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