Шахматы 2 год обучения.

Урок 95.

Выигрыш материала.

Победу в шахматах часто одерживают за счёт материального преимущества, то есть, у кого больше армия, у того больше шансов на победу.

Выигрыш материала важен, но его непросто достичь. Если просто атаковать фигуру противника, то явное нападение он легко заметит и защитится. Для выигрыша материального перевеса существует несколько различных тактических приёмов. Самым распространённым из них является двойной удар или вилка, когда одна фигура создаёт одновременно две угрозы.

Пример 1. Ход чёрных.

XABCDEFGHY
8-+-+rtrk+( 1…Фа4 – чёрный ферзь атакует одновременно 2 белые
7+-zpR+pzpp' ладьи на полях d1 и d7. Белые не могут защитить сразу
6pzp-+-+-+& обе фигуры, поэтому чёрные следующим ходом
5sn-+P+-+-% съедят одну из них и будут иметь материальный
4-+q+-+-+$ перевес.
3zP-+-+N+-#
2-wQ-+-zPPzP"
1+-+R+-mK-!
xabcdefghy

Вилка значительно усиливается при объявлении шаха.

Пример 2. Ход чёрных.

XABCDEFGHY
8-mk-+-+-+( 1…Се4+ - чёрный слон одновременно нападает на
7+-+r+-+-' белого короля и белого ферзя. В результате, чёрные
6-+q+-zp-+& выигрывают белого ферзя в обмен слона.
5zp-+-zpQ+-%
4p+-+-+-zP$
3+-zP-sNlzP-#
2-zP-+-zP-+"
1+K+-tR-+-!
xabcdefghy

Опасны вилки с матовой угрозой.

Пример 3. Ход белых.

XABCDEFGHY 1.Ке6 – белые угрожают срубить ладью на с5 и
8-+q+-+k+( поставить мат ферзём на g7. Если чёрные защитятся
7+l+nzpp+p' от мата 1…f6 или 1…Кf6, то белые выигрывают
6rzP-zp-+p+& качество путём 2.К:с5.
5+-tr-+-+-% Если чёрные рубят коня 1…fe, то получают мат в 2 хода:
4-+-sN-+L+$ 2.С:е6 Крf8 3.Фн8х.
3+-+-zP-+P#
2-wQ-+-zPP+"
1+RtR-+-mK-!
xabcdefghy

Любая фигура способна создать вилку, но особенно эффективны ферзь и конь, потому что они могут атаковать в 8 направлениях одновременно. Ладья и слон могут атаковать в четырех направлениях, а пешка только в двух. Король тоже может атаковать в 8 направлениях, но он может атаковать только соседние клетки, что не так эффективно. Кроме того, король активно воевать начинает в эндшпиле, когда фигур мало и вилку делать не на кого.

Ферзь и конь могут создавать вилки, которые трудно заметить. Ферзь может создавать вилки на противоположных концах доски вследствие своей дальнобойности. А конь умеет прыгать.

Пример 4. Ход белых.

XABCDEFGHY 1.Ка4 – конь напал одновременно на чёрного ферзя и
8-+-+k+-tr( ладью, и белые выигрывают качество.
7+p+-zppvl-'
6pwq-zpl+-+&
5+-tr-zP-+-%
4-+-+QzPPzp$
3+-sN-+-+-#
2PzPP+L+-+"
1+-mKR+-tR-!
xabcdefghy

Дидактические задания «Выигрыш материала»

Во всех заданиях необходимо выиграть материал.

 1 – ход белых. 2 – ход белых.

XABCDEFG ABCDEFGH
8-+-+-+-+(8-+-+-+-+(
7zp-+-+-+-'7tR-+-+-zp-'
6-zp-+k+-zp&6-+-+N+kzp&
5+P+NzP-+l%5+-+psn-+r%
4-+-+P+-+$4-+-+-+-+$
3+-+-mK-+-#3+P+-+-+-#
2-+-+-+-+"2-mKP+-+-+"
1+-+-+-+-!1+-+-+-+-!
xabcdefghyxabcdefgh
 3 – ход чёрных 4- ход чёрных

XABCDEFGHY ABCDEFGH
8-+ltr-+-mk(8-+-+r+k+(
7zp-+-wq-vl-'7zp-+-wqpzpp'
6-tr-+-+-zp&6-+-+-+-+&
5+-+LzP-+-%5+-+L+-+Q%
4-+-+-zp-+$4-+-+-+-+$
3+-zP-+Q+-#3zP-+lzP-vlP#
2PzP-+-+PzP"2-zPr+-+P+"
1+-+-tRRmK-!1tR-vLR+-mK-!
xabcdefghy abcdefgh