերակը. 2. ... Սf4! 3. h7 (կամ 3. g8Թ Նh2+ 4. Սg6 Նg2+ 5. Սh7 Ն:g8 6. Ս:g8 b3, ոչ-որի) 3. ...Սf5! 4. Սh4 Սf4 5. Սh3 Նa3+ 6. Սh2 (g2) Նa2+ 7. Սg1 Նa1+ 8. Սf2 Նa2+ 9. Սe1 Սe3 10. Սd1 Սd3 11. Սe1 Սc3 12. Սb1 Նb2+, ոչ-որի. 13. Սa1-ին կհետևեր 13. ... Սc2!, իսկ արքայով հետ վերադառնալու դեպքում (13. Սc1)՝ 13. ... Նa2, և սպիտակ արքային պաշարումից դուրս պրծնել ոչ մի կերպ չէր հաջողվի:

1. ... b4-b3 2. Նa1-g1+:

Հաղթանակի միակ ուղին է: Օրինակ՝ 2. h7 Նa5+ 3. Սh6 (3. Սg6? b2, որից հետո b1-ում թագուհին շախով կհայտնվեր) 3. ... Նa6+ 4. Սg5 b2 (եթե 4. ... Նa5+, ապա 5. Սf6՝ հաղթանակով) 5. Նg1+ Սf2 6. h8Թ Նg6+!!-ը ոչ-որիի էր հանգեցնում, իսկ 6. g8Թ քայլին ուժեղ էր 6. ... b1Թ-ն:

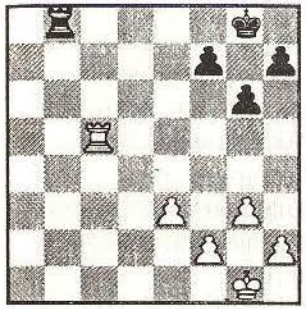
2. ... Սg3-f3:

Մնացյալ շարունակությունները նույնպես պարտության կհանգեցնեին: Օրինակ՝ 2. ... Սf4 3. Նf1+!, կամ 2. ... Սh2 3. h7 Նa5+ 4. Սg4 Ս:g1 5. g8Թ, և 6. Սf3+՝ մատով, ինչպես նաև՝ 2. ... Սh3 3. h7!, և 2. ... Սf2 3. h7 b2 (a ուղղաձիգով շախերի դեպքում արքան կթաքնվեր h2 դաշտում) 4. g8Թ:

3. h6-h7 Նa8-a5+ 4. Սh5-h4 (եթե 4. Սg6?, ապա 4. ... b2) 4. ... Նa5-a4+ 5. Սh4-h3 a2-a1Թ 6. g7-g8Թ!, և սևերը հանձնվեցին:

Ուսումնասիրենք դիրքեր, որտեղ փինվորները խաղատախտակի նույն թևում են գտնվում:

99



Դ.99 (Տ.Պետրոսյան-Պ.Կերես, 1961թ.).

Նման դիրքերում՝ հաղթելը հնարավոր չէ, եթե միայն հակառակորդը քեզ «չօգնի»:

Գրոսմայստեր Պ.Կերեսը ճիշտ էր պաշտպանվում և հեշտությամբ ոչ-որիի հասավ.

1. ... h7-h5! (սպիտակները ցանկանում էին առաջ մղել g և h փինվորները, այդ պատճառով սևերը նախօրոք դրան խոչընդոտում են) 2. Նc5-c2 Սg8-g7 3. Սg1-g2 Նb8-b5 4. Սg2-f3 Սg7-f6 5. h2-h4 (5. h3 և 6. g4-ը միայն պարզեցումների կհանգեցներ) 5. ... Նb5-f5+ 6. Սf3-g2 Նf5-a5 7. Սg2-h3 Նa5-a4 8. Նc2-d2 Սf6-e5 9. Նd2-b2 Սe5-f6 10. Նb2-b5 Նa4-a2 11. Սh3-g2 Նa2-a4 12. Սg2-f3 Նa4-a3 13. Սf3-f4 Նa3-a2 14. f2-f3 Նa2-e2 15. e3-e4:

Երկար խուսանավումից հետո սպիտակները վերջապես սկսեցին փինվորներն առաջ շարժել:

15. ... Նe2-e1 16. Նb5-b6+ Սf6-g7 17. Նb6-a6 Նe1-b1 18. Նa6-c6 Նb1-g1 19. Նc6-c2 Սg7-f6 20. Նc2-a2 Սf6-g7 21. Նa2-e2 Սg7-f6 22. Նe2-e3 Սf6-g7 23. e4-e5 Սg7-f8 24. g3-g4 h5:g4 25. f3:g4 Սf8-g7 26. Սf4-g5 Նg1-f1 27. Նe3-e4 Նf1-f3 28. h4-h5 g6:h5 29. g4:h5:

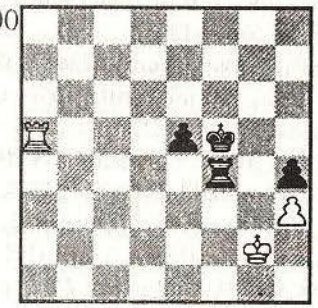
Անցունակ փինվոր առաջացավ, բայց, ինչպես արդեն գիտենք, հաղթանակ այն չի ապահովում: Պարտիայում էլի մի քանի քայլ կատարվեց.

29. ... f7-f6+ 30. Սg5-g4 Նf3-f1 31. h5-h6+:

Սպիտակները ծուղակ էին պատրաստել: Եթե սևերը շարունակեին 31. ... Սh6?, ապա կհաջորդեր 32. e6! f5+ 33. Սh3 fe 34. e7՝ հաղթանակով:

Սակայն հետևեց 31. ... Սg7-g6!, և խաղաղ դաշն կնքվեց:

100



Եվս մեկ օրինակ (դ.100): Այս դիրքն առաջացել է Վ.Տուկմակով-Ս.Լպուտյան պարտիայում:

Սևերը մեկ փինվորի առավելություն ունեն, սակայն նույնիսկ

այդ անցունակ փինվորի առկայության պայմաններում, ինչպես ապացուցել է Մ.Շերը, սպիտակները պաշտպանական հնարավորությունները չեն սպառել:

1. Նa5-a8! Նf4-d4:

Սևերը փորձում են արքան նավակի թիկունքում թաքցնել:

2. Նa8:h8! Նd4-d2+ 3. Ug2-f3!!:

Հաջող չէր 3. Uf1-ը, որին կհաջորդեր 3. ... Uf4 4. Ն:h4+ Uf3 5. Ug1 (միակ քայլը) 5. ... e4 6. Նh8 e3 7. Նf8+ Ue2՝ հաղթանակով: Չէր փրկում և 3. Ug1-ը, թեպետ այստեղ հաղթելն ավելի դժվար էր. 3. ... Ug5 4. Նf8 e4 5. Նf7 Նd3 6. Ug2 Նg3+ 7. Uh2 (քիչ հետո կտեսնենք, որ սպիտակներին չէր փրկում նաև 7.Uf2-ը) 7. ... Նf3 8. Նg7+ Uf5! (8. ... Uf4? 9. Նg4+ Ue3, և 10. Ն:h4-ից հետո ոչ-ոքին ակնհայտ կդառնար) 9. Ug2! (եթե Նg4, ապա 9. ... Նf4) 9. ... Ue5! 10. Նh7 Նf4 11. Նa7 Նf6! 12. Նa5+ Ud4 13. Նa4+ Ue3 14. Նa3+ Uf4, և սևերը կհաղթեին:

3. ... Նd2-d3+:

Եթե 3. ... e4+, ապա 4. Ue3 Նd3+ 5. Ue2! (պարտության էր հանգեցնում 5. Uf2-ը՝ 5. ... Ն:h3 6. Նf8+ Ue5 7. Նe8+ Ud4 8. Նd8+ Uc3 9. Նe8 Նf3+! 10. Ue2 Ud4, և արքան կգրավեր h3 դաշտը) 5. ... Ն:h3 6. Նf8+ Ue5 7. Նe8+ Uf4 8. Նf8+ Ug3 9. Նg8+ Uh2 10. Նg4! e3 11. Ue1!, ոչ-ոքի:

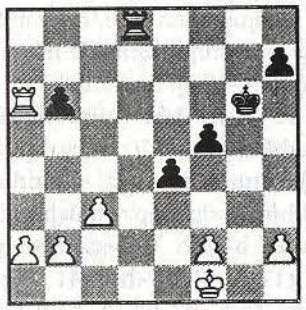
Պարտիայում սևերը փորձեցին խաղը բարդացնել, սակայն հստակ պաշտպանությունն սպիտակներին խաղը փրկելու հնարավորություն ընձեռեց:

4. Uf3-g2 Նd3-g3+ 5. Ug2-h2 Uf4-g5 6. Նh8-g8+ Ug5-f4 7. Նh8-f8+ Uf4-e3 8. Նf8-h8 Ue3-f3 9. Նh8-f8+ Uf3-e2 10. Նf8-h8 Ue2-f1 11. Նh8-f8+! Uf1-e2 12. Նf8-h8 Ue2-f2 13. Նh8-f8+ Uf2-e3 14. Նf8-h8 e5-e4 15. Նh8:h4 Նg3-f3 16. Uh2-g2 Նf3-f8 17. Նh4-h6 Նf8-g8+ 18. Ug2-f1 Նg8-d8 19. h3-h4 Նd8-d1+ 20. Uf1-g2 Ue3-e2 21. Նh6-e6 e4-e3 22. h4-h5, և կողմերը ոչ-ոքիի համաձայնվեցին:

Նավակային վերջնախաղերում մյուս ճշմարտությունը հետևյալն է.

Լավ է մեկ-երկու փինվոր պակաս, սակայն՝ ակտիվ նավակ ունենալ, քան՝ պասիվ նավակ՝ նյութական հավասարակշռության պայմաններում:

101



Դ.101-ում (Տարաշ-Ռուբինշտեյն, 1911թ.) 1. ... Նd6 պասիվ պաշտպանությունը պարտության էր դատապարտված, քանի որ 2. Ue2, 3. a4 (սպառնալով 4. a5) քայլերից հետո սևերն այլևս չեին փրկվի:

Սևերի փրկությունը միայն եռանդուն խաղն է.

1. ... Նd8-d2! 2. Նa6:b6+ Ug6-g5:

Այժմ սպիտակներն արդեն երկու փինվորի առավելություն ունեն, սակայն սևերը f5-f4-f3-ով սպառնում են նրանց արքայի շուրջը մատային ցանց հյուսել: Օրինակ՝ 3. a4 f4 4. a5 f3 5. Ue1 Նe2+, և սպիտակները ստիպված կլինեին քայլերը կրկնելու, քանի որ վտանգավոր էր 6. Ud1 Ն:f2 7. a6 e3 8. a7 Նd2+ 9. Uc1 f2, և այլն:

Հենց սա էլ սպիտակներին ստիպում է պաշտպանության անցնելու:

3. Uf1-e1 Նd2-c2 4. Նb6-b5 Ug5-g4! 5. h2-h3+! (այլապես՝ 5. ... f4, և 6. ... Uf3-ից հետո սպիտակները նույնիսկ կարող էին պարտվել) 5. ... Ug4:h3 6. Նb5:f5 Նc2:b2 7. Նf5-f4 Նb2:a2 8. Նf4:e4 h7-h5:

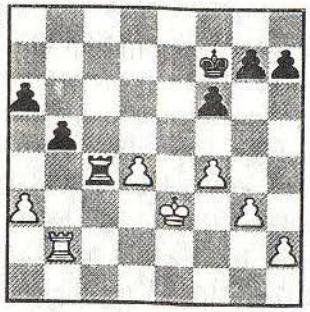
Սպիտակներին հաջողվեց անմիջական սպառնալիքները հետ մղել, սակայն սևերը ևս մեկ ուժեղ «խաղաթուղթ» ունեն, այն է՝ անցունակ փինվորը:

9. c3-c4 Uh3-g2 10. Նe4-f4 Նa2-c2 11. Նf4-h4 Ug2-f3 12. Ue1-d1 Նc2:f2 13. c4-c5 Uf3-e3 14. Նh4:h5 Ue3-d4: Ոչ-ոքի:

Նավակային վերջնախաղերում մեծ նշանակություն է ստանում թույլ փինվորների առկայությունը, որն արքայի և, հիմնականում, նավակի ակտիվության վրա է անդրադառնում:

Ահա՛ այդ առումով հետաքրքիր մի դիրք (դ.102, Մարշալ-Չիգորին, 1905թ.).

102



Ինչպես տեսնում ենք՝ սպիտակների դիրքում թույլ են a3 և d4 փինվորները, որոնք պաշտպանության կարիք են զգում: Ավելին՝ թվում է, թե սևերը կարող են 1. ... Նc3+ և 2. ... Ն:a3-ի միջոցով միանգամից փինվոր շահել: Սակայն 2. Ue4 և 3. Ud5-ից հետո d4-ի փինվորը թույլից կվերածվի ուժեղ անցունակի, և սպիտակները բոլոր հիմքերը կունենան պարտիան բարեհաջող ավարտելու համար:

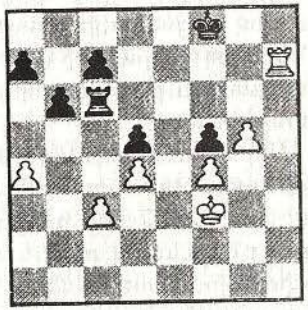
Այդ պատճառով սևերը մերժեցին զոհաբերությունը և խաղացին 1. ... Uf7-e6!՝ իրավացիորեն ընդունելով, որ փինվորը չի «փախչի», և նախապես պետք է արքայի դիրքն ուժեղացնել:

2. Նb2-b3 Ue6-d5 3. Նb3-d3 f6-f5 4. h2-h3 h7-h5 5. Ue3-e2 (սպիտակները ցուցգվանգում են՝ 5. h4 g6-ից հետո նույնպես փինվոր էին կորցնում) 5. ... Նc4:d4 6. Նd3-c3 Նd4-e4+ 7. Ue2-d2 h5-h4 8. Նc3-c7(հակագրոհի հուսահատ փորձ) 8. ... h4:g3 9. Նc7:g7 Նe4:f4 10. Նg7:g3 Ud5-e5 11. Ud2-e2 Նf4-c4 12. Նg3-g6 Նc4-a4 13. Նg6-g3 f5-f4

14. Նg3-b3 Նa4-c4 (իհարկե, կոպիտ սխալ կլիներ 14. ... Ue4-ը՝ 15. Նb4+-ի պատճառով, և վինվորային վերջնախաղը ոչոքի կավարտվեր) 15. Ue2-d1 Ue5-e4 16. h3-h4 f4-f3 17. Ud1-e1 Ue4-f4 18. h4-h5 Նc4-c1+ 19. Ue1-f2 Նc1-c2+ 20. Uf2-e1 Uf4-g3, և սևերը հաղթանակի հասան:

Արքաների դիրքի համեմատությունից տրված գնահատականը նույնպես կարող է վճռորոշ լինել՝ նավակային վերջնախաղը գնահատելիս: Այդ առումով ուշագրավ է հետևյալ դիրքը (դ.103, Կապաբլանկա-Տարտակովեր, 1924թ.).

103



Առաջին հայացքից՝ կողմերի հնարավորությունները գնահատելը բավականին դժվար է: Սպիտակները վինվոր են կորցնում, բայց սևերի արքան անհաջող դիրք է զբաղեցնում, և, եթե սպիտակները կարողանան իրենց արքային էլ գրոհին մասնակից դարձնել, ապա սևերի դիրքը կարող է օրհասական դառնալ:

Այդ նպատակով սպիտակները 1. Uf3-g3!! խաղացին: Հաջորդեց 1. ... Նc6:c3+ 2. Ug3-h4 Նc3-f3 3. g5-g6! Նf3:f4+ 4. Uh4-g5 Նf4-e4 5. Ug5-f6 Uf8-g8 6. Նh7-g7+ Ug8-h8 7. Նg7:c7 Նe4-e8 8. Uf6:f5 Նe8-e4 9. Uf5-f6 Նe4-f4+ 10. Uf6-e5 Նf4-g4 11. g6-g7+ Uh8-g8 12. Նc7:a7 Նg4-g1 13. Ue5:d5 Նg1-c1 14. Ud5-d6 Նc1-c2 15. d4-d5 Նc2-c1 16. Նa7-c7 Նc1-a1 17. Ud6-c6 Նa1:a4 18. d5-d6, և սևերն ընդունեցին իրենց պարտությունը:

Այս օրինակը մեկ անգամ ևս մեկ ապացուցեց, որ նավակային վերջնախաղերում ֆիգուրների ակտիվ դիրքը, ընդհանուր առմամբ, գերակշռում է նյութական այն վոհաբերությունները, որոնք դրանց ակտիվացման ճանապարհին են կատարվում:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՓՈԽԱՐԵՆ.

Մեկ անգամ ևս հանգիստ, առանց շտապելու վերլուծի՛ր դիտարկված օրինակները և փորձի՛ր ըմբռնելու ամենակարևորն այս վերջնախաղում:

Եթե քո խաղացած պարտիաներում նավակային վերջնախաղեր կան, ապա այս նյութը յուրացնելուց հետո մեկ անգամ ևս ինքնուրույն վերանայի՛ր դրանք: Դա քեզ մեծ օգուտ կբերի:

ՏԱՐԲԵՐ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԻ ՄԵՆԱՄԱՐՏԸ

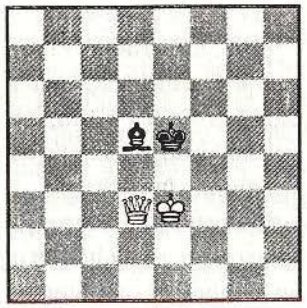
ԹԱԳՈՒՀԻՆ՝ ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԻ ԴԵՄ

Եթե վերջնախաղում թագուհին թեթև ֆիգուրի դեմ է մենամարտում, ապա ուժեղ կողմն առանց մեծ ջանքեր գործադրելու իրացնում է իր առավելությունը:

Փղի դեպքում նպատակահարմար է, որ նրա արքայի դեմ կպսակերպվող գրոհը փղին անհասանելի դաշտերով վարվի:

Պարզ է, որ հաղթանակը միայն խաղատախտակի եզրերում է ձեռք բերվում: Թույլ կողմի արքան եզրին մոտեցնելը նույնքան հեշտ է, որքան՝ միայնակ արքայի դեպքում: Եկ փորձենք՝ մեկ համար ելակետ դարձնելով դ.104-ի դիրքը.

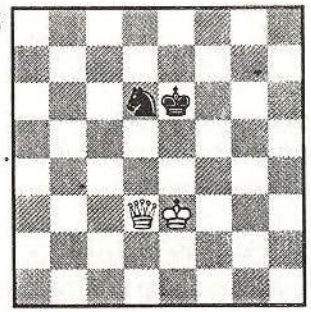
104



1. Թd3-b5 Ue5-d6 2. Ue3-d4 Փd5-e6 3. Թb5-b6+ Ud6-e7 4. Ud4-e5 Փe6-d7 5. Թb6-c7 Ue7-e8 6. Ue5-f6, և սպիտակները հաղթում են:

Ձին իր արքային ավելի հաջող է պաշտպանում, սակայն նա էլ, ինչպես փիղը, թագուհու առջև անզոր է գտնվում: Համոզվելու համար խաղարկենք դ.105-ի դիրքը.

105



1. Ue3-f4!. սպիտակ արքան ձիու նկատմամբ *անկրնագծային հանդիպակացություն* է կբաղեցնում, քանի որ այս դեպքում ձին շախերի միջոցով նրան անհանգստացնել չի կարող: Թույլ կողմի համար ձին արքայից հեռացնելը վտանգավոր է, քանի որ կարելի է այն կորցնել: Օրինակ՝ 1. ... Ձb7? 2. Թb3+, կամ 1. ... Ձc8? 2. Թf5+ (Թh3+):

Կաշկանդումից ևս պետք է խուսափել. 1. ... Ud7? 2. Ue5:

1. ... Ձd6-f7. սևերը ձգտում են, քանի հնարավոր է, արքան խաղատախտակի կենտրոնում երկար պահել, որտեղ մատ չի սպառնա:

2. Թd3-g6+ Ue6-e7 3. Uf4-f5 Ձf7-d6+ 4. Uf5-e5 Ձd6-f7+ 5. Ue5-d5! Ձf7-d8 6. Թg6-d6+ Ue7-e8 7. Թd6-c7 Ձd8-f7 8. Ud5-e6 Ձf7-d8+ (կամ 8. ... Ձg5+ 9. Uf6 Ձe4+ 10. Ug6՝ իր արքային մոտենալ ձին այլևս չի կարողանա ու կկործանվի) 9. Ue6-f6:

e7 դաշտից մատ է սպառնում:

Սներն ի վիճակի են ժամանակավորապես դրանից խուսափելու՝ միայն ձիու զոհաբերության միջոցով:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՓՈԽԱՐԵՆ.

Մի քանի անգամ վարժվելու նպատակով՝ կամայական դիրքերից խաղարկի՛ր նման վերջնախաղեր:

ԹԱԳՈՒՀԻՆ՝ ՆԱՎԱԿԻ ԴԵՄ

Սովորաբար թագուհին շահում է այս մենամարտը: Սակայն գոյություն ունեն որոշ դիրքեր, որոնցում թույլ կողմին հաջողվում է փրկվել: Ահա՛ դրանցից մեկը (դ.106).

106

Օգտագործելով արքայի ու թագուհու՝ միմյանց նկատմամբ գրված անհաջող դիրքը՝ սները հավերժական շախի միջոցով փրկում են խաղը.

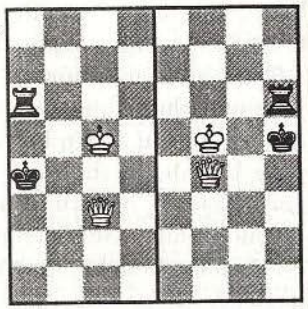
1. ... Նc7-b7+ 2. Ա:b5-c5 (2. Ա:c6?-ին՝ 2. ... Նb6+! 3. Ա:b6, պատ) 2. ... Նb7-c7+ 3. Ա:c5-b6 Նc7-b7+ 4. Ա:b6-a6 Նb7-a7+!:

Ահա՛ն իմաստը: Եթե սպիտակները նավակը վերցնեն, ապա պատ կստացվի: Չվերցնելու դեպքում սպիտակ արքային հավերժական շախից խուսափելը չի հաջողվի: Ոչ-ոքի:

Ընդհանրապես՝ այս վերջնախաղը խաղարկելիս պետք է զգույշ լինել:

Ահա՛ նս երկու բնորոշ դիրք, որտեղ թույլ կողմին, նավակի զոհաբերության միջոցով, հաջողվում է պատային իրավիճակ ստեղծել (դ.107 ա, բ).

107ա



բ

ա) 1. ... Նa6-c6+!:

բ) 1. ... Նh6-f6+!:

Այժմ տեսնենք, թե հաղթանակն ինչպե՞ս է ձեռք բերվում:

Ահա՛ հաղթանակի հասնելու մոտավոր ծրագիրը.

Թագուհին, արքայի աջակցությամբ, թույլ կողմի արքային ու նավակին ստիպում է խաղատախտակի անկյուններից որևէ մեկը նահանջելու: Այնուհետև ցուցցվանգի դիրք է ստեղծվում՝ դրանով իսկ ստիպելով նավակին արքայից հեռանալու: Ապա, շախերի միջոցով, ուժեղ կողմը կա՛մ նավակն է շահում, կա՛մ էլ՝ անպաշտպան մնացած արքային մատ հայտարարում:

Մկսենք ցուցցվանգային դիրքից (դ.108).

108

Սները հարկադրված են նավակը հեռացնելու, քանի որ 1. ... Ա:a6-ին կհաջորդի 2. Թc8՝ շահելով նավակը, իսկ 1. ... Նb8-ին՝ 2. Թa5X:

Տեսնենք, թե նավակն ո՛ւր կարող է հեռանալ: Ակնհայտ է, որ b ուղղաձիգով նա կարող է b4, b3, b2 կամ b1 տեղափոխվել, իսկ 7-րդ հորիզոնականով՝ f7, g7 կամ h7:

1. ... Նb4-ին սպիտակները կպատասխանեն 2. Թe7+, իսկ 1. ... Նb2-ին կամ 1. ... Նg7-ին՝ 2. Թd4+՝ միանգամից շահելով նավակը: Այդ պատճառով՝ ուշադրության են արժանի միայն 1. ... Նb3, 1. ... Նf7, 1. ... Նb1 և 1. ... Նh7 շարունակությունները:

Բոլոր դեպքերում էլ սպիտակներին հաջողվում է նավակը շահերի միջոցով շահել.

ա) 1. ... Նb7-b3 2. Թd8-d4+ Ա:a7-b8 (2. ... Ա:a6? (Ա:a8?)՝ 3. Թa4+) 3. Թd4-f4+ Ա:b8-a8 (Ա:a7) (3. ... Ա:c8?՝ 4. Թc7 (f8)X) 4. Թf4-a4+

բ) 1. ... Նb7-f7 2. Թd8-d4+ Ա:a7-a8 (2. ... Ա:b8՝ 3. Թb2+) 3. Թd4-a1+ Ա:a8-b8 (3. ... Նa7?՝ 4.Թh8X) 4. Թa1-b2+ Ա:b8-a8 (4. ... Ա:c8՝ 5. Թh8+) 5. Թb2-a2+

գ) 1. ... Նb7-b1 2. Թd8-d4+ Ա:a7-a8 (Ա:b8) 3. Թd4-h8+ Ա:a8-a7 (3. ... Նb8?՝ 4. Թa1X) 4. Թh8-h7+:

դ) 1. ... Նb7-h7 2. Թd8-d4+ Ա:a7-b8 (2. ...: Ա:a8՝ 3. Թa1+) 3. Թd4-e5+ .Ա:b8-a7 (Ա:a8) 4. Թe5-a1+ Ա:a7-b8 5. Թa1-b1+:

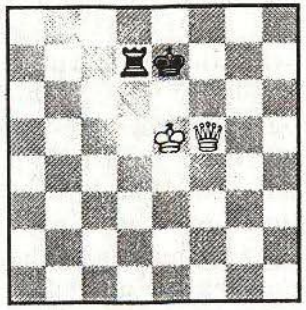
Մենք համոզվեցինք, որ նավակը ուր էլ որ գնա, միևնույն է՝ թագուհու «ծանր ձեռքը» հասնում է նրան:

Եթե սկզբնական դիրքում քայլն սպիտակներինն է, ապա նրանք հետագա ճնշմանը պետք է վերջ տան: Բավական է քայլը սներին փոխանցել, և ամեն ինչ կավարտվի:

Այսպես՝ 1. Թd8-d4+ Ա:a7-a8 2. Թd4-h8+ Ա:a8-a7 3. Թh8-d8!: Խնդիրը լուծված է՝ սները ցուցցվանգում են:

Հիմա տեսնենք, թե ուժեղ կողմը վանելու գործողությունն ինչպե՞ս է կազմակերպում:

109



Դ.109-ում արքան ու թագուհին թույլ կողմի ուժերին արդեն

բավականին մոտեցել են: Այժմ սպիտակների խնդիրը մրցակցի ուժերը միմյանցից անջատելն է կամ նրանց արքային անկյուններից որևէ մեկը վանելը:

1. Թf5-f6+ Սe7-e8 2. Թf6-h8+:

Հիշո՞ւմ ես՝ եթե 2. Սe6?, ապա 2. ... Նd6+!:

2. ... Սe8-f7 3. Թh8-c8 Սf7-e7:

Եթե սևերը փորձեին նավակն արքայից հեռացնել, ապա անմիջապես կպարտվեին: Օրինակ.

3. ... Նd3 4. Թc4+, կամ 3. ... Նd2 4. Թb7+ Սe8 (4. ... Սf8՝ 5. Թb4+) 5. Թb5+ Սf7 (5. ... Սd8՝ 6. Թa5+) 6. Թc4+ Սe8 (6. ... Սg6՝ 7. Թg4+ Սh7 8. Թh5+) 7. Սe6! (ուշադրություն դարձրո՛ւ, որ մինչ այս քայլը թագուհին հարվածի տակ էր վերցրել e2 դաշտը, որտեղից նավակը շախ էր սպառնում) 7. ... Սd8 (7. ... Նd8՝ 8. Թc7) 8. Թb5 Սc8 9. Թc5+

3. ... Նd1 4. Թc4+ Սe7 (4. ... Սf8՝ 5. Թb4+) 5. Թb4+ Սd8 6. Սe6! Սc7 7. Թc4+ Սd8 8. Թc3, և սպիտակները նորից կշահեին նավակը

3. ... Նa7 4. Թc4+ Սg7 (4. ... Սe8՝ 5. Թg8+) 5. Սe6, և այլն

3. ... Նe7+ 4. Սf5 Սg7 (կամ 4. ... Նe8՝ 5. Թc4+ Սe7 6. Թc7, և 7. Սf6) 5. Թd8 Նf7+ 6. Սg5 Սh7 7. Թd4 Նg7+ 8. Սf6 Սg8 9. Թd8+ Սh7 10. Թe8, և մեր առջև դ.108-ի դիրքն է, միայն թե՝ խաղատախտակի աջ կողմում:

Այժմ վերադառնանք երրորդ քայլից հետո ստացված դիրքի վերլուծությանը.

4. Թc8-g8 Նd7-c7:

Նավակի ուղղաձիգով հեռանալը նորից կարագացներ սևերի վախճանը: Օրինակ՝ 4. ... Նd3՝ 5. Թh7+, 4. ... Նd2՝ 5. Թg5+, 4. ... Նd1՝ 5. Թg5+ Սf8 6. Թf4+ Սe7 7. Թh4+ Սf8 8. Սe6!, և սևերը կա՛մ նավակը կկորցնեին, կա՛մ էլ՝ մատ կստանային:

5. Թg8-g7+ Սe7-d8 6. Թg7-f8+ Սd8-d7 7. Սe5-d5 Նc7-b7:

Սևերը կրկին ստիպված են նավակը հորիզոնականով հեռացնելու, քանի որ 7. ... Նc3-ին կհաջորդեր 8. Թg7+, իսկ 7. ... Նc2-ին՝ 8. Թf5+: Սևերին չէր փրկի նաև 7. ... Նc1-ը՝ 8. Թf5+ Սe8 9. Թh5+ Սd7 10. Թg4+ Սe8 11. Սd6!:

8. Թf8-f7+ Սd7-c8 9. Թf7-e8+ Սc8-c7 10. Սd5-c5 Նb7-a7:

Կարծում եմ՝ արդեն հեշտությամբ կգտնես հաղթանակի ուղին, եթե նավակը փորձի b ուղղաձիգով նահանջել:

11. Թe8-e7+ Սc8-b8 12. Թe7-d8+ Սb8-b7 13. Սc5-b5 Նa7-a8 14. Թd8-d7+ Սb7-b8 15. Սb5-b6, և մատից խուսափելն անհնար է:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՓՈԽԱՐԵՆ.

Փորձի՛ր այսպիսի վերջնախաղեր խաղարկել: Որպես ելակետ՝ կարող ես կամայական դիրքեր ընտրել:

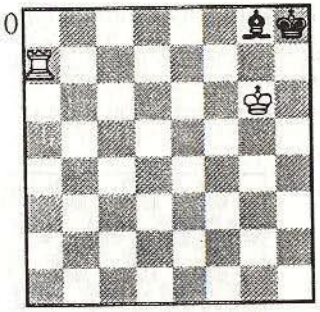
ՆԱՎԱԿԸ՝ ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԻ ԴԵՄ

Ընդհանուր առմամբ՝ այս վերջնախաղերի հավանական ելքը ոչ-ոքին է: Սակայն թույլ կողմը ճշգրիտ պետք է պաշտպանվի: Ասենք, որ դրա համար մեծ ջանքեր սովորաբար չեն էլ պահանջվում:

ՆԱՎԱԿԸ՝ ՓՂԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում թույլ կողմն արքայով խաղատախտակի եզրը նահանջելուց բոլորովին չպետք է վախենա, քանի որ նույնիսկ անկյուններում կարելի է ոչ-ոքի հասնել: Կարևոր է հիշել միայն, որ անհրաժեշտ է արքան այն անկյունը տեղափոխել, որն սննատչելի է փղին:

110



Այսպես՝ դ.110-ում սև արքան «անվտանգ» անկյունում է գտնվում:

Ի՛նքդ հեշտությամբ կարող ես համոզվել, որ սպիտակների գործադրելիք բոլոր ճիգերը միայն պատային դիրքի կհանգեցնեն:

111

Սակայն, սխալ պաշտպանության դեպքում (դ.111), ուժեղ կողմը հաղթանակի է հասնում: Սև արքան վտանգավոր անկյունն է գրաղեցրել, և դրանից հեշտությամբ օգտվում են սպիտակները.

1. ... Փd4-g1!:

Հարկավոր է թաքցնել փիղը. չէ՞ որ սպառնում էր 1. Նd7 Փb6 2. Նb7 Փc5 3. Նb8+ Փf8 4. Նa8, և մատ՝ հաջորդ քայլով:

2. Նf7-f1 Փg1-h2 3. Նf1-h1 Փh2-g3 4. Նh1-g1 Փg3-h2 5. Նg1-g2!:

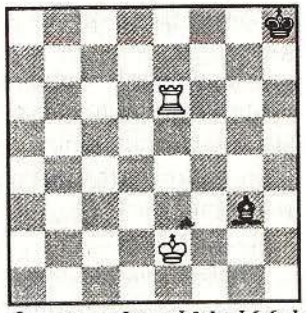
Չնայած մրցակցի համառ պաշտպանությանը՝ սպիտակներին հաջողվում է փիղը թաքստոցից «դուրս քաշել»: Մնացածը պարզ է...

5. ... Փh2-e5 6. Նg2-e2 Փe5-d6 7. Նe2-e8+, և մատ երկու քայլից:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ.

Դ.112-ում սպիտակները, օգտվելով նրանից, որ սևերի ուժերն անհաջող դիրքեր են գրավում, հաղթում են: Ինչպե՞ս:

112



Քայլն սպիտակներինն է

ՆԱՎԱԿԸ՝ ՁԻՈՒ ԴԵՄ

Նավակը՝ ձիու դեմ մենամարտելիս, նույնպես հաջողության չի հասնում: Սակայն այս դեպքում թույլ կողմից հստակ պաշտպանություն է պահանջվում: Եկ ուսումնասիրենք հետևյալ օրինակը (դ.113).

113

Սպիտակների 1. Uf5-f6 քայլին սևերը միայն մեկ պատասխան ունեն՝ 1. ... Ձf8-h7+:

Եթե 1. ... Uh8?, ապա կհաջորդեր 2. Նe8 Ug8 3. Նd8, և սևերը, հայտնվելով ցուգցվանգում, կկորցնեին ձին:

2. Uf6-g6 Ձh7-f8+ 3. Ug6-h6 Ug8-h8 4. Նe7-f7 Uh8-g8!:

Չէր կարելի 4. ... Ձe6?՝ 5. Նf6-ի պատճառով:

5. Նf7-g7+ Ug8-h8 6. Նg7-g1:

Թվում է, թե սպիտակներն իրենց նպատակին են հասել: Սակայն պաշտպանական միջոցներ, այնուամենայնիվ, հայթայթվում են:

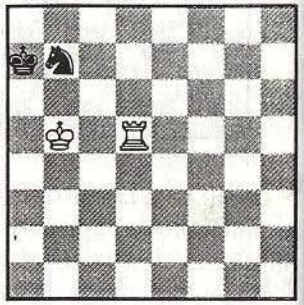
6. ... Ձf8-d7!:

Պարտության էր հանգեցնում ինչպես 6. ... Ձh7-ը, որին կհաջորդեր 7. Ug6 Ug8 (կամ 7. ... Ձf8+՝ 8. Uf7 Ձh7 9. Նg8X) 8. Նg2 Ձf8+ 9. Uf6+, և 10. Uf7, այնպես էլ՝ 6. ... Ձe6-ը՝ 7. Ug6 Ձf8+ 8. Uf7:

Իսկ այժմ 7. Uh6-g6 քայլն սպիտակներին ոչինչ չի խոստանում՝ 7. ... Uh8-g8-ի պատճառով:

Այսպիսով՝ *նավակը՝ ձիու դեմ* վերջնախաղում թույլ կողմի արքայի նահանջը եզրագիծ վտանգավոր չէ: Սակայն գոյություն ունեն դիրքեր, որտեղ արքայի և ձիու՝ միմյանց նկատմամբ անհաջող դասավորությունը պարտության պատճառ է դառնում:

114



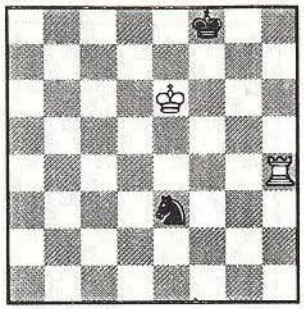
Դ.114-ի դիրքը հայտնի էր դեռևս 9-րդ դարում.

1. Նd5-d7 Ua7-b8 2. Ub5-b6 Ub8-a8 3. Նd7-h7 Ձb7-d8 4. Նh7-h8-ից հետո սպիտակները շահում են ձին: Այստեղից կարելի է եզրակացնել.

Ձին անկյունում իրեն լավ չի զգում:

Հաղթանակի հասնել կարելի է նաև, երբ թույլ կողմի ուժերը միմյանցից կտրված են: Այդ դեպքում հաջողվում է կա՛մ շահերի միջոցով շահել ձին, կա՛մ էլ՝ անպաշտպան մնացած, անօգնական արքային մատ հայտարարել:

115



Դ.115-ում սևերի ձին կտրված է իր արքայից: Սպիտակների խնդիրն է՝ կանխել դրանց միավորումը և ձին որսալ:

Սպիտակները, իսկ դրանցով Վ.Մտեյնիցն էր խաղում, այսպես վճռեցին այդ խնդիրը.

1. Նh4-e4 Ձe3-d1 (եթե 1. ... Ձg2, ապա 2. Uf6!, 3. Ug5, և 4. Նe2, կամ 1. ... Ձc2՝ 2. Ud5 Ձa3 3. Uc5 Ձb1 4. Ub4 Ձd2 5. Նf4+ Ue7 6. Uc3 Ձb1+ 7. Ub2 Ձd2 8. Uc2, և երկու դեպքում էլ սևերը կորցնում են ձին) 2. Նe4-f4+ Uf8-g7 3. Նf4-f3:

Ձին վերջապես թակարդն ընկավ: Այժմ կարելի է որսն սկսել.

3. ... Ug7-g6 (եթե 3. ... Ձb2, ապա 4. Ud5 Ug6 5. Ud4 Ug5 6. Նf1! Ug4 7. Նb1 Ձa4 8. Նb4, և այլն) 4. Ue6-e5 Ug6-g5 5. Ue5-d4 Ug5-g4 6. Նf3-f1 Ձd1-b2 7. Նf1-b1 Ձb2-a4 8. Նb1-b4, և որսն ավարտված է:

ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԸ ՎԵՐՋՆԱԽԱՂՈՒՄ

ՄԱՏ՝ ՓՂՈՎ ԵՎ ՁԻՈՎ

Հիշո՞ւմ ես՝ խոստացել էի այս մասին պատմել:

Ուրեմն...

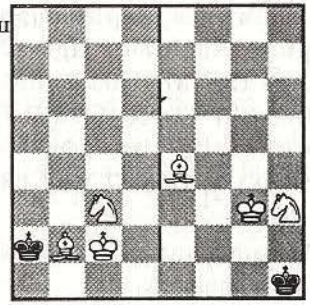
Միայնակ արքային փղով և ձիով մատ հայտարարելու համար մոտ 35 քայլ է պահանջվում: Քանի որ այս վերջնախաղը կարելի է խաղարկել ոչ ավելի, քան՝ 50 քայլ (*50 քայլի օրենքը*), ապա ուժեղ կողմից բավական ճշգրիտ խաղ է պահանջվում:

Հաղթանակի ճանապարհը կարելի է երեք փուլի բաժանել.

Նախ՝ պետք է թույլ կողմի արքային ստիպել, որ նա խաղատախտակի եզրագծերից որևէ մեկը տեղափոխվի: Այնուհետև՝ հարկավոր է նրան այն անկյունը վանել, որը փղին է մատչելի, և այնտեղ էլ մատ հայտարարել:

Սկսենք վերջից.

116ա բ



Դ.116-ի ա-ում և բ-ում պատկերված են բնորոշ մատային այն դիրքերը, որոնց պետք է ձգտի ուժեղ կողմը՝ միայնակ արքային անկյունը վանելուց հետո:

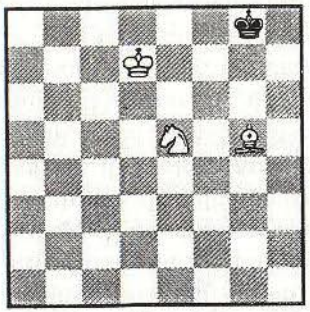
Հիմա տեսնենք, թե նման դիրքի ինչպե՞ս կարելի է հասնել:

Դ.117-ում սև արքան այն անկյունում է գտնվում, որտեղ մատը հնարավոր է:

Ուշադրություն դարձրո՛ւ սպիտակ ֆիգուրների համագործակցությանը: Ձին հակառակոր-

դի արքայից սպիտակ f7 և g6 դաշտերն է խլում, փիղը՝ f6 և h6 սև դաշտերը, իսկ արքան՝ e8 դաշտը:

117



Այս դիրքում կարելի է մատային արդյունքի հասնել ոչ ուշ, քան՝ ինը քայլի ընթացքում: Օրինակ՝ 1. Ud7-c7 Ug8-g7 2. Ue7-e8 Ug7-h7 (կամ 2. ... Ug8 3. Φh6 Uh7 4. Φf8 Ug8 (Uh8) 5. Ձg4 Uh7 6. Uf7 Uh8 7. Φg7+ Uh7 8. Ձf6X) 3. Ue8-f7 Uh7-h8 4. Φg5-h6:

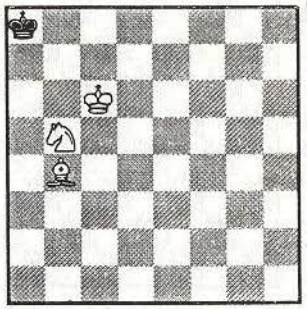
Արքայի տեղն անկյունում է՛լ ավելի նեղացավ:

4. ... Uh8-h7 5. Φh6-f8 Uh7-h8 6. Ձe5-g4 Uh8-h7 7. Ձg4-f6+ Uh7-h8 8. Φf8-g7X:

Թույլ կողմի արքան, նահանջելով խաղատախտակի եզրը, աշխատում է անվտանգ անկյունն ընկնել: Այդ պատճառով անհրաժեշտ է իմանալ, թե ինչպե՛ս նրան մեկ անկյունից մյուսը վանել:

Դ.118-ում, որի դիրքը բնորոշ է այս վերջնախաղին, սպիտակների խնդիրն է՝ սև արքային վանել փղին մատչելի a1 կամ h8 դաշտերից մեկը.

118



1. Ձb5-c7+ Ua8-b8 2. Φb4-c5 Ub8-c8 3. Φc5-a7 Uc8-d8 4. Ձc7-d5 Ud8-e8!:

Պաշտպանության ամենաճիշտ եղանակն է: Սևերը ձգտում են արքան h1 դաշտը հասցնելու: Եթե 4. ... Uc8, ապա 5. Ձe7+ Ud8 6. Ud6 Ue8 7. Φe3 Uf7 (նույն վախճանին էր հանգեցնում և 7. ... Ud8-ը, որին կհաջորդեր 8. Φg5 Ue8 9. Ձg6 Uf7 10. Ձe5+) 8. Φg5 Ud8 9. Ձg6 Uf7 10. Ձe5+ Ue8 11. Uc7 Uf8 12. Ud7 Ug8, և սպիտակները մատ կհայտարարեին՝ մեկ արդեն հայտնի եղանակով:

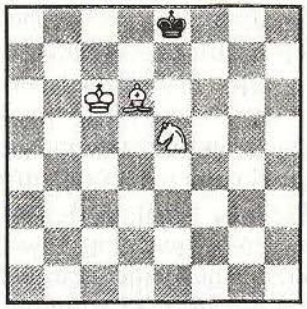
5. Uc6-d6 Ue8-f7 6. Ձd5-e7! Uf7-g7 7. Φa7-e3 (այս պատասխանը կհաջորդեր և 6. ... Uf6-ին) 7. ... Ug7-f6 8. Φe3-h6 Uf6-f7 9. Φh6-g5 Uf7-e8 10. Ձe7-g6 Ue8-f7 11. Ձg6-e5+:

Ճշգրիտ խաղով սպիտակները հասան մի դիրքի, որտեղ մատն ստացվում է ոչ ուշ, քան՝ ինը քայլի ընթացքում:

Մեկ անկյունից մյուսն արքայի տեղափոխման այս ձևը դեռևս 1777թ. Ֆիլիդորն է առաջարկել:

Ուշադրության է արժանի նաև հետևյալ դիրքը (դ.119), որտեղ սև արքան «ըմբոստանում» է՝ չցանկանալով h8 դաշտը գնալ.

119



1. ... Ue8-d8 2. Ձe5-c4 Ud8-e8 3. Uc6-d5!:

Սպիտակները սև արքայի «բաց ծով» դուրս գալուց չպետք է վախենան: Միևնույն է՝ նա չի հասցնի h1 դաշտն ընկնել:

3. ... Ue8-f7 4. Ud5-e5 Uf7-g6 5. Φd6-e7!:

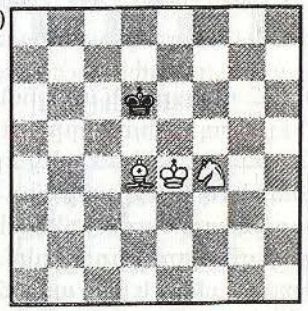
Մև արքայի ճանապարհը փակվեց:

5. ... Ug6-h5 6. Ue5-f5 Uh5-h6 7. Uf5-g4 Uh6-g6 8. Ձc4-e5+ Ug6-h6 9. Φe7-f8+ Uh6-h7 10. Ug4-g5:

Մնացածը պարզ է: Փորձի համար ի՞նքդ մատ հայտարարի՛ր:

Հիմա արքային եզրագիծ վանենք:

120



Դ.120-ում սպիտակները համախմբել են իրենց ուժերը: Կարող ենք սկսել.

1. Φd4-c3 Ud6-c6 2. Ue4-e5 Uc6-c7 3. Uc5-d5 Uc7-b7 4. Ud5-d6 Ub7-c8 5. Ud6-c6 Uc8-d8 6. Ձf4-d5 Ud8-c8:

Եթե 6. ... Ue8, ապա 7. Φg5! Uf7 8. Ձf4!, և սև արքան անկյունից դուրս չէր պրծնի:

7. Φe3-f4 Uc8-d8 8. Φf4-c7+ Ud8-e8 (8. ... Uc8?՝ 9. Ձb6X) 9. Uc6-d6! Ue8-f7 10. Φc7-d8!:

Վերջին երկու քայլով սպիտակները թույլ կողմի արքային որոշ ապատություն շնորհեցին, բայց նա անկյունից այլևս դուրս չի գա:

10. ... Uf7-g6 11. Ud6-e6 Ug6-h5 12. Ue6-f5: Մնացածը պարզ է:

Եթե սև արքան դեպի a1 դաշտն ուղղություն վերցներ, ապա սպիտակները հենց այդ դաշտում նրա հարցը «կլուծեին»: Օրինակ՝ 2. ... Uc6-b5 3. Ue5-d5 Ub5-b4 4. Φe3-f2 Ub4-a4 (կամ 4. ... Uc3 5. Φe1+՝ փակելով արքայի ճանապարհը, իսկ եթե 4. ... Ub5, ապա 5. Ձd3 Ua6 6. Uc6 Ua5 7. Φb6+ Ua4 8. Uc5 Ub3 9. Φa5 Uc2 10. Uc4 Ud1 11. Ձf4, և արքան սենվտանգ անկյունը հեռանալու հնարավորությունից կզրկվեր) 5. Ud5-c5 Ua4-a5 (կամ 5. ... Ub3՝ 6. Φe1 Uc2 7. Uc4) 6. Ձf4-d5 Ua5-a6 7. Uc5-c6 Ua6-a5 8. Φf2-b6+ Ua5-a4 9. Uc6-c5 Ua4-b3 10. Φb6-a5 Ub3-c2 11. Uc5-c4 Uc2-d1 12. Ձd5-f4, և արքայի ճանապարհը կրկին փակվեց:

Երևի նկատեցիր, որ վանման գործողությանը հիմնականում արքան ու փիղն էին մասնակցում: Իսկ ձին միայն որոշ դեպքերում էր միջամտում, այն էլ՝ երբ միայնակ արքայի հնարա-

վոր փախուստի դաշտերը ծածկելու անհրաժեշտություն էր առաջանում:

ԱՐՔԱՆ, ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԸ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԴԵՄ

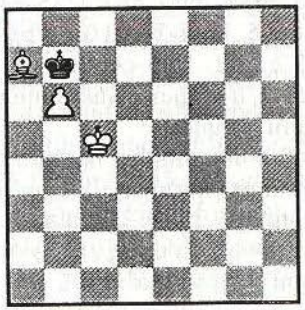
Ինչպես գիտես՝ արքան և թեթև ֆիգուրը հակառակորդի միայնակ արքային մատ հայտարարել չեն կարող: Այդ պատճառով՝ նման վերջնախաղերում հաղթանակի հասնելու հույսը *զինվորի փոխարկման* հետ է կապվում: Սովորաբար, դա լուծվող խնդիր է: Սակայն գոյություն ունեն որոշ դիրքեր, որտեղ հաղթանակ տանելն ընդհանրապես հնարավոր չէ: Ահա՛ այդպիսի դիրքերի մասին կուզենայի քեզ պատմել:

ԱՐՔԱՆ, ՓԻՂԸ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում ուժեղ կողմը միայն երկու դեպքում հաղթանակի հասնել չի կարող.

Ա. *Երբ թույլ կողմի արքան զինվորի առջևի դաշտն է զբաղեցնում, իսկ ուժեղ կողմին նրան այդ դաշտից վտարելը ոչ մի կերպ չի հաջողվում:*

121



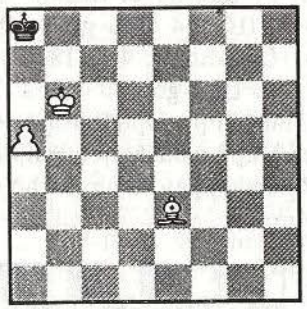
Ահա՛ մի օրինակ (Դ.Պոնցիանի, 1782թ.), որտեղ սևերի արքան անկյունից հեռացնելը չի հաջողվում (դ.121).

Փիղը խաղին չի մասնակցում, իսկ սպիտակ արքան միայնակ լուծել այդ խնդիրը չի կարող: Նրա գործադրած բոլոր ջանքերը միայն պատային արդյունքի են հանգեցնում: Այսպես՝ 1. Uc5-d6 Ub7-a8 2. Ud6-c6 (կամ 2. Ud7 Ub7 3. Ud8 Ua8 4. Uc8), պատ:

Փղի վոհաբերությունը նույնպես հաջողությամբ չի պսակվում: Դրանում կարող ես ի՛նքդ համոզվել:

Այսպիսով՝ փղի անհաջող դիրքն սպիտակներին հաղթելու հնարավորությունից զրկեց:

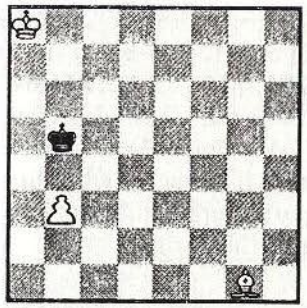
122



Դ.122-ում արքան անկյունից վանելու բոլոր փորձերը նույնպես ապարդյուն են անցնում: Այստեղ ևս փիղն իր արքային օգնել չի կարողանում: Փիղն անկարող է զինվորի փոխարկման դաշտը գրոհել, և այդ պատճառով՝ հաղթանակի հասնելու բոլոր փորձերը միայն պատային դիրքի են հանգեցնում: Եթե փիղն սպիտակադաշտ լիներ (սանկ՝ d3-ում գտնվեր), ապա սպիտակներն առանց դժվարության կկարողանային այս խնդիրը լուծել: Օրինակ՝ 1. Фd3-e4+ Ua8-b8, և սև արքան այլևս երբեք անկյունը չի վերադառնա: Սպիտակներին միայն կմնա զինվորն անարգել առաջ մղել: Այսպիսով՝ *եզրային* զինվորի դեպքում, երբ փղի «գույնը» զինվորի փոխարկման դաշտի գույնին չի համապատասխանում, իսկ թույլ կողմի արքան հասցնում է հասնել այդ դաշտում, ապա միշտ ոչ-ոքի է ստացվում:

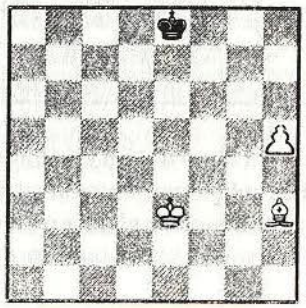
Բ. *Երբ հաջողվում է շահել զինվորը:*

123



Դ.123-ում սևերը շահում են զինվորը, քանի որ ո՛չ սպիտակ արքան, ո՛չ էլ՝ փիղը նրան պաշտպանել չեն հասցնում:

124



Երբեմն հաղթելու համար շատ հատակ խաղ է պահանջվում, և հաղթանակը միայն քայլերի միջոցով է ձեռք բերվում: Այդ առումով հետաքրքիր է Ա.Տրոիցկու (1896թ.) հետևյալ էտյուդը (դ.124):

Սպիտակների խնդիրն է՝ ան արքային թույլ տալ h8 դաշտը հասնելու.

1. Фh3-e6 Ue8-e7 2. h5-h6! Ue7-f6 3. Фe6-f5!! Uf6-f7 4. Фf5-h7! Uf7-f6 5. Ue3-f4 Uf6-f7 6. Uf4-g5 Uf7-f8 7. Ug5-f6 Uf8-e8 8. Фh7-g8, և սպիտակները հաղթում են:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Դ.125-ում սպիտակները հաղթանակ են տանում: Ինչպե՞ս:*

125

Քայլն սպիտակներինն է

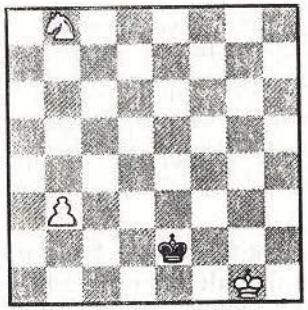
ԱՐՔԱՆ, ՁԻՆ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԱՐՔԱՅԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում հաղթանակի հասնելը միայն երեք դեպքում չի հաջողվում.

Ա. *Երբ միայնակ արքային հաջողվում է զինվորը շահել:*

Դ.126-ում սևերին դա հաջողվում է:

126

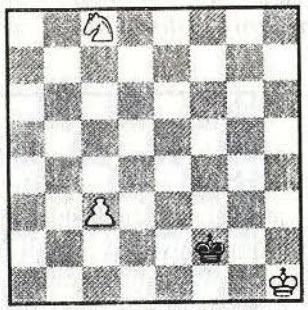


Քայլը սևերինն է

Օրինակ՝ 1 ... Սc2-d3 2. Զb8-c6 Սd3-c3 3. Զc6-a5 Սc3-b4, ոչ-ոքի:

Սակայն, եթե դ.126-ի դիրքը մեկ ողղաձիգով աջ տեղափոխենք, ապա սպիտակներին կհաջողվի խաղը շահել (դ.127).

127



Քայլը սևերինն է

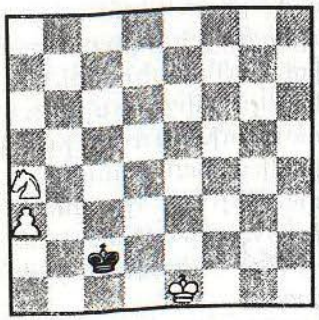
Սպիտակները պետք է վինվորը ձիով պաշտպանեն, սակայն՝ ամենահեռավոր դաշտից: Եվ երբ սև արքան մոտենա ու ձին վերցնի, վինվորն այդ պահին արդեն պետք է սեփական արքայով պաշտպանված լինի:

Փորձենք իրագործել այս ծրագիրը.

1 ... Սf2-e3 2. Զc8-b6 Սe3-d3 3. Զb6-a4! Սd3-c4 4. Սh1-g2 Սc4-b3 5. Սg2-f3 Սb3:a4 6. Սf3-e4! (հեռավոր հանդիպակայություն). և սպիտակները հաղթում են:

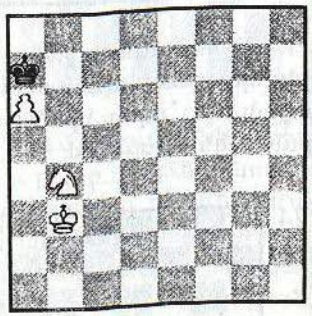
Եթե ուժեղ կողմի արքան հեռու է գտնվում, ապա ձին պետք է վինվորը *թիկու նքից* պաշտպանի (դ.128).

128



Հաղթանակ է ապահովում միայն 1. Զa4-b2!-ը (սխալ է 1. Զb6?-ը՝ 1 ...Սb3 2. a4 Սb4 3. Սd2 Սa5, կամ 1. Զc5?-ը՝ 1 ... Սc3 2. Սe2 Սc4 3. Զ~ Սb3) 1. ... Սc2-b3 2. a3-a4. ապա, մոտեցնելով արքան, սպիտակները հեշտությամբ կհաղթեն:

129



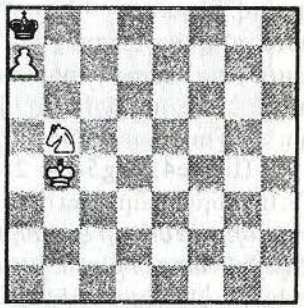
Դ.129-ում ձին վինվորը թիկունքից է պաշտպանում, և սպիտակները, մոտեցնելով արքան, հաղթանակի են հասնում.

1. Սb3-c4 Սa7-b6 2. Սc4-d5 Սb6-a7 3. Սd5-c6 Սa7-a8 4. Սc6-b6, և այլն:

Բ. *Երբ եզրային վինվորը նախավերջին հորիզոնականում է, թույլ կողմի արքային հաջողվում է փոխարկման դաշտում հաստատվել, իսկ այնտեղից նրան դուրս մղելը ոչ մի կերպ չի ստացվում:*

Այսպես՝ եթե դ.129-ի դիրքը մեկ հորիզոնականով վեր տեղաշարժենք, ապա սպիտակներն այլևս հաղթել չեն կարողանա, քանի որ արքան անկյունից հեռացնելու բոլոր ջանքերը միայն պատային արդյունքի կհանգեցնեն (դ.130).

130

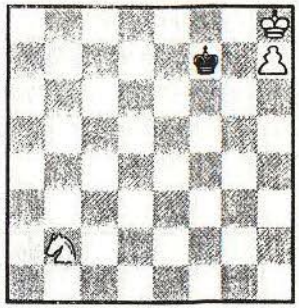


1. Սb4-c5 Սa8-b7 2. Սc5-d5 Սb7-a8 3. Սd5-c6, պատ:

Սա էլ մտածել է տալիս, որ այս վերջնախաղում ոչ միշտ է նպատակահարմար՝ *եզրային* վինվորը նախավերջին հորիզոնական հասցնել:

Գ. *Երբ նախավերջին հորիզոնականում գտնվող եզրային վինվորի առջևում այս անգամ էլ սեփական արքան է գտնվում, և թույլ կողմի արքային հաջողվում է իր ախոյանին բաց չթողնել այնտեղից:*

131



Դ.131-ում հաղթանակի հասնելու համար սպիտակներին անհրաժեշտ է h8-ից արքան դուրս հանել: Եթե քայլի հերթն սպիտակներինն է, ապա դա հնարավոր է. 1. Զb2-d3 Սf7-f8 2. Զd3-e5, և սև արքան ստիպված է իր ախոյանին ապատ արձակելու:

Սևերի քայլի դեպքում սպիտակներին f7 դաշտի հսկողությունը չի հաջողվում, և խաղը խաղաղ վախճան է ունենում:

Հաղթանակի համար սպիտակները պետք է քայլի հերթը սևերին փոխանցեն: Սակայն դա չի ստացվում: Այստեղ մենք հանդիպում ենք ձիու ևս մի բացառիկ հատկությանը, որը միայն ա՛յս խաղաքարին է հատուկ.

Միայնակ ձին քայլ շահել չի կարող:

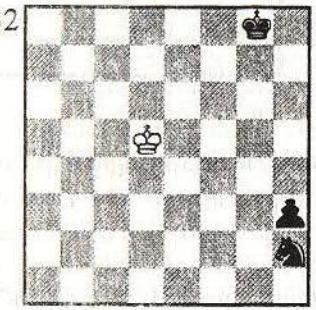
Նոմոն վերջնախաղեր խաղարկելու համար օգտակար է հիշել հետևյալ կանոնը.

Թույլ կողմը ոչ-ոքի է հասնում, եթե, իր քայլի դեպքում, կարողանում է արքան այդ պահին ձիու գրաված դաշտին համապատասխան գույնի դաշտում տեղադրել:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Դ.132-ում Վ.Չեխովերի (1952թ.) էտյուդն է: Սպիտակներին հաջողվում է փրկել խաղը: Ինչպե՞ս:

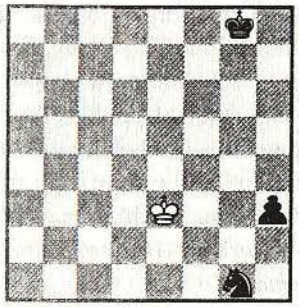
132



Քայլն սպիտակներինն է

2. Դ.133-ում քայլը նույնպես սպիտակներինն է, սակայն սևերին հաջողվում է հաղթանակ տոնել: Ինչպե՞ս:

133



ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԸ՝ ԶԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

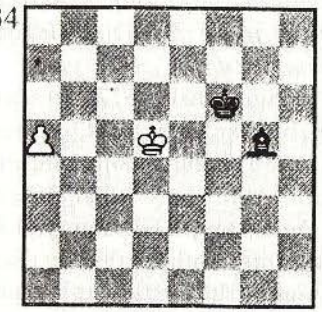
ՓԻՂԸ՝ ԶԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

Փղի մենամարտը զինվորի դեմ առվորաբար խաղաղ վախճան է ունենում:

Զինվոր ունեցող կողմին միայն երկու բացառիկ դեպքում է հաջողվում հաղթանակի հասնել.

Ա. *Երբ արքաները ինչ-որ ձևով խանգարում են փղի գործողություններին:*

134

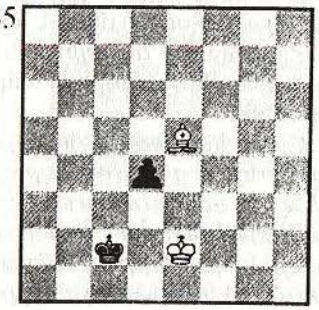


Դ.134-ում սևերը, 1 ... Փe3 խաղալով, հեշտությամբ զինվորի առաջընթացը կկասեցնեին: Սակայն քայլի հերթն սպիտակներինն է, և նրանց հաջողվում է կանխել այդ խուսանավումը.

1. Սd5-e4! Փg5-h4 2. Սe4-f3, և սևերը պարտվում են:

Բ. *Երբ զինվորը կարողանում է փղի հնարավոր գրոհի դաշտով անցնել՝ նախքան փիղը նրան այդ հնարավորությունից կզրկեր:*

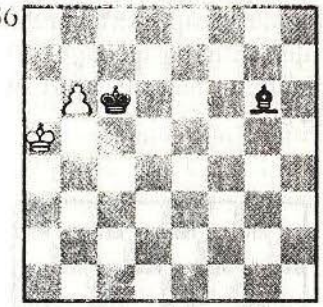
135



Դ.135-ում սևերը հաղթանակի են հասնում՝ շարունակելով 1 ... d4-d3+ 2. Սc3-d2, և թագուհու հայտնվելն անխուսափելի է:

Ինչպես արդեն ասացինք՝ այս վերջնախաղերում ոչ-ոքին բավականին հեշտությամբ է ձեռք բերվում: Միայն արդյունքում բացառիկ դեպքերում է, որ պաշտպանվող կողմից ճշգրիտ հաջվարկ է պահանջվում:

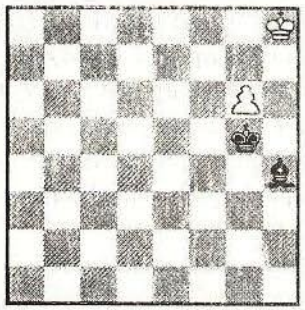
136



Ա.Թլինգի և Բ.Հարվիցի (1853թ.) էտյուդում (դ.136) սպիտակների 1. Սa5-a6 քայլին սևերը, խաղը ոչ-ոքի արդյունքով ավարտելու համար, պետք է միայն 1 ... Փg6-e4! պատասխանեն, և 2. b6-b7-ին՝ 2 ... Սc6-e7: Ցանկացած այլ շարունակություն սևերին պարտության է դատապարտում: Դրանում ի՞նքդ համոզվի՛ր:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Փորձի՛ր լուծել դ.137-ում պատկերված՝ Ջ.Մեյքրոֆթի (1975թ.) էտյուդը, որտեղ սպիտակները հաղթանակի են հասնում.*

137



Քայլն սպիտակներինն է

ՉԻՆ՝ ԶԻՆՎՈՐԻ ԴԵՄ

Չին՝ զինվորի դեմ մենամարտում, ավելի մեծ դժվարություններ է հանդիպում, քան՝ *փիղը:* Սակայն, եթե արքան օգնում է ձիուն, ապա ոչ-ոքին հեշտությամբ է ձեռք բերվում: Խնդիրը բարդանում է միայն այն դեպքում, երբ ձին զինվորի ու արքայի դեմ *միայնակ* է մարտնչում, քանի որ, ի տարբերություն փղի, ձին զինվորի առաջընթացը հեռվից անկարող է կասեցնել:

Սակայն, եթե զինվորը *եզրային չէ,* ապա ձին, գրավելով փոխարկման դաշտը, առանց իր արքայի օգնության էլ ի վիճակի է զինվորին վնասազերծելու:

138

Օրինակ՝ դ.138-ում 1. Ud5-d6-ին կհաջորդի 1 ... Zd7-b8 2 Ud6-c7 Zb8-a6+ 3. Uc7-b6 Za6-b8, և պարզվում է, որ արքան անկարող է ձիուն գրկել փոխարկման դաշտը հսկելուց:

139

Նախավերջին հորիզոնականում հասած եզրային զինվորի դեպքում (դ.139) միայնակ ձին զինվորին կասեցնել չի կարող: Պատճառը՝ բավարար թվով սպաշտպանական դաշտերի բացակայությունն է:

1. Uc5-c6 Zc7-a8 2. Uc6-b7, և սպիտակները շահում են ձին:

Երբ զինվորը դեռևս *6-րդ հորիզոնականում* է գտնվում, միայնակ ձին առանց դժվարության վնասազերծում է այն, նույնիսկ, եթե վերջինս եզրային է (դ.140).

140

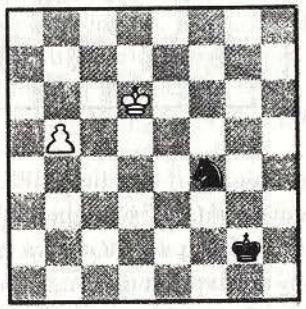
1. Uc4-c5 Zc6-a7 2. Uc5-b6 Za7-c8+ 3. Ub6-b7 Zc8-d6+ 4. Ub7-c7 Zd6-b5+ 5. Uc7-b6:

Թվում է, թե սպիտակներին հաջողվեց ձին հեռացնել;

5 ... Zb5-d6, և, 6 ... Zd6-c8+-ի պատճառով, 6. a6-a7 քայլը հնարավոր չէ: Ահա՛ և հաջողության գաղտնիքը: «Ցատկոտելով» զինվորի շուրջը՝ ձին արգելակում է նրա առաջընթացը, իսկ անհույս թվացող վիճակում՝ այնպիսի ռազմական հնարքի դիմում, ինչպիսին *ճանկառքն* է:

Ինչպես պետք է ձին հեռվում գտնվող զինվորը կասեցնի՝ մեկ կամ երկու հաջորդ օրինակը (դ.141).

141

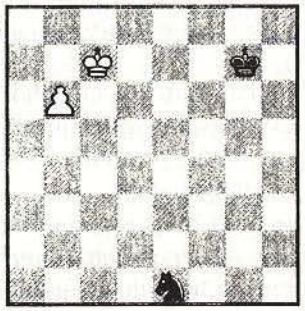


Որպեսզի ձին զինվորը վնասազերծի, նա պետք է հասցնի b7 կամ b8 դաշտերից որևէ մեկն ընկնել: Արքայական թևից մոտենալը չի հաջողվում (ապիտակ արքան է խանգարում): Ուրեմն՝ պետք է թագուհու թևից փորձել.

1 ... Zf4-d3 2. b5-b6 (եթե 2. Ud5, ապա հնարավոր է 2 ... Uf3 3. Ud4 Zf4! 4. b6 Ze6+, և 5 ... Zd8) 2 ... Zd3-b4 3. b6-b7 Zb4-a6, ոչ-որի:

Երբ թվում է թե ձին այլևս զինվորին հասնել չի կարող, որոշ դեպքերում նրան կարող է մրցակցի արքան «օգնել» (դ.142).

142



1 ... Ze1-d3 2. b6-b7 Zd3-c5 3. b7-b8Ֆ Zc5-a6+: Սներին սպիտակ արքայի դիրքն օգնեց: Եթե վերջինս մեկ այլ դաշտում գտնվեր, ապա նրանք չէին փրկվի:

Ձիու այս հատկության մասին (այն է՝ *շախի* միջոցով քայլ շահելը) շատ կարևոր է չմոռանալ:

143

Հաջորդ օրինակը (դ.143), որն Ն.Գրիգորևի (1938թ.) էտյուդի գրվագն է, լիովին բացահայտում է ձիու հնարավորությունները:

Սպիտակ արքան դեպքերի ծանր վայման վայրից շատ հեռու է գտնվում, և ձին միայնակ պետք է մատնանշի: Արքան օգնում թագուհուն հասնել ուղղակի չի հաջողվի (օրինակ՝ 1. Ug2 Uc5): Սևերը վանում են ձին, որ այնուհետև զինվորն անարգել առաջ մղեն:

Սպիտակները ոչ-որի կհասնեն միայն այն դեպքում, եթե ինչ-որ ձևով կարողանան ձին a3, c3 կամ d2 դաշտերից որևէ մեկը տեղափոխել՝ այն պահին, երբ զինվորը b2 դաշտը հասնի: Բայց ինչպե՞ս դա իրականացնել:

1. Zb5-c7+ Ud5-c4:

Անկասկած՝ սպիտակների համար ամենավտանգավոր պատասխանն է: Եթե, օրինակ, 1 ... Ud4, ապա 2. Ug2՝ օգտվելով նրանից, որ 2 ... b3-ին կհաջորդեր 3. Zb5+, և 4. Za3, իսկ 1 ... Uc6-ին հնարավոր էր ինչպես 2. Ze6 Ub5 3. Zd4+ Uc4 4. Zc6! b3 5. Za5+, այնպես էլ՝ 2. Za6 b3 3. Zb4+, 4. Zd3, և նորից ոչ-որի:

2. Zc7-e8!:

Միակ, բայց և շատ ուժեղ քայլ: Թվում է, թե ձին հեռանում է իր նպատակակետից: Սակայն e8 դաշտը շատ կարևոր, հանգուցային կետ է: Կախված նրանից, թե սև արքան իր համար ո՞ր դաշտը կընտրի, սպիտակներն էլ ձին դեպի b1 դաշտը տանող համապատասխան երթուղին կընտրեն:

Այժմ 2 ... b3-ին կհաջորդի 3. Zd6+ Ub4 4. Ze4 b2 5. Zd2, իսկ եթե 3. ... Ud3, ապա 4. Zb5 b2 5. Za3: Այդ պատճառով սև արքան նախապես փորձում է ձիուց d6 դաշտը խլել:

2 ... Uc4-c5 3. Ze8-f6! Uc5-

d4 4. Ձh6-e8!:

Նորից ձին e8 դաշտում վտանգավոր է:

4 ... Ud4-e5:

Եթե 4 ... b3, ապա կլինի 5. Ձf4 Uc3 6. Ձe4+! Uc2 7. Ձd6 b2 8. Ձc4! և սպիտակները կկատարեն վինվորի առաջխաղացում:

5. Ձe8-c7! Ue5-d6 6. Ձc7-e8+:

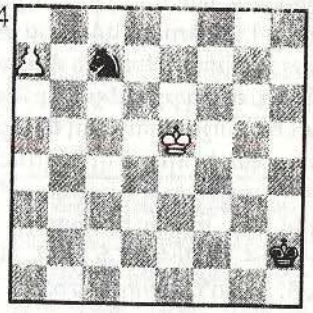
Սա է միակ փրկությունը: Անմիջապես վինվորին մոտենալու փորձն ձախողման էր դատապարտված. 6. Ձb5+? Uc5 7. Ձc7 b3 8. Ձe6+ Uc4, և վինվորն անպայմանորեն առաջ կշարժվեր:

6 .. Ud6-c5 7. Ձe8-f6! Uc5-d4 8. Ձf6-e8! b4-b3 9. Ձe8-d6 Ud4-c3 10. Ձd6-e4+ Uc3-c2 11. Ձe4-d6! b3-b2 12. Ձd6-c4 b2-b1Ռ 13. Ձc4-a3+, ոչ-ոքի:

Ձին գերազանց ցուցադրեց խուսանավելու իր ունակությունը: Մեկ անգամ ևս վերլուծիր այս հետևությունը:

Այժմ ծանոթանանք ձիու մի հատկությանը ևս:

144



Դ.144-ում սպիտակ վինվորը փոխարկման շեմին է գտնվում: Սև արքան բավականին հեռու է, և կարծես թե ձիուն օգնել չկարողանա: Իսկ ձին էլ, արդեն մեկ քայլ հայտնի պատճառով, միայնակ մատնուշել չի կարող:

Թվում է՝ այս բոլորից հետո մեզի համար ամեն ինչ ավարտված է...

Սպիտակները արքայով կգրոհեն ձին, վերջինս վինվորից կհեռացնեն, որն էլ անարգել թագուհու կվերածվի:

Այնուամենայնիվ, սպիտակ արքայի ճանապարհին *արգելք* կա, որը նրան կստիպի՝ շրջանցելու համար ժամանակ վատնել: Եթե մի փոքր խորանանք, ապա այդ արգելքը կնկատենք:

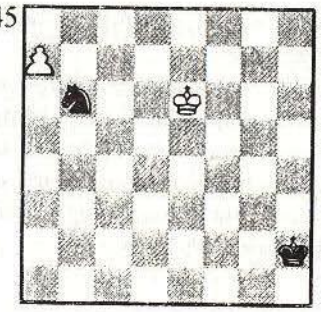
Միանգամից ձին գրոհել արքան չի կարող՝ 1. Ud6-ին կհաջորդի 1 ... Ձb5+, և 2 ... Ձ:a7: Հետևաբար՝ ստացվում է, որ d4, d5, d6 և e6 դաշտերն արքային անմատչելի են, այսինքն՝ *պատնեշ* են ծառայում: Ուրեմն՝ արքան պետք է ավելի երկար ուղերթ ընտրի: Եվ մինչ նա այդ պատուհասաձև ճանապարհը հաղթահարի, սև արքան իր ձիուն օգնության կհասնի.

1. Ue5-f6 Uh2-g3 2. Uf6-e7 Ug3-f4 3. Ue7-d7 Ձc7-a8 4. Ud7-c8 Uf4-e5 5. Uc8-b7 Ue5-d6: Ձին «գոհաբերանին» դրվեց, սակայն գոհն ընդունելու դեպքում սպիտակ արքան «կնդանում» կհայտնվի՝ 6. Ub7:a8 Ud6-c7, պատ:

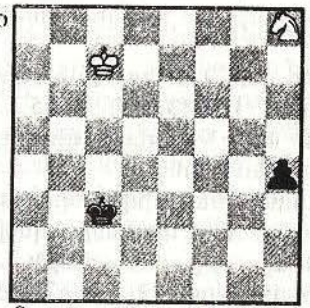
Դ.145-ում սպիտակ արքայի ճանապարհին նույնպես արգելք է դրված: d5, d6, d7, e7 դաշտերն անմատչելի են, և արքան հարկադրված է այգելքը շրջանցելու՝ ընտրելով e5-d4-c5-c6-b7 կամ f7-e8-d8-c7-b7 ուղիներից մեկը: Երկու դեպքում էլ b7 դաշտը հասնելու համար հինգ քայլ կպահանջվի: Նույնքան քայլ է անհրաժեշտ, որ սև արքան c7 դաշտն ընկնի, և սևերը, ձին a8 դաշտում գոհաբերելով, հասցնում են պատ պարտադրել:

Ծանոթանալով այս երկու դիրքին՝ այժմ դժվար չէ վերլուծել Ն.Գրիգորևի (1932թ.) էտյուդը (դ.146).

145



146



Քայլն սպիտակներինն է
Ոչ-ոքի

Ձինվորին հետապնդելը ոչինչ չի խոստանում. 1. Ձg6 h3 2. Ձf4 h2 3. Ձe2+ Ud2 4. Ձg3 Ue1 5. Ud6 Uf2, և սևերը հաղթում են:

Իսկ չի՞ կարելի, արդյոք, սև արքայի դիրքն օգտագործել: Դատելով այս միտքը՝ փրկության ճանապարհը կգտնենք.

1. Ձh8-f7 h4-h3 2. Ձf7-g5 h3-h2 3. Ձg5-e4+:

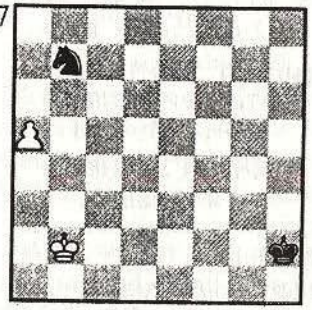
Այս շախն էլ փրկում է սպիտակներին: Այժմ 3 ... Ud4-ին կշարունակենք 4. Ձf2!, իսկ 3 ... Ud3-ին՝ 4. Ձg3!, և սև արքայի ճանապարհին արգելք կդնենք: Այդ իսկ պատճառով ճիշտ կլինի, որ սևերը միանգամից շարունակեն 3 ... Uc3-c2, որից հետո 4. Ձf2 քայլը պարտության կհանգեցնեն՝ 4 ... Ud2 5. Ud6 Ue2 6. Ձh1 Uf3 7. Ue5 Ug2:

Սակայն, շարունակելով 4. Ձe4-g3! Uc2-d1 5. Uc7-d6 Ud1-e1 6. Ud6-e5 Ue1-f2 7. Ue5-f4, սպիտակները հասցնում են պաշտպանել ձին և փրկել խաղը:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐ.

1. Դ.147-ում Մ.Էյվնի էտյուդն է, որտեղ սպիտակները հաղթանակի են հասնում: Փորձի՛ր վճռել:

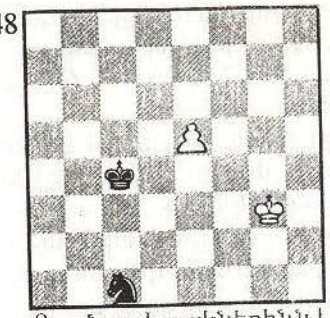
147



Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

2. Դ.148-ում Հ.Մարվիցի (1937թ.) էտյուդն է: Սպիտակները հաղթում են: Ինչպե՞ս:

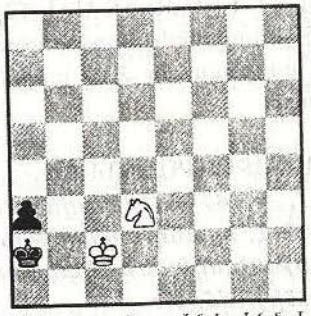
148



Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

3. Դ.149-ի դիրքը դեռևս 12-րդ դարից է հայտնի: Սպիտակները միայնակ ձիով մատ են հայտարարում: Ինչպե՞ս:

149



Քայլն սպիտակներինն է
Հաղթանակ

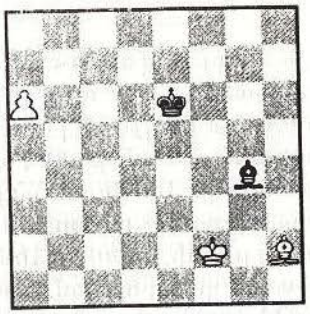
ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԸ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԹԵԹԵՎ ՖԻԳՈՒՐԻ ԴԵՄ

ՓՈՂԸ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ՓՈՂԻ ԴԵՄ

Եթե փոքրը *տարագույն* են, ապա թույլ կողմը հեշտությամբ ոչ-ոքի է հասնում: Բավական է արքան զինվորի առջևում, փղին անհասանելի որևէ դաշտում տեղադրել կամ զինվորի ճանապարհին գտնվող որևէ դաշտ սեփական փղի հսկողության տակ վերցնել, և ոչ-ոքին անխուսափելի կդառնա:

Միայն բացառիկ դեպքերում, երբ թույլ կողմի ֆիգուրները միմյանց նկատմամբ խիստ անհաջող դիրք են զբաղեցնում, պաշտպանությունը որոշ չափով դժվարանում է:

150



Դ.150-ում Ի.Բերգերի (1922թ.) էտյուդն է, որտեղ, կարծես, սևերի դիրքն անհուսալի է, քանի որ առաջին հայացքից չի երևում, թե սպիտակ զինվորի առաջընթացն ինչպե՞ս կասեցնել:

Օրինակ՝ 1 ... Փg4-f5-ին կհաջորդի 2. Աf2-f3, և, 2 ... Աd5 3. a7 Փe4+ 4. Աe3-ից հետո, զինվորն այլևս չես կասեցնի:

Այնուամենայնիվ, սևերը ոչ լավագույն ձևով պաշտպանվեցին: Եթե նրանք շարունակեին 2. ... Փf5-d3!, ապա 3. a6-a7 Փd3-c4!-ից հետո զինվորը թագուհու կփոխարկվեր՝ 4. a7-a8Թ, սակայն 4 ... Փc4-d5+-ով սևերը «նորաթուխ» թագուհին կշահեին:

Սպիտակները կարող էին և ա՛յլ հունով տանել խաղը: Այսպես՝ 2. Աf2-e3՝ խլելով սևերից d3 դաշտը, սակայն 2 ... Փg4-h3! 3. Աe3-f3 Փh3-f1! 4. a6-a7 Փf1-c4 քայլերից հետո փիղը նորից d5 փրկարար դաշտը կընկներ, և խաղը կրկին ոչ-ոքի կավարտվեր:

Եթե փղերը *միագույն* են, և թույլ կողմի արքային հաջողվում է զինվորի առջևում, փղին անմատչելի որևէ դաշտ զբաղեցնել, ապա ոչ-ոքին անխուսափելի է:

Խնդիրն անհամեմատ դժվարանում է, երբ թույլ կողմի արքային դա չի հաջողվում:

151

Դ.151-ում սևերն իրենց քայլի դեպքում 1... Աe8 կշարունակեին, և հաջորդ քայլով արքան d8 դաշտը կզբաղեցներ: Սակայն, եթե քայլն սպիտակներինն է, ապա 1. Փe2-h5 քայլով նրանք սևերին այդ հնարավորությունից կզրկեն:

Քննարկենք կողմերի հնարավորությունները.

1 ... Փd7-h3 2. Փh5-g6 Փh3-d7!:

Պարտության կհանգեցներ 2 ... Փg4 3. Փf5 Փ:f5 4. Ա:f5 Աf7 5. Աe5 Աf8 6. Աf6! շարունակությունը:

3. Փg6-f5 Աf8-e8!, ոչ-ոքի:

Կարո՞ղ էին, արդյոք, սպիտակները սևերի փղին ստիպել՝ թողնելու d7 դաշտը: Դրա համար անհրաժեշտ էր արքան c7 դաշտը տեղափոխել:

Նախ՝ ընդունենք, որ սևերը *պասիվ* պաշտպանության են դիմել:

2. Աf6-c5 Փh3-d7 3. Աe5-d5 Փd7-a4 4. Աd5-c5 Փa4-d7 5. Աc5-b6 Փd7-a4 6. Աb6-c7 Փa4-b5 (դ.152).

152

Սպիտակներին հաջողվեց փիղը d7 դաշտից հեռացնել:

7. Փh5-f3 Փb5-a4 (կամ 7 ... Աe8 8. Փc6+ Փ:e6 9. Ա:c6) 8. Փf3-c6 Փa4:c6 9. Աc7:c6 Աf8-e8 10. Աc6-c7՝ հաղթանակով:

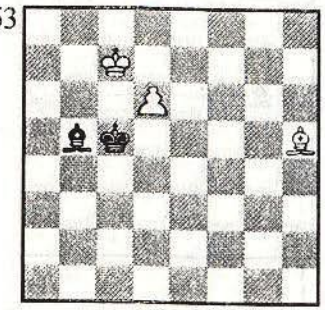
Եթե սևերը 5-րդ քայլին փիղը f5 տեղափոխեին, այսինքն՝ h3-c8 անկյունագծի վրա այն թողնեին, ապա սպիտակները, նորից արքան c7-ում տեղադրելուց հետո, e2-a6 կամ f3-b7 ճանապարհով իրենց փիղը c8 դաշտը կհասցնեին ու սևերին կստիպեին ապատելու զինվորի ճանապարհը: Ուրեմն՝ պասիվ պաշտպանությունը սևերին փրկել չէր կարող:

Միայնակ փիղը հակառակորդի

գնալակշռող ուժերի դեմ պայքարել չկարողացավ...

Կարո՞ղ էին սևերը մրցակցին խանգարել՝ իրագործելու այս մտահղացումը: *Բողարկումը* Փc6 քայլի միջոցով իրականացվեց: Սևերը կարող էին խանգարել դրան, եթե նրանց արքան այդ պահին c5 դաշտում գտնվեր: Դժվար չէ համոզվել, որ այդ դեպքում կինվորը թագուհու՝ փոխարկելն ապիտակներին չէր հաջողվի:

153



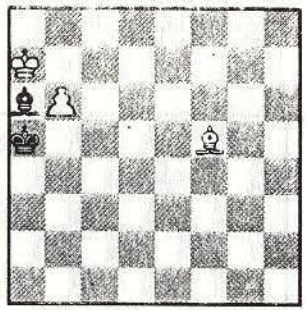
Օրինակ (դ.153)՝ 1. Փh5-g4 Փb5-a4 2. Փg4-d7 Փa4-d1 3. Փd7-c6 Փd1-g4, և ապիտակներին իրենց դիրքն ուժեղացնելը չհաջողվեց:

Վերադառնանք դ.151-ին:

Այն դեպքում, երբ ապիտակ արքան c7 դաշտն էր ուղղորվում, սև արքան «ձեռքերը ծալած նստելու» իրավունք չուներ: Նա պետք է անհապաղ ճանապարհ ընկներ դեպի c5 դաշտը: Այսպես՝ 2. Սf6-e5 Սf8-g7! 3. Սe5-d5 Սg7-f6 4. Սd5-c6 Սf6-e5 5. Սc6-c7 Սe5-d4 (Սd5) 6. Փh5-e8 Սd4-c5, և սևերը ժամանակին տեղ հասան:

Սակայն թողարկման դաշտի նկատմամբ սահմանած հակադրությունը ոչ միշտ է օգնում: Պետք է, որ փիղը խուսանավելու բավարար տարածություն ունենա: Եթե նրա շարժունակությունը սահմանափակ է, ապա թույլ կողմը կարող է ցուցգվանգում հայտնվել ու սպարտվել:

154



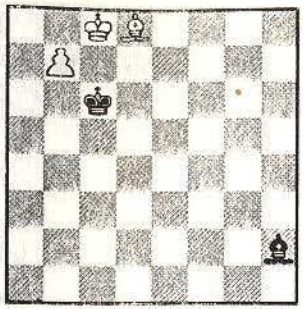
Օրինակ՝ դ.154-ում սև փիլը շատ է նեղված: h3-d7 անկյունագծային դաշտերով՝ ապիտակ փղի ցանկացած ապատոլական քայլը սևերին ցուցգվանգի կհանգեցնի, և ապիտակները կհաղթեին:

Նման դիրքերի համար գոյություն ունի հետևյալ կանոնը.

Թույլ կողմը ոչ-ոքի է հասնում միայն այն դեպքում, երբ անկյունագիծը, որտեղից փիղը հակում է զինվորի առաջխաղացումը, թվով երեքից ոչ պակաս ապատ դաշտ է պարունակում:

Ահա՛ Լ.Հենթուրինիի (1847թ.) էտյուդը, որը հաստատում է այդ կանոնի ճշմարտացիությունը (դ.155).

155



Եթե ապիտակ արքան a8 դաշտում գտնվեր, ապա, փիղը b8-ում տեղադրելով, ապիտակները հաղթանակի կհասնեին՝ 1. Փd8-h4 Սc6-b5 (Սb6) 2. Փh4-f2 Սb5-a6 3. Փf2-a7 Փh2-f4 4. Փa7-b8 Փf4-c3 5. Փb8-e5 Փe3-a7 6. Փe5-d4: Քանի որ սև փիղն a7-b8 անկյունագծում բավարար քանակով ապատ դաշտեր չէր ունենա, ապիտակները կհաղթեին:

Վերադառնանք մեր դիրքին:

Այստեղ ապիտակ արքան համեմատաբար անհաջող դիրք է զբաղեցնում, և սևերը կարող են փիղն a7 դաշտը տեղափոխելու խանգարել: Օրինակ՝ 1. Փd8-h4 Սc6-b5! 2. Փh4-f2 Սb5-a6!:

Ի՞նչ անեն ապիտակները: Ապատոլական 3. Փe3-ին կհետևի 3 ... Փd6! 4. Փg5 Սb5 5. Փd8, և 5 ... Սc6-ից հետո սև արքան ժամանակին c6 դաշտը կհասնի: Մինչդեռ ապիտակները կարող էին ուժեղացնել իրենց դիրքը և հաղթանակի հասնել՝ 3. Փf2-e5!, իսկ լով շատ կարևոր, հանդուցային d6 դաշտը.

3 ... Փh2-f4 4. Փe5-e7 Սa6-b5 5. Փe7-d8 Սb5-c6 6. Փd8-g5!:

Եվ ապիտակներն անչափ կարևոր քայլ շահեցին:

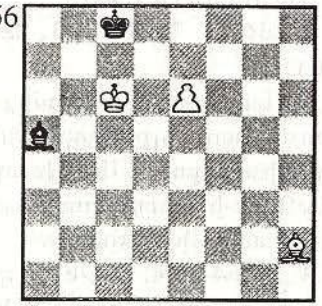
6 ... Փg4-h2 7. Փg5-e3:

Ապիտակները հաղթում են, քանի որ փիղն a7 դաշտն է անխուսափելիորեն ընկնում:

Գիտելիքները, որ ստացանք այս դիրքի ուսումնասիրությամբ, շատ կարևոր են. առանց դրանք իմանալու՝ ավելի բարդ դիրքեր հաղորդելիս հաղթանակի կամ ոչ-ոքիի ճիշտ ուղիներ գտնելը հնարավոր չէ:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Դ.156. Փորձի՛ր լուծել Լ.Հենթուրինիի (1856թ.) հետևյալ էտյուդը: Մինչ պատասխանն ստուգելը՝ աշխատի՛ր սպառել ապիտակների հնարավորությունները:*

156



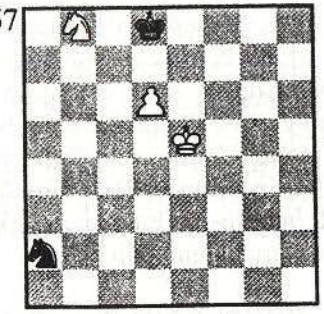
Քայլն ապիտակներինն է
Ոչ-ոքի

ԶԻՆ ԵՎ ԶԻՆՎՈՐԸ՝ ԶԻՈՒ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում, ինչպես և նախորդ բոլոր դեպքերում, թույլ կողմը համեմատաբար ավելի հեշտ է ոչ-ոքիի հասնում, երբ նրանց արքան զինվորի առ-

ջնում որևէ դաշտ է պրաղեցնում: Միայն այս դեպքում ձին պետք է եռանդուն կերպով իր արքային օգնի:

157



Դ.157-ում սև արքան պաշտպանության ողջ ծանրությունն իր վրա է կրում, քանի որ ձին հեռու է գտնվում և մարտին չի մասնակցում:

1. Ue5-e6 Qa2-b4:

Սպառնում էր 2. Qc6+:

2. d6-d7 Ud8-c7 3. Qb8-a6+!:

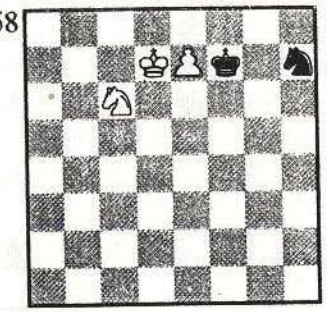
Այս հարվածը միանգամից վճռում է խաղի ելքը: Սպիտակները չէին կարող 3. Ue7? խաղալ՝ 3... Qd5+-ի պատճառով: Ուստի նախապես ձին շեղվեց:

3 ... Qb4-a6 4. Ue6-e7, և վինվորը թագուհու է փոխարկվում:

Եթե վինվորը փոխարկման չեմին է, ապա, որպես կանոն, փրկության միակ հնարավորությունը *հավերժական շախն է*:

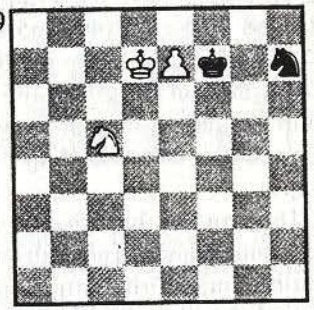
Դ.158-ում սևերը ոչ-որքիի են հասնում՝ շարունակելով 1 ... Qh7-f8+ 2. Ud7-d8 (եթե 2. Ud6, ապա 2 ... Qg6) 2 ... Qf8-e6+, և այլն:

158



Եթե սպիտակների ձին կարողանար իր արքային օգնել՝ պաշտպանվելու հավերժական շախից, ապա նրանք կհաղթեին:

159



Դ.159-ում սպիտակ ձին e6 դաշտն է հսկում, և սևերն ստիպված են պասիվ պաշտպանություն ընտրելու՝ 1 ... Qh7-f6+, քանի որ 1 ... Qf8+ 2. Ud8-ից հետո վինվորը թագուհու կփոխարկվեր:

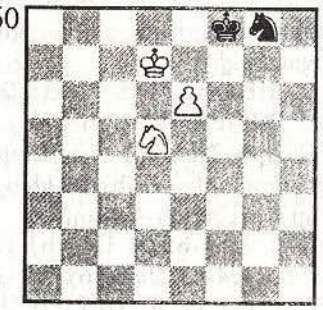
2. Ud7-d8 Qf6-e8 3. Qc5-e6! Qe8-d6 (կամ 3 ... Qf6 4. Qg5+, և 5. Qe4!՝ շեղելով ձին) 4. Ud8-d7 Qd6-e8 5. Qe6-g5+, և սպիտակները հաղթում են:

Այսպիսով՝ կարելի է եզրակացնել, որ նման դիրքերում ուժեղ կողմը հաղթանակ է տանում, եթե հաջողվում է մրցակցի ֆիգուրները վինվորից շեղել:

Շեղումը, որպես կանոն, *ձիու կոհաբերության* գնով է հաջողվում:

Եթե վինվորը միանգամից թագուհու փոխարկվել չի ապառնում, ապա թույլ կողմի փրկության հնարավորությունները կգալիորեն մեծանում են:

160



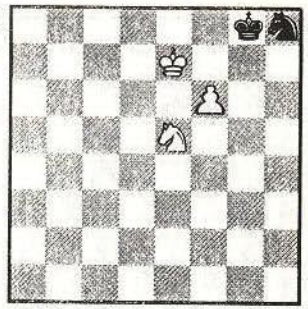
Դ.160-ում (Յու.Ավերբախ, 1954թ.) սևերը ոչ-որքի են անում: Ընդհանրապես՝ այս ոչ-որքին բնորոշ է նման վերջնախաղերին:

Պայքարի ողջ ծանրությունը ձին է կրում: Արքան, խուսանավելով նրա շուրջը, միայն սնհրաժեշտության դեպքում է պայքարին միջամտում.

1 ... Uf8-g7 2. Ud7-e8 Qg8-h6! 3. Qd5-e7 (եթե 3. e7, ապա 3 ... Qf5) 3 ... Ug7-f6 4. Ue8-d7 Uf6-g7 5. Qe7-d5 Qh6-g8, և սպիտակները ոչնչի չհասան:

Եթե դիրքը մեկ ուղղաձիգով աջ տեղաշարժենք, ապա սևերը չեն փրկվի՝ խաղատախտակի եզրին նրանց ֆիգուրների շարժունակությունը կնվազի:

161



Դ.161-ի վերլուծությունը կատարել է Ա.Շերոնը (1952թ.):

Սպիտակներին հաջողվում է սևերի արքան հեռացնել.

1 ... Ug8-h7 2. Ue7-f8 Uh7-h6 3. Uf8-g8 Uh6-g5 4. Ug8-g7 Ug5-f5 5. Qe5-d7 Qh8-g6:

Սևերն ստիպված են վինվորին առաջ շարժվելու հնարավորություն ընձեռելու: Մնացյալը մեկ արդեն հայտնի է.

6. f6-f7 Uf5-g5 7. Qd7-e5! Qg6-f4! 8. Ug7-g8 Qf4-e6 9. Qe5-f3+, և 10. Qf3-d4:

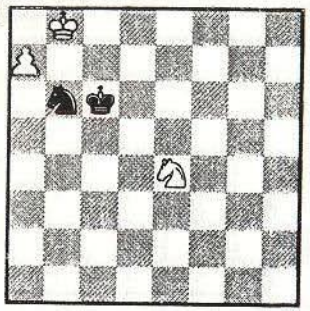
Սպիտակները, մեկ արդեն հայտնի հնարքի միջոցով, շեղում են ձին:

Որքան վինվորը խաղատախտակի եզրին մոտ գտնվի, այնքան ձիու համար վտանգավոր կլինի: Խաղատախտակի եզրին ձիու մարտունակությունն զգալիորեն նվազում է:

Դրանում մեկ անգամ էլ համոզվելու համար դիտարկենք մի քանի դիրքեր, որոնցում գլխավոր դերը *եզրային* վինվորինն է:

Դ.162-ում սևերն սպառնում են հավերժական շախ հայտարարել՝ 1 ... Qd7+, և այլն: Սպիտակները նախ՝ այդ սպառնալիքն են կանխում.

162



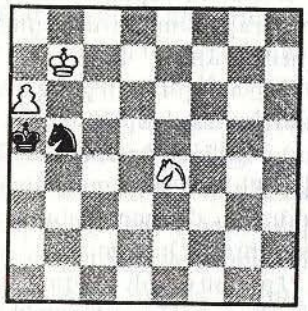
1. Ձe4-f6 Ձb6-a8!:

Սա դիմադրելու միակ հնարավորությունն է. 1 ... Աc5 2. Աb7 Աb5 3. Ձd5!, և սպիտակները կշեղեին ձին:

2. Ձf6-d5 (իհարկե, ո՛չ 2. Ա:a8՝ 2 ... Աc7, ոչ-որի) 2 ... Աc6-d7 3. Աb8-b7 Աd7-d8 4. Ձd5-b6 Ձa8-c7 5. Աb7-c6, և սպիտակները հաղթում են:

Հաղթանակի ուղին բավականին բարդ է Ռ.Ռետիի (1929թ.) հետևյալ էտյուդում (դ.163).

163



Եթե քայլը սևերինն է, ապա սպիտակները ձին շեղում են հետևյալ կերպ.

1 ... Աa5-b4 2. Աb7-b6 Աb4-c4 3. Ձe4-c3! Ձb5-d6 4. Աb6-c7 Աc4-c5 5. a6-a7, և խնդիրը լուծված է:

Եթե քայլն սպիտակներինն է, ապա հաղթանակի հասնելու համար այն պետք է սևերին փոխանցել: Ահա՛ թե ինչպես է դա արվում.

1. Ձe4-c5!:

Ձիու այլ քայլերի դեպքում, շարունակելով 1 ... Ձd6+ 2. Աa7 Ձc8+, սևերը ոչ-որի կհասնեին:

1 ... Աa5-b4:

Սպիտակների խնդիրը կհեշտացներ 1 ... Ձd6+-ը՝ 2. Աc7 Ձb5+ 3. Աc6 Ձa7+ 4. Աb7 Ձb5 5. Ձe4, և սպիտակները կհասնեին իրենց նպատակին:

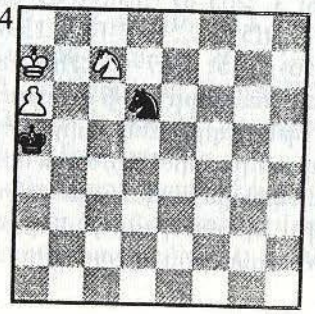
2. Աb7-b6 Ձb5-d6 3. Ձc5-e4! Ձd6-c8+ 4. Աb6-c7!:

Սևերը ծուղակ էին նախապատրաստել՝ 4. Աb7-ին կհաջորդեր 4 ... Աb5!՝ ոչ-որիով:

4 ... Աb4-b5 5. Աc7-b7 Աb5-a5 6. Ձe4-c5 Ձc8-d6+ 7. Աb7-c7 Ձd6-b5+ 8. Աc7-c6 Ձb5-a7+ 9. Աc6-b7 Ձa7-b5 10. Ձc5-c4, և սպիտակներն իրենց խնդիրը կատարեցին:

Ընդհանրապես՝ նման դիրքերում համարյա միշտ հաջողվում է թույլ կողմի ֆիգուրները շեղել ու վինվորը թագուհու փոխարկել: Դիրքեր, որտեղ արդյունքը ոչ-որի է, հազվադեպ են պատահում: Դրանցից մեկն էլ (Ռ.Ռետի, 1929թ.) մեր հաջորդ օրինակը կլինի (դ.164).

164



Եթե սպիտակ ձին c5 դաշտում գտնվեր, ապա 1. Աb8 Ձb5 2. Աb7 քայլերից հետո նախորդ դիրքը կստացվեր՝ 1. Ձc5 քայլից հետո, որտեղ սպիտակները հաղթանակի հասան:

Մեր օրինակում, գտնվելով c7 դաշտում, ձին խանգարում է իր արքային: Հենց սա էլ փրկում է սևերին.

1. Աa7-b8 Ձd6-b5! 2. Աb8-b7 Ձb5-d6+ 3. Աb7-a7 (եթե 3. Աc6, ապա 3 ... Ձb5) 3 ... Ձd6-f7:

Սևերը բացառիկ ճշտությամբ պետք է պաշտպանվեն: Նրանց ձին կարևոր, հանգուցային դիրք զբաղեցրեց: Այսպես՝ 4. Աb8-ին կամ 4. Աa8-ին պետք է պատասխանել 4 ... Ձd8, իսկ 4. Աb7-ին՝ 4. ... Ձd6+:

4. Ձc7-e6:

Սպիտակները փորձում են իրենց ուժերը վերամիավորել, բայց սևերը դրան խոչընդոտում են:

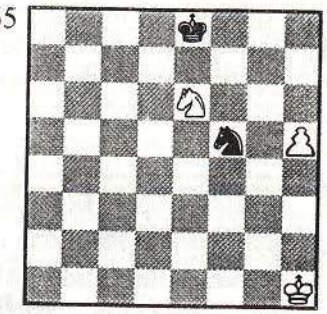
4 ... Աa5-b5! (եթե 4 ... Ձd6?, ապա 5. Ձc5 Ձb5+ 6. Աb7, և սպիտակները կհաղթեին) 5. Ձe6-d4+ Աb5-a5 6. Ձd4-c6+ Աa5-b5 7. Ձc6-b4! Ձf7-d8!:

Նորից ամենաճշգրիտն է: Պարտության էր հանգեցնում 7. ... Ա:b4 8. Աb8! Ձe5 9. Աc7 շարունակությունը:

8. Աa7-b8 Ձd8-c6+ 9. Աb8-b7 Ձc6-a5+ 10. Աb7-c7 Ձa5-c6!, և ոչ-որին պատրաստ է:

Դ.165-ում (Ա.Շերոն, 1922թ.), թեկուզ և սևերի ֆիգուրները չափազանց մոտ են գտնվում, վինվորն այնու ամենայնիվ ինքնիրեն անցնում ու թագուհու է փոխարկվում.

165

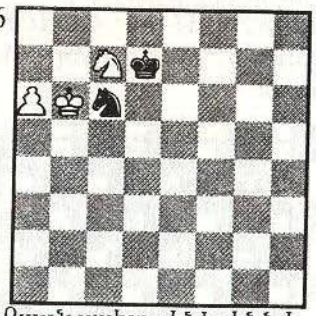


1. Ձe6-g7+!՝ անսպասելի հարված, որն անմիջապես վճռում է պայքարի ելքը:

1. ... Ձf5:g7 2. h7-h6 Աe8-f8 3. h6-h7!. սև ձին միայն խանգարում է իր արքային, և վերջինս վինվորին մոտենալ անկարող է:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Դ.166-ը Շեյն-Էսթորիխ (1905թ.) պարտիայից է: Սպիտակները հաղթանակի են հասնում: Ինչպե՞ս:*

166



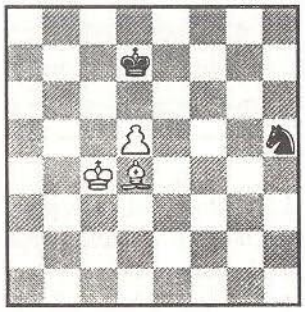
Քայլն սպիտակներինն է

ՓԻՂԸ ԵՎ ՁԻՆՎՈՐԸ՝ ՁԻՈՒ ԴԵՄ

Նման վերջնախաղում թույլ կողմի արքան վինվորի առջևում

տեղադրելը դեռևս ոչ-ոքի երաշխիք չէ: Կարևոր է, որ ձին շարժունակությունից զրկել չհաջողվի:

167



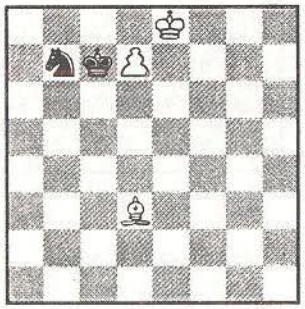
Դ.167-ում, շարունակելով 1. Փd4-e5!, սպիտակները ձիուն շարժունակությունից են զրկում, և այդ պատճառով քիչ անց սևերը ցուգցվանգում կհայտնվեն ու կպարտվեն:

Օրինակ՝ 1. ... Սd7-e7 2. Սc4-c5 Սe7-d7 3. d5-d6:

Չէր կարելի 3. Սb6?, քանի որ 3. ... Զf6! 4. Փ:f6, և 4. ... Սd6-ից հետո զինվորը կզոհվեր:

3. ... Սd7-e6 4. Սc5-c6 Սe6:e5 5. d6-d7՝ հաղթանակով:

168



Դ.168-ում խաղի ելքը քայլի հերթից է կախված: Խաղն սկսելով՝ սևերը *հակերժական շախ*են հայտարարում.

1 ... Զb7-d6+ 2. Սe8-e7 Զd6-c8+ 3. Սe7-e8 (եթե 3. ... Սe6, ապա 4. Զb6) 3. ... Զc8-d6+, և այլն:

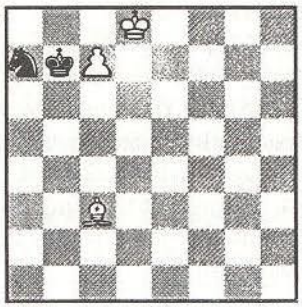
Սակայն ոչ-ոքին այստեղ միայն պատահականություն է և սպիտակ արքայի անհաջող դիրքով է պայմանավորված: Իրենց քայլի դեպքում սպիտակները կհասցնեն շտկել սեփական արքայի դիրքը և հաղթանակի կհասնեն.

1. Սe8-e7! Զb7-d8 2. Փd3-e4! Զd8-f7 3. Փe4-f3 Զf7-d8 4. Փf3-d5!:

Փղի ոչ բարդ խուսանավման շնորհիվ՝ սև ձին շարժունակությունից զրկվեց, և այժմ սևերը ցուգցվանգում են:

Հաղթանակի հասնելու այս եղանակը բնորոշ է *փիղը և զինվորը՝ ձիու դեմ* վերջնախաղին: Սակայն *c կամ f զինվորի* դեպքում ձին շարժունակությունից զրկելու փորձը միայն պատային դիրքի է հանգեցնում: Այդ զինվորներով դիրքերը բացառություն են կազմում, և դրանցում ուժեղ կողմին հաղթանակ տանել չի հաջողվում (դ.169): Եկ փորձենք.

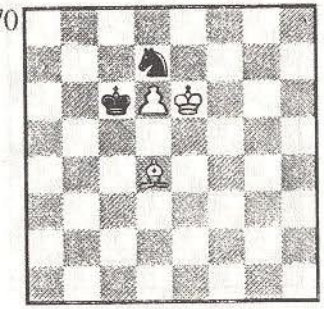
169



1. Սd8-d7 Զa7-c8 2. Փc3-d4 Զc8-e7 3. Փd4-e3 Զe7-c8 4. Փe3-c5. մինչ այժմ մենք նախորդն ենք կրկնում, սակայն հետևում է 4 ... Սb7-a8! 5. Սd7-c6 Զc8- b6!!: Ձին անձեռնմխելի է: Ոչ-ոքի:

Եթե զինվորը դեռևս *6-րդ հորիզոնականում* է գտնվում, ապա պաշտպանության հնարավորությունները մնծանում են:

170



Դ.170-ում սպիտակներն առավելագույնս ուժեղացրել են իրենց դիրքը, սակայն նրանց չի հաջողվել ձին շարժունակությունից լրիվ զրկել: Ուստի, շարունակելով 1. ... Զd7-f8+, կամ 1. ... Զd7-b8, սևերը հեշտությամբ ոչ-ոքի են հասնում:

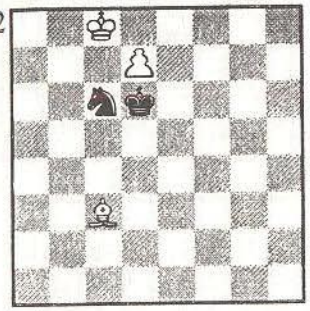
Հայտնի է, որ, մոտենալով խաղատախտակի եզրին, ձին կորցնում է իր ուժը: Օրինակ՝ *b, g զինվորների* դեպքում, եթե զինվորը նույնիսկ *6-րդ հորիզոնականում* գտնվի, միևնույն է՝ թույլ կողմին խաղը փրկել չի հաջողվում:

171

Դ.171-ում, 1. Փg4-d7 քայլից հետո, սևերը միանգամից ցուգցվանգում են հայտնվում: Սևերի քայլի դեպքում սպիտակները պետք է քայլի հերթը խլեն: Օրինակ՝ 1. ... Զg7-e8 2. Փg4-d7 Զe8-g7 3. Սh6-h7 Զg7-h5 4. Փd7-g4 Զh5-g7 5. Փg4-h3 Զg7-h5 (կամ 5. ... Զe8 6. Փd7 Զg7 7. Սh6՝ հաղթանակով) 6. Սh5-h6 Զh5-g7 7. Փh3-d7, և սևերը պետք է վայր դնեն կենքը:

Մինչ այժմ մենք այնպիսի դիրքեր էինք ուսումնասիրում, որոնցում զինվորի առջևի դաշտը փղին անմատչելի էր: Հիմա ուսումնասիրենք դիրքեր, որտեղ փիղն այդ դաշտը գրոհելու հնարավորություն ունի:

172



Դ.172-ում սպիտակների խնդիրն է՝ ձին շեղել d8 դաշտի

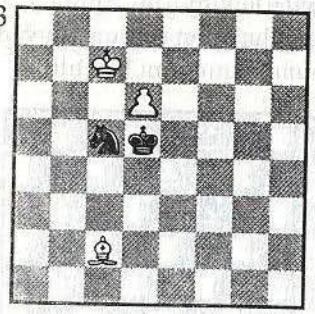
պաշտպանությունից: Իրենց քայլի դեպքում սպիտակները լուծում են այդ խնդիրը.

1. Φc3-b4+ Ud6-e6 2. Uc8-c7 Ue6-d5 3. Φb4-a3, և սևերը, հայտնվելով ցուգցվանգում, ստիպված են վինվորն ապատ արձակել:

Եթե քայլի հերթը սևերինը լիներ, ապա, ուժեղացնելով իրենց ֆիգուրների դիրքը, նրանք կարող էին խաղը փրկել: Այսպես՝ 1. ... Ձc6-e7+ (կամ 1. ... Ձa7+) 2. Uc8-d8 Ձe7-c6+ 3. Ud8-e8 Ud6-e6: Սևերն իրենց ուժերը վերամիավորեցին և միաժամանակ կարողացան սպիտակ արքան հեռացնել: Այժմ սպիտակները ցուգցվանգ ստեղծել անկարող են: Սևերը փրկված են: Ոչ-ոքի:

Եթե դիրքը մեկ հորիզոնականով ներքև իջեցնենք, ապա սպիտակները նույնիսկ իրենց քայլի դեպքում հաղթանակ տանել չեն կարողանա (դ.173).

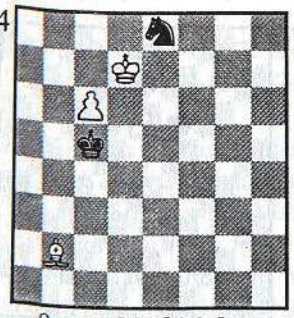
173



Փորձենք՝ 1. Φc2-b3+ Ud5-e5 2. Uc7-c6 (կամ 2. Φc4 Ud4 3. Φf7 Ձa6+ 4. Uc6 Ձb8+ 5. Uc7 Ձa6+ 6. Ub6 Ձb8, և սպիտակներն ի վիճակի չեն դիրքն ուժեղացնելու) 2. ... Ձc5:b3 (այստեղ դա հնարավոր է) 3. d6-d7 Ձb3-d4+ 4. U~ Ձd4-e6:

Եվ այսպես՝ ձիու մենամարտը՝ փղի և վինվորի դեմ, ընդհանուր առմամբ, նրանից է կախված, թե ուժեղ կողմին կհաջողվի՞, արդյոք, ձիու շարժունակությունը սահմանափակել: Եթե այո, ապա հաղթանակը հնարավոր է: Եթե ոչ, ապա ուժեղ կողմն ստիպված կլինի ոչ-ոքիով բավարարվելու:

174



Քայլը սևերինն է

Վերջում ենք ուսումնասիրենք այս հինավուրց դիրքը (դ.174), որը դեռևս 19-րդ դարի կեսերից է հայտնի («Ձեսս փլեյերս քրոնիքլ», 1856թ.): Հետաքրքիր մտահղացումներով՝ սպիտակները խաղը ցուգցվանգի են հանգեցնում.

1. ... Uc5-b6:

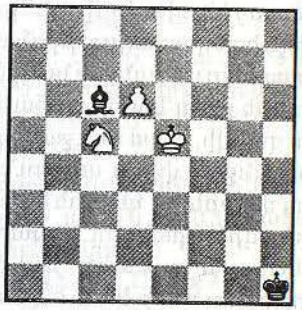
Միակ քայլն է: Ցուգցվանգի էր հանգեցնում 1. ... Ub5-ը կամ 1. ... Ud5-ը՝ 2. Φd5-ից հետո:

2. Φb2-e5 Ub6-c5! 3. Φe5-c3 Uc5-b6 4. Φc3-a5+ Ub6-b5 5. Φa5-d8 (սպառնում էր 5. ... Ձf6+) 5. ... Ub5-c5 6. Φd8-h4 Uc5-b5 7. Φh4-g5 (այս սպառողական քայլն էլ լուծում է խնդիրը) 7. ... Ub5-c5 8. Φg5-e3+ Uc5-d5 9. Φe3-d4!: Խաղատախտակի վրա ցուգցվանգային դիրք է, և, 9. ... Ձe8-d6 10. c6-c7-ից հետո, սպիտակները հեշտությամբ հաղթանակի են հասնում:

ՁԻՆ ԵՎ ՁԻՆՎՈՐԸ՝ ՓՂԻ ԴԵՄ

Այս վերջնախաղում պայքարի ելքը շատ բանով նրանից է կախված, թե կհաջողվի՞, արդյոք, փիղը հեռացնել նրա գործողության անկյունագծից կամ ձիով այդ անկյունագիծը քողարկել:

175



Դ.175-ում սպիտակներին դա չի հաջողվում, և փիղը կարողանում է վինվորի առաջընթացը կանխել:

Եկ փորձենք՝ 1. Ue5-e6 Φc6-b5 2. Ue6-e7 Φb5-c6 3. Ue7-d8 Φc6-b5 4. Ud8-c7 Uh1-g1 5. Ձc5-d3 Ug1-h1 6. Ձd3-e5 Φb5-e8!:

Սպիտակներն սպառնում էին 7. Ձc6 քայլով անկյունագիծը փակել. դա էր պատճառը, որ սևերը փիղն անկյունագծի մյուս ծայրը տեղափոխեցին:

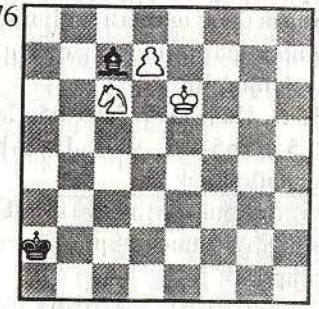
7. Ձc5-d7 Uh1-g1 8. Ue7-d8 Φe8-g6 9. Ud8-e7 Φg6-f5 10. Ձd7-c5 Φf5-c8!:

Նորից ճիշտ ժամանակին սևերը կասեցնում են սպառնալիքը:

11. Ձc5-d7 Ug1-h1 12. Uc7-d8 Φc8-a6 13. Ud8-c7 Φa6-b5 14. Ձd7-e5 Φb5-e8!:

Եվ սպիտակները ոչնչի չհասան: Սևերն արգելակեցին վինվորի առաջընթացը՝ դրան անմասնակից թողնելով նույնիսկ սեփական արքան: Սա այն պարզ պատճառով ստացվեց, որ a4-e8 և c8-h3 անկյունագծերից յուրաքանչյուրում փիղը ոչ պակաս, քան՝ հինգ դաշտ ուներ. այն դեպքում, երբ արքան ու ձին լավագույն դեպքում կարող են հարվածի տակ չորս դաշտ առնել:

176



Դ.176-ում սևերը, առանց արքայի օգնության, խաղը չեն կարող փրկել:

a5-d8 անկյունագծով փիղն ընդամենը չորս դաշտ ունի, որոնցից երկուսը (a5, d8) նրանից ձին է խլում: Եթե սպիտակները հասցնեն արքան b7 տեղափոխել՝ խլելով փղից նաև մնացյալ երկու դաշտը (b6, c7),

ապա վերջինս անկարող կլինի սույն անկյունագծի վրա իր տեղը պահպանել:

Կարո՞ղ են սևերն ինչ-որ կերպ դիմադրել այս ծրագրին: Փորձենք՝ 1. Սe6-d5 Սa2-a3 (1 ... Սb3-ի դեպքում սպիտակները կօգտագործեին մյուս սպառնալիքը՝ 2. Ձd4+, և սև արքայի ցանկացած նահանջին՝ կխաղային 3. Ձe6 Փa5 4. Սc6, և 5. Ձc7՝ փակելով անկյունագիծը):

2. Սd5-c4:

Եթե 2. Սc5, ապա 2. ... Սa4, և յուգոսլավացուն արդեն սպիտակները կհայտնվեին: Ոչինչ չէր խոստանում նաև 2. Ձd4-ը, որին կհաջորդեր 2 ... Փd8! 3. Ձe6 Փh4՝ տեղափոխվելով երկար անկյունագիծը:

2. ... Սa3-a4 3. Սc4-c5:

Այժմ արդեն սևերն են յուգոսլավացուն: Սև արքան ստիպված է նահանջելու՝ առաջ թողնելով իր ախոյանին:

3. ... Սa4-a3 4. Սc5-b5 Սa3-b2 5. Սb5-a6, և 6. Սa7-b7՝ հաղթանակով:

Իրենց քայլի դեպքում սևերը կարող են վնասազերծել սպառնալիքը.

1. ... Սa2-b3 2. Սe6-d5 (եթե 2. Ձd4+, ապա 2. ... Սc4) 2 ... Սb3-c3!:

Պարտության էր հանգեցնում 2. ... Սa4 3. Սc5! շպարունակությունը:

3. Սd5-c5 Սc3-d3 4. Սc5-b5 Սd3-c4 5. Սb5-a6 Սe4-d5 6. Սa6-b7 Սd5-d6:

Սպիտակ արքային խանգարել չհաջողվեց, և վերջինս գրավեց b7 դաշտը, բայց սև արքան էլ փիղն օգնության հասավ, ինչի շնորհիվ a5-d8 անկյունագծում փղին հաջողվեց իր դիրքը պահպանել ու դրանով վինվորի առաջընթացն արգելակել: Ոչ-ոքի:

Այսպիսով՝ եթե այն անկյունագիծը, որտեղից վինվորին հսկողության տակ է վերցնում փիղը, թվով հինգից պակաս դաշտ է պարունակում, ապա պայքարի ելքը թույլ կողմի արքայի մասնակցությունն է որոշում: Եթե վերջինիս հաջողվում է փղի արտաքսումը կամ անկյունագծի փակումը կանխել, ապա ոչ-ոքի է, եթե ոչ, ապա թույլ կողմը պարտության է դատապարտված:

Եզրային վինվորի դեպքում փիղն իր տրամադրության տակ ընդամենը մեկ անկյունագիծ ունի: Եթե թույլ կողմի արքան հեռու գտնվի, ապա մեծ ջանքեր չի պահանջվի՝ փիղը անկյունագծից վտարելու կամ հենց անկյունագիծը փակելու համար:

Սակայն այստեղ ևս որոշ նրբություններ կան: Եկ ծանոթանանք դրանց:

177

Դ.177-ում սպիտակները ցանկանում են արքան b8 տեղափոխել և արտաքսել փիղը, ապա՝ Ձb7 քայլով քողարկել փղից a8 դաշտը և վինվորը թագուհու փոխարկել:

Այս սպառնալիքից ինչպե՞ս պաշտպանվեն սևերը:

1. Սb6-c7 Սc6-e7 2. Սc7-c8!:

Պարզվում է, որ, եթե սպիտակներն իրենց գործողություններում շտապեն, ապա դա կարող է դիրքը ոչ-ոքի հանգեցնել: Օրինակ՝ 2. Սb8 Սd8! 3. Ս:a8 (3. Ձb7+ Սd7!) 3. ... Սc7!, և ոչ-ոքի. ինչպես գիտես՝ սպիտակներին արքան ապատել չի հաջողվի:

Խաղն այս դիրքին հանգեցնելը սևերի հիմնական նպատակն է:

2. ... Սc7-e8:

Եթե 2. ... Սd6, ապա 3. Սb8 Սd7 4. Ձb7!, և սևերը յուգոսլավացուն են հայտնվում՝ 4. ... Սc6 5. Ս:a8 Սc7 6. Ձd6!:

Սպիտակների խնդիրն է՝ այս դիրքն ստանալ հիմնական տարբերակում:

3. Ձa5-c4! Սe8-e7:

Փղով քայլը պարտության էր համարժեք՝ կհաջորդեր 4. Ձd6+, և 5. Ձb7:

4. Սc8-b8 Սe7-d8 5. Ձc4-d6 Սd8-d7 6. Ձd6-b7: Սպիտակները դիրքը յուգոսլավացուն հասցրին, և սևերը կարող են վայր դնել զենքը:

ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ, ՈՐՈՆՑՈՒՄ ՄԻՄՅԱՆՑ ԴԵՄ ՁԻԵՐՆ ԵՆ ՄԱՐՏՆՉՈՒՄ

Վինվորի առավելության իրացումը վերջնախաղում, մեծ թվով վինվորների առկայության պայմաններում, երբ միմյանց դեմ *ձիերն* են մարտնչում, որպես կանոն, շատ ավելի բարդ չէ, քան՝ դրա իրացումը կոտ կինվորային վերջնախաղում: Հաղթանակի հասնելու ուղիներն էլ համարյա չեն տարբերվում.

Ֆիգուրների (արքայի և ձիու) դիրքն ուժեղացնելուց հետո՝ ուժեղ կողմն *անցյուն կինվոր* է ստեղծում և փորձում՝ այն առաջ մղել:

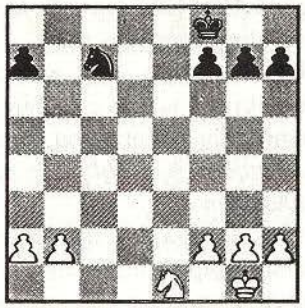
Հետո ամեն ինչ որոշվում է թույլ կողմի ընտրած պաշտպանական ծրագրից:

Եթե ձին *միայնակ* է փորձում շրջափակելու անցյուն կինվորը, ապա պետք է ձգտել ձին հեռացնելու:

Եթե ձիուն նաև *արքան* է օգնության գալիս, ապա, ընդհանուր առմամբ, ուժեղ կողմը, օգտվելով դրանից, իր ֆիգուրները հակառակ թևը (որտեղ միայակցի վինվորներն են գտնվում) նետելով, վճռորոշ նյութական առավելության է հասնում:

Ահա՛ մի օրինակ (դ.178):

178



Առաջին հերթին՝ սպիտակները իրենց արքայի դիրքն են ուժեղացնում՝ նրան ուղղելով դեպի թագուհու թև, որտեղ քիչ

ավելի ուշ պետք է անցունակ կինվոր ստեղծվի.

1. Ug1-f1 Uf8-e7 2. Uf1-e2 Ue7-d6 3. Ue2-d3 Ud6-c5:

Բնական է, որ սևերը, օգտագործելով իրենց արքայի փոքրինչ ավելի ակտիվ դիրքը, ցանկանում են խոչընդոտել անցունակ կինվորի ստեղծմանը:

4.Ze1-c2 Zc7-d5 5. g2-g3:

Պետք է շատ ուշադիր լինել: Սևերը, 5. ... Zf4+-ի միջոցով, ցանկանում էին կինվորը շահել:

5. ... a7-a5 6. b2-b3 f7-f5 7. a2-a3 g7-g6 8. b3-b4+!:

Թվում էր, թե սևերին հաջողվեց ձախողել սպիտակների մտահոգությունը, սակայն վերջին քայլով սպիտակները սևերի բոլոր ջանքերը ի չիք են դարձնում: Զոհաբերելով անցունակ կինվորը՝ սպիտակները մի վերջնախաղի են ձգտում, որտեղ իրենց արքան ավելի ակտիվ կգտնվի, քան՝ մրցակցինը: Օրինակ՝ 8. ... ab 9. ab+ Z:b4 10. Z:b4 U:b4 11. Ud4 Ub3 12. f4 Uc2 13. Ue5 Ud3 14. Uf6 Ue3 15. Ug7 Uf3 16. U:h7 Ug2 17. U:g6 U:h2 18. U:f5, և սպիտակները հաղթում են:

Այս հնարքը, որի շնորհիվ առավելության մի տեսակը փոխարինվեց մեկ ուրիշով, կոչվում է *առավելության կերպարանափոխություն*:

Ուրեմն՝ պարզ է, որ սևերը կոհաբերությունն ընդունել չեն կարող: Պայքարը թևակոխում է իր հաջորդ փուլը՝ սպիտակները փորձում են անցունակ կինվորն առաջ շարժելու, իսկ սևերը՝ ամեն կերպ դրան խանգարելու:

8. ... a5:b4 9. a3:b4+ Uc5-d6 10. Ud3-d4 Zd5-c7 11. f2-f4 Zc7-b5+ 12. Ud4-c4 Zb5-c7 (եթե 12. ... Uc6, ապա 13. Zd4+) 13. Zc2-e3:

Իհարկե, այս շարունակությունն ամենահաջողն է: Սպիտակներն իրենց ֆիգուրների դիրքն են ակտիվացնում:

13. ... Ud6-c6 14. Uc4-d4 Uc6-d6 15. Ze3-c4+ Ud6-c6:

Եթե սևերը փորձեին սպիտակ արքան արքայական թևի իրենց կինվորներին մոտ չթողնել, ապա վտանգավոր կդառնար b կինվորը: Օրինակ՝ 15. ... Ue6 16. Ze5 Ud6 17. Zf7+ Ue7 18. Zg5 h6 19. Zf3 Uf6 (սպառնում էր 20. Zh4) 20. Uc5 Ze6+ 21. Ud6 g5 22. b5 Zd8 23. Zd4 Zb7+ 24. Uc7 Zc5 25. b6 Ug6 26. Uc6 Za6 27. b7, և սպիտակները կհաղթեին:

16. Ud4-e5 Uc6-b5 17. Zc4-e3 Zc7-a6 (եթե 17. ... U:b4, ապա 18. Zd5+) 18. Ze3-d5 Ub5-c4 19. Zd5-f6 h7-h5 20. Zf6-d5 Za6-b8 21. Zd5-e7, և սպիտակները ոչնչացնում են արքայական թևի սև կինվորները:

Զինվորի առավելության իրացումն այս վերջնախաղում անկարելի է դառնում միայն երեք դեպքում, երբ.

ա) *անցունակ կինվոր ստեղծելը չի հաջողվում*

բ) *անցունակ կինվորին աջակցելը հնարավոր չէ*

գ) *մրցակցի կինվորներին արքան մոտենալ չի կարողանում:*

Նյութական հավասարակշռության պայմաններում *հեռավոր անցունակ կինվորը* կամ այն ստեղծելու հնարավորությունը կարևոր դիրքային առավելություն է:

Ինչպես գիտենք՝ ձին հեռահար ֆիգուր չէ, և նրա համար շատ դժվար է այնպիսի մարտի մասնակցելը, ուր գործողությունները միաժամանակ տարբեր թևերում են ծավալվում: Որպեսզի նա խաղատախտակի մի թևից մյուսը հասնի, բավականին ժամանակ կպահանջվի: Դա է պատճառը, որ ձին, կասեցնելով անցունակ կինվորը, փաստորեն, նրան է գամվում:

Ուրեմն՝ կարելի է վստահ պնդել, որ հեռավոր անցունակ կինվորի առկայությունն այս վերջնախաղում պակաս կարևոր չէ, քան՝ կինվորայինում:

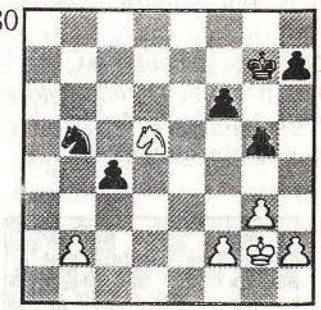
179

Ահա՛ մի օրինակ (դ.179), որը վերցված է Չիգորին-Մարշալ (1907թ.) պարտիայից:

Սպիտակներն անցունակ կինվոր ունեն և կարող են սևերին թույլ չտալ արքայական թևում դրա նմանն ստեղծելուն: Այս երկու հնարավորության միացումն էլ սպիտակներին թույլ է տալիս մտածելու խաղը շահելու մասին. 1. Zc3-d5 Zb6-d7 2. g4-g5! h7-h6 3. Zd5-f6 Zd7-b6 4. h3-h4 h6:g5 5. h4:g5 Ug7-f8 6. Ud4-c5 Zb6-a4+ 7. Uc5-d6!: Սև արքան դուրս պրծնել չի կարող: 7. ... Uf8-g7 (եթե 7. ... Zb6, ապա 8. Zd7+) 8. Ud6-c6 Ug7-f8 9. b5-b6 Za4:b6 10. Uc6:b6 Uf8-e7 11. Ub6-c7 Ue7-f8 (եթե 11 ... Ue6՝ փորձելով գրոհել g5 զինվորը, ապա 12. Ud8 Uf5 13. Zh7՝ հաղթանակով) 12. Uc7-d7 Uf8-g7 13. Ud7-e7 Ug7-h8 14. Zf6-e8 Uh8-g8 15. Ue7-f6, սևերը հանձնվեցին: Զինվորի կորուստն անխուսափելի էր:

Ինչպես զինվորային վերջնախաղերում, այնպես էլ՝ այստեղ, *ժամանակի գործոնը*, ինչպես և *արքայի ակտիվ դիրքը*, հաճախ որոշիչ դեր ունեն:

180



Դ.180-ում (Նիմցովիչ-Զեմիշ, 1923թ.) սպիտակ արքան կարող է արագորեն դուրս գալ իր թաքստոցից և c զինվորը գրոհել՝ այն դեպքում, երբ սև արքան պասիվ է և սպիտակ b զինվորից էլ հեռու է գտնվում:

Այսպես՝ 1. Ug2-f3 Ug7-f7 2. Zd5-c3! (ազատելով արքայի ճանապարհը) 2. ... Zb5-d4+ 3. Uf3-e4 Zd4-b3 4. Uc4-d5 Zb3-d2 5. h2-h3 f6-f5 6. Zc3-

d1 Սf7-f6 7. Ձd1-e3 Ձd2-e4 8. Ձe3:c4 Ձe4:f2 9. b2-b4 Սf6-e7:

Սպիտակները կերպարանափոխեցին իրենց առավելությունը: Հիմա նրանք անցունակ վինվոր ունեն:

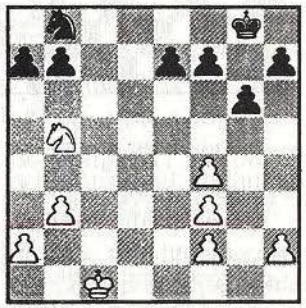
10. b4-b5 Սe7-d7 11. b5-b6 Ձf2-e4:

Ձին արքայական թևում ակտիվ գործողությունների դիմել չի հասցնում: Նա ստիպված է իր արքային անհապաղ օգնության հասնելու:

12. Ձc4-e5+ Սd7-c8 13. Սd5-c6 Ձe4-f6 14. Ձe5-d3 (սպառնում է 15. b7+ Սb8 16. Ձc5) 14. ... Ձf6-d7 15. b6:b7+ Սc8-d8 16. Սc6-d6 Ձd7-b8 17. Ձd3-b4 Ձb8-d7 18. Ձb4-c6+ Սd8-e8 19. Սd6-c7, և սներն իրենց պարտված ճանաչեցին:

Դիրքը գնահատելիս՝ կարևոր է հաշվի առնել և *վինվորային թույլ տալ*, որոնք կարող են դիրքում տեղ գտնել:

181



Այդ առումով հետաքրքիր է Բ.Իվկով - Ս.Լպուտյան պարտիայի վեջնամասը (դ.181), որտեղ, չնայած նյութական հավասարակշռությանը, դիրքի գնահատականը մեկն է՝ սևերը պետք է հաղթեն:

Այս գնահատականն սպիտակների արքայական թևում տեղ գտած վինվորային թուլություններով է պայմանավորված:

Հետևեց՝ 1. ... Ձb8-c6 2. Սc1-d2:

Կողմերը ձգտում են իրենց ֆիգուրների դիրքն ուժեղացնելու:

2. ... Սg8-g7 3. Սd2-e3:

Այժմ սևերը խաղի հետագա կարգացման հետաքրքիր ծրագիր են ընտրում:Նրանք փորձում են սպիտակների հ վինվորը գրոհել. եթե այն պաշտպանելը չհաջողվի, ապա սներն արքայական թևում հեռավոր անցունակ վինվոր կստանան:

3. ... Սg7-h6 4. Ձb5-c3 Սh6-h5:

Սևերի դիրքը բավականին ամուր է: Դա է պատճառը, որ սպիտակներն ստիպված են պասիվ պաշտպանության անցնելու:

5. Ձc3-e2 Սh5-h4 6. Ձe2-g1:

Այժմ սպիտակ արքան ստիպված է սև ձիու դեմ միայնակ պայքարելու, իսկ վերջինիս խնդիրն է՝ մրցակցի արքան թագուհու թևը շեղելուց հետո՝ շտապ արքայական թև վերադառնալ: Եթե դա հաջողվի, ապա հաղթանակն իրեն սպասեցնել չի տա:

6. ... b7-b6!:

Ինչպես հետագայում ցույց է տվել գրոսմայստեր Լպուտյանը՝ 6. ... f5 7. Սd3 Ձb4+ 8. Սc4 Ձ:a2? 9. b4 շարունակությունը միայն ոչ-ոքի կհանգեցներ, քանի որ ձին սպիտակների ճամբարում կմոլորվեր, իսկ սպիտակները հակախաղի լավ հնարավորություն կստանային:

7. a2-a4 a7-a6 8. Սc3-d3 e7-e6 9. Սd3-c4 Ձc6-e7(սպառնում է 9. ... Ձd5) 10. a4-a5:

Բոլորովին անհույս էր նաև 10. b4 Ձd5 11. a5 b5+ 12. Սc5 h5 շարունակությունը՝ ցուցցվանգի պատճառով:

10. ... b6:a5 11. Սc4-c5 Ձe7-d5 12. Սc5-c6 Ձd5-c3 13. Սc6-b6 a5-a4 14. b3:a4 Ձc3:a4 15. Սb6:a6:

Խնդրի առաջին մասը լուծելը ձիուն հաջողվեց, և վերջինս արքայական թև է շտապում:

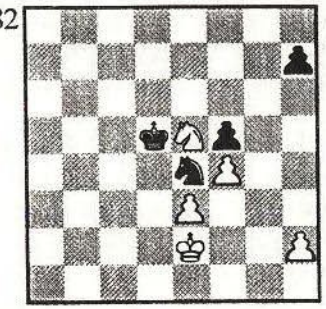
15. ... Ձa4-c5+ 16. Սa6-b5 Ձc5-d3 17. Սb5-c6 Ձd3:f4 18. Սc6-d6 f7-f6 19. Սd6-e7 Սh4-g5 20. Սe7-f7 h7-h5 21. h2-h4+ Սg5-f5: Սպիտակները հանձնվեցին:

Եթե վինվորները *միևնույն թևում* են գտնվում, և կողմերից մեկը *վինվորի առավելություն* ունի, ապա պաշտպանվող կողմի հնարավորությունները մեծանում են: Սակայն այստեղ ևս պաշտպանվողից մեծ ճշգրտություն է պահանջվում: Այդ առումով վերլուծենք Է.Գուֆելդ - Կ.Գրիգորյան (1979թ.) պարտիայի եզրափակիչ մասը (դ.182).

1. Ձe5-f3!:

Սպիտակները սև արքային զրկում են հետդարձի հնարավորությունից: Եթե այժմ հետևի 1. ... Սe6 կամ 1. ... Սd6, ապա 2. Ձg5 թայլով սպիտակները սևերին ձիերի փոխանակություն կհարկադրեն ու շահած վինվորային վերջնախաղի կանցնեն:

182



1. ... Ձc4-f6!:

Չէր կարելի 1. ... Ձd6?՝ 2. Սd3 h6 3. Ձd4-ից հետո, հայտնվելով ցուցցվանգում, սևերը կպարտվեին: Անհրաժեշտ է եռանդուն գործել:

2. Ձf3-d4!:

Ոչինչ չէր խոստանում 2. Սd3 Ձd7! 3. Ձd4 Ձc5+ շարունակությունը:

2. ... Սd5-e4 3. Ձd4-b5:

Սպիտակները ծուղակ են պատրաստել՝ 3. ... Ձg4?? 4. Ձc3x, կամ 3. ... Ձd5?? 4. Ձd6x:

3. ... Սe4-d5 4. Սe2-f3 Ձf6-g4! 5. Ձb5-d4:

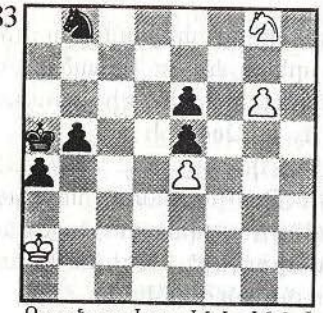
Ոչ-ոքի էր հանգեցնում ինչպես 5. h3 Ձh6 6. Ձd4 Սd6 7. Սg3 Սd5! 8. Սh4 Սe4 9. Սg5 Ձf7+ 10. Սf6 Ձd6 11. h4 Ձe8+! 12. Սf7 Ս:e3 13. Ձe6 Ձc7!-ը, այնպես էլ՝ 5. e4+ Սc5 6. ef Ձ:h2+ 7. Սg3 Ձf1+ 8. Սg4 Սc6!-ը:

5. ... Ձg4:h2+ 6. Սf3-g3 Ձh2-f1+ 7. Սg3-f2 Սd5-e4! 8. Սf2:f1 Սe4:e3 9. Ձd4-e6 Սe3-f3 10. Սf1-g1 Սf3-g3: Ոչ-ոքի՝ սպիտակ ձին շարժվել չի կարող (կրոհվի վինվորը), իսկ սներն էլ,

իրենց հերթին, սպառնում են զինվորի առաջխաղացումով սպիտակ արքային «բանտարկել»:

ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ. *Փորձի՛ր լուծել Գ.Ռինկի (1920թ.) հետևյալ գեղեցիկ էտյուդը (դ.183): Սպիտակները հաղթանակ են տոնում:*

183



Քայլն սպիտակներինն է

ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ, ՈՐՈՆՑՈՒՄ ՄԻՄՅԱՆՑ ԴԵՄ ՓՂԵՐՆ ԵՆ ՄԱՐՏՆՉՈՒՄ

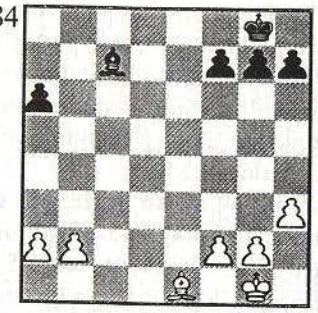
Ա. ԵՐԲ ՓՂԵՐԸ ՄԻԱԳՈՒՅՆ ԵՆ...

Այս վերջնախաղում ևս *զինվորի առավելությունը* հաղթելու մեծ հնարավորություն է ընձեռում:

Հաղթանակի հասնելու ծրագիրն այստեղ մոտավորապես նույնն է, ինչ ձիերի դեպքում: Պետք է ձգտել անցունակ զինվոր ստեղծելու և այն առաջ մղելու՝ դեպի փոխարկման դաշտը:

Վերլուծելով դ.184-ի դիրքը՝ մենք կծանոթանանք այս վերջնախաղի առանձնահատկություններին.

184



1. Ug1-f1 Ug8-f8 2. Uf1-e2 Uf8-e7 3. Ue2-d3 Ue7-d6 4. Ud3-c4 Ud6-c6 5. Φe1-c3 g7-g6 6. b2-b4 Φc7-b6 7. f2-f3 Φb6-c7 8. a2-a4 Φc7-b6 9. Φc3-d4:

Ուժերի կորահավաքը, անցունակ զինվոր ստեղծելուց առաջ, ավարտվեց:

Սպիտակների և՛ փիղը, և՛ արքան հանգուցային դիրքեր գրավեցին:

9. ... Φb6-c7 10. b4-b5+ a6:b5 11. a4:b5+ Uc6-b7:

Սպիտակ արքայի ճանապարհը փակելու փորձը պարտության էր հանգեցնում. 11. ... Ud6-ին կհաջորդեր 12. Φc5+ Ud7 13. b6 Φg3 14. Ud5 Φf4 15. Φd4, և 16. Φe5:

12. Uc4-d5:

Ամեն ինչ ըստ ծրագրի է կատարվում: Մև արքան ստիպված է անցունակ զինվորը հսկելու, և սպիտակներն սկսում են արքայական թևը գրոհել:

Սակայն սպիտակները ևս մեկ արգելք պետք է հաղթահարեն: Փիղը հեռահար ֆիգուր է և փորձում է ներխուժումն արգելել:

12. ... Φc7-b8:

Եթե 12. ... Φf4, ապա 13. Φe5 Φe3 14. Ud6, և սպիտակները կիրականացնեին ներխուժումը: Կատարված քայլերից հետո՝ սպիտակներին ոչինչ չի խոստանում 13. Φe5 Φa7 14. Ud6 շարունակությունը՝ 14. ... Φb8+-ից հետո արքան ստիպված կլիներ նահանջելու: Ներխուժել չէր հաջողվում նաև 14. Φd6 Φf2! 15. Ue5 Φg3+-ից հետո:

Ինչպե՞ս մոտենալ զինվորին:

Որոշում կայացնելուց առաջ մեկ անգամ էլ հիշենք մեր անցած դասերը: Ձիերով և զինվորային վերջնախաղերում իրեն զգացնել էր տալիս առկա ֆիգուրների շարժունակության սահմանափակությունը: Թույլ կողմը ցուցգվանգում էր հայտնվում, և մրցակցի արքան ստիպված ապատ էր արձակվում:

Այստեղ ցուցգվանգ դեռևս չկա, և փիղը հանգիստ խուսանավում է՝ պաշտպանելով իր ճամբարի սահմանները: Իսկ չի՞ կարելի, արդյոք, նրա շարժունակությունը սահմանափակել: Պարզվում է, որ կարելի՛ է:

13. Φd4-f2! Φb8-c7 14. g2-g3 h7-h5 15. h3-h4 (սակայն ո՛չ 15. f4?՝ 15. ... h4!) 15. ... Φc7-b8 16. b5-b6!:

Խնդիրը լուծվեց: Սևերը ցուցգվանգում են, և 17. f4, 18. Φd4, 19. Φe5-ից բավարար պաշտպանություն չունեն:

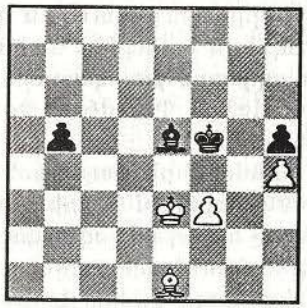
Չի օգնում և 16. ... Ub7-c8-ը՝ 17. Ud5-c6 Φb8-e5 18. f3-f4 Φe5-b8 19. b6-b7+ Uc8-d8 20. Φf2-b6+, և 21. Φb6-c7-ից հետո սպիտակները հեշտությամբ հաղթում են:

Մենք տեսանք, որ ցուցգվանգային դիրք ստեղծելը չափազանց դժվար է, և սպիտակներից մեծ հնարամտություն պահանջվեց:

Եթե դիրքը ցուցգվանգի հասցնելն անհնար է, թույլ կողմի փիղն էլ, իր հերթին, հասցնում է իր ճամբարը տանող բոլոր ուղիները փակել՝ թույլ չտալով մրցակցի արքային իր զինվորներին մոտենալու, ապա վերջնախաղը կարող է ոչ-ոքի ավարտվել:

Նյութական հավասարակշռության պայմաններում դիրքի գնահատման ամենակարևոր չափանիշներից մեկը հեռավոր անցունակ զինվորի առկայությունն է: Ահա՛ մի օրինակ (դ.185, Լիսիցին-Լենֆիշ, 1932թ.).

185



Սևերը հեռավոր անցունակ զինվոր ունեն, սպիտակ զինվորը, շրջափակված լինելով փղի գույնին համապատասխանող դաշտում, անընդհատ պաշտպանության կարիք է զգում:

Սևերն էլ իրենց դժվարություններն ունեն: Նախ՝ խաղա-

տախտակի վրա շատ քիչ նյութ է պահպանվել: Ապա՝ այն, որ h կինվորի փոխարկման դաշտը փղի գույնին չի համապատասխանում:

1. ... Φc5-f6!:

Այս քայլից հետո սպիտակները միանգամից ցուցգվանգում են հայտնվում:

Փղով քայլ կատարելու դեպքում սևերը կա՛մ h կինվորն են շահում, կա՛մ էլ՝ իրենց անցունակն առաջ մղում, իսկ 2. Ue2-ին կհաջորդի 2. ... Uf4:

2. f3-f4 Φf6-b2:

Միայն ոչ-ոքի էր հանգեցնում 2. ... Ug4-ը՝ 3. Ue4 Φe7 4. f5 b4 (եթե 4. ... Φf6, ապա 5. Ud5 U:f5 6. Uc6 Ug4 7. U:b5 Φ:h4 8. Φa5 Φg3 9. Φd8 Φf4 10. Uc4 Φg5 11. Φ:g5, և 12. Ud3) 5. f6 Φf8 6. f7 b3 7. Ud3, և այլն:

3. Φe1-d2 Φb2-g7 4. Φd2-b4 Φg7-f6 5. Φb4-e1 Φf6-e7!:

Նորից ցուցգվանգ, և սպիտակներն ստիպված են դարձյալ արքայով քայլ կատարելու:

6. Ue3-f3 Φe7-d6 7. Φe1-d2 Φd6-c7:

Զինվորների պաշտպանությունն ստիպում է սպիտակներին ոչ հաջող քայլով բավարարվելու, քանի որ քայլել c1-e3 անկյունագծով փիղը չէր կարող՝ 8. ... b4-ի պատճառով, իսկ 8. Ug3-ին կհետևեր 8. ... Ue4: Դա է պատճառը, որ սպիտակները որոշում են f կինվորը զոհել:

8. Φd2-c3 Φd6:f4 9. Φc3-b4 Φf4-e5 10. Φb4-a5 Φe5-f6 11. Φa5-e1 Φf6-e7:

Այս էլ որերորդ անգամ, օգտագործելով ցուցգվանգը, սևերն աստիճանաբար մեծացնում են իրենց առավելությունը:

12. Uf3-g3 Uf5-e4:

Արքայի ուղերթը դեպի կինվորը լուծում է խնդիրը:

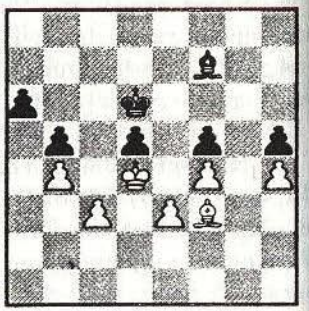
13. Φe1-a5 Ue4-d3 14. Φa5-e1 Ud3-c4 15. Ug3-f4 Φe7-f6 16. Uf4-f5 Φf6-c3 17. Φe1-g3 b5-b4 18. Φg3-d6 b4-b3 19. Φd6-a3 Uc4-d3 20. Uf5-g5 Ud3-c2 21. Ug5:h5 Φc3-d2 22. Uh5-g4 Φd2-c1՝ հաղթանակով:

Այս օրինակից կարելի է եզրակացնել, որ *կինվորների դիրքը փղին համապատասխան գույնի դաշտերում կգալի թերություն է:* Սա ճշմարտություն է, որը հատուկ է փղերով վերջնախաղերին:

Ինչպես տեսանք՝ նման կինվորները միշտ պաշտպանության կարիք ունեն, ինչի հետևանքով՝ դրանք պաշտպանող ֆիգուրների գործողություններն են սահմանափակվում: Բայց սա դեռ ամբողջը չէ:

Դաշտերը, որոնք այդպիսի կինվորների հարևանությամբ են գտնվում, փիղը պաշտպանել չի կարողանում, և մրցակցի արքան կինվորին մոտենալու հնարավորություն է ստանում:

186



Ահա՛ նս մեկ օրինակ (դ.186):

Սևերի հնարավորությունները սահմանափակ են: Փիղը թույլ կինվորներն է պաշտպանում, իսկ արքան՝ մրցակցի արքայի հնարավոր ներխուժման c5, e5 դաշտերը:

Սպիտակների խնդիրը քայլի հերթը սևերին փոխանցելն է, որից հետո սևերը հարկադրված կա՛մ պետք է մրցակցի արքային ճանապարհ տան, կա՛մ էլ՝ կինվորներից մեկը զոհեն: Թե՛ մեկը, և թե՛ մյուսը պարտություն է հավասարազոր: Պաշտպանական հնարավորությունները բացահայտելու նպատակով՝ եկ փղով խուսանավենք.

1. Φf3-e2 Φf7-g6!:

Սևերի միակ ճիշտ պատասխանն է: 1. ... Φe8-ին կհետևեր 2. Φd3 Φg6 (կամ 2. ... Φd7 3. Φc2 Φh7 4. Φd1! Φf7 5. Φf3) 3. Φc2 Φh7 4. Φb3! Φg8 5. Φd1! Φf7 6. Φf3, և սևերը ցուցգվանգում կհայտնվեին:

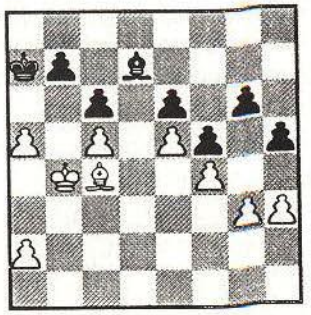
2. Φe2-d3 Φg6-h7 3. Φd3-c2 Φh7-g6:

Դու նկատեցի՞ր, որ սպիտակ փղի յուրաքանչյուր քայլին սևերը միայն մեկ ընդունելի պատասխան ունեն:

4. Φc2-b1! Φg6-h7 5. Φb1-d3! Φh7-g6 6. Φd3-c2! Φg6-h7 7. Φc2-b3! Φh7-g8 8. Φb3-d1! Φg8-f7 9. Φd1-f3, և խնդիրը լուծված է: Սևերը ցուցգվանգում են ու կարող են վայր դնել կենը:

Դ.187-ի դիրքն առաջացել է Պետրոսյան-Զեյնալի (1946թ.) պարտիայում.

187



Սպիտակների նյութական առավելությունը չնչին է՝ ընդամենը մեկ կրկնապատկված կինվոր: Սակայն նրանք դիրքային մեծ առավելություն ունեն: Սև փիղն ակտիվ խաղից զրկված է: Սև արքան նույնպես իր գործողությունների մեջ ազատ չէ:

Հաղթանակի հասնելու համար սպիտակները պետք է արքայի ներխուժումն իրականացնեն, սակայն, առաջին հայացքից, դրա համար հնարավոր դաշտեր չեն երևում: Եթե սպիտակներն արքան f2 տեղափոխեն և g3-g4-ի միջոցով փորձեն նրա համար դեպի մրցակցի ճամբարը ճանապարհ հարթել, ապա կհետևի h5-h4!: Հետևաբար՝ ներխուժման համար դաշտեր ստանալու միակ հնարավորությունն սպիտակները կինվորի ժամանակավոր զոհաբերության հետ պետք է կապեն.

1. a5-a6! b7:a6:

Եթե 1. ... b6, ապա 2. a4, 3. cb+, 4. a5+, և ճանապարհը բաց է:

2. Ub4-a5 Ua7-b7:

Զինվորը պաշտպանել հնարավոր չէր. 2. ... Φc8 3. h4 Φd7

4. Փ:a6 Փe8 5. Փc8 Փf7 6. Փd7 Ub7 7. a4 Uc7 8. Ua6! U:d7 9. Ub7, և սևերն անկարող կլինեին a փինվորը կասեցնել:

3. Փc4:a6 Ub7-c7! 4. Փa6-c4! Uc7-b7!:

Սպիտակներն իրենց դիրքն ուժեղացրին: Նրանք հիմա անցյունակ փինվոր ունեն: Սակայն սևերը շարունակում են սպիտակ արքայի ներխուժումն արգելակել:

5. h3-h4 Ub7-c7 (5. ... Փc8-ին կհետևեր 6. Փa6+, իսկ 5... Ua7-ին՝ 6. Փa6 Փe8 7. Փc8 Փf7 8. Փd7 Ub7 9. a4՝ ինչպես պարտիայում):

Սևերը պատրաստ են սպիտակ արքային a7 և a8 դաշտերը թողնել, քանի որ այնտեղ նա իր փինվորի փոխարկումը կարգելակի:

6. Ua5-a6 Փd7-c8+ 7. Ua6-a7:

Քայլ քայլի հետևից սպիտակներն իրենց ծրագիրն են իրականացնում:

7. ... Փc8-d7 8. a2-a4 Փd7-c8 9. a4-a5 Փc8-d7 10. Փc4-a6 Փd7-e8 11. Փa6-c8!!:

Անսպասելի հարված որը խափանում է սևերի մտահղացումները:

11. ... Uc7:c8:

Ակնհայտ, պարտադիր քայլ է: Եթե 11... Փf7, ապա 12. Փd7!! (փիղը հակառակորդի ճամբարում իրեն ինչպես իր տանն է զգում) 12. ... Փg8 13. Փe8 Փh7 14. Փf7, և այլն:

12. Ua7-b6 Uc8-b8 13. a5-a6 Ub8-a8!:

Կամ 13. ... Փd7 14. a7+ Ua8 15. Uc7 Փe8 16. Ud8 Փf7 17. Uc7 Փg8 18. Uf8 Փh7 19. Ug7. ընդհանուր առմամբ արագաշարժ լինելով՝ փիղն այս անգամ նեղված է ի՛ր իսկ փինվորային շղթայի «կապանքներում» և մրցակցի արքային փախչել չի կարողանում. 19. ... U:a7 20. U:h7 Ua6 21. U:g6 Ub5 22. Uf6 U:c5 23. U:e6 Ud4 24. U:f5 c5 26. e6, և սպիտակ փինվորն ավելի արագ կփոխարկվեր թագուհու:

14. Ub6-c7 Ua8-a7 15. Uc7-d8 Փe8-f7 16. Ud8-e7 Փf7-g8 17. Ue7-d7! (17. Uf8 Փh7 18. Ug7 շարունակությունը միայն կձգձգեր խաղը) 17. ... Փg8-f7 (17. ... U:a6-ին կհաջորդեր 18. U:c6 Փf7 19. Ud7, և c փինվորի դիմաց սևերն ստիպված կլինեին փիղն առաջարկելու) 18. Ud7:c6 Փf7-e8+ 19. Uc6-d6 Ua7:a6 20. c5-c6 Ua6-b6 21. c6-c7 Ub6-b7 22.Ud6-e7!, և սպիտակները հաղթում են:

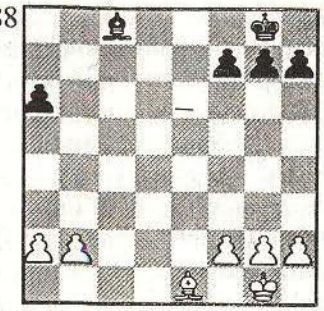
Այսպիսով՝ մենք համոզվեցինք, որ *ներխուժման դաշտերի* գոյությունը կարևոր դեր ունի նման վերջնախաղում:

Բ. ԵՐԲ ՓՂԵՐԸ ՏԱՐԱԳՈՒՅՆ ԵՆ...

Այս վերջնախաղում նյութական առավելությունը հաճախ ոչինչ չի նշանակում: Զինվորի, իսկ որոշ դեպքերում նույնիսկ երկու կամ երեք փինվորի առավելությունն այստեղ դեռևս հաղթանակի երաշխիք չէ:

Նախ՝ դիտարկենք այսպիսի մի օրինակ (դ.188), որի «փինվորային կմախքը» նախորդից (դ.184-ից) համարյա ոչնչով չի տարբերվում.

188



Այն դեպքում, երբ խաղատախտակին *միագույն* փղեր էին, սպիտակներին հաջողվեց հաղթանակ տանել: Այստեղ դա հնարավոր չէ, և սևերն առանց մեծ ջանքերի ոչ-ոքիի են հասնում: Փորձե՛նք.

1. Ug1-f1 Ug8-f8 2. Uf1-e2 Uf8-e7 3. Ue2-d3 Փc8-e6 4. b2-b3 (4. a4-ին կհաջորդեր 4. ... Փb3 5.a5 Փa4, և փինվորի առավելությունը կկորցներ իր արժեքը) 4. ... Ue7-d6 5. Փe1-b4+ Ud6-c6 6. Ud3-c3 g7-g6 7.a2-a4 Uc6-b6 8. Փb4-f8 h7-h5 9. b3-b4 Փe6-d5 10. g2-g3 Փd5-e6:

Սպիտակներին նույնիսկ անցյունակ փինվոր ստեղծելը չհաջողվեց: Բայց միգուցե, նրանց արքային կհաջողվի՞ արքայական թևի փինվորների շարքերը թափանցել: Ստուգե՛նք.

11. Uc3-d4 Փe6-b3! 12. a4-a5+ Ub6-b5 13. Ud4-e5 Փb3-c6 14. Ue5-f6 Ub5-c6: Սև արքան ստիպված է մրցակցի թագուհու թևի փինվորները հսկելու, սակայն փիղը՝ միայնակ, առանց նրա օգնության, արքայական թևի իր փինվորները կարողանում է պաշտպանել:

15. Uf6-g5 Uc6-b5 16. h2-h4 Ub5-c6 17. f2-f3 Փe6-d5! 18. Ug5-f4 Uc6-b5 19. g3-g4 Ub5-c6 20. g4:h5 g6:h5, և սպիտակներն այլևս ոչինչ ձեռնարկել չեն կարող:

Այժմ կարելի է որոշակի եզրակացություններ անել.

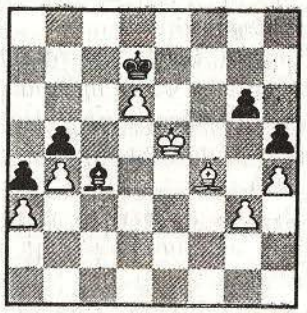
ա) *ուժեղ կողմի փիղն անկարող է իր անցյունակ փինվորին աջակցել, քանի որ դաշտերը, որոնք մրցակցի փղին են մատչելի, նա չի կարող գրոհել*

բ) *ուժեղ կողմի փիղն իր գույնին հակառակ դաշտերում գտնվող՝ հակառակորդի փինվորները գրոհել չի կարող:*

Սա՛ է պատճառը, որ, երբ թույլ կողմին հաջողվում է արքան անցյունակ փինվորի առջևում տեղադրել, իսկ փղով՝ խաղատախտակի երկու թևում էլ սեփական փինվորների պաշտպանությունը հոգալ, ուժեղ կողմին խաղը շահել չի հաջողվում:

Այս եզրակացությունների հիման վրա էլ բնորոշվում են ոչ-ոքիի այն *երեք հիմնական դիրքերը*, որոնք հատուկ են այս վերջնախաղին:

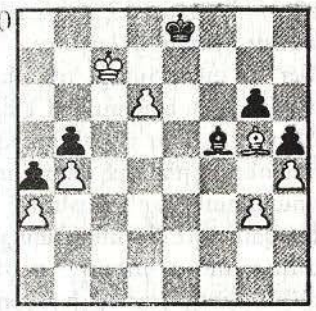
189



Դ.189-ում ոչ-ոքի հասնելու համար սևերին բավական է տեղում դոփել»: Սպիտակներն անկարող են որևէ բան ձեռնարկել: Նրանց արքան, թեկուզ և ողջ դաշտով մեկ «վավվկի», բայց, միևնույն է, հաջողության չի հասնի:

Սևերի փիղը՝ միայնակ, առանց իր արքայի օգնության, հաջողությամբ կարողանում է խաղատախտակի երկու թևում դիրքավորված իր զինվորները պաշտպանել:

190



Այս դիրքում (դ.190) սև ֆիգուրները փոքր-ինչ ավելի անհաջող են դասավորված, քան՝ նախորդ օրինակում: Այնուամենայնիվ, այստեղ ևս սպիտակները ոչնչի չեն հասնում: Սևերից միայն մի փոքր ճշտություն է պահանջվում:

Այսպես՝ 1. Ac7-b6-ին պետք է ոչ թե 1. ... Փd3?? պատասխանել, որին կհաջորդի 2. Ac6!, և սպիտակները կհաղթեն, այլ՝ 1. ... Փf5-d7!:

Այս օրինակում ևս բնորոշն այն է, որ միայնակ փիղը խաղատախտակի երկու թևում էլ կարողանում է թույլությունները պաշտպանել:

Տարագույն փղերի վերջնախաղում անցյունակ զինվորների առաջխաղացումը կարող է միայն արքան աջակցել: Դա է պատճառը, որ, երբ թույլ կողմին հաջողվում է նրա օգնությունն իր անցյունակ զինվորին արգելել, ապա, որպես կանոն, պայքարը խաղաղ ելք է ունենում:

191

Ահա՛ մեկ դիրք ևս (դ.191), որի արդյունքը ոչ-ոքի է:

Սպիտակներն իրենց մեծ նյութական առավելությունն իրացնել չեն կարող, քանի որ սև արքան չի թույլ տալիս սպիտակ արքայի ներխուժումը:

Օրինակ՝ 1. Ad4-c5 Af5-e6! 2. Ac5-b6 Ae6-d7! 3. b4-b5 Ad7-c8!:

Կոպիտ սխալ կլիներ 3... Փf3?-ը՝ 4. a8Ֆ! Փ:a8 5. Aa7 Փf3 6. Ab8: Սպիտակները կվերադարձնեին իրենց նյութական առավելության մի մասը, սակայն նրանց կհաջողվեր արքան անցյունակ զինվորին մոտեցնել և վերջինիս առաջխաղացմանն աջակցել. 6. ... Փg2 7. b6 Ac6 8. Aa7, և սպիտակները հաղթանակ կտոնեին:

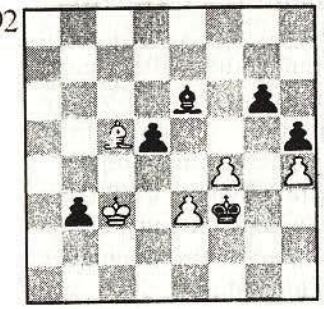
Ինչպես, հիմնական տարբերակի առաջարկվող բայերից հետո, սպիտակներն իրենց դիրքն ուժեղացնել չեն կարող: Ոչ-ոքի:

Նախորդ օրինակում թույլ կողմը միայն *պասիվ պաշտպանության* մարտավարական ձևն էր ընտրում: Այնինչ այս օրինակում սևերի հաջողությունը լոկ *նրանցում* խաղով էր պայմանավորված:

Հարց է առաջանում. *իսկ ե՞րբ է, հաջողվում հաղթանակ տանել տարագույն փղերի վերջնախաղում:*

Պատասխանը կտանանք՝ ուսումնասիրելով հաջորդ օրինակը (դ.192. Կոտով-Բոտվինիկ, 1955թ.).

192



Թվում է, թե մեր առջև պարզ ոչ-ոքի դիրք է: Սպիտակ արքան անցյունակ զինվորն է կասկածել, իսկ փիղը երկու թևում էլ պաշտպանում է իր զինվորները: Սակայն սևերին հաջողվում է ևս մեկ անցյունակ զինվոր ստեղծել, ինչն էլ պայքարի ելքն է վճռում:

1. ... g6-g5! 2. f4:g5:

Պարտություն էր հանգեցնում նաև 2. hg h4 3. Փd6 Փf5 4. g6 Փ:g6 5. f5 Փ:f5 6. Ah3 Ag2-ը. զինվորի դիմաց սպիտակները պարտավոր կլինեին փիղը զոհել:

2. ... d5-d4+!:

Սևերի համար շատ կարևոր է h3-ի զինվորը պահպանել:

3. e3:d4 Af3-g3 4. Փe5-a3:

Չէր օգնում և 4. Փe7 Ah4 5. g6+ Ag4-ը:

4. ... Ag3:h4 5. Ae3-d3 Ah4:g5 6. Ad3-e4 h5-h4 7. Ae4-f3 Փe6-d5+, և սպիտակները վայր դրեցին զենքը:

Այս օրինակը հուշում է, որ տարագույն փղերով վերջնախաղում գլխավորը ոչ թե նյութական առավելությունն է, այլ՝ որքանո՞վ ուժեղ կողմի արքային կհաջողվի իր անցյունակ զինվորին օգնել:

ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ, ՈՐՈՆՑՈՒՄ ՁԻՆ ՓՂԻ ԴԵՄ Է ՄԱՐՏՆՉՈՒՄ

Մենք արդեն ծանոթ ենք և՛ *ձիու*, և՛ *փղի* հնարավորություններին:

Այժմ հիմնականում կուսումնասիրենք այն առանձնահատկությունները, որոնք այս ֆիգուրների՝ միմյանց դեմ պայքարից են բխում:

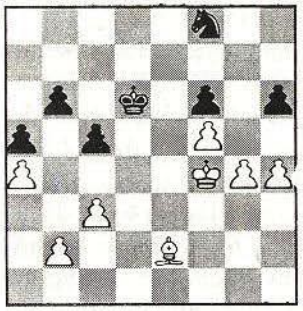
Ամենի զինվորն ինչպես ձիու, այնպես էլ՝ փղի բանակում մեծ ուժ է:

Նյութական առավելությունն իրացվում է մեկ արդեն քաջ ծանոթ եղանակով՝ *անցյունակ զինվոր ստեղծել ու փոխել այն առաջ շարժել:*

Օրինակների միջոցով ևս ծանոթանանք այն առանձնա-

հատկություններին, որոնք նման վերջնախաղերին են հատուկ:

193



Քայլն սպիտակներինն է

Դ.193-ում (Բոնչ - Օսմոլովսկի-Կոնստանտինոպոլսկի. 1949թ.) սպիտակներն անցունակ փինվոր ստանալու բոլոր նախապատրաստություններն արդեն ավարտել են.

1. g4-g5 h6:g5+ 2. h4:g5 f6:g5+ 3. Uf4:g5 Ud6-c5 4. Φe2-d3 (սպիտակները ծուղակից խույս տվին՝ 4. f6? Ձh7+) 4. ... Ձf8-d7 5. Ug5-g6 Ձd7-f6 6. Ug6-f7:

Ձինվորի հետագա սուրճխաղացումը կանխված է. f6 դաշտը փղին անմատչելի է: Այդ պատճառով սպիտակ արքան դեպի մրցակցի փինվորներն է շտապում:

6. ... Ձf6-d5 7. Φd3-c4 Ձd5-e3 8. Φc4-e6 Ձe3-g4 (8. ... Ձ:f5-ը միայն անհուսալի փինվորային վերջնախաղի կհանգեցներ) 9. Uf7-e7 Ձg4-f6 10. Φe6-c8 Ձf6-e4 11. Ud8-d7 Ue5:f5 12. Ud7-c6 Uf5-e5 13. Uc6:b6:

Արքան սկսեց ոչնչացնել սևերի փինվորները:

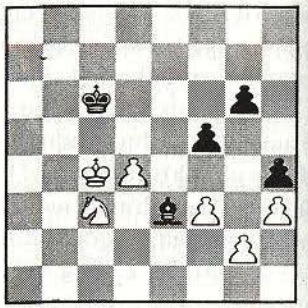
13. ... Ձe4-d6 14. Φc8-a6 Ue5-d5 15. Φa6-b5:

a5-ի փինվորը դատապարտված է, և սպիտակները նախ՝ իրենց ֆիգուրների դիրքն են ուժեղացնում:

15. ... Ձd6-c8+ 16. Ub6:a5 Ud5-e6 17. Φb5-a6 Ձc8-e7 18. Ua5-b6 Ձe7-d5+ 19. Ub6-b7 Ձd5-e3 20. Φa6-c2 c5-c4 21. [illegible], և սևերը հանձնվեցին:

Չթե նյութական առավելությունը *ձիու* կողմն է, ապա այն իրացնելու ծրագիրը նույնն է: Սակայն այստեղ շտապ անցունակ փինվոր ստեղծելը, առավել ևս՝ այն առաջ մղելը նպատակահարմար չէ: Դա կարող է նպաստել փղի ակտիվացմանը: Առաջին հերթին՝ պետք է փորձել մրցակցի փինվորային շղթայում թուլություններ ստեղծել. այն նկատառումով, որ դիմացինի ուժերը կա՛մ կշեղվեն անցունակ փինվորի կասեցումից (հարկավոր կլինի պաշտպանել ստեղծված թուլությունները), կա՛մ էլ՝ ուժեղ կողմի արքան թույլ փինվորներին մոտենալու հնարավորություն կտանա:

194



Ահա՛ բնորոշ մի օրինակ (դ.194. Լենինֆիշ-Ռաուլեր. 1937թ.).

Սպիտակներն իրենց անցունակ փինվորը միանգամից առաջ մղել չեն կարող: Միալ կլիներ 1. Ձb5 Φf2 2. d5+ Ud7 շարունակությունը, որից հետո սպիտակներն իրենց դիրքն ուժեղացնել չէին կարողանա:

Ճիշտը նախ՝ մրցակցի փինվորները գրոհելն է.

1. Ձc3-d5! Φe3-g5 2. f3-f4! Φg5-d8 3. Ձd5-b4+ Uc6-d6 4. Ձb4-d3 g6-g5 (4. ... Ue6 5. Uc5 Uf6 6. Uc6 քայլերից հետո փինվորի ճանապարհին «կանաչ լույս» կվառվեր) 5. Ձd3-e5 Ud6-e6 6. d4-d5+ Ue6-f6 7. Uc4-c5 g5:f4 8. Ձe5-c6, և սևերը իրենց պարտված ճանաչեցին. փինվորի կասեցումը միայն նյութական մեծ կորուստների գնով էր հնարավոր:

Նյութական հավասարակշռության պայմաններում գնահատականը մեկ արդեն ծանոթ՝ *դիրքային* գործոններով է պայմանավորված:

Դրանք են՝ *հեռավոր անցունակ փինվորի առկայությունը, փինվորային կառուցվածքում տեղ գտած թուլությունները* և այլն:

Մենք կուսումնասիրենք միայն այնպիսի դիրքեր, որոնք բնորոշ են ուժերի դիտարկվող հարաբերակցության համար:

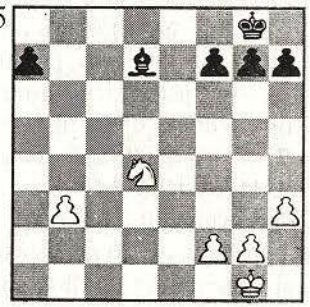
Փիղը *բաց դիրքում* ձիու դեմ առավել հաջող է մենամարտում, երբ փինվորները շրջափակված չեն, և փիղն ազատ խուսանավել է կարողանում:

Հասկանալի է, որ շափազանց կարևոր է և *արքայի ակտիվությունը*:

Ակտիվ արքան, որը կարողանում է համագործակցել փղի հետ, մարտական հուժկու միավոր է:

Դրանում համոզվելու նպատակով դիտարկենք Շտոլց-Քեպեն (1928թ.) պարտիայից վերցված այս օրինակը (դ.195).

195



Չնայած սևերի առավելությունն այստեղ շատ մեծ է՝ առաջին հայացքից այն դժվար է նշմարել: Սպիտակները կարծես թե ոչ մի թուլություն չունեն, իսկ ձին կենտրոնում շատ ակտիվ դիրք է զբաղեցնում:

Մինչդեռ թռուցիկ աչքի անցկացնելը դեռևս բավարար չէ դիրքը ճիշտ գնահատելու համար:

Եկ տեսնենք, թե գործողություններն ինչպե՛ս զարգացան.

1. ... Ug8-f8 2. Ug1-f1 Uf8-e7 3. Uf1-e2 Ue7-d6 4. Ue2-d3 Ud6-d5:

Առաջին կարևոր պահն է: Օգտ-

վելով նրանից, որ քայլի հերթը սևերինն էր, նրանց արքան համեմատաբար ավելի ակտիվ դիրք կբաղեցրեց:

5. h3-h4 Φd7-c8!:

Փիղն a6 դաշտն է տեղափոխվում, որտեղից հնարավորություն կունենա նեղելու հակառակորդի ֆիգուրները և, անհրաժեշտության դեպքում, f1 դաշտից g2 փնվորը գրոհելու:

6. Ձd4-f3 Φc8-a6+ 7. Ud3-c3:

7. Ue3-ի դեպքում սևերն արքայով b3-ի փնվորին կմոտենային՝ 7. ... Uc5 8. Ձg5 Ub4 9. Ձ:f7 U:b3, և վտանգավոր անցուն նակ փնվոր կստանային, իսկ նման դեպքում, ինչպես գիտես, դա վճռորոշ առավելություն է:

7. ... h7-h6 8. Ձf3-d4 g7-g6 9. Ձd4-c2 Ud5-e4:

Սևերի առավելությունը գնալով սվելի է ուրվագծվում: Նրանց արքան է՛լ ավելի ակտիվ դիրք գրավեց և պատրաստվում է հակառակորդի փնվորները գրոհելու:

10. Ձc2-e3 f7-f5 11. Uc3-d2 f5-f4:

f փնվորի առաջխաղացման շնորհիվ՝ սևերը ձիս են շեղում: 12. Ձc2-ին կհաջորդի 12. ... Φf1! 13. Ձe1 Uf5 14. f3 g5 15. hg U:g5, և սև արքան g3 դաշտը կներխուժի:

Հասկանալով, որ պասիվ պաշտպանությունը ոչ մի լավ բան չի խոստանում, սպիտակները փորձում են հակագրոհի անցնել:

12. Ձe3-g4 h6-h5 13. Ձg4-f6+ Ue4-f5 14. Ձf6-d7 Φa6-c8! 15. Ձd7-f8 g6-g5! 16. g2-g3 (16. hg-ի դեպքում թակարդն ընկած ձիս գոհվում էր) **16. ... g5:h4 17. g3:h4 Uf5-g4 18. Ձf8-g6 Φc8-f5 19. Ձg6-e7 Φf5-e6 20. b3-b4 Ug4:h4 21. Ud2-d3 Uh4-g4 22. Ud3-e4 h5-h4 23. Ձe7-c6 Φe6-f5+ 24. Ue4-d4 f4-f3 25. b4-b5 h4-h3 26. Ձc6-a7 h3-h2 27. b5-b6 h2-h1Ռ 28. Ձa7-c6 Ռh1-b1 29. Ud4-c5 Φf5-e4:** Սպիտակները հանձնվեցին:

Ակտիվ արքայի և հուժկու փղի շնորհիվ՝ սևերին հաջողվեց հակառակորդի ճամբարը ներխուժել, ինչն էլ վճռեց պայքարի ելքը:

Ուրեմն՝ երբ փնվորները խաղատախտակի տարբեր թևերում են, և դիրքն էլ բաց է, փիղը ձիու նկատմամբ առավելություն է ստանում՝ օգտվելով իր հեռահարությունից և խաղատախտակի մի թևից մյուսն արագ տեղափոխվելու հատկությունից:

Խաղի կարգացման ծրագիրը, որն ընտրեցին սևերը, բնորոշ է նման վերջնախաղերի համար: Այն կարելի է բաժանել այսպիսի փուլերի.

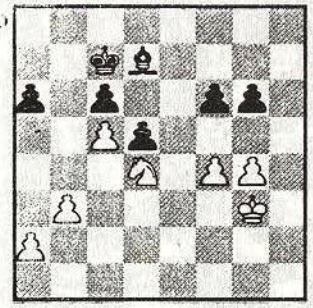
Ա. *Արքան հնարավորին չափով մրցակցի փնվորներին է մոտենում*

Բ. *Փիղը ճգտում է հակառակորդի ֆիգուրների շարժունակությունը սահմանափակելու, և ապա, ստիպված լինելով սեփական ճամբարը տանող ուղիները պաշտպանել, մրցակցի ուժերն ստիպված են շարժվում և կորցնում իրենց ակտիվությունը*

Գ. *Կիրառելի ներխուժում է հակառակորդի ճամբարը և նրան նյութական կորուստներ պատճառում:*

Ձին փղից ուժեղ է, երբ խաղն ընթանում է *նույն թևում*, կամ դիրքը *փակ* է, և հակառակորդի փնվորներն էլ փղի քայլին համապատասխան գույնի դաշտերում են գտնվում: Այսպիսի դիրքերում սովորաբար փիղը կորցնում է իր մարտունակությունը և, բացի պասիվ պաշտպան լինելուց, ոչինչ ձեռնարկել չի կարողանում:

196



Ահա՛ բնորոշ մի օրինակ (պ.196, Ավերբախ-Լիլիենթալ, 1949թ.).

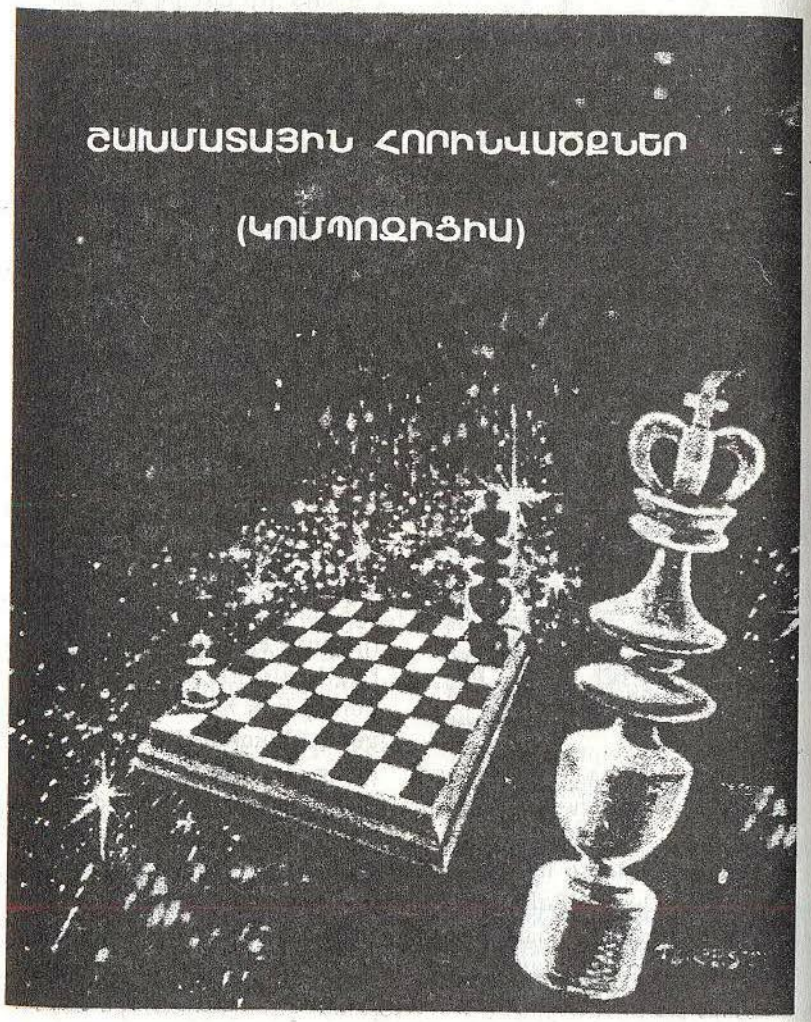
Սևերը նույնիսկ պաշտպանված անցուն նակ փնվոր ունեն, սակայն դիրքի գնահատականի վրա դա չի կարող ազդել: Սպիտակ ձին հուսալիորեն շրջապատում է այդ փնվորը և կենտրոնում շատ ակտիվ դիրք կբաղեցնում: Սև փիղը խիստ պասիվ է, քանի որ ստիպված է միայն ի՛ր փնվորների պաշտպանությամբ զբաղվել: Նույնը կարելի է և սև արքայի մասին ասել:

1. g4-g5! քայլից հետո՝ սևերի ճամբարը տանող ճանապարհ է բացվում, ու սպիտակները հաղթանակ են տանում:

1. ... f6:g5 2. f4:g5:

Սևերը կարող էին և 1. ... f5 պատասխանել՝ որոշ ժամանակով հետաձգելով սպիտակ արքայի ներխուժումը, սակայն այս դեպքում հաղթանակի կհասներ 2. Ձf3 Φe8 3. Ձe5 Ud8 4. Uf5 Ue7 5. Ue3 Ue6 6. Ud4 Ue7 7. Ձd3! Ue6 8. Ձb4 a5 9. Ձd3 Φd7 10. a4 Φe8 11. b4 ab 12. Ձ:b4 շարունակությունը:

2. ... Φd7-c8 3. Ug3-f4: Այս դիրքում պարտիան հետաձգվել էր, և սևերն առանց խաղը վերսկսելու հանձնվեցին՝ նկատի ունենալով հետևյալ տարբերակը. 3. ... a5 4. Ue5 Φg4 (եթե 4. ... Φa6, ապա 5. Uf6 Φd3 6. Ue7 և 7. Ձe6+) 5. Uf6 Φh5 6. Ue7 Φg4 7. a3! Φd1 8. Ձe6+ Ub7 9. Ud6 Φ:b3 10. Ձd8+ Uc8 11. Ձ:c6 a4 12. Ձe7+՝ հաղթանակով:



«...Ես շախմատն առաջին հերթին արվեստ եմ համարում և կարծում, որ հենց դա էլ այդքան շատ մարդ է ներգրավում մեր խաղի երկրպագուների շարքերը». մի առիթով ասել է Տ.Պետրոսյանը:

Սիա այդ արվեստի մասնակի դրսևորումներից մեկն էլ *շախմատային հորինվածքներն* են:

Ե՛կ ծանոթանանք, շախմատային կյանքով ապրող մարդկանց առավել սիրելի՝ կոմպոզիցիայի երկու բաժնին՝ *խնդիրներին* և *էտյուդներին*:

❖❖❖

Շախմատային *խնդիրն* արհեստականորեն ստեղծված դիրք է, որտեղ անհրաժեշտ է նախօրոք առաջադրված քանակով քայլերի ընթացքում մրցակցի արքային մատ հայտարարել: Ըստ քայլերի քանակի՝ խնդիրները լինում են *երկքայլ, եռաքայլ, բազմաքայլ*.

Էտյուդը նույնպես արհեստականորեն ստեղծված դիրք է, սակայն այստեղ քայլերի քանակը չի սահմանափակվում: Էտյուդի պահանջն է՝ *հաղթանակ* գտնել կողմերից մեկի համար կամ դիրքը *ոչ-ոքի* հասցնել:

Խնդիրներ կամ էտյուդներ կազմելիս հաշվի են առնվում հետևյալ *պարտադիր պայմանները*.

ա) առաջարկվող դիրքը պետք է *հնարավոր* լինի, այսինքն՝ լինի այնպիսին, որին կարելի կլինի հասնել սկզբնական դիրքից՝ չխախտելով խաղի և ո՛չ մի կանոն. օրինակ՝ b2 սպիտակ կինվորի առկայության դեպքում a1 դաշտում սպիտակ փիղ ունենալ չի կարելի.

բ) խաղատախտակին չպետք է *ավելորդ* (դեր չունեցող) խաղաքարեր լինեն

գ) խնդիրը կամ էտյուդը *միայն մեկ լուծում* պետք է ունենա:

Շախմատային հորինվածքներն ավելի քան հազարամյա պատմություն ունեն: Հեռավոր այդ ժամանակներում, երբ խաղն այսօրվա շախմատից զգալիորեն տարբերվում էր և *շատրանջ* կոչվում, ստեղծվեցին առաջին հորինվածքները: Դրանք *մանսուբներ* էին անվանվում: Մանսուբները դիրքեր էին, որոնք պարտիաներից էին վերցվում կամ արհեստական ճանապարհով կազմվում, ընդ որում՝ կողմերից մեկին հաղթանակի հասնելու կամ դիրքը ոչ-ոքի հասցնելու առաջադրանք էր տրվում: Մասնավորապես՝ մանսուբների և հետագայում ստեղծված՝ բազմապիսի պայմաններով խնդիրների ու գրագով խնդիրների մասին են հիշատակում դեռևս միջնադարից մեզ հասած՝ շախմատային հորինվածքի ժողո-

վածուները՝ «Ծիվիա բոնոնիե» և «Բոնիուս սոյիուս»: Շախմատային հորինվածքների կատարելագործման ու տարածման գործում կարևոր դեր խաղաց արաբ շախմատիստ ու հորինվածքների հեղինակ՝ Ֆիլիպ Սթամայի ժողովածուն (1773թ.):

1846 թվականին խնդիրների մեծ ժողովածու (ավելի քան 2000 դիրք) հավաքեց ու միաժամանակ Անգլիայում, Ֆրանսիայում և Գերմանիայում հրատարակեց գերմանացի շախմատիստ և հորինվածքների հեղինակ Ահարոն Ալեքսանդերը:

Լույս աշխարհ եկան հեղինակային առաջին ժողովածուները, որոնք նոր սկզբունքների կազմավորման գործում մեծ դեր խաղացին: Առավել հետաքրքիր ու յուրօրինակ էին Ա. Անդերսենի (Գերմանիա), և Օ.դը Օրվիլի (Ֆրանսիա) ստեղծագործությունները, ովքեր առաջիններից էին, որ փորձեցին պահպանել խնդիրներին ներկայացվող՝ այստեղ արդեն հիշատակած պահանջները: Ծնունդ առան շախմատային առաջին ամսագրերը, որոնցում հորինվածքներին առանձին բաժին էր հատկացվում:

Գերմանիայում, Անգլիայում, Դանիայում և այլուր շախմատային խնդիրներին նվիրված մի շարք գրքեր լույս տեսան: Ամենաճանաչված առաջացան առաջին *դպրոցները*, որոնցից հիշատակման են արժանի Թ.Բերգերի, Քլեթի և Ռ. Բայերի (*հին գերմանական դպրոց*), Ա.Քյոնիգը, Ա.Պոլլոկը, Յ.Պոսպիշիլի (*չեխական դպրոց*), Զ.Քլինգը (*անգլիական դպրոց*) և այլ դպրոցներ, որոնք միմյանցից թեմայի և գեղարվեստական պահանջների նկատմամբ ունեցած հայացքներով էին տարբերվում:

Շախմատային հորինվածքների կարգացման գործում մեծ ավանդ են ներդրել սանկտպետերբուրցի հեղինակներ Ա.Ադոլը և Ա.Ռայթը, չեխ Զ.Մահը և Մ.Հավելը, ռուս Ա.Պետրովը, շախմատիստուհիներ Ֆ.Բիշին և Լ.Բերգը (երկուսն էլ՝ Անգլիայից), Ս.Շերթը (Ավստրալիա) և շատ ուրիշներ:

1851 թվականին Բ.Հորվիցը և Յ.Քլինգը (երկուսն էլ՝ Գերմանիայից) իրենց աշխատության մեջ նոր տերմին կիրառեցին՝ *շախմատային էտյուդ*՝ այն: տարբերակելով որպես առանձին ժանր, և գործնականում այդ ժանրի հիմնադիրները դարձան:

Ժամանակակից խնդիրների ու էտյուդների հիմնադիրներն են ֆրանսիացի Ա.Ռինկը, Ռուսաստանի ներկայացուցիչներ Ա.Տրոիցկին, Լ.Կուբելը և այլք:

Ներկայումս շախմատային հորինվածքի բնագավառում իր ուրույն տեղն ունի նաև Հայոց դպրոցը՝ իր հիմնադիր, Հայաստանի առաջին չեմպիոն ու ռեկորդակիր (նա 10 անգամ նվաճել է չեմպիոնի տիտղոսը), հայ առաջին վարպետ, բազմավաստակ ուսուցիչ, հանրապետության վաստակավոր գործիչ, շախմատային հորինվածքների գծով աշխարհում առաջին միջազգային գրոսմայստեր Հենրիկ Գասպարյանը:

Հենրիկ Գասպարյան

Ստեղծելով շուրջ ստանդարտիկ ավելի խնդիր (ստեղծագործական վաղ շրջանում)՝ նա հետագայում ամբողջովին էտյուդներին նվիրվեց: Վերջիններս՝ իրենց կատարյալությամբ, բնույթով, տարբերակների բազմազանությամբ, երկուստեք սուր և նուրբ մարտավարական խաղով հիացնում են բոլորին:

Նրա ստեղծագործություններից 93-ը տեղ են գտել Շախմատի համաշխարհային ֆեդերացիայի ալբոմներում, որոնց մեջ որոշակի ժամանակահատվածներում աշխարհում ստեղծված լավագույն ստեղծագործություններն են կետեղվում:

Հ.Գասպարյանը միջազգային բազմաթիվ մրցույթների հաղթող ու մրցանակակիր է:

...Խնդիրներն ու էտյուդները կկարգացնեն քո կոմբինացիոն մտածողությունը: Դրանք թեզ կօգնեն՝ միջնախաղում և վերջնախաղում ստեղծված բարդ դիրքերում ճիշտ կողմնորոշվելու:

Էտյուդների վերլուծությունը հատկապես օգտակար է՝ վերջնախաղում կատարյալության հասնելու գործում: Այն սովորեցնում է ճիշտ հաշվարկել և օգտագործել խաղատախտակի վրա պահպանված փոքրաթիվ խաղաքարերի հնարավորությունները. շնչին ուժերով ու միջոցներով խաղը հաղթական ավարտի հասցնել կամ ոչոքի անել այնպիսի դիրքերում, որտեղ թվում է, թե շարունակելն այլևս անիմաստ է: Խնդիրներն ու էտյուդները քեզ կսովորեցնեն շեղվել դիրքի գնահատման ու խաղարկման ընդունված, սովորական ընթացակարգից: Դրանց լուծումները քո առջև կբացեն շախմատային ուրիշ մի աշխարհ,որտեղ ամեն ինչ կորցնում է իր սովորական արժեքը:

Ինքնօրինակ մտահղացումները հաճելի բուրմունք կհաղորդեն քո խաղին...

ՇԱԽՄԱՏԱՅԻՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐ

Խնդիրներ կազմելիս և լուծելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ պահանջները.

ա) լուծման առաջին քայլը, որպես կանոն, պետք է այսպես կոչված *հանդարտ* լինի՝ առանց խաղաքար վերցնելու կամ շախ հայտարարելու

բ) առաջին քայլով պետք չէ սև արքայի հնարավոր նահանջի դաշտերը խլել

գ) երկքայլ խնդիրներում

սպիտակ արքային շախ հայտարարելու սպառնալիք չպետք է լինի, կամ, եթե այնուամենայնիվ այդպիսի սպառնալիք գոյություն ունի, դրա դեմ պետք է մատ հայտարարող պատասխան քայլ պատրաստված լինի

դ) սևերը պաշտպանության որքան բազմազան հնարավորություններ ունենան, այնքան խնդիրը հետաքրքիր կլինի, քանի որ կավելանա տարբերակների քանակը

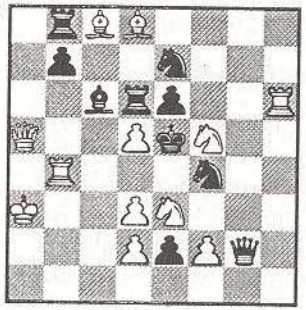
ե) ինչպես լուծման առաջին քայլը, այնպես էլ՝ սպիտակների հերթական բոլոր քայլերը ցանկացած տարբերակում պետք է *միակը* լինեն:

Ասենք նաև, որ խնդիրներ կազմելիս երկու սկզբունքով են առաջնորդվում.

1. Խնդիրներ, որոնց հիմքում *սպառնալիք* ստեղծելու գաղափարն է ընկած

2. Խնդիրներ, որոնք *ցուգվանգի* գաղափարի վրա են հիմնված:

197



Մատ 2 քայլից

Այժմ եկ միասին լուծենք 1928 թվին Ս.Լեմանի ստեղծած այս խնդիրը (դ.197):

Պահանջվում է սև արքային *երկու քայլից* մատ հայտարարել: Հիշի՛ր իդեպ, որ, երբ քայլի հերթը չի նշվում, այն սպիտակներին է պատկանում: Խաղաքարերի մեծ թիվը թող չվախեցնի քեզ, և, նախքան դրանք տեղաշարժելը, եկ նախ ուշադիր զննենք դիրքն ու հնարավորության սահմաններում փորձենք հասկանալու ամեն մի ֆիգուրին (զինվորին) հատկացվող դերը:

Սկսենք «թիրախից»՝ սև արքայից:

Ինչպես տեսնում ես՝ նա նահանջի ոչ մի դաշտ չունի, ընդ որում՝ a1-h8 բաց անկյունագծի վրա է կանգնած, որն այս պահին սևերը պաշտպանելու ոչ մի հնարավորություն չունեն: Եթե մեզ հաջողվի թագուհով a1, c3, d4 կամ փղով d4 դաշտից շախ հայտարարել, ապա առաջադրանքը կատարված կլինի:

e7 դաշտի ձին ու d6 դաշտի նավակը սևերին պաշտպանում են հնարավոր մատից՝ համապատասխանաբար f6 և c7 դաշտերից: Իսկ b8-ի նավակը հարկ եղած դեպքում կարող է a8-ից թագուհու գործողությունները կաշկանդել կամ վերջինիս բացակայության դեպքում՝ շախ հայտարարել, ինչն էլ սպիտակներին կատիպի քայլ կորցնելու: Ուրեմն՝ թագուհու քայլը խնդիրը լուծել չի կարող:

Ուշադրության է արժանի նաև այն, որ սևերն իրենց քայլի դեպքում կարող են վերցնել d5-ի զինվորը, f5-ի ձին կամ փղերից որևէ մեկը:

Տեսնենք, թե դրանից ի՞նչ

կատարվի: Եթե սևերը թագուհով կամ նավակով փորձեն վերցնել d5-ի զինվորը, ապա համապատասխանաբար Նe4 կամ Փc7 քայլով մատ կտանան: f5-ի ձին e7 դաշտի սև ձիով վերջինս վերցնել նույնպես չի կարելի, քանի որ վերջինս (լինելով կաշկանդված) f6 դաշտի միակ պաշտպանն է: Եթե սևերը նշված զինվորը կամ ձին փորձեն այլ ֆիգուրներով (զինվորով) վերցնել, ապա միևնույն է՝ սև արքայի վիճակը դրանից չի թեթևանա՝ այդ դեպքում ևս նա քայլ կատարելու հնարավորություն չի ունենա: Նույնը կարելի է ասել և փղերից յուրաքանչյուրը նավակներով վերցնելու դեպքում:

Այժմ եկ փորձենք մեր «հայտնագործություններից» հետևություններ անել:

Սևադաշտ փղի հեռանալու հետ կվերանա և f6 դաշտից մատի հնարավոր սպառնալիքը, ուստի դժվար թե 1.Փb6 (սպառնալով 2. Փd4x), կամ 1. Փc7 (սպառնալով 2. Փ:d6x), առավել ևս՝ 1. Փ:e7 (սպառնալով 2. Փf6x. սակայն, ինչպես գիտենք, խնդիրների լուծումները վերցնելով չեն սկսվում) քայլերից մեկը մեր խնդրի լուծումը լինի: Իրոք, 1. Փb6-ին կամ 1. Փc7-ին կհետևի 1. ... Զ:f5 (փղի հեռանալու հետ միասին քանդվեցին և կաշկանդված ձիու «կապանքները»), իսկ 1. Փ:e7-ին՝ 1. ... Զg6:

Ըստ մեր կատարած վերլուծության՝ թագուհին տեղաշարժելը ևս օգուտ չի բերի. ինչպես ասացինք՝ 1. ... Նa8(+)-ը կապառի խնդրի լուծմանը հատկացված քայլերի թիվը:

Արքան հեռացնելը (1. Սb3՝ սպառնալով 2. Թa1x) նույնպես հեշտությամբ կասեցվում է. օրինակ՝ 1. ... e1Թ (Ն) կամ հենց նույն՝ 1. ... Նa8 քայլով:

Մնում է մի ճանապարհ՝ հեռացնել b4-ի նավակը. սակայն այնպես, որ վերջինս վերացնի 1. ... Նa8 սպառնալիքը:

Եվ այսպես՝ 1. Նb4-a4! (սպառնալով 2. Թc3x): Այժմ, սևերի ցանկացած պաշտպանությանը պետք է որ մատ հայտարարող պատասխան գտնվի: Իրոք. 1. ... Թg2:d5՝ 2. Նa4-e4x, 1. ... Նd6:d5՝ 2. Փd8-c7x, 1. ... Զe7:d5՝ 2. Փd8-f6x, 1. ... e6:d5՝ 2. Զe3-c4x, 1. ... Զf4:d5՝ 2. f2-f4x, իսկ ցանկացած այլ քայլի դեպքում կիրականացվի հիմնական սպառնալիքը՝ 2. Թa5-c3x:

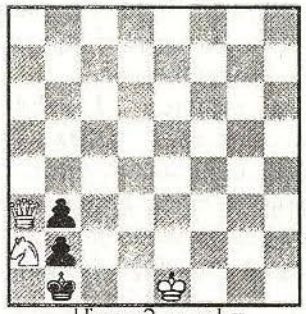
Ուշադրություն դարձրո՛ւ, որ e2-ի զինվորը խնդրում նույնպես իր դերն ունի: Նա սև ձիուն զրկում է e2 դաշտից, որտեղից այդ ձին c3 դաշտը հարվածի տակ կվերցներ: Իր դերն ունի նաև d2-ի սպիտակ զինվորը, որն արժեզրկում է սևերի 1. ... e1Թ (Փ) հնարավոր պաշտպանությունը, իսկ b7-ի սև զինվորն իր նավակին թույլ չի տալիս (1. Նa4-ից հետո) b3 դաշտից շախ հայտարարելու: c6-ի փղի բացակայության դեպքում խնդիրը կարող էր և այլ լուծում ունենալ՝ 1. d5:e6+:

Վերջում ավելացնենք, որ հեղինակը, որպես խնդրի հիմնաքար, *կաշկանդումն* է ընտրել:

Ստորև առաջարկվող փոքրիկ *մանրաբանդակները* (այդպես են կոչվում այն հորինվածքները, որոնցում խաղաքարերի ընդհանուր թիվը չի գերազանցում 7-ը) փորձի՛ր ինքնուրույն լուծել.

Դ. Քլարք

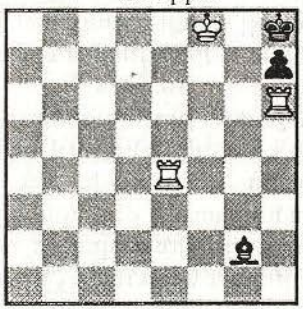
198



Մատ 2 քայլից

Ա. Գրին

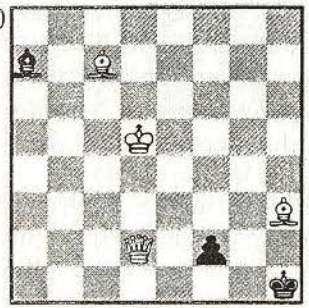
199



Մատ 2 քայլից

Մ. Լոքեր

200



Մատ 2 քայլից

Լ. Կոլբել

201

Մատ 2 քայլից

Վ. Վիդերս

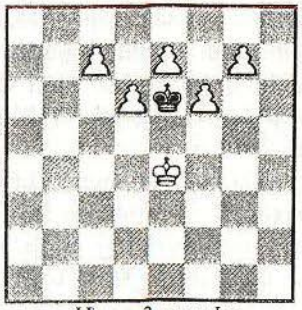
202

Մատ 2 քայլից

Հետևյալ խնդրի լուծումը (դ.203) բարդ չէ: Այն հետաքրքիր է նրանով, որ հասակարգչին է առաջարկվել: Եվ մեքենան շատ արագ հաշվարկել է, թե զինվորներն ի՞նչ ֆիգուրների է պետք փոխարկել: Իսկ քեզ որքա՞ն ժամանակ կպահանջվի...

Ռ. Հոֆման

203



Մատ 3 քայլից

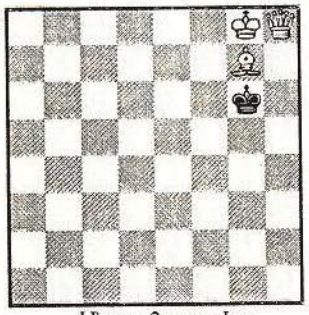
Ա. Գալիցկի

204

Մատ 3 քայլից

Էդ. Պողոսյանց

205



Մատ 3 քայլից

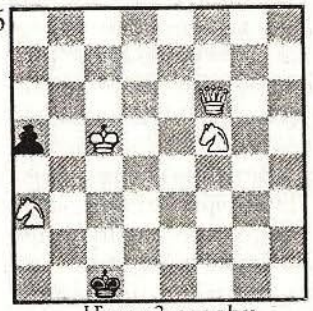
Իսկ այս խնդրի (դ.204) լուծումն հետաքրքիր մի միջադեպ է կապված: Մի անգամ երկու տղա շախմատ են խաղում: Նրանց է մոտենում մի անծանոթ և առաջարկում՝ լուծել այս խնդիրը: Որոշ ժամանակ անց տղաները միաժամանակ հայտարարում են, թե գտել են պատասխանը: Սակայն, երբ ստուգում են արդյունքները, պարզվում է, որ նրանք երկուսն էլ ճիշտ են վճռել խնդիրը, սակայն պատասխանները... տարբեր են:

Ի՞նչ է՝ խնդիրը երկու լուծո՞ւմ ունի: Ամենևին էլ՝ ո՛չ: Պարզապես տղաներից յուրաքանչյուրը խնդրի խաղաքարերն ի՛ր կողմից դասավորված է համարել: Այսինքն՝ խնդիրը լուծում ունի՛, և բնավ տարբերություն չկա, թե ո՛ր են գնում զինվորները՝ վերևո՛, թե՛ ներքև: Դու էլ փորձի՛ր գտնել այդ լուծումները:

Փորձի՛ր լուծել նաև հետևյալ խնդիրները (դ.դ.205-208).

Հ. Գասպարյան

206



Մատ 3 քայլից

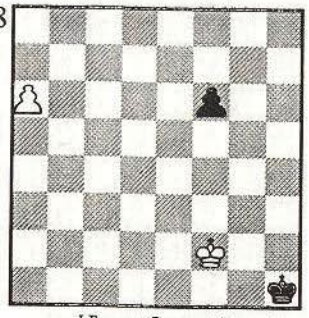
Վ. Բրոն

207

Մատ 4 քայլից

Է. Պողոսյանց

208

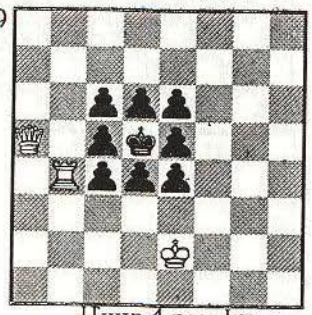


Մատ 5 քայլից

Գոյություն ունեն նաև *կատակ-խնդիրներ*, որոնք յուրահատուկ են կա՛մ խաղատախտակի վրա խաղաքարերի դասավորության ձևով, կա՛մ բովանդակությամբ: Նման խնդիրները կարող են և՛ շախով, և՛ ֆիգուր (զինվոր) վերցնելով սկսվել, և նույնիսկ խաղատախտակի վրա կարող են դեր չունեցող խաղաքարեր լինել: Երբեմն, հարկ եղած դեպքում, անգամ անտեսվում է սպիտակների ամենաուժեղ քայլը: Մի խոսքով՝ նայած, թե խնդիրն ի՛նչ նպատակ է հետապնդում...

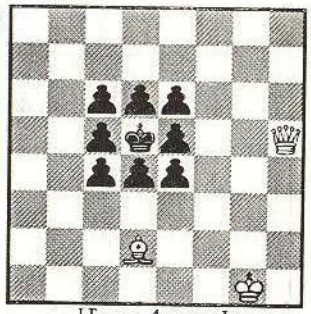
«*Արքան վանդակում*»՝ այս շարքին պատկանող խնդիրներում սպիտակ խաղաքարերն ի՛ր իսկ հետևակով շրջափակված սև արքային մատ են հայտարարում (դ.դ.209, 210, 211, 212): Փորձի՛ր վճռել դրանք.

209



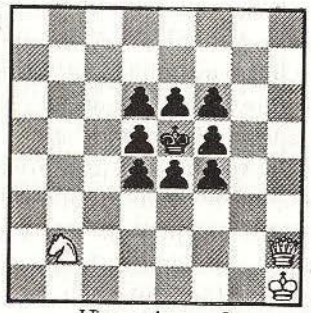
Մատ 4 քայլից

210



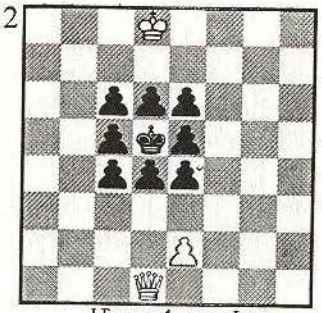
Մատ 4 քայլից

211



Մատ 4 քայլից

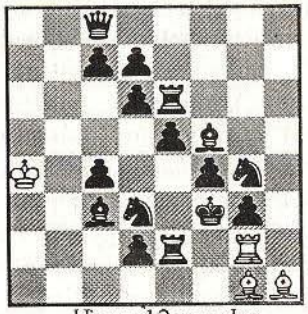
212



Մատ 4 քայլից

«Անտարբեր բանակը»

213



Մատ 12 քայլից

Քայլերի մեծ թիվը թո՛ղ քեզ չվախեցնի (դ.213): Օգտվի՛ր կրկնակի շախից:

«Ձիու սխրանքը»

214

Մատ 12 քայլից

Առաջին հայացքից դժվար է ենթադրել, թե իր լրիվ զորքով շրջապատված սև արքային սպիտակները միայնակ ձիով կարող են մատ հայտարարել (դ.214): Սակայն դա այդպես է: Սների ուժերը ներդաշնակ չեն դասավորված: Սպիտակները նախ՝ ոչնչացնում են «խանգարող» խաղաքարերը և ապա՝ արքայի օգնությամբ մատային արդյունքի հասնում:

«Հնարամիտ զինվորը»

215

Մատ 16 քայլից

Իսկ այս խնդրի (դ.215) «հերոսը» h2-ի զինվորն է: Սպիտակները 1. Uf2:e1 քայլով վերջնականապես անդամալուծում են սների բանակը: Շարժվել կարող է միայն թագուհին: Որքանով նա իր արքային կօգնի՝ քեզանի՛ց է կախված: Փորձի՛ր լուծել: Հուշեմ, որ զինվորը կարող է ո՛չ միայն թագուհու փոխարկվել...

Կան և խնդիրներ, որոնց հեղինակներն այս կամ այն պատմական դրվագն են խնդրի նյութ դարձնում: Կան նաև այնպիսիներ, որոնցում խաղաքարերի դասավորությունը որևէ առարկա է հիշեցնում: Շախմատային խնդիրների այս ժանրը «*Գյուտարարական*», կամ «*Սկախոգրաֆիկական*» անունն է կրում:

«Դամոկլեսյան սուրը»

216

Մատ 3 քայլից

Այս խնդիրը (դ.216) 19-րդ դարի կեսերին ռուս ծովային սպա և ուժեղ շախմատիստ Ի.Շումովն է ստեղծել:

Սպիտակ խաղաքարերի դասավորությունը կեռ թուր է հիշեցնում, և այդ «Դամոկլեսյան սուրը» սև արքայի գլխավերևում է կախված:

Շումովը, խնդրին կից,նույնիսկ բանաստեղծական դրվագ է հորինել.

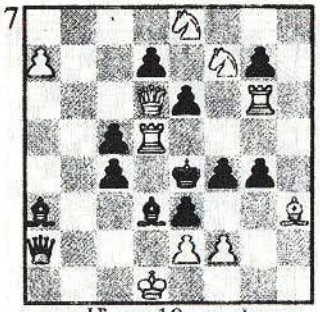
Պատերազմ: Պատերազմ: Ո՞վ կմտածեր...
«Դամոկլեսյան սուրը», ինչպես ճակատագիրն անողոք,
Սպառնում է սև արքային:
Հանուն ինչի՞ ենք մենք մարտնչում,
Ոչնչացնում ամեն ինչ:
Սև արքայի գո՞ւյնն է արդյոք
Պատերազմի պատճառը լոկ...

Շախմատային հորինվածքին ներկայացվող խիստ կանոնները պահանջում են, որ խնդիրը միայն մեկ լուծում ունենա, սակայն սա կատակ-խնդիր է, ուստի այլ լուծում ևս ունի:

Փորձի՛ր գտնել լուծումները:

«Թամերլանի երկաթյա վանդակը»

217



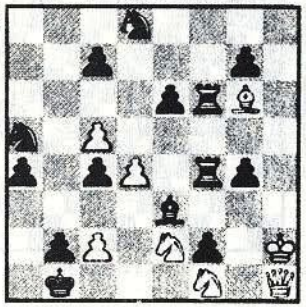
Մատ 10 քայլից

Այս խնդիրը (դ.217) 1850 թվականին Կ.Յանիշն է ստեղծել: Այն պատկերում է թուրքական սուլթան Բայազետի գերությունն Անգորական պատերազմում: Հեղինակի մեկնաբանությամբ՝ սպիտակները մոնղոլներն են (իրականում՝ թաթարները), սևերը՝ թուրքերը, ուստի սպիտակ դրան Թամերլանն է, սևը՝ Բայազետը:

Սպիտակներն սկսում են՝ 1. f2-f3+ g4:f3 2. e2:d3+ c4:d3 3. Փh3-f5+ e6:f5... Վանդակի երկու պատը պատրաստ է: Փորձի՛ր կառուցդն ավարտել ու սև արքային մատ հայտարարել:

«Նապոլեոնի փախուստը Մոսկվայից Փարիզ»

218



Մատ 14 քայլից

Այսպիսի մի խնդիր էլ (դ.218) 1824 թվականին Ա.Պետրովն է հորինել: Հեղինակի մեկնաբանությամբ՝ b1 դաշտը Մոսկվան է, h8-ը՝ Փարիզը, h1-a8 անկյունագիծը՝ Բերեզինա գետը, սև արքան՝ Նապոլեոնն է, սպիտակ արքան՝ ռուսաց կայսր Ալեքսանդրը, սպիտակ ձիերը՝ գնդավար Պլատովի՝ ռազակաց հեծելագորը:

Խնդրի լուծումը բավական սրամիտ է:

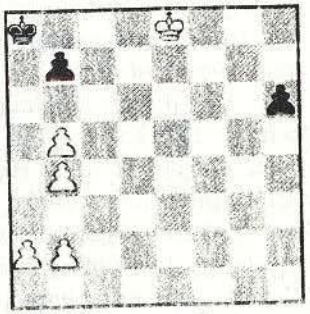
1. Զf1-d2++ Սb1-a2 2. Զe2-c3+ Սa2-a3 3. Զd2-b1+ Սa3-b4 4. Զc3-a2+ Սb4-b5 5. Զb1-c3+ Սb5-a6 6. Զa2-b4+ ... Այստեղ Պետրովը, ակնարկելով գետն անցնելիս Նապոլեոնին գերի վերցնելու հնարավորությունը, գրում է. «...Անհրաժեշտ էր թագուհով նրա ճանապարհը կտրել. այդժամ նա Ռուսաստանից դուրս չէր կարողանա, և նրան շախ ու մատ կլիներ» (6.Թa8x): 6. ... Սa6-a7: Հիմա էլ դո՛ւ շարունակիր...

ԷՏՅՈՒԴՆԵՐ

Էտյուդն իր էությամբ գործնական խաղին ավելի մոտ է, քան՝ խնդիրը: Այստեղ լուծումները կարող են և՛ շախով, և՛ հակառակորդի կինվորը (երբեմն՝ նույնիսկ ֆիգուրը) վերցնելով սկսվել: Էտյուդներին դու արդեն բավականին ծանոթ ես, ուստի փորձի՛ր ինքնուրույն լուծել ստորև առաջարկվողները (դ.դ.219-226).

Հ. Գասպարյան

219



Ոչ-ոքի

Ա. Դինկ

220

Հաղթանակ

Բ. Հորվիզ, Ց. Քլինգ

221

Հաղթանակ

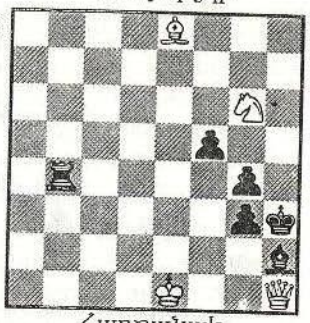
Ֆ. Սեվերունգ

222

Հաղթանակ

Ա. Տրոիցկի

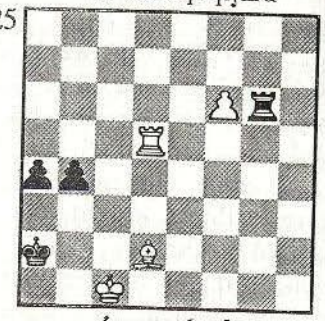
223



Հաղթանակ

Հ. Գասպարյան

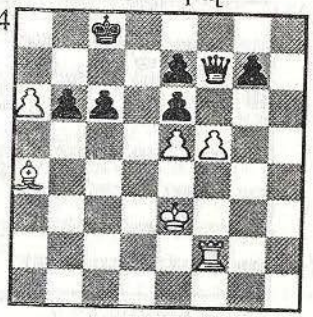
225



Հաղթանակ

Լ. Կուբել

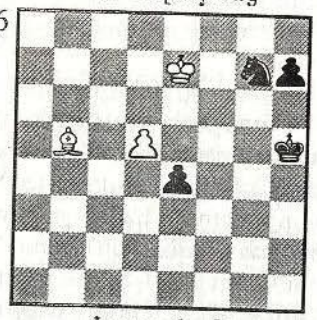
224



Հաղթանակ

Է. Պողոսյանց

226



Հաղթանակ

ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

Դ.3. Չնայած կողմերը հավասար քանակությամբ փինվորներ ունեն՝ սևերը պետք է հաղթեն: Գործնականորեն նրանք փինվորի առավելություն ունեն, քանի որ սպիտակներն անցունակ փինվոր չեն կարող ստեղծել: Օրինակ՝ 1. b5-ին կհաջորդի 1. ... c5, իսկ 1. c5-ին՝ 1. ... bc 2. bc, և այլն: Ուստի սև արքան իր անցունակ փինվորի աջակցությամբ սպիտակ արքային 1-ին հորիզոնականը կվանի, ապա՝ կմոտենա ու կոչնչացնի անօգնական մնացած սպիտակ փինվորները:

Դ.9. Երկու դեպքում էլ սևերը հաղթանակ կտանեն: Սպիտակների քայլի դեպքում հաղթում է 1. Ug1-h1 h7-h5! 2. Uh1-g1 h5-h4 3. Ug1-h1 g4-g3 4. h2:g3 h4:g3 շարունակությունը: Սեփական քայլի դեպքում սևերը պետք է 1. ... h7-h6!-ով քայլն սպիտակներին փոխանցեն, և 2. Ug1-h1 h6-h5-ից հետո նախորդ տարբերակին կհանգենք:

Դ.12. Այո՛. 1. Նf1:f6! Նc5:c3 (եթե 1... U:f6?, ապա 2. Ձe4+) 2. Նf6:f7+ քայլերից հետո խաղն սպիտակների համար շահած փինվորային վերջնախաղի կհանգեցվի: Հնարավոր է՝ 2. ... Ue7:f7 3. b2:c3 b7-b5 4. Ug1-f2 Uf7-f6 5. Uf2-e3 Uf6-f5 6. h2-h3 Uf5-e5 7. g2-g4 Uf5-f6 8. h3-h4 Uf6-e5 9. c3-c4 b5:c4 10. c2-c3 Ue5-d5 11. Ue5-f4 e6-e5+ 12. Uf4-f5 e5-e4 13. Uf5-f4, և այլն:

Դ.14. Երկու արքան էլ հարկադրված հսկում են պաշտպանված անցունակ փինվորները և ի վիճակի չեն դրանց «քառակուսիները» լքելու: Ոչ-որքի:

Դ.17. 1. h5-h6! Ue5-e6 2. g5-g6! Ue6-f6 3. g6:h7, և փինվորն անկասելի է:

Դ.18. 1. ... f5-f4! 2. g3:f4+ (եթե 2. a5, կամ 2. b6, ապա 2. ... Ud6! `ինչպես հիմնական տարբերակում) 2. ... Ue5-d6!! 3. a4-a5 g4-g3 4. a5-a6 Ud6-c7! 5. Ud2-e2 d4-d3+ 6. Ue2:d3 g3-g2՝ հաղթանակով:

Դ.24. 1. Uc2-b1! (բայց ո՛չ 1. Uc3?, որին կհաջորդեր 1. ... a3! 2. b4 Ue6 3. Ub3 Ud6 4. U:a3 Uc6 5. Ua4 Ub6, և ոչ-որքի) 1. ... a4-a3 2. b2-b3! Uf6-e6 3. Ub1-a2 Ue6-d6 4. Ua2:a3 Ud6-c6 5. Ua3-a4! Uc6-b6 6. Ua4-b4!, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.29. 1. Ud4-d5!(հեռավոր հանդիպակացություն) 1. ... Uh5-h6 (կամ 1. ... Uh4 2. Ue6! Ug4 3. Ue5) 2. Ud5-e6 Uh6-g6 3. Ue6-e5 Ug6-g7 4. Ue5:f5 Ug7-f7 5. Uf5-e5

Սf7-e7 6. Սe5-d5 Սe7-f6 7. Սd5-c5 Սf6-f5 8. Սc5:b5 Սf5:f4 9. Սb5-c6, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.30. 1. Սg2-h1! (միայն այսպե՛ս. պարտության էր հանգեցնում ինչպես 1. Սg3 Սe1! 2. Սg4 Սf2 3. Ս:g5 Ս:f3-ը, այնպես էլ՝ 1. Սf1 Սd2 2. Սf2 Սd3! 3. Սg3 Սe3 4. Սg2 Սe2 5. Սg3 Սf1 6. Սg4 Սf2-ը) 1. ... Սd1-d2 2. Սh1-h2 Սd2-d3 3. Սh2-h3! Սd3-e2 4. Սh3-g2, և սպիտակները, պահպանելով հանդիպակայությունը, ոչ-ոքի են հասնում:

Դ.38. 1. Թe4-a8+ Սa1-b1 2. Սd4-c3 Սb1-c1 3. Թa8-a3՝ հաղթանակով:

Դ.39. 1. Սe5-e6!, և ոչ-ոքի, քանի որ 1. ... Սd4+-ին կհաջորդի 2. Սd7, ինչ 1. ... Սf4+-ին՝ 2. Սf7 (Ա. Տրոիցկի, 1935թ.):

Դ.40. 1. Թc5-d4+ Սd2-e2 2. Թd4-c3 Սe2-d1 3. Թc3-d3+ Սd1-c1 4. Սd5-c4 Սc1-b2 5. Թd3-d2! (եթե 5. Թb3+, ապա 5. ... Սa1!) 5. ... Սb2-b1 6. Սc4-b3! c2-c1Թ 7. Թd2-a2x:

Դ.41. 1. Թc5-d5+ Սd3-e3 (եթե 1. ... Սc3, ապա 2. Թd4+ Սb3 3. Թa1) 2. Թd5-b3+ Սe3-d2 3. Թb3-a2! Սd2-d1 (3. ... Սd3 4. Թb2 Սd2 5. Սd4՝ հաղթանակով) 4. Սe5-d4! c2-c1Թ 5. Սd4-d3, և սպիտակները հաղթում են (Ն.Գրիգորն, 1932թ.):

Դ.42. 1. ... Սc2-d2! 2. Թc8-d8+ (Թd7+) Սd2-c1!, ոչ-ոքի:

Դ.43. 1. Թh7-c2! a3-a2 2. Թc2-c1x:

Դ.44. 1. Սa7-b6! Սa1-b1 2. Սb6-a5+!՝ հաղթանակով:

Դ.53. 1. ... f7-f5+! 2. g5:f6 (կամ 2. Սh4 Թh1x) 2. ... Թf1-f5+ 3. Սg4-h4 Թf5-h5x:

Դ.54. 1. Թa8-d5+ Սc4-b4 2. Թd5-d3! Թe1-c1 (կամ 2. ... Թa1 3. Թc3+ Սa4 4. b3+) 3. Թd3-a3+ Սb4-c4 4. b2-b3+՝ հաղթանակով:

Դ.60. 1. c6-c7 Նd5-d6+ 2. Սb6-b5 Նd6-d5+ 3. Սb5-b4 Նd5-d4+ 4. Սb4-b3 Նd4-d3+ 5. Սb3-c2. թվում է, թե ժամանակն է, որ սևերը վայր դնեն կենքը, սակայն նրանց կողմից սրամիտ մի պատասխան է գտնվում՝ 5. ... Նd3-d4!, և պարզվում է, որ 6. c8Թ-ին կհաջորդի 6. ... Նc4+! 7. Թ:c4՝ պատ: Հենց սա՛ էր ժ.Բարբյեի մտահղացումը: Երբ էտյուդը տպագրվեց, Ֆ.Սառվեդրան սպիտակների համար հաղթական պատասխան գտավ՝ 6. c7-c8Ն!! (սպառնալով 7. Նa8x) 6. ... Նc4-a4 7. Սc2-b3!, և կրկնակի սպառնալիքը կործանում է սևերին:

Դ.61. 1. Նa7-b7+! (ուշանում է 1. Սb7 a5 2. Սc7 a4 3. Սd6 Սb4 4. Սd5 Սb3 5. Սd4 a3 6. Սd3 Սb2 7. Նb7+ Սc1-ը, ինչպես նաև՝ 1. Նh7 a5 2. Նh5+ Սb4 3. Սb7 a4-ը) 1. ... Սb5-c4 2. Սa8-a7! a6-a5 3. Սa7-a6 a5-a4 4. Սa6-a5 a4-a3 5. Սa5-a4 a3-a2 6. Նb7-c7+ Սc4-d3 7. Նc7-c1, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.79. 1. ... Նf1-f5+ 2. Սc5-d6 Սg4-f4 (եթե 2. ... Սf3, ապա 3. Սe6) 3. Սd6-d7! Նf5-d5+ 4. Սd7-c6 Նd5-f5 5. Սc6-d6, և սևերը ցուցգվանգում են (Ա.Մանդլեր, 1952թ.):

Դ.80. 1. Սd6-d5! (եթե 1. Սe7, ապա 1. ... Նa7+, և արքան պետք է վերադառնա, կամ 1. Սe5՝ 1. ... Նg6. և սպիտակները ցուցգվանգում են) 1. ... Նa6-g6 2. Սd5-e5 (ցուցգվանգում արդեն սևերն են) 2. ... Սg5-g4 3. Նh7-h1 Սg4-f3 4. Նh1-f1+ Սf3-g2 5. Նf1-f7 Սg2-g3 6. Սe5-f5, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.81. Դեռևս դարասկզբին համարվում էր, որ այս դիրքում սպիտակները հաղթում են՝ նկատի ունենալով հետևյալ տարբերակը՝ 1. Նa6-c6 Նf2-f1 2. Նe6-e2. 2. ... Նf3? 3. Նg2+ Սh4 4. f7, և այլն: Սակայն հետագայում հայտնաբերվեց 2. ... Նf1-a1! քայլը, որը թեային հարձակման սկիզբն է դնում: Այժմ ոչ-ոքին անխուսափելի է. 3. Նg2+ Սh7 4. f7 Նa7+, կամ 4. Նg7+ Սh6! (եթե 4. ... Սh8?, ապա 5. Նg8!):

Դ.82. Թեային գրոհն այստեղ չի փրկում. 1. ... Նb1 2. e7 Նb7+ 3. Սe6 Նb8 4. Նd6, և 5. Նd8: Եռանդուն 1. ... Սg7-f6!-ը սևերին հնարավորություն է ընձեռում՝ պահպանելու հավասարակշռությունը: Օրինակ՝ 2. Նc6 Նe2 (2. ... Նd1+ 3. Սe8) 3. Նd6 Նe1 4. Նd2 Նa1! 5. Նf2+ Սg7 6. e7 Նa7+, ոչ-ոքի (Ն.Կոպան, 1958թ.):

Դ.83. 1. Սh5-g4! (չէր օգնում 1. Նe8-ը՝ 1. ... Նf4 2. Սg5 Սg3 3. Նe7 Սf3, և սևերը կհաղթեին) 1. ... e4-e3 2. Նa8-a3! e3-e2 3. Նa3-a1 Սh2-g2 (3. ... Նf1-ին՝ 4. Նa2 Նf2 5. Նa1) 4. Նa1-e1, և խաղատախտակի վրա փոխադարձ ցուցգվանգի դիրք է, ընդորում՝ քայլի հերթը սևերինն է. 4. ... Սg2-h2 5. Նe1-a1 (իհարկե ո՛չ 5. Սh4?՝ 5. ... Նf4+ 6. Սg5 Նe4 7. Սf5 Նe8 8. Սf4 Սg2, և կհաղթեին սևերը) 5. ... Նf2-f1 6. Նa1-a2 Նf1-f2 7. Նa2-a1, ոչ-ոքի (Պ.Կերես, 1951թ.):

Դ.84. 1. Սb1-c2 Սh1-h2 (1. ... Սg2-ին՝ 2. Նg8+): Սպիտակ արքան ձգտում է հասնելու g6 դաշտը և հեռացնելու սև նավակը, որի «ստվերում» սև արքան է թաքնվում: Վերջինս փորձում է խանգարել այդ մտահղացմանը: 2. Սc2-d3 Սh2-h3 3. Սd3-e4 Սh3-h4 4. Սe4-f5 Սh4-h5: Սևերն իրենց նպատակին հասան, սակայն արքաների հանդիպակայությունն իր մեջ նաև ա՛յլ վտանգ է պարունակում. 5. Նa8-f8! Նh7:a7 6. Նf8-h8+, և մատ հաջորդ քայլով (Հ.Հունսթ, 1946թ.):

Դ.85. 1. ... Նa1-c1+ (եթե 1. ... Սf7, ապա 2. Սb7 Նb1+ 3. Սa7 Սe7 4. Նb8, և սևերը կուշանան) 2. Սc6-b5 (չէր կարելի 2. Սb7?, քանի որ կհետևեր 2. ... Սd7 3. Նb8

Նb1+ 4. Ua8 Նa1, և ոչ-որքի կստացվեր) 2. ... Նc1-b1+ 3. Ub5-c4 Նb1-c1+ 4. Uc4-b3! Նc1-c7 5. a6-a7 Նc7-e7՝ սևերն իրենց արքան ցանկանում են նավակի «ստվերում» թաքցնել, սակայն այդ փորձը հաջողությամբ չի պսակվում. 6. Ub3-b4 Ue6-e5 7. Ub4-c5!, և սևերը ցուգցվանգում են. 7. ... Ue4-ին հաղթում է 8. Ud6-ը, իսկ 7. ... Ue6-ին՝ 8.Ub6-ը (Ն.Գրիգորև, 1936թ.):

Դ.90. 1. ... Նf3-g3 2. Նh7-h6! Ud5-c4. ստիպելով, որ նավակը հարկադրաբար պասիվ դիրք կբաղեցնի, սևերն սկսում են սպիտակ արքայի շուրջը մատային ցանց հյուսել՝ սպառնում է 3. ... Ub3: 3. Ua1-b2 Նg3-g2+ 4. Ub2-a3 (4. Uc1 Uc3 5. Ud1 Ud3 6. Ue1 Ue3 7. Uf1 Uf3 8. h4 Նh2 9. Ug1 Նg2+ 10. Uh1 Uf2, և ոչ-որքի) 4. ... Նg2-g3+ 5. Ua3-a4 Նg3-g1 6. Ua4-a5 (եթե 6. Նh4+, ապա 6. ... Ud5 7. Նh6 Uc4, կամ 7. Նg4 Ն:g4 8. hg Ue6) 6. ... Uc4-c5 7. Ua5-a6 (7. Նh5+՝7. ...Uc4 8. Նh4+ Ud5 9. Նh6 Uc5, և այլն) 7. ... Uc5-c6 8. Ua6-a7 (8. g7+ Ud7 9. Նb6 Ue7 10. Նb7+ Uf6, և 11. ... Ն:g7) 8. ... Uc6-c7 9. Ua7-a6 (9. Նh7+ Ud6 10. Նb7 Ue6) 9. ... Uc7-c6, ոչ-որքի:

Դ.91. 1. ... Նe1-f1 (եթե 1. ... Uf8, ապա 2. h7 Նh1 3. Նg7, 4. Նg8+ և 5. h8Թ, կամ 1. ... Uh8 2. f7!, ինչպես նաև՝ 1. ... Նh1 2. Ue8՝ բոլոր դեպքերում էլ սպիտակները հեշտությամբ կհաղթեին) 2. h6-h7+ (կարելի էր և 2. Նg7+ Uh8 3. Նf7 Ug8 4. Ue8 Նf2 5. Նf8+ Uh7 6. Uf7 Նa2 7. Նe8 Նa7+ 8. Ue6 Նa6+ 9. Uf5 Նa5+ 10. Նe5 Նa1 11. f7 Նf1+ 12. Ue6 Ug6 13. Նg5+ Ա:g5 14. h7 Նe1+ 15. Ud7 Նd1+ 16. Ue7 Նe1+ 17. Uf8, և զինվորներից մեկը թագուհու կփոխարկվեր) 2. ... Ug8-h8 3. Ud8-e7! (չէր կարելի 3. f7? Ն:f7! 4. Ն:f7, պատ) 3. ... Նf1-e1+ 4. Ue7-f7! (ոչ 4. Uf8? Նe8+! 5. Uf7 Նf8+, ոչ-որքի) 4. ... Նe1-a1 5. Նb7-b8+ Uh8:h7 6. Uf7-f8, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.92. 1. ... Նg5-f5 2. h6-h7+ Ug8-h8 3. Նc7-c6! Նf5-d5! (միակ պատասխանն է. չէր կարելի թույլ տալ սպիտակ արքային մոտենալու սև զինվորներին) 4. f6-f7 Նd5-f5 5. Նc6-c7 Նf5:f7!, ոչ-որքի:

Դ.112. 1. Ue2-f3!, և սև փիղը կործանմանէ դատապարտված:

Դ.125. 1. Փa8-d5! Uc5:d5 2. Ua6-b5!՝ հաղթանակով:

Դ.132. 1. Ud5-e4!, և սևերը հաղթել չեն կարող: Օրինակ՝ 1. ... Զg4 2. Uf3 Ug7 3. Ug3 h2 4. Ug2, կամ 1. ... Ug7 2. Uf4 Զf1 3. Uf3 Ug6 4. Uf2 h2 5. Ug2, և այլն:

Դ.133. 1. Ue3-f2 Զg1-e2!՝ սպիտակ արքայի համար անանցանելի պատնեշ ստեղծելով: Մոտեցնելով արքան՝ սևերը հաղթանակի կհասնեն:

Դ.137. 1. Uh8-h7! (սակայն ո՛չ 1. g7?, որին կհաջորդեր 1. ... Uh6! 2. g8Թ Փf6+, ոչ-որքի) 1. ... ~ 2. g6-g7, և զինվորը թագուհու կփոխարկվի:

Դ.147. 1. a5-a6 Զb7-c5 2. a6-a7 Զc5-a4+ 3. Ub2-a3 Զa4-b6 4. Ua3-b4 Uh2-g3 5. Ub4-c5 Զb6-a8 6. Uc5-c6 Ug3-f4 7. Uc6-b7՝ հաղթանակով:

Դ.148. 1. e5-e6 Զc1-e2+ 2. Ug3-h2!՝ հաղթանակով:

Դ.149. 1. Զd3-b4+ Ua2-a1 2. Uc2-c1! a3-a2 3. Զb4-c2x:

Դ.156. 1. e6-e7 Փa5-d8! 2. e7-e8Զ! (կամ 2. e8Փ Փa5! 3. Փg3 Ud8, և 4. ... Ue7՝ ոչ-որքի) 2. ... Փd8-h4 (2. ... Փa5?-ի կամ 2. ... Փg5?-ի դեպքում 3. Զd6+-ով սպիտակները կշահեին փիղը, իսկ 2. ... Փe7?-ին կհաջորդեր 3. Փc7! Փf8 4. Զf6, և 5. Զd5՝ հաղթանակով) 3. Փh2-c7 Փh4-e7 4. Զe8-g7 Փe7-d8 5. Փc7-f4 Փd8-c7!, և ոչ-որքի:

Դ.166. 1. Զc7-b5 Զc6-e7 2. Ub6-b7 Զe7-c6 (կամ 2. ... Զc8 3. Ub8 Զe7 4. Զd4 Զd5 5. a7 Զc7 6. Զe6!՝ հաղթանակով) 3. Զb5-d4! Զc6-a5! 4. Ub7-b8 Զa5-c4 5. a6-a7 Զc4-b6 6. Ub8-b7 Զb6-a8 7. Զd4-e6!, սևերը հանձնվեցին:

Դ.183. 1. Զg8-e7 Զb8-d7 2. Զe7-c6+ Ua5-b6 (եթե 2. ... Ua6, ապա 3. Զb8+! Զ:b8 4. g7, և այլն) 3. Զc6:e5 Զd7-f6 4. Զe5-d7+!! Զf6:d7 5. e4-e5!, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.198. 1. Թa3-a4! (ցուգցվանգ):

Դ.199. 1. Նh6-g6! (սպառնում է 2. Նg8x):

Դ.200. 1. Թd2-e2! (սպառնում է 2. Թf1x):

Դ.201. 1. Ue5-d4! (ցուգցվանգ):

Դ.202. 1. Փd3-b1! (ցուգցվանգ):

Դ.203. 1. e7-e8Փ Ue6:f6 (կամ 1. ... Ue6:d6 2. c7-c8Ն!) 2. g7-g8Ն!:

Դ.204. Ա. Զինվորները *ներքև* են շարժվում. 1. Փa1-f6! g7:f6 2. Ue7-f8!:

Բ. Զինվորները *վերև* են շարժվում. 1. Ud2-c3! b2-b1Թ 2. Զa3-c2+:

Դ.205. 1. Թh8-h3! Ug6-g5 2. Թh3-f3!:

Դ.206. 1. Զf5-g3! Uc1-d2(Ud1) 2. Թf6-d4+, կամ 1. ... a5-a4 2. Զg3-e4!:

Դ.207. 1. Նc3-c7 (սպառնում է 2. Նh7x) 1. ... Uh3-h4 2. Նc7-c5!, կամ 1. ... Uh3-h2 2. Նc7:b7 Uh2-g1 3. Նb7-h7!:

Դ.208. 1. a6-a7 Uh1-h2 2. a7-a8Ն! Uh2-h3 3. Նa8-a4 f6-f5 4. Նa4-f4!. եթե, նավակի փոխարեն, a4 դաշտում թագուհի լիներ, ապա մատը չէր կայանա:

Դ.209. 1. Թa5-a1! d4-d3+ (1. ... cb? 2. Թa5+) 2. Ue2-e3 d3-d2 (2. ... c3-ին՝ 3. Թa2+) 3. Նb4-b5!, 1. ... e4-e3 (1. ... c3? 2. Թa2+) 2. Թa1-h1+ e5-e4 3. Թh1-h5+:

Դ.210. 1. Փd2-c3! d4-d3 (1. ... de? 2. Թe1x) 2. Թh5-h1! d3-d2 3. Ug1-h2!, 1. ... e4-e3 2. Թh5-h1+ e5-e4 3. Թh1-h5+:

Դ.211. 1. Ֆh2-c2! d4-d3 2. Ֆc2-c3+ d5-d4 3. Ֆc3-a5+, 1. ... f4-f3 2. Ֆc2-h2+ f5-f4 3. Ֆh2-h5+, 1. ... e4-e3 2. Ձb2-d3+ Սe5-e4 3. Ձd3-c5++:

Դ.212. 1. Ֆd1-a1! c4-c3 2. Ֆa1-a2+ c5-c4 3. Ֆa2-a5+, 1. ... e4-e3 2. Ֆa1-h1+ e5-e4 3. Ֆh1-h5+, 1. ... d4-d3 2. Ֆa1-c3 e4-e3 (2. ... de? 3. Ֆd2x) 3. e2:d3:

Դ.213. 1. Նg2-f2++! Սf3-e3 2. Նf2-f3++ Սe3-e4 3. Նf3-e3++ Սe4-d4 4. Նe3-e4++ Սd4-d5 5. Նe4-d4++ Սd5-c5 6. Նd4-d5++ Սc5-c6 7. Նd5-e5++ Սc6-b6 8. Նc5-c6++ Սb6-b7 9. Նc6-b6++ Սb7-a7 10. Նb6-b7++ Սa7-a8 11. Նb7-a7++ Սa8-b8 12. Նa7-a8x:

Դ.214. 1. Ձh5-f4+ Սd5-c5 2. Ձf4-e6+ Սc5-d5 3. Ձe6:c7+ Սd5-c5 4. Ձc7:a6+ Սc5-d5 5. Ձa6-c7+ Սd5-c5 6. Ձc7-e6+ Սc5-d5 7. Ձd5-f4+ Սd5-c5 8. Սf5-e4! d6-d5+ 9. Սe4-e5 Փh4-f6+ 10. Սe5-e6 Ձb7-d8+ 11. Սe6-d7, և d3 դաշտից մատն անխուսափելի է:

Դ.215. Լուծման շարունակությունը. 1. ... Ֆa2-a1 2. h2-h3! (միայն այսպե՛ս սպիտակները մատադիր են վինվորը ձիու փոխարկել, սակայն այնպես, որ թագուհին անհրաժեշտ պահին չկարողանա b3 նավակը պաշտպանել) 2. ... Ֆa1-a2 3. h3-h4 Ֆa2-a1 4. h4-h5 Ֆa1-a2 5. h5-h6 Ֆa2-a1 6. h6-h7 Ֆa1-a2 7. h7-h8Ձ! Ֆa2-a1 8. Ձh8-g6 Ֆa1-a2 9. Ձg6-e5 Ֆa2-a1 10. Ձe5-d7 Ֆa1-a2 11. Ձd7:c5 Ֆa2-a1 12. Ձc5-b7 Ֆa1-a2 13. Ձb7-d6 Ֆa2-a1 14. Ձd6:c4 Ֆa1-a2 15. Ձc4-a5 Ֆa2-a1 16. Ձa5:b3x:

Դ.216. *1-ին լուծում.* 1. Նc4-c6! Սb8-b7 (1. ... Սa8? 2. Նc8x) 2. Ձf5-d6+:

2-րդ լուծում. 1. Փe4-d3 (c2, b1) Սb8-a8 (b7) 2. Ձf5-d6(+):

Դ.217. Լուծման շարունակությունը. 4. Նg6-e6+! d7:e6 5. Ձe8-f6+ g7:f6 6. Նd5-d4+ c5:d4 7. a7-a8Փ+ Ֆa2-d5 8. Փa8:d5+ e6:d5 9. Ֆd6-e5+ f6:e5 10. Ձf7-g5x: *Այսպե՛ս է ի կատար ածվել դաժան Թամերլանի հրամանը: Երա թշնամին մեռել է մոսյլ բանտի պատերի ներսում: Հաղթողից ներում ստացած՝ Բայազեթի թիկնապահը (սև փիղը) սուլթանի վերջին տանջանքների միակ վկան էր:* Այս խոսքերով է խնդրի պարզաբանումն ավարտում Յանիշը...

Դ.218. Լուծման շարունակությունը. 7. Ձc3-b5+ Սa7-b8 8. Ձb4-a6+ Սb8-c8 9. Ձb5-a7+ Սc8-d7 10. Ձa6-b8+ Սd7-e7 11. Ձa7-c8+ Սe7-f8 12. Ձb8-d7+ Սf8-g8 13. Ձc8-e7+ Սg8-h8 14. Սh2-g2x: Այսպիսով՝ Փարիզ թշված Նապոլեոնին այնտեղ ռուսաց կայսրը (սպիտակ արքան) մատ է հայտարարում...

Դ.219. 1. Սe8-d7 h6-h5 (եթե 1. ... Սb8?, ապա 2. Սe6՝ նույնիսկ հաղթանակով) 2. Սd7-c7! h5-h4 (եթե 2. ... Սa7?, ապա 3. b6+ Սa8 4. a4 h4 5. a5 h3 6. a6!՝ հաղթանակով, իսկ 2. ... b6?-ին նորից կհաջորդեր 3. a4, ապա՝ 4. a5, 5. a6՝ այդ նույն արդյունքով) 3. Սc7-b6! h4-h3 4. Սb6-a5 h3-h2 (կամ 4. ... b6+ 5. Սa4! h2 6. a3 h1Ֆ 7. b3, և պատն անխուսափելի կլինկր) 5. b5-b6! h2-h1Ֆ 6. b4-b5!: Իրենց ծրագիրն ավարտելու համար սպիտակներին անհրաժեշտ է վինվորներով ևս երկու քայլ կատարել, և, որքան էլ տարօրինակ թվա, սևերը դրան չեն կարող խանգարել: Օրինակ՝ 6. ... Ֆb1 7. a4! Ֆe1+ 8. b4!, և ոչ-ոքի:

Դ.220. 1. a3-a4 Սa2-b3 2. a4-a5 Սb3-c3 (2. ... Սc4-ին կհաջորդեր 3. a6 Սd3 4. a7 f2 5. a8Ֆ f1Ֆ 6. Ֆa6+՝ թագուհին շահելով) 3. Սh2-g1! Սc3-d4 4. a5-a6 Սd4-e3 5. Սg1-f1!, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.221. 1. Ֆh8-a1+! Ֆb6-a5 2. Ֆa1-f1+! Սa6-a7 (2... Սb6?-ին՝ 3. Ձc4+) 3. Ֆf1-f2+ (սպիտակներն՝ սկսում են աստիճանաձև մոտեցնել թագուհին) 3. ... Սa7-a6 (3. ... Սa8-ին կհաջորդեր 4. Ֆf3+, 3. ... Սb8-ին՝ 4. Ֆb2+, իսկ 3. ... Ֆb6-ին՝ 4. Ձc8+) 4. Ֆf2-e2+ Սa6-a7 5. Ֆe2-e3+ Սa7-a6 6. Ֆe3-d3+ Սa6-a7 7. Ֆd3-d4+ Սa7-a6 8. Ֆd4-c4+ Սa6-a7 9. Ձd6-b5+ Սa7-a6 10. Ֆc4-c6+ Ֆa5-b6 11. Ձb5-c7+ Սa6-a5 12. Ֆc6-a8+ Սa5-b4 13. Ձc7-d5+, և սպիտակներն հաղթում են:

Դ.222. 1. Սf3-g4! Սh1-g2 2. Նg8-f8! h2-h1Ֆ 3. Նf8-f2+ Սg2-g1 4. Սg4-g3!, և սպիտակները հաղթում են:

Դ.223. 1. Փe8-c6! Նb4-b1+ (եթե 1. ... Նb2, ապա 2. Փg2+! Նg2 3. Ձf4+, և 4. Ֆ:g2՝ հաղթանակով) 2. Սe1-e2! Նb1:h1 3. Փc6-g2+!! Սh3:g2 4. Ձg6-f4+ Սg2-g1 5. Սe2-e1! g3-g2 6. Ձf4-e2x:

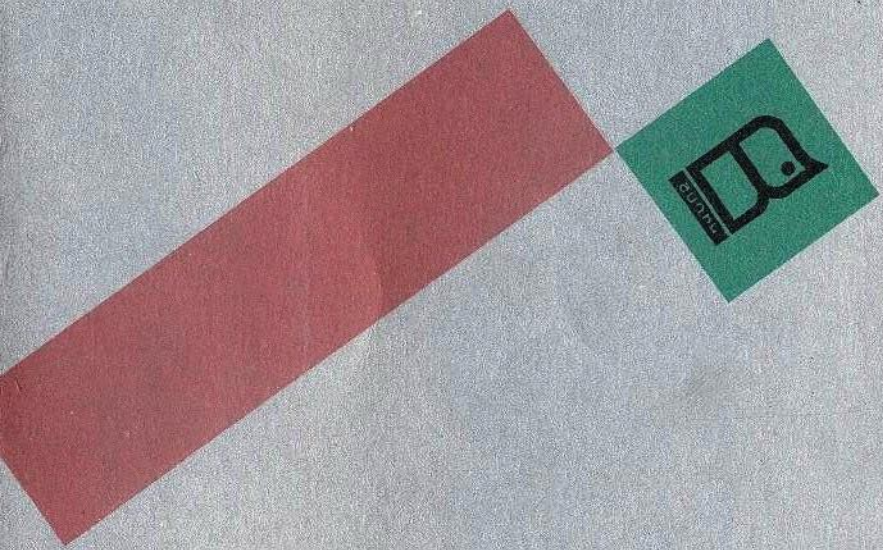
Դ.224. 1. a6-a7 Սc8-b7 2. Նf2-a2! Սb7:a7 3. f5:e6!, և պարզվում է, որ սև թագուհին նահանջի ոչ մի դաշտ չունի: Օրինակ՝ 3. ... Ֆ:e6-ին կհաջորդի 4. Փb3+, իսկ 3. ... Ֆf8-ին՝ 4. Փc6+ Սb8 5. Նa8+, և այլն: Սպիտակները հաղթում են:

Դ.225. 1. Փd2-g5! b4-b3 2. Նd5-d2+ Սb2-a1 3. f6-f7! (միայն ոչ-ոքի էր հանգեցնում 3. Փe3?-ը. օրինակ՝ 3. ... b2+! 4. Նb2 Ն:b6 5. Փd4 Նf1+ 6. Սc2 a3! 7. Նb1+ Սa2 8. Ն:f1, պատ) 3. ... Նg6:g5 4. f7-f8Ֆ Նg5-g1 5. Նd2-d1 Նg1-g2 6. Ֆf8-a3+ Նg2-a2 7. Նd1-d2!! (եթե 7. Ֆc5?,

ապա 7. ... Նh2 8. Նd2 Նh1+ 9. Նd1 Նh2՝ քայլերի կրկնությամբ) 7. ... Նa2:a3 8. Նd2-b2! Նa3-a2 9. Նb2-b1x:

Դ.226. 1. Ա՝e7-f6! Ա՝h5-h6 2. d5-d6 Ձg7-e8+ 3. Փb5:c8 e4-e3 4. d6-d7! (եթե 4. Փb5?, ապա 4. ... e2 5. Փ:e2, պատ) 4. ... e3-e2 5. d7-d8Ձ! e2-e1Ձ! (եթե 5. ... e1Թ, ապա 6. Ձf7+ Ա՝h5 7. Ձe5+ Ա՝h4 6. Ձf3+, և սևերը կկորցնեն թագուհին) 6. Ձd8-c6 Ձe1-f3 7. Ձc6-e7 ~ 8. Ձe7-g8x:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ


ВЕЧНЫЙ