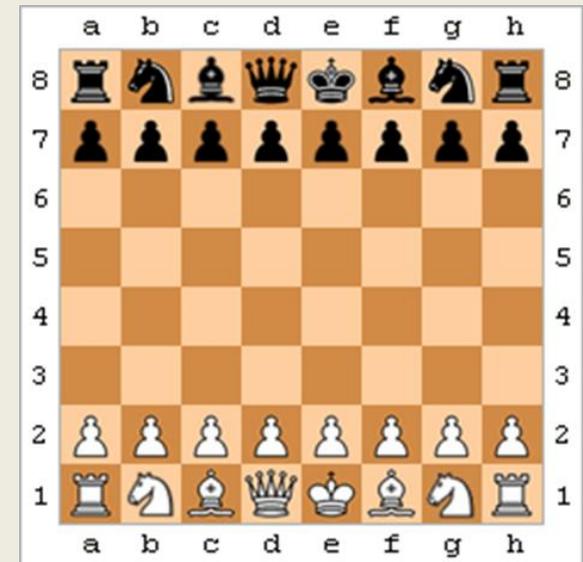


Стратегия и тактика в шахматах



Введение

Играть в шахматы для начинающих — непростая задача. Чаще всего, шахматы для начинающих представляются как развлечение и приятное времяпрепровождение. Чтобы научиться играть действительно хорошо, нужно относиться к этому серьёзно. Необходимо потратить очень много времени как на изучение теории, так и на закреплении знаний на практике.

Так или иначе, общие понятия стратегии, тактики и основные комбинации должен знать каждый уважающий эту игру человек.

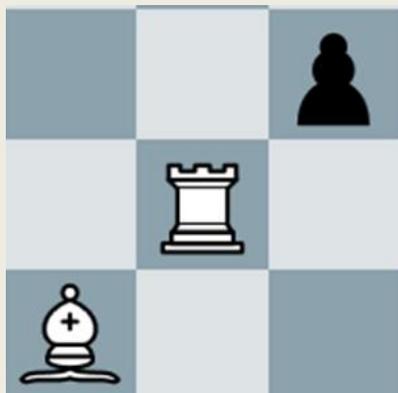
Для игры в шахматы тактика для начинающих играет ключевую роль. Основные приёмы: двойной удар, вилка, связка, размен, жертва. Стоит сказать, что атака, защита и даже ход — также являются тактическими приёмами.

Разберём наименее очевидные из них.

Двойной удар

Ситуация, когда на одну фигуру нападает несколько вражеских.

Пример



Исходная позиция. Ладья белых находится под ударом пешки.



Ход белых. Черная пешка находится под ударом ладьи и слона белых.

Итак, двойной удар возникает, когда фигура делает атакующей и другую. В этом случае ладья сделала атакующей фигурой слона.

Вилка

Является разновидностью двойного удара. Отличие в том, что вилка гарантируют потерю хотя бы одной вражеской фигуры.



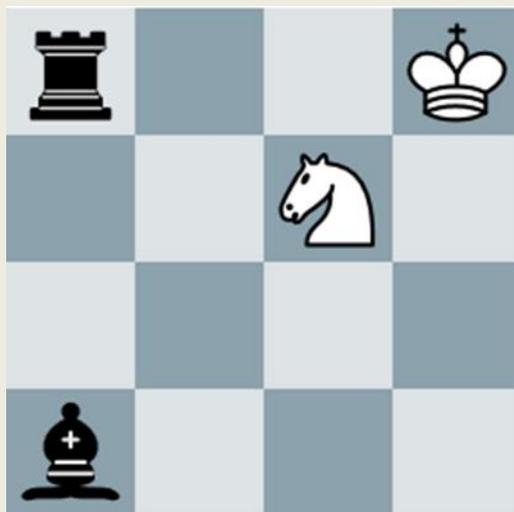
Конь чёрных поставил вилку. Белые гарантировано теряют ладью.

Связка

Ситуация, в которой одна или несколько фигур имеют невыгодное положение для атаки. Белый король атакован ладьёй. При этом конь белых не может взять ладью, потому как король окажется под атакой слона: такой ход запрещён правилами. Конь белых «связан».

Размен. Ход, при котором оба игрока теряют по одной фигуре: размениваются.

Жертва. Ситуация, когда игрок намеренно уступает одну или несколько своих фигур. Очень важный приём, используется как отвлекающий манёвр.



Основные комбинации и ловушки в шахматах

Успешная игра в шахматы для начинающих предполагает знание основных видов комбинаций: перекрытие и блокирование. Подобные ловушки позволят вам на начальном этапе выигрывать множество соперников.

Перекрытие.

Суть этой выигрышной комбинации в прерывании связи и лишения манёвра у фигур соперника.

Рассмотрим ситуацию:



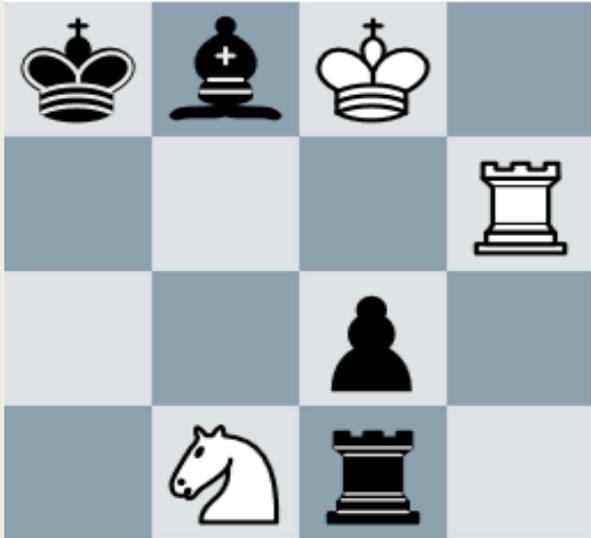
Король чёрных находится под надёжной защитой ферзя и слона.

Белые делают неожиданный ход:

Блокирование

Суть данной комбинации: привлечение вражеской фигуры с целью лишения её пространства. С помощью данной комбинации несложно поставить мат.

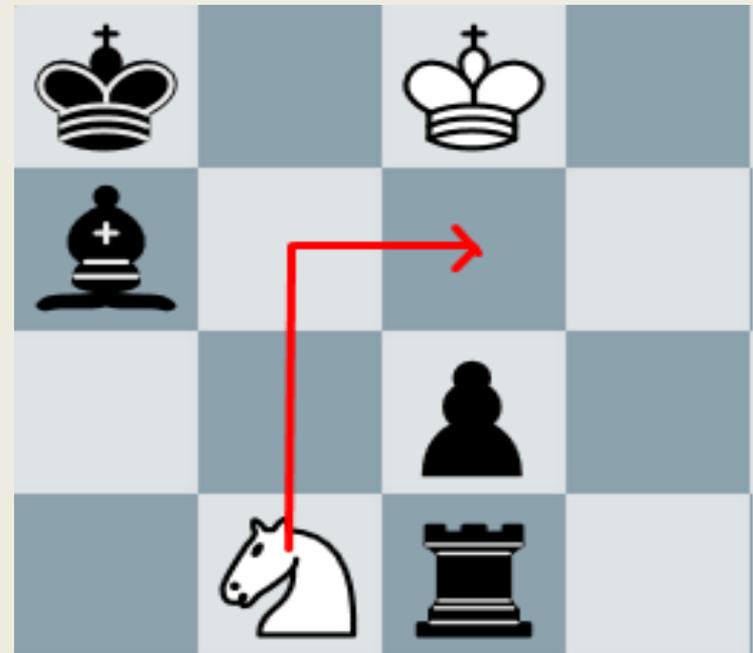
Всё станет понятно на примере:



Король чёрных загнан в угол.

Цель белых: лишить его поля a7 и поставить мат конём. Ход белых. Чёрные не имеют других вариантов, кроме как взять коня слоном.

Лишив короля хода на a7, белые без труда ставят мат конём:



Итог

Известно, что информация не задерживается в голове без практики.

Самое время сыграть в шахматы, закрепив полученные знания в реальной игре!

Этапы шахматной партии

Теория выделяет три этапа шахматной партии: дебют, миттельшпиль и эндшпиль.

Дебют — начальная стадия партии, продолжающаяся первые 10-15 ходов. В дебюте основной задачей игроков является мобилизация собственных сил, подготовка к непосредственному столкновению с противником и начало такого столкновения. Дебютная стадия игры наиболее хорошо изучена в теории, существует объёмная классификация дебютов, наработаны рекомендации по оптимальным действиям в тех или иных вариантах, отсеяно большое количество неудачных дебютных систем.

Миттельшпиль — середина игры. Стадия, начинающаяся после дебюта. Именно в ней обычно происходят основные события шахматной партии (ситуации, когда выигрыш достигается ещё в дебюте, очень редки). Характеризуется большим количеством фигур на доске, активным маневрированием, атаками и контратаками, соперничеством за ключевые пункты, в первую очередь — за центр. Партия может завершиться уже в этой стадии, обычно такое происходит, когда одна из сторон проводит успешную комбинацию. В противном случае после взятия большего числа фигур партия переходит в эндшпиль.

Эндшпиль — заключительная стадия игры. Характеризуется небольшим количеством фигур на доске. В эндшпиле резко возрастает роль пешек и короля. Часто основной темой игры в эндшпиле становится проведение проходных пешек. Эндшпиль заканчивается либо победой одной из сторон, либо достижением положения, когда победа в принципе невозможна. В последнем случае заключается ничья.

Как ходит шахматная пешка?

На каждую маленькую пешку приходится целых **пять правил передвижения** по доске. Поставим на доску несколько белых и чёрных пешек.

Правило 1 (как пешки ходят)

Маленькие пешки ходят

по вертикали, вперёд, на одну клетку.

Белые двигаются **со 2-й на 8-ю горизонталь**. Чёрные пешки им навстречу – **с 7-й на 1-ю**. (Ходы белых пишутся слева, а чёрных – справа). **1. e5 – e6 h4 – h3 2. e6 – e7 h3 – h2.**

Правило 2 (первый ход)

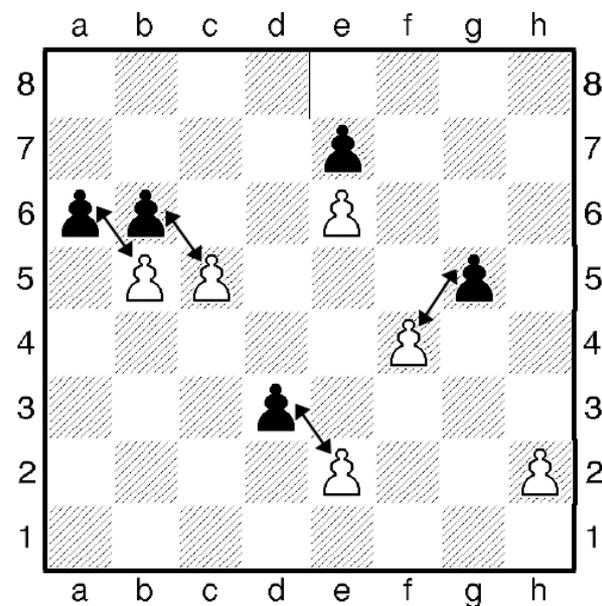
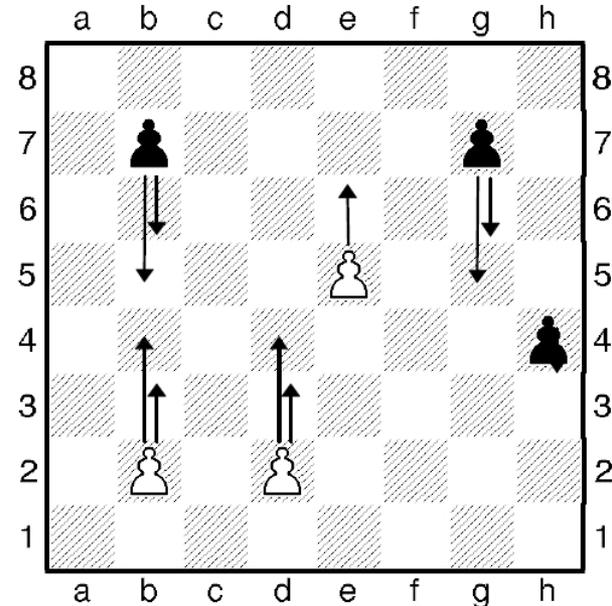
Если пешки ещё не ходили и стоят на 2(7)-й горизонтали, то свой первый ход они могут сделать как на одну, так и на две клетки (через клетку).

1. b2 – b4 b7 – b5
2. d2 – d4 g7 – g5
3. c2 – c4 c7 – c5

Все пешки могут пойти на две клетки!

Букву «П» (пешка) перед ходом не пишут! Теперь внимание! Пешки частенько упираются друг в друга (например, пешки e7 и e6). Ладья, король и ферзь совершили бы взятие, но пешки и белая, и чёрная, так и останутся стоять друг против друга до тех пор, пока путь перед ней не освободится.

Если пешка встречает кого-нибудь на своём пути, она дальше ходить не может.



Как ходит шахматная пешка?

Правило 3 (взятия)

Пешки бьют вперёд наискосок (по диагонали) на одну клетку. Посмотрите на белую пешку e2 и чёрную d3. При ходе белых последует 1. e2 : d3, а при ходе чёрных 1. . . . d3 : e2.

(При записи шахматных ходов три точки после «1» обозначают, что сейчас ход чёрных).

Такие же взятия могут совершить другие пары пешек: a – b, b – c, f – g. Посмотрите на пару b5 и b6. Это встретившиеся пешки. Но теперь у них появилась возможность двинуться вперёд со взятием.

Шахматные солдаты-пешки смело идут вперёд. Спросим их: «Зачем?» Отправляясь в путь, каждый солдат мечтает дойти до конца и стать генералом. Конечно, пешка мечтает стать ферзём, но может надеть и не такие «высокие» погоны. За этот подвиг пешке присваивают звание, которое она пожелает. Посмотрите на диаграмму. Любая пешка может повысить своё звание.

Правило 4 (превращения пешки)

Когда пешка доходит до последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру того же цвета, кроме короля. При этом пешка снимается с доски, а на её место становится новая фигура.

1. b7 – b8 Φ c2 – c1 \mathbb{C}

(b7 : c8 \mathbb{K}) (c2 : d1 \mathbb{K})

2. f6 – f7 h3 – h2

3. f7 – f8 \mathbb{C} h2 – h1 \mathbb{K}

(f7 : g8 \mathbb{J}) (h2 : g1 \mathbb{C}).

После записи хода обозначим фигуру, в которую превратилась пешка.

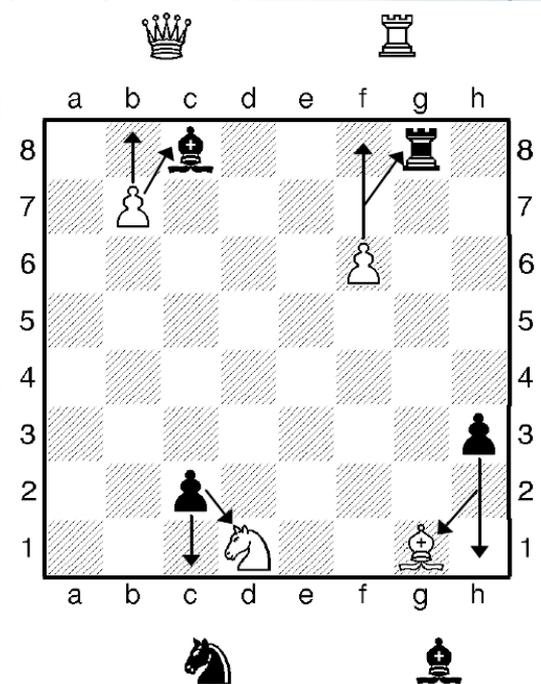
Пешка b7 пошла на b8 – ферзь. b7 – b8 Φ

Пешка c2 бьёт на d1 – конь. c2 : d1 \mathbb{K}

Как ты думаешь, сколько ферзей одного цвета может быть на шахматной доске одновременно?

Оказывается, 9 (в 8 ферзей могут превратиться пешки и ещё один свой.

Не забыли про него?).



Правило 5 (Взятие пешки на проходе)

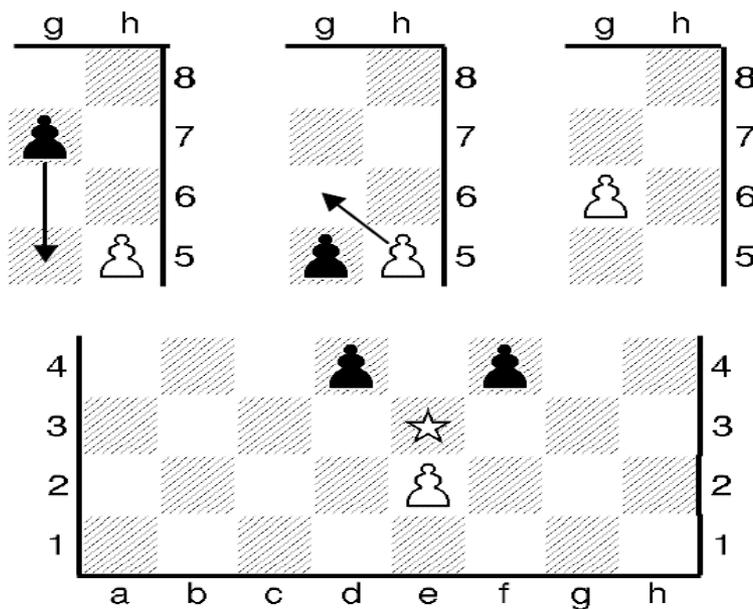
Если пешка, стоящая на 2(7)-й горизонтали, ходит сразу на два поля и проходит через поле, которое атакует пешка другого цвета («битое поле»), то последняя может её побить. Правило действует только один ход.

На верхней половине диаграммы показано, как происходит взятие пешки на проходе.

1-ая часть – пешка стоит на 7-й линии и хочет пойти сразу на две клетки:

1. . . . g7 – g5; 2-ая часть – белая пешка хочет съесть чёрную; 3-ая часть – что получилось после взятия: 2. h5 : g6;

На нижней части диаграммы вы видите «битое поле» e3, которое преодолевает белая пешка e2, и пару «голодных» чёрных пешек d4, f4, мечтающих ей закусить. Белым не рекомендуется ходить: 1. e2 – e4 так как чёрные пешки d4 и f4 могут совершить взятие на проходе: 1. . . . f4 : e3 (d4 : e3).



Как ходит шахматный конь?

Сегодня у нас самая любимая фигура всех детей – шахматный конь. Многие родители уже научили ходить конём. Наша задача помочь тебе научиться ещё лучше прыгать этой фигурой. Известно, что конь ходит буквой «Г». Но ход по этой букве иногда вырастает до невероятных размеров и конь может оказаться совсем не там, где нужно.

Упражнения для совершенствования прыжка этой интересной фигуры. Постарайся попасть конём в угол доски. Смотри не свались с доски!

Для коня с6: 1.Кс6 – а7 2.Ка7 – с8 3.Кс8 – б6 4.Кб6 – а8

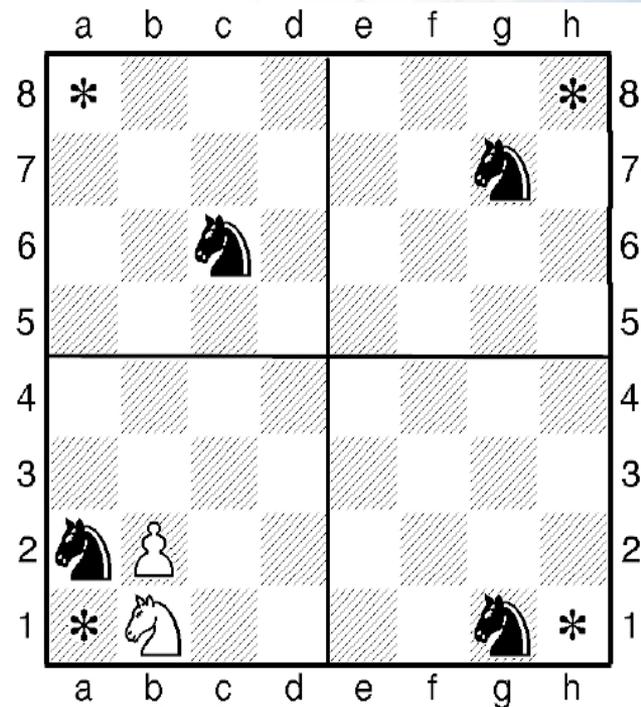
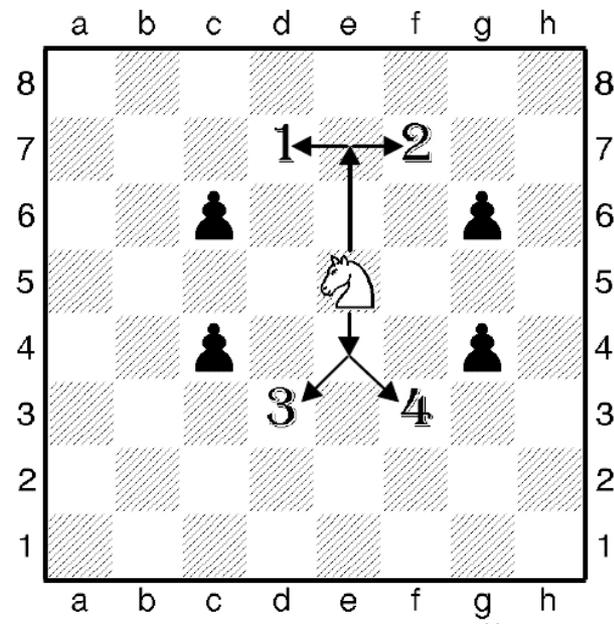
Для коня g7: 1.Кg7 – е6 2.Ке6 – f8 3.Кf8 – g6 4.Кg6 – h8

Для коня a2: 1.Ка2 – с1 2.Кс1 – б3 3.Кб3 – а1

Для коня g1: 1.Кg1 – h3 2.Кh3 – f2 3.Кf2 – h1

Ты ещё не заметил одну особенность прыжков коня? При прыжке шахматный конь всегда меняет цвет поля. Стоял на белом – значит приземлится на чёрном.

Когда конь хочет кого-то побить, то при этом он может прихватить фигуры, стоящие на его пути. Как избежать таких ошибок? Нужно запомнить, что конь бьёт только фигуру на том поле, на которое приземляется! Конь как бы протискивается или перелетает через фигуры, не обращая на них никакого внимания.



Как ходят шахматные король и ферзь?

Ферзь и король объединяют в себе ходы ладьи и слона, то есть ходят прямо и наискосок (по вертикали, по диагонали и по горизонтали).

Ферзю доступны многие поля на шахматной доске. Это самая сильная фигура! Ферзь – генерал среди фигур и ему необходимо во время шахматного боя быстро передвигаться на любое поле.

Ферзь может справиться с несколькими фигурами, а если потребуется, то легко уничтожит пешечный ряд.

Шахматный король, в отличие от своего главного помощника ферзя, очень ленив. Он, правда, также может ходить во все стороны, но всего на одну клетку. Король – самая главная шахматная фигура! Ферзь и король – господа на шахматной доске!

Посмотри, куда может пойти ферзь. **Фе4 – е3, е2, е1, е5, е6, е7, е8, а4, b4, с4, d4, f4, g4, h4, а8, b7, с6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6, h7.**

Богатый выбор! Целых 27 полей.

А король? **Крb4 – а4, а5, а6, b6, с6, с5, с4, b4.**

Полей всего 8 полей.

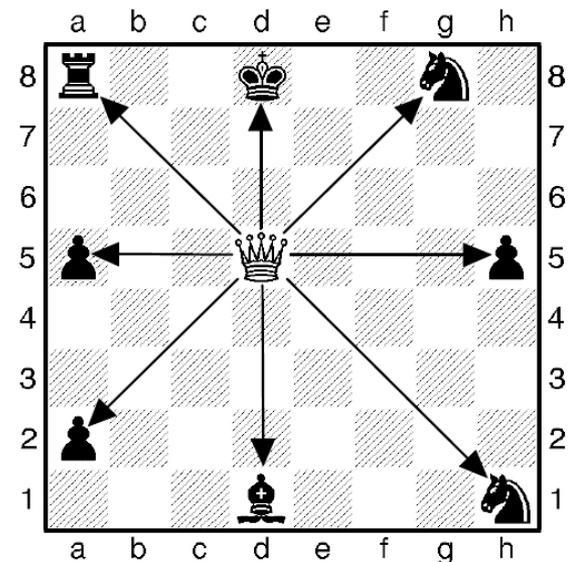
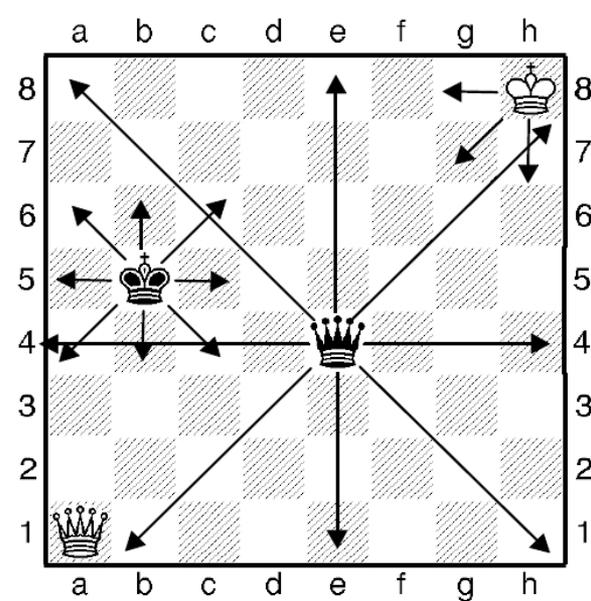
Конечно, если наказать короля и ферзя (поставить в угол), то количество полей, куда они смогут пойти, уменьшится. Для короля их будет всего 3.

Например, у короля на h8. **Крh8 – g8, g7, h7.** У ферзя **а1 – 21** поле (проверь самостоятельно!).

Главная наша задача – научить тебя видеть всю доску! Увидев первое нападение, начинающие шахматисты сразу перестают искать лучший ход.

Сколько у тебя глаз? Два. А вот у ферзя е5, стоящего в центре доски, – восемь! Постарайся обязательно заметить все жертвы, на которые восьмиглазый ферзь нацелился.

Также с уважением относись к ферзю противника, который способен различными способами нападать на твои фигуры.



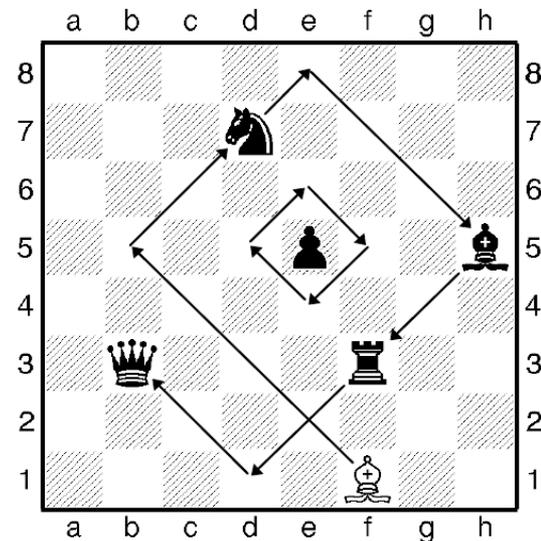
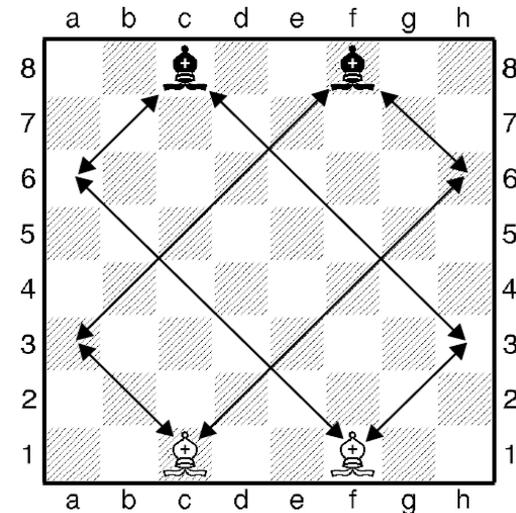
Как ходит шахматный слон?

Слон ходит так же, как и дамка в шашках, - по диагонали на любое количество клеток. Слонов, которые ходят по белым полям, называют белопольными, а которые передвигаются по чёрным – чернопольными. Слон, так же как и ладья, линейная фигура. На диаграмме показаны все передвижения слонов. Слон с поля c1 может пойти на a3 и на h6. Слон с поля f1 может пойти на a6 и на h3. Слон с поля c8 пошёл на h3. Слон с поля f8 пошёл на a3.

Соберём по Зёрнышкам весь Урожай чёрных фигур. Ты должен не только съесть все фигуры, но и записать все ходы белого слона.

1. Cf1 – b5 2. Cb5 : d7 3. Cd7 – e8 4. Ce8 : h5 5. Ch5 : f3 6. Cf3 – d1 7. Cd1 : b3

Удалось ли тебе справиться с пешкой e5? Белопольным слоном можно сделать лишь почётный обход вокруг пешки. Ce4 – d5 – e6 – f5 – e4. Белопольный слон бессилен её уничтожить. Нужен чернопольный слон!



Ходы ладьи

Ладью в давние времена называли Судьбой – птицей Рух. Прилетала Рух на шахматную доску и решала исход сражения. Возьмём ладью и поставим её на любую клетку на шахматной доске. Несмотря на то что ладья очень похожа на башню, она может быстро передвигаться, как маленький танк. Ладья ходит по прямым линиям вперёд и назад, вправо и влево на столько клеток, на сколько захочет. И когда хочет, может остановиться.

Ладья стоит на поле b5. Она может пойти на все четыре стороны: влево – на **1** клетку – a5, вперёд – на **3** клетки – b8, вниз – на **4** клетки – b1.

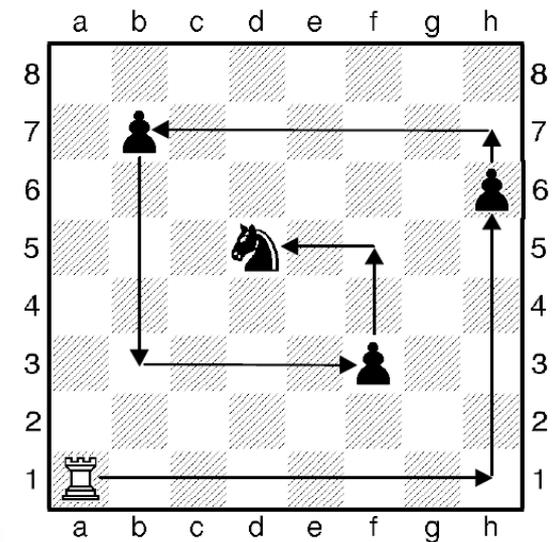
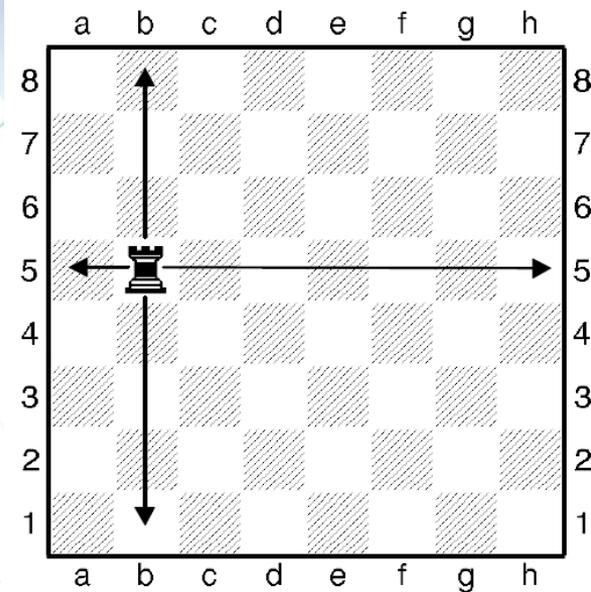
Наконец, ладья может перелететь через всю доску – направо на поле h5. Каждое перемещение ладьи по доске называется шахматным ходом. Давай расскажем обо всех ходах ладьи. Ладья стоит на b5 – пошла на a5; на b8; на b1; на h5.

Это задание нужно повторить несколько раз. Давай немножко поплаваем ладьёй по доске, всё время меняя направления.

Эту игру можно назвать Курица (ладья) и Зёрнышки (фигуры). Главное – научиться нападать на фигуры противника. Съесть-то каждый сможет!

1. Ла1 – h1 2. Лh1 : h6 3. Лh6 – h7 4. Лh7 : b7 5. Лb7 – b3 6. Лb3 : f3 7. Лf3 – f5 8. Лf5 : d5

Естественно, ладья – это курица, а пешки – это зёрнышки, которые белой ладье нужно собрать. Надо тратить не более двух ходов на уничтожение каждой пешки!

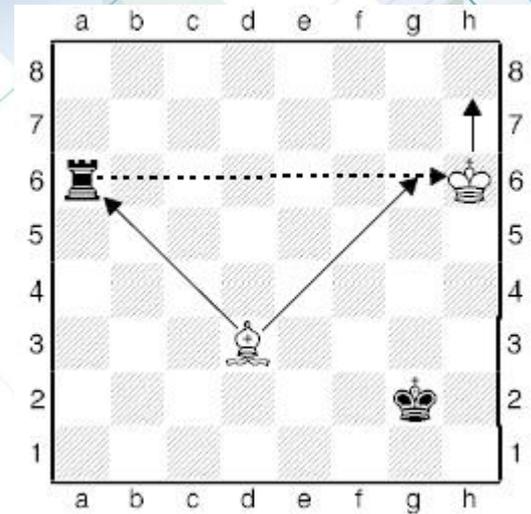


Что такое шах, мат и пат

Шахматный король – самая главная фигура на шахматной доске. Потеряв короля, шахматное войско должно сдаваться! ШАХУ – МАТ, что в переводе с индийского означает: королю пришёл конец!

На диаграмме ладья напала на короля белых и говорит: «Король, король, я тебя съем!»

А по шахматному это будет: «ШАХ!» Король думает: что бы ему сделать, чтобы его не побила ладья?



1. Король может просто УЙТИ из-под шаха.

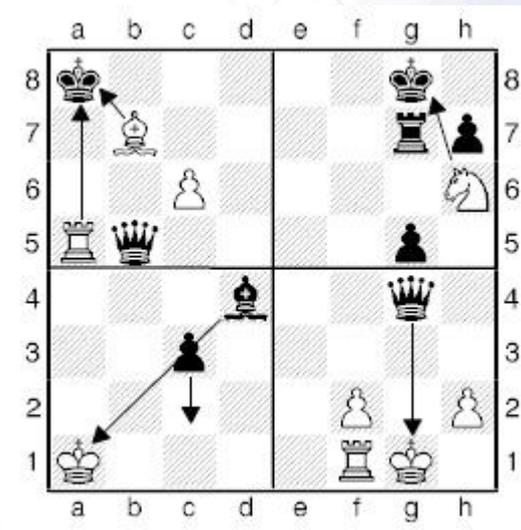
Если уж и приходится бежать, то делай это как можно непринужденнее.

Kph6 – h7

2. Король приказывает слону ЗАСЛОНИТЬ себя от шаха (встать между собой и королём).

Cd3 – g6

Слон у белого короля стал **ЩИТОМ** – этот приём называется: **ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ**.



3. Можно просто ПОБИТЬ вражескую фигуру.

Cd3 : a6

Самый надёжный способ избавиться от шаха!

Можно быть уверенным, что теперь ладья больше шаховать не будет.

Шах – это нападение на короля любой фигуры или пешки.

Любая фигура и пешка могут напасть на короля. Король выбирает одну из имеющихся возможностей спастись. Конь с h6 атакует короля противника даже через фигуры. Такой способностью другие фигуры не обладают.

Поэтому приходится от шаха уходить.

Что такое шах, мат и пат

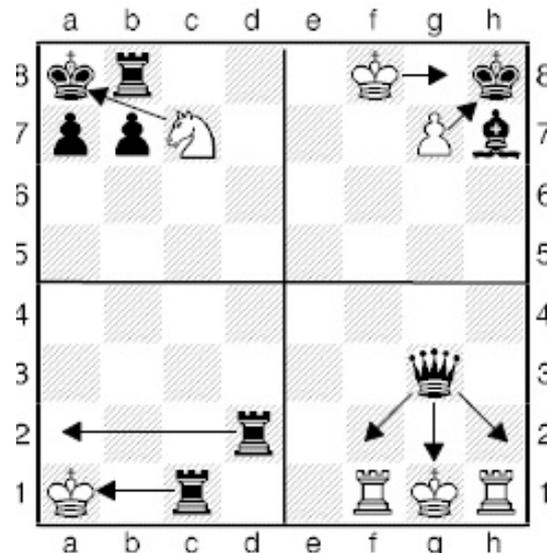
У чёрного короля на a8 очень уютный домик. Конь с7 объявил королю шах, от которого некуда бежать. Свои же фигуры только мешают, а помочь королю не в силах. Следующим ходом белый конь должен побить короля. **Мат называется спёртым.**

Даже одна пешка может объявить мат королю. От пешки g7 королю не спастись.

Две чёрные ладьи с1 и d2 объявляют белому королю **линейный мат**. Одна ладья атакует белого короля, а другая караулит вторую горизонталь, на которую он мог бы отступить.

Две ладьи белых «помогли» чёрному ферзю g3 объявить **эполетный мат**. Ферзь нападает на короля g1 и контролирует поля f2, g2, h2.

В шахматной партии встречаются: **«детский», горизонтальный, вертикальный, диагональный и даже «дурацкий» маты.**



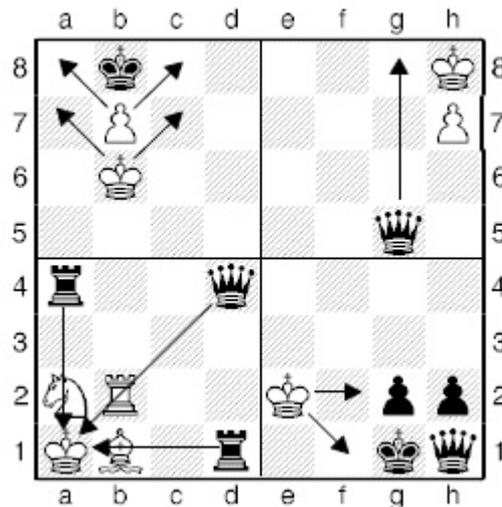
Что такое шах, мат и пат

Мат – это шах, от которого нет защиты.

Мат – это конец шахматной партии, приводящий к победе одного из участников борьбы. Любая фигура и пешка способны объявить мат. Его Величество от шахов. Во всех позициях – пат, то есть ничья.

Пат – это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в этот момент не находится под шахом.

Слово ПАТ пришло к нам из итальянского. Patta – игра вничью.



Как начинать шахматную партию

Фигуры надо доставать аккуратно и ставить, а не высыпать на стол! Иначе они все быстро сломаются или потеряются. Расставим фигуры на будущем поле сражения. Положи доску первой горизонталью перед тем, кто будет сегодня играть белыми фигурами.

Возьми ладьи и возведи крепостные башни – поставь в углах доски: белые ладьи на полях a1 и h1, чёрные на полях a8 и h8.

Рядом с ладьями ставим коней (белые – b1, g1; чёрные – b8, g8). Затем слонов (белые – c1, f1; чёрные – c8, f8). По второму ряду (для чёрных по седьмому) поставим солдат. Пускай пешки дружным рядом охраняют подданных королевства.

Остались две клетки – для Их Величеств. Как запомнить, кого куда поставить?

Существуют два правила. Они вам помогут!

Королева (ферзь) любит свой цвет. Белую королеву нужно поставить на белую клетку d1, чёрную королеву – на чёрную d8. «d» – Д – для Дамы (ферзя), d1 – белой Даме, d8 – чёрной.

Теперь посмотрим на поле боя. Чтобы легче было командовать, поделим доску. Первые четыре горизонтали – территория белых, остальные четыре – владения чёрных. По левую сторону от белого ферзя будет **ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ**, по правую от короля – **КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ**.

Поля d4, d5, e4, e5 – назовём **ЦЕНТРОМ**.



Как начинать шахматную партию

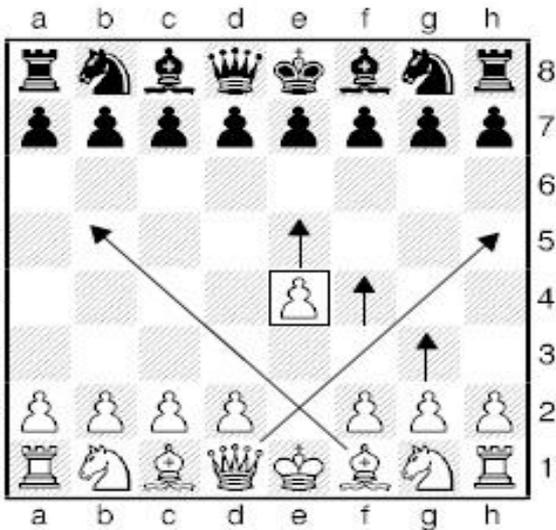
С чего начать? В самые кратчайшие сроки тебе необходимо мобилизовать свои силы, вывести войска на лучшие для атаки позиции, построить с помощью пешек неприступные окопы, успеть надёжно защитить свой генеральный штаб (короля) и провести разведку боем. Эта стадия партии называется **ДЕБЮТОМ**.

Центр можно сравнить с высотой. Кто владеет высотой – у того огромное преимущество. Стремись своими фигурами в самом начале партии занять центр! Оттуда твоим фигурам будет удобно смотреть во все стороны. Они смогут и начать атаку и прийти королю на помощь.

Как начинать шахматную партию

Что сказали белые? Они объявили войну.

1. Захватили важное центральное поле e4.
2. Белая пешка грозит своим следующим ходом перейти границу – середину шахматной доски и оказаться на территории противника.
3. Они осуществляют контроль над полями d5 и f5 в чужом лагере.
4. Открыли дорогу слону и ферзю.

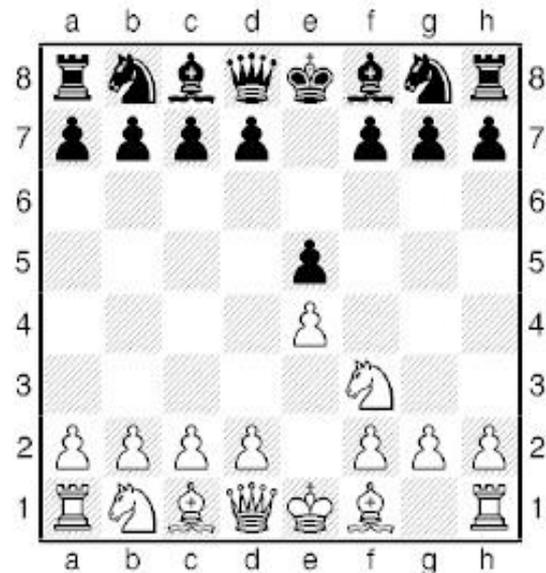


Чёрные своим первым ходом:

1. Заявили о согласии вести военные действия.
2. Также захватили одно из центральных полей, осуществили контроль над полями d4 и f4, открыли дорогу своим слону и ферзю.
3. Препятствуют вторжению белых.

Белые своим вторым ходом: **2. Kg1 – f3 . . .** Вывели в бой коня. Конь напал на пешку противника. Давно известно, что лучшая защита – нападение. Конь осуществляет контроль над центральными полями d4, e5.

Препятствуют выводу ферзя на поля g5, h4. В будущем конь может помочь своей пешке d2 побороться за центральное поле d4.

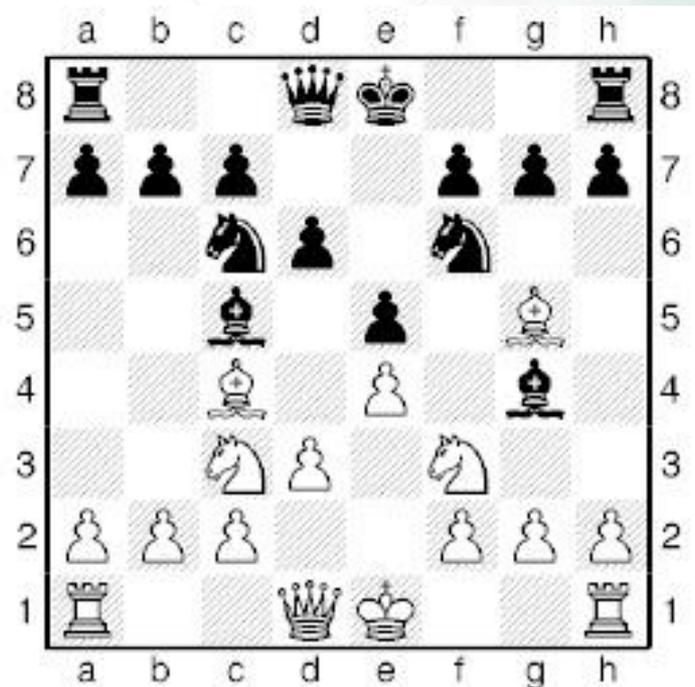


Как начинать шахматную партию

2. . . . **Kb8–c6** 3. **Cf1–c4 Cf8–c5** 4. **Kb1–c3 Kg8–f6** 5. **d2–d3 d7–d6** 6. **Cc1–g5 Cc8–g4**.

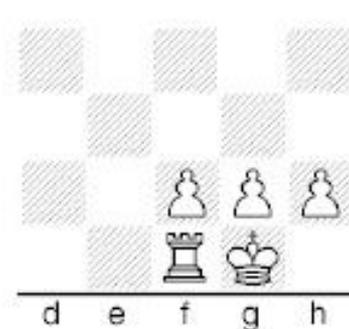
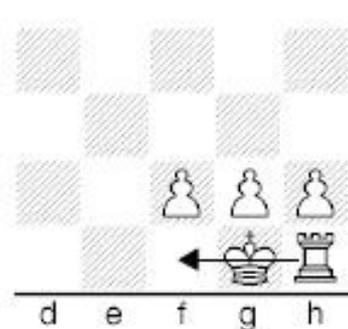
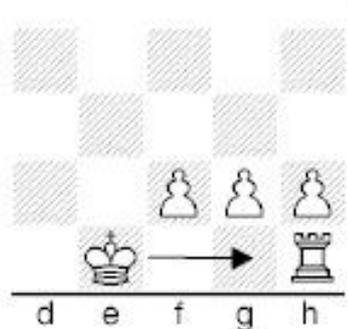
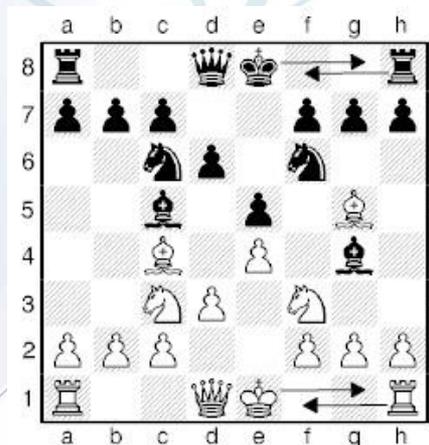
В нашей партии сделано шесть ходов. За это время и белые и чёрные вывели все свои лёгкие фигуры. Заметь, что кони повернули свои морды к центру, а слоны связали коней. Все фигуры удачно расположены вокруг шахматного центра, все защищены и готовы вести наступательные действия.

Но сначала позаботимся о Его Величестве!



Шахматная рокировка и все о ней.

С чего мы начнём? НУЖНО захватить центр, вывести своих двух коней и двух слонов на боевые позиции. Фигуры вышли, и настал черёд королей. Неуютно они себя чувствуют в центре – над ними нависли грозные слоны, грозят прискакать кони. Поэтому **Его Величество надо беречь от неприятностей**. Для этого придумали специальную королевскую защиту – Шахматную Рокировку!



Как делают рокировку? Король движется по направлению к ладье через одно поле (на поле того же цвета), а ладья перепрыгивает через короля и становится рядом.

Для чего делается рокировка? Рокировка делается для защиты своего короля (для его безопасности). Посмотрите на позицию короля после рокировки. Ладья надёжно защищает своего короля по 1-й линии, а пешки не дают вражеским фигурам даже приблизиться.

Какие бывают рокировки? Посмотрите: до ладьи «h» путь короля короче – две клетки, до ладьи «a» расстояние длиннее – целых три. Поэтому рокировки так и называют: длинная рокировка и короткая рокировка.

Тактика и стратегия игры в шахматы

Шахматная стратегия — принципы и способы шахматной партии, охватывающие подготовку и осуществление систематического, последовательного развивающегося воздействия на позицию соперника.

Как совокупность общих принципов разыгрывания шахматных партий стратегия существует с момента возникновения самой игры. Вместе с тем, начиная с Филидора, складывается стратегия, основывающаяся на создании сначала пешечной, а затем общефигурной структуры шахматных позиций.

Элементами стратегии шахматной борьбы являются:

- оптимальная для данной ситуации расстановка фигур;
- концентрация их на важном участке борьбы и обеспечение взаимодействия между ними;
- создание максимальных трудностей другой стороне в выполнении поставленных задач;
- овладение пространством, особенно в центре, или контроль над ним и стеснение фигур противной стороны, либо подрыв центра противника;
- гармоничное, взаимосвязанное расположение пешек и ослабление их у другой стороны;
- создание «хороших» фигур у себя и «плохих» у соперника;
- захват открытых или полуоткрытых линий и ключевых полей.

Совокупность этих элементов в каждый момент партии с учётом возможных конкретных предложений даёт возможность оценить позицию, на основании чего и определяется план игры.

Стратегия органически связана с тактикой шахматной игры, использует её приёмы для достижения стратегических целей, а также создаёт структурную основу для нанесения тактических ударов, осуществления комбинаций.

Стратегия всегда абстрактна, тогда как тактика — конкретна. Партии, сыгранные в русле стратегических планов, относятся к позиционным; сыгранные в тактическом стиле — к комбинационным.

Шахматная тактика

Шахматная тактика — совокупность приёмов и способов выполнения отдельных шахматных операций, входящих в стратегический план и его завершающих.

Роль тактики в шахматной игре исключительно велика: грубая ошибка или тактический просчёт могут повлечь за собой немедленный проигрыш партии. При вступлении сил соперников в непосредственный контакт, когда фигуры сторон нападают или угрожают напасть друг на друга, на доске возникает тактическая ситуация. В тактических операциях фигуры взаимодействуют друг с другом, при этом большую роль играет согласованное действие фигур одной стороны против другой.

В любой тактической операции можно выделить 3 компонента:

- объект атаки;
- средства атаки;
- средства защиты.

Объектами атаки могут быть не только короли, но и любые другие фигуры или пешки. Иногда объектом атаки может стать группа полей или одно поле в расположении сил соперника.

К элементарным средствам атаки относят угрозы нападения, нападения, ограничения, но эффективными средствами атаки являются двойное и комбинированное нападение.

Среди элементарных средств защиты — уход атакованной фигурой, её поддержка другой фигурой, перекрытие действия атакующей фигуры, ответное нападение. При защите редко удаётся нанести ответное двойное или комбинированное нападение.

Комбинация — важнейший элемент тактики шахматной игры, который нередко связан с жертвой, что делает его особенно привлекательной с эстетической точки зрения.

Элементы шахматной тактики:

Подрыв центра — стратегический приём в шахматной партии, применяемый с целью ослабления или разрушения неприятельского центра, одно из наиболее эффективных средств современных дебютных стратегии. Встречается во всех стадиях шахматной партии.

Цугцванг (нем. Zugzwang «принуждение к ходу») — положение в шашках и шахматах, в котором одна из сторон оказывается в положении, в котором любой ход ведёт к ухудшению позиции.

В настоящее время термин употребляется не только в шахматах, но и в других видах спорта (бильярд, кёрлинг), в азартных и настольных играх (нарды, карточные игры), а также во многих других областях, и даже в быту. Например в значении, когда любое действие или бездействие все равно приведет к ухудшению ситуации, то есть «делать нельзя и не делать нельзя».

При цугцванге у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных или нейтральных ходов и передвижение любой из фигур ведёт к ухудшению оценки собственной позиции (в строгом понимании — к ухудшению результата). Нередко встречается мнимый цугцванг, то есть позиция, исход которой не меняется при воображаемом переходе хода к противнику, но субъективно ощущается отсутствие полезных ходов.

Другим распространённым мнимым цугцвангом является любая проигранная позиция, при которой проигрывающий вынужден пассивно ожидать приближающееся поражение.

Связка (англ. pin, нем. Fesselung), в шахматах — позиция, в которой дальнобойная фигура (ферзь, ладья, слон) нападает на неприятельскую фигуру (или пешку), за которой на линии нападения (линии связки) расположена другая неприятельская фигура. Таким образом, в связке участвуют, как минимум, три фигуры.

Нападающая фигура называется связывающей, защищающая — связанной, так как связка обычно приводит к ограничению её подвижности и атакующих действий. Связка может быть полной (абсолютной), если связанная фигура полностью теряет способность двигаться, защищая своего короля, и неполной (относительной), когда связанная фигура может двигаться — или вдоль линии связки, или если она защищает не короля, а другую свою фигуру. Фигура может дать шах или мат, даже будучи связанной. Кроме того, связанная фигура может, в свою очередь, связывать фигуру противника. Действие, приводящее к образованию связки, называется связыванием.

В шахматной композиции различают следующие способы связывания:

Прямое, когда дальнобойная фигура идёт на линию связки, связывая фигуру (или пешку) другого цвета.

Косвенное, когда с линии связки уходит фигура (или пешка) того же цвета, что и связывающая.

Самосвязывание, когда связка создаётся ходом той стороны, чья фигура (или пешка) оказывается связанной.

Скрытая (замаскированная) связка — позиция, в которой связка образуется вследствие ухода с линии связки одной или нескольких фигур любого цвета.

Полусвязка — позиция, в которой между королём и дальнобойной фигурой другого цвета находятся две фигуры (или пешки) того же цвета, что и король. Уход любой из этих двух фигур (пешек) создаёт связку оставшейся фигуры (пешки) — частный случай самосвязывания. Полусвязка является также частным случаем замаскированной связки.

Третьсвязка — позиция, в которой между королём и дальнобойной фигурой другого цвета находятся три фигуры (или пешки) того же цвета, что и король. Уход любых двух из этих трёх фигур (пешек) создаёт связку оставшейся фигуры (пешки).

Завлечение (привлечение) — тактический приём, вынуждающий (при помощи жертв, нападений или угроз) фигуру соперника занять определённое поле или линию с целью использования неудачного положения этой фигуры.

Отвлечение фигуры, тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии). Отвлечение часто достигается при помощи жертвы.

Уничтожение защиты — тактический приём, используемый для устранения (путём жертв или разменов) фигур или пешек соперника, защищающих или прикрывающих другие фигуры (в частности, короля). Нередко уничтожения защиты — составной элемент различных комбинаций.

Перекрытие в шахматах — тактический приём в шахматной партии, расположение фигуры на линиях действия дальнобойных фигур. Часто в практической игре понимается как расположение собственной фигуры на линиях действия дальнобойных фигур соперника с целью нарушения их атакующих или защитных действий.

Блокировка (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид завлечения: так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Освобождение поля — тактический приём, позволяющий освободить необходимое для другой фигуры поле. В шахматной композиции освобождение поля для короля называется разблокированием. Как тема в задаче освобождение поля часто сочетается с жертвой фигуры — освобождающая жертва.



Спасибо за внимание!!!