

Ի. Լ. ՄԱՅՁԵԼԻՍ

ՃԱԽՄԱՏ

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱԳԻՐՔ



ՀԱՅԳԵՏՀՐԱՏ

Ե. Ա. Ն.

1940

794
V. 23

Ի. Լ. ՄԱՅՁԵԼԻՍ

25 OCT 2010

Շ Ա Խ Մ Ա Տ

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱԳԻՐԲ

Թարգմ. Սիմ. Հովվյան
(Հայաս. ռախմաս. արվ. վաս. գործիչ)

Հ Ա Յ Պ Ե Տ Հ Ր Ա Տ

ՅԵՐԵՎԱՆ

1 9 4 0

24 JUN 2013

8470



И. А. МАЙЗЕЛИС
ШАХМАТЫ
 (начальный учебник)
 Армгиз, Ереван, 1940 г.

ՇԱԽՄԱՏԸ ՄԵՐ ՅԵՐԿԻՐՈՒՄ

Շախմատը շատ հին խաղ է։ Պատմաբանները մինչև առժամ զտնուծ են, վոր շախմատը յերկրի յերեսին գոյություն ունի մի քանի հազար տարի։ Բայց ստույգ կերպով վոչվոր չի իմանում, թե հատկապես յերբ և ով է հնարել այս խաղը։ Կարելի չե միայն ասել, թե նա միանգամից չի այնպիսի դրության հասել, վորպիսի դրության մեջ զտնվում է այժմ. նրա կանոնները յերկար ժամանակ փոփոխվել են և տարբեր յերկրներում տարբեր են յեղել։ Սակայն արդեն մոտ 100 տարի առաջ խաղի կանոնները հաստատվել են վերջնականապես, և այն որից ի վեր բոլոր յերկրների համար նրանք միատեսակ են։ Ահա թե ինչու շախմատը իրավացիորեն համարվում է ինտերնացիոնալ կամ միջազգային խաղ։

Յեվրոպայում շախմատին ծանոթացել են մոտ հազար տարի սրանից առաջ։ Խաղն սկսվեց տարածվել։ Մասնավոր աչք տարածումն արագ ընթացավ հաղորդակցության միջոցների զարգացման հետ։ Անցյալ դարում շախմատն արդեն լավ հայտնի դարձավ վեճ միայն Յեվրոպայի զանազան պետութուններում, այլև Ամերիկայում։ Յերևան յեկան շատ նշանավոր շախմատիստներ, վորոնք հռչակ ձեռք բերին բովանդակ աշխարհում։ Անցյալ դարու կիսին յեվրոպական շախմատիստներից առանձնապես աչքի ընկավ դերմանացի Անդերսենը, ամերիկյան շախմատիստներից՝ յերիտասարդ Մորֆին։ Նրանք յերկուսն ել այն ժամանակվա լավագույն շախմատիստներն էին համարվում։ Ավելի ուշ, յերբ Մորֆին արդեն զաղարեց շախմատով զբաղվելուց, առաջնությունն անցավ ավստրիացի Ստեյնիցին, վորը հաջթեց Անդերսենին և սկսեց համաշխարհային չեմպիոն կոչվել։ Յերկար ժամանակ վոչվորի չեք հաջողվում Ստեյնիցից հետ նվաճել հա-

5986-2010

մայն աշխարհի առաջին շախմատիստի բարձր կոչումը: Բայց վերջիվերջո Ստեյնիցի համար ել արժանավոր հակառակորդ գտնվեց: Նրան հաջթեց գերմանական յերիտասարդ շախմատիստ Լասկերը, մեծ խելքի և հսկայական կամքի տեր մի մարդ: Լասկերը նմանապես յերկար և հաջողությամբ պաշտպանում ևր իր կոչումը, մինչև վոր վերջապես 1921 թ. նրան հաջթեց յերիտասարդ ամերիկացի Կապարևանկան:

Տարիքի տարբերությունը Կապարևանկային ողնեց Լասկերի դեմ. ճիշտ այնպես, ինչպես հենց Լասկերին այդ տարբերությունն ողնեց 27 տարի դրանից առաջ Ստեյնիցի դեմ, իսկ ևս առավել կանուխ Ստեյնիցին՝ ընդդեմ Անդերսենի: Դրա փոխարեն, Կապարևանկայից սկսած, զբոլթյունը փոխվում է: Նոր համաշխարհային չեմպիոնները տակավին ծերություն չհասած կոբցնում են արդեն իրենց կոչումը, ընդամենը մի քանի տարի գլխառնալով: Կապարևանկան համաշխարհային չեմպիոնի կոչումը կորցրեց 1927 թվին, տանուլ տալով նախկին ռուսական շախմատիստ Ալյոսինին: Ալյոսինը կոչումը պահեց 8 տարի, բայց 1935 թ. տանուլ տվեց հոլանդացի Եվսիյին. ինքն Եվսիյն համաշխարհային չեմպիոն յեղավ ընդամենը սոսկ 2 տարի և նոր հանգիստն առնալ տանուլ տվեց հենց նույն Ալյոսինին, վորն այժմ վերստին համաշխարհային չեմպիոն է: Չեմպիոնների հաճախակի փոփոխությունը հասկանալի յե: Մեր ժամանակ, ի տարբերություն Ստեյնից-Լասկերի ժամանակների, շախմատային խաղն ավելի և ավելի յե ուսումնասիրվում ու կատարելագործվում: Շախմատի վերաբերյալ բազմաթիվ զբոբեր դանազան լեզուներով, շախմատային ժողովներ բոլոր յերկրներում, միջազգային հաճախակի մրցություններ, վորտեղ պատահում են և՛ հին և՛ նոր շախմատիստները,—այս ամենը նոր տաղանդներին սղնում և առավել լավ զարգանալու, առավել արագ մեծ մայեստրոսներ դառնալու և մինչև անգամ համաշխարհային չեմպիոնի հետ մրցակցելու:

Մինչդեռ առավել կուլտուրական յերկրներում զարգանում ևր շախմատային խաղը, և նրանով սկսում եյին զբաղվել վնչ միայն բուրժուաները և մանր բուրժուական տաղերը, այլև վորակյալ բանվորների մի մասը, ցարական Ռուսաստանում շախմատը մնում ևր մոռացված վիճակում: Այլ կերպ չեք ել կարող

լինել, վորովհետև ցարական կառավարությունը բովանդակ յերկիրը պահում ևր խավարի և տգիտության մեջ: Այնուամենայնիվ գտնվում եյին շախմատիստներ, սակայն նրանք զխավորապես խաղում եյին շախմատային ակումբներում, իսկ այդ ակումբներն ընդամենը Ռուսաստանի մի քանի քաղաքներում եյին զբոնվում և այդպիսիների մեջ մուտք եյին գործում միմիայն ունեվոր և կրթության տեք մարդիկ:

Ինքն ըստ ինքյան դուրս ևր գալիս այնպես, վոր խաղով զբաղվում եյին շախմատային ակումբներում ցրված չնչին թվով սիրողներ: Բայց դանազան քաղաքների ակումբները չեյին կապված իրար հետ, իսկ շախմատիստների համախմբման համաքուղակի չկար վորեք կազմակերպություն, թեև այդ ժամանակներն արտասահմանում դանազան յերկրների մեջ գոյություն ունեյին շախմատային միություններ: Իհարկե, այդպիսի պայմաններում առանձին ընդունակ շախմատիստներ չեյին կարողանում ինչպես հարկն և զարգանալ և փոքր առ փոքր վառնում եյին իրենց տաղանդը: Այդպես պատահեց մինչև անգամ ակառավոր շախմատիստ Միխայիլ Իվանովիչ Չիրորինի հետ. նրա խաղով սքանչանում եյին համայն աշխարհում, բայց նա համաշխարհային չեմպիոն չէարձակ, թեև ըստ իր տաղանդի արժանի յեր դրան:

Հոկտեմբերյան սոցիալիստական մեծ հեղափոխությունն աշխատավորների համար ճանապարհ բաց արեց խավարից դեպի լույս: Յերսիրն սկսեց արագորեն լուծարքի յենթարկել իր գառավոր հետամնացությունը: Բանվորները և գուղացիներն ազահարար ընկան այնպիսի զիտելիքների հետեյց, վորոնք մատչելի դարձան նրանց համար: Իրենց պարապ ժամանակը նրանք կամենում եյին կուլտուրապես աճեցկացնել՝ վորն ընթերցարանում, վորը յերաժշտական կամ շախմատային խմբակում: Շախմատի մասին արդեն զադարել եյին ասել, թե դա Քրանվորի կամ Եկնկա խեքի բան չե: Բանվոր-գուղացիական յերիտասարդությունը շախմատը սիրեց վորպես զբաղիչ մի խաղ, վորի համար ժամանակ ևր գտնում մինչև անգամ Վ. Ի. Լենինը: Խորհրդային իշխանությունը հաշիվ առավ շախմատական իտղի կուլտուրական ոգտակարությունը, մի խաղ, վորը զխցիպլինի յե յենթարկում միտքը և հաստատակ ամուրթյունը զարգացնում, ուստի և ողնում ևր

հըստ տարածմանն աշխատավորների շարքերում: Շախմատային խմբակներն սկսեցին յերևան գալ վորպես սոսնկեր անձրերից հետո, շախմատիստների թիվն անընդհատաբար աճում էր, ու զուրս յեկավ, վոր հենց միայն Մոսկվայում հրանք ահամեմատ ավելի շատ են, քան կար ամբողջ ցարական Ռուսաստանում:

Շախմատային շարժումը լավագույն կերպով կազմակերպելու համար բազմաթիվ խմբակները ղեկավարելու համար Մոսկվայում ստեղծվեց կենտրոնական շախսեկցիա ֆիզիկուլտուրայի և սպորտի գործերի Համամիութենական Կոմիտեյիս կից, իսկ բոլոր փանդակ յերկրում կազմակերպվեցին շախմատային սեկցիաներ ֆիզիկուլտուրայի կոմիտեներին կից: Նմանորինակ վնչ մի բան չի յեղել և չկա վնչ մի տեղ, և միայն մեր յերկրում, արդեն վնչ հետամնաց, այլ ամենաառաջավոր յերկրում, շախմատին նայում են փորձես կուլտուրական գործի ու հանձնում են այդ գործը պետական կազմակերպութուններին՝ զարգացնելու համար:

Շախմատային սեկցիաները պարապմունքներ են կազմակերպում տարբեր ուժի շախմատիստների հետ, վորոնց թվում սկսնակների հետ, մրցություններ են կազմակերպում նաև առավել ուժեղների, այսպես կոչված վորակյալ շախմատիստների համար, և սկսնակների համար, շախմատի մեջ նոր մարդիկ ներգրավելու նպատակով: Համամիութենական շախսեկցիան ղեկավարում է շախմատային բոլոր կազմակերպությունները յերկրում, հոգս է քաշում անհրաժեշտ շախմատային զբոսեր և դասագրքեր հրատարակելու մասին (այս փոքրիկ, սակայն ոգտակար զբոսիկի նման), կազմակերպում է համամիութենական մրցություններ (տուրնիրներ), վորտեղ խորհրդային լավագույն շախմատիստները մայեստրոսների զլխավորությամբ խաղալում են ԽՍՀՄ-ի առաջնությունը, իսկ յերբեմն նաև միջազգային տուրնիրներ և կազմակերպում, վորպեսզի խորհրդային մայեստրոսներին հնարավորություն տա ուժերը չափելու արտասահմանյան լավագույն շախմատիստների հետ:

Խորհրդային իշխանության գոյության 20 տարվա ընթացքում շախմատը մեր յերկրում չտեսնված ծաղկման և հասել: Շախմատն աշխատավորների սիրելի խաղն է դարձել: Մեզ մոտ մոտավորապես կես միլիոն վորակյալ շախմատիստներ կան բոլոր հանրապետությունների մեջ, քաղաքներում և շատ կոլտնտեսություններում:

Խորհրդային շախմատիստները հաջողությամբ պայքարում են աշխարհում լավագույնները դառնալու համար: Մենք յերկու զրոսմայստեր ունենք (Մ. Մ. Բոտվիննիկը և Գ. Յա. Լեվենֆիշը) և ավելի քան 30 մայեստրոսներ, վորոնք ըստ իրենց ուժի հետ չեն մնում ստարերկրյա նշանավոր շախմատիստներից: Այսպիսի թվեր չի իմանում վնչ մի յերկիր: Իզուր չեն արտասահմանում Խորհրդային Միությունն աշխարհիս յերեսին շախմատի առաջին յերկիրն անվանում: Բայց այդ բնավ չի նշանակում, վոր մենք ամեն ինչ ձեռք ենք բերել և կարող ենք հանդիստ լինել: Շախմատային նվաճումները մեզ մոտ տակավին փոքր են այն բանի համեմատությամբ, վորին հասել է Խորհրդային Միությունը մեծ Ստալինի ղեկավարությամբ կուլտուրայի և ամբողջ սոցիալիստական շինարարության մյուս բնագավառներում: Մենք պետք է ավելի շատ աշխատենք մեր շախմատիստների կես միլիոնանոց բանակի հետ: Մենք պետք է այդ բանակը լրացնենք հազար-հազարավոր նոր շախմատիստներով, վորոնցից, անվիճելիորեն, դեռ շատ փայլուն տաղանդներ կառաջանան:

Ն. Դ. ԳՐԻԳՈՐՅԵՎ

ՇԱԽՄԱՏԻ ՏԱԽՏԱԿԸ ՅԵՎ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԸ, ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ

Շախմատի տախտակի վրա կընվում են յերկու թշնամի բանակներ՝ «սպիտակները» և «սևները»։ Յերկու կողմերի միջև տեղի ունեցող այդ կռիվը («հակառակորդներին» կամ «խաղակիցներին» միջև) կոչվում է «շախմատային պարտիա»։

Շախմատի տախտակը մի քառակուսի յե վորը բաղկացած է 64 հավասար քառակուսիկներից՝ տախտակի յուրաքանչյուր կողմում 8-ական հատ։ Առանձին քառակուսիկները ներկված են սերթ պայծառ, մերթ մուգ գույնով և կոչվում են սպիտակ ու սև «գաշտեր»։ Տախտակը խաղացողների միջև այնպես է դրվում, վորպեսզի յուրաքանչյուրի աջ կողմը տախտակի անկուռնում սպիտակ դաշտ ընկնի։

Ուժերը, այսինքն հակառակորդների բանակները, հավասար են իրար և բաղկացած են 16 ֆիգուրներից յուրաքանչյուրի

մոտ։ Շախմատի ֆիգուրներն ունեն իրենց անունները և իրենց նշանակումները տպագրության մեջ։ Ահա այդ անունները և նշանակումները։

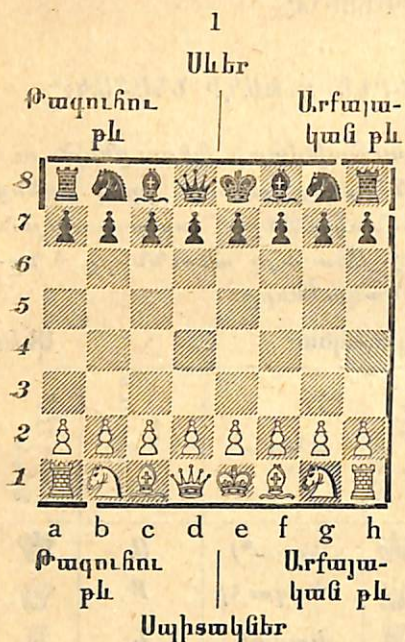
Սպիտակներ 1. Սևեր

Տպագիր նշան	Անուն	Կրճատ գրանցում	Տպագիր նշան
	Արքա*)	Ա	
	Թագուհի	Թ	
	Նավակ	Ն	
	Փիղ	Փ	
	Ձի	Ձ	
	գինվոր	գ	

Յուրաքանչյուր խաղացող պարտիայի սկզբում ունի 1 արքա (Թագավոր), 1 Թագուհի, 2 Նավակ, 2 Փիղ, 2 ձի և 8 գինվոր։ Խաղի սկզբում ֆիգուրները դասավորվում են իրար դեմ այն

*) Նշանագրության մեջ գործ ենք ածում Արքա և քսառ Ա՝ իսկ սովորական հիշատակության ժամանակ մերթ արքա, մերթ Թագավոր բառերը Թ. Թ.։

Հարգով, ինչպես ցույց է տրված
Նկարում (տախտակի պատկերա-
ցույցը ֆիգուրներով կոչվում է
«գիագրամ» — տրամագիր) ստորև:



Ֆիզուրների այն դասավորու-
թյունը սկզբնական դրությամբ,
գորը միատեսակ ե սպիտակների
և սևերի համար, ղծվար չե մտա-

ԴԱՇՏԵՐԻ ՆՇԱՆԱԿՈՒՄԸ: ԴՐՈՒԹՅԱՆ ԳՐԱՆՑՈՒՄԸ:

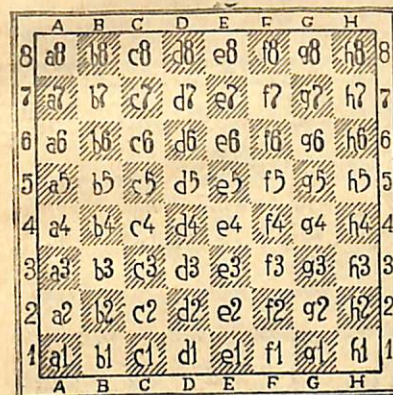
Շախմատի տախտակի վրա
ենք իրարից տարբերում ենք
հորիզոնական շաբբեր, վորոնք
ձախից զնում են դեպի աջ («հո-
րիզոնականներ»), և ուղղաձիգ գը-
ծեր, վորոնք գնում են հակառա-

բերել: Անկյուններում՝ դրվում են նազակաները, այնուհետև՝ ձիերը և փղերը, իսկ մեջտեղը՝ արքաները և Թագուհիները: Ընդհանրն սպիտակ Թագուհին դրվում են սպիտակ դաշտում, սեր՝ սևում, արքաները, սակայն, դրվում են այլ գույնի դաշտերում:

Այն ֆիզուլոները, վորոնք տար-
բեր անուններ ունեն, տախտակի
վրա տեղադարձվում են արբեր
կերպով, այսինքն յուրաքանչյուր
ֆիզուլի համար առանձին յեղա-
նակներով։ Թե ինչ յեղանակներ
են դրանք, մանրամասնաբար կա-
սենք ավելի ուշ, իսկ առայժմ
սոսկ կնկատենք, վոր զինվորնե-
րը կարող են քայլել միայն դե-
պի առաջ, իսկ մնացած ֆիզուլ-
ները՝ դեպի բոլոր կողմերը, այ-
սինքն և՛ դեպի առաջ, և՛ դեպի
հետ, և՛ դեպի ձախ, և՛ դեպի աջ։
Ուղղի նպատակն է թշնամու
արքային կործանման մատենլ՝
նրան «մատ» անել։ Մրտ մասին
եկ սենք մանրամասնորեն կխո-
սենք ավելի ուշ։

կորդի ուղղու թյամբ («ուղղաձիգ-
ներ»): Հորիզոնականները նշվում
են 1-ից մինչև 8 քվադրանտով,
իսկ ուղղաձիգները լատինական
այբուբենի տառերով (նրանք ար-
տասանվում են այսպես՝ ա,

բե, ցե, դե, ե, եֆ, ժե, հաշ):
Տախտակի յուրաքանչյուր դաշ-
տը նշանակվում է այն ուղղա-
ձիգի տառով և հորիզոնականի
համարով, փորոնց մեջ դետեղված
է նա (տես դիագրամ 2).



Սպիտակների կողմից

Դաշտերի նշանակման այս յե-
ղանակը, ֆիզուրների առջ մատ-
նանշված կրճատ նշանակման հետ
միասին, կոչվում և «շխմատա-
րի նշանագրութուն» և թույլ և
տալիս համառոտարար գրանցե-
լու ցանկացած դրությունը կամ,
ինչպես նաև առում են, «գիրքը»:
Սկզբնական դրությունն, ուի-
նակ, գրանցվում և այսպես (գիտ-
արամ 1):⁸⁸

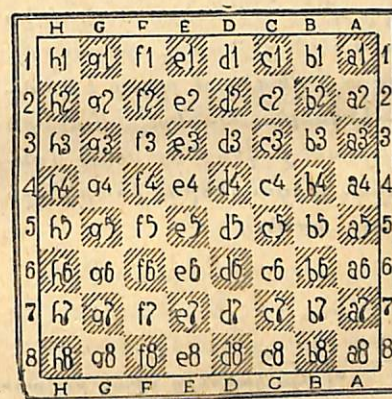
Սպիտակներ՝—*h*1, *h*1, *h*1 և
*h*1, *h*1 և *h*1, *h*1
 և *h*1, *h*1, *h*1, *h*1, *h*1,
*h*1, *h*1, *h*1, *h*1, *h*1.

Ultr'—Ues, Pds, Vas L hS, ΦcS

h f8, $2h$ 8 h g8, 77.
a7, b7, c7, d7, e7,
f7, g7, h7:

Այս պրանցիան մեջ սկզբում
նշված են գլխավորագույն ֆի-
զուրները, իսկ այնուհետև բոլոր
մնացածները, նախած խաղի մեջ
ներանց ցույցաբերած ուժին և նը-
շանակու թվանք:

Տախտակը միշտ նկատի յետևում էր կարծես թե սպիտակների կողմից։ Այսպես, որինակ, 1 դիագրամում սև զինվորները տեղավորված են 7-րդ հորիզոնականում, ե, թեպետ սևերի համար այս հորիզոնականը հանդիսանում է յերկրորդը, միևնույն է, նրանք, նմանապես ադ հորիզոնականը, յոթերորդն են համարում. իրենց առաջին հորիզոնականը նրանք համարում են ութերորդը, բայինքըն հաշիվը տանում են սպիտակների առաջին հորիզոնականից։



Սևեդի կողմից

3-րդ դիագրամը ցույց է տալիս, թե ի՞նչ տեսք կընդունի սևերի կողմից:

ՆԱՂԻ ԿԱՐԳԸ: ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԻ ՔԱՅԼԵՐԸ: ԱՌՈՒՄ

Շախմատային պարտիան խաղարկում են «քայլերի» միջոցով, այսինքն՝ ֆիգուրները մի դաշտից մյուսը տեղափոխելով: Հակառակորդները քայլերն անում են հերթով: Պաշտ միշտ սկսում են սպիտակները: Սպիտակների 1-ին քայլից հետո իրենց 1-ին քայլն անում են սևերը, ապա հետևում է սպիտակների 2-րդ քայլը և այլն:

Քայլերն անելով, անհրաժեշտ է պահպանել յերեք կանոններ՝

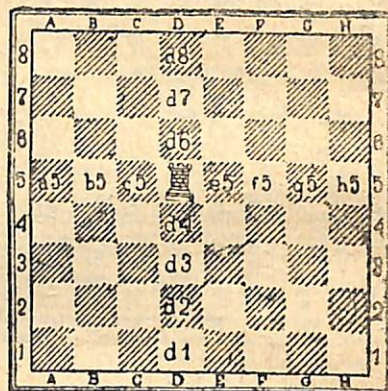
1) յուրաքանչյուր քայլով կարելի չէ տեղաշարժել միայն մի ֆիգուր*):

2) ֆիգուր դնել այն դաշտում, վորը պատված է սևփական ֆիգուրով, չի թույլատրվում:

3) կարելի չէ իր քայլով ֆիգուրը դնել այն դաշտում, վորը պատված է թշնամու ֆիգուրով, բայց այդ դեպքում պետք է ոտաբի ֆիգուրն «առնել», այսինքն տախտակից վերցնել այն (սեփական ֆիգուրներն, իհարկե, չի կարելի առնել):

Ֆիգուրների քայլերը ցույց են տրված հետևյալ 4 դիագրամներում (№№ 4—7):

4.

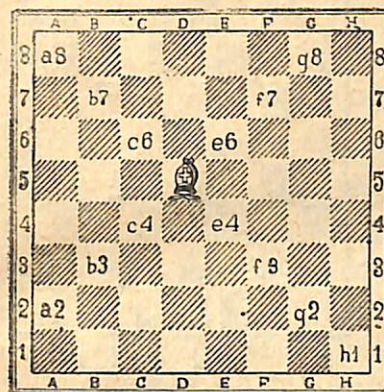


Նավակի քայլը

Նավակը քայլում է հորիզոնականացնելով և ուղղաձիգներով ամեն կողմ և ցանկացած հեռավորությամբ: 4-րդ դիագրամում պատկերացված դիրքում նավակը կարող է զնալ նշված 14 դաշտերից ամեն մեկը:

* Այս կանոնից մեկի բացառություն կազմում է ռոկադան (տեղափոխություն, рокировка), վորն կծանոթանանք ավելի ուշ:

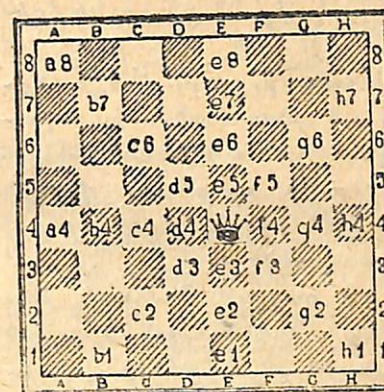
5.



Փղի քայլը

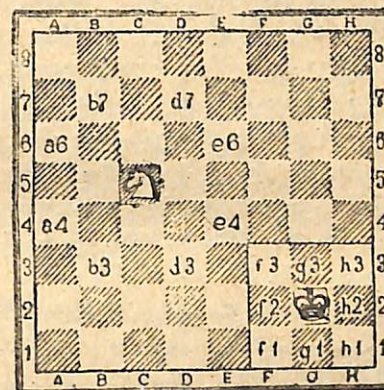
Փղը քայլում է միայն անկյունագծերով (շեղ գծերով) ցանկացած կողմը և ցանկացած հեռավորությամբ (դիագրամ 5): Փղի քայլերի ամենամեծ թիվն է 13 (այդ՝ կենտրոնում նրա ունեցած դրություն ժամանակ, այսինքն e4, d4, e5, d5 դաշտերում): b7-ում փղը միայն 9 քայլ կունենար, իսկ a1-ում ընդամենը 7 քայլ: Փղի շարժունությունը, հետևաբար, ավելի փոքր է, քան թե նավակինը, վորն ազատ տախտակի վրա միշտ 14 քայլ ունի: Ընդհանրապես փղը գործում է լուկ մի գույնի դաշտերում սպիտակ կամ սև (ուստի և գոյություն ունեն «սպիտակադաշտ» կամ «սևադաշտ փղ» արտահայտությունները): մինչդեռ նավակի ներգործությունը մատչելի չեն տախտակի բոլոր դաշտերը: Ամեն ինչ ցույց է տալիս, վոր նավակն «ուժեղ է» փղից:

6.



Թագուհու քայլը

7.



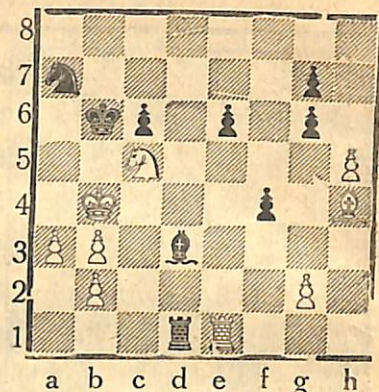
Չիու և արջայի (քաղավորի) քայլը

Թագուհին բոլոր ֆիգուրներից ամենաուժեղն է՝ նա քայլում է և՛ վաղաքս և՛ վաղաքս փղ, — հետևաբար ավելի ուժեղ է քան այդ ֆիգուրները միա-

«ին առնված: Ազատ տախտակի վրա թագուհին կենտրոնական դաշտից 27 քայլ ունի (դիագր. 6): Այն դաշտի գույնի փոփոխմամբ, վորի վրա կանգնած է թագուհին, իր տրամադրության տակ նոր անկյունագծեր է ստանում, վորոնց վրա իր ներգործությունն առաջ չեք տարածվում:

Ձին քայլում է առավել խորամխտ կերպով, քան մնացած ֆիգուրները: Այնտեղից, վորտեղ նա կանգնած է, կարող է գնալ ցանկացած կողմը դուստր քայլով (դիագր. 7): Քայլերի ամենամեծ թիվն այն ձիու համար, վորը կանգնած է տախտակի յեզրից հեռու, 8 է: Յեթե ձին կանգնած լինելը 28-ում. նա միայն յերկու քայլ կունենար՝ b6 և c7: Ի տարբերություն մյուս ֆիգուրների, ձին իրավունք ունի ցատկելու թե իր և թե ոտորի ֆիգուրների վրայից: Որինակ, 8-րդ դիագրամում սպիտակները, յեթե ցանկանան, կարող են c5 ձին b7 դաշտը տանել: Ձիու ամենահետաքրքրական հատկությունն այն է, վոր նա դաշտի գույնը փոխում է յուրաքանչյուր քայլի ժամանակ: Այդ բանի շնորհիվ ձիու համար մատչելի յեն դառնում տախտակի բոլոր դաշտերը:

8.



Արքան քայլում է ամեն կողմ է՝ ուղիղ գծով (այսինքն ուղղաձիգ կամ հորիզոնական) և անկյունագծով, բայց յուրաքանչյուր անգամ միայն մի դաշտ (դիագր. 7): Արքայի քայլերի ամենամեծ թիվն է 8: Արքայի առանձնահատկությունն այն է, վոր խաղի կանոններով նա իրավունք չունի կանգնելու գրոհի յենթարկված դաշտում, այսինքն այն դաշտում, վորը գտնվում է թշնամու ֆիգուրի հարվածի տակ: Այսպես, որինակ, 8-րդ դիագրամում պատկերացված դրության մեջ աքքան միայն մի քայլ ունի՝ c7: Սակերը c5 ձին թագավորով առնել չեն կարող խաղի կանոններով, վորորհետև c5 դաշտը գրոհվում է սպիտակ արքայի հարվածի տակ: Սպիտակ արքան այդ դիրքում 2 քայլ ունի, a4 և c3:

ֆիգուրների շարժում: Թյունն, ի հարկե, փոքրանում է տախտակի վրա այլ ֆիգուրներ առկա լինելու դեպքում: Որինակ, 8-րդ դիագրամում պատկերացված դրությամբ e1 սպիտակ նավակի

տրամադրության տակ արդեն վնջ թե 14 այլ միայն 9 քայլ կա (7 քայլ դեպի ազատ դաշտեր և 2 քայլ դեպի d1 և e6 դաշտերը, վորոնք գրավված են սև ֆիգուրներով):

ՀԱՐՁԱԿՈՒՄ ՅԵՎ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ. ՓՈԽԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

8-րդ դիագրամում պատկերացված դիրքում c5 ձիու հարվածի տակ են գտնվում d3 փիղը և e6 դինվորը (ձին «հարձակվել» է փղի և դինվորի վրա): Յեթե սպիտակները ձիով վերցնեն d3 փիղը, ապա սևերն ի պատասխան կարող են ձին վերցնել d1 նավակով: Փիղն, ինչպես առում են, «պաշտպանված է» նավակով: Ձին և փիղը հավասար արժեք (հավասար՝ ըստ ուժի) ֆիգուրներ են համարվում, ուստի յեթե ձին առնում է փիղը, իսկ նավակն ի պատասխան առնում է ձին, ապա, այսպես կոչված, «փոխանակություն է» տեղի ունենում,

վորի ժամանակ կողմերը վոչինչ չեն կորցնում և չեն ստանում:

Նույն դիագրամում d1 և e1 նավակները փոխադարձաբար գրոհում են իրար վրա: Սև նավակը չի պաշտպանված, իսկ e1 նավակը պաշտպանված է h4 փիղով: Սևերը կարող են իրենց նավակը պաշտպանել, փիղը c2 դաշտը տանելով: Յեթե սպիտակները դրանից հետո առնեն d1 նավակը, իսկ սևերն ի պատասխան նավակն առնեն փիղով, ապա փոխանակություն է տեղի ունենում (հակառակորդներն, ինչպես առում են, փոխանակվել են փիղերով):

ՁԻՆՎՈՐԻ ՔԱՅԼԸ: «ԿՈՂԱՆՅՈՒԿ» ԱՌՈՒՄԸ: ՁԻՆՎՈՐԻ ՎԵՐԱԾՈՒՄԸ

Ձին վորը թույլ է ամեն մի ֆիգուրից, վորովհետև քայլում է ուղղաձիգով միայն դեպի առաջ և միայն մի քայլ առաջ, հասնող դաշտ մտնելով: Բայց յեթե դինվորը տակավին չի շարժվել, այսինքն կանգնած է 2-րդ (իսկ սևերի մոտ 7-րդ) հորիզոնականում, նը-

րանով կարող են, յեթե ցանկանան, «կրկնակի քայլ» անել, այսինքն կարելի յե նրան տեղափոխել (ազատ դաշտ՝ միջով) միանգամից 4-րդ (սևերի համար 5-րդ) հորիզոնականը: Որինակ, 8-րդ դիագրամում g2 դինվորը կարելի յե տանել է՝ g3, և՛ g4:

դաշտը, մյուս զինվորները, սակայն, 8-րդ դիագրամում պատկերացված դրությունը կրկնակի քայլի իրավունք չունեն (b2 և g7 զինվորների համար այդպիսի հնարավորություն կարող եր յերևան գալ միայն հետագայում, յեթե նրանց առջևի դաշտերն ազատվել են):

Զինվորն առնում է վնչ այնպես, ինչպես քայլում է (դրանով նա տարբերվում է մընացած ֆիգուրներից), այլ մի դուս առաջ գնալով անկյունագրծով:

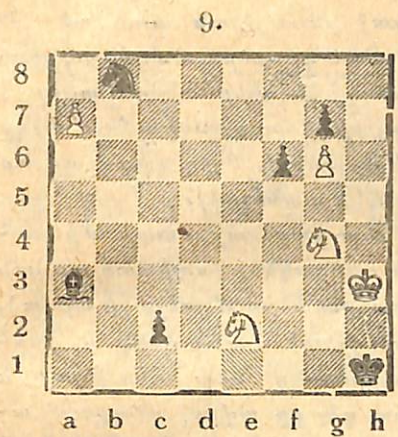
Որինակ, 8-րդ դիագրամում հ5 զինվորով կարելի յի ըստ ցանկության առնել g6 զինվորը կամ (յեթե քայլը սկերինն է) g6 զինվորը կարող է առնել հ5 զինվորը: Առնելու այլ հնարավորություններ այդ դրությամբ չունեն զինվորները:

Հետաքրքրական է նույն այդ դիագրամում f4 և g2 զինվորների դիրքը: f4 զինվորի հարվածն ուղղված է e3 և g3 դաշտերի վրա: Այլ խոսքով, յեթե g2 զինվորը g3 գնա, ապա նրան կարող է առնել f4 զինվորը: Դեհ, իսկ յեթե ցատկեն g3 գրոհի յինթարկված դաշտ վրայով և g2 զինվորն ուղղակի g4 դաշտը տանեն... f4 զինվորն այդ

դեպքում կարծես զրկվում է առնելու իրավունքից... Սակայն խաղի կանոնների համաձայն f4 զինվորը և այդ դեպքում կարող է առնել թշնամու զինվորին, բայց նա ընդամին կանգնում է g3-ում, կարծես թե g2 զինվորը միայն մի դաշտ է գնացել: Այսպիսի առումը կոչվում է «կողանցուկ» առում (ֆրանսերեն «en passant», կրճատ e. p., արտասանվում է «ան պասան»): Սակայն «կողանցուկ» առնել կարելի յի միայն մերձավորագույն քայլով, այլապես այդպիսի առման իրավունքն արդեն կորչում է:

Յերբ զինվորը ծաղակողմի հորիզոնականն է հասնում (8-րդ սպիտակների համար, 1-ին՝ սևերի համար), նա անմիջապես հանվում է տախտակից, և նրա փոխարեն դրվում է նույն գույնի վորեկ այլ ֆիգուր (բացառությամբ արքայի)՝ խաղացողի ընտրությամբ: Կարելի յի գնել յերկրորդ (մինչև անգամ յերրորդ և այլն) թագուհի, նավակ կամ վորեկ «թեթե» ֆիգուր (ձի կամ փիղ):* Սովորաբար դնում են ուժեղագույն ֆիգուրը՝ թագուհին: «Զինվորի փոխարկումը» մի քայլ է համարվում:

*) Թագուհին և նավակը կոչվում են ծանր ֆիգուրներ:



Սկերբ կարող են c2 զինվորը c1 դաշտում գնել և նրան թագուհու վերածել (կամ այլ ֆիգուրի). այդ դեպքում թագուհուն կարող եր առնել e2 ձին, բայց այն ժամանակ սկերբ (a3 փղով) զինվորի փոխարեն ձի կվառարկեն: Սպիտակներն էլ հնարավորություն ունեն a7 զինվորը փոխարկելու. նրանք

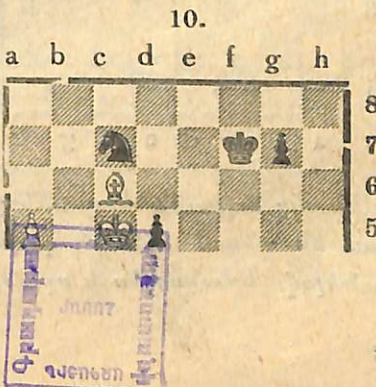
կարող են, որինակ, a7 զինվորով վերցնել b8 զինվորը և b8 դաշտում գնել թագուհի կամ այլ ֆիգուր: Սկերբ մինչև անգամ յերենց քայլի ժամանակ չեն կարող սպիտակներին խանգարել թագուհի ստանալու, վորովհետե a7 զինվորը կարող է գնալ նաև a8 դաշտը:

G2 և a7 զինվորները (ինչպես և f6-ը) կոչվում են «վաղանցուկ» զինվորներ, վորովհետե թշնամու վնչ մի զինվոր արգելք չի կարող հանդիսանալ նրանց՝ «թագուհու» վերածվելիս: 9-րդ դիագրամում սպիտակներն ըստ ցանկության կարող են նաև ձիով առնել f6 զինվորը («ձին զոհաբերել զինվորի փոխարեն»), և յեթե այն ժամանակ g7 զինվորն առնի ձին, սպիտակ g6 զինվորը վաղանցուկ կդառնա և յերկու քայլից հետո թագուհու կվերածվի:

ՇԱԽ ՅԵՎ ՄԱՏ

Յեթե վորեկ ֆիգուր այնպիսի տեղ է կանգնել, վոր հաջորդ քայլով կարող է առնել հակառակորդի արքային, ապա արքայի դեմ ծառացած այդ սպառնալիք կոչվում է «ռախ» (արքան շախ ետացել): Արքայի կործանումը (կորուստը) նշանակում է պարտիան տանուլ տալ, ուստի թագավորը, շախ ստանալով, պետք

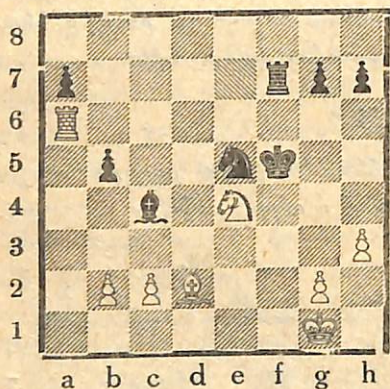
է հենց հաջորդ քայլին պաշտպանվի այդ շախից:



Յեթե սպիտակներն այս դիրքում փոզով առնեն d5 դիրքորը, ապա սև արքային շախ ե հայտարարվում: Սևերը կարող են շախից պաշտպանվել յերեք յեղանակով՝ 1) նրանք կարող են ձիով առնել d5 փոզը, 2) կարող են արքան հեռացնել հակառակորդի կողմից գրոհի չենթարկված դաշտ տեղափոխելով, որին նախ e7, և վերջապես, 3) կարող են «ծածկվել» շախից, ձին e6 դաշտում դնելով, և իրենց հերթին շախ տալ հակառակորդի արքային:

Յեթե պաշտպանության այս յեղանակներից վոչ մեկը հնարավոր չլիներ, այդ կնշանակեր, վոր սևերն ստացել են «մատ» և պարտիան տանուլ են տվել:

11.



Այստեղ սպիտակները սևերին մատ են անում ձին g3 դաշտը տանելով: Նմանապես և որանից

առաջ քննության առնված №⁰ 8 և 9 դիրքերում սպիտակները կարող են սևերին մատ անել 1 քայլից (8-րդ դիրքում մտնել փոզը d8 տանելով, 9-րդ դիրքում մտնել f2 տանելով):

Ահա դարձյալ մատի մի քանի որինակներ (սպիտակ արքան դիրքումստեղծում ցույց չի տրված, վորովհետև մատը ձեռք ե բերվել առանց նրա ոգնության և նրա դիրքը ավյալ դեպքում առանձին նշանակություն չունի):

12.



13.



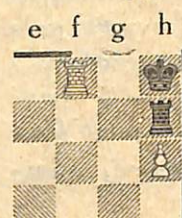
14.



15.



16.



17.



18.



19.



Հետևյալ դիրքում սևերն իրենց քայլին կարող են սպիտակներին մատ հայտարարել:

20.



Փղի ամեն մի քայլին հետևում ե շախ a8 նավակով: Այսպիսի շախը կոչվում ե «բաց» շախ (փղի հեռացումը բաց ե

ՎՈՉՎՈՐԻ: ՄՇՏՆՁԵՆԱԿԱՆ ՇԱԽ: ՊԱՏ

Խաղի մեջ հաճախ դեպքեր են պատահում, յերբ հակառակորդներից վոչ մեկը չի կարողանում հաղթանակ տանել, և պարտիան վոչվորի յե լինում:

21.

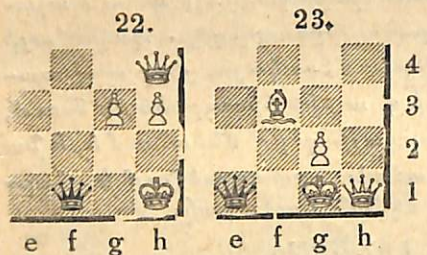


այս ուղի դիժը նավակի համար). այդ շախը յերբեմն անվանում են նաև «բացատման շախ»: Յեթե փոզը d6 դաշտը տանեն, «կղկնակի» շախ կստացվի: Կղկնակի շախից կարելի յե պաշտպանվել միայն արքայի նահանջմամբ. այդպիսի հետ նահանջելու տեղ սպիտակ արքան ունի (g7): Դրա փոխարեն փոզը e5 տարվելով՝ սպիտակներին մատ ե հայտարարվում:

Պարտիայի սկզբում կամ միջին շրջանում հարկ ե լինում արքային շարունակ պաշտպանել սպառնալիքներից, և մեծ մասամբ նա խաղում ե լուկ յեթե վոչ պաշտպանվող, ապա պաշտպանող ֆիգուրի դեր. պարտիայի վերջում, սակայն, յերբ տախտակի վրա քիչ ֆիգուրներ են մնում, արքայի դերը մեծանում ե, և նա հաճախ ողտագործվում ե հարձակման ժամանակ:

Սպիտակները սև արքային շախ են տվել f5-ում փոզով: Սևերն ուրիշ քայլ չունեն, քան թագավորը հետ քաշել g8 դաշտը (թագուհով նրանք չեն կարող ծածկվել, — չի կարելի թագավորը բաց անել): Դրանից հետո սպիտակները փոզով շախ են հայտարարում e6-ում: Այժմ սև վերը կարող եյին ծածկվել թագուհով f7-ում, բայց թագուհին կորցնել ձեռնառու չի: Իսկ ար-

քան f8 դաշտը տանել սկերը չեն կարող՝ c8-ից նավակով մատ հայտարարելու պատճառով: Ուստի սկերին վոչինչ չի մնում, բայց յեթե թագավորով h7 դաշտը վերադառնալ: Բայց այն ժամանակ վերստին շախ եւ ասվում f5-ից: Անընդհատ շախերի այդպիսի շարքը կոչվում է «մեսքն-ջենակամ ռախ»: Այդ դիրքում հակառակորդներից վոչ մեկին ձեռնառու չե խուսափել քայլերի մատնանշված կրկնությունից, և պարտիան վոչվոքի յե լինում մշտնջենական շախ պատճառով: Նմանապես և 22 և 23 դիրքե-

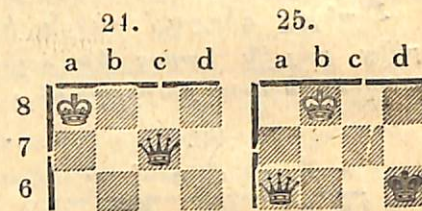


րում ավելի թույլ կողմը (այս անգամ սկերը) ոգտադրծում է մշտնջենական շախը պարտիան տանուլ տալուց փրկելու համար:

22-րդ դիագրամում սկերը մշտնջենական շախ են հայտարարում f1 և f2 դաշտերում, 23-րդ դիագրամի մեջ e1 և h4 դաշտերում:

Պարտիայի վոչվոքիական վախճանի այլ դեպք, բացի

մշտնջենական շախից, հանդիսանում է «պաթ»։ Պատն այնպիսի դրություն է, յերբ պետք է քայլ անել: շախ չկա, բայց վոչ թագավորը, վոչ վորեն այլ ֆիգուր հնարավորություն չունեն քայլ անելու:



Քայլը սպիտակներինն է: Պատ:



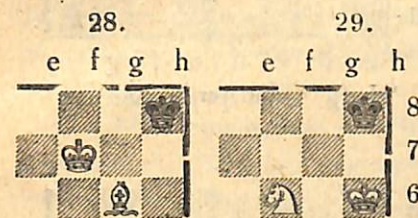
Քայլը սպիտակներինն է: Պատ:

24—27 դիրքերում սե ֆիգուրները սպիտակ արքայից խել են բոլոր դաշտերը: Սպիտակներին շախ չի հայտարարված, բայց նրանք պատ են յեղել, խաղը վոչվոքի յե:

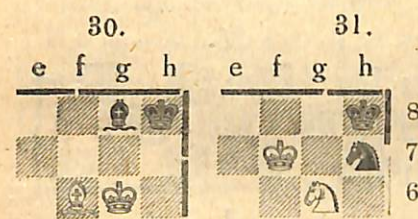
Հաճախ պարտիան վոչվոքիով է ավարտվում, յերբ հակառակորդների մոտ չափազանց չնչին ուժեր են մնում, մատ անելու համար: Ինքնըստինքյան հասկանալի յե, խաղը վոչ-

վոքի յե, յեթե փոխանակությունների հետևանքով տախտակի վրա միմիայն արքաներն են մնացել: Բայց և թեթե ֆիգուրի գերակշռությունը (այսինքն վոչղի կամ ձիու) մեն-մենակ թագավորների առկայությամբ տախտակին անբավարար է պարտիան տանելու համար:

Մի փոքր կամ մի ձիով չի կարելի մատ անել: Ինչպես ցույց են տալիս 28 և 29-րդ դիագրամ-



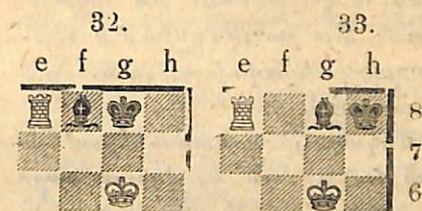
ները, թշնամու արքային վորոշ դեպքերում դեռ կարելի յե պատ անել, բայց հաղթանակ տանել անհնարին է:



Ճիշտ է, 30 և 31-րդ դիագրամներում ցույց են տրված մատի դիրքեր սպիտակների մի թեթե ֆիգուրի (ընդամենը միայն) առկայությամբ, բայց այդ պա-

տահանուլթյունը հնարավոր է դուրս յեղել ոտակ այն պատճառով, վոր սկերն ունեն ֆիգուրներ, վորոնք իրենք են սեղմել իրենց արքային: Յեթե սե փիղը (կամ ձին) այդպես վատ չլիներ տեղ գրաված, հաղթանակն անհնարին կլիներ:

Այստեղից յերևում է, թե ինչ մեծ նշանակություն ունի վոչ միայն մնացած ֆիգուրների թիվը, այլ և նրանց դիրքը: Վորպես ակնառու լուսաբանություն կարող է ծառայել նաև հետևյալ դիրքերը:



32 և 33-րդ դիագրամներում սպիտակները «վորակ» ունեն (այսպես է կոչվում նավակի ուժի գերակշռությունը փղի կամ ձիու վերաբերմամբ):

32-րդ դիագրամում այդ գերակշռությունը բավական է պարտիան տանելու համար: Սպիտակներն սպասողական քայլ են անում նավակով, թեկուզ d8 դաշտը շարժվելով: Սկերը հարկադրվում են պատառնանել թագավորով h8 դաշտը նահանջելով, — միակ (հարկադրական)

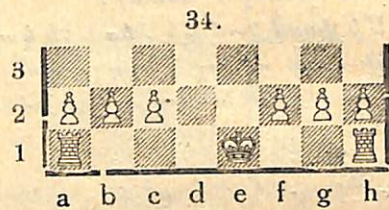
քայլը, վորովհետև f8 փիղը զրկված է շարժունությունից, այլ կերպ ասած՝ «կաշկանդված է»։ Դրանից հետո սպիտակները նավակով առնում են փիղը, և մատ սևերին։

ՌՈԿԱԴԱ (ՏԵՂԱՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆ)

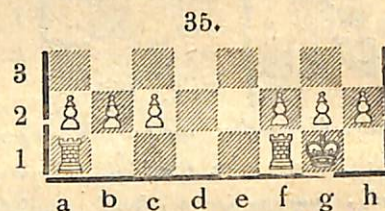
Հակառակորդներից յուրաքանչյուրին թույլատրվում է պարտիայի ընթացքում մի անգամ մի քայլ անել, վորի եյուլթյունն այն է, վոր արքան և նավակներից մեկը միաժամանակ տեղաշարժում են կատարում։ Այս քայլը կոչվում է «ռոկադա» (տեղափոխություն, «рокировка»)։

Ռոկադայի համար անհրաժեշտ պայմանն այն է, վոր արքայի և նավակի միջև գտնված դաշտերը զբաղված չլինեն վոչ սեփական, վոչ ոտարի ֆիգուրներով։ Ռոկադան արվում է հետևյալ կերպով՝ արքան տեղափոխվում է՝ իր նավակի ուղղությամբ յերկու քայլ անելով իսկ նավակը դրվում է արքայի մյուս կողմը նրա հարևան դաշտում։ Արքայական նավակի կողմը կատարվող ռոկադան կոչվում է «կարճ» ռոկադա, թագուհու նավակի կողմը կատարվողը՝ «յերկար» ռոկադա (տես, 34—36 դիագր.)։

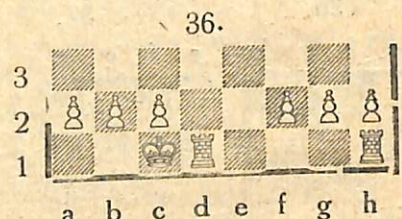
33-րդ դիագրամում, վորտեղ դիրքը սոսկ քիչ է փոփոխված (սև արքան h8 դաշտն է տեղափոխված, իսկ փիղը՝ g8), սպիտակներն արդեն չեն կարող տանել



Դիրք ռոկադայից առաջ.



Դիրք կարճ ռոկադայից հետո.



Դիրք յերկար ռոկադայից հետո.

Ռոկադան թույլատրվում է լիկ հետևյալ դեպքերում՝

1) յերբ վոչ արքան, վոչ նավակը տակավին չեն շարժվել, այսինքն գտնվում են իրենց ըսկըդրնական տեղերում.

2) յերբ արքան շախի տակ չի գտնվում (այլ խոսքերով՝ չի կարելի ոռկադա կատարել շախին ի պատասխան) և շախի տակ չի ընկնում ռոկադայի հետևանքով.

3) յեթե այն դաշտը, վորի միջով անցնում է արքան (f1 կամ f8 կարճ ռոկադայի, d1 կամ d8 յերկար ռոկադայի ժամանակ), չի գտնվում թշնամու վորեկ ֆիգուրի հարվածի տակ.

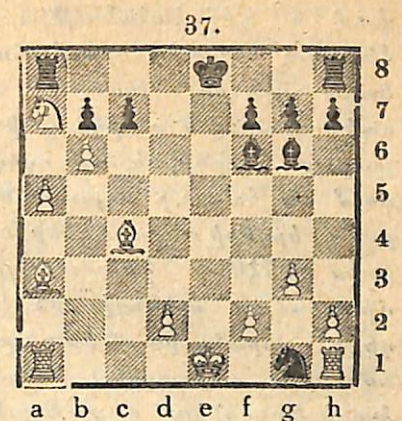
4) յեթե արքայի և նավակի արանքում գտնվող բոլոր դաշտերն ազատ են (տես. վերը)։

Յեթե հարվածի տակ գտնվում է վոչ թե արքան, այլ նավակը, կամ թե չե յեթե նավակը պետք է անցնի գրոհի յենթարկված դաշտի միջով, այդ չի խանդարում ռոկադային։

Այս դրությամբ կարող են ոռկադա անել միայն սպիտակները, և այն հլ միայն յերկար կողմը։

ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

Մինչև հիմա մենք շարադրում ենք յնք խաղի կանոնները և զուգընթացաբար բացատրում հենց ինքը խաղը և նրա տերմինները։ Վորպեսզի ավելի լավ ծանոթանանք խաղի կանոններին, հիշո-



Սևերն իրենց քայլի ժամանակ կարող են շախ հայտարարել ձիով f3-ում և դրանով սպիտակներին զրկել ռոկադայի իրավունքից։

Ռոկադայի իմաստն այն է, վոր նա հնարավորություն է տալիս միանգամից փոխելու արքայի դիրքը և նրան առավել ապահով դրության մեջ դնելու, ինչպես նաև թույլ է տալիս արագաբար խաղի մեջ մտցնելու ուժեղ ֆիգուրը՝ նավակը։ Խանգարել հակառակորդի ռոկադան գրթե միշտ շատ ոգտավետ է լինում։

դրության մեջ պահենք նաև հետևյալները։

1. Այն հարցը, թե հակառակորդներից ով պետք է սպիտակներով խաղա (և, հետևաբար, սկսի պարտիան), վորոշ-

վում ե փճակահանությամբ: Հետագա պարտիաներում հա- կառակորդները խաղում են ապիտակներով և սևերով փոփո- խարար: Տուրնիրներում ողոր- վում են հատուկ աղյուսակներ- րով—«Բերդերի աղյուսակները»— (տես «ԽՍՀՄ-ի շախմատային միասնական օրենսդրքը» (կո- դեքս), վորտեղ, բացի խաղի կա- նոններից, շարադրված են նաև խաղի կանոնները՝ մրցություն- ներում):

2. Յեթե դու ձեռք տվիր քո ֆիգուրին, ապա պարտավոր ես այդ ֆիգուրը խաղալ, իսկ յեթե թշնամու ֆիգուրին՝ ապա պետք ե առնես այն: Այս կանոնը կըր- ճառված ե այսպես և կոչվում ե՝ «ձեռք տվիր՝ քայլիր»: Սակայն, յեթե դուրս ե գալիս, վոր քո ֆիգուրը վնչ մի քայլ չունի կամ չի կարելի թշնամու ֆի- գուրը վոչնչով առնել, ապա կարող ես ցանկացած այլ քայլ առնել: Վորեք ֆիգուր տախտակի վրա կանոնավոր կերպով դնել ցանկանալիս՝ անհրաժեշտ ե հա- կառակորդին նախազգուշացնել դրա մասին. ասելով՝ «ուղղում եմ»:

3. Յեթե խաղի ժամանակ հայ- տաբերվում ե, վոր արքաներից մեկը շախի տակ ե գտնվում, պարտիան պետք ե վերադարձվի այն դրությանը, վորի ժամա-

նակ շախ ե հայտարարվել: Վորից հետո պարտիան շարունակվում ե: Հենց այդպես են վարվում նաև այլ անկանոնությունների ժա- մանակ, որինակ, սկզբնական դա- րավորման, ֆիգուրով սխալ քայլ առնելու և այլ դեպքերում: Բոլոր դեպքերում անճշտությունը վե- րացվում ե, և այդ մոմենտից պարտիան նորից խաղացվում:

4. Հակառակորդին ի լուր նա- խազգուշացնել այն բանի մա- ոին, թե նրա արքային շախ ե հայտարարված, պարտագիր չե:

5. Վոչվոքի դեպքեր.

a) յերբ յերկու հակառակորդ- ներն ել հետագա պայքարն ա- նոգուտ համարելով համա- ձայնվում են վոչվոքի անելու:

b) յերբ յերկու հակառակորդ- ներն ել կրկնում են իրենց քայ- ւերը և դրությունը տախտակի վրա չի փոխվում, այս դեպ- քում պարտիան վոչվոքի յե հա- մարվում միևնույն քայլերի սե- րիան յիռակել կրկնելուց հետո: Վորպես որինակ կարող ե ծա- ոայել 21-րդ դիագրամը. սղի- տակներն այնտեղ փոփ քայլում են e6 և f5 դաշտերով, իսկ սե- վերը—թագավորով g8 և h7 դաշ- տերով: Այն բանից հետո, յերբ քայլերի այդպիսի սերիան—հետ ու առաջ—յուրաքանչյուր հա- կառակորդ կրկնում ե 3 անգամ, պարտիան համարվում ե վոչվոքի:

c) 50 քայլի կանոն: Խաղա- ցողներից յուրաքանչյուրն իրա- վունք ունի պահանջելու, վոր- պեսզի հակառակորդը նրան մաս առնի 50 քայլից, որինակ, այն դեպքում, յերբ նա գտնում ե, վոր մյուսն իդուր ե ձգձգում խաղը և պարտիան նա չի կա- րող տանել: Յեթե մատը 50 քայ- ւում ձեռք չի բերվում, խաղը համարվում ե վոչվոքի: Հարկա- վոր ե նկատի ունենալ, վոր օպիտակները քայլը և սևերի պատասխանը համարվում են մի

քայլ և վոր վորեք գինվորի յու- րաքանչյուր շարժումից հետո, հավասարապես և յուրաքանչյուր առումից հետո, քայլերի հաշիվն սկսվում ե սկզբից: Տուրնիրնե- րում մինչև անգամ հակառակոր- դին նախազգուշացնելը պարտա- դիր չի համարվում. լավական ե ներկայացնել պարտիայի գը- րանցումը, և, յեթե դուրս կգա, վոր 50 քայլի ընթացքում չի յեղել առման վնչ մի դեպք և գինվորի վնչ մի շարժում, պար- տիան ճանաչվում ե վոչվոքի:

ՔԱՅԼԵՐԻ ԴՐԱՆՑՈՒՄԸ, ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՆՇԱՆԱԿՈՒՄՆԵՐ

Քայլի գրանցման ժամանակ մատնանշվում ե ֆիգուրի կըր- ճատ նշանակումը, այնուհետև այն դաշտը, վորի վրա գտնվել ե հիշյալ ֆիգուրը, և այն դաշ- տը, ուր նա գնացել ե: Զինվո- րով քայլ անելիս նրա կրճատ նշանակումը չի դրվում:

Շախմատային գրականու- թյան մեջ ընդունված են հետե- վյալ նշանակումները.

—՝ գնում ե
:՝ առնում ե
+՝ շախ
++՝ կրկնակի շախ
X՝ մատ
0—0՝ կարճ ոտկադա
0—0—0՝ յերկար ոտկադա
~՝ ինչ քայլ ուղում ե լինի

!՝ լավ քայլ (կամ լավագույն)
!!՝ շատ լավ քայլ, ընդամին դժվար և եֆեկտավոր քայլ
? թույլ քայլ (կամ սխալ)
?? կոպիտ սխալ
e. p. «կողանցուկ» առում:

Այսպիսով e2—e4 նշանակում ե, վոր գինվորը e2-ից գնացել ե e4. Նd1 : d6՝ d1 նավակը առ- նում ե d6-ում վորեք ոսգմա- կան միավոր. a7 : b8՝ a7 գին- վորը առնում ե b8-ում վորե և միավոր և փոխարկվում թագու- հու. e7 : d8՝ e7 գինվորը d8- ում վորեք միավոր առնելուց հե- տո վերածվում ե ձիու, վորը շախ ե հայտարարում. Փe2—h5++՝ փիղը գնում ե h5, ընդվո- րում կրկնակի շախ ե ստացվում:

Այս մասնում առանց նշանա-
գրութիւնից զատ, գոյութիւն
ունի նաեւ կրճատ նշանագրու-
թիւն, յերբ գրանցվում է մի-
այն այն դաշտը, ուր գնացել է ֆի-
զուրը: Վերոհիշյալ քայլերը գրի
կառնվին այսպէս՝ e4, ն: d6, b8թ,
d8Ձ+, Ch5+: e4: d5 քայ-
լը կարելի չէ գրանցել e: d կամ
ed, այսինքն, այն դիմվորը, վորը
կանգնած է e գծում, վերց-
նում է d գծում կանգնած գին-
վորին:

Յեթե վորեւէ դաշտ կարողա-
նային գնալ յերկու համանուն
ֆիզուրներ, անհրաժեշտ է նը-
շել, թե նրանցից վճրն է արել
այդ քայլը: Որինակի համար՝
յեթե մի նախկին գտնվում է a1-
ում, իսկ մյուսը f1-ում, մենք
գրի կառնենք նad1 կամ նfd1,
յեթե մի ձին կանգնած է a4-ում,
իսկ մյուսը՝ a2-ում, գրի չի
առնվում՝ Ձ4c3 կամ Ձ2c3: Հաս-
կանալի չէ, վոր կրճատ նշանա-
գրութիւնն այնպէս պարզ չի,
ինչպէս լիակատարը, բայց վորոշ
ունակութեան դեպքում նա նմա-
նապէս լիովին հարմար է, ևս
առավել, վոր ավելի քիչ տեղ է
պահանջում:

Քայլերը կարելի չէ գրանցել և
սյունաշար և տողաշար: Որինակի

համար վերցնենք պարտիայի
այսպիսի սկզբնական քայլեր՝

Սպիտակների	Սևեր
1. e2—e4	e7—e5
2. Ձg1—f3	Ձb8—c6
3. Փf1—c4	Ձg8—f6 և

այլն:

Այս տողաշար քայլերը կարող
են գրանցվել այսպէս (լիակա-
տար նշանագրութիւն)՝ 1. e2—
—e4 e7—e5 2. Ձg1—f3 Ձb8—c6
3. Փf1—c4 Ձg8—f6, իսկ կրճատ
նշանագրութեան ժամանակ՝ 1. e4
e5 2. Ձf3 Ձc6 3. Փc4 Ձf6:

Յերբեմն վորեւէ հերթական
քայլից հետո, որինակ սպիտակ-
ների, հետևում է մի ծանոթա-
գրութիւն, վորը պարզաբանում
է այդ քայլը. այն ժամանակ
պարտիան սյունաշար գրանցե-
լիս, սևերի քայլի փոխարեն դը-
նում են յերեք կետ, իսկ ծանո-
թագրութիւնից հետո նմանա-
պէս յերեք կետ են դնում, բայց
արդեն սպիտակների քայլի փո-
խարեն այնպէս, ինչպէս նա
արդեն ցույց է տրվել ավելի ա-
ռաջ:

Այժմ տախտակի վրա, յիշե-
լով սկզբնական գրութիւնից
(դիագր. 1), խաղարկեցեք մի
քանի կարճ պարտիաներ:

ԿԱՐՃ ՊԱՐՏԻԱՆԵՐ

№ 1

1. e2—e4	e7—e5
2. Փf1—c4	Փf8—c5
3. Թd1—f3	. . .

Այսորինակ քայլեր հաճախ
անում են սկսնակները: Հետա-
գայում մենք կտեսնենք, վոր թա-
գուհու քայլերը պարտիայի ըս-
կըզրում քիչ են ոգտակար, իսկ
հաճախ և վնասակար են խաղի
զարգացման համար:

3... d7—d6??

Սևերը չեն նկատում մատի
սպառնալիքը, մատից անհրա-
ժեշտ եր պաշտպանվել թեկուզ
3... Ձg8—f6-ի միջոցով:

4. Թf3: f7×

Այսպէս կոչված «մանկական
մատ»:

№ 2

1. f2—f4	e7—e5
2. g2—g3?	e5: f4
3. g3: f4??	Թd8—h4×

Սխալ խաղով սպիտակները
մերկացրել են h4—e1 անկյու-
նագիծը:

Յիվս առավել կարճ կլինեն
այսպիսի պարտիա՝

1. f2—f3	e7—e5
2. g2—g4	Թd8—h4×

№ 3

1. e2—e4	e7—e5
2. Փf1—c4	Փf8—c5

3. Թd1—f3 Ձg8—h6?

Սևերն այս անգամ նկատում
են մատի սպառնալիքը և փոր-
ձում են պաշտպանել f7 կետը
(դաշտը): Սակայն շուտով պարզ-
վում է, վոր ձիու դիրքը h6-ում
շատ անհուսալի չի: Լավ պաշտ-
պանութիւն եր տալիս 3... Ձg8—
—f6 քայլը:

4. d2—d4! Փc5: d4

5. Փc1: h6 g7: h6

6. Թf3: f7×

№ 4

1. e2—e4	c7—c5
2. Ձg1—f3	Ձb8—c6
3. d2—d4	c5: d4
4. Ձf3: d4	e7—e5

Թույլ քայլ: 5. Ձd4—f3 պարզ
պատասխանից հետո սևերը մեծ
դժվարութիւնների կհանդիպե-
լին, վորոհետեւ նրանք «հետամ-
նաց» և, ինչպէս ցույց է տվել
պրակտիկան, թույլ գինվորունեն
d բաց գծում. բայց դրանից, d5
կետը գտնվում է սպիտակ ֆի-
զուրների իշխանութեան տակ
(Փf1—c4, Ձb1—c3):

5. Ձd4—f5 Ձg8—e7??

Կոպիտ սխալ, անձողնի քայլ,
վորը խլում է բոլոր դաշտերը
և թագավորից և փակում է f3
փղի գիծը: Սևերը պետք է խա-

դային 5... d7—d6, թույլ չտա-
լով d6-ում ձիով շախ հայտա-
բարելու, կամ մինչև իսկ 5...
d7—d5:

6. 2f5—d6×

Այդպիսի մատը կոչվում է
«խեղդուկ մատ»:

№ 5

1. e2—e4 g7—g6

f8 փղին g7 դաշտը գուրս դա-
լու հնարավորութունն ընձևելու
նպատակով: Սակայն հետագա-
յում սևերը խաղում են անհե-
տեղականորեն և մոռանում են
փիղը գուրս բերել:

2. 2b1—c3 2g8—f6

3. 2c3—d5 2f6:e4

Սևերին հրապուրում է զին-
վոր շահելու հնարավորութունը:

4. 0d1—e2 2e4—d6??

5. 2d5—f6×

Վերստին խեղդուկ մատ, — այս
անգամ շնորհիվ այն հանգա-
մանքի, վոր e7-ում գտնվող
զինվորը կաշկանդված է Սևերի
համար ավելի լավ կլինի, 4...
2e4—d6-ի փոխարեն, խաղալ 4...
c7—c6, հետ քշելով կամ փոխա-
նակելով d5 վտանգավոր ձին:

№ 6

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5:f4

3. 2g1—f3 d7—d5

4. 2b1—c3 d5:e4

5. 2c3:e4 0c8—g4

6. 0d1—e2 0g4:f3??

Դրա փոխարեն, սևերը պետք
է արքային ծածկելին, խաղալով,
որինակ. 6... 0d8—e7:

7. 2e4—f6×

Մատ «կրկնակի շախի» հետե-
վանքով:

№ 7

1. e2—e4 e7—e5

2. 2g1—f3 d7—d6

3. 0f1—c4 0c8—g4

4. 2b1—c3 g7—g6?

Ավելի լավ է 4... 2b8—c6, վո-
րովհետև e5 կետը կարիք ունի
ձիով պաշտպանվելու:

5. 2f3:e5! 0g4:d1??

5... d6:e5. 6. 0d1:g4 քայ-
լերից հետո սևերը կկորցնեն
զինվոր միայն: Բայց սևերը հը-
րապուրվում են թագուհին տա-
նելու հնարավորությամբ և
ստանում են մատ 2 քայլից:

6. 0c4:f7+ Աe8—e7

7. 2c3—d5×

№ 8

1. e2—e4 e7—e5

2. 2g1—f3 d7—d5?

Սևերի համար ավելի լավ է
իրենց հերթին ֆիգուր գուրս
բերել, որինակ 2... 2b8—c6

3. e4:d5 0d8:d5

4. 2b1—c3 0d5—a5

5. 0d1—e2 . . .

Սպիտակները փակում են ի-

րենց f1 փղի յեղքը: Ավելի լավ
է 5. 0f1—c4:

5. . . . 2b8—c6

6. d2—d3 . . .

Ավելի լավ է 6. d2—d4, նոր
հարձակում դործելով e5 զինվորի
վրա: 2-ի կարելի որան ի պա-
տասխան խաղալ 6 . . . 2c6:d4
?— 72f3:d4 քայլի պատճա-
ռով:

6. . . . 0c8—g4

7. 0c1—d2 2c6—d4

Այժմ սպիտակները պետք է
վերադառնային թագուհու d1
դաշտը, վորովհետև c2 կետը
կարիք ունի պաշտպանությամբ:

8. 0e2:e5?? 0a5:e5+

9. 2f3:e5 2d4:c2×

№ 9

1. e2—e4 2g8—f6

2. 2b1—c3 d7—d5

3 e4—e5 d5—d4

Սպիտակները որանից հետո
ամենից գյուրությամբ կարող
են առնել f6-ում գտնվող ձին,
այդ ճանապարհով փրկվելով չա-
փազանց առաջ խաղացած (ուս-
տի և թույլ) e5 զինվորից:

4. 2c3—e2? 2f6—g4

5. 2g1—f3-ին այժմ կհետևի
2b8—c6 քայլը, շահելով e5 զին-
վորը, բայց սպիտակները խա-
ղում են առավել ևս վատթար:

5. 2g1—h3? 2g4:e5

6. d2—d3?? 0c8:h3

7. g2:h3 2e5—f3×

№ 10

1. e2—e4 e7—e5

2. 2g1—e2 . . .

Ստավել բնական կլինի ձիով
f3 գնալ, չփակելով փղի և թա-
գուհու անկյունագծերը:

2. . . . 0i8—c5

3. f2—f4 0d8—f6.

Ուշընդոտ հանդիսանալով f4:e5
քայլին, վորովհետև այս քայլին
կհետևի 0f6—f2×:

4. c2—c3 2b8—c6

Սպիտակները կամենում էին
խաղալ d2—d4, վորպեսզի ստեղ-
ծեն զինվորների կենտրոն, բայց
սևերը խանգարում են:

5. g2—g3 2g8—h6

6. 0f1—g2 2h6—g4

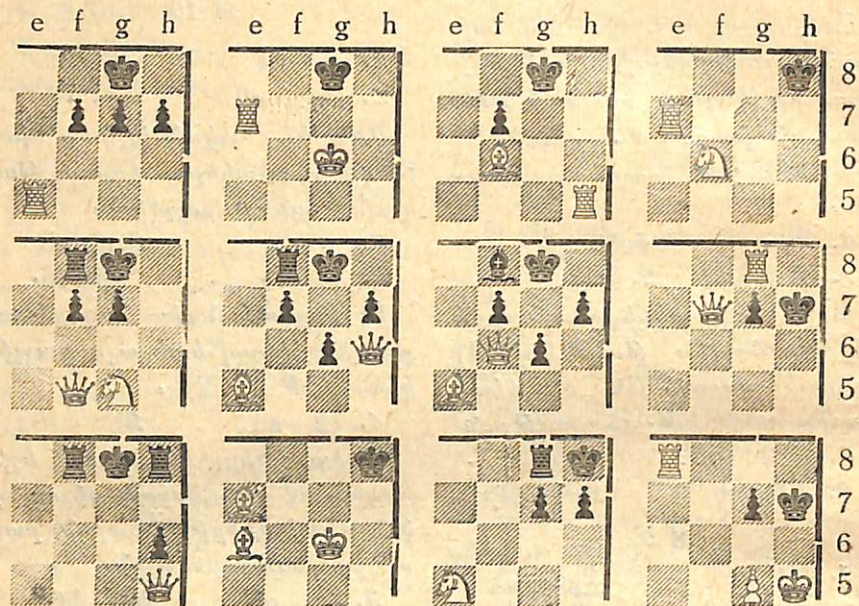
Սպառնալով 2g4—f2 խաղալու
(միաժամանակյա հարձակում
թագուհու և նավակի վրա):
Սպիտակներին հարկ էր այժմ
պաշտպանվել 7. 0d1—a4-ի մե-
ջոցով, բայց նրանք ուրիշ պաշտ-
պանութուն են գտնում, վորը
ձիշտ չի գուրս գալիս:

7. 2h1—f1? 2g4:h2

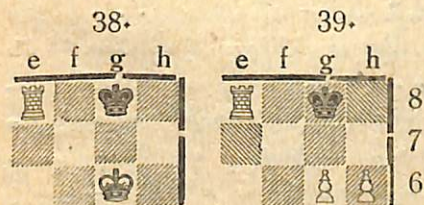
8. f4:e5? 0f6:f1+!

9. 0g2:f1 2h2—f3×

Ստորև ղեռնդված բոլոր դիրքերում սպիտակները սկսում են և մատ անում 1 քայլից:

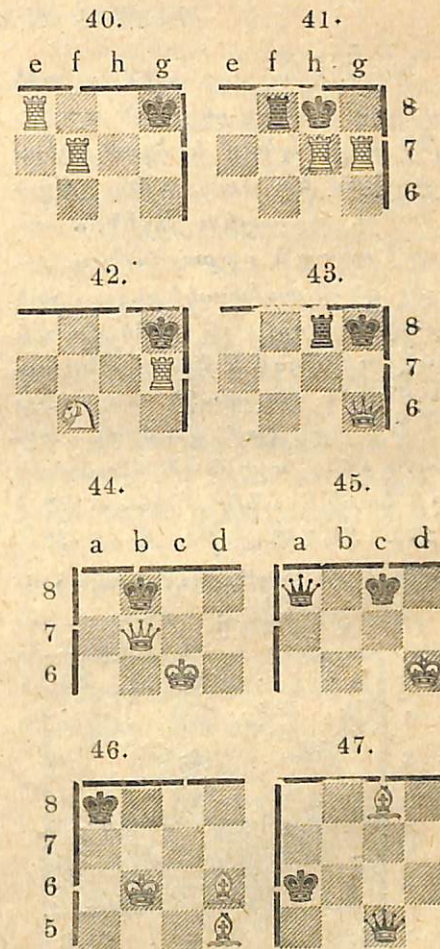


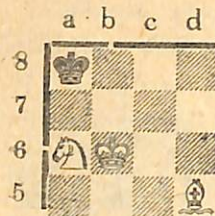
Ամենից հաճախ հանդիպում եմատ անել խաղի վերջում («ենդշպիլում»): Այստեղ հակառակորդներից մեկի ուժերի գերակշռությունը, իրեն կանոն, առանձնապես նկատելի չէ լինում: Ճնշիչ մեծամասնությունը մատը ձեռք ե բերվում տախտակի յեզերքին, վերտեղ արքայի համար չափազանց նեղվածք ե, հետեաբար, առավել քիչ ֆիգուր ե հարկավոր՝ հետ նահանջելու մնացած դաշտերը նրա առջև կտրելու համար: Ընդ սմին, հասկանալի չէ, շատ մատային դիրքեր կրկնվում են բավական հաճախ ե, ինչպես ասում են, տիպիկ են դառնում: Ահա այդպիսի տիպիկ դիրքերից մի քանիսը, նրանց մեջ մատը ձեռք ե բերվում տարբեր ֆիգուրներով:



ՊԱՐՏԻԱՆԵՐԻ ՊԱՐԶ ՎԱՅՃԱՆՆԵՐ

ՄԱՏԱՅԻՆ ՏԻՊԻԿ ԴԻՐՔԵՐ



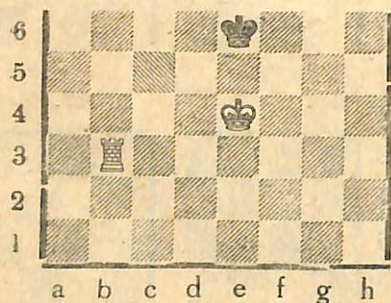


ԻՆՉՊԵՍ ՊԵՏՔ Ե ՄԱՏ ԱՆԵԼ

Վերոհիշյալ մատային տիպիկ դիրքերը պարզ ցույց են տալիս, թե ինչի՞ պետք է ձգտել, յերբ փորձում են մատ անել թըշնամու արքային: Ամենից առաջ պետք է արքային հետ քշել դեպի տախտակի յեզրը, իսկ յերբեմն (որինակ, յեթե մատ է արվում փղով և ձիով) անպայմանորեն տախտակի տնկյունը:

Մի փղով կամ մի ձիով, ինչպես մենք արդեն գիտենք, մատ չի կարելի անել (դիպքը 28 և 29): Տեսնենք, թե մատն ինչպես է ձեռք բերվում նավակով:

50.



Հենց այդպիսի տիպիկ մատային դիրքեր են առաջ հիշատակված 12—19 դիպքը: Ուշադրությամբ քննության առեք այդ բոլոր դիրքերը և պարզեցե՛ք ձեզ համար, թե ի՞նչպես և ի՞նչո՞ւ յե նրանցից յուրաքանչյուրում մատ ստացվում:

Թագավորները կանգնած են իրար դեմ (այդպիսի դրությունը կոչվում է «ոպպոզիցիա»): Սպիտակ թագավորը սև թագավորի մոտքը կտրում է 5-րդ հորիզոնականը թևակոխելու համար, վորովհետև հարվածի տակ է պահում d5, e5, f5 դաշտերը: Զգտելով սև թագավորին հետ մղել դեպի տախտակի յեզրը, սպիտակները շախ են ասում 6-րդ հորիզոնականում:

1. Նb3—b6+ Աe6—e7

Սև թագավորը հարկադրված յեղավ մի շարք հետ նահանջելու: Այժմ շախն անողուտ է b7-ում, վորովհետև սևերը թագավորով 6-րդ հորիզոնականը կը վերադառնան:

2. Աe4—d5 . . .

Սպիտակները կամենում են 2 . . . Աe7—d7 դեպքում, այսինքն յերբ վերոտին ոպպոզիցիա ձեռք կբերվի, դարձյալ շախ հայտարարել և սև թագավորին

տախտակի յեզրերը հետ շարք տել:

2. . . . Աe7—f7

Սևերը չեն կամենում ոպպոզիցիայի դրության մեջ լինել, քայց սպիտակները սև թագավորին հետապնդում են կրնկալով:

3. Աd5—e5 Աf7—g7

4. Աe5—f5 Աg7—h7

5. Աf5—g5 Աh7—g7

Վերջիվերջո սևերը հարկադրվեցին ոպպոզիցիայի դրություն գրավել, և նրանք նորից մի շախ են ստանում, վորը նրանց արդեն տախտակի յեզրն է նետում:

6. Նb6—b7+ Աg7—f8

7. Աg5—f6 . . .

Վախճանը մոտենում է: Յեթև սևերն այժմ խաղան 7 . . . Աf8—g8, սպիտակները կպատասխանեն թևկոչ 8. Նb7—a7, սպասելով, վորպեսզի սև արքան ոպպոզիցիա գրավի, որին. 8 . . . Աg 8—h8 9. Աf6—g6 Աh8—g8, ինչից հետո կհետևի 10. Նa7—a8X:

7. . . . Աf8—e8

Զգտելով հեռացնել տանուլ տարու ժամը, սևերը մյուս կողմն են նահանջում: Դրան ի պատասխան սպիտակները մի ուրիշ սպանողական քայլ են անում՝

8. Նb7—h7 . . .

Այժմ սևերը վաղ թե ուշ պետք է ոպպոզիցիայի դրության մեջ

մտնեն և մատ կստանան, վորովհետև սև արքան արդեն հետ նահանջելու տեղ չի ունենա:

8. . . . Աe8—d8

9. Աf6—e6 Աd8—c8

10. Աe6—d6 Աc8—b8

11. Աd6—c6 Աb8—a8

12. Աc6—b6 Աa8—b8

13. Նh7—h8 X:

Մտտ անելու ցույց արված յեղանակն ամենապարզն է, թեպետև վնչ ամենատարազը: Արագությունն ալստեղ, ձիշտ է, մեծ նշանակություն չունի, վորովհետև սպիտակներն իրենց տրամադրության տակ 50 քայլ ունեն (եջ 21): Ընդհանարապես պետք է նկատել, վոր ձիշտ խաղի ժամանակ մատը նավակով ձեռք է բերվում 16-րդ քայլից վնչ ուշ, ինչպիսի անապատտ դրություն կ գրավեն ուժեղագույն կողմի ֆիգուրներն օկըղրում:

Հապա սպիտակներն ի՞նչ կերպ կարողացան արագացնել հաղթանակը. . . 50-րդ դիպքում, 4-րդ քայլից հետո ստացվեց հետևյալ դրությունը:

51.



Այստեղ կարելի չէ, իհարկե, խաղալ 5. Աֆ5—գ5, ուստի, վորպեսզի սևերը գրավեն ուստի զիցիան: Բայց մյուս կողմից կարիք չկա սև արքային անպայմանորեն 8-րդ հորիզոնականը քշել. նա հո արդեն գլուխը ձգում է ծայրագույն դժուր, իսկ մատ կարելի չէ անել տախտակի ամեն մի յեզրում: Ուստի հնարավոր է հետևյալ շարունակությունը:

5. Նb6—գ6 . . .

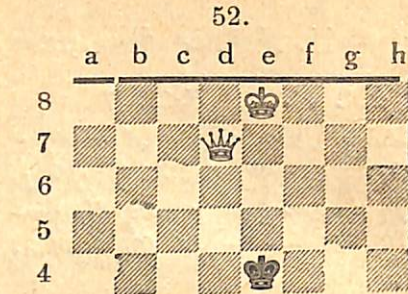
Սև արքայի նահանջի ճանապարհը կտրված է ծայրագույն դժից: Ավելին, նա կարող է քայլել լոկ h7 և h8 դաշտերով: Բավական է սպիտակ արքային մոտեցնել, վորպեսզի վախճանը վրա հասնի:

5. . . . Աh7—h8
6. Աֆ5—f6 Աh8—h7
7. Աֆ6—f7 Աh7—h8
8. Նg6—h6×

Վերջապես 51 դիագրամայի դիրքում այսպիսի շարունակություն կա՝ 5. Նb6—b7+ Աh7—h6 6. Նb7—a7 (սպասողական քայլ) Աh6—h5 7. Նa7—h7×

Կամ՝ 5. Նb6—b7+ Աh7—h8 6. Աֆ5—g6 Աh8—g8 7. Նb7—b8×

Կամ՝ 5. Նb6—b7+ Աh7—g8 6. Աֆ5—f6 Աg8—h8 7. Աֆ6—g6 Աh8—g8 8. Նb7—b8×

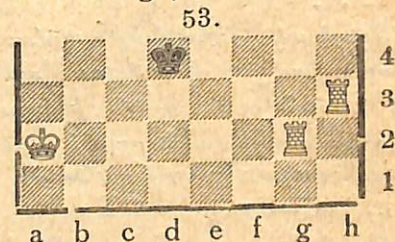


Իմանալով մատ անելու յեզրահակը նավակով, արդեն դժվար չէ մատ անել թագուհու: Սակայն թագուհու զգալապես մեծագույն ուժը թույլ է տալիս արքային հետ քշել տախտակի յեզրը նաև այլ յեզրանակներով (մատը ձեռք է բերվում վոչ ուշ քան 9 քայլից):

1. Թd7—d2 Աe4—e5
2. Աe8—f7 Աe5—e4
3. Աֆ7—f6 Աe4—f3
4. Աֆ6—f5 Աֆ3—g3
5. Թd2—e2 Աg3—h3

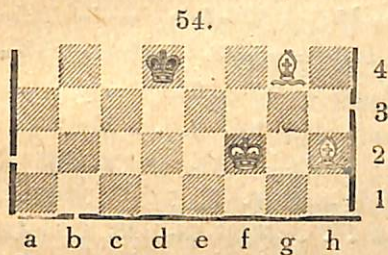
Այստեղ սպիտակներից պահանջվում է ուշադրություն. յեթև անդրուշաբար 6. Թe2—f2?? խաղացվի, սևերը պատ կտանան:

6. Աֆ5—f4 Աh3—h4
7. Թe2—g4×



Յերկու նավակ (կամ թագուհի և նավակ) մատ են տալիս ինքնուրույնաբար, գործը դուրս բերելով առանց իրենց արքայի աջակցության:

1. Նg2—g4+ Աd4—e5
2. Նh3—h5+ Աe5—f6
3. Նg4—a4 Աg6—g6
4. Նh5—b5 Աֆ6—f6
5. Նa4—a6+ Աֆ6—e7
6. Նb5—b7+ Աe7—d8
7. Նa6—a8×



Յերկու փղով մատ անելու համար անհրաժեշտ է թշնամու թագավորին տախտակի վորսե անկյուն քշել Մատի համար պահանջվում է վոչ ավելի քան 18 քայլ:

1. Փg4—f3 . . .

Այս քայլից հետո փղերը, վորոնք գրավում են h1—a8 և h2—b8 անկյունագծերը, կարծեք ամբողջ տախտակը շեշտակիորեն կտրատում են յերկու մատի և սև թագավորի ճանապարհը փակում են դեպի աջ:

1. . . . Աd4—d3

2. Փh2—e5 Աd3—d2
3. Փֆ3—e4 . . .

Սպիտակները վերակազմել են դիրքը: Փղերն այժմ գրավում են նաև b1—h7 և a1—h8 անկյունագծերը, այսպես վոր սև թագավորի տրամագրություն տակ արդեն քիչ դաշտեր են մնում:

3. . . . Աd2—c1.
Հուսալով վոչվորքի անել 4. Աֆ2—e2?? (պատ) քայլից հետո:

4. Աֆ2—e3 Աc1—d1:
Հաջորդ քայլով սպիտակները խոչընդոտ են հանդիսանում սև թագավորի վերադարձին c1 դաշտը և սկսում են սխտեմատիկորեն h1 անկյունը քշել նրան:

5. Փe5—b2 Աd1—e1
6. Փe4—c2 Աe1—f1
7. Աe3—f3 Աֆ1—g1

7. . . . Աֆ1—e1 քայլին կհետևի 8. Փb2—c3+: Այժմ ել սպիտակները միջոցներ են ձեռք առնում, վորպեսզի սև արքան չձեղքի անցնի h2 և h3 դաշտերի միջով:

8. Փc2—f5 Աg1—f1
9. Փb2—c3 Աֆ1—g1
10. Աֆ3—g3 Աg1—f1
11. Փֆ5—d3+ Աֆ1—g1
12. Փc3—d4+ Աg1—h1
13. Փd3—e4×

Փղերով արված վերջին քայլերը հիշեցնում են յերկու նավակներով մատ անելու յեզրահակը (դիագրամ 53). այստեղ

նախնականները տեղափոխվում են ին հորիզոնականներով, այստեղ, սակայն, փոխեն՝ անկյունագծերով:

55.



Փոփոխվում է ձևով մատը ձևը և բերվում իրենց արքայի աջակցությամբ լույ տախտակի անկյունում, և այն ել միայն այնպիսի անկյունում, վորը մատնելի յե փոխեն: Մատ անելը միշտ հեշտ չի լինում, — դիրքերը զոյուլթյուն ունեն, վորտեղ լավ պաշտպանություն ժամանակ մատ կարելի յե անել վոչ կանուխ քան 33 քայլից:

Խաղի ընդհանուր յեղանակի եյուլթյունն է, ինչպես սովորաբար, ամենից առաջ արքային տախտակի յեզրը քշել: Ֆիդուրների ճնշման ներքո թշնամու արքան «անխտանգ» մի անկյուն և հետ քաշվում, վորտեղ նրան չի կարելի մատ անել: Այս դեպքում հաջողվում է 55 դիագրամի նման դիրք ստեղծել: Այստեղ հաղթանակ տանելու յեղանակն արդեն այնպես դժվար չէ. մատը ձևը

և բերվում մոտավորապես 16 քայլից արքային a8 անկյունը հետ մղելու ճանապարհով:

1. ֆ5—h7 Աֆ8—e8

Սևերը կամենում են ազատ ասպարեղ ճողոպրել արքայով d7 դաշտի միջից, բայց սպիտակները ձիով պաշտպանում են այդ դաշտը:

2. Չֆ7—e5! Աե8—d8

C7 և b6 դաշտերի միջից դուրս գալու փորձ: Յեթե արքան f8 դաշտը վերադառնար, ապա սպիտակների խնդիրը անհամեմատ ավելի դյուրին կլիներ: Քննություն առնենք նախ այդ շարունակությունը: 2. . . Աե8—f8 3. Չե5—d7+ Աֆ8—e8 4. Աֆ6—e6 Աե8—d8 5. Աե6—d6 Աd8—c8 (5 . . . Աե8 քայլին կհետևեր, հարկավ, 6. Փց6+ և 7. Փֆ7) 6. Չd7—c5 Աե8—d8 7. Փh7—g6 Աd8—c8 8. Փց6—f7 (վորպեսզի Աd8 քայլին՝ Չb7+ խաղան, ինչպես առաջ) 8 . . . Աե8—b8 9. Փֆ7—e6 Աb8—a7 10. Աd6—c7 Աa8—a7: Այժմ ու արքայի տրամադրություն տակ մնացել են միայն a7 և a8 դաշտերը, և սպիտակները կարող են մատային դիրք նախապատրաստել, որինակ. 11. Փե6—c4 Աa7—a8 12. Չե5—b7 Աa8—a7 13. Չb7—d6 Աa7—a8 14. Փc4—d3 (սպասողական քայլ) Աa8—a7 15. Չd6—c8+ Աa7—a8 16. Փd3—e4X:

3. Աֆ6—e6 Աd8—c7

Սև արքան ձգտում է a1 անվտանգ անկյունում ապաստանվել: Բայց սպիտակները մերձավորագույն յերկու քայլերով հուսալի խափանիչ դիժ են ստեղծում: Այս ենդակի (վերջախաղ) ամենագլխարին մոմենտը:

4. Չե5—d7! Աե7—c6

5. Փh7—d3! . . .

D5, c5, b5, b6 դաշտերը ու արքայի համար անմատչելի յեն. ձեղքել—անցնելու փորձը լուծարելի յե յենթարկված:

5. . . . Աե6—b7

Յեթե 5 . . . Աե6—c7, ապա 6. Փd3—e4 Աե7—c8 7. Աե6—d6 Աե8—d8 8. Փե4—g6 Աd8—c8 9. Չd7—c5 և այլն, ինչպես առաջ:

6. Աե6—d6 Աb7—c8

ՎՈԶՎՈՐԻԱԿԱՆ ԴԻՐՔԵՐ

Մատային տիպիկ դիրքերին զուգընթաց խաղում հանդիպում են նաև տիպիկ վոչլոքիական դիրքեր, վորոնց մեջ կողմերից մեկի դերակշռությունը հաղթանակի չի բերում: Վորպես որինակ այդպիսի դիրքերի կարող են ծառայել առաջ բերված 24—27 դիագրամները, վորոնց մեջ ավելի թույլ կողմը պատ է յեղել: Ահա դարձյալ պատի յերկու դիրքեր (քայլը սևերինն է!):

7. Չd7—c5 Աե8—b8

Արքան հնար չունի ճանկերից փախչելու: Յեթե 7 . . . Աե8—d8, ապա 8. Փd3—g6 կամ 8. Փd3—b5 և 9. Փb5—d7+:

8. Աd6—d7 Աb8—a7

9. Աd7—c7 Աa7—a8

Ստացվել է մոտավորապես հենց այնպիսի դիրք, ինչպես և 2-րդ քայլից հետո ծանոթագրությունների մեջ: Յուրյ տանք այստեղ մատ անելու այլ յեղանակ:

10. Աե7—b6 Աa8—b8

11. Փd3—a6 Աb8—a8

12. Փa6—b7+ Աa8—b8

13. Չե5—a6X

Սկզբնական շրջանում կարելի չէ մտաբերելու, թե ինչպես է մատ արվում փոփոխվում է ձևով: Այս վախճանը պատահում է բավական հազվադեպ:

56.

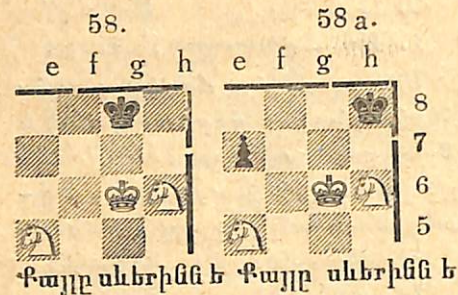


57.



Այժմ քննություն առնենք մի քանի պարզ դիրքեր, վորտեղ առավել թույլ կողմը պատ չի յեղել և մինչև անգամ շարժումների վորոշ ազատություն ունի,

բայց վորոնց մեջ այնուամենայնիվ այս կամ այն պատճառներով վոչվորքի յե ստացվում, չնայած հակառակորդի ուժերի գերակշռությունը:

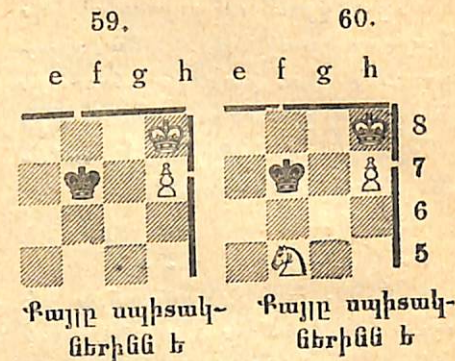


Յերկու ձի տախտակի վրա այլ ֆիգուրները բացակայություն ժամանակ (սպիտակ կամ սև, միևնույն է) ընդհանրապես մատանել չեն կարող, յեթե առավել թույլ կողմը ճիշտ է պաշտպանվում:

58 դիագրամում սպիտակները շախ են հայտարարել h6-ում: Յեթե սևերը պատասխանեն Աց8—h8?!, կհետևի Ձե5—f7×, բայց ճիշտ պաշտպանություն ժամանակ (Աց8—f8!) սպիտակներին չի հաջողվի տանել:

58a դիագրամում սև արքան քայլեր չունի. սպիտակների վերջին քայլն եր' ձիով e5 դաշտը: Յեթե սևերի զինվորը չլիներ e7-ում, խաղը վոչվորքի կլիներ պատի պատճառով. բայց այժմ նրանք տանուլ են տալիս, վորովհետև զինվոր-

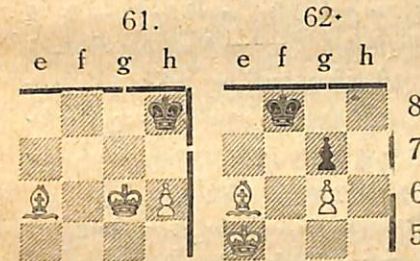
րով քայլ անելու հնարավորություն ունեն:



Հետաքրքրական է 59 դիագրամում ստեղծված դիրքը: Ավելի ուժեղ կողմի արքան պատ է արված և չի կարող անկյունից դուրս պրծնել: Յեթե քայլը սևերին լինի, նրանք կխաղան Աf7—f8, և սպիտակներն առաջվա պես պատ են արված:

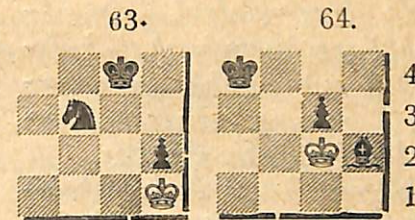
Յեթե այդ դիրքում սպիտակներին մինչև անգամ ձի ավելացնեն (60 դիագրամում), ապա այդ դեռ չի նշանակում, վոր նրանք հաղթանակ կտանեն: Ինչպիսի ել խաղան սպիտակները, սևերն անում են Աf7—f8 և Աf8—f7 քայլերը, սպիտակ արքային թույլ չտալով անկյունից դուրս գալու: Ձf5—e7 քայլին ի պատասխան պետք է նմանապես Աf7—f8 խաղալ (վոչ Աf7: e7?!, Աh8—g7-ի պատճառով, և սպիտակները թագուհի չեն

ստանում): Սակայն յեթե 60-րդ դիագրամ-ի դիրքում քայլը սևերին լիներ, նրանք տանուլ կտային՝ 1. . . Աf7—f8 2. Ձf5—h6 քայլերից հետո, վորովհետև արքայի f7 քայլն արդեն անհնարին է: Այժմ դուրսին ելմը ընդհանր, վոր յեթե, որինակ, սև արքան e8-ում գտնվեր, իսկ սպիտակ ձին տախտակի մյուս ծայրին, և սևերն արքայի f7 կամ f8 քայլերի միջև ընտրություն անելու լինեյին,—նրանք հարկադրված պետք է լինեյին այնպիսի գույնի դաշտ ընտրելու, վորպիսին այդ բանում համոզվեցեք վորևե որինակով!):



Այս դիրքերում ավելորդ ֆիգուրի առկայությունն ուժեղագույն կողմի մոտ նմանապես չի ապահովում հաղթանակը: 61-րդ դիագրամում փրկյն այն գույնի չե, ինչ գույն վոր ունի զինվորի փոխարկման դաշտը, ուստի սև թագավորին չի կարելի դուրս

քշել անկյունից, նրան կարելի չէ միայն պատ անել: Անոգուտ են հաղթանակ տանելու ամեն փորձեր նաև 62-րդ դիագրամում:



Ահա դարձյալ դեպքեր, յերթ թեթև ֆիգուրը և զինվորը չեն կարողանում հաղթանակ տանել:

63-րդ դիագրամում սպիտակ արքան անում է Աh1—g2 և Աg2—h1 քայլերը: Յեթե սև արքան մոտեցնեն, սպիտակները պատ կլինեն. ձին հեռացնելու դեպքում ել կորստի յե մատնվում h2 զինվորը:

Հենց այդ յեղանակով ել սպիտակները պաշտպանվում են 64-րդ դիագրամում: Հաղթանակ տանելու միակ փորձը սևերի համար կարող է հանդիսանալ փրկ գոհարներությունը Փh2—g1 քայլով, վորպեսզի Աg2: g1 քայլից հետո g3 զինվորը թագուհու վերածեն: Սակայն, ինչպես մենք այս բոլորիս կտեսնենք, այդպիսի փորձն անհուսալի կլինի: Մենք այստեղ անցնում

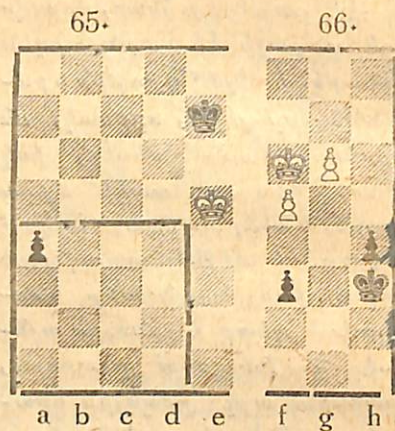
ենք կարևոր և գործնականում «Թագավորը և զինվորը թագա- հաճախ պատահող խաղավերջի վորի գեմ»:

ՉԻՆՎՈՐԻ ՎԵՐԱԾՈՒՄԸ ԹԱԳՈՒՀՈՒ

«Արքան և զինվորն արքայի գեմ» խաղավերջում պարտի- ալի յեղքը, հասկանալի չէ, կախ- ված է այն բանից, թե կհա- ջողվի արդյոք զինվորը թա- գուհու փոխարկել թե վնչ:

Ինչ տեսակ ելքին արքաների և զինվորի զիրքը, այսպիսի բոլոր խաղավերջերը կարելի չէ յերկու հիմնական խմբերի բաժանել: Նրանցից առաջինին վերաբե- ըում են այնպիսի դեպքեր, յերբ զինվորը թողնված է իր ճակա- տագրին և իր արքան չի կարող նրան վորեւ աջակցութուն ցույց տալ: Վոչվորին կամ հաղթանակն այստեղ վորոշվում են այն բանով, թե կհաջողվի արդյոք թշնամու արքային զինվորը նվաճել, թե նա անար- գել կերպով հասնում է մինչև վերածման դաշտը: Յերկրորդ խմբին վերաբերում են այն դեպ- քերը, յերբ զինվորի առաջխա- ղացմանը՝ թագուհու վերածվե- լու համար՝ աջակցում է իր ար- քան:

65-րդ դիագրամը տալիս է խաղավերջերի առաջին խմբի որինակը: Այստեղ հարցը հան- գում է այն բանին, թե արդ-



յոք սպիտակ արքան կարող է կանգնեցնել a4 զինվորին, թե վնչ, այսինքն, տանել նրան և այսպիսով վոչվորի անել: Սևերի քայլի դեպքում արքան չի կա- ռող զինվորին հասնել, սպիտակ- ների քայլի դեպքում սակայն a4 զինվորը կործանվում է:

Արագաբար վորոշելու համար, թե արքան կարող է արդյոք զինվորին հասնել, թե վնչ, այդ որինակ խաղավերջերում ոգտը- վում են այսպես կոչված «քա- ոակուսու կանոնով»: a4 զին- վորի քառակուսին a4—a1—d1— —d4 ուղղանկյունն է: Մարի մեջ քառակուսի կառուցելու հա- մար՝ սկզբում վերցնում են նը-

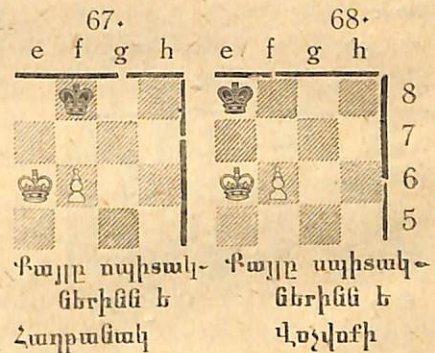
Ըստ այն կողմը, վորով զինվորն առաջ է շարժվում թագուհու վերածվելու նպատակով: Կանոնն այսպես է՝ յեթե արքան դարն- վում է քառակուսում կամ իր- ֆայլն անելիս կանգնում է նրա մեջ, զինվորը կործանվում է:

Քառակուսու կանոնը կարելի չէ յերբեմն կիրառել տախտակի վրա մեծ քանակությամբ զին- վորներ տակա լինելու ժամանակ: Որինակ 66-րդ դիագրամում սպիտակները չեն կարող Աh3: h4 խաղալ, վորովհետև արքան դուրս կգա f3 զինվորի քառակուսու սահմաններից, ուստի սպիտակ- ներին մնում է, վոչվորի անե- լու համար, խաղալ Աh3—h2 և Աh2—h3: Սևերն, իրենց հերթին, չեն կարող Աf6: f5 խաղալ, վո- ռովհետև նրանց արքան դուրս կգա g6 զինվորի քառակուսու սահմաններից, և նրանք պետք է խաղան, մոտավորապես, Աf6— —g7 և Աg7—f6 (կամ Աg7—h6):

Հետաքրքիր է նշել, վոր յեթե 66-րդ դիագրամում 1 Աh3—h2 Աf6—g7-ից հետո սպիտակները խաղան վնչ թե 2. Աh2—h3!, այլ մի այլ կերպ, նրանք տա- նուկ կտան: Որինակ. 2. Աh2— —g1? h4—h3! 3. Աg1—f2 h3— h2 և այլն, կամ 2. Աh2—h1? h4—h3! 3. Աh1—g1 Աg7—h6. այդ սպառողական քայլից հետո սպիտակները հարկադրված են արքային հեռացնել g1 դաշտից,

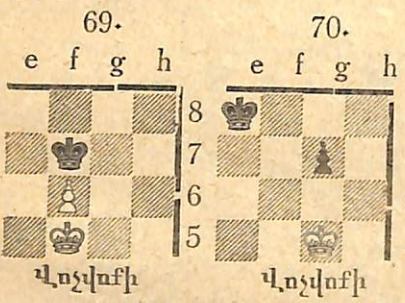
սև զինվորները մեկին թույլ տալով թագուհի դառնալու (զին- վորների նախնական դոհարե- ռությունը g6—g7 և f5—f6 ճա- նապարհով ըստ էյուլթյան վն- չինչ չի փոխում): Այս որինակը ցույց է տալիս, թե ինչպես յեր- կու «շաղկապված» զինվորներ (f5—f6), իսկ յերբեմն նաև յեր- կու «մեկուսացածներ» (f3—h4) փոխադարձաբար պաշտպանում են իրար:

Անցնենք այն խաղավերջերի յերկրորդ խմբին, վորոնց մեջ զինվորի առաջխաղացմանն ա- ջակցում է թագավորը: Նախ- քննության առնենք այն դեպ- քերը, յերբ զինվորը դանվում է արդեն 6-րդ հորիզոնականում (իբ բանակից հաշվելով):



Այս որինակներում ուժեղա- դույն կողմի թագավորը կանդնած է զինվորի կողքին, և հաղթա- նակը կախված է թշնամու թա- գավորի զիրքից:

67-րդ դիագրամում հետևում է 1. f6—f7 Աֆ8—գ7 2. Աե6—e7 ԱՆ 3. f7—f8 և տանում են: 68-րդ դիագրամում սպիտակները իրենց քայլի ժամանակ չեն կարող տանել, վորովհետև 1. f6—f7+ Աե8—f6 2. Աե6—f6 քայլերից հետո սևերը պատ են լինում: Սևերին 68-րդ դիագրամում փրկում է այն հանգամանքը, վոր նրանք գրավում են ուղղիցիան: Յեթե 67-րդ դիագրամում քայլը սևերին լինելը, նրանք կգրավեին ուղղիցիան Աֆ8—e8 քայլի միջոցով և վոչ-վոքի կանեյին: (Պարտիան տանելու համար զինվորը պետք է 7-րդ հորիզոնականը շարժվի առանց շախի, յեթե նա առաջ է խաղում շախով, հաղթանակ չկա):



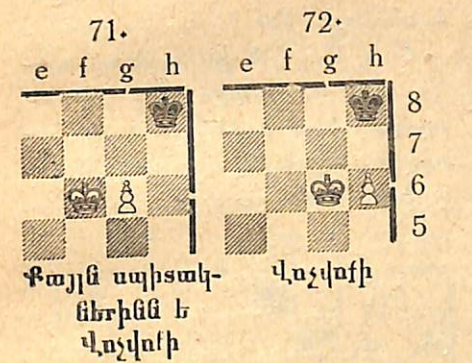
Այս որինականերում ուժեղագույն կողմի թագավորը գտնվում է զինվորի հետևում, և այստեղ ընդհանրապես հաղթանակ չկա, յեթե հակառակորդը ճիշտ է պաշտպանվում:

69-րդ դիագրամում սևերը խաղում են անպայման Աֆ7—f8, վորպեսզի Աֆ5—g6 կամ Աֆ5—e6 քայլերին կարելի լինի պատահականել համապատասխանաբար Աֆ8—g8 կամ Աֆ8—e8 ուղղիցիան գրավելով և վոչվոքի տանելով: 1. . . . Աֆ7—g8? քայլի դեպքում սպիտակները տանում են 2. Աֆ5—e6 քայլի միջոցով կամ 2. Աֆ5—g6 Աց8—h8 (f6—f7 քայլից հետո պատ անելու հույսով) 3. Աց6—g7! Ահ8—h7 4. Աֆ7—e7-ի միջոցով և սպիտակները զինվորն անց են կացնում:

70-րդ դիագրամը մի դերք է պատկերացնում, վորն ստացվում է 64 դիագրամից Փհ2—g1 և Աց2: g1 քայլերից հետո: Յեթե սևերն այժմ Աե4—f3 խաղան, սպիտակները կպատասխանեն Աց1—f1, գրավելով ուղղիցիան և այդ կերպ վոչվոքի անելով: Սակայն Աե4—f3 քայլից հետո սպիտակները կարող են վոչվոքի անել նաև Աց1—h1 քայլով, վորովհետև Աֆ3—f2-ից հետո սպիտակները պատ են լինում. այստեղ նշանակություն է ունենում զինվորի մոտիկությունը տախտակի յեզրին (այլսով դեպքում հ գծին):

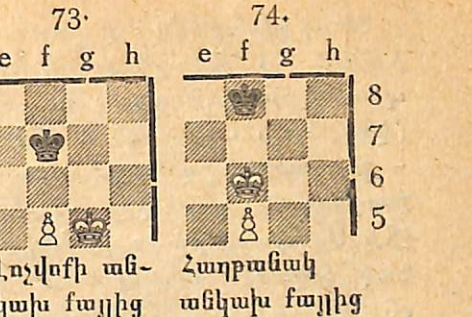
Այս կարևոր վոչվոքիական դերքը ցույց է տրված առանձին կերպով 71 դիագրամում, (6-րդ

հորիզոնականն սպիտակների համար նույնն է, ինչվոր 3-րդ հորիզոնականը սևերի համար): Քայլը սևերին յեզած դեպքում սպիտակները 71-րդ դիագրամում տանում են:



72-րդ դիագրամում զինվորը գտնվում է ծայրագույն գծում (նավակի զինվոր), և հաղթանակն սպիտակների համար անհնարին է, ում քայլն ուղում է լինի, վորովհետև սև թագավորին չի կարելի դուրս քշել անկյունից: Հաղթանակ տանելու բոլոր փորձերը 71—72 դիագրամներում հանգում են լոկ պատի: Նավակի զինվորի դեպքում (դիագրամ 72) դյուրին է տեսնել, վոր խաղը լինում է վոչվոքի զինվորի ամեն մի այլ դերքի ժամանակ հ գծի վրա:

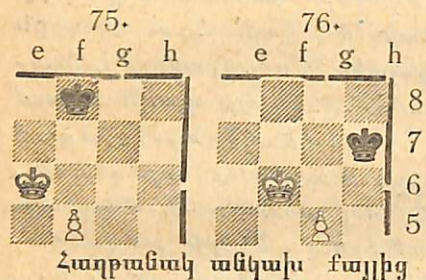
Քննությունն առնենք այժմ այն դեպքերը, յերբ զինվորը գտնվում է 5-րդ հորիզոնականում (հաշվելով իր բանակից):



Յեթե ուժեղագույն կողմի թագավորը գտնվում է զինվորի հետևում կամ նրա կողքին (ինչպես 73 դիագրամում), հաղթանակ չկա, ում քայլն ուղում է լինի: Սաղն այս դեպքում քիչ է տարբերվում այն դեպքից, ինչ վոր տեսանք 69—70 դիագրամներում: Սևերի քայլի ժամանակ հետևում է 1. . . . Աֆ7—g7! և սև թագավորը չի կարող առաջ անցնել. յեթե 2. f5—f6+ Աց7—f7 3. Աց5—f5, ապա 3 Աֆ7—f8! և այլն: Սպիտակների քայլի ժամանակ նմանապես հաղթանակ չկա՝ 1. f5—f6 Աֆ7—f8! 2. Աց5—g6 Աֆ8—g8! և այլն (կամ 1. Աց5—g4 Աֆ7—f6):

Յեթե, սակայն, ուժեղագույն կողմի թագավորը գտնվում է զինվորի առաջ (74—76 դիագրամ) ապա միշտ կարելի յե պարտիան տանել, վորտեղ ել կանգնած լինի թշնամու թագավորը և ում քայլն ել վոր լինի:

74-րդ դիագրամում է պատասխան 1. . . Աֆ8—գ8 քայլի ըստ պիտակները կխաղան 2. Աֆ6—e7 (կամ 1. . . Աֆ8—e8 2. Աֆ6—g7), ախրելով զինվորի առաջխաղացման դաշտերը (ֆ6, ֆ7, ֆ8): Սպիտակների քայլի ժամանակ կարող ե հետևել 1. Աֆ6—e6 Աֆ8—e8 2. ֆ5—ֆ6, և սպիտակները տանում են, ինչպես 67-րդ դիագրամում:

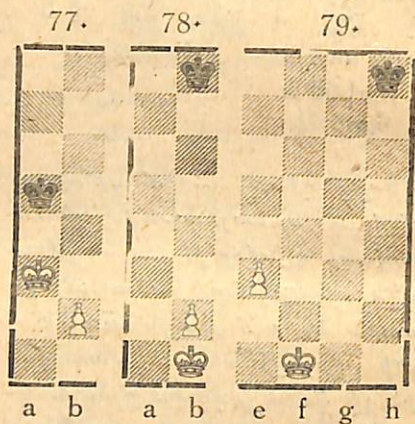


Իրենց քայլի ժամանակ սպիտակները 75 դիագրամում հաղթում են 74 դիագրամի դրուժյան: Յեթե քայլը սևերինն է, ապա 1. . . Աֆ8—գ8-ին է պատասխան կարելի չէ խաղալ 2. Աե6—e7 կամ 2. ֆ5—ֆ6: 1. . . Իսկ Աֆ8—e8 քայլի դեպքում տանում է 2. ֆ5—ֆ6 քայլը:

76-րդ դիագրամը տալիս է ամենից առավել հետաքրքրական դեպքը, յերբ զինվորը գտնվում է ձիու գծում և պետք է հաշվի առնել պատի հնարավորությունը, Չի տանում 1. g5—g6+

քայլը: Ահ7—հ8-ի պատճառով (տես դիագրամ 71): Ճիշտ է այստեղ խաղի հետևյալ ընթացքը՝ 1. Աֆ6—ֆ7 Ահ7—հ8 2. Աֆ7—g6! Ահ8—g8 3. Աg6—h6! Աg8—հ8 4. g5—g6 Ահ8—g8 5. g6—g7, և տանում են:

Մեզ մնում է քննություն առնել այն դեպքերը, յերբ զինվորը գտնվում է վնչ թե 5-րդ հորիզոնականում, այլ գետ հետևյալ փոխարկման դաշտից:



Նախորդ որինակներից (74—76) մենք կարող եյինք հետևելու թյուն անել, թե ուժեղագույն կողմի համար ամենից առավել նպաստավոր են հանդիսանում այն դիրքերը, վորոնց մեջ թագավորը գտնվում է զինվորի առաջ: Յեթե զինվորն արդեն հասել է 5-րդ հորիզոնականին, ապա, ինչպես մենք տեսանք, հաղթանակը ձեռք է բերվում

զինվորի առաջ արքայի գրաված ամեն մի դիրքի ժամանակ: Բայց գործն այդպիսի դրուժյան մեջ չէ, յեթե զինվորը տակավին 5-րդ հորիզոնականին չէ հասել:

Որինակ, 77 դիագրամում սպիտակներն իրենց քայլի ժամանակ չեն կարող տանել: 1. b2—b3 քայլին հետևում է Աa5—b5 վոչվորի արդյունքով, ինչպես 73-րդ դիագրամում: Այդպիսի իսկ արդյունք է ուսացվում նաև 1. b2—b4 Աa5—b5 քայլերի դեպքում (69րդ դիագրամում): Յեթե սակայն, 1. Աa3—b3, ապա Աa5—b5 2. Աb3—c3 Աb5—c5, և վերստին վոչվորի:

Սակայն, յեթե 77-րդ դիագրամում քայլը սևերինն է, ապա սպիտակները տանում են՝ 1. . . Աa5—b5 2. Աa3—b3 Աb5—c5 3. Աb3—a4! Այնպիսի դրուժյանը, յերբ թագավորը գտնվում է իր զինվորի առաջ, մի շարք մեջ տված նրանից, վճռական է հանդիսանում և միշտ ապահովում է հաղթանակը:

78-րդ դիագրամում սպիտակներն իրենց քայլի ժամանակ կարող են այդպիսի դրուժյուն ձեռք բերել (այսինքն գրավել a4, b4 կամ c4 դաշտերից մեկը) և, հետևաբար, տանում են՝ 1. Աb1—c2 Աb8—b7 2. Աc2—c3

Աb7—c7 3. Աc3—c4 Աc7—c6 4. Աc4—b4 Աc6—b6 5. b2—b3 (սպիտակները միայն այժմ են զինվորն առաջ շարժում, վորովհետև հաջորդ քայլով նրանց թագավորը վերստին զինվորից մի շարք ընդմեջ է դուրս գալիս) 5. . . Աb6—c6 6. Աb4—a5 Աc6—b7 (կամ 6. . . Աc6—c7 7. Աa5—a6 Աc7—c6 8. b3—b4) 7. Աa5—b5 Աb7—a7 8. Աb5—c6 Աa7—a6 9. b3—b4 Աa6—a7 10. b4—b5, և, 5-րդ հորիզոնականին հասնելով, սպիտակները տանում են, ինչպես 76-րդ դիագրամում (ձիու զինվորը!):

Սևերի քայլի ժամանակ հենց նույն 78-րդ դիագրամում հաղթանակ չկա 1. . . Աb8—b7 2. Աb1—c2 Աb7—b6, և 3. Աc2—b3 քայլին սևերը պատասխանում են 3. . . Աb6—b5, յեթե, սակայն, 3. Աc2—c3, ապա 3. . . Աb6—c5 վոչվորի արդյունքով, ինչպես 77-րդ դիագրամում:

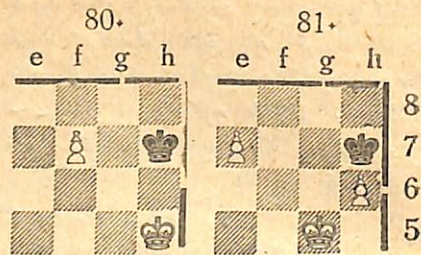
79-րդ դիագրամում սպիտակները ձգտում են գրավել d5, e5, ֆ5 դաշտերից մեկը: Թշնամու թագավորից ամենից հեռավորն է d5 դաշտը, ուստի և սպիտակները խաղում են 1. Աֆ1—e2! Ահ8—g7 2. Աe2—d3! Աg7—ֆ6 3. Աd3—d4! Աֆ6—e6 4. Աd4—e4, և հաջորդ քայլով սպիտակները գրավում են վրճառողական դաշտերից մեկը (d5,

e5, կամ f5) և տանում են: Սը-
խալ կլինեն 1. Աf1—f2՝ քայլը,
Աh8—g7 2. Աf2—f3 Աg7—f7!
քայլերի պատճառով, վորոնք
վոչվորի յեն հանգեցնում (սև
թագավորը կանգնում և հատկա-
պես f7-ում, վորպեսզի 3. Աf3—
—f4 կամ. 3. Աf3—e4 քայլերին
կարելի լինեք պատասխանել հա-
մապատասխանաբար 3. . . .
Աf7—f6 կամ 3. . . . Աf7—e6):
Այս որինակը ցույց է տալիս,
թե յերբեմն ինչպիսի նուրբ խաղ
է պահանջվում տախտակի վրա,
բացի թագավորներից, ընդամե-
նը մի գինվորի առկայության
ժամանակ:

Քննելով գինվորի փոխարկ-
ման հարցը մենք ամենուրեք
խոսում եյինք, թե ինչպես գին-
վորը թագուհու յե վերածվում,
վորովհետև գինվորի՝ այլ ֆի-
գուրի վերածվելու անհրաժեշ-
տությունը գործնականում շատ
հազվադեպ է, առկայն այդպիսի
դեպքեր այնուամենայնիվ պա-
տահում են:

ՉԱՆԱՉԱՆ ԱՅԼ ԽԱՂԱՎԵՐՋԵՐ

Ֆիգուրների պայքարն ենդըշ-
պիլում շատ զանազանակերպ է և
հետաքրքրական: Արդեն այնպի-
սի համեմատաբար պարզ խա-
ղավերջում, ինչպիսին է «թա-
գավորը և գինվորը թագավորի

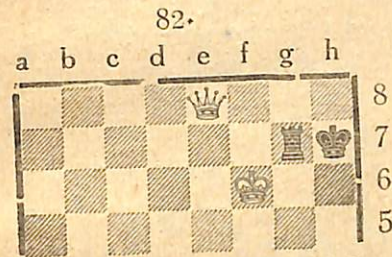


80-րդ դիագրամը ցույց է
տալիս գինվորը նավակի վերա-
ծելու անհրաժեշտությունը, վո-
րովհետև f7—f8 թ?? կհանգեցնեք
պատի:

81-րդ դիագրամում չի կարե-
լի e7 գինվորը վնչ թագուհու, վնչ
նավակի փոխարկել (պատի
պատճառով), վնչ, մինչև անգամ,
փղի, վորովհետև փղը չի տիրի
h6 գինվորի փոխարկման դաշ-
տին (դիագրամ 61)։ Զինվորը
կարելի յե միայն ձիու վերա-
ծել: Իհարկե, սպիտակները
կարող են պարտիան տանել նաև
այլ ճանապարհով, թագավորով,
վորեն քայլ անելով և այնու-
հետև e7 գինվորը թագուհու վե-
րածելով:

դեմ», ինչպես մենք տեսանք,
շատ անակնալ նրբություններ
յերեան յեկան: Այս տեսակ հա-
ճախ պատահող ենդշպիլներն ի-
մանալը շատ կարևոր է, վորով-
հետև տարած դրության հասնե-

լով, պետք է նաև կարողանալ
պարտիան ճիշտ կերպով հաղթա-
նակի հասցնել: պետք է նաև իմա-
նալ, թե յերբ և ինչպիսի հանգա-
մանքներում հնարավոր է վոչվո-
քի անել: Քննության առնենք
դարձյալ մի քանի խաղավերջեր,
յերբ յերկու հակառակորդներն
եւ տարբեր ֆիգուրներ ունեն:



Սպիտակները տանում են

Սևերի Նg7—g8 քայլի ժամա-
նակ հետևում է թe8—h5՝
վատ է նաև Աh7—h6, թe8—f8-ի
պատճառով, ընդ վորում թագու-
հին տանում է կաշկանդված նա-
վակը: Այս նկատառումով սևե-
րին մնում է լոկ նավակը հետա-
նել արքայից, սակայն, նավակը,
կորցնելով վերջինի պաշտպա-
նությունը, արագ կործանվում է:
1. . . . Նg7—g2 2. թe8—e4,
միաժամանակ հարձակվելով ար-
քայի և նավակի վրա:

1. . . . Նg7—g1 2. թe8—e4
+ Աh7—h8 3. թe4—a8 + Աh8—
—h7 4. թa8—a7 + և տանում է:
1. . . . Նg7—a7 2. թe8—e4 +
Աh7—g8 3. թe4—g4 + Աg8—

—h7 (յեթե 3. . . . Աg8—f8,
ապա 4. թg4—c8) 4. թg4—
—h3 + Աh7—g8 5. թh3—g3 +
Աg8—h7 6. թg3—h2 + Աh7—g8
7. թh2—g1 + (կամ թh2—
b8 +) և տանում են: (Քննության
առեք ինքնուրույնաբար նավակի
մնացած քայլերից վորեն մեկը):
Յեթե 82-րդ դիագրամում
քայլը սպիտակներին է, նրանք
խաղը միևնույն դիրքին են հան-
գեցնում, բայց քայլը սևերին
հանձնելով, որինակ՝ 1. թe8—
—e4 + Աh7—h8 (չի կարելի
1. . . . Աh7—h6 քայլը, 2.
թe2—h4՝ պատճառով) 2.
թe4—a8 + Աh8—h7 (յեթե 2. . . .
Նg7—g8, ապա 3. թa8—h1) 3.
թa8—e8: Սկզբնական դիրքը
ձեռք է բերված. քայլը սևերին
է, և նրանք տանուլ են տալիս:
ինչպես ցույց է տրված վերը:

83



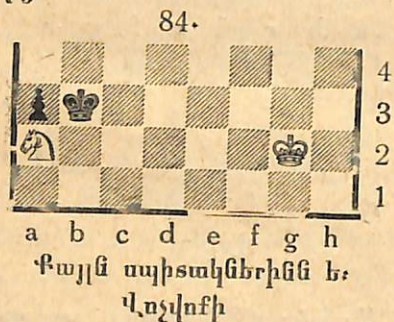
Վոչվորի

Այստեղ a6 նավակը սպիտակ
արքային չի թողնում 6-րդ հո-
րիզոնականը թևակոխել, վոր-
տեղ նա կարող էր մատի սպառ-

նալիք ստեղծել, և մնում է այդ հորիզոնականում, մինչև վոր սպիտակները զինվորն առաջ են շարժում, այն ժամանակ նա-վան սկսում է շախ ստել ներ-քեկից և դրանով վոչվորիական գիրք է ձևոք բերվում:

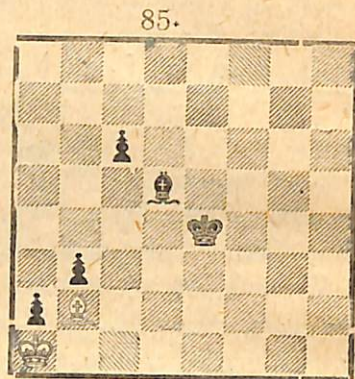
1. . . . Նa6—b6 2. Նh7—a7 Նb6—c6 3. e5—e6 Նc6—c1! և սևերը մշտնջենական շախ են հայտարարում 1-ն հորիզոնա-կանում կամ տանում են e6 զինվորը:

Բոլորովին ուրիշ պատկեր է ստացվում սևերի ռխալ պաշտ-պանության դեպքում, որինակ՝ 1. . . . Նa6—a1 2. Աf5—f6! Այժմ 2. . . . Նa1—f1+ -ին կը-հետևի 3. Աf5—e6 (կամ 2. . . . Նa1—a6+ 3. e5—e6) մատի ըս-պառնալիքով, և սպիտակներին հաջողվում է սև արքային հետ մղել զինվորի փոխարկման դաշ-տից:



Ձին այս գիրքում, թեև զբո-ված է իր թագավորի աջակ-ցությունից, հաջողությամբ

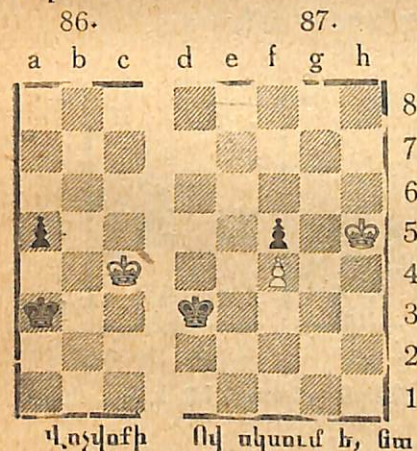
պայքարում է զինվորի առաջ-խաղացության դեմ՝ 1. Ձa2—c1+ Աb3—b2 2. Ձc1—d3+ Աb2—c2 3. Ձd3—b4+ Աc2—b3 4. Ձb4—d3: Վոչվորի, վորով-հետև 4. . . . a3—a2 քայլին կհետևի 5. Ձd3—c1+ և սպի-տակները ձին զոհարելու են վտանգավոր զինվորի փոխարեն:



Վոչվորի

Այս գիրքում հակառակորդ-ներից յուրաքանչյուրի մոտ մը-նացել է մեկական փիղ, վորոնք քայլում են տարբեր գույնի դաշտերում. այդպիսի փղերն անվանվում են «զանադանագույն փղեր» (ի տարբերություն «հա-մագույն» փղերի): Չանազանա-գույն փղերի ժամանակ մի զին-վորի գերակշռությունը, իսկ վորոշ հաղվագույտ դեպքերում նաև մի քանի զինվորների գե-րակշռությունը, բավական չի լինում հաղթանակ տանելու հա-մար:

85-րդ դիագրամում սպիտակ-ները քայլում են փղով b2—h8 անկյունագծով: Յեթե սևերը (Աe4—d3—ից հետո) c6 զինվորը մինչև c3 դուշտն առաջ շարժեն, կհետևի Փ: c3, և, յեթե սևերը վերցնեն փիղը, սպիտակները պատ կլինեն: Խաղը վոչվորի յե-Սևերն, ըստ յերևույթին, սը-խալ են գործել, ժամանակից առաջ իրենց a2 և b3 զին-վորները չափազանց հեռուն ա-ռաջ շարժելով և այն ել սպի-տակ դաշտերում հաստատվելով: Հարկավոր եր զինվորներին պա-հել սև դաշտերում իրենց արքայի պաշտպանության տակ (այն ժամանակ սպիտակ փղի շար-ժունությունը սահմանափակված կլինի) և աստիճանաբար նա-խապատրաստել նրանց առաջ-խաղացումը դեպի նոր սև դաշ-տեր:



ստանում է պարտիան

Սպիտակները 86-րդ դիագրա-մում վոչվորի յեն անում, սև արքային a գծից դուրս չթողնե-լով կամ գրավելով զինվորի փո-խարկման դաշտը (a1):

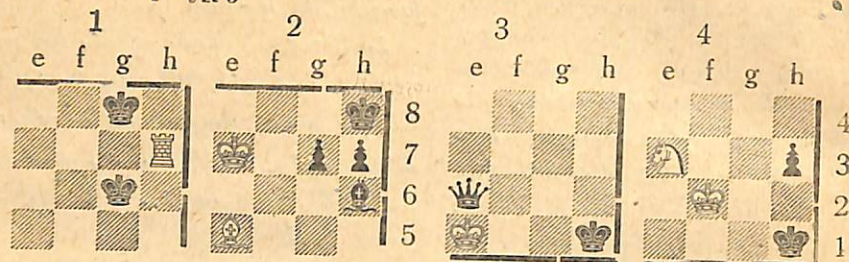
1. Աc4—c3 Աa3—a2 2. Աc3—c2 a5—a4 4. Աc2—c1 և այլն: Սևերի քայլի ժամանակ նմանա-պես վոչվորի յե՝ 1. . . . a5—a4 2. Աc4—c3 կամ 1. . . . Աa3—b2 2. Աc4—b5:

87-րդ դիագրամում սպիտակ-ների քայլի ժամանակ հետևում է 1. Աh5—g6! Աd3—e4 2. Աg6—g5: Այժմ վորեև քայլ անե-լու անհրաժեշտությունը սևերի համար աննպաստ դրության է հասցնում, ի վնաս հենց իրենց՝ սևերի (սևերը, ինչպես ասում են, գտնվում են «ցուգցվանգում» —քայլի հարկադրանք): Սև թա-գավորի հեռանալուց հետո հետե-վում է Աg5: f5, և սպիտակները f զինվորը թագուհու յեն վերա-ծում: Սխալ կլինի 1. Աh5—g5 քայլը, Աd3—e4-ի պատճառով, և «ցուգցվան-գի» մեջ կընկնեյին սպիտակ-ները: Իրենց քայլի ժամանակ սևերը տանում են հենց այդպի-սի մանևրով 1. Աd3—e3!

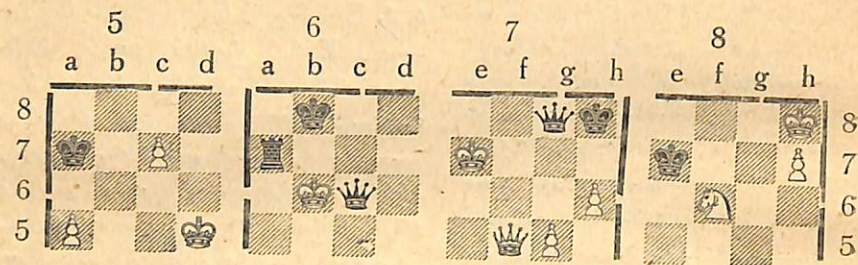
Մենք որանով վերջացնեք խաղավերջերի քննությունը, մի-քանի ուրիշ խաղավերջեր նորից կպայտահեն հետազայում:

ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

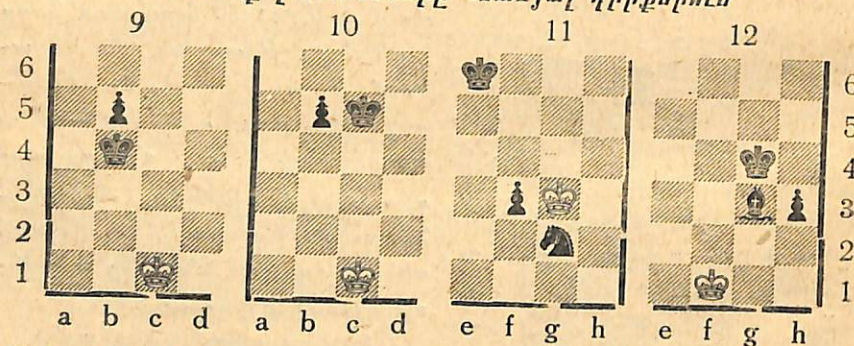
№ № 1—4 զիրքերում սպիտակներն սկսում են և մատ են անում 2 քայլից:



№ № 5—8 զիրքերում սևերն սկսում են և վոչվորքի անում:



Գտեք լուծումները հետևյալ զիրքերում



Սպիտակներն սկսում են և վոչ
վորքի են անում

Սևերն սկսում են և տանում

Լուծումներ՝ 1) 1. Նf7. 2) 1. Սf7.

3) 1. Սf2. 4) 1. Ջf1:

5) 1 . . . Սb7 2. Սd6 Սc8! 6) 1 . . . Նa6!

7) 1 . . . Թf7! 8) 1 . . . Սf8! 9) 1 Սb2!

10) 1. Սb1! 11) 1 . . . Ջh4! (Ջe1 քայլը վոչվորքի չէ հանդեպում Սf2-ի պատճառով) 12) 1 . . . Փh2! (սպիտակ թագավորին անկյունը չթողնելով) 2. Սf2 Սf4 3. Սf1 Սf3 4. Սe1 Սg2 և այլն:

ՍՏՐԱՏԵԳԻԱՅԻ ՅԵՎ, ՏԱԿՏԻԿԱՅԻ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

ԻՆՉ Ե ՍՏՐԱՏԵԳԻԱՆ ՅԵՎ, ՏԱԿՏԻԿԱՆ: ՀԱՍԿԱՅՈՂՈՒԹՅՈՒՆ ՊԼԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

Զգտելով պարտիան տանել կամ (վատթարագույն դրության ժամանակ) վոչվոքի անել, խաղացողները չեն կարող իրենց նպատակին հասնել միանգամից: Հարկ է լինում զանազան մանևրներ հնարել, խաղի պլաններ, վորպեսզի առտիճանաբար, քայլ առ քայլ, նշված նպատակին հասնեն: Խաղի այդ ընդհանուր պլանները կազմում են այն, ինչ վոր շախմատային ստրատեգիա յե կոչվում, իսկ այն յեղանակները, վոր ընտրում են նշված պլանին հասնելու համար, տակտիկան է: Ստրատեգիան բացատրում է, թե մենք ինչ պետք է անենք, տակտիկան, թե ինչպես պետք է այդ անենք:

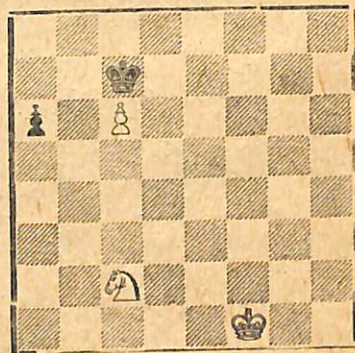
Վերցնենք մի որինակ՝ «Մատ թագավորին նավակով և թագավորով» խաղավերջում (գիազր. 50) սպիտակներն անց եյին կացնում թշնամու թագավորին տախտակի յեղրը հետ մղելու պլանը: Հենց այդ ել ստրատեգիական պլանն է, — այն ընդհա-

նուր խնդիրը, վորն անհրաժեշտ էր լուծել, սկերին մատ անելու համար:

Ինչ յեղանակով էր ձեռք բերվում հետ մղելու պրոցեսը: Սպիտակները ձգտում էյին թագավորներին ոպողիցիա ձեռք բերել և այդ մոմինտին հայտարարում էյին շախ նավակով: Այսպես էր տակտիկական ուղին, նպատակին հասնելու համար, — այն մասնավոր խնդիրը, վորի լուծմամբ ձեռք էր բերվում և ընդհանուր խնդրի լուծումը:

Ահա մի այլ դյուերին որինակ:

88

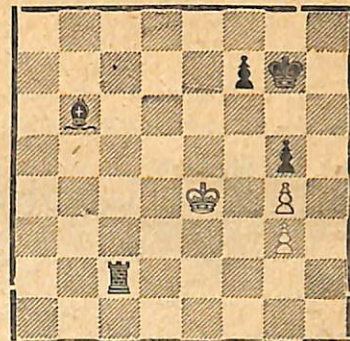


Քայլն սպիտակներինն է: Ներանք կարող են պարտիան տանել, լուկ c6 զինվորը թագուհու վերածելով: Պարզ է, վոր անհրաժեշտ է զինվորը պաշտպանել ձիով: Դրանից հետո ձին բեռաված կմտ զինվորին պաշտպանելու համար և չի կարող արգելք հանդիսանալ a6 զինվորի առաջխաղացմանը թագուհու վերածվելու համար, այդ, սակայն, վտանգավոր չէ, վորովհետեւ սպիտակ թագավորը գտնվում է նրա քառակուսում: Այսպիսով սպիտակների ստրատեգիական պլանը տրոհվում է յեռեք մասի՝ 1) c6 զինվորի պաշտպանությունը ձիով, 2) a6 սկզինվորի նավաճումը թագավորով, 3) սկ թագավորի հետ մղումը և c6 զինվորի փոխարկումը: Ինչպե՞ս պետք է իրագործել այդ պլանը:

1 Ձc2—b4 քայլը տակտիկական կոպիտ սխալ կլինի 1... a6—a5 քայլի պատճառով, վորի արդյունքը վոչվոքի յե: Ճիշտ է 1. Ձc2—d4 քայլը, վորից հետո սպիտակները դյուերությամբ իրագործում են իրենց պլանը: Սկ թագավորը մինչև անգամ չի կարող հարձակվել d4 ձիու վրա, վորովհետև դուրս կգա c6 զինվորի քառակուսու սահմաններից:

Հետևյալ առավել բարդ դիրքում (89) սպիտակները ձգտում են նա-

89.



վակը տալ փղի և զինվորի փոխարեն, վորպեսզի իրենց զինվորների համար ճանապարհ հարթեն:

1. Աe4—f5 Փb6—d8 2. Նc2—c8 Փd8—e7 3. Նc8—e8 Փe7—f6 4. Նe8—g8+! Աg7: g8 5. Աf5: f6 Աg8—f8 6. Աf6: g5 Աf8—g 7. Աg5—f5-Ա~ 8. Աf5—f6: Այժմ սպիտակները շարժում են g4 զինվորը, փոխանակում են f7 զինվորի հետ և պարտիան տանում իրենց մոտ մնացած g3 զինվորի շնորհիվ:

1. Աe4—f5-ից հետո սկերը կարող էյին պաշտպանվել նաև 1. ... Փb6—e3-ի միջոցով: Դրան կհետևեր 2. Նc2—h2 Փe3—c1 3. Նh2—h5 (սպառնալով առնել g5-ի զինվորը) 3. ... f7—f6: Սրանից հետո g5 կետը պաշտպանված է ապահովաբար, և սպիտակները գրոհը փոխադրում են f6 կետը. 4. Նh5—h2

Փc1—e3 5. Նh2—b2 Փe3—d4
6. Նb2—b7+ Աg7—f8 7. Աf5—
—g6, և սևերը չեն կարող ար-
գելք լինել Նb7—f7 քայլին՝ հա-
ջորդ Նf7: f6 քայլի դեպքում,
վորից հետո կործանվում են բո-
լոր սև զինվորները:

Այս որինակում սպիտակնե-
րի ստրատեգիական պլանն էր
նախկին փոխել փղի և զին-
վորի հետ. տակտիկաբար այդ
բանը/դուռն էր գալիս սև ար-
քային f6 կետի պաշտպանու-
թյունից հետ մղելով:

Լավ շախմատիստները յեր-
բեք աննպատակ վնչ մի քայլ

ՖԻԳՈՒՐՆԵՐԻ ՀԱՄԵՄԱՏԱԿԱՆ ՈՒՅԺԸ

Ֆիգուրները փոխանակու-
թյան մասին վորոշում ընդու-
նելու համար, ինչպես, որինակ,
89-րդ դիագրամում, անհրաժեշտ
է իմանալ նրանց համեմատա-
կան ուշքը, վորովհետև փոխանա-
կությունները կարող են լինել
ձեռնառու և վնչ ձեռնառու: Մենք
արդեն գիտենք, վոր ֆիգուրն
այնքան առավել ուժեղ է, ինչ-
քան մեծ է նրա շարժունու-
թյունը:

Սովորաբար ֆիգուրները ուշ-
քը այդպես են համեմատում:

Ուշքի միավոր ընդունում են
զինվորը: Փիղը համարվում է
ձիուն հավասար, իսկ թեթև

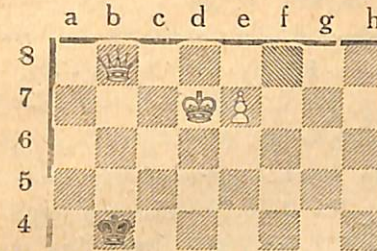
չեն անում: Հաղթանակում և նա,
վորի ստրատեգիական պլաններն
առավել ճիշտ են և հեռատես,
իսկ այդ պլանների տակտիկա-
կան իրազեկումը լավ մտած-
ված է և սխալներից ազատ:

Հետազայում մենք քայլ առ
քայլ ծանոթանալու յենք զա-
նազան ստրատեգիական պլան-
ների և տակտիկական տիպիկ
պրիոմների շախմատային խա-
ղում: Այդ բանի համար պետք է
ուսումնասիրել ֆիգուրների ներ-
գործությունը և նրանց քայլե-
րի առանձնահատկությունները:

Ֆիգուրներից յուրաքանչյուրը
3½ զինվորի (այսինքն 3 զին-
վորից ուժեղ, բայց 4-ից թույլ):
Նավակը և 2 զինվորը հավասար
են յերկու թեթև ֆիգուրի, իսկ
թեթև ֆիգուրը և 1½ զինվորը՝
նավակի: Թագուհին հավասար է
յերկու նավակի կամ յերեք
թեթև ֆիգուրի, յերեմն նավա-
կին՝ պլյուս փիղ և մի զինվոր:

Ֆիգուրների ուշքի այս գնա-
հատականները կարող են փոխ-
վել, նայած դիրքին: Հատկապես
խաղի վերջում նրանք կարող են
ձիւտ չգուրա գալ, վորովհետև
զինվորների արժեքն զգալապես
մեծանում է շնորհիվ թագուհու

90.



Ասերն իրենց քայլին՝ տանում են:

փոխարկվելու առավել թեթև
հնարավորություն: Ուստի յու-
րաքան յուր դիրքում անհրա-
ժեշտ է իր հատուկ հաշիվը: Ո-
րինակ, 89 դիագրամում փոխա-
նակելու ժամանակ սպիտակնե-
րը մի քիչ ավելի յեն տալիս,
քան ստանում, թեպետ և պահ-
պանում են ընդհանուր գերա-
կշռությունը (յերկու զինվոր
մեկի դեմ): Փոխանակության
նպատակը տվյալ դեպքում, ինչ-
պես ասում են, հանդիսանում է
դիրքի «պարզացումը», վորով-
հետև նոր ստացվող դիրքում
սպիտակները դուրսությամբ հաղ-
թանակ են ձեռք բերում:

Որինակներով քննության
առնենք, թե ինչպես է փոխվում
ֆիգուրների ուշքը նայած դիր-
քին:

Թագուհին շատ և շատ ան-
գամ ուժեղ է զինվորից, բայց
90 դիագրամում e7 զինվորը չա-
փաղանց շատ է առաջ գնացել,
և այդ հանգամանքը բարձրաց-

նում է նրա ուշքը: Հետաքրքիր
է հետևել, թե ինչպես են այս-
տեղ սևները տանում:

1. . . . թb8—b7+

2. Աd7—d8 . . .

Յեթե 2. Աd7—d6, ապա 2...
թb7—c8 և 3... թc8—e8, վո-
րից հետո սևերը մոտեցնում են
թագավորը զինվորին և տանում
վերջինս:

2. . . . թb7—d5+

3. Աd8—c7 թd5—e6!

4. Աc7—d8 թe6—d6+!

Այս քայլը շատ կարևոր է:
Այժմ սպիտակ արքան հար-
կադրված է e8 դաշտը գնալ,
սեփական զինվորի առաջխա-
ղացման արգելք հանդիսանա-
լով: Սևերն ոգտվում են այդ
հանգամանքից իրենց արքային
մոտեցնելու համար:

5. Աd8—e8 Աb4—c5

6. Աe8—f7 թd6—d7

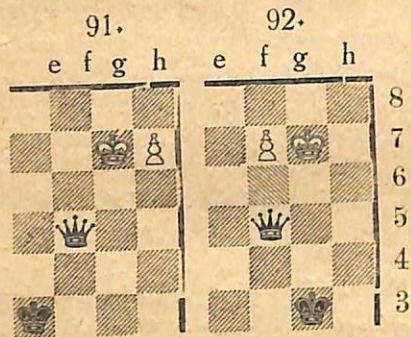
Կաշկանդեղով զինվորին, վոր-
պետի խանդարի նրան՝ առաջ
շարժվելու:

7. Աf7—f8 թd7—f5+

Այժմ սևերը վերստին իրա-
զործում են առաջվա մանեվրը.
նրանք, ինչպես ասում են,
տեմպ են շահում արքան մո-
տեցնելու համար:

8. Աֆ8—գ7 թֆ5—e6!
9. Ագ7—f8 թe6—f6+!
10. Աֆ8—e8 Աc5—d6
11. Աe8—d8 թֆ6:e7+
12. Աd8—c8 թe7—c7×

Յեթե 90 դիագրամում փոփոխենք դիրքը, սև արքան d4 դաշտը տեղափոխելով, իսկ թագուհին e1, ապա դյուելին և տիսնել, վոր սևերն արդեն չեն կարող տանել, վորովհետև թագուհու տրամադրությունն անբո վոչ մի շախ չկա, վորի ոգնությունը կարելի լինե՞ր մոտեցնել նրան տախտակի կենտրոնին և արգելք լինել զինվորի փոխարկմանը:

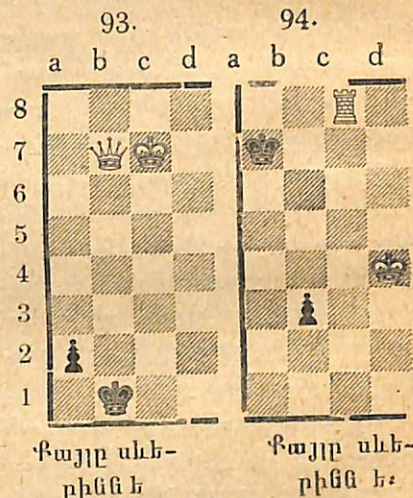


Այս դիրքերում (նավակի և փզի զինվորի դեմ) թագուհին պարտիան չի տանում, վորովհետև առավել թույլ կողմը կարող և ոգտագործել պատի հնարավորությունը:

91-րդ դիագրամում 1. . . թֆ5—գ5+ քայլին հետևում է 2. Ագ7—h8, և սևերը չեն կարող

մոտեցնել արքան, վորովհետև սպիտակները պատ են լինում: 92-րդ դիագրամում 1. . . թֆ5—գ5+ 2. Ագ7—h7 թֆ5—f6 3. Աh7—g8 թֆ6—g6+ քայլերից հետո սպիտակները խաղում վոչ թե 4. Ագ8—f8, այլ Ագ8—h8!, և, յեթե թագուհու մոտենն ֆ7 զինվորը, սպիտակները պատ կլինեն:

Այսպիսի դիրքերում խաղի արդյունքը կարող է փոփոխվել, յեթե առավել ուժեղ կողմի արքան բավական մոտիկ է գլխունը զինվորին:



93-րդ դիագրամում սևերն ի պատասխան շախի չպետք է թագավորով վաղաժամ ա1 դաշտը հետ նահանջեն, վորովհետև այդ հանգամանքը թույլատրում է սպիտակ արքայի անակնկալ և վճռական մերձե-

ցումը, 1. . . Աb1—c2 քայլով (կամ Աc1) նրանք կարող են վոչվորի անել, բայց 1. . . Աb1—a1? քայլը տանու է տալիս՝ 2. Աc7—b6! Աa1—b2 3. Աb6—c5+ (բաց շախի հնարավորություն չնորհիվ սպիտակ արքան մոտեցել է 2 դաշտ) 3. . . Աb2—c1 4. թb7—h1+ Աc1—b2 5. թh1—g2+ Աb2—b1 6. Աc5—c4 a2—a1 թ 7. Աc4—b3! քայլերից հետո՝ Սևերը, թեև թագուհի յին ստացել, չեն կարող պաշտպանվել մատի սպառնալիքից:

94-րդ դիագր. ցույց է տալիս մի դեպք, յերբ նավակը տանու է տալիս զինվորի դեմ:

Սևերը խաղում են 1. . . b3—b2, և զինվորն անսանձ է: 2. Աc8—c7+—ին հետևում է Աa7—b8:

Այնպիսի դեպքեր, յերբ առավել թույլ Ֆիգուրները հաջողությամբ պայքարում են առավել ուժեղների դեմ, լուր բացառություններ են, բայց այդպիսի բացառություններ քիչ չեն խաղի մեջ, ուստի և յուրաքանչյուր դիրքի պետք է մոտենալ առանձին հաշվով: Այդ բանից զրուխ հանելու համար փորձ է հարկավոր, իսկ վերջինս ձեռք է բերվում գործնական խաղի միջոցով:

ՇԱՐԺՈՒՆՈՒԹՅԱՆ ՍՆՀՄԱՆԱՓԱԿՈՒՄԸ

խաղի մեջ շատ կարևոր է լինում ներգործություն դյուելին հնարավորություն ապահովել սեփական Ֆիգուրների համար զանազան ուղղություններով: Այդ բանի համար Ֆիգուրները պետք է ամենից առաջ ոժտված լինեն շարժունությունը: Յեթե Ֆիգուրները փակված են կամ ինչվոր պատճառով քիչ քայլեր ունեն, նրանք, հասկանալի յե, չեն կարող լիովին յեբովան հանել իրենց ույժը:

Ֆիգուրի շարժունությունը

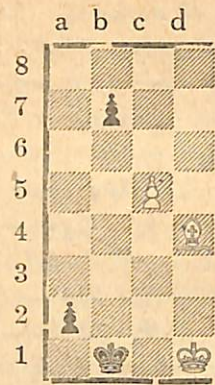
կախված է շատ պատճառներից, և՛ տախտակի վրա ուրիշ Ֆիգուրների (սեփական և թշնամու) դասավորությունից, և սեփական ձեռնտու կամ վոչ ձեռնտու դիրքից: Սկզբնական դրություն՝ մեջ, որինակ, (տես. 1-ն դիագր.), փղերի, թագուհու, նավակների գծերը փակված են սեփական բանակի զինվորներով և Ֆիգուրներով: Ֆիգուրները զանազան փակոցներ են ստեղծում նաև հետագայում՝ խաղի զարգացումից հետո: Ֆիգուրի շարժունությունը

վրա ազդում և, ինչպես մենք արդեն գիտենք, նաև նրա դրությունը տախտակի յեզրում:

Ֆիգուրների շարժունությունը (փոքրացումը) փոքրացնում և նրանց ույժը և նշանակությունը խաղում, և հաճախ կարելի չէ գիտել, վոր անշարժ կամ սակավաշարժ ֆիգուրները թշնամու գրոհի նպատակ են դառնում: Մի քանի որինակներով քննության առնենք շարժունության սահմանափակման տարբեր դեպքեր: Թշնամու ֆիգուրների համար հաճախ այդ սահմանափակումներն ստեղծում են գիտավորությունը:

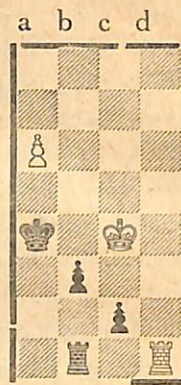
Սպիտակների միակ ուղին 95-րդ դիագրամում հաղթանակ տանելու համար՝ փղի զոհարարությունն է 1. $\Phi d4-a1$ -ի միջոցով թշնամու ֆիգուրների շարժունությունը սահմանափակելու համար: 1. . . $U.b1::a1$ 2. $U.d1-c2$: Թե ինչու սպիտակները թագավորով $c2$ գնացին, այլ վրչ $c1$, այդ շուտով կպարզվի: Սևերն այժմ «ցուզցվանդի» մեջ են, հարկադրված են առաջ շարժելու $b7$ զինվորը: 2. . . $b7-b5$ 3. $c5-c6$: Սպիտակներն, իհարկե, չեն առնում «կողանցուկ», վորովհետև սևերը պատ կլինեյին: 3. . . $b5-b4$ 4. $c6-c7$ $b4-b5+$

95.



Սպիտակները տանում են

96.



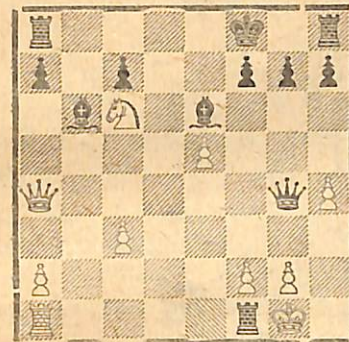
Սպիտակները տանում են

5. $U.c2:b3$ $U.a1-b1$ 6. $c7-c8$ Թ $a2-a1$ Թ. 7. $\Phi.c8-c2$ X: Յեթե 6. . . $a2-a1$ Զ + ապա 7. $U.b3-c3$ արագ հաղթանակելով:

1. $a6-a7$ քայլը 96 դիագրամում տանուկ և տալիս 1. . . $c2-c1$ Թ + 2. $\Delta d1:c1$ $\Delta b1:c1+$ 3. $U.\sim \Delta c1-c8$ -ի պատճառով: Սպիտակները հաղթանակ են տանում լուկ 1. $\Delta d1-c1!!$ եֆեկտավոր քայլի ոգնությունը, վորը անգոր և դարձնում $c2$ զինվորին: 1. . . $\Delta b1:c1$ կամ 1. . . $b3-b2$ քայլերին ի պատասխան դյուրությունը հաղթանակ է տանում 2. $a6-a7$ քայլը, $a7-a8$ Թ քայլից հետո ծառայած մատի ուղադնալիքի պատճառով: Յեթե 1. . . $U.a4-a3$, ապա նախ 2. $U.c4-c3$, որինակ. 2. . . $\Delta b1:c1$ 3. $a6-a7$ $U.a3-a2$ 4. $a7-$

— $a8$ Թ + $U.a2-b1$ 5. $\Phi.a8-a3$, և մատ $b2$ -ում:

97.

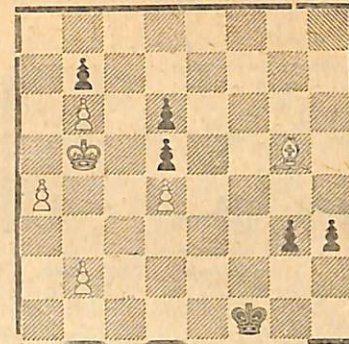


Սպիտակները տանում են:

Այս դիրքում սպիտակները թագուհու զոհարարությամբ փակուցներ են ստեղծում սև թագավորի շուրջը և մատ են անում նրան: 1. $\Phi.a4-a3+$ $U.f8-g8$ (յեթե $U.f8-e8$, ապա 2. $\Phi.a3-e7$ X) 2. $\Delta c6-e7+$, $U.g8-f8$ 3. $\Delta e7-g6++$ (կըրկնակի շախ թագուհու և ձիով!) 3. . . $U.f8-g8$ 4. $\Phi.a3-f8++!!$ $\Delta a8:f8$ 5. $\Delta g6-e7$ X: Արդեն մեզ ծանոթ խեղդուկ մատը (տես. «Կարճ պարտիաներ» № № 4 և 5):

Սպիտակներն անգոր են 98 դիագր. դիրքում $g3$ և $h3$ հանգվազանցուկ զինվորների դեմ: Բայց նրանք կարող են զվարճալի ճանապարհով փրկվել կորստից, սեփական արքայի շուրջը փակուցներ ստեղծելով: 1. $\Phi.g5-d2$ $h3-h2$

98.



Սպիտակները վոչվոֆի յեն տնում:

(կամ ∞) 2. $\Phi.d2-a5$ $h2-h1$ Թ (կամ ∞) 3. $b2-b4!$ Սպիտակներն իրենք իրենց պատ են արել: Թեպետ քայլն այժմ սևերինն է և նրանք թագուհի ունեն, բայց չեն կարող փոփոխել պարտիայի վոչվոքիական արդյունքը:

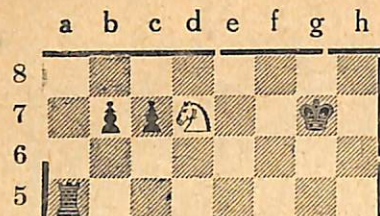
Ֆիգուրի շարժունությունը սահմանափակելու մյուս յեղանակն այն է, վոր դաշտերը կտրում են, այսինքն հարվածի տակ են դնում այն դաշտերը, ուր ֆիգուրը կարող է գնալ:

Որինակ, 94 դիագր-ում 1. . . $b3-b2$ քայլից հետո $c8$ նավակի համար կտրված են $b8$ և $c1$ դաշտերը. ուստի նա չի կարող արգելք լինել զինվորի փոխարկմանը:

Ահա ուրիշ որինակ (դիագ. 99):

Սպիտակ ձիու հետ նահան-

99.



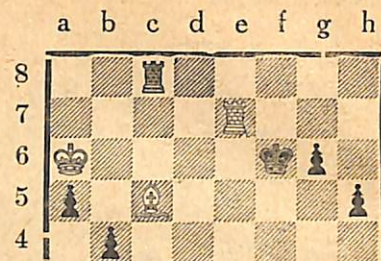
ջերու դաշտերը կտրված են.
1. . . Նa5—d5 2. Ձd7—b8 Նd5—
d8 քայլերից հետո ձին կորչում
է: Ձիու այդ վորսում մեծ դեր
է խաղում տախտակի յեզրի
մերձավորությունը, ինչն ըստ
ինքյան փոքրացնում է այդ ֆի-
զուրի շարժունությունը:

Ֆիզուրի շարժունությունը
հաճախ սահմանափակված է լի-
նում այն պատճառով, վոր նա
պաշտպանում է ուրիշ ֆի-
զուր կամ վորեւ կարևոր դաշտ:
Որինակ, 89-րդ դիագրամում 1.
Աf5 Փd8 2. Նc8 քայլերից հե-
տո d8 փիղը կարող է գնալ
լոկ e7 կամ f6, վորովհետև նա
հարկադրված է պաշտպանել g5
զինվորը:

Այդպիսի «պաշտպանող» ֆի-
զուրները հաճախ հարձակման
են յենթարկվում. ձգտում են
առնել կամ հեռացնել նրանց՝
իրենց զրաված դաշտից (տես
100—102 դիագրամ.):

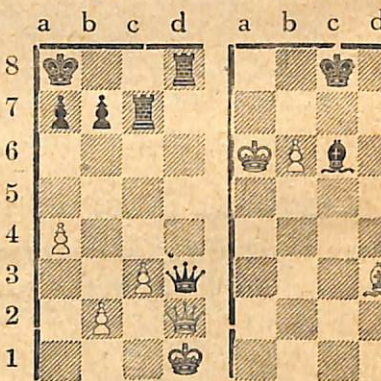
Նավակի c8 դաշտը կատա-
րած քայլով սևերը գրոհել են
այն փղի վրա, վորը պաշտպա-

100.



նում է e7 նավակը: Փղի շար-
ժունությունը սահմանափակ-
ված է: Յեթե սպիտակները խա-
ղան 1. Փc5—d6, ապա 1. . .
Նc8—c6+՝ տանելով փիղը. ու-
րիշ քայլ էլ չունի փիղը, վո-
րովհետև չի կարելի e7 նավակն
առանց պաշտպանության թող-
նել: Վոչինչ չի տալիս նաև փղի
պաշտպանությունը թագավորով՝
1. Աa6—b6 Նc8: c5!, և սևերը
ֆիզուր վաստակեցին:

101.



Քայլն սպիտակ-
ներինն է

102.



Քայլն սպի-
տակներինն է

101 դիագրամում սպիտակները
հեռացնում են պաշտպանող d8
նավակը և վաստակում են թա-
գուհին. 1. Նc7—c8+ Նd8: c8
2. թd2: d3:

102 դիագր. ցույց է տալիս
համադույն փղերի պայքարը,
1. Աa6—a7!։ Այս քայլը սև ար-
քայից խլում է b8 դաշտը. յե-
թե նա այնտեղ ընկներ, չեր
կարելի նրան այդ դաշտից
հետ մղել, և խաղը վոչվորի էլ-
լիներ: 1. . . Փc6—f3 2. Փd3—
—a6+ Աc8—d8: Սև արքան
հետ է մղված b7 կետի պաշտ-
պանությունից: 3. Փa6—b7
Փf3—g4: Փղերի փոխանակու-
թյունը սևերի համար, իհարկ է,
ձեռնառու չէ: 4. Փb7—g2 Փg4—
—c8: b6—b7 սպանալիքի
պատճառով սևերը պատրաստ-
վում են զոհաբերել փիղը զին-
վորի փոխարեն: c8 փիղը հիմա
բեկվելով է b7 կետի պաշտ-
պանության համար. յեթե հե-
ռացնեն նրան, սևերը տանուլ
կտան: Սպիտակները հարձակ-
վում են այս պաշտպանող ֆի-
զուրի վրա 5. Փg2—h3! քայլի
միջոցով: Նրանք հեռացնում են
c8 փիղը կամ փոխանակում են
այն և դյուրությամբ հաղթանակ
տանում:

Շարժունության սահմանա-
փակման շատ կարևոր դեպք է
հանդիսանում կաշկանդում

մը. կաշկանդման որինակներ
հետ մենք սրգեն ծանոթ ենք—
վերցնենք թեղուզ 32 դիագր.:
Նմանապես և 10 դիագր.ում
1. Փc6: d5+ Ձc7—e6-ից հետո
ստացվում է ձիու կաշկանդումը:
կաշկանդված ձին, յերբ նա
ծածկում է արքային, բոլորովին
զրկված է շարժունության հնա-
րավորությունից, և սպիտակնե-
րը 2. Աc5—d6 քայլով կարող
են հարձակվել նրա վրա յերկ-
րորդ անգամ և տանել նրան:

Ահա դարձյալ կաշկանդման
մի քանի որինակներ:

103.



104.



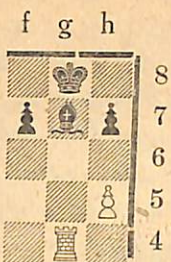
Յերկու որինակներում էլ g7
զինվորը կաշկանդված է և h6-ում
չի կարող ֆիզուր առնել, ուստի
103 դիագր.ում սպիտակները
խաղում են 1. Փf4: h6՝ զինվո-
րը տանելով, իսկ 104 դիագրա-
մում սևերը կորցնում են թա-
գուհին 1. Ձf5—h6+ քայլից
հետո:

105 դիագր.ում, ոգավելով f7
զինվորի կաշկանդումից, սպի-

105.



106.



տակները վառտակում են ձին 1. թգ4: g6 քայլով: 106 որինակում կաշկանդված է g7 փղը. 1. h5—h6 քայլից հետո, անշարժ փղի վրա կրկնակի հար-

ձակում գործելով, սպիտակները ֆիզուր են վառտակում:

Շախմատային յուրաքանչյուր պարտիայում այս կամ այն ձևով պատահում են շարժունության սահմանափակման ցույց տրված դեպքեր՝ փակոցներ, դաշտերի հատում, կաշկանդումներ և այլն: Ուշադրությամբ դիտելով այդ դեպքերը տախտակի վրա պարտիաները խաղարկելիս, դյուրին է սովորել թե ինչպես պետք է վերահիշյալներն ոգտագործել սեփական պարտիաներում:

ԲՈՒՆԱԴԱՏԻՉ ՔԱՅԼԵՐ

Խաղի մեջ շատ քայլեր կապված են լինում հակառակորդի դեմ ծառայած զանազան սպառնալիքների հետ, որինակ, յերբ մենք արքային շախ ենք հայտարարում կամ հարձակվում չաղտպանված ֆիզուրի վրա: Այդպիսի քայլերն անվանվում են «բռնադատիչ քայլեր»: Ի պատասխան բռնադատիչ քայլի չի կարելի խաղալ ինչպես խելքին փրկում է, այլ պետք է պաշտպանության անհապաղ միջոցներ ձեռք առնել: Ընդունին հաճախ լինում է, վոր սպառնալիքից կարելի չէ պաշտպանվել լոկ քիչ յեղանակներով, իսկ յերբեմն միայն մի հատ յեղանակով: Որինակ,

103 դիագրամում 1. Փf4: h6 քայլից հետո սպանում է թգ4: : g7X: Հնարավոր է միայն մի պաշտպանութուն 1. . . g7—g6, վորից հետո սպիտակները 2. Փh6: f8 քայլով վորակ են վառտակում:

Բռնադատիչ քայլ, ինչպես մենք արդեն ասացինք, հանդիսանում է շախը: 104 դիագրամում սեները 1. Ձf5—h6 քայլից հետո հարկադրված են պաշտպանվել շախից թագավորը հեռացնելու միջոցով և ժամանակ չունեն թագուհին փրկելու համար:

107 դիագրամում f4 ձին միաժամանակ դրոհել է յերկու նա-

107.



108.



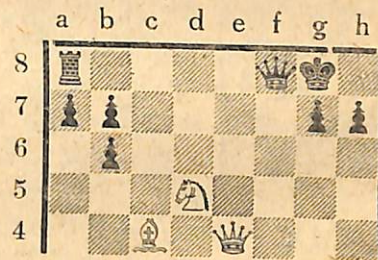
վակների վրա: e2 նավակը հեռացնելով, լախի հայտարարմամբ (ե2—e8+), սպիտակները հնարավորություն են ստանում նաև յերկրորդ նավակը հեռացնելու: 108 դիագրամում սպիտակները գործում են մի շարք անընդհատ շախերի ոգնությամբ, սեներին ժամանակ չտալով իրենց նյութական առավելութունն (ներանք մի նավակ ավելի ունեն) ոգտագործելու համար: 1. Նg3—h3+ Աh8—g8. 2. Նh3—h8+! Աg8: h8 3. թe1—h4+ Աh8—g8 4. թh4—h7X:

Այս որինակները, ինչպես և շատ այլ նախորդ քննության առնվածները, ցույց են տալիս, վոր շախն ուժեղ տակտիկական դեք է, յեթե ձիշտ են կիրառում այն: Չպետք է միայն, ինչպես հաճախ անում են սկսնակները, աննպատակ շա-

խեր ասել, դրա հետ չչաղկապելով հետագա խաղի վերջ մի պլան է վատ հաշվի առնելով շախերի հետեանքները: Որինակ, 10 դիագրամում, յեթե սպիտակները զայթակղվեն դինվոր վառտակելու հնարավորությամբ (և միատեղ շախ ասեն) ու 1. Փe6: d5+ խաղան, ապա նրանք լոկ կըգժվարացնեն իրենց հաղթանակը, վորովհետեւ դրան կհետևի սեթագավորի մոտեցումը (Աf7—e7), մինչդեռ 1. Աe5—b6 քայլը պարտիան տանում է դյուրությամբ:

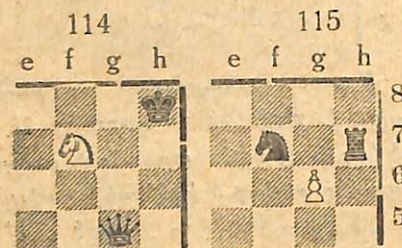
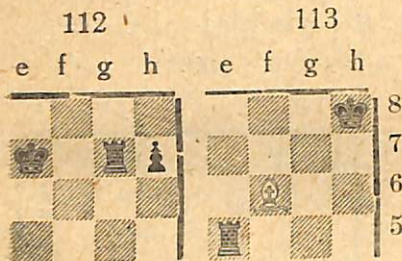
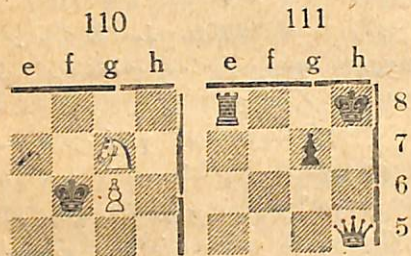
Բացի հասարակ շախից պատահում է կրկնակի շախ: Պաշտպանութուն դառնել վերջին շախի դեմ անհամեմատ ավելի դժվար է (փրկում է միայն արքայի նահանջը):

109.



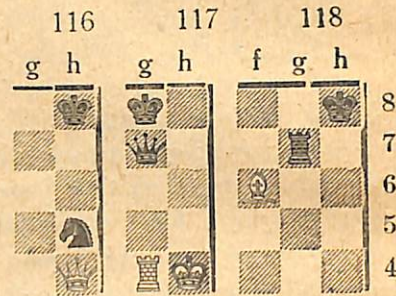
Այստեղ հնարավոր է բաց շախ. 1. Ձd5: b6+ դրանից հետեվող նավակի առումով, բայց առավել ուժեղ է կրկնակի շախը. 1. Kd5—f6++ Աg8—h8 2. թe4: h7X:

Բռնադատիչ քայլի մի այլ տրինակ և հանդիսանում «միա-
ժամանակյա հարձակումը»: Մեծ
մասամբ այդպիսի հարձակումը
կատարվում է յերկու ֆիգուրի
վրա, լատի և Նա ստացել է
«կրկնակի հարված» անու-
նը: Կրկնակի հարվածի որինակ-
ներ պատահել են 82, 104 և 107
գիրքերում: Ահա դարձյալ մի
քանի որինակներ:

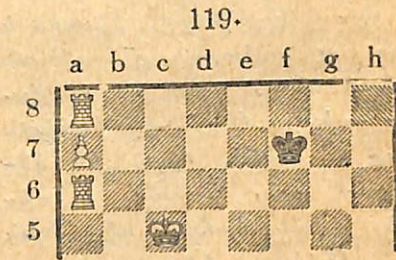


Զինվորի հարձակումը յեր-
կու ֆիգուրի վրա, ինչպես յերե-
վում է 115 գրադրում, կոչվում
է «պատռաքող»:

Պատահում են կրկնակի հար-
վածներ, յերբ զրոհված ֆիգուր-
ները գտնվում են մի ուղիղ
գծի կամ անկյունագծի վրա,
մեկը մյուսին ծածկելով (գի-
ադր. 116—118):

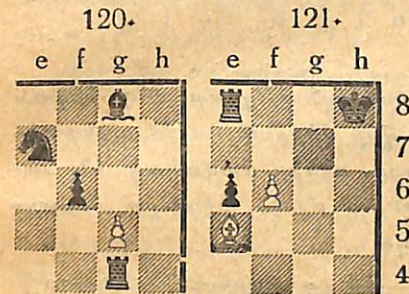


Կրկնակի հարվածներից ա-
ռանձնապես դժվար է պաշտպան-
վել, յերբ զրոհված ֆիգուրների
շարքում գտնվում է թագավորը,
իսկ յեթե թագավորը կանգնած
է առջև, ապա պաշտպանու-
թյունը բնավ հնարավոր չէ
(տես. գիադր. 119):



Սպիտակները խաղում են
1. Նa8—h8! (a7—a8-ի սպառ-
նալիքով): 1... Նa6:a7
2. Նh8—h7+/-ից հետո սևերը
կորցնում են նավակը:

Կրկնակի հարվածները յեր-
բեմն ստացվում են շնորհիվ
«բաց շախի» (գիադր. 109) կամ
թե չէ շնորհիվ «բացված հար-
ձակման» առանց շախի:

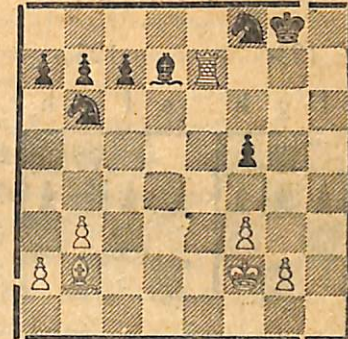


120 գրադրում հետևում է
1. g5: f6 միաժամանակյա հար-
ձակումով հակառակորդի թեթև
ֆիգուրների վրա (բացված հար-
ձակում): 121 գրադրում բաց
շախը ուղեկցվում է e8-նավա-
կի վրա հարձակում գործելով
1. f6—f7 քայլից հետո:

Յերբեմն բաց շախը կրկն-
վում է շատ անգամ իրար հե-
տևից, վոչնչացնելով թշնամու մի
շարք ֆիգուրներ:

Սպիտակները խաղում են
1. Նe7—g7+ Աg8—h8 2. Նg7:
:d7+ Աh8—g8 3. Նd7—g7+
Աg8—h8 4. Նg7:cd+ և այլն:

122.

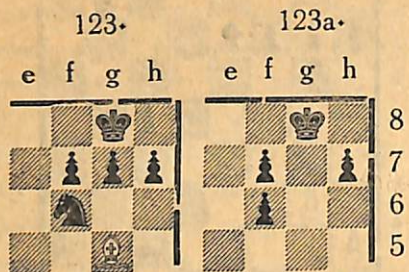


«Ջրաղաց»

Սպիտակները տանում են
թագունու թևի բոլոր գինվոր-
ները և վերջում նավակով հե-
ռանում են b7 դաշտը, տանելով
նաև b6 ձին: Այս ամբողջ մա-
նեվրը կոչվում է «ջրաղաց»,
—սպիտակները «աղացին» հա-
կառակորդի գրեթե բոլոր ֆի-
գուրները:

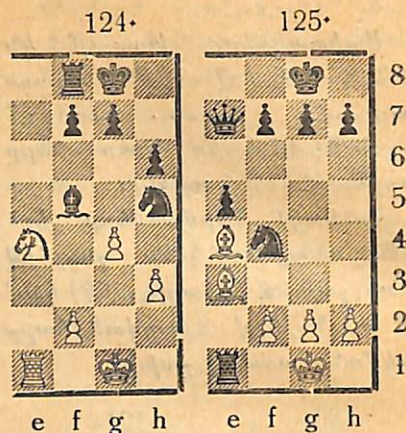
Բռնադատիչ քայլերի թվին
և վերաբերում նաև առումը:
Պա գրեթե միշտ պատասխան
առում է առաջացնում, այլապես
նյութական կորուստներ են ծա-
գում: Այսպիսով, առումը ամե-
նից հաճախ հանդում է փոխա-
նակության: Փոխանակության
ոգնությամբ սովորաբար վոչըն-
չացնում են հակառակորդի վե-
տանդավոր կամ խանդարող ֆի-
գուրները, բայց փոխանակու-
թյունը կատարվում է յերբեմն

այլ նպատակներով, ինչպես, որինակ, հետևյալ դիրքերում:



Սպիտակները փոխանակվում են f6-ում, վորպեսզի, ինչպես ասում են, քայքայեն հակառակորդի զինվորները, նրանց «մեկուսացնեն» և թուլացնեն (դիագր. 123a): f6 և f7 զինվորները «կրկնատակված են» (շուխտակված), վորպիսի հանգամանքն զգալապես նվազեցնում է նրանց շարժունությունը: Բացի այն զինվորների դրությունը վատթարացնելուց, վորոնք արդեն չեն կարող իրար պաշտպանել, փոխանակությունը մերկացրել է ց զիծը նավակներով կամ թագուհով սև արքայի վրա գրոհելու համար:

Այս որինակներում առման նպատակն է ժամանակի շահում կամ գծի մերկացում: 124 դիագրամում g4 զինվորը գրոհել է յերկու թեթև ֆիգուրների վրա: Սևերը պատառաքողից փրկվում են 1... ֆ5: e4—փոխանակու-



թյան ոգնությունը: Ինչ ֆիգուրել վոր վերցնեն այժմ սպիտակները, սևերը ժամանակ են ունենում մյուս ֆիգուրը հեռացնելու:

125 դիագր-ում սպիտակներն առնում են ձին 1. ֆe3: f4, վորպեսզի 1... e5: f4-ի (e գծի մերկացում) դեպքում 2. ֆe4: h7+ կրկնակի հարվածի միջոցով տանեն թագուհուն (Նe1: e7):

Սուր բռնադատիչ քայլ է լինում և զինվորի թագուհու վերածվելու սպառնալիքը, ինչի դեմ հարկ է լինում պաշտպանություն հատուկ միջոցներ ձեռք առնել: Մենք արդեն առաջ քննություն ենք առել շատ որինակներ, վորոնց մեջ պայքարն առաջանում էր զինվորի փոխարկման հնարավորությամբ:

Կ Ո Մ Բ Ի Ն Ա Յ Ի Ա

Բռնադատիչ քայլերն, ինչպես մենք տեսանք, վտանգավոր սպառնալիքներ են ստեղծում: Պաշտպանություն առնող սպառնալիքների դեմ հաճախ ձեռք է բերվում լոկ միակ պատասխան քայլերով: Սպիտակների և սևերի քայլերի շղթան կոչվում է վառիանտ: Բռնադատիչ քայլերի ժամանակ ստացվում են բռնադատիչ վարիանտներ:

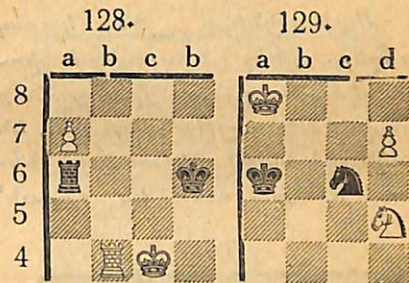
Այդպիսի բռնադատիչ վարիանտները կոչվում են կոմբինացիաներ, յեթե խաղացողը հույս է ունենում նրանց կիրառման հետևանքով վորևեռավելություն ստանալու: Կոմբինացիաների հիմքում ընկած են հաճախ անակնկալ, առաջին հայեքից տարրինակ քայլեր, վորոնք վճռական կերպով փոխում են դրությունը տախտակի վրա:

Բերենք հետաքրքրական և գեղեցիկ կոմբինացիաների մի

քանի որինակներ: Նրանք կատար են ածվում մեր քննությունից առաջ բռնադատիչ քայլերի ոգնությունից և հաճախ հիմնվում են շարժունությունը սահմանափակելու մեղ արդեն ծանոթ դեպքերի վրա:

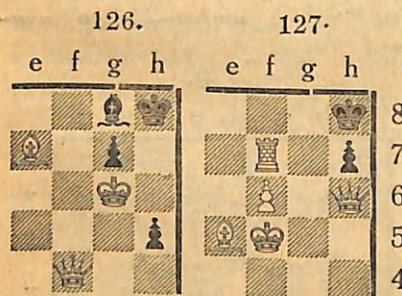
1. Թf4—h6+! քայլով 126 դիագր-ում սպիտակներն առաջ են բերում անկյունագծի մերկացում և մատ առնում՝ 1... g7—h6 2. ֆe7—f6X:

127 դիագր-ում սպիտակները հարկադրում են նավակի հեռացումը՝ 1. Թh6—f8+! Նf7: f8 2. f6—f7X:



Սպիտակները առնում են.

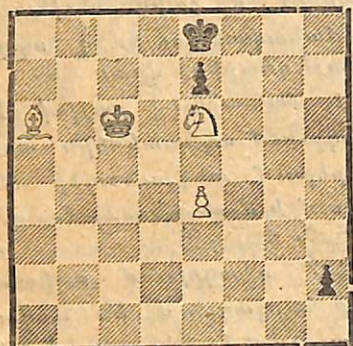
128 և 129 դիագրամների կոմբինացիաների դադափարը հանդիսանում է պաշտպանող ֆիգուրների հեռացումը (կամ վոչնչացումը): 128 դիագր-ում հետևում է 1. Նb4—b6+! Նa6: b6 2. a7: a8 և տանում են: 129 դիագր-ում տանում է 1. Զd5—b4+ քայլ: Սևերը վերց-



Մատ 2 ֆայլից.

նում են արդյոք ձին, թե սպիտակներին են վերապահում վերջնելու c6-ում, միևնույն է, d7 դինվորը թագուհու յե փոխարկվում:

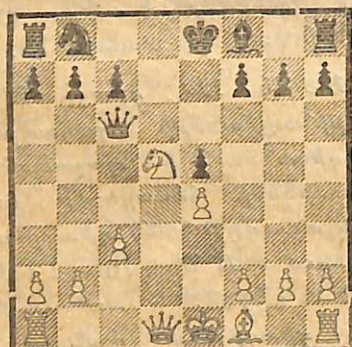
130.



Սպիտակները տանում են.

Սպիտակները չեն կարող արգելք լինել h2 դինվորի փոխարկմանը, բայց նրանք նոր թագուհուն գայթակղեցնում են կրկնակի հարվածի տակ ընկնելու և տանում են նրան՝

131.



Սպիտակները տանում են.

1. $\Phi a6 - e2!$ $h2 - h1\theta$ (այլապես կհետևի 2. $\Phi e2 - f3$ և $h2$ զինվորը կանգնեցված է) 2. $\Phi e2 - h5 +!$ $\theta h1 : h5$ 3. $\Delta e6 - g7 +$ և տանում են:

Կրկնակի հարվածով՝ 1. $\Phi f1 - b5!$ սպիտակները սևերի թագուհուն գայթակղեցնում են $b5$ դաշտը նոր կրկնակի հարվածի տակ՝ 1. $\dots \theta c6 : b5$ 2. $\Delta d5 : c7 +$:

Ահա թշնամու ֆիգուրներին գայթակղեցնելու և յերկու որինակ, — այս անգամ զինվորը փոխարկելու նպատակով (զիազր. 132 և 133):

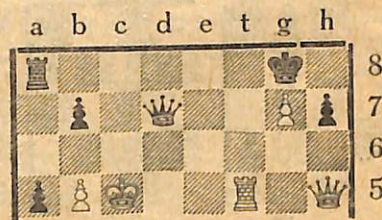
132.



Սպիտակները տանում են.

1. $\Delta d4 - d8 +$ $\Delta c8 : d8$ 2. $\Delta f5 - f8!!$ $\Delta e8 : f8$ 3. $c7 : d8\theta +!$ և սպիտակները տանում են:

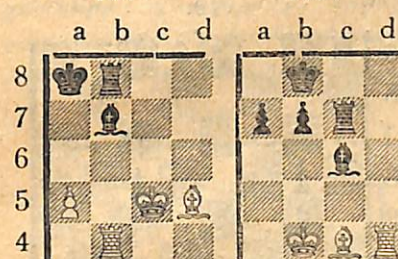
133.



Սպիտակները տանում են.

1. $\Delta f5 - f8 +$ $\Delta a8 : f8$ 2. $\theta h5 : h7 +!!$ $\Delta g8 : h7$ 3. $g7 : f8\Delta +$, և տանում են:

134.



Տանում են Վալվոֆի.

135.

Այս յերկու որինակներում կոմբինացիաները հիմնված են կաշկանդման վրա:

134 զիազր. — ում սպիտակները խաղում են 1. $\Delta b4 : b7!$ $\Delta b8 : b7$ 2. $a5 - a6$ և տանում են:

Սպիտակները սրամուտ թյամբ վոչվորի յեն անում 135 զիազր. — ում: 1. $\Delta d4 - d8 +$ $\Delta c7 - c8$ 2. $\Delta d8 : c8 +$ $\Delta b8 : c8$ 3. $\Phi c4 - a6!!$: Վերջինս արդյոք սևերը փիղը միանգամից, թե $\Phi a6 : b7$ քայլից հետո, միևնույն է, նրանք չեն կարող տանել, վորովհետև և $c6$ փիղը չի տիրում նավակի (a1) զինվորի փոխարկման դաշտին, իսկ $b7$ զինվորը չի կարելի առաջ շարժել, նա կաշկանդված է:

Մի ամբողջ շարք կրկնակի հարվածներ են ցույց տրված 136 զիազր. — ում:

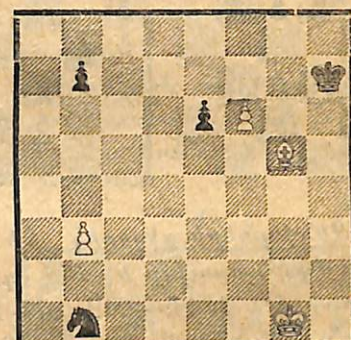
136.



Սպիտակները տանում են.

1. $\theta a5 : b5!$ $\theta c6 : b5$ 2. $c7 - c8\theta +$ $\Delta e8 - f7$ (յեթե 2. $\dots \Delta e6 - d8$, ապա 3. $\Delta d5 - c7 +$) 3. $\theta c8 : e6 +!$ $\Delta f7 : e6$ (կամ 3. $\dots \Delta f7 - f8$ 4. $\theta e6 - c8 +$ և 5. $\theta c8 - b7 +$) 4. $\Delta d5 - c7 +$, և սպիտակները տանում են:

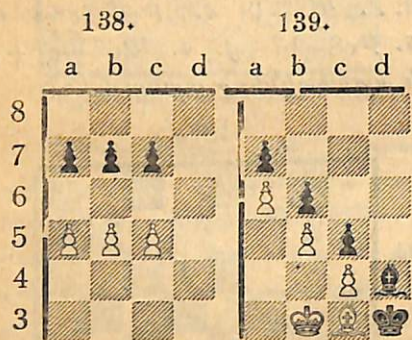
137.



Սպիտակները տանում են.

Այստեղ սպիտակները ոգտագործում են զինվորի վերածման սղառնալիքն անակնկալ մանիվրի համար՝ 1. $f6 - f7!$ $\Delta h7 - g7$ 2. $\Phi g5 - e7!$ $\Delta g7 : f7$ 3. $\Phi e7 - b4!$ Այժմ $b1$ ձիու հետ նա հանջելու ճանապարհ

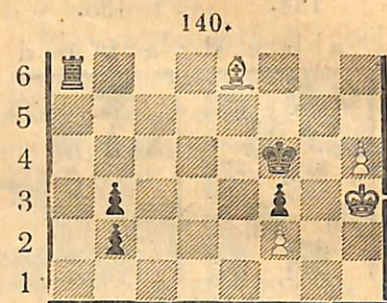
հը կտրված է, և ուղիտակ-
ները տանում են այդ ֆիգուրը
Աջ!—f2—e3—d3-ի և այլ մի-
ջոցով: Ուշադրություն դարձրեք,
վոր արքայի այդ ուղին նույն-
քան քայլեր է պահանջում,
վորքան և նրա շարժումը առա-
ջին հորիզոնականով, ապա այն
արքայի առաջխաղացումն 1-ն
հորիզոնականով սխալ կլինի,
վորովհետև սեղանը կկարողանա-
յին խաղալ e6—e5—e4—e3 և
2c1—d2:



Ջինվորների գեղեցիկ ճեղ-
քումը հնարավոր է 138 դի-
ագրամում՝ 1. b5—b6!! a7—b6
2. c5—c6! b7:c6 3. a5—a6 և
զինվորը թագուհի յե դառնում:
Կամ՝ (b5—b6!) 1. . . c7:b6
2. a5—a6! և, այլն:

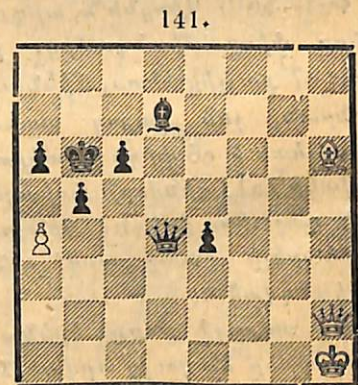
139 դիագրամում 1. ֆc3:d4?
քայլը տանուկ է տալիս Աd3:d4
քայլից հետո, բայց 1. ֆc3—a5!!
քայլի միջոցով սպիտակները
ճեղք են ստեղծում՝ 1. . . b6:a5

(այլապես՝ ֆa5:b6 և այլն.)
2. b5—b6 a7:b6 3. a6—a7 և
տանում են:



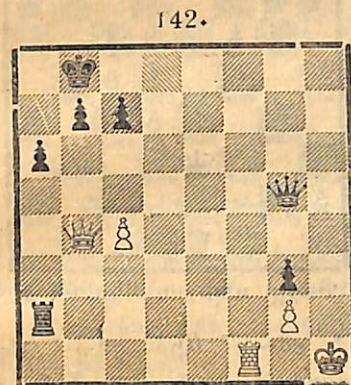
Սպիտակները տանում են.

Ջինվորի b1 դաշտում թա-
գուհու վերածվելուն արդելք լի-
նելու համար, սպիտակները
հետևյալ կոմբինացիան են կի-
րառում 1. Նa6—a4+ Աf4—e5
2. Նa4—e4+! Աe5:e4 (այլա-
պես Նe4—e1) 3. ֆe6—g8!
Ժամանակին փղով գրավելով h7
դաշտը, սպիտակները տանում են:



Սպիտակները վոչվոֆի յեն անում.

Հետևյալ որինակներում (գի-
ադր. 141 և 142) սպիտակները
փրկվում են տանուկ տալուց վոչ-
վոքիական այնպիսի կոմբինա-
ցիաների ոգնությամբ, վորոնց
գաղափարը հանդիսանում է պա-
սը կամ մշտնջենական շախմ:

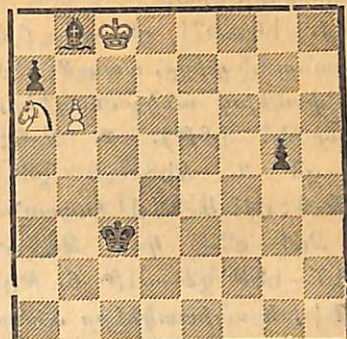


Սպիտակները վոչվոֆի են անում.

Սպիտակներն իրենց ֆի-
գուրները դոհարերում են այն
կերպ, վորպեսզի պատ լինեն:
1. ֆh6—e3 Թd4:e3 2. Թh2—f2
Թe3:f2 3. a4—a5+: Աb6:a5
կամ Ա~ քայլից հետո՝ սպիտակ-
ները պատ են լինում: Այնպիսի
չպաշտպանված ֆիգուրները,
վոր դնում են հարվածի տակ,
ձգտելով, վորպեսզի նրանք ան-
հետանան տախտակից պատ
ձեռք բերելու համար, շախմա-
տիստները կատակով անվանել
են «կատաղած» ֆիգուրներ:

1. Նf1—f8+ Աb8—a7 2. Նf8—
—a8+! Աa7:a8 3. Թb4—f8+

143.

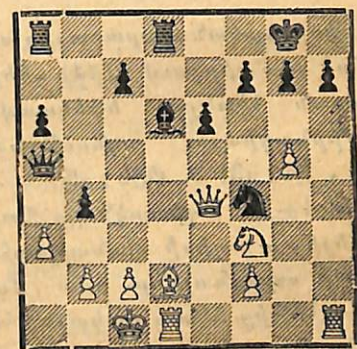


Սպիտակները տանում են.

Աa8—a7 4. Թf8—c5+! (ձգտե-
լով պատ լինել 4. . . Թg5:c5
քայլից հետո) 4. . . b7—b6
5. Թc5:c7+ Աa7—a8 6. Թc7—
—c8+, և մշտնջենական շախմով
վոչվոքի յե, ինչպիսի 22-րդ դի-
ագրամում:

Բնության առնենք այժմ
մի քանի առավել բարդ կոմբի-
նացիաներ: Նրանք բոլորը կա-

144.

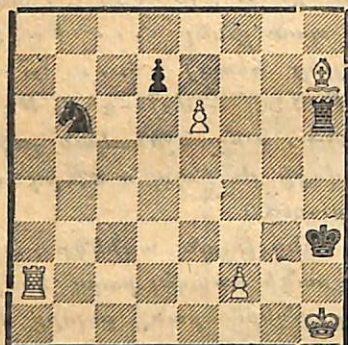


Քայլը սեղանին է.

ռուցված են արդեն մեզ ծանոթ պրիոմների վրա:

1. b6—b7! g5—g4 (յեթե հեռանա b8 փիղը, ապա 2. Ձa6—e7, փակելով անկյունագիծը, և ապա b7—b8թ). 2. Ձa6:b8 g4—g3 3. Ձb8—c6 g3—g2 4. Ձc6:d4! Աc3:d4 (սպառնում էր Ձd4—e2+ կամ Ձd4—f3) 5. b7—b8թ g2—g1թ 6. թb8: a7+, և սպիտակները տանում են թագունուն:

145.

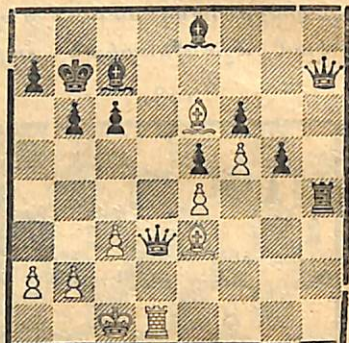


Սպիտակները տանում են.

Գործնական պարտիայից առնված այս դիրքում (144) սևերը տարան հետեյալ եֆեկտավոր կոմբինացիայի ոգնությամբ՝ 1. . . b4: a3! 2. Փd2: a5 a3—a2 3. թe4—a4: Սպիտակները հույս ունեյին այսպիսի ճանապարհով մատի սպառնալիքը հետ մղել a2—a1թ-ից հետո, սակայն հետևեց 3. . . Փd6—a3! և, առաջ-

վա սպառնալիքի կողքին՝ a2—a1թ×՝—յերևան յեկավ մի նոր սպառնալիք Ձf4—e2×: Սպիտակներն անձնատուր յեղան:

146.



Քայլը սպիտակներին է.

1. e6—e7 Աh3—g4+ (յեթե միանգամից 1. . . Նh6—e6, ապա 2. Փh7—f5+) 2. Աh1—g2 Նh6—e6 3. Նa2—e2!! Նe6: e2 4. Փh7—e4! Նe2: e4 5. f2—f3+, և սպիտակները պատասխանադրի շնորհիվ վսի միայն տանում են նավակը, այլև e7 դիրքորը թագունին յեն դարձնում (145):

Սևերն ավելորդ զինվոր ունեն: 146 դիագրամում նրանք նաև հարձակում են նախապատրաստում e4 զինվորի վրա, ուշք չդարձնելով հակառակորդի քայլերի վրա, վորովհետև գտնում են, վոր սպիտակները չեն կարող լուրջ սպառնալիքներ ստեղծել: Հետևեց՝ 1. a2—a4 թh7—h5 2. b2—b4 («Այդ քայլերը սար-

ռափելի չեն», — վճռում են սև-վերը) 2. . . թh5—f3: Այժմ e4 զինվորն, իհարկե, անպաշտպանելի յե, բայց բանը զինվորը չե, Այնուհետև հետևեց՝ 3. թd3—a6+!! Աb7—a8 (Յեթե 3. . . Աb7: a6, ապա 4. Փe6—

—c8×: Ահա թե ինչու հարկավոր յեկան 1. a2—a4 և 2. b2—b4 քայլերը, նրանք սահմանափակեցին սև արքայի շարժունությունը): 4. Նd1—d8+! Փc7—b8 5. Նd8: b8+ Աa8: b8 6. թa6—c8×:

ԿԱՐՃ ՊԱՐՏԻԱՆԵՐ

№ 11.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Փf1—d3 | Ձg8—f6? |

Նախ հարկ եր փոխանակել զինվորները c4—ում, վորովհետև այլապես ձին անկայուն դիրք ե դրավում:

- | | |
|-----------|---------|
| 4. e4—e5 | Ձf6—d7 |
| 5. e5—e6! | f7: e6? |

Սևերն իզուր հակառակորդին ոգնում են բանալ e8—h5 անկյունագիծը: Ավելի լավ եր արդեն՝ 5. . . . Ձd7—f6:

- | | |
|-------------|--------|
| 6. թd1—h5+ | g7—g6 |
| 7. թh5: g6+ | h7: g6 |
| 8. Փd3: g6× | |

№ 12.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Փf1—c4 | Ձg8—f6 |
| 3. d2—d4 | c7—c6? |

Ավելի լավ ե այստեղ 3. . . e5: d4, և յեթե 4. e4—e5, ապա

d7—d5, ընդունում լավ զարգացած խաղ ե ստացվում:

- | | |
|------------|---------|
| 4. d4: e5 | Ձf6: e4 |
| 5. Ձg1—e2? | . . . |

Ավելի լավ ե 5. Փc4: f7+ Աe8: f7 6. թd1—f3+

- | | |
|----------|---------|
| 5. . . . | Ձe4: f2 |
|----------|---------|

Վորպեսզի Աe1: f2 քայլին պատասխանեն թd8—h4+, ասանելով c4 փիղը:

- | | |
|--------|-----------|
| 6. 0—0 | Ձf2: d1?? |
|--------|-----------|

Իհարկե լավ կլիներ խաղալ 6. . . Փf8—c5

- | | |
|-------------|--------|
| 7. Փc4: f7+ | Աe8—e7 |
| 8. Փc1—g5× | |

№ 13.

- | | |
|----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | Ձg8—f6 |

Ավելի լավ ե 2. . . e5: d4

- | | |
|-----------|---------|
| 3. d4: e5 | Ձf6: e4 |
| 4. Ձg1—f3 | Փf8—c5 |

5. $\theta d1-d5$ $2e4:f2$
 6. $\phi f1-c4$ $0-0$
 7. $2f3-g5$ $2f2:h1$
 8. $2g5:f7$ $c7-c6?$
 9. $2f7-h6++$ $Ug8-h8$
 10. $\theta d5-g8+!!$ $Uf8:g8$
 11. $2h6-f7 \times$

№ 14.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $2g1-f3$ $2b8-c6$
 3. $\phi f1-c4$ $\phi f8-c5$
 4. $d2-d3$ $2g8-e7?$

Այստեղ ձին խանգարում է մյուս ֆիգուրներին. հարկավոր էր նրան f6 դաշտը զուրս բերել, վերտեղ նա կապահովեր արքայական թևի պաշտպանությունը:

5. $2f3-g5$ $0-0$
 6. $\theta d1-h5$ $h7-h6$
 7. $2g5:f7$ $\theta d8-e8?$

Վոչինչ չէր մնում, բայց յեթե զոհաբերել վորակը. սպիտակները գրոհը՝ շատ ուժեղ է:

8. $2f7:h6++$ $Ug8-h8$
 9. $2h6-f7++$ $Uh8-g8$
 10. $\theta h5-h8 \times$

№ 15.

1. $f2-f4$ $e7-e5$
 2. $f4:e5$ $d7-d6$
 3. $e5-d6$ $\phi f8:d6$

Այժմ սպանում է $\theta d8-h4+$ և մատ $g3$ -ում:

4. $2g1-f3$ $g7-g5$
 5. $e2-e4?$ $...$

Լավ պաշտպանություն է տալիս 5. $d2-d4$

5. $...$ $g5-g4$
 6. $e4-e5$ $g4:f3$
 7. $e5:d6$ $\theta d8-h4+$
 8. $g2-g3$ $\theta h4-e4+$
 9. $Ue1-f2$ $\theta e4-d4+!$

Յեթե այժմ 10. $Uf2:f3$, ապա 10... $\phi c8-g4+$, տանկով թագուհուն

10. $Uf2-e1$ $f3-f2+$
 11. $Ue1-e2$ $\phi c8-g4 \times$

№ 16.

1. $e2-e4$ $e7-e6$
 2. $d2-d4$ $d7-d5$
 3. $2b1-c3$ $\phi f8-b4$
 4. $\phi f1-d3$ $\phi b4:c3+?$

Ինչպես կերևա պարտիայի շարունակությունից, այդ փոխանակությունը սխալ է: Լավ քայլ է այստեղ 4... $c7-c5$:

5. $b2:c3$ $h7-h6?$

Անկարևոր քայլ: Ավելի լավ է 5... $2g8-e7$, նախապատրաստելով ոսկադան: Սպիտակներն ոգտվում են սևերի դանդառությունից և զարգացնում

են ֆիգուրը, միևնույն ժամանակ արդելք հանդիսանալով հակառակորդի ոսկադային:

6. $\phi c1-a3!$ $2b8-d7$
 7. $\theta d1-e2$ $d5:e4$

Սպանում էր $e4:d5$.

8. $\phi d3:e4$ $2g8-f6$
 9. $\phi e4-d3$ $b7-b6?$

Սևերը վտանգը չեն նկատում:

10. $\theta e2:e6+!$ $f7:e6$
 11. $\phi d3-g6 \times$

Այժմ յերևում է, վոր սևերի 5-րդ քայլը ($h7-h6$) վնչ միայն ժամանակի կորուստ էր, այլև թուլացրեց $g6$ դաշտը:

№ 17.

1. $e2-e4$ $c7-c6$
 2. $d2-d4$ $d7-d5$
 3. $2b1-c3$ $d5:e4$
 4. $2c3:e4$ $2g8-f6$
 5. $\theta d1-d3$ $e7-e5$
 6. $d4:e5$ $\theta d8-a5+$
 7. $\phi c1-d2$ $\theta a5:e5$
 8. $0-0-0$ $...$

Սպիտակները $e4$ ձին դիտմամբ թողնում են հարվածի տակ: Վատ է, իհարկե, առնել նրան թագուհով $Ud1-e1$ պատասխանի պատճառով, բայց վատ է առնել նաև ձիով, ինչպես խաղացին սևերը: Ամենից լավ է այստեղ 8... $\phi f8-e7$, փա-

կելով e գիծը և նախապատրաստելով ոսկադան:

8. $...$ $2f6:e4?$
 9. $\theta d3-d8+!!$ $Ue8:d8$

Սև արքան ընկել է կրկնակի շախի տակ:

10. $\phi d2-g5++$ $Ud8-c7$
 Յեթե 10... $Ud8-e8$, ապա
 11. $Ud1-d8 \times$
 11. $\phi g5-d8 \times$

№ 18.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $2g1-f3$ $d7-d6$
 3. $\phi f1-c4$ $f7-f5$

Վտանգավոր քայլ, վորը բաց է անում գծերը:

4. $d2-d4$ $2g8-f6$
 5. $2b1-c3$ $e5:d4$
 6. $\theta d1:d4$ $\phi c8-d7?$

Անհրաժեշտ էր անհապաղ փախցնել թագուհուն 6... $2b8-c6$ քայլով:

7. $2f3-g5$ $2b8-c6$
 8. $\phi c4-f7+!$ $Ue8-e7$
 9. $\theta d4:f6+!$ $Ue7:f6$
 10. $2c3-d5+$ $Uf6-e5$
 11. $2g5-f3+$ $Ue5-e4$
 12. $2d5-c3 \times$

№ 19.

1. $e2-e4$ $d7-d5$
 2. $e4:e5$ $\theta d8:d5$
 3. $2b1-c3$ $\theta d5-d8$

Առավել հաճախ այստեղ խա-
ղում են 3. . . . $\rho d5-a5$:

4. $2g1-f3$ $\phi c8-g4$
5. $\phi f1-c4$ $e7-e6$

Սպառնում եր 6. $\phi c4:f7+$
 $Ue8:f7$ 7. $2f3-g5+$ հաջորդ
 $\rho d1:g4$ քայլով:

6. $h2-h3$ $\phi g4:f3$
7. $\rho d1:f3$ $c7-c6$
8. $d2-d3$ $\rho d8-f6$

Սևերն առաջարկում են թա-
ղուհիներին փոխանակութուն,
բայց սպիտակներին այդ ձևն
սուղ չէ, վերոմիջոցներում զար-
գացումն ավելի լավ է, նրանք
ավելի շատ ֆիգուրներ ունեն
խաղի մեջ:

9. $\rho f3-g3$ $2g8-h6$

Ձին այստեղ վատ է կանգ-
նած: Սևերն համար ավելի լավ
կլինի թագուհով $d8$ դաշտը
վերադառնալ, թեև ժամանակի
այսպիսի կորուստները թանկ
արժեն:

10. $\phi c1-g5$ $\rho f6-g6$
11. $2c3-b5$ $c6:b5?$

Սխալ կերպով հույս ունենա-
լով $\phi c4:b5+$ $2b8-c6$ շարու-
նակության վրա: Անհրաժեշտ եր
խաղալ 11. . . $2b8-a6$:

12. $\rho g3:b8+!$ $2a8:b8$
13. $\phi c4:b5 \times$

№ 20.

1. $d2-d4$ $2g8-f6$
2. $2g1-f3$ $e7-e6$
3. $\phi c1-g5$ $c7-c6$
4. $e2-e4$ $\rho d8-b6$
5. $2b1-d2$ $\rho b6:d2$

Սևերը գինյուր տանելու հե-
տեից են ընկել, սպիտակները,
առկայի, ամբողջ ժամանակ
զարգացնում են ֆիգուրները:

6. $\phi f1-d3$ $d7-d5$
7. $0-0$ $\rho b2-b3$
8. $\rho d1-e2$ $d5:e4$
9. $2d2:e4$ $2f6-e4$
10. $\rho e2:e4$ $2b8-d7$
11. $c2-c4$ $h7-h6??$
12. $\rho e4:e6+!$ $f7:e6$
13. $\phi d3-g5 \times$

Տարբեր սկզբնական քայլերի
ընթացքում միևնույն կոմբի-
նացիան ստացվեց, ինչ վեր № 16
պարտիայում:

№ 21.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $2b1-c3$ $2g8-f6$
3. $\phi f1-c4$ $2f6:e4$

Վերադառնալ 4. $2c3:e4$ քայլին
պատասխանեն 4. . . $d7-d5$:

4. $\rho d1-h5$ $2e4-d6$

Այժմ ձին $d6$ -ում խանգա-
րում է սեփական ֆիգուրները
զարգացմանը:

5. $\phi c4-b3$ $\phi f8-e7$

Սպիտակներն այժմ կարող
են գինյուր առնել $e5$ -ում, բայց
գերազանցում են արագ զարգաց-
նել իրենց ֆիգուրները:

6. $d2-d3$ $0-0$
7. $2g1-f3$ $2b8-c6$
8. $2f3-g5$ $h7-h6$

Սևերի դրությունն արդեն
շատ վատ է, $h7-h6$ քայլով
չի հաջողվում փախչել ձին:
Լավագույն չէր նաև 8. . .
 $\phi e7:g5$ քայլը 9. $\phi c1:g5$
 $\rho d8-e8$ 10. $2c3-d5$ -ի պատ-
ճառով:

9. $h2-h4!!$. . .

$h6:g5$ -ին այժմ կհետևի $h4$:
: $g5$ -ը h , գիծը վճռականապես
բանալով:

9. . . . $2d6-e8?$

Ավելի լավ եր 9. . . $2c6:d4$,
վերոմիջոց սպիտակներն այժմ
կարող են միանգամից տանել
 $2g5:f7!$ քայլի միջոցով: Ըստ
իր կոմբինացիայի հետաքրքրա-
կան է նաև մյուս շարունակու-
թյունը, վերն ընտրում են սպի-
տակները:

10. $2c3-d5$ $2e8-f6$
11. $\rho h5-g6!!$ $f7:g6?$

Սպառնում եր $2d5:f6+$ և
 $\rho g6-h7 \times$ շարունակությունը:
Բայց լավագույն պաշտպանու-

թյուն եր տալիս 11. . . $Ug8-h8$
12. $2g5:f7+$ $2f8:f7$ շարունա-
կությունը:

12. $2d5:e7++$ $U8-hg8$
14. $2e7:g6 \times$:

№ 22.

1. $e2-e4$ $c7-c5$
2. $2g1-f3$ $2b8-c6$
3. $2b1-c3$ $e7-e6$
4. $d2-d4$ $d7-d5$

Առավել զգուշավոր կլինի
4. . . $c5:d4$:

5. $d4:c5$ $\phi f8:c5?$

Սևերն այժմ գինյուր են
կորցնում: Ավելի լավ եր 5. . .
 $d5-d4$ 6. $2c3-a4$ քայլից հե-
տոտ սևերը ցանկացած դեպ-
քում կարող էին հետ նվաճել
գինյուրը 6. . . $\phi f8:c5$ 7. $2a4$:
: $c5$ $\rho d8-a5+$ քայլերի միջո-
ցով, ընդվորում կրկնակի հար-
ված է տրվում:

6. $e4:d5$ $e6:d5$
7. $\rho d1:d5$ $\rho d8:d5$
8. $2c3:d5$ $Ue8-d7?$

$2d5-c7+$ սպառնալիքի դեմ
կարելի չէր պաշտպանվել 8. . .
 $\phi c5-d6$ -ի միջոցով, ոռկադայի
իրավունքից չզրկելով իրենց:

9. $\phi c1-f4$ $\phi c5-d6$
10. $\phi f4:d6$ $Ud7:d6$
11. $0-0-0!$ $Ud6-c5$

Սպառնում եր բաց շախը
(2d5—b6+):

12. 2f3—g5 2g8—h6?

Խաղալով 12. . . 2c6—d8,
սևերը վնչ միայն կպաշտպա-
նեյին f7 կետը, այլև կփրկվեյին
մատից: Բայց 13. 2d5—c7—ից
հետո նրանք սիկնույն ե տանու-
կտային պարտիան:

13. 2g5—e4×:

№ 23.

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. e4—e5 2b8—c6?

d4 և e5 խանգարող զինվոր-
ների դեմ ավելի լավ կլինե-
ր խաղը վարել c7—c5! 2b8—c6,
Թd8—b6 և այլն քայլերի միջո-
ցով: Այժմ, սակայն, ձին խան-
գարում է c7 զինվորի շարժ-
մանը:

4. f2—f4 2g8—e7
5. c2—c3 2e7—f5

Այժմ սպիտակները պետք է
խաղան 6. 2g1—f3: Հետևյալ
միակով նրանք կործանում են
ամբողջ պարտիան:

6. 2f1—d3?? Թd8—h4+

Վորպետի 7. g2—g3-ին պա-
տասխանեն 2f5 : g3! Հենց այդ
քայլը կհետևեր նաև 7. Աe1—f1
(կամ e2) քայլին:

7. Աe1—d2 Թh4 : f4+
8. Աd2—c2? 2c6 : d4+!
9. c3 : d4 2f5 : d4+
10. Աc2—c3 2f8—b4+!!
11. Աc3 : b4 2d4—c6++
12. Աb4—c3 Թf4—b4
13. Աc3—c2 2c6—d4

№ 24.

1. e2—e4 e7—e5
2. 2g1—f3 2b8—c6
3. 2f1—c4 2g8—f6
4. 2b1—c3 2f8—e7
5. d2—d4 e5 : d4
6. 2f3—d4 d7—d6
7. 0—0 0—0
8. h2—h3 նf8—e8
9. 2c1—f4 2f6—d7?

Մինչև այժմ սևերը լավ եյին
խաղում, բայց այս քայլով, վո-
րը բոլորովին փակում է թագու-
հուն, նրանք հակառակորդին
առիթ են տալիս փայլուն կոմբի-
նացիայի համար:

10. 2c4 : f7+!! Աg8 : f7
11. 2d4—e6!! Աf7 : e6

Յեթե ձին չվերցնեն, ապա
կործանվում է d8 թագուհին:

12. Թd1—d5+ Աe6—f6
13. Թd5—f5×:

№ 25.

1. e2—e4 e7—e5
2. 2g1—f3 2b8—c6
3. d2—d4 e5 : d4
4. 2f3 : d4 2c6 : d4?

Այս փոխանակութունը սպի-
տակ թագուհուն շատ լավ դիր-
քի մեջ է դնում: Սևիերի հա-
մար ավելի լավ է խաղալ 4. . .
2f8—c5 կամ 4. . . 2g8—f6:

5. Թd1 : d4 2g8—e7

Այս և հաջորդ քայլով սևերը
փորձում են նախապատրաստել
d7—d5 քայլը, բայց սպիտակ-
ները խանգարում են դրան:

6. 2f1—c4 c7—c6
7. 2b1—c3 d7—d6

d7—d5 քայլն անհնարին է
զինվորի կորստյան պաճառով:

8. 2c1—g5 Թd8—b6?

Ավելի լավ կլինեիր 8. . .
Թd8—c7 զգուշավոր պաշտպա-

նությունը, թագուհուն հեռաց-
նելով կաշկանդումից և պաշտ-
պանելով d6 կետը:

9. Թd4 : d6 Թb6 : b2
10. նa1—d1! Թb2 : c3+
11. 2g5—d2!! Թc3 : c4?

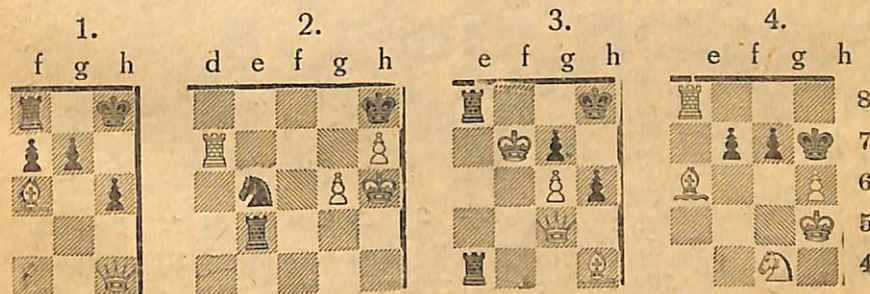
Սևերը չեն տեսնում վերա-
հաս վտանգը: Նրանք պետք է
հակառակորդին վերադարձնեին
ֆիգուրը 11. . . 2e7—f5 քայլի
միջոցով:

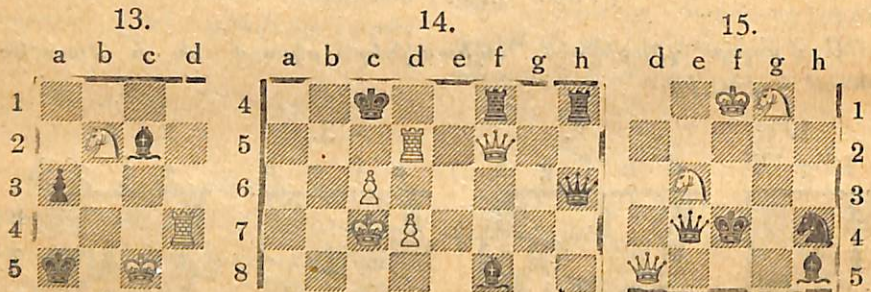
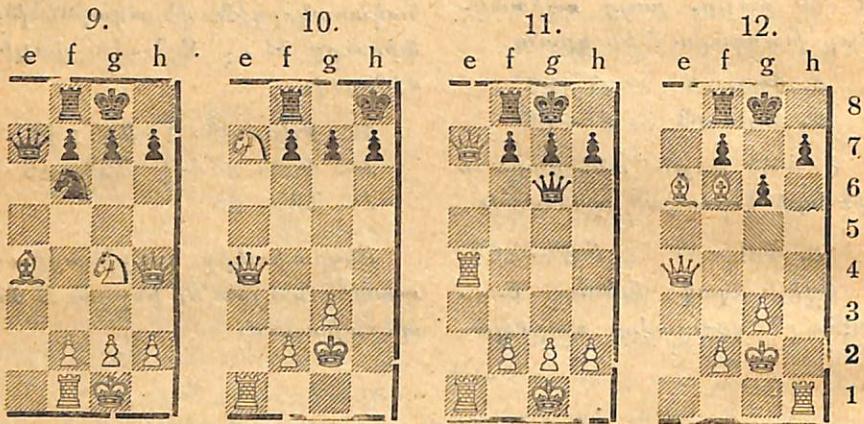
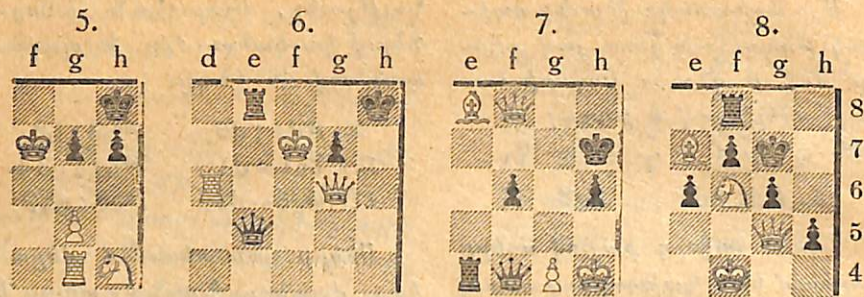
12. Թd6—d8+! Աe8 : d8
13. 2d2—a5++ Աd8—e8
14. նd1—d8×:

Յեղրափակիչ կոմբինացիա-
յա տեղ նույնն է, ինչպես № 17
պարտիայում:

ԳՏԵՔ ԿՈՄԲԻՆԱՑԻԱՆ!

Այս բոլոր դիրքերում սպիտակներն սկսում են և մատ են
անում 2 քայլից:





Լուծումներ՝ 1) $\text{Թ}:\text{h6}+$ 2) 1. $\text{Nc8}+$ 3) 1. $\text{Թ}:\text{h6}+$ 4) 1. $\text{Qf6}+$ 5) 1. $\text{Qg6}+$ 6) 1. $\text{Թh6}+$ 7) 1. $\text{Qg6}+$ 8) 1. $\text{Թh6}+$ 9) 1. $\text{Q:f6}+$ 10) 1. $\text{Թ}:\text{h7}+$ 11) 1. $\text{Թ}:\text{f8}+$ 12) 1. $\text{Թ}:\text{g6}+$ 13) 1. $\text{Na2}+$ 14) 1. $\text{Nc8}+$ 15) 1. $\text{Թg1}+$:

ՇԱԽՄԱՏԱՅԻՆ ՊԱՐՏԻՍ

ԻՆՉՊԵՍ ՊԵՏԻ Ե ԽԱՂԱԼ ԴԵԲՅՈՒՏՈՒՄ

Շախմատային պարտիայի ռեզյուլտատը կոչվում է դեբյուտ և իրենից ներկայացնում է ուժերի զարգացումը, նրանց մոբիլիզացիան սկսվող պայքարում:

Սկզբնական դրություն մեջ ֆիգուրների շարժունությունը սահմանափակված է: Հասկանալի է, վոր վորքան ավելի շատ ֆիգուրներ դուրս բերենք և վորքան արագ կատարենք մոբիլիզացիան, այնքան ավելի լավ կնախապատրաստվենք պայքարի համար: Ուստի, խաղի սկզբում զարգացնելով ֆիգուրները, չի կարելի խաղալ մի կերպ, այլ պետք է վորոշյալ պլանի հետևել:

Մենք առաջ քննությունն առանք մի ամբողջ շարք պարտիաներ, վորոնք վերջացան կողմերից մեկի արագ պարտությունով: Այդ տեղի յեր ունենում այն պատճառով, վոր տանուլ տվող կողմը ֆիգուրները զար-

գացրել էր առանց վորևե պլանի կամ ընտրել էր զարգացման ռիսկ պլան և այս կամ այն գեպում կոպիտ սխալներ եր թույլ տվել: Հենց վոր վորևե շախմատիս 1-2 ֆիգուր և առպարեղ հանում, և ահա ռեզյուլտատ և նրանցով թշնամու ամբողջ բռնակի դեմ խաղալ, իհարկե յե, վոր խաղի ալդպիսի պլանը պետք է անհաջողությունով վերջանա: Կամ կսկսի նա շարունակ միևնույն ֆիգուրով քայլել, այն հույսով, վոր կհաջողվի տանել վորևե գինվոր, իսկ հակառակորդը յուրաքանչյուր քայլով նոր ֆիգուր և զարգացնում, և կարճ ժամանակից հետո մեծ գերակշռություն և ձեռք բերում ուժերի մորիլիզացիայի գործում: Այստեղից դյուրին է հաստատել, վոր ձիշտ խաղի եյությունն է դեբյուտում արագ զարգացնել ֆիգուրները:

Հապա ինչպե՞ս պետք է զար-

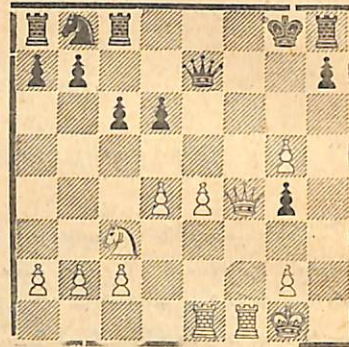
գացնել ֆիգուրները... Մենք արդեն գիտենք, վոր պետք է այդ ֆիգուրներն այնպիսի դիրքում դնել, վորտեղ նրանք ուժոված լինեն ամենամեծ շարժունությամբ և կարողանան հակառակորդի համար զանազան սպառնալիքներ ստեղծել:

Ֆիգուրներն ամենամեծ շարժունությամբ ուժոված են տախտակի կենտրոնում: Դրա համար կարևոր է զինվորներով և ֆիգուրներով կենտրոնը զբաղել, զինվորները հարկավոր են այն բանի համար, վորպեսզի կենտրոնը հաստատուն լինի և իր ֆիգուրները պաշտպանված լինեն: Բացի դրանից, կարևոր է սեփական ֆիգուրների գործողությունը կենտրոնացնել—e4, d4, d5, e5 կենտրոնական դաշտերում: Այս կերպ դառավորելով իր ֆիգուրները պետք է նաև ջանալ նրանց համար ազատ դաշտեր և բաց դեմքեր ապահովել, վորպեսզի ներքին կարողանան լիովին յերեվան հանել իրենց ուժը:

Ասածը լուսաբանենք որինսականերով:

Ուժերի զարգացում սպիտակների մոտ ավարտված է: Նրանք ամուր կենտրոն ունեն: Նավակները զբաղել են e և f կենտրոնական գծերը: f գիծը բացված է, և նրա վրա յին կենտ-

Մ ո Ր Ֆ ի ի (սպիտակներ)
պարտիայից



Քայլը սպիտակներինն է

րոնացրել սպիտակներն իրենց ծանր ֆիգուրները:

Բոլորովին այլ պատկեր ենք տեսնում սևերի բանակում: Թագուհու թևի ֆիգուրներն ամենևին չեն զարգացած: Սևերի արքան, խաղի ժամանակ զրկվելով ոտկադայից, փակում է h8 նավակի յեքը (այդ ցույց է տալիս, թե ինչպես ոգտակար է խանգարել հակառակորդի զարգացումը): Սևերի մոտ միայն թագուհին է խաղի մեջ, այն էլ հարկադրված է պաշտպանել f7 և f8 դաշտերը մատի ուղտանալիքից, և, հետևաբար, նրա շարժունությունը սահմանափակված է:

Յեվ այսպես, սպիտակների դիրքը, թեպետ և նրանց մոտ մի ֆիգուր պակասում է, անհամե-

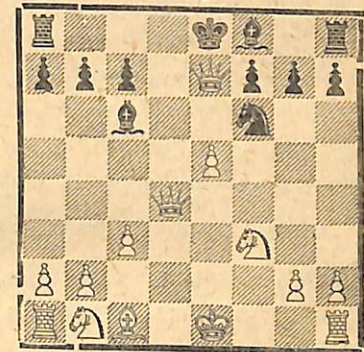
մատ ավելի լավ է, նրանք, ինչպես ասում են, հակադասական պոզիցիոն առավելություն թյուն ունեն: Սևերի նյութական գերակշռությունը նշանակություն չունի այստեղ, վորովհետև սպիտակների ֆիգուրների դեմ ըստ էություն պայքար և մղում մի միայն թագուհին: Սպիտակները պետք է ոգտագործեն իրենց առավելությունը քանի դեռ սևերը չեն կարողացել իրենց ֆիգուրների զարգացման գործում կատարված հապաղումների տեղը հանել: Հարկավոր է արագ գրոհ: Այս տեսակ դիրքերում գրեթե միշտ հնարավոր է լինում կոմբինացիան, վերջինիս նպատակը սովորաբար լինում է գծի բացումը, վորպեսզի նոր, առայժմ անգործություն մատնված այս կամ այն ֆիգուրները կարողանան վճռական մասնակցություն ունենալ պայքարում:

Մորֆին, անցյալ դարի ամերիկյան հռչակավոր շախմատիստը, փայլուն կերպով լուծեց իր խնդիրը 1 Qc3—d!! քայլով (հարձակում պաշտպանող ֆիգուրի վրա): 1... c6: d5 2. e4: d5 քայլերից հետո գիծը բացվեց e1 նավակի համար, և սևերն անձնատուր յեղան: 2... Թe7—g7 քայլին, — վորպեսզի շարունակեն պաշտպանել f7 և f8

դաշտերը, կհետևեր 3. Ne1—e8+:

Գուցե թե սևերի համար ավելի լավ եր չվերցնել ձին... Բայց ռըր կհասնի այդ դեպքում թագուհին: 1... Թe7—e8 քայլին կհետևի 2. Qd5—f6+, իսկ յեթե 1... Թe7—g7, ապա 2. Qd5—f6+ Աg8—f7 (f8). 3. Qf6—h5+, —յերկու դեպքում էլ տանկով թագուհուն և արագ մատ անելով:

Տ ա Ր Բ ա Ղ ի (սևեր) պարտիայից:



Քայլը սևերինն է

Այս դրություն մեջ աչքի յե դարձում սևերի լավագույն զարգացումը (Թագուհու թևն սպիտակների մոտ բոլորովին չի զարգացած). թույլ է մեկուսացած բոլորովին առաջ ընկած և այն էլ կաշկանդված e5 զինվորը: Մերձավորագույն քայլով սևերը

դարձյալ մի ֆիգուր եւն զարգաց-
նում՝ նաւակը, նրանով գրավե-
լով d բաց գիծը, վոր մեծ դեր
ե խաղում պարտիայի հետագա
ընթացքում:

1. . . . Նa8—d8!

Կենտրոնական դաշտերն
այժմ գտնվում են սև ֆիգուրների
գնդակոծության ներքո, — սևերը,
ինչպես ասում են, տիրապետում
են կենտրոնին:

2. Թd4—e3 Ձf6—g4

Սևերի լավագույն զարգա-
ցումն արդեն յերևան ե զախա:
3. Թe3—e2 քայլին կարող ե
հետևել Փc6:f3, տանկով e5
դինվորը: Սպիտակները փորձում
են փրկություն գտնել թագու-
հիների փոխանակության մեջ:

3. Թe3—g5 Թe7—d7!

Սևերը սակայն չեն փոխա-
նակվում, վորովհետև փոխանա-
կությունը կթեթևացներ ռախ-
տակների դրությունը: Թագու-
հու d7 քայլը շատ լավ ե՝ ձիուն
պաշտպանելով, սևերն սպառնում
են մատ անել d1-ում, բացի
դրանից, այժմ կարելի չե f8
փիղը դուրս բերել:

4. 0—0 Փf8—c5+

Սևերը փիղը զարգացնում են
տեմպով, այսինքն նախաձեռ-
նությունն իրենց ձեռքին են

պահում գրոհ կատարելու խնդ-
րում, ռախտակներին ժամանակ
չթողնելով վորևե պաշտպանո-
ղական քայլ անելու համար,
որինակ h2—h3, վորը կփախցը-
ներ ձիուն և սողանցը կբանար
արքայի համար:

5. Աg1—h1 Ձg4—f2+

Արդեն մեզ հայտնի կոմբի-
նացիան՝ 6. Աh1—g1 քայլին կհե-
տևի բաց շախ թագուհու կորու-
սյամբ: Սպիտակները փորձում
են փրկվել, վորակ դոհաբերելով,
բայց սևերը, տիրապետելով d
բաց գծին, մատ են բռնադատում:

6. Նf1:f2 Թd7—d1+

7. Ձf3—g1 Թd1:g1+!

8. Աh1:g1 Նd8—d1×

Այս որինակները ցույց են
տալիս, թե վորքան կարևոր ե
առավելություն ուսանալ զար-
գացման գործում հակառակորդի
դեմ, տիրապետել կենտրոնին
և բաց գծերին իրենց ֆիգուր-
ների համար: Նրանք ցույց են
տալիս նաև, թե վորքան կարե-
վոր ե արգելքներ ստեղծել հա-
կառակորդի պլանների դեմ և
խանգարել նրա ֆիգուրների
զարգացմանը: Սովորաբար հենց
այդպես ել խաղացվում ե շախ-
մատային պարտիան: Հենց ա-
ռաջին քայլերից հակառակորդ-
ներն սկսում են պայքարը կենտ-

րոնին տիրապետելու, իրենց
ֆիգուրներն ամենաարագ կեր-
պով զարգացնելու և լավագույն
դիրքեր գրավելու համար: Նրանք
ձգտում են զանազան սպառնա-
լիքներ ստեղծել, պլաններ, կոմ-
բինացիաներ և պաշտպանվել
հակառակորդի սպառնալիքնե-
րից: Այդ պայքարը կազմում ե
շախմատային խաղի ամենից
առավել հրապուրիչ առանձնա-
հատկությունը:

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՊԱՐՏԻԱՆԵՐ

№ 26.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 Թd8—h4+?

Այս շախը վոչինչ չի տալիս
սևերին և լուկ ժամանակի կո-
րուստ ե հանդիսանում:

3. g2—g3 Թh4—h6

Դրանից հետո թագուհին
գտնվում ե c1 փղի անկյունա-
գծում, յերբ խաղը բացվի, հարկ
կլինի վերստին ժամանակ կորց-
նել նահանջի համար: Ուստի
ավելի լավ եր խոստովանել
իրենց սխալը և թագուհով d8
դաշտը վերադառնալ:

4. Ձb1—c3 e5:f4

5. d2—d4 Թh6—f6

Ազատ ե արձակում f4 դին-
վորին:

Թե ինչպիսի ե մղվում շախ-
մատային պայքարը՝ մենք ա-
վելի ևս կպարզաբանենք հետա-
գայում մի շարք գործնական,
այսինքն իսկապես խաղացված
պարտիաների վերլուծումով:
Ընդնմին կնշենք նաև հակա-
ռակորդների ամենից առավել
կոպիտ սխալները, վորպեսզի
կարելի լինի սովորել, թե ինչ-
պես պետք ե խուսափել վերջին-
ներից սեփական խաղում:

6. Ձc3—d5 Թf6—c6

c7 կետի պաշտպանությունը:

7. Փf1—b5 . . .

Այս փիղը չի կարելի առ-
նել Ձd5:c7+—ի պատճառով:

7. . . . Թc6—d6

8. Փc1:f4 . . .

Այն ժամանակվա ընթաց-
քում, յերբ սևերն անդադար
քայլեր են անում թագուհով,
սպիտակները դուրս են բերում
ֆիգուր ֆիգուրի հետևից:

8. . . . Թd6—g6

Տեսնելով c7 կետի անպաշտ-
պանությունը, սևերը վորոշում
են հարձակվել e4 դինվորի վրա,
վորպեսզի, իրենց հերթին, տա-
նեն նավակը կրկնակի հար-

վածով: Այս հաշիվը սխալ է
դուրս գալիս:

9. $2d5 : c7 + Ue8 - d8$
10. $2c7 : a8 \quad \theta g6 : e4 +$
11. $\theta d1 - e2 \quad \theta e4 : h1$
12. $\phi f4 - c7 \times$

Այն 11 քայլերից, վորոնք
արին սևերն այս պարտիայում,
8-ը ընկնում է թագուհուն: Չար-
մանալի չէ, վոր նրանք տանու-
տվին այդպես արագ:

№ 27.

1. $e2 - e4 \quad e7 - e5$
2. $2g1 - f3 \quad . . .$

Սպիտակները ձին դուրս են
բերում հարձակվելով $e5$ զինվո-
րի վրա և նախապատրաստում
են կարճ ոտկադան: Դա սկզբը-
նական զարգացման ամենից ա-
ռավել խելացի պլաններից մեկն
է: Խնարհե, յեթե հակառակորդը
վորեք սխալ անի, կարելի չե
փոխել պլանը և փորձել ոգտա-
գործելու հակառակորդի սխալը:

2. $. . . \quad \phi f8 - d6?$

Փիղն այստեղ արգելք է լի-
նում $d7$ զինվորի առաջխաղաց-
մանը և զբաժնով դժվարացնում է
թագուհու ամբողջ թիվերի զար-
գացումը:

3. $\phi f1 - c4 \quad 2g8 - f6$
4. $d2 - d4 \quad e5 : d4?$

Նոր սխալ, վորը սպիտակ-
ներին հնարավորութուն է տա-
լիս կրկնակի հարվածով պատառ-
խանելու:

5. $e4 - e5 \quad \theta d8 - e7$

Սևերը փորձում են փրկու-
թյուն գտնել կաշկանդման մեջ:

6. $\theta d1 - e2$: Անձնատուր է
լինում: Շնորհիվ «պատառաքա-
ղի» սպիտակները ֆիգուր են
տանում:

№ 28.

1. $e2 - e4 \quad e7 - e5$
2. $2g1 - f3 \quad \theta d8 - f6?$

$e5$ զինվորի այս պաշտպա-
նությունը նմանապես սխալ է:
Թագուհին այստեղ խանդարում
է $g8$ ձիու զարգացմանը:

3. $\phi f1 - c4 \quad \theta f6 - g6$
4. $0 - 0 \quad \theta g6 : e4?$

Ներկա պարտիան կարող է
այն բանի ուրինակ ծառայել,
վոր հարկավոր չէ չափազանց
կանուխ խաղի մեջ մտցնել թա-
գուհուն, վորովհետև նա յեն-
թարկվում է թեթև ֆիգուրների
վտանգավոր հարձակմանը: Այս-
տեղ, որինակ, սպիտակների
մոտ անսպասելի կոմբինացիա
յե յերևան գալիս:

5. $\phi c4 : f7 + ! \quad Ue8 : f7?$

Ավելի լավ է 5. . . $Ue8 - d8$,
բայց այս դեպքում էլ սպիտակ-
ները 6. $\theta f1 - e1$ քայլից հետո
լավագույն դիրք կստանային,
վորովհետև սևերը զրկվել են ոտ-
կադայի իրավունքից:

6. $2f3 - g5 +$ Անձնատուր է
լինում:

Սևերը կորցնում են թագու-
հին:

№ 29.

1. $e2 - e4 \quad e7 - e5$
2. $2g1 - f3 \quad \phi f8 - c5?$
3. $2f3 : e5 \quad \phi c5 : f2 + ?$
4. $Ue1 : f2 \quad \theta d8 - h4 +$

Խաղի այս ամբողջ սխեմայի
փյղի զոհաբերությամբ և թա-
գուհու վաղաժամ զարգացմամբ
սխալ է:

5. $g2 - g3 \quad \theta h4 : e4$

Սպիտակները դիմամբ են $h1$
նավակը տալիս, վորպեսզի սև
թագուհուն այնպիսի դաշտ հրա-
պուրեն, վորտեղ նա արագ կիր-
պով կործանվում է:

6. $\theta d1 - e2 \quad \theta e4 : h1$

7. $\phi f1 - g2$ Անձնատուր յե-
ղավ:

Սևերը կորցնում են թագու-
հին: 7. . . $\theta h1 : c1$ կամ 7. . .
 $\theta h1 : h2$ քայլերին հետևում է

բայց շախ (2e5—d3 կամ 2e5—
—g4):

№ 30.

1. $e2 - e4 \quad e7 - e5$
2. $2g1 - f3 \quad f7 - f6?$

Չինվորի այս քայլը վնչ մի-
այն վոչինչ չի տալիս զարգաց-
ման համար, այլև խլում է լա-
վագույն դաշտը $g8$ ձիուց: Բա-
ցի դրանից, սպիտակ ֆիգուր-
ների համար նա բաց է անում
 $a2 - g8$ և $h5 - e8$ անկյունագը-
ծերը:

3. $2f3 : e5 \quad . . .$

Լավ է և 3. $\phi f1 - c4$, արգելք
հանդիսանալով սևերի ոտկադա-
յին:

3. $. . . \quad f6 : e5$

Չոհաբերության ընդունումն
արագ տանուլ է տալիս: Ավելի
լավ է 3. . . $\theta d8 - e7$, ինչպես
հաջորդ պարտիայում:

4. $\theta d1 - h5 + \quad Ue8 - e7$

Յեթե 4. . . $g7 - g6$, ապա
5. $\theta h5 : e5 + \quad h8$ նավակը տա-
նելով:

5. $\theta h5 : e5 + \quad Ue7 - f7$

6. $\phi f1 - c4 + \quad Uf7 - g6$

Մի քիչ ավելի լավ է 6. . .
 $d7 - d5$, բայց և այս դեպ-
քում սևերը կանգնած են տա-

նույն տալու առջև 7. $\Phi c4:d5+$
 $Uf7-g6$ 8. $h2-h4$ քայլերից հե-
 տո: Սպիտակներն սպառնում են
 9. $h4-h5+$ $Ug6-h6$ 10. $d2-$
 $d4+$, բայց կարող են խաղալ և
 9. $\Phi d5:b7$, վորպեսզի $\Phi c8:b7$
 քայլին ի պատասխան շարունա-
 կեն $\theta e5-f5+$ և $d2-d4+$:

7. $\theta e5-f5+$ $Ug6-h6$
 8. $d2-d4+$ $g7-g5$
 9. $h2-h4!$ $\Phi f8-e7$
 10. $h4:g5++$ $Uh6-g7$
 11. $\theta f5-f7 \times$

№ 31.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $Qg1-f3$ $f7-f6?$
 3. $Qf3:e5$ $\theta d8-e7$
 4. $Qe5-f3$. . .

Սխալ կլինե՞ր խաղալ
 4. $\theta d1-h5+$ $g7-g6$ 5. $Qe5:$
 $:g6$, դրան վորպես պատասխան
 հետևող 5. . . $\theta e7:e4+$! և հա-
 ջորդ $\theta e4:g6$ քայլերի պատճա-
 րով:

4. . . . $d7-d5$
 5. $d2-d3$ $d5:e4$
 6. $d3:e4$ $\theta e7:e4+$
 7. $\Phi f1-e2$ $\Phi c8-f6?$

Դեբյուտում ավելի կարևոր
 և հոգա քաշել զարգացնելու մա-
 տին (որինակ, $Qb8-c6$, $\Phi c8-d7$,
 $0-0-0$), քան զինվորները տա-
 նելու մտախն:

8. $0-0!$ $\theta e4:c2$
 9. $\theta d1-e1$ $\theta c2-e4?$

Սևերը պաշտպանվում են
 $\Phi e2-b5++$ և $\theta e1-e8 \times$ ըս-
 պառնալիքից, բայց չեն նկատում
 սպիտակների հետևյալ քայլը:

10. $\Phi e2-d3!!$ Անձնատուր յե-
 ղավ:

Սևերը կորցնում են $f5$ փիղը
 $\theta e4:e1$ ն $f1:e1+$ քայլերից
 հետո:

№ 32.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $Qg1-f3$ $Qg8-f6$

Սևերը պատասխանում են
 $e4$ զինվորի վրա հակահարձա-
 կում գործելով: Դա (այսպես կոչ-
 ված «ռուսական պարտիա») վառ
 քայլ չէ:

3. $Qf3:e5$ $Qf6:e4?$

Սխալ: Անհրաժեշտ է նախ
 խաղալ 3. . . $d7-d6$, իսկ այ-
 նուհետև միայն $Qf6:e4$:

4. $\theta d1-e2$ $Qe4-f6?$

Ավելի լավ է արդեն 4. . .
 $\theta d8-e7$, վորպեսզի 5. $\theta e2:$
 $:e4$ -ից հետո շարունակեն $d7-$
 $-d6$:

5. $Qe5-c6+$ Անձնատուր
 յեղավ:

Սպիտակները տանում են
 թագուհին:

№ 33.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $Qg1-f3$ $Qb8-c6$

Լավ պաշտպանութուն է $e5$
 զինվորի համար: Սևերը, սպի-
 տակների նման, զարգացնում
 են ֆիգուրը:

3. $\Phi f1-b5$. . .

Այս սկզբնական քայլերը
 կրում են «սպանական պարտիա»
 անունը:

3. . . . $Qg8-f6$
 4. $0-0$ $Qf6:e4$
 5. $d2-d4$ $Qc6:d4?$

Ավելի լավ է 5. . . $\Phi f8-e7$,
 վորովհետև այժմ բացվում է e
 զիծը:

6. $Qf3:d4$ $e5:d4$
 7. $Uf1-e1$ Անձնատուր է
 լինում:

$f2-f3$ քայլից հետո սպի-
 տակները շնորհիվ կաշկանդման
 ֆիգուր են վաճառվում:

№ 34.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $Qg1-f3$ $Qb8-c6$
 3. $\Phi f1-b5$ $a7-a6$

Լավագույն պաշտպանու-
 թյուններից մեկն է սպանական
 պարտիայում: Սպիտակներն
 այստեղ չեն կարող տանել $e5$

զինվորը 4. $\Phi b5:c6$ $d7:c6$
 5. $Qf3:e5$ -ի միջոցով 5. . .
 $\theta d8-d4$ -ի պատճառով, վորից
 հետո կործանվում է $e4$ զինվորը:

4. $\Phi b5-a4$ $Qg8-f6$
 5. $0-0$ $\Phi f8-e7$

Սպիտակների հաջորդ քայ-
 րը չափազանց հապճեպ են:
 Կարելի չէ խաղալ 6. $d2-d3$
 կամ 6. $c2-c3$, $d2-d4$ քայլը
 նախապատրաստելու համար,
 դրա հետ միասին ազատելով $c2$
 դաշտը՝ $a4$ փղի նահանջի համար:

6. $d2-d4?$ $e5:d4$
 7. $Qf3:d4?$ $Qc6:d4$
 8. $\theta d1:d4$ $b7-b5!$
 9. $\Phi c4-b3$ $c7-c5!$

Սպիտակներն անձնատուր են
 լինում, վորովհետև թագուհու
 նահանջից հետո սևերը $c5-c4$ -ի
 միջոցով փակում են $b3$ փիղը և
 տանում նրան:

№ 35.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
 2. $\Phi f1-c4$ $Qg8-f6$
 3. $Qg1-f3$ $Qf6:e4$
 4. $Qb1-c3$ $Qe4:f2??$

Ասպարեզ հանված միակ ֆի-
 գուրի այս գոհաբերութունը,
 իհարկե, սևերին վնչ մի գրոհ չի
 տալիս: Թեև նրանք հետագա-
 յում ձիու փոխարեն յերեք զին-

վոր են ասանում, բայց այդ բա-
վական չե, վորովհետև նրանց
ուժերը զարգացրած չեն, սպի-
տակների գրեթե բոլոր թեթև
ֆիզուրներն էլ ասպարեզ են
հանված:

5. $Ue1:f2$ $\Phi f8-c5+$
6. $d2-d4$ $e5:d4$

Այժմ սպիտակներն իրենց
խաղը ևս առավել զարգացնելու
հնարավորություն ունենում են
և արգելակում են նաև $d4$ զին-
վորի առաջխաղացությունը:

7. $h1-e1+$ $Ue8-f8$
8. $2c3-e4$ $\Phi c5-b6$
9. $\Phi d1-d3$ $d7-d5$

Այս «պատառաքաղը» միայն
թվում է աստիճանի: Սպիտակ-
ների հրաշալի զարգացումը
նրանց հնարավորություն է ըն-
ձեռնում դյուրությամբ հետ
մղելու գրոհը:

10. $\Phi d3-a3+$ $Uf8-g8$
11. $\Phi c4:d5!$ $\Phi d8:d5$

Այժմ սպիտակները մի զար-
մանալի գեղեցիկ կոմբինացիա
յեն կիրառում:

12. $2e4-f6+!!$ $g7-f6$
13. $\Phi a3-f8+!$ $Ug8:f8$
14. $\Phi c1-h6+$ $Uf8-g8$
15. $h1-e1 \times$

№ 36.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $2g1-f3$ $2b8-c6$
3. $\Phi f1-c4$ $2c6-d4?$

Փոխանակ միևնույն ֆիզուրով
յերկրորդ անգամ քայլ անելու,
ավելի լավ է նոր ֆիզուր աս-
պարեզ քաշել: Սպիտակները
կարող եյին հենց այս բուսելին
 $d4$ -ում փոխանակություն կա-
տարելով և ուղիղա անելով,
հասնել հակառակորդին զարգաց-
ման գործում: Սակայն սևերն
իրենց քայլով ծուղակ են լա-
րում, հուսալով, վոր սպիտակ-
ները կգայթակղվեն զինվոր
վաստակելու հնարավորությամբ:

4. $2f3:e5??$ $\Phi d8-g5!$

Կրկնակի հարված ($e5$ -ում և
 $g2$ -ում):

5. $2e5:f7$ $\Phi g5:g2$

Սևերի սպառնալիքն ավելի
ուժեղ է—սպիտակները պետք է
փրկվեն մատից:

6. $h1-f1$ $\Phi g2:e4+$
7. $\Phi c4-e2$ $2d4-f3 \times$

Մատից փրկում էր 7. $\Phi d1-$
 $-e2$, բայց $2d4:e2$ քայլից հե-
տո սպիտակների պարտիան,
միևնույն է, տանուլ է տված:

№ 37.

1. $e2-e4$ $b7-b6$
2. $d2-d4$. . .

Քանի վոր սևերը չպատաս-
խանեցին 1. . . $e7-e5$, սպի-
տակները զինվորների կենտրոն
են ասեղծում:

2. . . . $\Phi c8-b7$
3. $\Phi f1-d3$ $f7-f5?$

Սևերը կամենում են մերկաց-
նել $b7$ փղի անկյունագիծը,
վորպեսզի հարվածեն $g2$ -ում,
բայց վտանգավոր գծեր են բաց
առնում իրենց արքայի դեմ: Սպի-
տակներն այժմ պետք է պա-
տասխանեյին 4. $f2-f3$, և սևերը
զինվոր կորցնելուց խուսափելու
համար պարտավոր են փոխա-
նակություն կատարել $e4$ -ում,
սպիտակներին թողնելով զինվոր-
ների ուժեղ կենտրոնը: Կատարելով
այլ շարունակություն, սպիտակ-
ները պարտիային յերկուսրի
բնույթ են տալիս:

4. $e4:f5$ $\Phi b7:g2$
5. $\Phi d1-h5+$ $g7-g6$
6. $f5:g6$ $2g8-f6?$

Այս քայլն սպիտակներին
հնարավորություն է տալիս գե-
ղեցիկ, թեպետ պարզ կոմբինա-
ցիա կիրառելու: Միակ պաշտ-
պանություն տալիս էր 6. . .
 $\Phi f8-g7$ քայլը:

7. $g6:h7+!$ $2f6:h5$
8. $\Phi d3-g6 \times$

№ 38.

1. $e2-e4$ $d7-d6$
2. $d2-d4$ $2b8-d7$

2ին փակում է այսուեղ սևե-
րի փղին և թագուհուն:

3. $\Phi f1-c4$ $g7-g6$

Սևերը շատ դանդաղ են զար-
գանում, ավելի լավ է 3. . . $e7-$
 $-e5$: Իրենց հետևյալ—առաջին
հայացքից բնական—քայլից
հետո նրանք արդեն չեն կարող
պարտիան փրկել:

4. $2g1-f3$ $\Phi f8-g7?$
5. $\Phi c4:f7+!$. . .

Այս կոմբինացիան ֆիզուրի
զոհաբերություն ամենազամայն
ճիշտ է:

5. . . . $Ue8:f7$
5. $2f3-g5+$ Անձնատուր է
լինում:

6. . . $Uf7-e8$ (կամ $f8$) քայ-
լին հարկ է պատասխանել
7. $2g5-e6$, թաղուհին տանելով.
սակայն յեթե 6. . . $Uf7-f6$,
սպա 7. $\Phi d1-f3 \times$:

№ 39.

1. $d2-d4$ $g7-g6$
2. $e2-e4$ $\Phi f8-g7$
3. $2g1-f3$ $d7-d6$
4. $2b1-c3$ $2b8-d7$
5. $\Phi f1-c4$ $2g8-f6?$

Սևերը նախորդ պետք է
խաղային $e7-e5$. Այժմ սպի-
տակները տիրապետում են
կենտրոնին և վճռական գրոհ են
կիրարկում, ոգավելով հա-
կառակորդի անփութությունից:

6. e4—e5 d6 : e5
 7. d4 : e5 2f6—h5
 8. Φ c4 : f7+! Ue8 : f7
 9. 2f3—g5+ Uf7—g8
 10. θ d1—d5+ Ug8—f8
 11. θ d5—f7×

№ 40.

1. e2—e4 e7—e5
 2. 2g1—f3 2b8—c6
 3. 2b1—c3 Φ f8—c5

Այս դրությունը սպիտակ-
 ներին հնարավորությունն է տա-
 լիս ժամանակավորապես ֆիդուր
 զոհաբերելու, վորպէսզի հետ
 նվաճեն այդ ֆիդուրը «պատա-
 ռաքաղի» ոգնութեամբ, վորից
 հետո սպիտակներն ավելի լավ
 զարգացում ունեն:

4. 2f3 : e5 2c6 : e5
 5. d2—d4 Φ c5 : d4
 6. θ d1 : d4 θ d8—f6

Լավ է յերևում, վորովհետև
 սևերը վնչ միայն պաշտպանում
 են e5 ձին և ց7 զինվորը, այլև
 սպառնում են տանել Թագուհուն
 2e5—f3+ քայլի միջոցով: Բայց
 դուրս և գալիս, վոր սպիտակ-
 ներն ուժեղ պատասխան ունեն:

7. 2c3—b5! . . .

Պաշտպանելով d4 Թագուհին
 և սպառնալով հարվածել e7-ում:

7. . . . Ue8—d8

8. θ d4—c5! 2e5—c6?
 9. θ c5—f8×

№ 41.

1. e2—e4 e7—e5
 2. 2g1—f3 2b8—c6
 3. d2—d4 e5 : d4
 4. 2f3 : d4 2g8—e7?

Վատ քայլ է, վորը փակում
 է ֆիդուրների յիւրը: Ավելի
 լավ է 4. . . Φ f8—c5 կամ 4. . .
 2g8—f6:

5. 2b1—c3 g7—g6?

Այս զինվորի շարժումը թու-
 լացնում է f6 դաշտը: Սպիտակ-
 ները փորձում են հետագայում
 գրավել այդ դաշտը իրենց ֆի-
 դուրներով:

6. Φ c1—g5 Φ f8—g7
 7. 2c3—d5 . . .

Սպառնալով տանել e7 կաշ-
 կանգված ձին 2d4 : c6 քայլից
 հետո:

7. . . . Φ g7 : d4

Յեթև 7. . . 2c6 : d4, ապա
 8. Φ g5 : e7, Թագուհին տանե-
 լով:

8. θ d1 : d4!! 2c6 : d4
 9. 2d5—f6+ Ue8—f3
 10. Φ g5—h6×

№ 42.

1. e2—e4 e7—e5

2. 2g1—f3 d7—e6
 3. Φ f1—c4 Φ c8—g4
 4. h2—h3 Φ g4 : f3

Այն մանկերը, վորը ձեռ-
 նարկել են սևերը ձին փոխանա-
 կելու համար՝ ժամանակի կո-
 բուստ է և միայն դուրաքանում
 է սպիտակ ֆիդուրների զարգա-
 ցումը:

5. θ d1 : f3 θ d8—f6

Հուսալով, վոր սպիտակները
 փոխանակութուն կկատարեն, և
 այն ժամանակ սևերը ձին
 դուրս կբերեն տեմպով, բայց
 սպիտակները չեն անում այդ
 սխալը:

6. θ f3—b3 b7—b6
 7. 2b1—c3 2g8—e7?

Սրանից հետո սևերն արդեն
 պաշտպանութուն չունեն: Ավե-
 լի լավ էր 7. . . c7—c6

8. 2c3—b5 2b8—a6
 9. θ d3—a4 2a6—c5

Ձին փրկելով, սևերն ընկ-
 նում են կործանարար կրկնա-
 կի շախի տակ:

10. 2b5 : l6++ Ue8—d8
 11. θ a4—e8×

№ 43.

1. d2—d4 d7—d5
 2. c2—c4 . . .

Այս քայլերը կազմում են
 այսպես կոչված «Թագուհու դամ-
 բխը»: Գամբիա կոչվում է զո-
 հաբերութուն դեբյուտում (սո-
 վորաբար՝ զինվորի) լավագույն
 զարգացում ստանալու համար:
 Թագուհու դամբխոն իսկական
 դամբխոն չէ, վորովհետև զինվորն
 արագորեն հետ է նվաճվում:
 Ժամանակավորապես զինվոր
 զոհաբերելով, սպիտակները ձեռ-
 տում են բանալ c գիծը:

2. . . . d5 : c4

Վատ քայլ չէ, բայց սևերը
 հետագայում չպետք է պաշտ-
 պանեն c4 զինվորը, այլ պետք
 է ձգտեն ժամանակն ոգտադու-
 ծելու զարգացման համար:

3. e2—e3 b7—b5?

c4 զինվորը պաշտպանելու
 փորձը հանգում է սևերի համար
 աննպաստ արդյունքի: Ավելի
 լավ է 3. . . . e7—e5:

4. a2—a4 c7—c6
 5. a4 : b5 c6 : b5?

6. θ d1—f3 Անձնատուր է լի-
 նում:

Սպիտակները ֆիդուր են
 տանում:

№ 44.

1. d2—d4 d7—d5
 2. c2—c4 e7—e6

Այս նմանապես լավ պաշտ-

պանութիւնն և թագուհու գամ-
բխում:

- | | |
|------------|---------|
| 3. Ձb1—c3 | Ձg8—f6 |
| 4. Փc1—g5 | Ձb8—d7 |
| 5. c4 : d5 | e6 : d5 |

Սպիտակներն այժմ չպետք և
հարկածեն d5-ում, վորովհետև
Ֆիգուրը տանուլ կտան:

- | | |
|--------------|-----------|
| 6. Ձc3 : d5? | Ձf6 : d5! |
| 7. Փg5 : d8 | Փf8—b4+ |
| 8. թd1—d2 | Փb4 : d2+ |
| 9. Աe1 : d2 | Աe8 : d8 |

Սևերն ավելորդ ձի ունեն:
Սպիտակներն անձնատուր են
լինում:

№ 45.

- | | |
|----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | Ձg8—f6 |

Ավելի լավ կլիներ 2. . . e7—
—e6 կամ 2. . . c7—c6, վորով-
հետև սպիտակները հիմա զին-
վորներին ամուր կենտրոն են
ստեղծում:

- | | |
|------------|----------|
| 3. c4 : d5 | Ձf6 : d5 |
| 4. e2—e4 | Ձd5—f6 |
| 5. Ձb1—c3 | Ձb8—c6 |
| 6. Ձg1—f3 | Փc8—g4 |
| 7. d4—d5 | Ձc6—e5? |

Ի պատահական այդ քայլի
սպիտակները մի անակնկալ կոմ-
բինացիա յեն կիրառում:

- | | |
|---------------|----------|
| 8. Ձf3 : d5!! | Փg4 : d1 |
| 9. Փf1—b5+ | c7—c6 |
| 10. d5 : c6 | թd8—b6 |
| 11. c6 : b7+ | թb6 : b5 |
| 12. b7 : a8թ+ | |
- Յեղ մատ հաջորդ քայլով:

№ 46.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | c7—c6 |
| 3. Ձg1—f3 | Ձg8—f6 |
| 4. Ձb1—c3 | d5 : c4 |

Սպիտակները զինվորը տվին
ժամանակավորապես: Այդ զին-
վորը հետագայում հետ նվաճե-
լու համար անհրաժեշտ և խան-
գարել b7—b5 քայլը, դրանով և
բացատրվում սպիտակների հե-
տեյալ քայլը:

- | | |
|-----------|--------|
| 5. a2—a4 | Փc8—f5 |
| 6. Ձf3—e5 | c6—c5 |

Ավելի լավ եր զարգացնել
Ֆիգուրը. 6. . . Ձb8—d7

- | | |
|-------------|----------|
| 7. e2—e4! | Ձf6 : e4 |
| 8. թd1—f3 | c5 : d4 |
| 9. թf3 : f5 | Ձe4—d6 |

Սևերը հույս ունեյին այսպի-
սի ճանապարհով պաշտպանվել
f7-ում մատ լինելուց և թագու-
հու վրա կատարվելիք հարձակման
շնորհիվ հետ նվաճել Ֆիգուրը
d4 : c3-ի միջոցով:

- | | |
|--------------|-------|
| 10. Փf1 : c4 | e7—e6 |
|--------------|-------|

Ձի կարելի 10. . . Ձd6 : f5
խաղալ, 11. Փc4 : f7 X-ի պատ-
ճառով:

- | | |
|---------------|---------|
| 11. Փc4—b5+ | Աe8—e7 |
| 12. Ձe5—g6+!! | h7 : g6 |

Յեթե 12. . . f7 : g6, ապա
13. Փc1—g5 X:

- | | |
|---------------|---------|
| 13. Ձc3—d5+!! | e6 : d5 |
| 14. թf5—e5 X: | |

№ 47.

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | . . . |

Այսպես կոչված «արքայական
գամբխում», վորի նպատակն և
բայ անկ f գիծը: Յեթե սևերը,
ինչպես տվյալ պարտիայում,
գամբխում չեն ընդունում, ապա
նա կոչվում և «չընդունված»
կամ «մերժված» գամբխում:

- | | |
|----------|---------|
| 2. . . . | Փf8—c5. |
|----------|---------|

Այժմ 3. f4 : e5?-ին կհետևեր
թd8—h4+:

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Ձg1—f3 | d7—d6 |
| 4. Ձb1—c3 | Ձg8—f6 |
| 5. Փf1—c4 | Ձb8—c6 |
| 6. d2—d3 | Փc8—g4 |
| 7. Ձc3—a4 | . . . |

Սպիտակների ուղղալին
խանդարող փիղը փոխանակելու
նպատակով:

- | | |
|----------|-------|
| 7. . . . | e5—f4 |
|----------|-------|

Ավելի լավ և 7. . . Ձc6—d4,
նոր հարձակում գործելով կաշ-
կանդված ձիու վրա:

- | | |
|-------------|---------|
| 8. Ձa4 : c5 | d5 : c5 |
| 9. Փc1 : f4 | Ձf6—h5 |
| 10. Փf4—e3 | Ձc6—e5? |

Ձեր կարելի 10. . . Ձc6—d4
խաղալ. 11. Փe3 : d4 c5 : d4
12. Փc4 : f7+ և հաջորդ Ձe5+
ու թ : g4 քայլերի պատճառով,
բայց ավելի լավ պաշտպանու-
թյուն եր ապրի 10. . . թd8—e7
քայլը:

- | | |
|----------------|----------|
| 11. Ձf3 : e5!! | Փg4 : d1 |
| 12. Փc4 : f7+! | Աe8—e7 |
| 13. Փe3 : c5+ | Աe7—f6 |
| 14. 0—0+! | Աf6 : e5 |

Սևերը չեյին փրկվի նաև
14. . . Աf6—g5 քայլից հետո:
15. Նf1—f5 X

№ 48.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Ձb1—c3 | Ձg8—f6 |
| 3. f2—f4 | e5 : f4? |

Ավելի ուժեղ և 3. . . d7—d5+
Այժմ ել սպիտակները հետ են
շարժում f6 ձիուն:

- | | |
|----------|---------|
| 4. e4—e5 | թd8—e7? |
|----------|---------|

Ավելի լավ եր ձիով հետ
նահանջել միանգամից,—e7-ում
թագուհին վատ և տեղ գրավել:

5. $\theta d1-e2$ $2f6-g8$
6. $2g1-f3$ $d7-d6?$

Անհրաժեշտ էր թափուհով d8
դաշտը վերադառնալ:

7. $2c3-d5$ $\theta e7-d8$
8. $e5:d6+$ $\Phi c8-e6$
9. $2d5:c7+$ $Ue8-d7$
10. $2f3-e5+$ $Ud7-c8$

Յեթե 10... $Ud7:d6$, ապա
11. $2c7:e6$, և սպիտակները
ֆիդուր են տանում, վորովհետև
չի կարելի 11... $f7:e6$ խաղալ,
12. $2e5-f7+$ -ի պատճառով,
կամ, 11... $Ud6:e6$ քայլն ա-
նել 12. $2e5-c6+$ -ի պատճա-
ռով: Սակայն նահանջն էլ չի
փրկում սևերին:

11. $2c7:e6!$ $f7:e6$
12. $\theta e2-c4+$ $2b8-c6$
13. $\theta c4:c6+!!$ $b7:c6$
14. $\Phi f1-a6+$ $Uc8-b8$
15. $2e5:c6 \times$

№ 49.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $2g1-f3$ $2b8-c6$
3. $\Phi f1-b5$ $a7-a6$
4. $\Phi b5-a4$ $2g8-f6$
5. $2b1-c3$ $\Phi f8-c5$

Ավելի լավ է 5... $b7-b5$
կամ 5... $\Phi f8-e7$ և այնուհետև
 $b7-b5$:

6. $2f3:e5$ $2c6:e5$

7. $d2-d4$ $\Phi c5-b4$

Ավելի լավ է 7... $\Phi c5-d6$,
վորովհետև այժմ սպիտակներն
զգալի առավելութուն են ստա-
նում զարգացման գործում:

8. $d4:e5$ $2f6:e4$
9. $\theta d1-d4$ $2e4:c3$
10. $b2:c3$ $\Phi b4-a5?$

Անհրաժեշտ էր 10... $\Phi b4-$
 $-e7$, այժմ սակայն, սպիտակ-
ներն արդելք են լինում հակա-
ռակորդի ուսկադային:

11. $\Phi c1-a3!$ $b7-b6?$

Լավագույն պաշտպանութուն
էյին տալիս $b7-b5$ և ապա $d7-d6$
քայլերը:

12. $e5-e6$ $\theta d8-f6$
13. $\Phi a4:d7+$ $Ue8-d8$

Յեթե 13... $\Phi c8:d7$, ապա
14. $\theta d4:d7 \times$:

14. $\Phi d7-c6+!$ $\theta f6:d4$

15. $e6-e7 \times$

№ 50.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $2g1-f3$ $2b8-c6$
3. $d2-d4$. . .

Սրանք «չորտանդական պար-
տիայի» սկզբնական քայլերն են:

3 . . . $e5:d4$
4. $2f3:d4$ $2g8-f6$

5. $2d4:c6$ $b7:c6$

6. $\Phi f1-d3$ $d7-d5$

Այս քայլին է պատասխան
սպիտակները պետք է շարունա-
կեյին $e4:d5$, վորովհետև զին-
վորի առաջխաղացումը թուլաց-
նում է նրան, և սևերն ստա-
նում են գրոհի հարմար հնարա-
վորութուններ:

7. $e4-e5$ $2f6-g4$
8. $0-0$ $\Phi f8-c5$

Յեթե այժմ խաղացվի 9. $\Phi c1-$
 $-f4$, ապա կարող է հետևել
 $g7-g5$ 10. $\Phi f4-g3$ $h7-h5$
11. $h2-h3$ $h5-h4$ գրոհ ստաց-
վելով արքայական թևում: Սևերը
դեռ ուկադա չեն արել, ուստի
նրանց $h8$ նավակը կարող է մեծ
աջակցութուն ցույց տալ գրո-
հում:

9. $h2-h3$ $2g4:e5$
10. $2f1-e1$ $\theta d8-f6$
11. $\theta d1-e2$ $0-0!$

Հետաքրքրական կոմբինա-
ցիա!.

12. $\theta e2:e5?$ $\theta f6:f2+$
13. $Ug1-h1$ $\Phi c8:h3!!$

Սպիտակների թափուհին հար-
կադրված է պաշտպանել $e1$ նա-
վակը, ուստի սպիտակները չեն
կարող այժմ խաղալ $\theta h2$ ի պաշտ-
պանութուն:

14. $g2:h3$ $\theta f2-f3+1$,
15. $Uh1-h2$ $\Phi c5-d6$

Ահա թե ինչն էր սևերի
պլանը—նրանք տանում են թա-
փուհին! 16. $\Phi c1-d2$ $2a8-e8!$
17. $\theta e5:d6$ $\theta f3-f2+$!
18. $Uh2-h1$ $2e8:e1+$ 19. $\Phi d2:e1$
 $\theta f2:e1+$ 20. $Uh1-g2$ $c7:d6-$
քայլերից հետո սպիտակներն
անձնատուր յեղան:

№ 51

Մորֆի Կոնսուլացիոն

Պատու Մորֆին (1837—1884) հան-
ձարեղ շախմատիստ էր. 20 տարեկան
հասակում հաղթեց Անդերսենին, վորը
հռչակվել էր իր փայլուն կոմբինացիա-
ներով, ինչպես նաև այն ժամանակ-
վա նշանավորագույն մայեստրոսներին.
1858 թ. միաձայն ձանաչվեց համայն
աշխարհի ուժեղագույն շախմատիստը.
Բայց 1859 թ. ստաչելով դեպի շախմատը,
այլևս հանդես չեք գալիս շախմատային
մրցութուններում:

Ներքոգրյալ պարտիան Մորֆին
խաղացել է 1858 թ. յերկու իրաց հեռ
խորհրդակցող հակառակորդների դեմ:

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $2g1-f3$ $d7-d6$.

Այս պաշտպանութունը կրում
է «Ֆիլիդորի պաշտպանութուն»
անունը: (Ֆիլիդորը 18-րդ դարի
նշանավորագույն ֆրանսիական
շախմատիստն էր):

3. $d2-d4$ $\Phi c8-g4$

Ավելի լավ է 3... $e5:d4$, քան
 $e5$ զինվորը պաշտպանել այդպի-
սի ձանապարհով:

4. $d4:e5$ $\Phi g4:f3$

3եթե 4... d6 : e5, ապա
5. թd1 : d8 + Աե8 : d8 6. Ձf3 : e5,
և սպիտակները, զինվոր տա-
նելով, սևերին զրկեցին նաև
ռոկադայից:

5. թd1 : f3 d6 : e5.

Սպիտակներն առավելութուն
ունեն զարգացման մեջ. նրանց
ֆիզուրն ասպարեզ է հանված,
վերջապես քայլն ել նրանցն է:
Նրանք տեմպականակեցին նրա-
նով, վոր սևերը փոխանակության
համար յերկու քայլ վատնեցին
փողով ելնդ նմին սպիտակներին
ոգնեցին նաև զարգացնել թա-
գուհին: Սպիտակներն սկսում
են այժմ գրոհը f7 և b7 թույլ
կետերի վրա, շարունակելով զար-
գացնել ֆիզուրները:

6. Փf1—c4 Ձg8—f6

7. թf3—b3 ...

Կրկնակի հարված f7 և b7
կետերի դեմ: Սպառնում է
Փc4 : f7 + Աե8—e7(d7) թb3—
—e6X: 3եթե 7... թd8—d7
8. թb3 : b7 թd7—c6 (նավակը
փրկելու համար), ապա 9. Փc4—
—b5!! թագուհին վառտակելով:
7. ... թd8—e7

Սևերը կամենում են 7. թb3 : b7
քայլին պատասխանել թe7—b4 +
թագուհիների փոխանակու-
թյամբ, այսինքն պրծնել ընդա-
մենը մի զինվորի կորստյամբ:

8. Ձb1—c3 ...

Այստեղ Մորֆին ճշտորեն
չխաղաց, Ուեննալով այդպիսի
մեծ գերակշռութուն զարգաց-
ման մեջ, նա չէր կամենում
բավարարվել միմիայն զինվորի
շահումով, բայց այդ բոլորին
հնարավոր էր 8. Փc4 : f7 +
թe7 : f7 9. թb3 : b7 շարունա-
կութունը հաղթանակի համար
բավականաչափառավելությամբ:
Չոգտագործելով այդ հնարավոր-
ությունը, Մորֆին իր համար
բարդացրեց խաղը, բայց, հաս-
կանալի չէ, նրա գերակշռու-
թյունը զարգացման մեջ պետք
է դարձյալ յերևան գա:

8. ... c7—c6

2ի կարելի 8... թe7—b4
քայլը, Փc4 : f7 + ի պատճառով:
Ուստի սևերը b7 կետը պաշտ-
պանում են թագուհով: Սպի-
տակները, սակայն, շարունակում
են զարգացումը, միաժամանակ
կաշկանդելով f6 ձին:

9. Փc1—g5 b7—b5?

Ավելի լավ է թe7—c7 կամ
b7—b6 :—b7—b5 քայլը սպի-
տակներին թույլ է տալիս ֆի-
զուրը զոհաբերել, մերկացնելով
թշնամի թագավորի դիրքը:

10. Ձc3 : b5! c6 : b5

11. Փc4 : b5 + Ձb8—d7

Այժմ d7 ձին ել է կաշկանդված:

12. 0—0—0! Նa8—d8

Անհրաժեշտ է d7 ձիու պաշտ-
պանության համար, վորովհետև
f6 ձին կաշկանդված է և վոչինչ
չի պաշտպանում:

Սպիտակները հետագա գրո-
հի համար դեռ պահեստներ ու-
նեն, այն է՝ h1 նավակը, Ինչ-
պես պետք է ամենից արագ այդ
նավակը գործողության մեջ
դնել:

13. Նd1 : d7!! Նd8 : d7

14. Նh1—d1! թe7—e6

Սևերն արդեն պաշտպանություն
չունեն,

15. Փb5 : d7 +! Ձf6 : d7

16. թb3—b8 +!! Ձd7 : b8

17. Նd1—d8 X.

№ 52

Ա. Գրեքսեն

Կիզերիցիյ

Անդերսենը (1818—1879) անցյալ
դարի հայտնի շախմատիստ էր. շախ-
մատի պատմության մեջ առաջին մի-
ջադային տուրնիրի (Լոնդոնում
1851 թ.) հայտնի հաղթողը: Յերբ Մոր-
ֆին հեռացավ շախմատից, Անդերսենն
առաջվա նման համարվում էր ուժե-
ղուն շախմատիստը համայն աշխար-
հում. 1866 թ. մատչել տալուց հե-
տո առաջնությունը զիջեց Մադիսոնին:
Անդերսենի հակառակորդը հետևյալ
պարտիայում, վորը խաղացվեց 1851 թ.,
իր ժամանակվա բավական հայտնի
շախմատիստ էր:

1. e2—e4

e7—e5

2. f2—f4

e5 : f4

Ընդունված արքայական գամ-
բիտ:

3. Փf1—c4 թd8—h4 +

Կավագունյն պաշտպանություն
և տալիս 2... Ձg8—f6 հա-
ջորդ c7—c6 քայլով, վորպեսզի
d7—d5 խաղա: Առավել կարևոր
է հոգս քաշել զարգացման, քան
գամբիտային զինվորը պահպա-
նելու մասին:

4. Աe1—f1. b7—b5.

Սաղացված է, հավանորեն,
c4 փիղը f7 կետից հեռացնելու և
իրենց փղին դեպի b7 յեղք ստեղ-
ծելու նպատակով:

5. Փc4 : b5 Ձg8—f6

6. Ձg1—f3 թh4—b6?

Ավելի լավ է 6... թh4—h5,
բայց սևերին հրապուրում է
Ձf6—h5—g3-ից հետո կրկնակի
հարված ստեղծելու հնարավոր-
ությունը:

7. d2—d3 Ձf6—h5

8. Ձf3—h4 թh6—g5

9. Ձh4—f5 c7—c6

Դրան ի պատասխան սպի-
տակները ֆիզուր են զոհաբե-
րում՝ սև թագուհուն հետ մղելու
և իրենց զարգացումն ուժեղաց-
նելու նպատակով:

10. Նh1—g1! c6 : b5

11. g2—g4 Ձh5—f6

12. h2—h4 թg5—g6

13. h4—h5 թg6—g5
14. թd1—f3 Ձf6—g8
15. Փc1 : f4 թg5—f6
16. Ձb1—c3 Փf8—c5?

Հարկ եր դիրքն ամրացնել
Փc8—b7 քայլով, բայց, փոխա-
նակ զարգացնելու, սկերն ամ-
բողջ ժամանակ ձգտում են վորևե
բան տանել: Այդ «ագահու-
թյունը» կործանում է նրանց:

Սպիտակները կարող եյին
այժմ դյուրութեամբ հաղթանակ
ձեռք բերել 17. d3—d4 և 18.
Ձc3—d5 քայլերի միջոցով, բայց
նրանք խաղում են առավել ուս-
կոտ—հախուռն կերպով:

17. Ձc3—d5 թf6 : b2

Այժմ սպիտակները դեղեցիկ
կոմբինացիա յեն նախապատրաս-
տում այն հաշվով, վոր սկերը
կգայթակղվեն յերկու նավակ-
ներն ել տանելու հեռանկարով:

18. Փf4—d6! Փc5 : g1?

Մատի կհանգեցնեն 18. . .
Փc5 : d6? բայց լավագույն շան-
սեր եր տալիս 18. . . թb2 : a1+
19. Աf1—e2 թa1—b2! դրու-
թյունը:

19. e4—e5! 1. . .

Թագուհին այժմ կտրված է
g7 կետի պաշտպանությունից:

19. . . . թb2 : a1+
20. Աf1—e2 Ձb8—a6

Այլ կերպ խաղալով, սկերը կա-
րող եյին դարձյալ ձգձղել խաղը,
բայց բավարար պաշտպանու-
թյուն արդեն չունեն նրանք:

21. Ձf5 : g7+ Աe8—d8
22. թf3—f6+! Ձg8 : f6
23. Փd6—e7×

Սպիտակները մոտ մնացել
են միայն յերեք թեթև ֆիգուր,
վորոնք անհրաժեշտ են մատի
համար, սկերի բոլոր ֆիգուրնե-
րի ներկայութեամբ: Այս պար-
տիան իր ժամանակ «անմահ
պարտիա» անվանեցին:

№ 53

Սեւեցից

Սիրոզ

Ստեյնիցը (1836—1900) պատ-
մության մեջ շախմատային մե-
ծագույն վարպետներից մեկը.
1866 թ. ի վեր 28 տարի համաշ-
խարհային չեմպիոն եր. մշակել
է իր ժամանակի համար խաղի
նոր, այսպես կոչված «պոզիցիոն»
յեղանակ, վորի ժամանակ գլխա-
վորուշադրությունը դարձնում են
հակառակորդի դիրքի թույլ տե-
ղերի վրա (որինակ՝ մեկուսացած,
հեռաձայն կամ առաջընթաց
զինվորների վրա և այլն) և
փորձում են ոգտագործել այդ
թուլությունները, աստիճանա-
բար ուժեղացնելով ճնշումը
նրանց դեմ, այսինքն, իրենց

ֆիգուրների հարձակումը (պո-
զիցիոն խաղի տիպար կարող է
ծառայել հետագայում № 57
պարտիան):

Հետևյալ պարտիան խաղաց-
ված է 1863 թ. յերբ Ստեյնիցը
դեռ համաշխարհային չեմպիոն
չեր դարձել:

1. e2—e4 e7—e5
2. Ձg1—f3 Ձb8—c6
3. Փf1—c4 Փf8—c5

Սպիտակները հետագայում
ընտրում են զամբիտային շա-
խմատությունը, զինվոր զո-
հարելով խաղն արագ զար-
կացնելու և կենտրոնին տիրա-
պետելու նպատակով:

4. b2—b4 Փc5 : b4
5. c2—c3 Փb4—a5

Ավելի հաճախ խաղում են 5. . .
Փb4—c5, վորպեսզի 6. 0—0
d7—d6 7. d2—d4 քայլերից
հետո փողով b6 դաշտը նահանջեն:

6. 0—0 Ձg8—f6
Ավելի լավ է 6. . . . d7—d6
7. Փc1—a3 Փa5—b6?

a3 փեղը խոչընդոտ է լինում
սկերի ուղղադային: Սկերը ժա-
մանակին չեն արել d7—d6
քայլը, և այժմ անխուսափելի
յի գրոհը ուղղադային հարած ար-
քայի վրա: Սպիտակները մեր-
ձավորագույն խնդիրն է բանալ

զձերը ծանր ֆիգուրների համար:

8. d2—d4 e5 : d4
9. թd1—b3 d7—d5

Մատից պաշտպանվելով,
սկերն սպիտակներին թույլ են
տալիս բանալ e գիծը:

10. e4 : d5 Ձc6—a5

Գրոհող c4 փեղը փոխանակե-
լու համար:

11. Նf1—e1+ Փc8—e6

Սպիտակներն այժմ ֆիգուր են
վաճառելու, ճշտորեն հաշվելով,
վոր սկերը մատ կստանան, յեթե
թագուհին վերցնեն:

12. d5 : e6! Ձa5 : b3

13. e6 : f7++ Աe8—d7
14. Փc4—e6+ Աd7—c6 15. Ձf3—
—e5+ Աc6—b5 16. Փe6—c4+
Աb5—a5 17. Փa3—b4+ Աa5—a4
18. a2 : b3×

№ 54

Չիգորից Գուսպերց

Չիգորիցը (1850—1908) մինչ հեղա-
փոխական Ռուսաստանի նշանավոր
շախմատային վարպետ եր, վորն իր
ժամանակ զգալապես ոժանդակեց շախ-
մատի զարգացմանը. Ստեյնիցի վտան-
գավորագույն հակառակորդն եր հա-
մաշխարհային առաջնության պայքա-
րում: Չիգորիցի բացահայտ շախմատա-
յին տաղանդը չկարողացավ լիակատար
կերպով ծավալվել ցարական ժամանա-
կի ծանր պայմաններում: Ներքևում

ընթացում պարտական շինարարական խաղացել է 1890 թ. նրա հակառակորդ Գուհարյանի աշխատանքի հայտնի անգլիական շախմատիստի և, գրոս-մայստրեր:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Ձg1—f3 | Ձb8—c6 |
| 3. c2—c3 | Ձg8—f6 |
- Այստեղ լավ է 3. . . d7—d5:
- | | |
|-------------|----------|
| 4. d2—d4 | Ձf6 : e4 |
| 5. d4—d5 | Ձc6—b3 |
| 6. Փf1—d3 | Ձe4—f6 |
| 7. Ձf3 : e5 | Փf8—c5 |
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. b2—b4 | Փc5—b6? |

Ավելի լավ է 9 . . . Փc5—e7, վորովհետև այժմ սպիտակներն ստանում են ուժեղ ձնշում f6 կետի վրա:

- | | |
|-------------|-------|
| 10. Փc1—g5! | h7—h6 |
| 11. Փg5—h4 | d7—d6 |

Վատ կլինեն 11 . . . g7—g5 քայլը, 12. Փh4—g3-ի և հաջորդ h2—h4-ի պատճառով, և սևերի արքայական թևի զինվորները շատ թուլացած են:

- | | |
|--------------|----------|
| 12. Ձe5—c4 | Ձb8—d7 |
| 13. a2—a4! | a7—a6 |
| 14. Ձc4 : b6 | Ձd7 : b6 |
| 15. c3—c4 | Ձb6—d7 |
| 16. f2—f4 | a6—a5 |
| 17. Ձb1—c3! | a5 : b4, |

Ձինվորի զոհաբերությունը սպիտակներին ուժգին գրոհ է տալիս:

- | | |
|------------|--------|
| 18. Ձc3—e4 | Նf8—e8 |
| 19. թd1—f3 | b7—b6 |
| 20. Նa1—e1 | Նe8—f8 |

Սպիտակներն սպառնում էին փոխանակություններով քայլա-յել սևերի զինվորների դառա-վորությունը, բայց սևերի հա-մար ավելի ուժեղ էր Նe8 : e4 և Նa8 : a4: Սակայն այժմ սպի-տակները վերադասավորում են իրենց ֆիզուրները սկսում վճռա-կան գրոհը:

- | | |
|-------------|--------|
| 21. Փd3—c2! | Փc8—b7 |
| 22. թf3—d3! | g7—g6 |

Մտտ եր սպառնում h7-ում, f6-ում փոխանակություն կա-տարելուց հետո, ուստի զինվոր-ների գերքի թուլացումը (g7—g6) հարկադրական է: Գրոհի ժամա-նակ շատ ոգտակար է լինում հակառակորդին հարկադրելու, վորպեսզի առաջ շարժի իր զին-վորները:

- | | |
|---------------|----------|
| 23. Ձe4 : f6+ | Ձd7 : f6 |
|---------------|----------|

Այժմ սպիտակները գեղեցիկ կոմբինացիայով ոգտագործում են զինվորների թուլացումը:

- | | |
|--------------|-------|
| 24. Նe1—e6!! | b4—b3 |
|--------------|-------|

Նավակը չի կարելի առնել յե-րեք քայլից մտտ լինելու պատ-ճառով:

- | | |
|--------------|--------|
| 25. Փh4 : f6 | թd8—d7 |
| 26. Փf6—c3! | ... |

- Վորպեսզի շարունակեն Նe6 :
g6 +
26. . . . f7—f6

Այժմ հետևում է արագ ջախ-ջախումը:

- | | |
|----------------|----------|
| 27. Փc3 : f6 | Նf8 : f6 |
| 28. Նe6 : f6 | b3 : c2 |
| 29. Նf6 : g6 + | Աg8—f8 |
| 30. Նg6—f6 + | Աf8—e7 |
| 31. թd3— | —g6. |
- Սևերն անձնատուր են լինում:

№ 55

Լասկեր Բաուեր

Լասկերը (ծնվ. 1868 թ.) մասնում հաղթեց Ստեյնիցին (1894 թ.) և դրա-նից հետո 27 տարի շարունակ պահպա-նեց համաշխարհային չեմպիոնի կո-չումը:

Արտասովոր ուժով լի նրա խաղի առանձնահատկությունը հանդիսանում է ինքնորինակու-թյունը և խորությունը դիրքի ըմբռնման մեջ, ինչպես նաև հսկայական նպատակաուղացումը: Լասկերը 1935 թ. ի վեր առա-րում է խորհրդային Միություն մեջ, նա 70 տարեկան է, բայց և այս րոպեյին տակավին վտան-գավոր է յուրաքանչյուրի համար տուրնիրներում: Հետևյալ պար-տիան խաղացել է յերթասարդ Լասկերը 1889 թ. իր ժամանակ հայտնի ավստրիական շախմատ-իստ Բաուերի դեմ:

- | | |
|----------|--------|
| 1. f2—f4 | d7—d5 |
| 2. e2—e3 | Ձg8—f6 |

- | | |
|-----------|--------|
| 3. b2—b3 | e7—e6 |
| 4. Փc1—b2 | Փf8—e7 |
| 5. Փf1—d3 | b7—b6 |
| 6. Ձg1—f3 | Փc8—b7 |
| 7. Ձb1—c3 | Ձb8—d7 |
| 8. 0—0 | 0—0 |

Ավելի լավ է 8 . . . Ձd7—c5, գրոհող d3 փիղը փոխանակելու կամ հետ մղելու նպատակով:

- | | |
|------------|--------|
| 9. Ձc3—e2 | c7—c5 |
| 10. Ձe2—g3 | թd8—c7 |

Սպիտակները ֆիզուրները փո-խադրում են արքայական թևը և միջոցներ են ձեռք առնում նաև c5—e4 քայլի դեմ:

- | | |
|------------|-----------|
| 11. Ձf3—e5 | Ձd7 : e5? |
|------------|-----------|

Այս փոխանակությունը սխալ է: Վատ չէր լինի 11. . . Նf8—c8, մաքրելով f8 դաշտը թեթև ֆիզուրի համար:

- | | |
|------------|--------|
| 12. Փb2—e5 | թc7—c6 |
|------------|--------|

Ձի կարելի 12 . . . Փe7—d6 քայլը, 13. Փe5 : f6-ի պատճա-ռով:

- | | |
|-------------|-------|
| 13. թd1—e2! | a7—a6 |
|-------------|-------|

Սևերը նախապատրաստում են b6—b5 և c5—c4 քայլերը: Սպի-տակները, սակայն, ձեռնարկում են այն ֆիզուրները հեռացնելու գործին, վորոնք պաշտպանում են թշնամու արքային:

- | | |
|-------------|----------|
| 14. Ձg3—h5! | Ձf6 : h5 |
|-------------|----------|

Հուսալով, հավանորեն, թe2 : h5

շարունակութեան վրա: Սակայն սպիտակները հակառակորդին ժամանակ չեն թողնում պաշտպանութեան համար և խորտակիչ գրոհ են կատարում, սև արքային զրկելով զինվորների պաշտպանութունից:

15. $\Phi d3 : h7 + !!$ $Ug8 : h7$
 16. $\theta e2 : h5 +$ $Uh7 - g8$
 17. $\Phi e5 : g7 !!$ $Ug8 - g7$
 18. $\theta h5 - g4 + !$ $Ug7 - h7$

Յեթե 18... $Ug7 - f6$ ապա
 19. $\theta g4 - g5 \times$:

19. $Uf1 - f3$ $e6 - e5$
 20. $Uf3 - h3 +$ $\theta c6 - h6$
 21. $Uh3 : h6 +$ $Uh7 : h6$
 22. $\theta g4 - d7!$. . .

Նշանավոր կոմբինացիայի յեզրափակիչ քայլ: Սպիտակները տանում են ևս փղերից մեկը և հաղթանակի համար բավականաչափ նյութական առավելություն ստանում: Պարտիայի վերջը ևս առավել շատ հետաքրքրական է:

22. . . . $\Phi e7 - f6$ 23. $\theta d7 : b7$ $Uh6 - g7$ (յեթե 23. . . $e5 : f4$, ապա 24. $\theta b7 : b6$ փղին կաշկանդելով) 24. $Ua1 - f1$ $Ua8 - b8$ 25. $\theta b7 - d7$ $Uf8 - d8$ 26. $\theta d7 - g4 +$ $Ug7 - f8$ 27. $f4 : e5$ $\Phi f6 - g7$ (չի կարելի 27. . . $\Phi f6 : e5$ խաղալ, 28. $\theta g4 - e6!$ քայլի պատճառով) 28. $e5 - e6$ $Ub8 - b7$ 29. $\theta g4 - g6!$ $f7 - f6$

30. $Uf1 : f6 + !$ $\Phi g7 : f6$ 31. $\theta g6 : f6 +$ $Uf8 - e8$ 32. $\theta f6 - h8 +$ $Ue8 - e7$ 33. $\theta h8 - g7 +$ $Ue7 : e6$ 34. $\theta g7 : b7$ $Ud8 - d6$ 35. $\theta b7 : a6$ $d5 - d4$ 36. $e3 : d4$ $c5 : d4$ 37. $h2 - h4$ $d4 - d3$ 38. $\theta a6 : d3!$ Սևերն անձնատուր են լինում:

№ 56

Պիլսբերի Մարկո

Պիլսբերին (1872—1906 թ.) ամերիկյան ակադմիոր գրոսմայստեր էր, վորն ամփոփաբար գրավել է բարձր տեղեր միջազգային տուրնիրներում: Հիվանդությունը և վաղաժամ մահը դադարեցրին նրա մեծ տաղանդի զարգացումը:

Մարկոն (1863—1923) ավստրիական հայտնի շախմատային մասնետրո յիւր Պարտիան խաղացված է 1900 թ.

1. $d2 - d4$ $d7 - d5$
 2. $c2 - c4$ $e7 - e6$
 3. $Ub1 - c3$ $Ug8 - f6$
 4. $\Phi c1 - g5$ $\Phi f8 - e7$
 5. $e2 - e3$ $0 - 0$
 6. $Ug1 - f3$ $b7 - b6$

Առավել հաճախ խաղում են 6... $Ub8 - d7$:

7. $\Phi f1 - d3$ $\Phi c8 - b7$
 8. $c4 : d5$ $e6 : d5$

Այժմ $b7$ փղի շարժունությունը սահմանափակված է սեփական $d5$ զինվորով:

9. $Uf3 - e5$ $Ub8 - d7$
 10. $f2 - f4$ $c7 - c5$

Սևերի համար դժվար է խախտել $e5$ ձիու ուժեղ դիրքը: Պաշտպանութեան նպատակով լավ կլինի խաղալ 10... $Uf8 - e8$, իրենց վերապահելով $Ud7 - f8$ քայլի հնարավորությունը, $h7$ կետի պաշտպանութեամբ: Այդպիսի պաշտպանութունը շուտով հարկավոր կլինի:

11. $0 - 0$ $c5 - c4$.

Այդ քայլով սևերը ցույց են տալիս, վոր մտադիր են զինվորների գրոհ նախաձեռնել թագուհու թևում, սպիտակներին թողնելով գրոհելու արքայական թևում: Սպիտակների գրոհն ընթանում է ավելի արագ:

12. $\Phi d3 - c2$ $a7 - a6$
 13. $\theta d1 - f3$ $b6 - b5$
 14. $\theta f3 - h3$. . .

Սպառնալով 15. $Ue5 : d7$: Յեթե այն ժամանակ 15. . . $Uf6 : d7$, ապա 16. $\theta h3 : h7 \times$: Սակայն յեթե 15. . . $\theta d8 : d7$, ապա 16. $\theta h3 : d7$ $Uf6 : d7$ 17. $\Phi g5 : e7$, ֆիզուր տանելով:

Սևերն այժմ հարկադրված են $h7$ կետը պաշտպանելու համար քայլ անել զինվորով, վորը թուլացնում է ուղղադայի դիրքը:

14. . . . $g7 - g6$

Դրանից հետո սևերի մոտ թույլ են $f6$ և $h6$ դաշտերը: $g6$ առաջ խաղացրած զինվորը ծառայում

է վորպես թիրախ գրոհի համար: հաջորդ փոխանակութեամբ սպիտակները բաց են անում f դիմը:

15. $f4 - f5$ $b5 - b4$
 16. $f5 : g6$ $h7 : g6$

Չի կարելի 16 . . . $b4 : c3$ խաղալ, 17. $Ue5 : d7$ $\theta d8 : d7$ 18. $g6 : h7 +$ $Ug8 - h8$ 19. $\Phi g5 : f6 +$ -ի պատճառով, ընդվորում տանում են թագուհին:

17. $\theta h3 - h4$ $b4 : c3$
 18. $Ue5 : d7$ $\theta d8 : d7$
 19. $Uf1 : f6!$. . .

Սպիտակները յեռանդուն կերպով ոգտագործում են f բաց դիմը և $f6$ կետի թուլությունը: Չի կարելի այժմ $\Phi e7 : f3$, վորովհետև կհետևի $\Phi g5 : f6$ և մատ $h8$ -ում:

19. . . . $a6 - a5$
 20. $Ua1 - f1$ $Ua8 - a6$
 21. $\Phi c2 : g6!$ $f7 : g6$
 22. $Uf6 : f8 +$ $\Phi e7 : f8$
 23. $Uf1 : f8 +$ $Ug8 : f8$
 24. $\theta h4 - h8 +$ $Uf8 - f7$
 25. $\theta h8 - h7 +$ Անձնատուր

է լինում:

Աե6 կամ Աե²-ին հետևում է մատ, սակայն Աf8-քայլի դեպքում սպիտակներն առնում են նախ թագուհին, ապա խաղում են $\Phi h6 +$ և $\theta g7 \times$:

Կապաբաճկա Սիրող

Կապաբաճկան (ծն. 1888 թ. Կուբա կղզու Հավաննա քաղաքում) բացառիկ տաղանդի շախմատիստ է. 1921 թ. նվաճեց համաշխարհային չեմպիոնի կոչումը, մատչելի տանկով Լասկերից, և այդ կոչումը պահպանեց մինչև մատչելի Ալյոսինի տանկ տալը (1927 թ.): Կապաբաճկան ներկայումս էլ համաշխարհային ուժեղագույն շախմատիստներից մեկն է:

Հետևյալ պարտիան նա խաղացել է 1913 թ.:

1. e2—e4 e7—e6

Այսպես կոչված «Ֆրանսիական պարտիա»: Սևերը միանգամից չին գրավում կենտրոնը, այլ հարձակում են պատրաստում նրա վրա:

2. d2—d4 d7—d5
3. Զb1—c3 d5:e4
4. Զc3:e4 Զg8—d7.

Սևերը նախապատրաստում են Զg8—f6 քայլը և կամենում են փոխանակությունից հետո ձիով զարկել f6-ում:

5. Զg1—f3 Զg8—f6
6. Զe4:f6+ Զd7:f6

Այժմ սևերը պատրաստվում են շարունակել զարգացումը b7—b6 և Փc8—b7 քայլերի միջոցով, բայց սպիտակները խոչընդոտ են լինում այդ բանին:

7. Զf3—e5 . . .

7. . . b7—b6 քայլին կհետևի 8. Փf1—b5 + Փc8—d7 9. Զe5:d7 Զf6:d7 10. Թd1—f3 զրույթյունը և այնուհետև 11. Թf3—c6 քայլին սպիտակների առավելությամբ: Թեպետև սպիտակները դերյուսում չիրկրող անգամ քայլին ցին միևնույն ֆիզուրով, այնուամենայնիվ այս քայլը նրանց այն ոգուտն է տալիս, վոր դանդաղեցնում և հակառակորդի զարգացումը:

7. . . . Փf8—d6

Սպառնում է Փd6:e5 d4:e5, Թd8:d1 + սոկադայի կորուսյամբ:

8. Թd1—f3 c7—c6

Սպիտակներն, իրենց հերթին, սպառնում էին 9. Փf1—b5 + c7—c6 10. Զe5:c6 b7:c6 11. Փb5:c6 + նավակ տանելով. Սևերը թեև պաշտպանվեցին այդ սպառնալիքից, բայց այժմ փակված է նրանց c8 փիղը:

9. c2—c3 0—0
10. Փc1—g5 Փd6—e7
11. Փf1—d3 Զf6—e8

h7 կետին, Թf3—h3 քայլից հետո սպառնացող վտանգը նկատի առնելով՝ սևերը կամենում են փակել գիծը d3 փղի առջև:

12. Թf3—h2 f7—f5

Այդ քայլից հետո e6 զինվորը հետամնաց է դառնում: Հետա-

քըրքիր և հետևել, Թե սպիտակները հետագայում ինչպես են զրոհ մղում նրա դեմ:

13. Փg5:e7 Թd8:e7
14. 0—0 նf8—f6
15. նf1—e1 Զe8—d6

Ազատելով e8 դաշտը a8 նավակի համար:

16. նe1—e2 Փc8—d7
17. նa1—e1 նa8—e8

Յերկու կողմերն էլ ուժերը կենտրոնացրել են e6 կետի մոտ: Սպիտակները, հառկանալի չե, իրենց շարժուն e5 ձին չեն փոխանակում d7 անգործունակ փղի հետ: Ճեղք դեպի e6 նրանք ստեղծում են c3—c4 և d4—d5 քայլերի միջոցով:

18. c3—c4 Զd6—f7
19. d4—d5 Զf7:e5
20. նe2:e5 g7—g6

Սպառնում էր Փd3:f5, վորովհետև e զինվորը կաշկանդված է: Սպիտակները փորձում են կաշկանդել նաև f6 նավակը:

21. Թh3—h4! Աg8—g7
22. Թd4—d4! c6—c5
23. Թd4—c3 b7—b6
24. d5:e6 Փd7—c8.

Կաշկանդված զինվորը կործանվեց: Սևերը չեն կարող զարկել e6-ում, վորովհետև f6 նավակը կաշկանդված է c3 թա-

ղուհով: Սակայն սպիտակները հոժարակամ տալիս են e6 զինվորը, ձգտելով այն բանին, վորպեսզի e6-ում կաշկանդված լինի սև փիղը:

25. Փd3—e2! Փc8:e6

Սևերը չեն կարող չվերցնել, վորովհետև կհետևեն Փe2—f3 և Փf3—d5 քայլերը՝ զինվորն ամրացնելով:

26. Փe2—f3 Աg7—f7
27. Փf3—d5 . . .

Սպիտակները ցանկալի դասավորություն են ձեռք բերել: e6 փղի կաշկանդումը և սպիտակ ֆիզուրների ուժեղ զիրքը ապահովում է նրանց հաղթանակը:

27. . . . Թe7—d6.
28. Թc3—e3 նe8—e7
29. Թe3—h6 Աf7—g8

Այժմ սևերի վնչ մի ֆիլուր չի կարող շարժվել, և սպիտակներն սկսում են վճռական գրոհ արքայական թևում:

30. h2—h4 a7—a6
31. h4—h5 f5—f4
32. h5:g6 h7:g6

32. նf6:g6 քայլին կհետևեն նույն շարունակությունը:
33. նe5:e6 Անձնատուր են լինում:

Յեթե 33 . . . նe7:e6 34. նe1:e6 նf6:e6, ապա 35. Թh6:g6 +

հաջորդ ԹԻԵ : e6 քայլով, և սպիտակները մնում են ավելորդ ֆիգուրով:

№ 58

Ալլոխի6

Ելվե

Ելվեն 1935 թ. Ալլոխից տարավ 30 պարտիայից բաղկացած մատչելի գերակշռություն և համաշխարհային չեմպիոն դարձավ մինչև 1937 թ., յերբ տեղի ունեցավ նոր յերկրորդ հանդիպումը Ալլոխիի հետ: Այս յերկրորդ մատչելի, բաղկացած նմանապես 30 պարտիայից, վճռողական հաշվով տարավ Ալլոխիին և զբաղեցրեց վերադարձրեց իրեն համաշխարհային չեմպիոնի կոչումը:

Համաշխարհային առաջնություն 2-րդ մատչելի պարտիան 1937 թ.

1. d2—d4 d7—d5
2. c5—c4 c7—c6
3. Ձb1—c3 d5 : c4
4. e2—e4 e7—e5

4... b7—b5 քայլին կարող են հետևել 5. a2—a4 b5—b4 6. Ձc3—a2, և սպիտակները հետ են նվաճում զինվորը լավ խաղ ունենալով: Սաղալով 4... e7—e5, Ելվեն հույս ունի 5. d4 : e5 թd8 : d1+ 6. Ձc3 : d1 Փc8—e6 շարունակություն վրա, ու սևերը թագուհու թևում չորս շարժուն զինվոր ունեն սպիտակների յերկու զինվորի դիմաց, մի հանգամանք, վորը խոստանում է

սպազայում վազանցուկ զինվոր ստանալու:

5. Փf1 : c4! e5 : d4
6. Ձg1—f3 ...

Անակնկալ համարձակ քայլ ֆիգուրի զոհաբերություն: Սևերը, սակայն, վախեցին 6... d4 : c3 շարունակությունից, 7. Փc4 : f7+ Աe8—e7 8. թd1—b3 Ձg8—f6 9. Ձf3—g5-ի պատճառով, ընդվորում սպիտակներն ուժեղ զորոհ ունեն:

6. ... b7—b5?

Հուսալով 7. Փc4—b3 Փf8—c5-ի վրա, և սպիտակները հնարավորություն չունեն Թd1—b3 խաղալու, ինչը կհետևեր 6... Փf8—c5 անմիջական քայլին: Սակայն սևերը չեն նկատում հակառակորդի պատասխան քայլը:

7. Ձc3 : b5! Փc8—a6
Յեթե 7... c6 : b5, ապա 8. Փc4—d5:

8. թd1—b3 թd8—e7

Դարձյալ չի կարելի 8... c6 : b5 խաղալ, 9. Փc4 : f7+ Աe8—d7 (Աe7? թe6×) 10. թb3—d5+ քայլերի պատճառով:

9. 0—0 Փa6 : b5
10. Փc4 : b5 Ձg8—f6
11. Փb5—c4 Ձb8—d7

Ձի կարելի իհարկե, 11...

Ձf6 : e4? խաղալ, 12. Նf1—e1 կաշկանդման պատճառով:

12. Ձf3 : d4 Նa8—b8
13. թb3—c2 թe7—c5
14. Ձd4—f5 Ձd7—e5

Այդ քայլին ի պատասխան սպիտակները կաշկանդում են e5 ձին:

15. Փc1—f4 Ձf6—h5

Սուր զրույթյուն—սպիտակների յերկու փիղն էլ հարվածի տակ են: Սակայն սևերի համար ավելի լավ էր խաղալ Ձf6—d7 պաշտպանելու նպատակով, վորովհետև սպիտակները շնորհիվ կոմբինացիայի այժմ դարձյալ մի զինվոր են տանում:

16. Փc4 : f7+ Աe8 : f7
17. թc2 : c5 Փf8 : c5
18. Փf4 : e5 Նb8—b5

Անողուտ է 18... Նb8—e8 քայլը, 19. Փe5—d6! գեղեցիկ պատասխանի պատճառով, և սևերը չեն կարող առնել վնչ փիղը, վնչ զինվորը:

19. Փe5—d6 Փc5—b6.

Այժմ սպիտակները սպառնալիք են ստեղծում b5 նավակին:

20. b2—b4 Նh8—d8

Վորպեսդի 21. a2—a4 քայլին պատասխանեն Նb5 : f5 հաջորդ Նd8 : d6 քայլով:

21. Նa1—d1 c6—c5

Այժմ 22. a2—a4 վատ է Նb5 : b4-ի պատճառով:

22. b4 : c5 Փb6 : c5

23. Նd1—d5! Անձնատուր է լինում:

Շնորհիվ c5 փիղի կաշկանդման և կրկնակի հարվածի հնարավորությունը Ձd6+ քայլից հետո՝ սպիտակները դարձյալ տանում են առնվազն վորակը:

№ 59

կապաբլանկա Բոսվի666իկ

Այս պարտիան խորհրդային զրոսմայստեր Միխայիլ Բոտվիննիկը խաղացել է 14 տարեկան հասկում նախկին համաշխարհային չեմպիոն Կապաբլանկայի դեմ, վորը 1925 թ. Լեռնինգրադում միաժամանակյա խաղի սեանս էր տալիս:

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6.
3. Ձb1—c3 Ձg8—f6
4. Փc1—g5 Ձb8—d7
5. e2—e3 Փf8—b4.
6. c4 : d5 e6 : d5
7. թd1—b3 ...

Ավելի լավ է 7. Փf1—d3, ինչպես ցույց է տալիս սևերի մերձավորագույն մանիվը, թագուհին b3-ում հարձակումների յեյնթարկված:

7. ... c7—c5
8. d4 : c5 թd8—a5!

2f6—e4 կամ 2d7: c5—ի սպառ-
նալիքով:

9. $\phi g5: f6$ 2d7: f6.

Այժմ սպիտակներն սկսում
են խաղը d5 զինվորի դեմ, սա-
կայն նրանց ձեռնարկած յեր-
կար ուղղադան վտանգավոր—հա-
խուռն է:

10. 0—0—0? 0—0!

Հրաշալի քայլ: Յեթե 11. 2c3:
d5 2f6: d5 12. $\theta b3: d5$, ապա
12... $\phi c8—e6$, տանելով a2
զինվորը և ուժեղագույն գրոհ
ստեղծելով սևերի մոտ:

11. 2g1—f3 $\phi c8—e6$

12. 2f3—d4 Նa8—c8

Ավելի լավ է 12... Նf8—c8,
—a նավակը հարկավոր կգա մյուս
գծում:

13. c5—c6 ...

Սպիտակները ձգտում են փա-
կել c դիմը սև նավակների հա-
մար:

13. ... $\phi b4: c3$

14. $\theta b3: c3$ $\theta a5: a2$

15. $\phi f1—d3$ b7: c6

16. $\theta c1—c2$ c6—c5!

Վորպեսզի Նd1—a1-ին պա-
տասխանեն c5: d4

17. 2d4: e6 $\theta a2—a4+$

Անհրաժեշտ է Նd1—a1-ի սպառ-
նալիքը նկատի առնելով:

18. b2—b3 $\theta a4—a2+$

19. $\theta c3—b2$ $\theta a2: b2+$

20. $\theta c2: b2$ f7: e6

Ստացված ենդշալիլը ճշգրիտ
խաղալու դեպքում հաղթական
է սևերի համար: Այս բոլորից
նրանք սպառնում են 2f6—g4
քայլով: Հետևեց՝

21. f2—f3 Նc8—c7 22. Նd1—

—a1 c5—c4 23. b3: c4 d5: c4

24. $\phi d3—c2$ Նf8—b8 + 25. $\theta b2—$

—c1 2f6—d5 26. Նh1—e1 c4—

—c3! 27. Նa1—a3 2d5—b4

(սպառնալով 2: c2 Ա: c2 Նb2+)

28. Նe1—e2 Նb8—d8 29. e3—

—e4 Նc7—c6! (սևերը կամե-

նում են խաղալ Նd2, ֆիգուր

տանելով, բայց դրան կհետևեր

Ն: c3, ուստի և c7 նավակը հար-

կավոր եր դնել c6-ում ձիու

պաշտպանություն տակ) 30.

Նe2—e3 Նd8—d2 31. Նe3: c3

Նd2: c2+ 32. Նc3: c2 Նc6: c2+

Սպիտակներն անձնատուր են

լինում,

№ 60

Բոսվիցիկ Տարակովեր

Մ. Մ. Բոսվիցիկը (ծն. 1911 թ.)
1927 թ. Համալսելիքի համալսարանում
առնում ձեռք բերեց խորհրդային մաթեմա-
տիկա կոչում. 1930 թ. մինչև 1934 թ.
ժամանակաշրջանում 8 ամբիոն իրար
հետևից խորհրդային տուրնիրներում
գրավել է առաջին տեղը. խոշոր հաջողու-
թյամբ հանդես յեկավ Մոսկվայի 2-րդ
և 3-րդ միջազգային տուրնիրներում

1935 թ. և 1936 թ. Բոսվիցիկի ամե-
նից աչքի ընկնող հաջողությունն էր
նրա հաղթանակը 1936 թ. Նոտտին-
հեմի (Անգլիա) միջազգային տուրնի-
րում, վորտեղ նա բաժանեց 1-ին և
2-րդ մրցանակը նախկին համաշխար-
հային չեմպիոն Կապարևանկայի հետ.
այդ տուրնիրին մասնակցում էին աշ-
խարհիս բոլոր ուժեղագույն շախմա-
տիստները:

Շախմատային արվեստի բնագավա-
ռում ձեռք բերած աչքի ընկնող նվա-
ճումների համար ՆՄՀ Միություն կենտ-
գործոմի վորոշմամբ ընկ. Բոսվիցիկը
պարգևատրվել է «Պատվո նշանի» շքա-
նշանով:

Հստիք մասնագետության ընկ. Բոս-
վիցիկը խոստովանել է:

Հետևյալ պարտիան ընկ. Բոսվիցի-
նիկը խաղացել է Նոտտինհեմի 1936 թ.
նրա հաղթանակը Տարակովիկը, հայտ-
նի ավարտական գրոհմայստեր է, մաս-
նակից բաղմամբիլ միջազգային տուր-
նիրներին:

1. 2g1—f3 2g8—f6

2. c2—c4 d7—d6

3. d2—d4 2b8—d7

4. g2—g3 e7—e5

5. $\phi f1—g2$ $\phi f8—e7$

Այսպիսի ճնշված խաղ չեն
ստանում սևերը, շարունակելով
g7—g6 և $\phi f8—g7$:

6. 0—0 0—0

7. 2b1—c3 c7—c6

8. e2—e4 $\phi d8—c7$

9. h2—h3 ...

Պատրաստվելով $\phi c1—e3$ խա-
ղալու, սպիտակները խոչընդոտ

են լինում 2f6—g4 պատասխա-
նին: Բացի դրանից, նրանք նա-
խորոք սահմանափակում են c8
փղի շարժունությունը:

9. ... Նf8—e8

10. $\phi c1—e3$ 2d7—f8

11. Նa1—c1 h7—h6

Սևերի ընտրած պաշտպանու-
թյան այն սխառնմը, վորը փոք-
րիկ տարածություն է թողնում
ֆիգուրների ուղղախաղի հա-
մար, զգուշավոր, սպառնալիկ
տակտիկա յե պահանջում: Դրա
փոխարեն, սևերը h7—h6 քայ-
լի միջոցով և հաջորդ g7—g5
քայլով ձգտում են բոլորովին
չհիմնավորված կերպով ստանձ-
նել նախաձեռնությունը: Այդ
միայն ձեռնառու յե սպիտակ-
ներին, վորոնց ֆիգուրներն ավե-
լի լավ են զարգացած, և միայն
սևերի զինվորների դիրքի թու-
լություն պատճառ է դառնում:

12. d4—d5 $\phi c8—d7$

13. 2f3—d2 g7—g5?

14. f2—f4! g5: f4

15. g3: f4 Աg8—g7

16. f4: e5 d6: e5

17. c4—c5! ...

Ակտիվ խաղը կենտրոնում
միշտ ամենալավ պատասխան
է թեկային գրոհ ստեղծելու փոր-
ձերին, սակայն սպիտակները
կենտրոնին տիրապետելով, դու-

բուժյամբ իրենք են գրոհ սաա-
նում հակառակորդի թուլացած
արքայական թևի վրա:

17. . . . c6 : d5
18. 2c3 : d5 10c7—c6

2ի կարելի 2f6 : d5, վորովհետև
e4 : d5-ից հետո կսպառնար
d5—d6 և 10d1—h5:

19. 2d2—c4 2f8—g6
20. 2c4—d6! . . .

Սպիտակները գրոհ են մղում
շատ յեռանդուն կերպով և հե-
տևորդականորեն Այժմ չի կարե-
լի 20 . . . փե7 : d6, վորովհետև
c5 : d6-ից հետո կործանվում է
f6 ձին:

20. . . . փd7—e6

Սևերը վորոշում են վորակը
տալ, միայն թե ազատվեն d6
ահարկու ձիուց, բայց սպիտակ-
ները չեն բավարարվում դրանով
և գերադասում են փոխանակել
e7 փիղը, վորը գեռ սևերի գիր-
քին վորոշ հենարան է ընձեռ-
նում:

21. 2d5 : e7 2g6 : e7.

Յեթե 21. . . Նե8 : e7, ապա
22. 2d6—f5+ արագ հաղթանակ
տանելով, վորովհետև չի կարելի
Փե6 : f5 խաղալ, e4 : f5-ի պատ-
ճառով, և սևերը ֆիգուր են
կորցնում:

22. Նf1 : f6!, . . .

Ահա թե ինչպե՞ս անհրաժեշտ
եր փոխանակել e7! փիղը: Այս
գեղեցիկ զոհաբերությունը արա-
գորեն վճռում է խաղը:

22. . . . Աց7 : f6.
23. 10d1—h5 2e8—g6.

Այժմ սպիտակները կտրում
են սև արքայի հետ նահանջելու
հնարավորությունը:

25. 2d6—f6 Նե8—g8

Դարձյալ չեր կարելի 24. . .
Փե6 : f5 խաղալ e4 : f5 քայլի
պատճառով, բայց այժմ սևերը
պատրաստվում են Փե6 : f5 e4 : f5
քայլերից հետո 2g6—f4! խա-
ղալ:

25. 10h5 : h6 . . .

Վոչնչացնում է սևերի հույսը
և մատի սպառնալիք ստեղծում
g5-ում: Սևերն այժմ հարկադր-
ված են դաշտն ազատելու իրենց
արքայի համար:

25. . . . փc6 : a2
26. Նc1—d1 Նa8—d8

Նd6+ սպառնալիքից պաշտ-
պանվելու փորձ:

27. 10h6—g5+ Աf6—e6
28. Նd1 : d8 f7—f6.

Նախկը հետ նվաճելու սևերի
այդ հույսը նույնպես չի արդա-
րանում:

29. Նd8 : h8! 2g6—f4

Յեթե 29. . . f6 : g5, ապա
30. Նg8 : g6+ և այնուհետև
Նg6 : c6:
30. 10g5—g7: Անձնատուր է
լինում:

Սպիտակների այս բացառա-
պես ուժեղ կերպով վարած պար-
տիան Նոտտինհեմում ստացավ
1-ն մրցանակը գեղեցկության
համար:

ՇԱԽՄԱՏԱՅԻՆ ՎՈՐԱԿԱՎՈՐՄԱՆ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

ԽՍՀՄ-ի բոլոր վորակավորյալ շախմատիստները բաժանվում են 5 կատեգորիաների ըստ խաղի ուժի: Ամենաթույլը համարվում է 5-րդ կատեգորիան, իսկ ամենաուժեղը՝ 1-ն կատեգորիան: 1-ն կատեգորիայից ավելի բարձր դալիս են ԽՍՀՄ-ի մայկաստրոնները: Այն մայկաստրոնները, վորոնք հատկապես աչքի յեն ընկել ըստ խաղի ուժի, այսինքն ըստ այն հաջողությունների, վոր ձեռք են բերել շախմատային մրցություններում (տուրնիրներում և մատչերում), համամիութենական շախմատային-շաշկային ռեկցիայի վորոշմամբ ստանում են գրոսմայտերի կոչում: Մայկաստրոնների թիվը մեզ մոտ ԽՍՀՄ-ում 1938 թ. սկզբում յերեսունից մի քիչ ավելի յե, գրոսմայտերների թիվը՝ յերկուսն է: Մեր մայկաստրոններից շատերը միջազգային կարգի մայկաստրոններ են, այսինքն ըստ խաղի ուժի հետ չեն մնում միջազգային մեծ տուրնիրներում հաղթանակ տարած ոտաբերկրյա լավագույն

մայկաստրոններից և գրոսմայտերներից:

Մեզ մոտ միլիոնավոր մարդիկ են շախմատ խաղում, բայց ընավ բոլորը չեն թեկուզ տարական վորակավորում ստացել և դեռ չեն մտել կազմակերպված խորհրդային շախմատիստների ընտանիքի մեջ: Շատերը կկամենային շախմատային վորակավորում ստանալ, բայց չգիտեն, թե ինչպես պետք է այդ անել: Մինչդեռ սկզբնական վորակավորում ստանալը շատ դյուրին է:

Կազմակերպել այսպես կոչված «սկզբնական» վորակավորման տուրնիր այն շախմատիստների համար, վորոնք վոչ մի վորակավորում չունեն, կարող է ամեն մի շախմատային խմբակ ձեռնարկության, հիմնարկության, կոլտնտեսության, խորհտընտեսության մեջ. այդպիսի տուրնիր կարող է կազմակերպվել նաև Կարմիր Բանակի զորամասերում, հանգստյան տներում, ակումբներում և այլն:

Վորպեսզի «նախնական» տուրնիրը վորակավորման իրավունքներ տար, անհրաժեշտ է, վոր տուրնիրի յուրաքանչյուր մասնակից խաղա այնտեղ առնվաղն 10 պարտիա: Հետեաբար, մասնակիցների ընդհանուր թիվը 11-ից պակաս չպետք է լինի: Խորհուրդ է տրվում այդպիսի տուրնիրներ կազմակերպել միքիչ ավելի մեծ թվով մասնակիցներից, վորպեսզի տուրնիրից մեկյերկու մասնակիցների դուրս դալու դեպքում, տուրնիրը չկորցնի իր վորակավորման նշանակությունը: Յեթե մասնակիցների թիվը շատ մեծ է, ավելի լավ է միաժամանակ մի քանի տուրնիրներ անցկացնել:

Տուրնիրում յուրաքանչյուր մասնակից մնացած բոլորի հետ խաղում է մեկական պարտիա: Խաղի կարգը, այսինքն թե ով ում հետ պետք է խաղա և թե ինչպիսի ֆիգուրներով (սպիտակներով թե սևերով), վորոշվում է Բերգերի աղյուսակներով* (ցանկանալի յե, վորպեսզի յուրաքանչյուր խմբակում գեթ 1 որինակ «ԽՍՀՄ-ի շախմատային միասնական կոդեքս» լինի): Տուրնիրում տեղի ունեցող խաղին անհրաժեշտ է լուրջ վերա-

բերվել. պետք է խաղալ դանդաղ և մտածված: Ցանկալի յե պարտիաները գրի առնել: Որական մի տուրնիրային պարտիայից ավելին խաղալ խորհուրդ չի տրվում: Տուրնիրի մասնակիցները պետք է հոգս քաշին լավ կարգապահության (դիսցիպլինի) մասին, այսինքն վոր նշանակած ժամանակ խաղ, ճշտապահությամբ սկսեն և տուրնիրը մինչև վերջ հասցնի յուրաքանչյուր մասնակից, ան խա տուրնիրում նրա ձեռք բրած արդյունքներից: Ով վոր, չչփոթվելով պարտություններից, տեղունություն, հառտատակամություն, համբերություն կցուցաբերի և տուրնիրի բոլոր պարտիաները մինչև վերջ կհասցնի, յուրաքանչյուր պարտիա ավելի և ավելի ուշադրությամբ խաղալով, նա, անկասկած, ժամանակին լավ շախմատիստ կդառնա:

Տուրնիրում խաղացված յուրաքանչյուր պարտիայի արդյունքը նշվում է տուրնիրային աղյուսակում**: Հաղթողին նշանակվում է 1, տանուլ տվողին 0, վոչվորու դեպքում յուրաքանչյուրը $\frac{1}{2}$ է ստանում:

Այն բոլոր մասնակիցները, վորոնք տուրնիրում վաթտակել

*) Տես «հավելվածները» գրքի վերջում

**) Տես «հավելվածները» գրքի վերջում:

են բոլոր պարտիաների կեսը և ավելի (50% միավոր և ավելի բարձր) ձեռք բերողներ ստանում են 5-րդ կատեգորիայի շահմատի ստանները կոչում: Շահմատային խմբակի բյուրոն կամ տուր-նիքի կազմակերպիչները պետք է դրանցեն մերձավորագույն վե-րադաս կազմակերպությունում (որինակ արհմիության Մարզա-յին բաժնի կամ Գաղաթնի շախ-սեկցիայում, կամ Մարզային բաժնի ֆիզկուլտուրայի և սպորտի գործերի կոմիտեի շախսեկ-ցիայում), վորը տալիս է վորա-կավորման տոմսեր կամ վկայա-կաններ:

Յեթե սկզբնական տուրնիքի մասնակիցները թիվը 11-ից պա-կաս է, ապա բոլոր մասնակից-ներն իրար հետ խաղում են յերկուական պարտիա (մեկը—սպիտակներով, և մեկը—սևերով): Սակայն այդ դեպքում մասնա-կիցների թիվը 6-ից պակաս չպետք է լինի, այլապես յուրա-քանչյուրը չի կարող պարտադ-րաբար պահանջվող 10 պար-տիան խաղալ:

4-րդ կատեգորիա կարելի չե ստանալ այնպիսի տուրնիք կազ-մակերպելու ճանապարհով, վորի բոլոր մասնակիցները 5-րդ կա-տեգորիայի շահմատի ստաններ են: Ով այդպիսի տուրնիքում վառտա-

կի բոլոր պարտիաների $\frac{2}{3}$ մասը (67% միավոր) և ավելի բարձր, նա 4-րդ կատեգորիայի շախ-մատի ստան կոչում է ստանում:

Բարձրագույն կատեգորիանե-րի վորակավորում տուրնիք-ների և մատչերի (այ-սինքն յերկու հակառակորդների միջև տեղի ունեցող խաղի) ճա-նապարհով կարող է կատարել միայն վերադաս շահմատային կազմակերպությունը: Այդ մըը-ցություններում խաղն ընթա-նում ե առավել լուրջ, պարտիանե-րի պարտադիր գրանցմամբ, իսկ 2-րդ կատեգորիայից սկսած՝ գրե-թե միշտ հատուկ, այսպես կոչ-ված «շահմատային» ժամա-ցություններով, վորոնք սահմանա-փակում են և վերահսկում քա-յ-լերի մտածման վրա դնացող ժամանակը (նայած տուրնիքի պայմաններին, սահմանվում է 15, 16 կամ 18 քայլ անել մի ժամում):

Շահմատային կազմակերպու-թունը կարող է վորակավորում տալ նաև կամանդային տուրնիք-ների արդյունքների համաձայն, այսինքն յերբ վորևե կոլեկտիվ խաղում է ուրիշ կոլեկտիվների դեմ, յեթե յուրաքանչյուր մաս-նակից խաղա վնչ պակաս քան 7 պարտիա:

Հ Ա Վ Ե Լ Վ Ա Ծ Ն Ե Ր

Տուրնիքային աղյուսակի որինակ

Նոտսինեմի (Անգլիա) 1936 թ. միջազգային տուրնիքի արդյունքների աղյուսակը

Նոտսինեմ (Անգլիա) 10 VIII—28 VIII 1936թ.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Ընդա- մենը միավոր
1. Բոտլինիկ	—	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	1	1	1	1	$\frac{1}{2}$	10
2. Կապարանկա	$\frac{1}{2}$	—	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	0	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	1	1	10
3. Ռեշեպսկի	$\frac{1}{2}$	0	—	$\frac{1}{2}$	0	1	1	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	1	1	1	$\frac{1}{2}$	9 $\frac{1}{2}$
4. Ֆայն	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	—	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	1	9 $\frac{1}{2}$
5. Եյվե	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	—	0	0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	1	1	1	1	9 $\frac{1}{2}$
6. Ալյոսին	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	1	—	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	9
7. Կասկեր	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	0	1	$\frac{1}{2}$	—	0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	1	1	1	8 $\frac{1}{2}$
8. Ֆլոր	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1	—	1	1	$\frac{1}{2}$	0	0	1	1	8 $\frac{1}{2}$
9. Վիդմար	0	0	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	—	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	6
10. Բոգոլյուբով	0	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	0	0	0	0	—	$\frac{1}{2}$	1	1	1	1	5 $\frac{1}{2}$
11. Տարտակովսկի	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	—	0	0	1	1	5 $\frac{1}{2}$
12. Թեյլոր	0	0	0	0	0	0	1	$\frac{1}{2}$	0	1	—	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	4 $\frac{1}{2}$
13. Ալեքսանդեր	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	$\frac{1}{2}$	—	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	3 $\frac{1}{2}$
14. Թոմաս	0	0	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	—	$\frac{1}{2}$	3
15. Ուինտեր	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	0	0	0	0	0	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	—	2 $\frac{1}{2}$

ԽԱՂԻ ՀԵՐԹԻ ԱՂՅՈՒՍԱԿՆԵՐ ՏՈՒՐՆԻՐՆԵՐՈՒՄ

(Բիրգերի աղյուսակները)

Տուրնիքի սկզբում բոլոր մասնակիցները վիճակահանության ճանապարհով ստանում են դասական համար: Այնուհետև վերցնում են մասնակիցների թվի համաձայն կազմված աղյուսակը, վորը ցույց է տալիս, թե ի՞նչ համար-ներ են հանդիպում իրար հետ յուրաքանչյուր տուրնում: Այն մասնակիցը, վորի համարը տրված է առաջինը, խաղում է սպիտակներով:

Բերում ենք մի քանի աղյուսակներ, վորոնք ամենից ավելի կարևոր են նախնական վորակավորման տուրնիքների համար:

5 կամ 6 մասնակիցների
ժամանակ

Տուր	1	2	3	4
1	1(6)	2,5	3,4	
2	(6)4	5,3	1,2	
3	2(6)	3,1	4,5	
4	6(5)	1,4	2,3	
5	3(6)	4,2	5,1	

7 կամ 8 մասնակիցների
ժամանակ

1	2	3	4	5
1	1(8)	2,7	3,6	4,5
2	(8)5	6,4	7,3	1,2
3	2(8)	3,1	4,7	5,6
4	(8)6	7,5	1,4	2,3
5	3(8)	4,2	5,1	6,7
6	8(7)	1,6	2,5	3,4
7	4(8)	5,3	6,2	7,1

9 կամ 10 մասնակիցների ժամանակ

Տուր					
1	1(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2	(10,6)	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4	(10)7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6	(10)8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8	(10)9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(10)	6,4	7,3	8,2	9,1

Քննութան առնենք «7 կամ 8 մասնակիցներով» տեղի ունեցող տուրների աղյուսակը 1-ն հանդիպման ժամանակ (1-ն տուրում) առաջին համարը խաղում է սպիտակներով ութերորդի դեմ, յերկրորդը՝ յոթերորդի դեմ, և այլն: Յեթե մասնակիցները 7 են, ապա առաջին համարն 1-ն տուրում ազատ է խաղից, 2-րդ տուրում ազատ է հինգերորդ համարը և այլն:

Յեթե պայմանավորված է, վոր մասնակիցներն իրար հետ խաղում են յերկուական պարտիա (յերկշրջան տուրներ), ապա 7-րդ տուրը վերջանալուց հետո տուրների ասաջին շրջանն ավարտված է և սկսվում է յերկրորդ շրջանը: 8-րդ տուրում խաղի կարգը նույն տեսակ է, ինչպես և 1-ն տուրում, 9-րդում՝ ինչպես 2-րդ տուրում և այլն: Բայց ընդ նմին ով առաջին շրջանում խաղացել է սպիտակներով, նա յերկրորդ շրջանում խաղում է սևերով, և ընդհակառակը:

11 կամ 12 մասնակիցների ժամանակ

Տուր						
1	1(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	(12)7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	(12)8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	(12)9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	(12)10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10	(12)11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

13 կամ 14 մասնակիցների ժամանակ

Տուր							
1	1(14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2	(14)3	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3	2(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	3,9
4	(14)9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3(14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6	(14)10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	4(14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8	(14)11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12

13 կամ 14 մասնակիցների ժամանակ

Տուր							
10	(14)12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12	14(13)	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

15 կամ 16 մասնակիցների ժամանակ

Տուր								
1	1(16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2	(16)9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	2(16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4	(16)10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3(16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6	(16)11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	4(16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8	(16)12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10	(16)13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12	(16)14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14	(16)15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8(16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Շախմատը մեր յերկրում: ՀՈԴՎԱԾ Ն. Դ. ԳՐԻԳՈՐՅԵՎԻ 3

ԽԱՂԻ ԲԱՅԱՏՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Շախմատի տախտակը և ֆիգուրները: խաղի նպատակը	9
Դաշտերի նշանակումը: Դրուժյան գրանցումը	10
Խաղի կարգը: Ֆիգուրների քայլը: Առումը (վերցնելը)	12
Հարձակում և պաշտպանություն: Փոխանակություն	15
Զինվորի քայլը: Առումն «կողանցուկ»: Զինվորի փոխակումը	15
Շախ և մատ	17
Վոչվոքի: Մշտնջենական շախ: Պատ	19
Ռոկադա (տեղափոխություն)	22
Խաղի կանոնները	23
Քայլերի գրանցումը: Պայմանական նշանակումներ	25
Կարճ պարտիաներ (№ № 1—10)	27
Մատ արեք 1 քայլից (վարժություններ)	30

ՊԱՐՏԻԱՅԻ ՊԱՐՁ ԽԱՂԱՎԵՐՁԵՐ

Մատային ախիկ դիրքեր	31
Ինչպես պետք է մատ անել	32
Վոչվոքիական դիրքեր	37
Զինվորի փոխարկումը թաղուհու	40
Հանազան այլ խաղավերջեր	46
Վարժություններ	50

ԱՏՐԱՏԵԳԻԱՅԻ ՅԵՎ ՏԱԿՏԻԿԱՅԻ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

Ինչ է ստրատեգիան և տակտիկան: Հասկացողություն պլանի մասին	52
Ֆիգուրները համեմատական ուժը	54
Շարժունության սահմանափակումը	57
Բռնադատիչ քայլեր	62
Կոմբինացիա	67
Կարճ պարտիաներ (№ № 11—25)	73
Գտնել կոմբինացիան (վարժություններ)	79

ՇԱԽՄԱՏԱՅԻՆ ՊԱՐՏԻԱ

Ինչպես պետք է խաղալ դերյուսում	81
Գործնական պարտիաներ (№ № 26—60)	85
Շախմատային վորակավորման կանոնները	114
Հավելվածներ	117

Ք ա ռ գ մ ա ճ ի չ
Ս. Հ ո Վ Վ յ ա ճ
Տեխ-խմբագիր՝
Լ. Ո հ ա ճ յ ա ճ
Սրբագրիչ՝
Մ. Թ ու մ ա ճ յ ա ճ

ՎՅ 2657 Հրատ. 4638.
Պատվեր 473. Տիրաժ 4000.
Հանձնված է արտադրության 15/V 1938 թ.
Ստորագրված է տպագրության 4/XI 1940 թ.
Հայրենոցրատի տպարան, Յեքեան, Լենինի 65

ՀՀ Ազգային գրադարան



NL0283722

ԳԻՆԸ 4 Ռ. 50 Կ.

8470

И. Л. МАЙЗЕЛИС
ШАХМАТЫ

(начальный учебник)

Армгиз, Ереван, 1940 г.