



Հայկական գիտահետազոտական հանգույց  
Armenian Research & Academic Repository



Սույն աշխատանքն արտոնագրված է «Մտերձագործական համայնքներ  
ոչ առևտրային իրավասություն 3.0» արտոնագրով

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial  
3.0 Unported (CC BY-NC 3.0) license.

Դու կարող ես.

պատճենել և տարածել նյութը ցանկացած ձևաչափով կամ կրիչով  
ձևափոխել կամ օգտագործել առկա նյութը ստեղծելու համար նորը

You are free to:

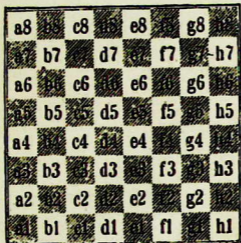
Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material

Ե Մ Ա Ն Ո Ւ Ի Ի Լ Լ Ա Ս Կ Ե Ր

# ՃԱԽՄԱՏԻ ՏԱՐԵՐՔԸ

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ՍԿՍՆԱԿՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

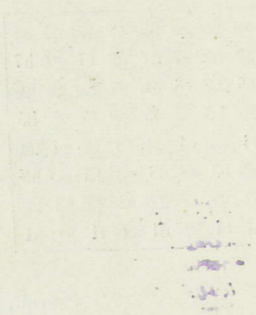


a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	e2	g2			
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Թարգմ. Սիմ. Հով.

ՊԵՏԱԿԱՆ ՀՐԱՏԱՐԱԿԶՈՒԹՅՈՒՆ  
ԵՐԵՎԱՆ—1980

997-712-4300



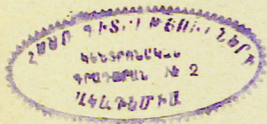
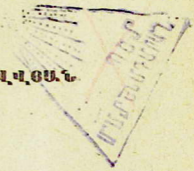
794.1

# ՇԱԽՄԱՏԻ ՏԱՐԵՐԲԸ

17395A  
4368  
4368

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ՍԿՍՆԱԿՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

Թարգմ. ՍԻՄ. ՀՈՎՎԵԱՆ



---

ՊԵՏԱԿԱՆ ՀՐԱՏԱՐԱԿԶՈՒԹՅՈՒՆ

ՅԻՐԿԱՆ — 1930

Հրատ. № 1321

Գրառեպ. № 5237(բ) Պատվեր № 626 Տիրաժ 2000

---

Պետհրատի յերկրորդ տպարան Յերևանում

## ԴՐ ԵՄ. ԼԱՍԿԵՐ

Շախմատի արվեստի պատմութեան մեջ քիչ անուններ կգտնվեն, վորոնց կարելի լինի նմանվել Լասկերի շարքին դասել: Գրեթե 40 տարվա ընթացքում յերկու սերունդ վկա յեն հանդիսանում Լասկերի անընդհատ հողթանակներին շախմատի ասպարիզում և հիանում նրա ապշեցուցիչ հանճարի ստեղծագործութեամբ:

Ջարմանալի յե, վոր շախմատային լարված գործունեությունը Լասկերին արգելք չհանդիսացավ արդյունաբեր կերպով աշխատելու և մարդկային կուլտուրայի ալ բնագավառներում: Նրա փիլիսոփայական և մաթեմատիկական հետազոտությունները մասնագիտական շրջաններում լաջն հեղինակություն են վայելում:

Եմ. Լասկերը ծնվել է 1868 թ. դեկտեմբ. 24-ին Պրուսիայի գավառական Բերլինխեն փոքրիկ քաղաքում: Միջնակարգ կրթությունն ստացել և պետական դպրոցում և 19 տ. հասկում մտել է Բերլինի համալսարանի մաթեմատիկական ֆակուլտետը: 1891 թ. համալսարանն ավարտելուց հետո Լասկերը տեղափոխվում է Անգլիա: Այնտեղ նա պարապում է մաթեմատիկայի դասատվութեամբ: 1893 թ. ամերիկական շախմատիստների հրավերով Լասկերն առաջին անգամ այցելեց Միացյալ Նահանգները: Այս ճանապարհորդությունը կատարելապես բացառիկ վախճանով ավարտ-

վեց, Շտայնիցի հետ ունեցած ձատչով — մրցությամբ, վորից 26 տարեկան Լասկերը նվաճեց համաշխարհային առաջնութունը:

Անգլիա վերադառնալով՝ նոր չամպիոնը տիֆով հիվանդացավ՝ աչքան ծանր, վոր բժիշկները հույսները կարեցին նրան փրկելու:

1895 թ. Լասկերն առաջին անգամ այցելեց Ռուսաստան, մասնակցելով Պետերբուրգի մեծ վարպետների քառանձն տուրնիրին: Յերկրորդ անգամ այցելեց 1896 թ., վոր արդյունք եր մոսկվացիների փափազի՝ իրենց մոտ տեսնելու ուսանչ-մրցում Շտայնիցի հետ\*): 1897 թ. Լասկերը հալլենիք ե վերադառնում և մինչև 1899 թ. պարապում ե բացառապես գիտական աշխատանքով, ժամանակավորապես բարձիթոզի անելով շախմատը: Նրա աշխատանքների պտուղները յեղան մի շարք մաթեմատիկական հետադոտութուններ, վորոնք տպագրվեցին անգլիական մասնապիտական հանդեսներում: Բացի դրանից, 1900 թ. հունվարի 31-ին Հալլըլբերգի համալսարանում հաջողությամբ պաշտպանեց իր շարադրութունը փիլիսոփայության դոկտորի կոչում ստանալու համար:

1901 թ. Լասկերը նորից դադթում ե Անգլիա, վորտեղ մինչև 1904 թ. Մանչեստրի Վիկտորիա-համալսարանում դասախոսութուններ ե կարդում բարձր մաթեմատիկայից: 1904 թ. հրավիրվելով Գեմբրիջ-Սպրինգսի տուրնիրին, նա յերկրորդ անգամ ճեղքում ե Ատլանտյան օվկիանոսը և ամերիկական շախմատիստան-

\*) Մրցման մեջ դարձյալ հաղթոզ ե հանդիսանում Լասկերը՝ 10 խաղից 8-ը տանելով:

րի հորդորանքով մնում և Նյու-Յորկում ապրելու: Հինգ տարի շարունակ Լասկերը պարապում և բացառապես շախմատով, շախմատային ուղեորություններ և կատարում դեպի Նահանգները, հրատարակում և «Laskers Chess Magazine» հանդեսը, կարդում և դասխոսություններ: Հենց այն ժամանակ գրեց իր «Պայքար» նշանավոր գիրքը, վորի մեջ ձգտում և շախմատի պայքարի որենքները կիրառել գործնական կյանքի յերևույթներին:

1908 թ. Լասկերը վերջնականապես վերադառնում և հայրենիք՝ Գերմանիա, ամուսնանում և և ըսկըսում և նստակյաց կյանք վարել: Նրա փիլիսոփայական գաղափարները մարմնացած են «Անկատարի փիլիսոփայություն» գրքի մեջ, վոր լույս տեսավ 1913 թվին. նույն ժամանակ ևլ Լասկերը միջոց և գտնում շախմատային արդյունավետ աշխատանքի համար: Այս ժամանակաշրջանում նա մի շարք մրցախաղեր և ունենում՝ համաշխարհային առաջնության համար և մի շարք մրցանակներ վերցնում միջազգային տուրնիրներում: Միջանի տարի շարունակ Լասկերը հրատարակում և «Schachwart» հանդեսը և խմբագրում շախմատային բաժիններ գերմանական և արտասահմանյան մամուլի մեջ:

Համաշխարհային պատերազմը, վերջում կործանելով Գերմանիան, խախտեց նմանապես Լասկերի նյութական բարեկեցությունը: Անգործության մատնելելով, նա սփոփանք և գտնում կաթինետային աշխատանքի մեջ, վորի արդյունքը լեղավ նրա «Տիեզերքի ըմբռնումը» գիրքը, վոր իր վրա դարձրեց գերմանական փիլիսոփայական շրջանների ուղադրություն-



նը: 1921 թ. Լասկերը մրցման հրավեր ստացավ Կապարլանկալից: Մրցումն ապահովված էր Հավաննալի շախմատի ակումբի կողմից, վորը Լասկերին չերաշխավորում էր 7000 դ. գումարով: Գերմանական մարկի այն ժամանակվա արժեքի անկման պայմաններում դա ահագին փող էր, և Լասկերն ընդունելով մարտահրավերը, համաձայնեց մատչ-մրցախաղ — խաղալ Հավաննալում: Մրցախաղը տեղի ունեցավ մարտ և ապրիլ ամիսներում, չերը որվա միջին շերմաստիճանը Հավաննալում 30<sup>0</sup>-ից բարձր է: Տրոպիկական շոգը հյուսիսցի Լասկերի համար սպանիչ յեղավ, և ամբողջ մառը նա խաղաց իրեն ուժից զգալապես ցածր վորակով: 4 խաղ տարվելով և 10-ը վոչվորի անելով, Լասկերը դեցեց մրցախաղը, և համաշխարհային համպիտնի կոչումն անցավ Կապարլանկալին: «Իմ մառը Կապարլանկալի հետ» գրքում Լասկերը չափազանց առարկայորեն նկարագրում է այս վողբերգական պայքարի պատմությունը:

Յերկու տարի շարունակ Լասկերը շախմատին չի մոտենում: Շատերին թվում էր արդեն, թե նրա շախմատային կարգերան վերջացել է: Սակայն հետագա դեպքերը հերքեցին այս լինթադրությունը: 1923 թ. Լասկերը վերստին հանդես է գալիս տուրնիրներում և մի շարք փառավոր հաղթանակներ տանում, նյու-Յորկում 1924 թ. նույն ինքն Կապարլանկալի առաջը կտրելով: Այս բոպելիս, վորպես և առաջ, Լասկերը գտնվում է իր ուժերի կատարյալ փայլի մեջ, և նրա ու Կապարլանկալի միջև մասշ-ռեվասիտի կազմակերպումը և՛ տեղին, և՛ արդարացի կլինի:

Լասկերի շախմատային կարգերան կատարելա-

պես բացառիկ եւ 1889 թ. Բրեսլավլում սիրողների տուրնիրին վարպետի—մայնստրո—կոչում ձեռք բերելով, նա հենց նույն թվականին Ամստերդամի փոքրիկ տուրնիրում վերցնում ե յերկրորդ մրցանակը, ըստ վորում Լասկերի խաղը Բաուերի հետ պատկանում ե ամենագեղեցիկներին յերբևե խաղացվածներից: Այս նա կարգով տանում ե մատչը Բարգելերենից, Բիրզից, Մինիատից, Միզեսից, Ենգլիշից, Լիից, Բլեկերենից: Նրա առաջին ճանապարհորդութունը դեպի Ամերիկա շարունակում ե այս հաղթական գնացքը: Նա մտայնի մեջ մեկը մյուսի յետևից հաղթում ե ամերիկական բոլոր լավագույն վարպետներին՝ Հոլմայոյին, Վասկեցին, Շովալտերին, Ետտլինդերին և անցողակի Նյու-Յորկի փոքրիկ տուրնիրում տանում ե բոլոր 13 խաղերը — պաեսիացեբը: Ամերիկական շախմատային աշխարհն ակեղծված ե: Բոլորը տեսնում են, վոր շախմատի հորիզոնում նոր խոշոր աստղ ե փայլել, և Նյու-Յորկի, Ֆրլադելֆիայի ու Մոնրեալի ակումբների միացյալ ջանքերով 1894 թ. տեղի ունեցավ Լասկերի և Շտայնիցի միջև մտաց համաշխարհային առաջնության համար: 26 տարի շարունակ անպարտելի Շտայնիցը վերջապես դատվ իր արժանավոր ախոջանին: Համառ սլաշքարից հետո Լասկերը հաղթող դուրս յեկավ: 10 պարտիա տանելով, 5-ը՝ տարվելով և 4-ը վոչվոքի անելով, նա սրանով ստացավ համաշխարհային շամպիոնի տիտղոսը: 1895 թ. Հաստինգսի տուրնիրում Լասկերը կրեց համեմատական անհաջողութուն — նա վերցրեց միմիայն յերրորդ մրցանակը Պիլսբուրիից և Զիգորիենից հետո, սրա փոխարեն Պետերբուրգի քառանձն

տուրնիրում\*) նա գրավեց առաջին տեղը նույն թրվականին: 1896 թ. Լասկերը դուրսությամբ տաշավ մասչ-ռեվոցեք Շտայնիցից: Այնուհետև գալիս են առաջին մրցանակները միջազգային մեծ տուրնիրներում. Նյուրնբերգ՝ 1896 թ., Լոնդոն՝ 1899 թ., Պարիզ՝ 1900 թ., Բեմբրիջ-Սպրինգսում Լասկերը 2-րդ և 3-րդ մրցանակները կիսում է Յանովսկու հետ, Մարշալից յետ ընկնելով, բայց նույն Մարշալից 1907 թ. տանում է մատչը բոլորովին «մաքուր»\*\*), 1908 թ. հաղթում է մասչում Տարրաշին, 1909 թ. Յանովսկու և Ռուբինշտեյնի հետ 1-ին մրցանակը կիսում է Պետերբուրգում: Այստեղ էլ 1914 թ. վերցնում է 1-ին մրցանակը, Կապարլանկայի առջը կտրելով: 1916 թ. վերստին հաղթում է Տարրաշին մասչ մեջ. 1923 թ. Ռստրովայում վերցնում է առաջին մրցանակը. 1924 թ. Նյու-Յորկում՝ վերստին կտրելով Կապարլանկայի առջը:

Այսպիսի հաջողութունն վոչ մի վարպետ չի ունեցել շախմատի ամբողջ պատմության ընթացքում: Այս անթիվ անհամար հաղթանակների շարքում Լասկերի անհաջողութունը Կապարլանկայի հետ, անշուշտ, պատահական բնույթ է կրում:

\*\*\*

Ներկա գրքուկում Լասկերն սկսնակ սիրողին լուսաբանում է շախմատի խաղի հիմնական տարրերը: Բացատրութունները մանրամասնութուններով չխը-

\*) Լասկեր, Շտայնից, Պիլսբուրգի, Չիգորին. Մ. թ.

\*\*) Բոլոր 8 պարտիաները տանելով: Մ. թ.

ճողելով, Լասկերն ընթերցողին ծանոթացնում և ամենաեյականին, ամենահասարակ վախճաններին, պարզ գուգադրություններին — կոմբինացիաներին և խաղի զարգացման ընդհանուր սկզբունքներին: Բացատրությունները տարվում են հեղինակին հատուկ տրամաբանությամբ և պարզությամբ: Նրանք համոզիչ են, սակայն կարճ են և ընթերցողին հարկադրում են առաջին իսկ քայլերից «ուղեղը շարժել»: Հենց այս նպատակին են հետապնդում բազմաթիվ վարժություններ: Բոլոր այս պարագաները «Շախմատի տարերքը» տարբերում են շախմատի այլ տարրական ոժանդակներից, ի նպաստ հեղինակի:

Գ. ԼԵՎԵՆՏԻՇ



# I

## Ներածական դիսոդոքյուններ յեվ խաղերի վախճաններ

Ով վոր չուրացրել և շախմատի խաղի կանոնները, նա ստանում և բանալին այն գիտության, վոր շատ դարերի անցյալ ունի: Այս գիտությունը պարզ և, սակայն, դրա հետ միասին, նրա մեջ պայծառորեն բացվում և մարդկային բանականության գործունե- չությունը, վոր ուղղված և առաջադրած նպատակին հասնելու համար: Շախմատիստների փոխադարձաբար միմյանց հասկանալուն ծառայում են դաշտերի, Ֆի- գուրների և միջանի հաճախ կրկնվող չերևույթները պայմանական նշումները: Դաշտերը նշվում են հետե- վյալ կերպով.

№ 1.

Սեվեր

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Սպիտակներ

e2 — e4 ցույց ե տալիս, թե e2 դաշտում գտնվող Ֆիգուրը շարժվում ե e4 դաշտը:

Տախտակի վրա տարբերում են շարքեր և դժեր. որիննակ՝ խոսում են չոթերորդ շարքի և «e» գծի մասին:

Վերջակետը (: ) ցույց ե տալիս Ֆիգուրի վերցընելը, ուղիղ խաչը (+) նշանակում ե շախ թագավո՝ վորին. թեք խաչը՝ (X) մատ:

Թ, Թհի, Ն, Փ, Ձ, հ\*) — թագավոր, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, հետևակ անունների սկզբնական տառերն են: 0—0-ը փոքր տեղափոխության նշանն ե, 0—0—0-ը՝ մեծ տեղափոխության նշանը:

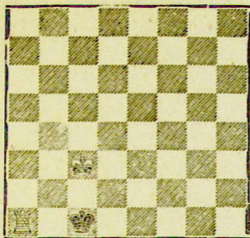
Պաղպողի նպատակն ե հակառակ կողմին մատ տալը: Խնչպիսի միջոցներ են անհրաժեշտ և բավականաչափ այս բանի համար— ահա առաջին հարցը: Կամ ավելի պարզ. յենթադրինք, թե մի կողմը, ասենք սև՝ վերի, տախտակի վրա մնացել ե մեն-մենակ թագավորը. հարց ե արվում՝ ուժերի խնչ գերակշռութուն պետք ե ունենա հակառակորդը, վոր մատի հարկու՝ յրի:

Պատասխան.— նա առնվազն պետք ե ունենա նավակ:

Հետևյալ գծագիրը ցույց ե տալիս, թե նավակով ինչ դրության ժամանակ ե մատը հաջողվում.

\*) Հետևակների քայլերը նշելիս մեզ մտ սովորաբար «հ» տառը չի գրվում: Ծ. Թ.

## № 2.



Սև թագավորը գտնվում է վորևե տեղ ծայրի գծի վրա, սպիտակ թագավորը տեղավորվել է սև թագավորին ուղիղ դեմ հանդիման, իսկ սպիտակ նավակը ծայրի գծից շախ է անում այնպես, վոր սև թագավորը չկարողանա նրան վերցնել: Թագավորներն այստեղ, այսպես կոչված, «ոպպոզիցիայի» — ընդդիմադրություն մեջ են: Նրանք միմյանցից խլում են չերեք դաշտ, և այս ամենաուժեղ ներգործությունն է, վոր կարող են նրանք ընդհանրապես անել միմյանց վրա:

Մի այլ մատային գրություն է ստացվում, յերբ վոր սևերի թագավորը գտնվում է անկյունի դաշտերից մեկում, վորպես ցույց է տրված այս պծագրում:



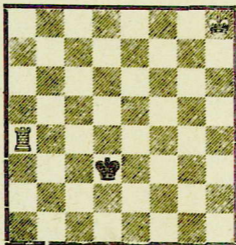
## № 3



Այստեղ թագավորներն ուղարկիցիայում չեն, վորովհետև նրանք միմյանցից խլում են միմիայն յերկու դաշտ, սակայն սև թագավորը մատ է ստանում՝ անկյունում ստեղծված սեղմ դրուժյան շնորհիվ:

Յեթև սև թագավորը չի գտնվում ծայրի գծում, պետք է նրան աչտեղ քշել: Այս բանը կատարվում է հետևյալ ձևով.

## № 4.



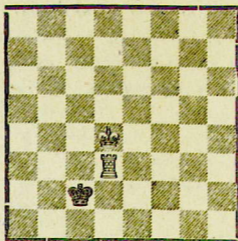
Այստեղ սև թագավորն իր շարժումների մեջ սահմանափակված է միմիայն նավակով, վորովհետև սպիտակ թագավորը դեռ շատ է հեռացած: Նավակը տիրապետում է չորրորդ շարքը և սահմանից այն կողմը չի թողնում սև թագավորին, մինչև վոր ոգնութեան գա սպիտակ թագավորը: Սրանից հետո սպիտակներն ավելի շատ են, սեղմում սև թագավորին, խաղալով նա՛հ—e4: Սև թագավորը չի կարող նավակը վերցնել, վորովհետև նա պաշտպանված է իր թագավորով: Այժմ սև թագավորը չի կարող թևակոխել վոչ միայն չորրորդ շարքի սահմանը, այլև «e» գիծը: Բացի սրանից, այստեղ կարևոր է այսպես կոչված „Zugzwang“-ի\*) վայրկյանը: Սեներին ձեռնառու չէ քայլ անել, բայց, իրադի կանոնների համաձայն, նրանք պարտավոր են քայլ անել, հենց դրանով էլ ստիպված են իրենց դրուժյունը վատացնել: Յիթե սևերը խաղան թժՅ—c3, ապա սպիտակները նe4—d4 քայլով ցանցն ավելի իրենց կքաշեն: ԹժՅ—d2 քայլն անելու դեպքում սպիտակ թագավորը կգրավի d4 դաշտը:

Այսպես, սպիտակ նավակը թագավորի հետ միատեղ սև թագավորից խլում են շարժողութեան ազատութունը և ցուզցվանգի ոգնութեամբ աստիճանաքար լետ են մղում նրան դեպի վերջին շարքը, վորտեղ է նա մատ է ստանում:

\*) Zugzwang—ցուզցվանգ գերմաներեն նշանակում է քայլ անելու հարկադրանք:

## Ո Ր Ի Ն ա կ

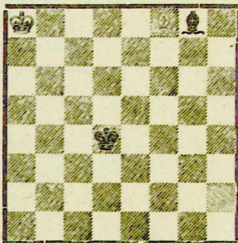
№ 5.



Սպիտակներն սկսում են և մատ են անում վեցերորդ քայլից վոչ ուշ:—Ընթերցողին և վերապահվում գանել լուծումը:

Թագավորի և յերկու փղի մատ անելու լեզանակը թագավորի դեմ նման և նախորդին: Փղերը սև թագավորի ճանապարհը կտրում են, ինչպես, որինակ հետևյալ պծաղրում.

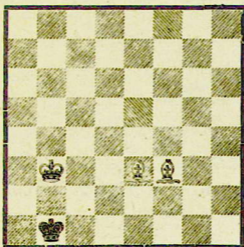
№ 6.



Սև թագավորը չի կարող անցնել այն անկյունագծերը, վորոնք զբաղված են փղերով, հետևաբար նրա տրամադրության տակ և գտնվում ընդամենը տախտակի միայն մի կեսը: Սպիտակ թագավորը մտն և շարժվում, և փղերը հնարավորությունն են ստանում ավելի և ավելի սեղմելու սև թագավորին: Այս ճանապարհով նրան քշում են վերջին շարքը և մատ անում:

Ո Ր Ի Ն ա կ

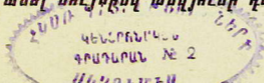
№ 7.



Սպիտակներն սկսում են և մատ են անում յերկու քայլից:

Յեթն մերկ թագավորին մատ անելու այս յեղանակը կիրառենք ձիու և փղի զինակցութեամբ, ապա արդեն կհանդիպենք վորոշ դժվարությունների: Սև թագավորին հարկ է քշել փղի գույնի անկյունի դաշտը, և միմիայն այն ժամանակ կարող է նա մատ լինել:

Յերկու ձիով և թագավորով թագավորի դեմ մատ չի կարելի անել նույնիսկ անկյունի դաշտում:

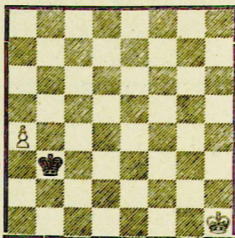


17393 A 4368

Թագավորը և հետևակը թագավորի դեմ խաղը տանում են վոչ միշտ, վորովհետև այս տեսակի շատ դրուժյուններում ավելի թույլ կողմի թագավորը փրկվում է «պատ»-ի միջոցով:

Ահավասիկ այս տեսակ ենդշպիլի — վերջախաղի հիմնական տիպերը.

№ 8.



Սպիտակներն սկսում են և տանում a4—a5 քաշով, վորովհետև սև թագավորը չի կարող հետևակին հասնել:

№ 9.

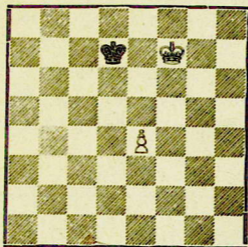


Սպիտակները չեն կարող տանել նույնիսկ ներքոգրյալ քայլերն անելով.

- |    |              |          |
|----|--------------|----------|
| 1. | a4—a5        | Թe4—d5   |
| 2. | a5—a6        | Թd5—c6   |
| 3. | a6—a7        | Թc6—b7   |
| 4. | a7—a8 Թհի*)+ | Թb7 : a8 |

a4 հետևակը չի կարող խուսափել իր կործանումից:

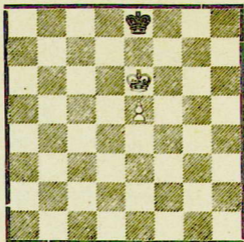
№ 10.



Սպիտակներն իրենց քայլին խաղում են e4—e5, և սպիտակ հետևակն իր թագավորի պաշտպանության ներքո թագուհի յե դառնում:

\*) Հետևակը վերջին շարքի վորևե՞դաշտը հասնելով՝ թագուհի յե դառնում:

## № 11.

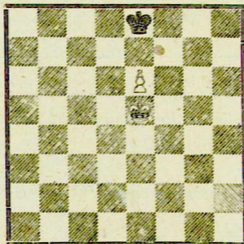


Սպիտակները տանում են.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 1. | Թe6 - d6 | Թe8 - d8 |
| 2. | e5 - e6  | Թd8 - e8 |
| 3. | e6 - e7  |          |

ալժմ սևերը ցուղցվանդի մեջ են և նրանք պետք է տանուլ տան (Թe8 - f7, Թd6 - d7 և այլն):

## № 12.



Սպիտակները չեն կարող տանել: Այս դրուժյունը հարկավոր է մտաբերել: Խաղը տեղի չի ունենում, որինակի համար, այսպես.

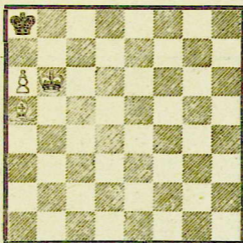
1.  $\text{Թe5-d6}$   $\text{Թe8-d8}$

2.  $\text{e6-e7+}$   $\text{Թd8-e8}$

Այժմ սպիտակները ցուզցվանդի մեջ են: Յեթե նրանք չեն կամենում հետևակը տալ, պետք է խաղան  $\text{Թd6-e6}$ , և այն ժամանակ սևերն ստանում են պատ—խաղը վոչվոքի չե:

Ընթերցողին հանձնարարվում են հետևյալ վարժուժյունները.

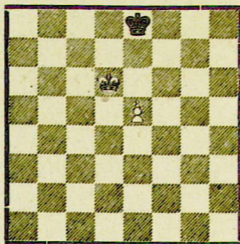
№ 13.



Սևերը թույլ չեն տալիս իրենց թագավորին դուրս գնել անկյունից, և խաղն այսպիսով վոչվոքի չե:

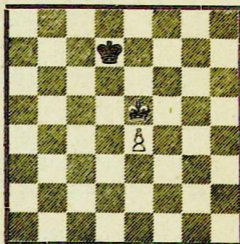


## № 14.



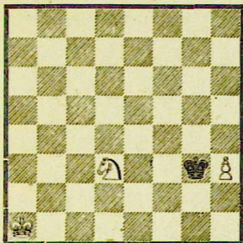
Մպիտակներն սկսում են և տանում:

## № 15.



Մպիտակներն սկսում են և տանում, յեթե սե-  
վերն սկսեն՝ վոչվոքի յե:

№ 16.



Սպիտակներն սկսում են և տանում՝ խաղալով  
 Ձժ3—f2 (այլ վոչ Ձժ3—f4) և ապա իրենց թագավորին  
 ոգնության բերելով: Յեթե թ՛ց3: f2, ապա հ3—հ4  
 և այլն:

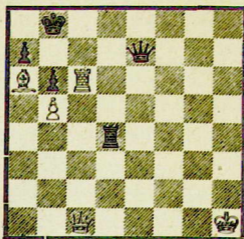
---

 II

## Մատային ցանց յեւ՛ զոհաբերություն

Սաղի վախճանը միմիայն թշնամու ֆիզուրները  
 վոչնչացնելուց հետո չի մոտենում. շատ հաճախ խա-  
 ղի բախտը վորոշվում է նաև տախտակի վրա մեծ քա-  
 նակությամբ ֆիզուրներ յեղած ժամանակ: Այսպիսի  
 վախճան է ստացվում իբրև հետևանք այսպես կոչված  
 «մատային ցանց» կազմելուն: Միքանի ֆիզուրներ,  
 իրենց գործողությունները համաձայնեցնելով, վորս  
 են կազմակերպում թշնամու թագավորի վրա, և նա,  
 վերջիվերջո, կործանվում է, ցանցի մեջ խճված թըռ-  
 չունի նման:

## № 17.

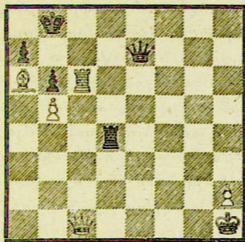


Սևերն սկսելով՝ տանում են: Այս զրության մեջ սևերը մատ են տնում վոչ ուշ, քան 6 քայլից հետո:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. թհե7—հ4+ | թg1—g2 |
| 2. Նd4—g4+  | թg2—f1 |
| 3. թհի4—հ3+ | թf1—e1 |
| 4. Նg4—g1+  | թe1—d2 |
| 5. Նg1—g2+  | թd2—d1 |
| 6. թհի3—հ1× |        |

Թեկուզ մեկ ֆիգուրի ոգնությունը կարող եր փրկել թագավորին: Այստեղ բավական են ունենիսկ հետևակը, վորքան ել թույլ լինի նրա ուժը մատը կանխելու համար:

## № 18.



Ոսպն աչդ դեպքում կընթանար այս ճանապարհով.

- |           |                 |
|-----------|-----------------|
| 1. Թհ1—g1 | Թh1—g1          |
| 2. Թհ1—g2 | Թg1—f2          |
| 3. Թհ2—e2 | Թf2—e2          |
| 4. Նd4—e4 | Թհ1—e3          |
| 5. Թհ1—g4 | Թe2—d3 (կամ f2) |

Այժմ սպիտակ թագավորը պաշտպանված է թագուհով: Ճիշտ է, սպիտակ թագուհին կորսվում է, սակայն սրա փոխարեն սևերը տալիս են նավակը և արդեն այլևս չեն կարող տանել. մնում է, վոր նրանք անընդհատ շախ անեն սպիտակ թագավորին («մշտական կամ մշտնջենական շախ») և այսպիսով խաղը վոչվոքի անեն:

Այստեղից պարզ է, թե վորքան կարևոր է թըշնամու թագավորին զրկել իրեն պաշտպանող Ֆիզուրների ոգնութունից, թեկուզ այս բանը կապված լինի իր սեփական Ֆիզուրների կորսոյան հետ: Ուստի սի՞

րով «զոհ»-ի լեն գնում, յեթե դրա շնորհիվ հնարավորություն ե ստեղծվում իր ֆիզուրներով անարգել ներգործելու թշնամու թագավորի վրա...

«Զոհարերություն» կոչվում ե թանգարժեք ֆիզուրի հոժարակամ զոհելը, վորի փոխարեն նույնարժեք ֆիզուր չեն ստանում, սակայն ձեռք են բերում միայն դրության առավելություն: Այս բանն անվանում են «նյութի» «զոհարերություն» «գիրքի» համար, իսկ այստեղից ել խոսում են «նյութական» կամ «պոզիցիոն» — գիրքի առավելության մասին:

«նյութի» (ֆիզուրների) համեմատական գնահատությունը հետևյալն ե. թագուհին հավասար ե մոտավորապես նավակին, փղին և հետևակին, ձին և փղը մոտավորապես հավասար արժեքի յեն, նրանք կոչվում են «թեթև» ֆիզուրներ, թագուհին և նավակը՝ «ծանր». թեթև ֆիզուրը հավասար ե մոտավորապես լեռնք հետևակի, նավակը — միքիչ ավելի, քան չորս հետևակի, թագուհին — միքիչ ավելի, քան ութ հետևակի: Թագավորի ոժանդակ ուժը, վորը յերբեք չի կարելի զոհել, հավասար ե մոտավորապես 3 ուկես հետևակի: Զպետք ե շփոթվել այս կոտորակային գնահատությունից: Մեջ բերված թվերը տալիս են միմիայն ֆիզուրների հարաբերությունները, փորձից վերջըրած, բայց հավանություն չունեն մաթեմատիկական ճշտության:

#### Պարծու քուճեք

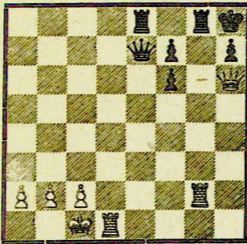
Նյութական միավորների ինչ քանակությամբ են հարձակվում հակառակորդի վրա, յեթե գրոհին մասնակցում են թագուհին, նավակը, ձին և հետևակը:

Վերջախաղում — ենդշախիլում հետևակների պաշտպանութիւն համար ասպարեզ են բերում թագավորին: Վո՞րն է լավագույն պաշտպանութիւնն համարվում, թագավո՞րը, թե փիղը:

Հակառակորդը կարող է տանել նավակ և հետեւակ, փոխարենը տալով փիղ և ձի: Պե՞տք է արդյոք յետ վախենամ այս հնարավորութիւնից:

Այսպես, զոհաբերութիւն ժամանակ դիրքի համար Ֆիգուրը է տրվում: Սրան որինակ կարող է ծառայել պոզիցիոն — դիրքի առավելութիւնը, վոր ըստացվում է թշնամու թագավորին բոլոր պաշտպանութիւններից մերկացնելիս:

### № 19.



Սպիտակներն սկսում են և տանում:

1.  $\text{Թհ6} : \text{h7}+$        $\text{Թh8} : \text{h7}$
2.     $\text{Նd1} - \text{h1} \times$

## ՆՅԱՆՈՒՄԻ ԽԱԿ ՉՈՒՄԵՐՈՒՄԻՆԵՐՈՎ

## Խ ա Դ Ն 1.

	Ֆրից	Մեդոն
1.	e <sup>2</sup> —e <sup>4</sup>	e <sup>7</sup> —e <sup>6</sup>
2.	d <sup>2</sup> —d <sup>4</sup>	d <sup>7</sup> —d <sup>5</sup>
3.	Չb <sup>1</sup> —c <sup>3</sup>	Չg <sup>8</sup> —f <sup>6</sup>
4.	Փc <sup>1</sup> —g <sup>5</sup>	Փf <sup>8</sup> —e <sup>7</sup>
5.	Փg <sup>5</sup> : f <sup>6</sup>	Փe <sup>7</sup> : f <sup>6</sup>
6.	Չg <sup>1</sup> —f <sup>3</sup>	0 — 0
7.	e <sup>4</sup> —e <sup>5</sup>	Փf <sup>6</sup> —e <sup>7</sup>
8.	Փf <sup>1</sup> —d <sup>3</sup>	b <sup>7</sup> —b <sup>6</sup>
9.	h <sup>2</sup> —h <sup>4</sup>	Փc <sup>8</sup> —b <sup>7</sup>
10.	Փd <sup>3</sup> : h <sup>7</sup> +	Քg <sup>8</sup> : h <sup>7</sup>
11.	Չf <sup>3</sup> —g <sup>5</sup> +	Քh <sup>7</sup> —g <sup>6</sup>
12.	Չc <sup>3</sup> —e <sup>2</sup>	Փe <sup>7</sup> : g <sup>5</sup>
13.	h <sup>4</sup> : g <sup>5</sup>	f <sup>7</sup> —f <sup>5</sup>
14.	g <sup>5</sup> : f <sup>6</sup>	Քg <sup>6</sup> —f <sup>7</sup>
15.	Չe <sup>2</sup> —f <sup>4</sup>	Նf <sup>8</sup> —h <sup>8</sup>
16.	Քհ <sup>1</sup> d <sup>1</sup> —g <sup>4</sup>	Նh <sup>8</sup> : h <sup>1</sup> +
17.	Քe <sup>1</sup> —d <sup>2</sup>	g <sup>7</sup> : f <sup>6</sup>
18.	Քհ <sup>1</sup> g <sup>4</sup> : e <sup>6</sup> +	Քf <sup>7</sup> —g <sup>7</sup>
19.	Նa <sup>1</sup> : h <sup>1</sup>	Փb <sup>7</sup> —c <sup>8</sup>
20.	Նh <sup>1</sup> —h <sup>7</sup> +	Քg <sup>7</sup> : h <sup>7</sup>
21.	Քհ <sup>1</sup> e <sup>6</sup> —f <sup>7</sup> +	և մասն հետևյալ քաղվին:

## III

## Գ ր ո ն ի

Միշտ թաղավորը չի ծառայում իբրև նշանակեալ գրո՞ն տալու համար. առավելությունն ձեռք ե բերվում և հարձակման այլ տեսակներով:

1. Միաժամանակյա գրոհ մի քանի կեսերի վրա, վորոնց դժվար ե պաշտպանել մի քայլով, իսկ հաճախ և բոլորովին անկարելի յի:

## Ո ր ի ն ա կ ն ե ր

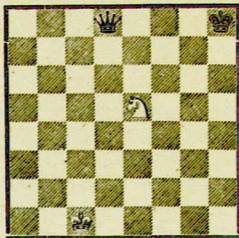
№ 20.



Սպիտակները խաղում են Թհիժ5—ժ4, հալտարաբերով շախ և միաժամանակ հարձակվելով ց7 նավակի վրա:



## № 21.



Սպիտակները խաղում են  $Qe5 - f7$ , թագավորին շախ հայտարարելով և միաժամանակ սպառնալով թագունուն:

## № 22.



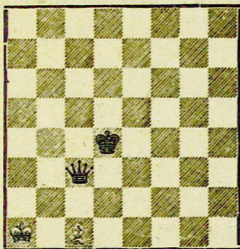
Սպիտակները խաղում են  $Pf2 - d2$ , շախ հայտարարելով և թագունին տանելով:

## № 23.



Սպիտակները խաղում են նա7-ա8+ և տանում են նավակը:

## № 24.



Սպիտակները, վորոնց թագավորը շախի տակ է, ծածկվում են ՓՇ1—b2 քայլով, կաշկանդում են թագուհուն և տանում նրան:

## Վարժություններ

Սպիտակ փիղն ի՞նչ դաշտերից կարող է գրոն տալ միաժամանակ թե ն97-ին և թե ն95-ին:

Փիղը կարող է գրոն տալ միաժամանակ թշնամու այն ֆիգուրներին, վորոնք գտնվում են a7, ց7, a1, ֆ2 դաշտերի վրա: Յեթե այո, հապտ վճր դաշտից:

Կարո՞ղ է արդյոք ձին միաժամանակ գրոն տալ թշնամու ֆիգուրներին, վորոնք գտնվում են d6 և h8 դաշտերի վրա:

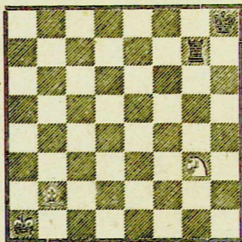
Ի՞նչ դաշտերից է ձին զարկում միաժամանակ թե ց5 և թե d6: Տույց տալ, վոր այստեսակ դաշտեր յերկուսն են:

Ի՞նքներդ կազմեցեք այստեսակ վարժություններ:

2. Քաղմապատիկ հարձակում անցարժ նպատակակետերի վրա: Յեթե վորեւ նպատակակետ գրոն է տված ֆիգուրների ավելի շատ քանակությամբ, քան թե պաշտպանված է, ապա կարելի յե գրավել այն:

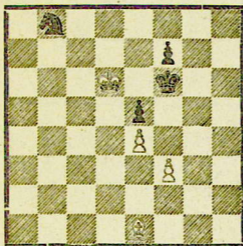
Որ ի ն ա կ ն եր

№ 25.



g7 սև նավակը կաշկանդված է b2 փղով և չի կարող շարժվել: Սպիտակները նրա վրա հարձակվում են յերկրորդական Ձg3—h5 (կամ f5) ձիով և տանում նրան, վորովհետև նա պաշտպանված է միմիայն թագավորով:

№ 26.

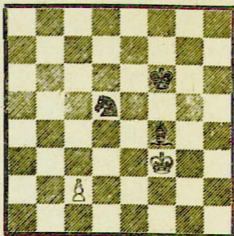


e5 հետևակն անշարժ է, սպիտակները կրկին անգամ հարձակում են գործում նրա վրա  $\Phi e1 - g3$  կամ  $\Phi e1 - c3$  և տանում նրան:

3. Հարձակում պատշաճաբոլ Ֆիգուրեների վրա: Այս դեպքում հակառակորդին մնում է ընտրել յերկու չարիքներից փոքրագույնը. յեթե նա չի հեռացնիլ պաշտպանող Ֆիգուրը, ապա վերջինս կկորչի, իսկ յեթե նա կհեռացնի պաշտպանողին, ապա կկորչի նրա պաշտպանած Ֆիգուրը:

## Ո Ր Ի Ն Ա Կ Ն Ե Ր

№ 27.



Սպիտակ թագավորը չի կարող վերցնել f4 փիղը, վորովհետև նա պաշտպանված է d5 ձիով: Ուստի սպիտակները խաղում են c2—c4 և տանում են կամ ձին կամ փիղը:

№ 28.



Ան թագուհին պաշտպանված ե լծ նավակով, ըս-  
պիտակները ՆՇԼ—ՇՑ+ քալլով սև նավակը հեռաց-  
նում են թագուհու պաշտպանությունից: Այստեղ սե-  
վերին մինչև տնգամ վոչինչ չի մնում ընտրություն  
անելու, նրանք պետք ե թագուհին տան:

Ընթերցողն ինքը կարող ե ինչքան ասեք սրա  
նման որինակներ գտնել:

#### IV

### Պատասխանություն

Պաշտպանության արվեստը նրա մեջն ե, վոր  
վորքան կարելի յե փոքրաթիվ քալլերով ու վորքան  
կարելի յե ուժերի (Ֆիզուլների) փոքրաքանակ ըս-  
պառամաք անվնաս դարձնի հակառակորդի գրոհի նա-  
խագիծը:

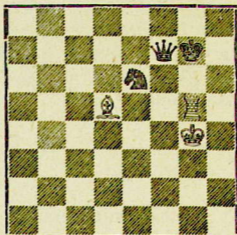
Պաշտպանության միջոցներն են — Գահաճ<sup>\*</sup>),  
փակում, գոռացում յեվ եակահարձակում: Շատ հա-  
ճախ միևնույն քալլի մեջ ամփոփված են այս միջոց-  
ներից միքանիսը:

Պատասխանություն օախից: Թագավորին չի կա-  
րելի «գորացնել»: Այս պատճառով շախի համար կս-  
չերեք տեսակի պատասխան՝ թագավորի նահան-  
ջը, շախ հայտարարող Ֆիզուլի դժի փակումը և սույն  
Ֆիզուլի առումը՝ շախ ասելու վայրկյանին:

<sup>\*</sup>) Զորացում այն ե, յերբ նոր Ֆիզուլ են բերում, վոր հաբ-  
վածում ե այն դաշտը, վորտեղ գտնվում ե զրոհի յենթակա ֆի-  
զուլը:

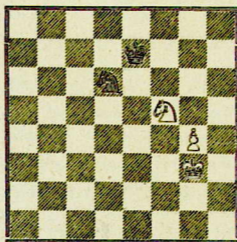
## ՈՐԻՆԱԿՆԵՐ

№ 29.



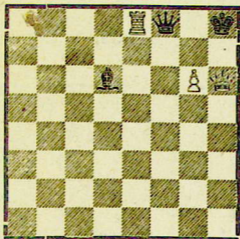
Սևերը կարող են իրենց թագավորին տանել հ8, հ7, հ6, ֆ8, ֆ6 դաշտերը, կամ փակվել թագուհին բերելով ց6. կամ, վերջապես, նավաղը վերցնել ձիով:

№ 30.



Սևերը պետք է կամ թագավորով քալլ անեն կամ վերցնեն f5 ձին:

№ 31.



Սպիտակ թագավորը շախ տակ է, սպիտակների կարող են թագավորը տանել g5 կամ h5, կամ վերցնել թագուհին, կամ փակել f8—h8 անկյունածածը g6—g7 քալլով:

Պատասխանելուց կրկնակի օտից: Յեթե չերկու ֆիզուր միաժամանակ շախ են հայտարարում, ապա այդ դեպքում արդեն հնարավորութուն չկա պաշտպանվելու փակվելու կամ վերցնելու միջոցով, մնում է միայն մի միջոց՝ նահանջ:

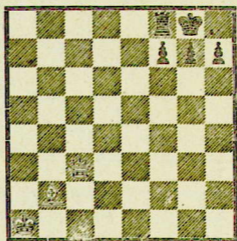
Սպիտակները խաղում են  $2e8-c7++$  (շախ և մատ): Վորովհետև թագավորը նահանջելու տեղ չունի, ապա ուրեմն նա մատ է յեղել, թեև նh8 և 2c7 առանձին-առանձին վերցնելով վոչ մի վտանգ չեր ներկայացնի:

Պատասխանելուց փակելու միջոցով: Ճանա-



պարհը փակելու համար ոգտվում են ավելի նվազ ար-  
ժեքավոր ֆիգուրներով, նախընտրելի չն հետահանե-  
րով:

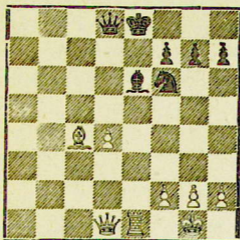
№ 32.



Սպիտակներն սպառնում են ԹհԻԵ3 : ց7X: Սև-  
վերը ծածկում են Ե3—ց7 անկյունադիծը f7—f6 քայ-  
լով, և նրանց դրուժյունը առայժմ հաստատուն է:

Սպիտակները խաղում են Նf1—e1 և կաշկանդում  
են սև թագուհուն: Սևերը փակվում են ՓԵ8—e6 քայ-  
լով: Ուղեփակ ֆիգուրը կորցնում է գործողության ա-  
զատությունը, ուստի և նշանակետ և դառնում հար-  
ձակման համար:

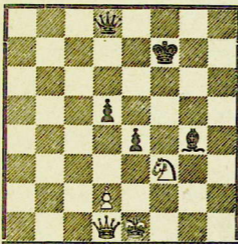
## № 33.



Սպիտակները խաղում են d4—d5 և վաստակում են e6 փիղը, փորը փակել և թագավորին e1 նավակի տառջ, ուստի և կաշկանդված է:

Պաշտպանություն հակահարձակման միջոցով.

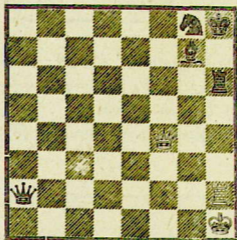
## № 34.



Թվում է, թե f3 ձիուն կործանում է սպառնում

e4 հետևակից. վորովհետե նա կաշկանդված է փղով,  
սակայն սպիտակներն ազատում են ձին սև թագա-  
վորին Ձf3—e5+ շահ հայտարարելով, և այժմ, ընդ-  
հակառակը, կործանվում է ինքը՝ կաշկանդող ֆիզու-  
րը—Փg4:

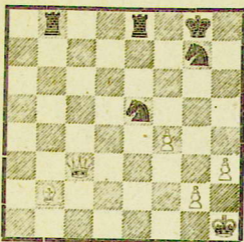
## № 35.



Քվում է, թե սպիտակները պետք է տանուլ տան,  
վորովհետև հ2 նավակը կաշկանդված է, սակայն նը-  
րանք փրկվում են հակահարձակմամբ թհf4 : h6+,  
Ձ կամ Փ : h6, Նh2 : a2:

Հակահարձակումը սովորաբար ուղղվում է հա-  
կառակորդի շահ ուժեղ կամ շահ վստեգավոր Շի-  
գուրների դեմ, վորովհետև միմիայն այս ճանապար-  
հով են հասնում անակնկալ և շեշտակի հետևանքնե-  
րի, ինչպես յերևում է նախընթաց որինականերից:

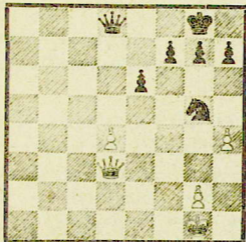
## № 36.



ՓԵՁ և ԹՆԻՐՅ կաշկանդում են e5 ձիուն, վորովհետև նրա հեռանալու դեպքում մատ և սպանում ց7 կետում: Այս պատճառով սևերը խաղում են ՆԵՃ : b2, և ԹՆԻՐՅ : b2 պատասխան քայլից հետո սև ձին ազատութուն և ստանում:

Ձյն Քիզուրները, վորոնց չի կարելի արգեն փքր կել, նպատակահարմար է օալ հակահարձակմամբ, ստանալով այդպիսով թեկուզ մի վորոշ փոխհատուցում նյութական կորստի փոխարեն:

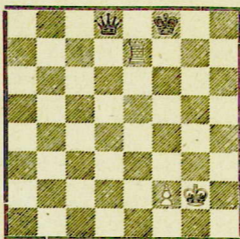
## № 37.



Սևերի գրոհին լինթարկված ձին տեղ չունի նահանջելու, ուստի նրան զոհում են  $2g5 - h3+$  քայլն անելով, և  $g2 : h3-$ ից հետո սպիտակների դիրքը հալտնի աստիճանի թուլացած է:

**Պատասպանություն 6** ահանջի միջոցով: Հարկավոր է նահանջել ապահով դաշտեր, վորպեսզի հարկավորված չլինեն կրկին անդամ նահանջի դիմելու:

№ 38.



Նավակը նահանջում է  $e3$  դաշտը, վորտեղ նա գտնվում է հետևակի պաշտպանության տակ. հետագայում նավակը  $e3-$ ից նահանջում է  $g3$  հինց նույն պատճառով:

**Պատասպանություն 7** գորացման միջոցով: Զորացնող Ֆիգուրը կաշկանդված է իր շարժումների մեջ և դյուրությամբ կարող է նշանակետ դառնալ գրոհի համար: Այդ պատճառով զորացնելու համար հարկավոր է գործածել, ըստ հնարավորին, ավելի թույլ ֆիգուրներ, ամենից լավն է՝ հետևակներ: Ավելի ուժեղ

Ֆիզուրները լավագույն և ուղտագործել գրոհի և հակագրոհի համար:

Լիովին հասկանալի չե, վոր գորացնող ֆիզուրները պետք և գտսավորել ապահով գաշտերում, վորովհետև, ինչպես վոր արդեն ասվեց, այս ֆիզուրները պաշտպանության նպատակներին ծառայելով և խանգարելով հակառակորդի ծրագրերները, գրավում են նրա ուշագրությունը և գրոհի համար նշանակեալ գանձում:

Իբրև որինակ՝ ներքոգրյալ խաղը.

և ա դ № 2.

1. c2—e4	e7—e5
2. Qg1—f3	Qb8—c6
3. Փf1—c4	Qg8—f6
4. Qf3—g5	d7—d5

Պաշտպանելով չերկու անգամ գրոհի յենթարկված f7 հետևակը Փc4 անկյունապիծը փակելու միջոցով:

5. e4 : d5	Qf6 : d5
6. Qg5 : f7	. . .

Այս գոհարերության իմաստը պարունակվում է սպիտակների հետևյալ քայլի մեջ, վորը կրկնակի հարձակում է.

6. . . .	Թe8 : f7
7. Թհիd1—f3+	. . .

Հարձակվելով d5 ձիու վրա, վորը կաշկանդված է:

7. . . .	Թf6—e6
8. Qb1—c3	. . .

Այժմ սևերը պետք է գործացնեն կաշկանդված ձին, վոր գրոհի չի չենթարկված յերրորդ անգամ: Այս նըպատակին կարող է ծառայել c6 ձին: Նա ունի յերկու պաշտպանողական քայլ—e7 անվտանգ դաշտը և b4-ը, վորտեղ նրան վտանգ է սպառնում:

8. . . . 2c6—b4

Վառ է:

9.	a2—a3	2b4 : c2+
10.	♠e1—d1	2c2 : a1
11.	2c3 : d5	♠e6—d7
12.	d2—d4	♣f8—d6
13.	նh1—e1	նh8—e8
14.	♠հիf3—f7+	♠d7—c6
15.	2d5—c3	. . .

Սևերն այժմ արդեն այլևս պաշտպանութուն չունեն բազմաթիվ սպառնալիքներից:

15.	. . .	a7—a6
16.	♠հիf7—d5+	♠c6—b6
17.	♣c1—e3	e5 : d4
18.	♣e3 : d4+	c7—c5
19.	նe1 : e8	♠հիd8 : e8
20.	♠հիd5 : d6+	♠հիe8—c6
21.	♣d4 : c5+	♠b6—a5
22.	b2—b4×	

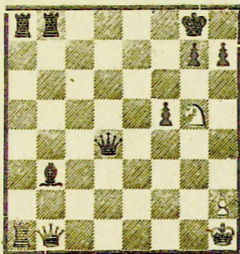
## V

## Չուզադրությունն — կոմբինացիա

Չուզադրությունները մի շարք քաղեր են՝ աշխուժութեամբ և սուր վայրկյաններով, վորոնք հաճախ ջախջախիչ կերպով վորոշում են խաղի ճակատագիրը: Նրանց մեջ թագնաված և անակնկալ, և այն, վոր համարվում էր անկարելի, իրականություն և դառնում:

Իհարկե, վերոհիշյալ կանոնները պահպանում են իրենց ուժը և՛ զուզադրությունների համար, բայց միայն իբրև ուղեցույց թելեր, վորովհետև յուրաքանչյուր զուզադրութեան մեջ ինչ-վոր ինքնահատուկ բան կա. նա կրում և իր մեջ ստեղծագործական մղտքի դրոշմ:

№ 39.





Սպիտակներն սկսում են և տանում:

1.  $\text{Թհb1} : \text{b3}+$  . . .

Այս քայլը հնարավոր և այն պատճառով, վոր  
 b8 նավակը կրկնակի խնդիր ունի — պաշտպանել վոչ  
 միայն  $\text{Փb3}$ , այլև նա8. յիժև նb8 : b3, ապա նa1 : a8+  
 և յերկու քայլից մատ:

1. . . .  $\text{Թg8--h8}$

Յեթև  $\text{Թg8--f8}$ , ապա  $\text{Թհb3--f7}\times$

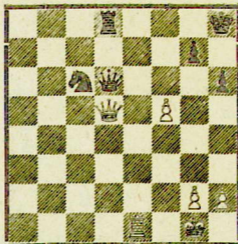
2.  $\text{Չg5--f7}+$   $\text{Թh8--g8}$

3.  $\text{Չf7--h6}++$   $\text{Թg8--h8}$

4.  $\text{Թհb3--g8}+$   $\text{նb8 : g8}$

5.  $\text{Չh6--f7}\times$

№ 40.



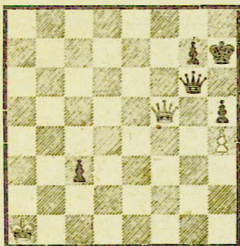
Սպիտակներն սկսում են և տանում:

1.  $\text{նe1--e8}+$  . . .

d8 նախկը հարկադրված և պաշտպանել թհd6, ուստի և նրա ուժը թուլացած և. այսպես, որինակ՝ նա շախի դեմ իրրև առերևութալին պաշտպանութլուն և միայն չիրևան դալիս ութերորդ դծում, վորովհետև, յեթև նd8: e8, ապա կորսվում և թագուհին:

1. . . . . թh2—h7
3. թհfd5--g8+

№ 41.



Սպիտակներն սկսում են և վոչոքի անում:

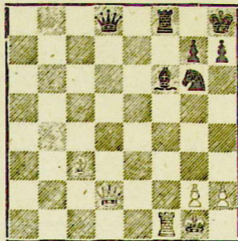
1. թհfd5—c2!

Յեթև սևերը թագուհին վերցնեն, ապա սպիտակները կստանան պատ, ուստի սևերը վոչ մի կերպ չեն կարող ազատել իրենց կաշկանդված թագուհուն:

1. . . . . թh7—h6
2. թհfc2—c1+ թh6—h7

3. թհfc1—c2 և խաղը վոչոքի չե քայլերի կրկնութլյան կամ պատի պատճառով:

## № 42.



Սպիտակներն սկսում են և վոչոքի անում:

1. Նf1 : f6 . . .

Ոգտվելով այն հանգամանքից, վոր Նf8 պաշտանում և թապուհուն:

1. . . . Թհիd8 : d2

Յեթե g7 : f6, ապա 2. Թհիd2 : d8, Նf8 : d8, 3. Փc3 : f6+, և սպիտակները տանում են նավակը՝ ունենալով լավ դրուժչուն:

2. Նf6 : f8+ . . .

Գրոհի չենթարկված նավակն ավելի շուտ հակադրոհի յե դիմում:

2. . . . Զg6 : f8

3. Փc3 : d2 վոչոքի:

Կարելի չե բերիլ այս տեսակի զուգադրութչունների բազմաթիվ և բազմապիսի որինակներ: Սակայն սկսնակ շախմատիստը չպետք և չափազանց խորա-

սուղվի մտացածին դրություններէ մեջ. հակառակ դեպքում նրա խաղը կլինի շինծու, արհեստական, անբնական, քնեած: Իսկական դուգադրություններն առատորեն բուսնում են կենդանի խաղի մեջ: Մակայն նրանք այնտեղ պահանջում են նախապատրաստական շրջան— զարգացում:

## VI

### Զարգացում

Մարդկային առողջ բնականությունն ասում է մեզ, վոր ֆիզուրներն անոգում են, քանի վոր նրանք անգործունյա յեն: Մակայն ֆիզուրներն անգործունյա յեն մինչև այն ժամանակ, քանի վոր չեն մասնակցում գրոհին կամ պաշտպանության (հարձակումն թշնամու ֆիզուրների վրա, կաշկանդումն, նրանց փակումն, իր ֆիզուրների դորացումը և այլն) կամ, գոնե, քանի վոր նրանք սակավ շարժուն են: Այստեղից հետևում է շախմատիստի առաջին պատվիրանը. այն ֆիզուրների համար, վորոնք վախճանական դրության ժամանակ գործունեության չափազանց փոքր դաշտ ունեն, քիչ շարժունություն և մինչև անգամ փակում են իրենց ֆիզուրները — անհրաժեշտ է մեծ ազատություն և գործողության մեծ շրջան ըստեղծել: Կատարել սույն պատվիրանը հնարավորին չափ արագ, վորքան վոր պարագան չի կաշկանդված թանգարժեք ֆիզուրների կորստյան հետ, ամուր կառչել այս ճանապարհին, չենթարկվելով վոչ մի գայթակղության— ահավասիկ յերկրորդ պատվիրանը:

Այն դաշտերը, վորոնցից ֆիզուրների համար դործողութեան ամենամեծ շրջանն է բացվում, դարձվում են, ակնհայտ է, տախտակի մեջտեղը: Ֆիզուրներն այստեղից կարող են ուղղել իրենց հարվածները ինչպես դեպի կենտրոն, նույնպես և դեպի թևերը: Այս պատճառով ձևնստու յե ֆիզուրները դուրս հանել տախտակի մեջտեղը, մանավանդ հետևակները և ձիերը, վորոնք զարկում են կարճ տարածութեան վըրա: Սակայն թագուհուն ուղղել կենտրոն, կամ, ընդհանրապես, կռվի առաջապահ գծերը — վտանգավոր է, վորովհետև թագուհին հարմար նշանակեա կհանդիսանա հակառակորդի գրոհի համար:

Վորպեսզի ֆիզուրներն իրենց նախնական զըրութունից ըստ կարելույն արագ զարգացվեն, հարկավոր է միջին չերկու հետևակներն ու չերկու ձիերն առաջ շարժել դեպի կենտրոն: Ճիշտ խաղալու դեպքում նրանք այնտեղ գրավում են շատ կենտրոնական դաշտեր և զրեթե չին փակում իրենց ֆիզուրների ճանապարհը, ապա մոտենում է փղերը զարգացնելու ժամանակը, սրանից հետո՝ նավակներինը: Վերջում, չերը դրութունն արդեն պարզվել է, պետք է կռվի մեջ բերել թագուհուն, նախընտրելի յե միանգամից թշնամու թագավորի վրա. թևի հետևակները, սակայն, լավագույն է պահել տեղերում, չշարժելով նրանց առանց կարևոր և հարկադրիչ պատճառների: Ավելի նպատակահարմար է նրանց շարժման մեջ դնել նրա համար, վորպեսզի յետ քշեն թշնամու չափազանց առաջ խոնկած ֆիզուրները կամ դեմհանդիման կանգնեն խոչացող վտանգին, կամ փոխանակվեն թշնամու հետևակների հետ, կամ, վերջապես,

խրեոց նախակներն ազատեն: Թևի հետևակները կարևոր դեր են կատարում վերջախաղում, մինչև այն ժամանակ, ուրեմն, ամենից լավն և նրանց, ըստ հընարավորին, հանգիստ թողնել:

Ներքոգրյալ խաղերը ցույց կտան, թե ինչ ուղուտներ են ստացվում այս կանոնները պահպանելուց, կամ ինչ վնասներ՝ նրանց արհամարհելուց:

Պ ա դ № 3.

	Մարձի	Բրաունեվայցի հերցոգը
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Ձg1—f3	d7—d6

e5 հետևակը պաշտպանելու համար կարելի չե հանձնարարել և այս քայլը, և Ձb8 — c6-ը, լավ ե նույնպես Ձg8—f6՝ հակահարձակում գործելով e4 հետևակին հրա:

3.	d2—d4	Փc8—g4
----	-------	--------

Հենց ասած կանոններին խաչածե: Ճիշտ կլիներ e5 : d4, հակառակորդի սպառնալիքը՝ e5 հետևակին լուծարքի յենթարկելու և անհապաղ զարգացումը շարունակելու համար:

4.	d4 : e5	Փg4 : f3
----	---------	----------

Յեթե d6 : e5, սպա Թ:իd1 : d8+, Թe8 : d8, և սպիտակները վաստակում են e5 հետևակը:

5.	Թ:իd1 : f3	d6 : e5
6.	Փf1—c4	. . .

Սպառնում ե թհիֆ3 : f7X:

- |    |            |        |
|----|------------|--------|
| 6. | . . .      | Ձg8-f6 |
| 7. | թհիֆ3 - b3 | . . .  |

Կրկնակի հարձակում f7 և b7-ի վրա:

- |    |        |          |
|----|--------|----------|
| 7. | . . .  | թհիd8-e7 |
| 8. | Ձb1-c3 | c7-c6    |
| 9. | Փc1-g5 | b7-b5    |

Հավագույն և այստեղ b7-b6:

- |     |          |
|-----|----------|
| 10. | Ձc3 : b5 |
|-----|----------|

Այս ֆիգուրի դոնարերության շնորհիվ թշնամու  
թագավորը մերկանում ե:

- |     |       |         |
|-----|-------|---------|
| 10. | . . . | c6 : b5 |
|-----|-------|---------|

Թհիe7 - b4+-ին կհետևեր Ձb5 - c3 ձեռնառու  
քալը:

- |     |           |        |
|-----|-----------|--------|
| 11. | Փc4 : b5+ | Ձb8-d7 |
| 12. | 0-0-0     | . . .  |

Հարձակվելով կաշկանդված ձիու վրա:

- |     |          |        |
|-----|----------|--------|
| 12. | . . .    | Նa8-d8 |
| 13. | Նd1 : d7 | . . .  |

Ամենաարագ միջոցը Նh1-ը գործողության մեջ  
քաշելու:

- |     |        |          |
|-----|--------|----------|
| 13. | . . .  | Նd8 : d7 |
| 14. | Նh1-d1 | . . .    |

Հարձակվելով կաշկանդված նավակի վրա, վորին  
սեկերը դարձյալ չեն կարող վոչնչով պաշտպանել:

14. . . . թե7—e6

Այստեղ ավելի լավ էր թհիe7—b4, վորին կհե-  
տեկեր Փg5 : f6 կամ թհիb3—d3:

15.  $\phi b5 : p7+$   $\mathcal{Q} f6 : d7$

16.  $\theta b3—b8+$   $\mathcal{Q} d7 : b8$

17.  $\zeta d1—d8 \times$ :

Խ ա դ № 4.

Կապարխոնկա

Մարտալլ

1.  $e2—e4$   $e7—e5$

2.  $\mathcal{Q} g1—f3$   $\mathcal{Q} b8 - c6$

3.  $\phi f1—b5$   $d7—d6$

4.  $c2—c3$  . . .

Ավելի ուժեղ է  $d2—d4$ :

4. . . .  $\phi c8—g4$

Ավելի լավ է  $\mathcal{Q} g8—f6$ . 5.  $d2—d4$ ,  $\phi c8—d7$ ,

5.  $d2—d3$  . . .

$d2—d4$  վաստակում է տարածուլթյան կենտրո-  
նում, ուստի և գերազանցելի յե:

5. . . .  $\phi f8—e7$

6.  $\mathcal{Q} b1—d2$   $\mathcal{Q} g8—f6$

7.  $0—0$   $0—0$

8.  $\zeta f1—e1$   $h7—h6$



Թևի հետևակի այս շարժումը կասկածելի չի: Ավելի բնական է Ձf6—d7, վորպեսզի f7—f5-ից հետո խաղի մեջ քաշեն նավակը: Որինակ՝ 8. . . . Ձf6—d7  
9. h2—h3, fց4 : f3, 10. Թհիd1 : f3, fե7—ց5 և սևերը կարող են գյուրին և անվտանգ դարգանալ:

9.	Ձd2—f1	Ձf6—h7
10.	Ձf1—e3	fց4—h5
11.	ց2—ց4	fհ5—ց6
12.	Ձe3—f5	. . .

Յեթե սևերը ձին վերցնեն, ապա սպիտակները յետ կրեբեն ց4 հետևակով, կգրավեն կենտրոնը, նույնպես և բաց կանեն ց գիծը, վորով սպիտակ նավակը ուժգին ճնշում առաջ կրերի:

12.	. . .	h6—n5
13.	h2—h3	h5 : ց4

Սևերը պետք է սպասեյին փոխանակութեամբ, մինչև վոր դրութունը կվորոշվեր. չե՞ վոր սպիտակներն իրենք չեյին կարող փոխանակվել, և սևերը կարող եյին հանգիստ կերպով սպասել փոխանակութեան համար ավելի ձեռնտու վայրկյանի:

14.	h3 : ց4	fե7—ց5
15.	Ձf2 : ց5	Ձh7 : ց5
16.	Թց1—ց2	. . .

Ճանապարհ է բաց անում e1 նավակին, վորը պետք է անցնի h1 և գրավի բաց գիծը:

16.	. . .	d6—d5
-----	-------	-------

17. Թհիd1—e2	Նf8—e8
18. Նe1—h1	Նe8—e6
19. Թհիe2—e3	f7—f6
20. Փb5—a4	Չc6—e7
21. Փa4—b3	. . .

Փիդին ալստեղ, ալինհայտ և, շատ գործունյա լի:

21. . . .	c7—c6
22. Թհիe3—g3	a7—a5
23. a2—a4	. . .

Արգելք լինելով a5—a4, վորը փղին ուժեղ զեր-  
քից յետ կմղեր:

23. . . .	Չg5—f7
24. Փc1—e3	b7—b6
25. Նh1—h4	Քg8—f8
26. Նa1—h1	Չe7—g8
27. Թհիg3—f3	. . .

Այս քայլը վորոշում և խաղը: Այժմ սպառնալիք  
կա d5-ին վերցնելու:

27. . . .	Փg6 : f5
28. g4 : f5	Նe6—d6
29. Թհիf3—h5	Նa8—a7
30. Թհիh5—g6	Չf7—h6

Սպառնում եր Նh7 գնալու:

31. Նh4 : h6	. . .
--------------	-------

Այժմ բոլոր խոչընդոտները բարձված են մեջտե-  
ղից:

31.	. . .	g7 : h6
32.	Փe3 : h6+	թf8—e7

Յեթե Ձg8 : h6, ապա նh1 : h6, վորին հետևում է նh6—h8+,

33.	թհիg6—g7+	թe7—e8
34.	թհիg7 : g8+	թe8—d7
35.	թհիg8—h7+	թհիd8—e7
36.	Փh6—f8	. . .

Հարձակվելով կաշկանդված Ֆիգուրի վրա:

36.	. . .	թհիe7 : h7
37.	նh1 : h7+	թd7—e8
38.	նh7 : a7	անձնատուր յնշավ:

Խ ա Ղ № 5

Մարտալլ Լասկեր

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	. . .

Այս քայլը գրոհ է առիտ կենտրոնը, ուստի և բավականին ուժեղ է: Սակայն կարելի չե ևս միառժամանակ համբերել, յեթե խստորեն հետևենք վերոհիշյալ կանոններին. այն ժամանակ կարելի չե դարձանալ. որինակ՝ հետևյալ կերպով. Ձg1—f3, Փc1—f4, e2—e3, Ձb1—d2 և այլն:

2.	. . .	e7—e6
3.	Ձb1—c3	Ձg8—f6

4.	$\phi c1 - g5$	$\phi f8 - e7$
5.	$e2 - e3$	$2f6 - e4$
6.	$\phi g5 : e7$	$\phi d8 : e7$
7.	$c4 : d5$	$2e4 : c3$
8.	$b2 : c3$	$e6 : d5$
9.	$\theta \text{հի} d1 : b3$	$c7 - c6$
10.	$c3 - c4$	. . .

Այլիլի տեղին և ձին զարգացնել. չի՞ վոր հետևա-  
կի այս առաջխաղացմանը սևերը, միևնույն և, չեն-  
կարող խանգարել, վորովհետև  $b7 - b5$  աններգործոն  
կլիներ  $a2 - a4$ -ի պատճառով:

10. . . . 0—0

Ճիշտ պատասխան, վորովհետև սպիտակների զը-  
րոնը խարուսիկ և. չեթե  $c4 : d5$ , ապա  $c6 : d5$ ,  
 $\theta \text{հի} b3 : d5$ ,  $\theta \text{հի} e7 - b4 +$ , դրան հետևող  $\theta \text{հի} b4 - b2$ ,  
և սպիտակների դրությունն ավելի վատ է:

11.  $2g1 - f3$   $\theta \text{հի} e7 - c7$

Այժմ  $c4 : d5$ ,  $c6 : d5$ .  $\theta \text{հի} b3 : d5$  չի անցկենում  
 $\theta \text{հի} c7 - c3 +$  կրկնակի հարձակման պատճառով:

12.  $\text{ն} a1 - c1$   $\theta \text{հի} c7 - a5 +$

13.  $\text{ն} c1 - c3$   $2b8 - d7$

14.  $2f3 - d2$   $c6 - c5$

Վորովհետև սպիտակների թագավորը դեռևս զը-  
տընվում է միջին գծի վրա, ուստի սևերը ձգտում են  
փոխել այն հետևակները, վորոնք փակում են նրանց  
Ֆիզուրների առաջը, և այսպիսով ճանապարհ հարթել  
զրոնի համար:

15.  $c4 : d5$ 

Սպիտակները կամենում են դռնե՛ հետևակ վաստակել, վորպեսզի փոխհասուցումն ստանան սևերի առավել ազատ խաղի փոխարեն:

15. . . .  $c5 : d4$ 16.  $e3 : d4$   $\text{նf8} - e3 +$ 17.  $\text{նc3} - e3$   $\text{նe8} : e3 +$ 18.  $f2 : e3$   $\text{Ձd7} - f6$ 

Այժմ  $d2$  ձիու կաշկանդված լինելն զգալի յնչացուցանում իրեն:

19.  $\phi f1 - e2$   $\text{Ձf6} - e4$ 20.  $\text{Թհb3} - d3$   $\phi c8 - f5$ 

Սևերն սպառնում են  $\text{Ձe4} - g3$ -ով միաժամանակ հարձակվել Էազուհու և նավակի վրա:

21.  $0 - 0$   $\text{Ձe4} - g3$ 22.  $\text{նf1} : f5$   $\text{Ձg3} : f5$ 23.  $e3 - e4$  . . .

Յեթե  $\text{Թհf} : f5$ , ապա  $\text{Թհf} : d2$ ,  $\text{Ձd2} - b3$ -ին կամ  $\text{Ձd2} - c4$ -ին կարող ե հետևել  $\text{Թհf} : a2$ , հարձակվելով  $e2$ -ի վրա:

23. . . .  $\text{Ձf5} - e7$ 24.  $a2 - a3$   $\text{նa8} - c8$ 25.  $d5 - d6$   $\text{Ձe7} - g6$ 26.  $\text{Ձd2} - c4$   $\text{Թհfa5} - g5$ 

Նախադատրաստելով հարձակում  $\text{Թազալորի}$  վրա:

27.  $\Phi e2 - f1$  b7 - b5

28.  $\mathcal{Q}c4 - a5$   $\mathcal{Q}g6 - f4$

29.  $\theta^{\ast}d3 - g3$   $\theta^{\ast}g5 - f6$

Այս քայլը վաստակում է d6 հետևակը, Յեթե սպիտակներն սկսեն նրան պաշտպանել, ապա կհետեվի  $\mathcal{Q}f4 - e2+$ ,  $\Phi f1 : e2$ ,  $\mathcal{N}c8 - c1+$  և մատ միքանի քայլից:

30.  $\theta^{\ast}g3 - e3$   $\theta^{\ast}f6 : d6$

31.  $\Phi f1 : b5$   $\theta^{\ast}d6 - b6$

32.  $\Phi b5 - c4$   $\mathcal{Q}f4 - e6$

33.  $\Phi c4 : e6$  f7 : e6

34.  $\mathcal{Q}a5 - b3$  e6 - e5

Հարձակվելով կաշկանդված հետևակի վրա, այս քայլը տանում է դեպի խաղի արագ լուծումը:

35.  $\theta g1 - f1$   $\mathcal{N}c8 - b8$

36.  $\mathcal{Q}b3 - c5$  e5 : d4

37.  $\theta^{\ast}e3 : d4$   $\mathcal{N}b8 - c8$

Սպիտակներն անձնատուր չեղան, վորովհետև սև նավակը շատ ու շատ ուժեղ է սպիտակների ձիուց, վորը զրկված է իր նեցուկից:

## VII

### Զուգադրությունների որինակներ

Իբրև չեզրակացութուն չես կրերեմ մի յերկու որինակելի զուգադրություններ:

№ 43.

## Սեւեր — Բլեկերն



## Սպիտակներ — Ցուկերսորս

1. f4—f5 . . .

Հարձակվելով e6 կաշկանդված հետևակի վրա:

1. . . . Զf6—e4

Հակահարձակում, վոր ազատ ե արձակում հետևակին:

2. Փd3 : e4 d5 : e4

Սպառնալով Նc7—c2 կրկնակի հարձակմամբ:

3. f5 : g6 . . .

Սպիտակները թույլ են տալիս կրկնակի հարձակում և ձեռնարկում են հակազրոհ:

3. . . . Նc7—c2

4.  $g6 : h7 +$   $\theta g8 - h8$   
 5.  $d4 - d5 +$   $e6 - e5$   
 6.  $\theta \zeta \rho d2 - b4$  . . .

Չուզողը թյախն ըսեալ: Սպիտակները հարձակ-  
 վում են թագուհու վրա, վոր պաշտպանում և e5 կե-  
 տը. յեթե այժմ  $\theta \zeta \rho e7 : b4$ , ապա 7.  $\phi b2 : e5 +$   
 $\theta h8 : h7$ , 8.  $\zeta e3 - h3 +$   $\theta h7 - g6$ , 9.  $\zeta f1 - f6 +$   
 $\theta g6 - g5$ , 10.  $\zeta h3 - g3 +$   $\theta g5 - h5$ , 11.  $\zeta f6 - f5 +$   
 $\theta h5 - h6$ , 12.  $\phi e5 - f4 +$   $\theta h6 - h7$ , 13.  $\zeta f5 - h5 \times$ :

6. . . .  $\zeta c8 - c5$   
 7.  $\zeta f1 - f8 +$  . . .

Սև թագուհին պետք և հանձնի e5 կետը:

7. . . .  $\theta h8 : h7$   
 8.  $\theta \zeta \rho b4 : e4 +$   $\theta h7 - g7$   
 9.  $\phi b2 : e5 +$   $\theta g7 : f8$   
 10.  $\phi e5 - g7 +$   $\theta f8 - g8$

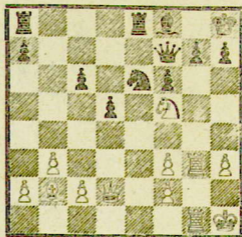
Յեթե  $\theta \zeta \rho e7 : g7$ , ապա  $\theta \zeta \rho e4 - e8 \times$

11.  $\theta \zeta \rho e4 : e7$  սևերն անձնատուր յեղան:



№ 44.

## Սևեր—Հասկեր



## Սպիտակներ—Պիլսերի

Քայլը սևերինն է

1. . . . թ5/բ7—հ5

Այս գրոհը վաղաժամ է նախապես հարկավոր է  
 a8 չզարգացած նավակը դուրս հանել d8 դաշտը:

2. թ5/դ2—հ6

Ճիշտ պատասխան. յեթե g7 : հ6, ապա Նg3—g8

2. . . . թ5/հ5 : f5

3. Փb2 : f6

Այժմ g7 կաշկանդված հեռակակի վրա չորս հարձա-  
 կում կա:

3. . . . Նe8—e7

4. Փf6 : e7 Փf8 : e7

5. Նg3 : g7 թ5/բ5 : f3+

6. Նg1—g2 թ5/բ3—d1+

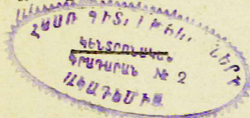
7. Նg2—g1 Վոչվոքի:

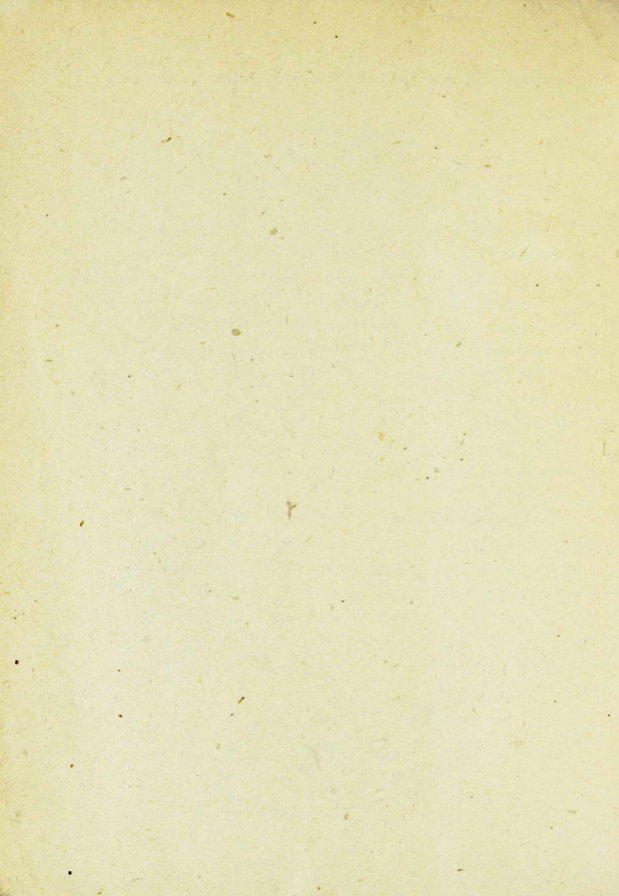
## VІІІ

## Յեզրավակութիւն

Իսկ այժմ, հրածեղտին միքանի խորհուրդ: Այն շահմատիստը, վոր ցանկանում է լավ ճաշակ և ինքնուրույն դատողութիւն ձեռք բերել, առանց ապացույցի վտը մի պնդում չպետք է ընդունի, վորպէս բանավոր, նուշնպես և գրավոր, ապագիւր «Փառահեղ» դուրդողութիւնների մեծամասնութիւնը, անցկացրած լինեն նրանք արդյոք խաղի մեջ, գտնված լինեն արդյոք վերլուծման ժամանակ—անառողջ են. վորեւ ղըրութեան ուժի կամ թուլութեան ասիւիլ յեղած դատողութիւնները մեծ մասով հանդիսանում են կամ իրրև տնհատական հայացքներ կամ առարկայորեն ճիշտ չեն:

Իժրախտաբար այս այսպէս է: Այս պատճառով խոսքով վոչնչի չպետք է հավատալ, այլ հարկավոր է վորոնեւ պարզ և ճիշտ ապացույց: Ընդհանրապէս վրտահել պետք է մի իրոյն սեփական բանականութեան, վորովհետեւ նա պայժան և նախադրչուրն է բոլոր ուրախութիւնների և բոլոր հնարավորութիւնների, վորոնք հանցչում են մեր հնապույն, խորին, կատարելադործված խաղի մեջ:





ՀԱՆՐԱՊԵՏԱՆԻ ԳՐԱԴԱՐԱՆ



FL0039615

[124]

484-

A  $\frac{I}{4368}$

ԳԻՆԸ 30 ԿՈՊԵԿ (2 մամուլ)



Эмануил Ласкер  
**НАЧАТКИ**  
Шахматного знания

Госиздат ССР Армении  
Эривань—1930