

Занятия №23-24 Король и пешка против короля

Король и пешка против короля — одно из важнейших окончаний, по мнению Ласкера — самое важное после основных матов. Другие окончания часто сводятся или могут свестись к этому через размены фигур. По этой причине очень важно уметь быстро определять, может ли сильнейшая сторона победить в таком окончании, и правильно играть за обе стороны.

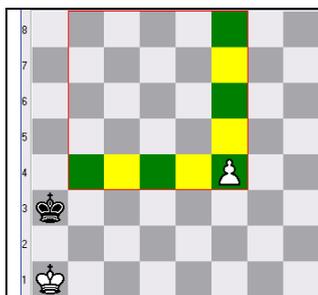
В окончании «король и пешка против короля» задача сильнейшей стороны — провести пешку в ферзи и добиться победы. После того, как пешка прошла в ферзи, если нет немедленного взятия ферзя или пата, сильнейшая сторона ставит мат ферзём. Задача слабейшей стороны — угрожая взятием пешки или патом, не дать противнику провести пешку.

Самым частым вопросом в пешечном эндшпиле, когда помимо королей остались лишь пешки у обеих из сторон, является вопрос: «Догонит ли король пешку?». Ответом на этот вопрос может служить обычный счёт, когда шахматист просчитывает количество ходов до превращения пешки, а затем считает, сколько ходов осталось королю до того, чтобы съесть её. Для того, чтобы узнать, догонит ли король пешку, необходимо воспользоваться правилом квадрата.

Правило квадрата звучит так:

«Если король находится в квадрате пешки или при своем ходе входит в этот квадрат, то он пешку догонит»

Чтобы нарисовать мысленно квадрат пешки, необходимо сосчитать количество клеток, сколько пешке осталось идти до места превращения и отложить такое же количество клеток в сторону вражеского короля по горизонтали строго вправо или влево от пешки. После этого обозначить квадрат. Если король находится внутри него или при своем входе попадает внутрь квадрата, то он эту пешку догоняет.

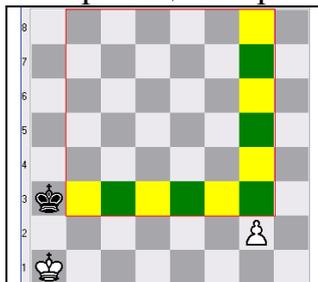


На рисунке мы видим квадрат белой пешки f4.

При ходе белых чёрный король не попадает в квадрат белой пешки и не сможет её догнать – пешка станет ферзём и белые смогут поставить мат.

При ходе чёрных чёрный король попадает в квадрат белой пешки ходом КР b4, догоняет и уничтожает или останавливает пешку – игра закончится вничью.

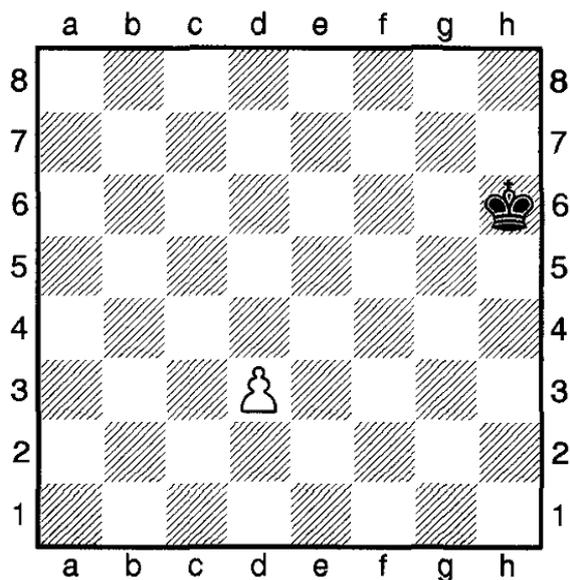
. Играющий строит этот квадрат мысленно.



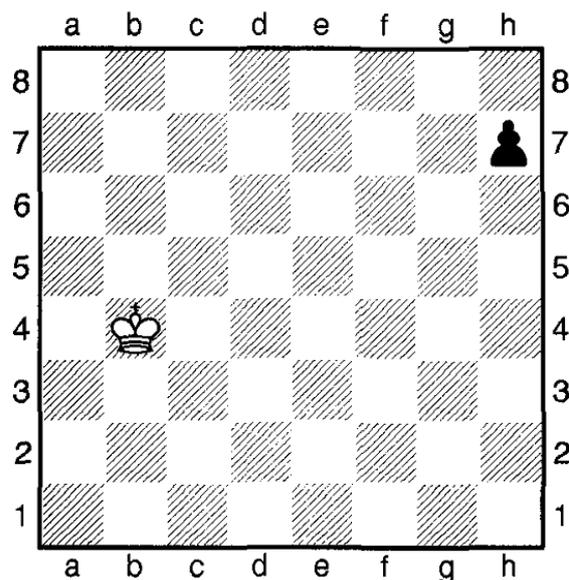
Если пешка стоит в исходной позиции, то нельзя забывать, что она может сделать прыжок через клетку. Поэтому квадрат этой пешки строится с учетом продвижения на одно поле. (Т.е., не включая пешку)

Для закрепления знаний о квадрате пешки, выполняем упражнения.

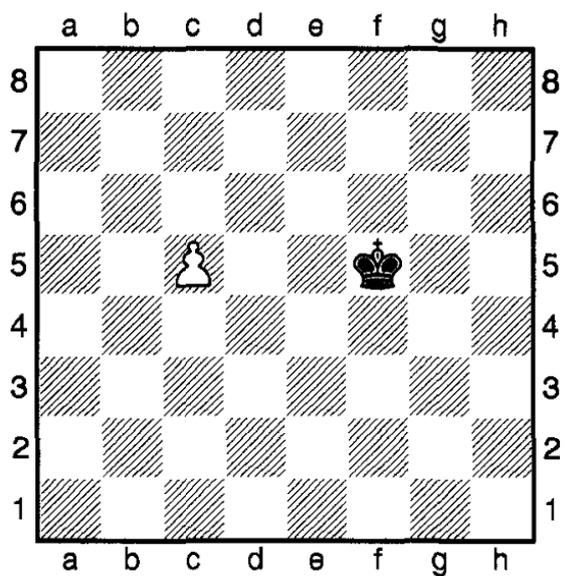
Ход пешки. Нарисуй квадрат пешки. Находится ли король в квадрате пешки?
Подчеркни ответ под диаграммой.



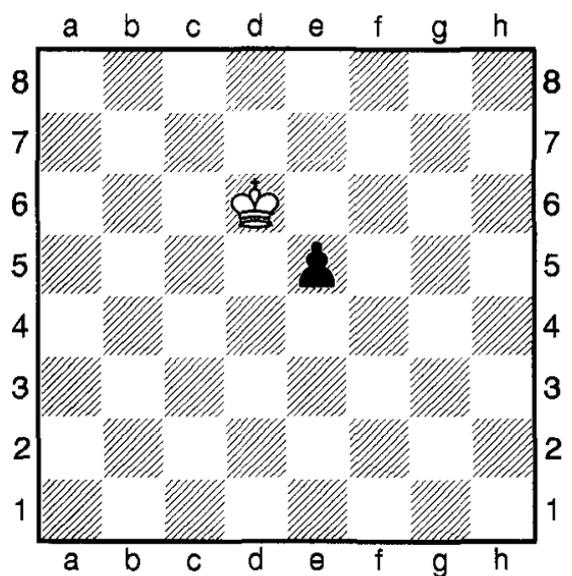
ДА НЕТ



ДА НЕТ



ДА НЕТ

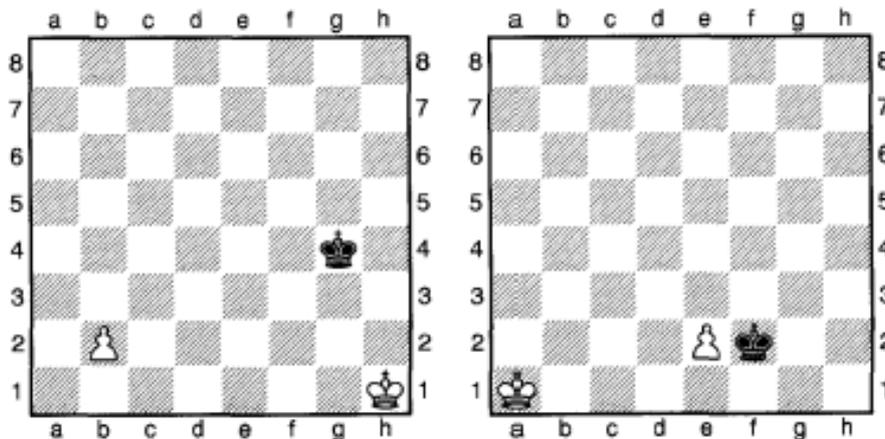


ДА НЕТ

1 Походи пешкой, уменьшив квадрат пешки.

Какой теперь будет результат партии? Выбери правильный ответ:

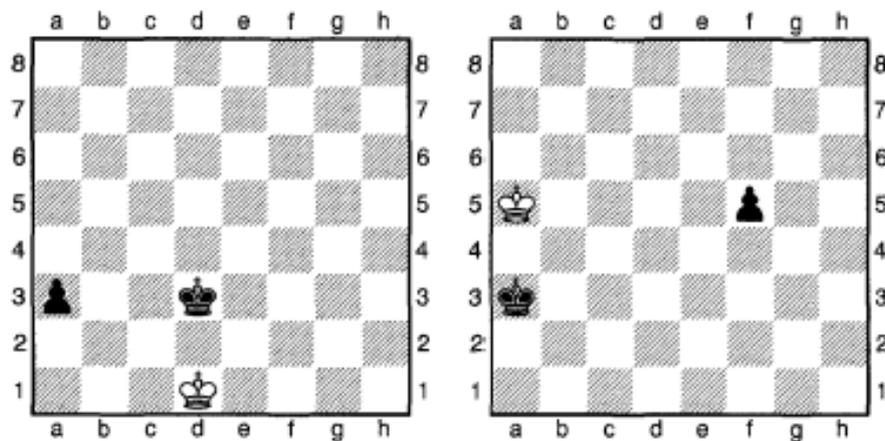
- А) Будет ничья, потому что чёрные догонят и побьют белую пешку,
- Б) Белые выиграют, потому что проведут пешку в ферзи и чёрный король не сможет помешать



2 Задержи пешку, поставив короля в квадрат пешки.

Какой теперь будет результат партии? Выбери правильный ответ:

- А) Будет ничья, потому что белые догонят и побьют чёрную пешку,
- Б) Чёрные выиграют, потому что проведут пешку в ферзи и белый король не сможет помешать

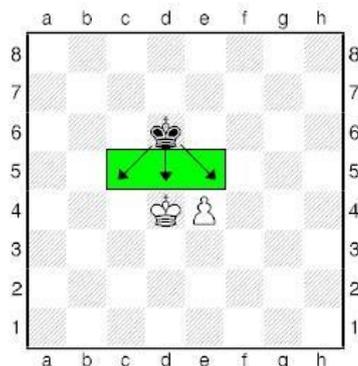


А есть ли возможность провести пешку в ферзи, если вражеский король находится в квадрате пешки? Да, но без помощи своего короля тут не обойтись. И всё зависит от расположения фигур на доске.

И необходимо знать, как играть. Иначе, вместо верной победы получится обидная ничья. Или из-за незнания можно упустить возможность спасти партию. Представим, что белый король паровоз, а белая пешка – вагончик. Сможет ли вагончик сам, без паровоза, доехать до станции? Конечно, нет!

Белые не могут пойти вперёд королём, так как чёрный король смотрится в ЗЕРКАЛО и отнимает три поля у короля противника – c5, d5, e5.

Если по-шахматному, то чёрный король занимает вертикальную оппозицию.



Как не проиграть шахматное окончание

Представим, что король белых это ПАРОВОЗ, а белая пешка ВАГОН. Белые не смогли проложить рельсы для короля-паровоза.

Приходится вперёд ехать вагончику-пешке, а это невыгодно белым. Король чёрных не пропустит пешку к станции назначения.

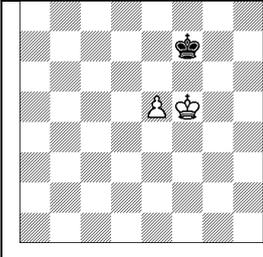
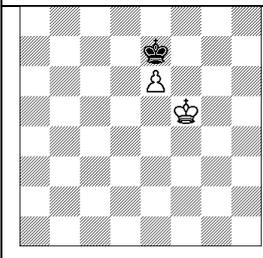
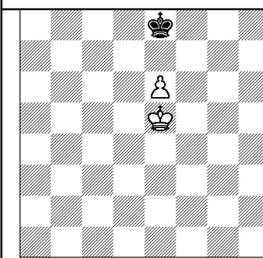
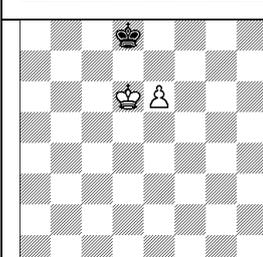
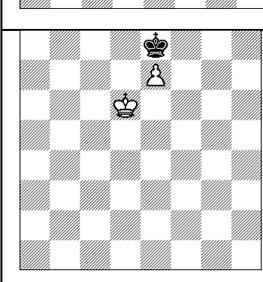
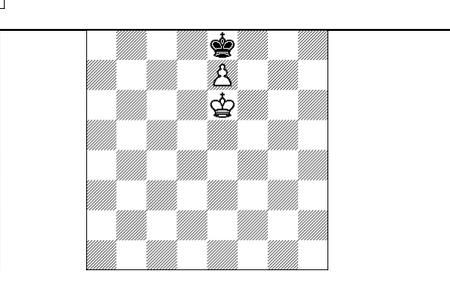
Вагон не может ехать впереди паровоза!

Чёрные точной игрой достигают ничьей. Достаточно соблюдать лишь три правила:

1. Если пешка ходит вперёд, то король блокирует движение пешки (занимает первое блокирующее поле).
2. При необходимости король отходит только по вертикали пешки (занимает второе блокирующее поле).
3. На ход противника королём вперёд, занять оппозицию (посмотреться королём в ЗЕРКАЛО).

Посмотрим всё на практике.

	<p>1. e4 – e5+ Крд6 – e6 (1 правило) Не пускаем пешку!</p>
	<p>2. Крд4 – e4 Креб – e7 (2 правило) Отходим по РЕЛЬСАМ</p>

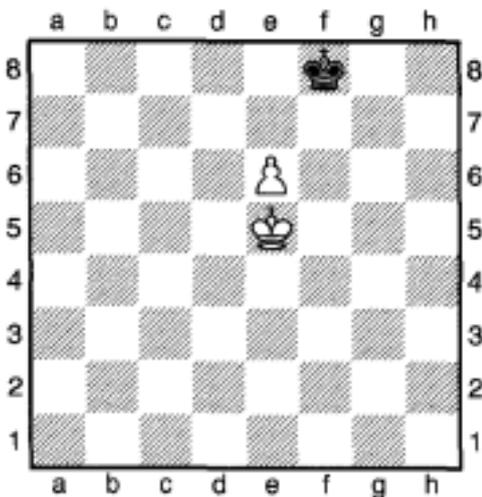
		<p>3. Крe4 – f5 Крe7 – f7 (3 правило) Не пускаем короля – смотримся в ЗЕРКАЛО!</p>
		<p>4. e5 – e6+ Крf7 – e7 (1 правило)</p>
		<p>5. Крf5 – e5 Крe7 – e8 (2 правило)</p>
		<p>6. Крe5 – d6 Крe8 – d8 (3 правило)</p>
		<p>7. e6–e7+ Крд8–e8 (1 правило) 8. Крд6–e6 пат. Если же король белых сделает любой другой ход, то король чёрных бьёт ставшую беззащитной пешку.</p>

При правильной игре ничьей в этом окончании чёрные добиваются обязательно!!! (Потому что паровозик не смог ехать впереди вагончика и доставить его до станции превращения). Обратим внимание на одну интересную особенность окончания. Если пешка вступает на 7(2)-ю горизонталь с шахом, то получается ничья, если без шаха, то сильнейшая сторона добивается победы.

И выполняем задания для закрепления:

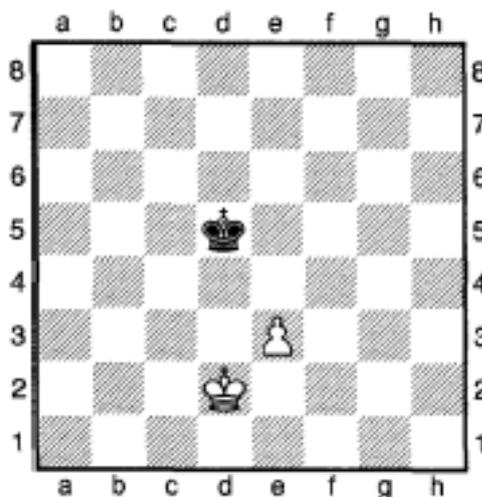
1) Пешка может пройти в ферзи. Помешай ей. Займи королём первое блокирующее поле перед пешкой

149. =



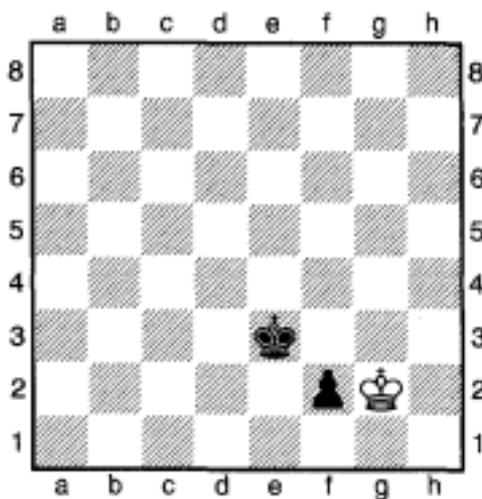
1. . . . _____

150. =



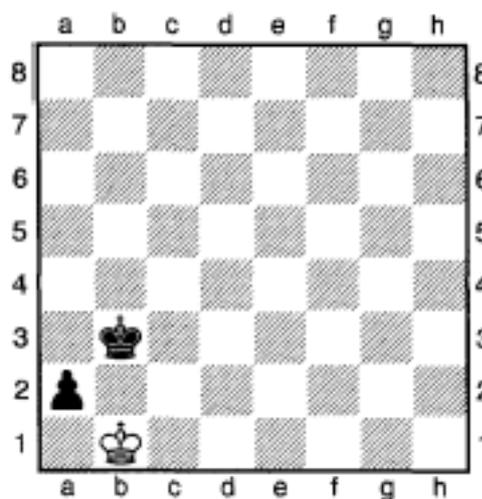
1. . . . _____

151. =



1. _____

152. =

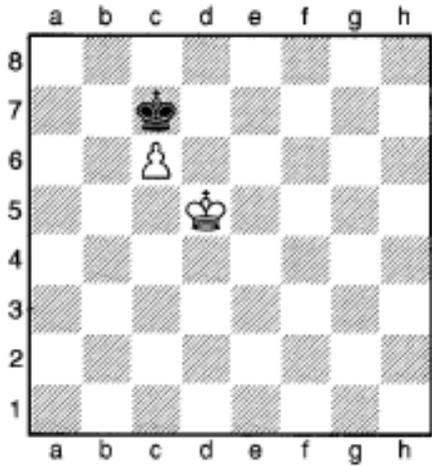


1. _____

2) Белые хотят провести пешку в ферзи. Чёрные должны этому помешать. Походи Чёрным королём на резервное блокирующее поле пешки.

153.

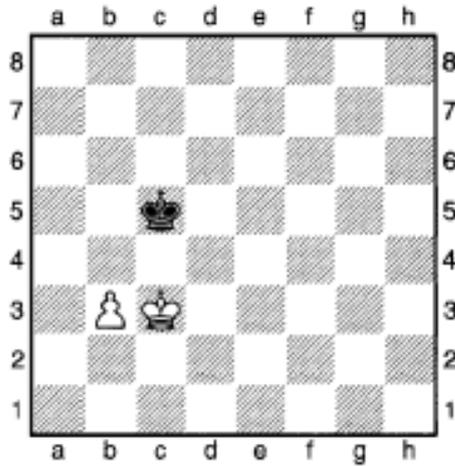
=



1. . . . _____

154.

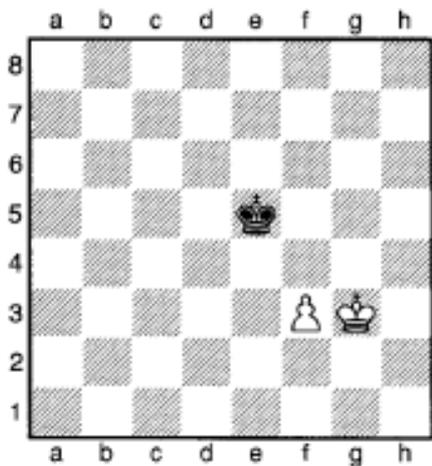
=



1. . . . _____

155.

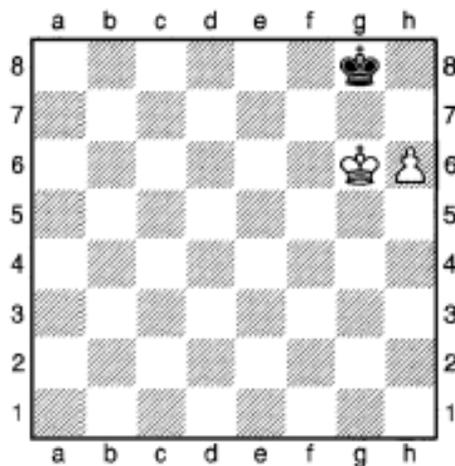
=



1. . . . _____

156.

=

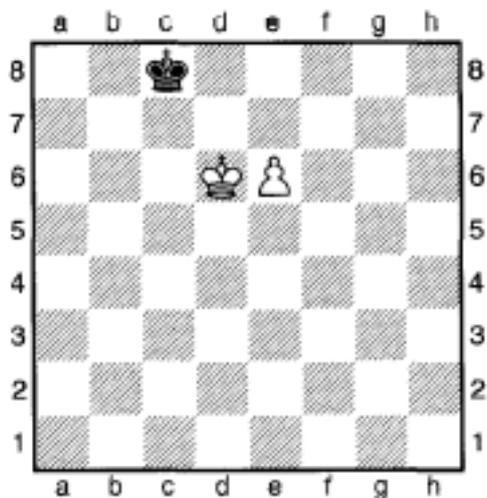


1. . . . _____

з) На этом задании нужно походить чёрным королём и захватить вертикальную оппозицию

169.

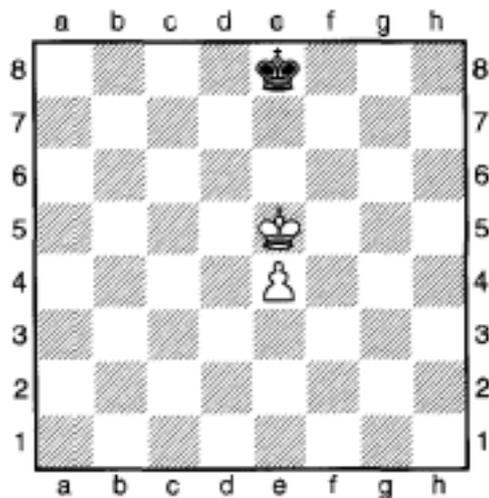
=



1. . . . _____

170.

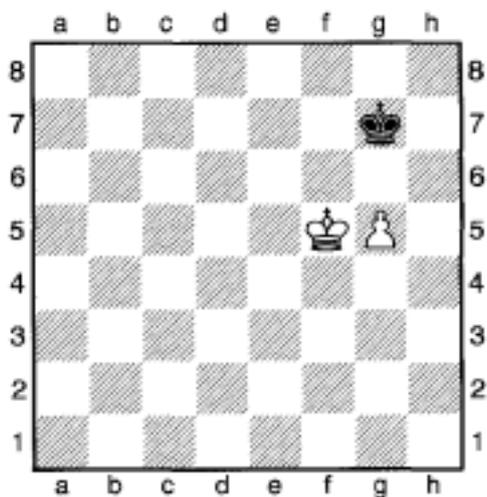
=



1. . . . _____

171.

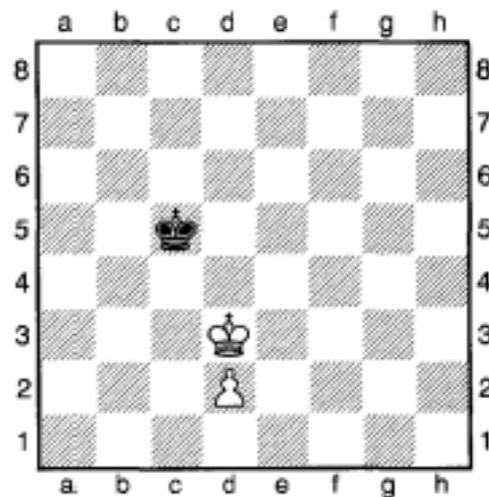
=



1. . . . _____

172.

=

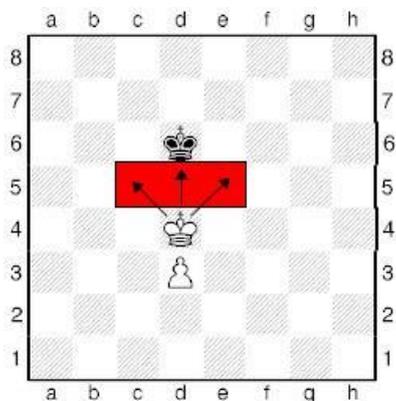


1. . . . _____

Как выиграть шахматное окончание

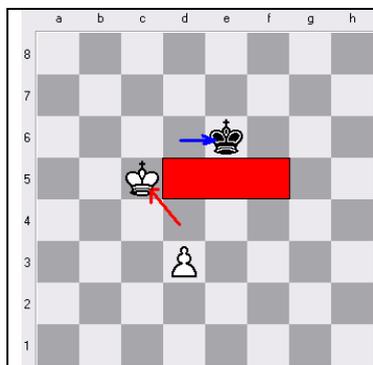
Паровоз едет впереди вагона по рельсам.

На доске ЗЕРКАЛО. Чёрный король встаёт на пути белого короля, заглядывает в ЗЕРКАЛО и не пускает его вперёд. После хода чёрного короля королевское отражение в ЗЕРКАЛЕ исчезает и белому королю есть куда двигаться вперёд. Поэтому белые добиваются победы.



Опять три (!) правила:

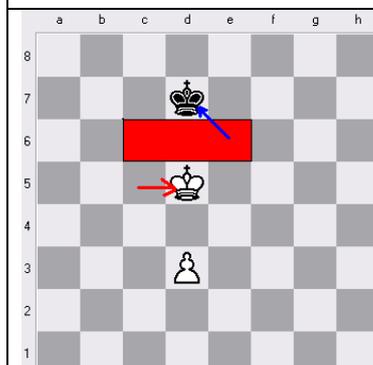
1. Если чёрный король уходит из ЗЕРКАЛА (уступает оппозицию), то белый идёт вперёд-наискосок на свободное поле и обеспечивает дорогу пешке.
2. Стараемся вновь и вновь посмотреть в ЗЕРКАЛО первыми (овладеть оппозицией).
3. Подтягиваем пешку (действуйте внимательно, не теряя оппозицию).



1. . . . Kpd6 – e6

2. Kpd4 – c5 (1 правило). . .

После того, как чёрный КИРПИЧ сдвинулся в сторону, у короля появляется возможность двинуться вперёд по диагонали. Зато с «с5» король берёт под контроль рельсы на три клетки вперёд до d6.

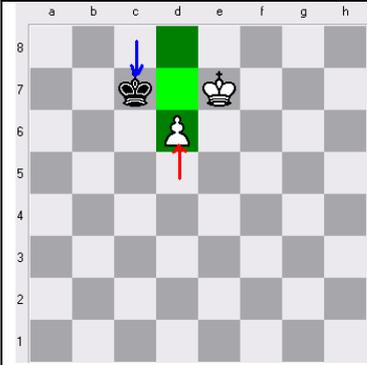
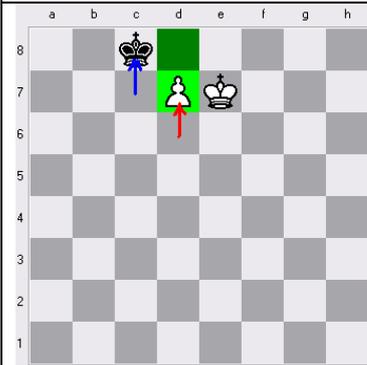
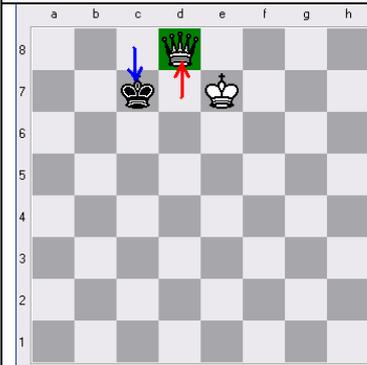


2. . . . Кре6 – d7

3. Kрс5 – d5 (2 правило). . .

Белый король увидев короля противника на вертикали пешки должен сразу же вернуться на РЕЛЬСЫ, чтобы сказать «Отъезжай с моего пути!»

	<p>3. . . . Кpd7 – c7</p> <p>4. Кpd5 – e6(1 правило)</p>
	<p>4.Крс7 – d8</p> <p>5. Кре6 – d6(2 правило)</p>
	<p>5. . . .Кpd8 – e8</p> <p>6. d3 – d4</p> <p>Так как король уверенно обосновался на рельсах у белых есть время подтянуть пешку. (3 правило)</p>
	<p>6.Кре8 – d8</p> <p>7. d4 – d5 (3 правило)</p>
	<p>7.Кpd8 – c8</p> <p>8. Кpd6 – e7 (1 правило)</p>

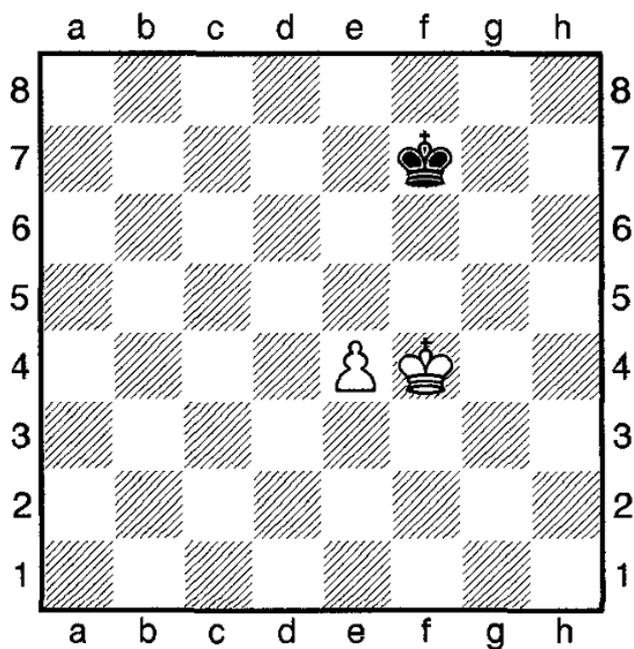
	<p>8. Крс8 – с7 (здесь король взял ключики от станции превращения)</p> <p>Король-ПАРОВОЗ пускает вагончик-пешку и она доезжает до станции, так как все поля (d6, d7, d8) под контролем.</p> <p>9. d5 – d6+ (перед пешкой загорелся зелёный свет)</p>
	<p>9 Крс7 – с8</p> <p>10. d6 – d7+</p>
	<p>10 Крс8 – с7</p> <p>11. d7 – d8Ф+</p>

Выполняем упражнения для закрепления материала:

Захвати вертикальную оппозицию королём сильнейшей стороны

165.

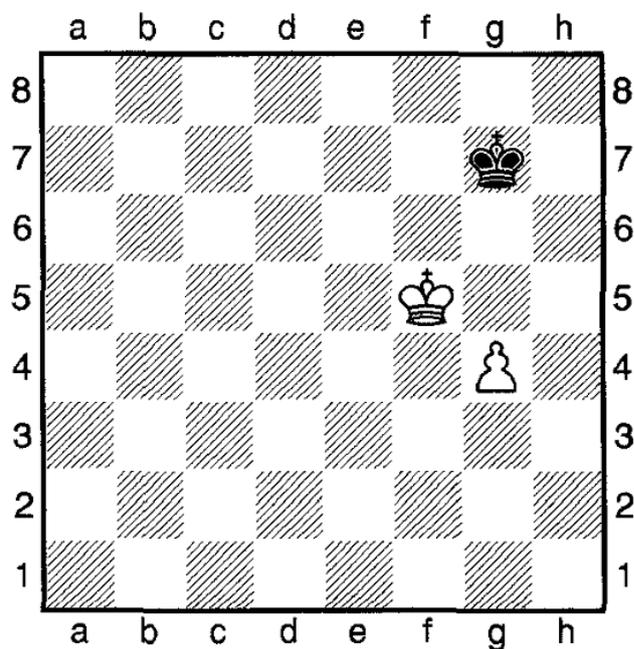
+—



1. _____

166.

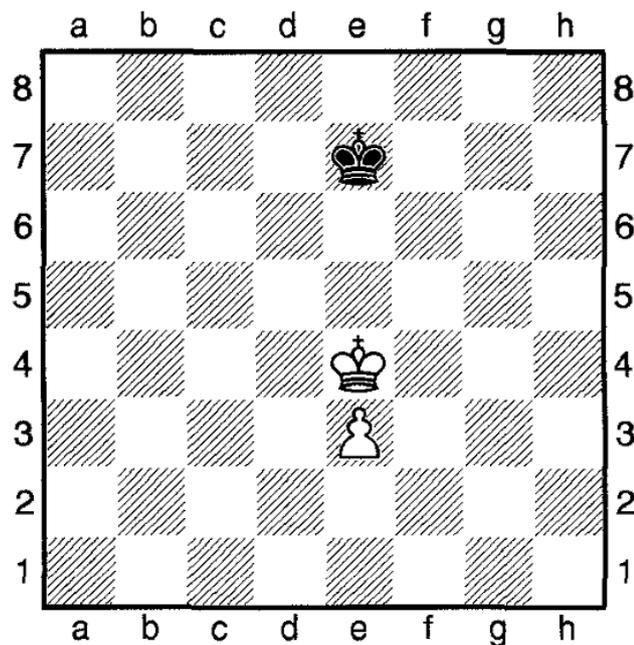
+—



1. _____

167.

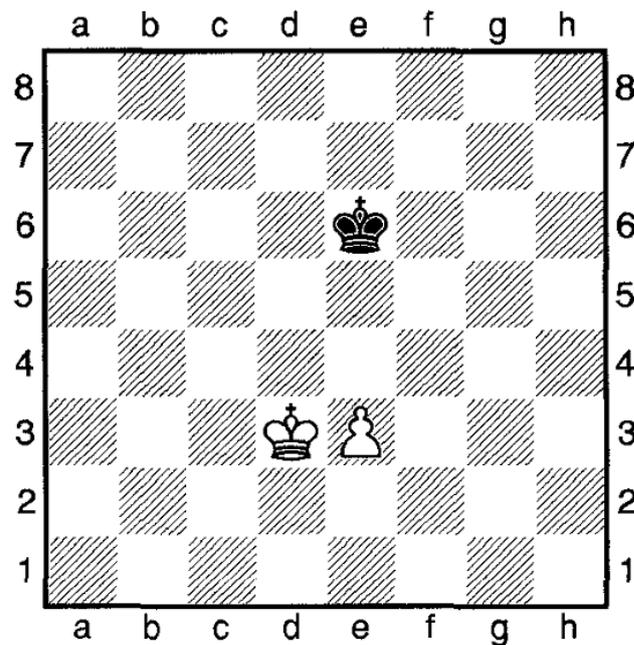
+—



1. _____

168.

+—

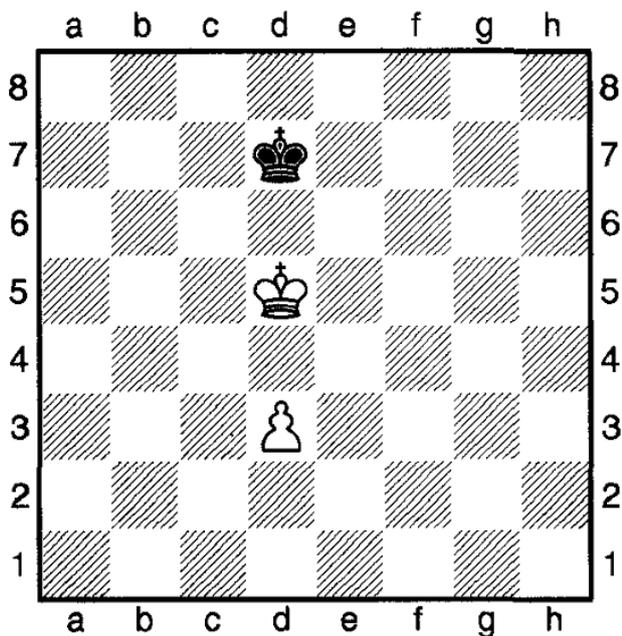


1. _____

**Используй запасной ход пешкой
для захвата вертикальной оппозиции**

173.

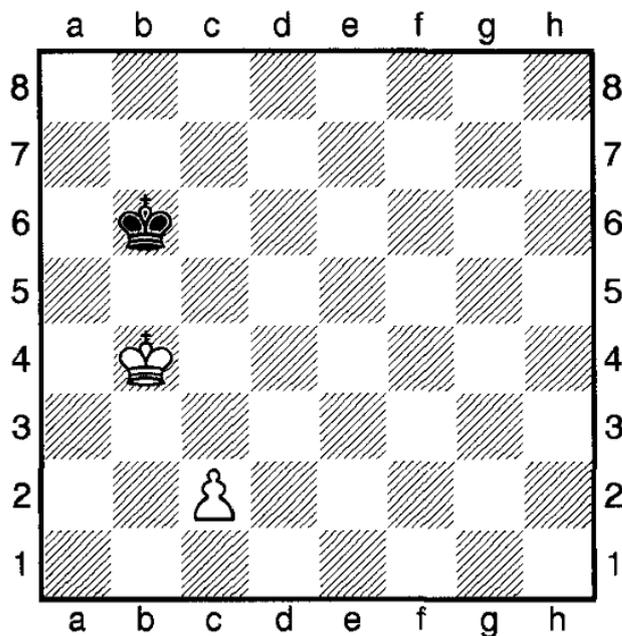
+-



1. _____

174.

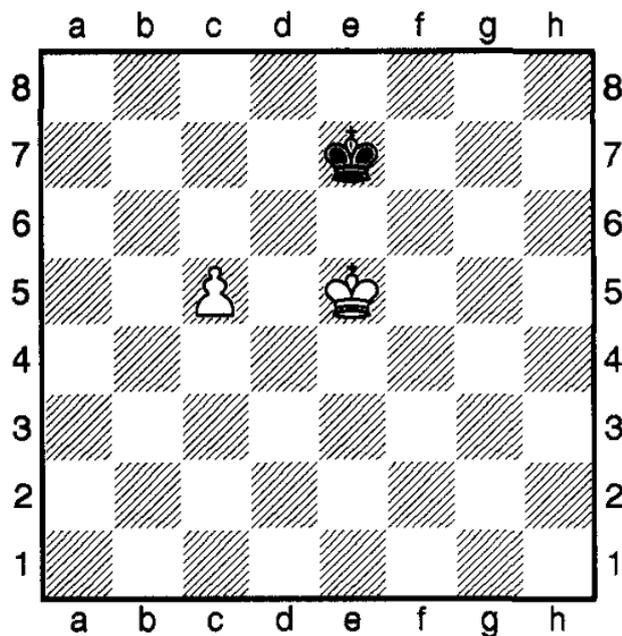
+-



1. _____

175.

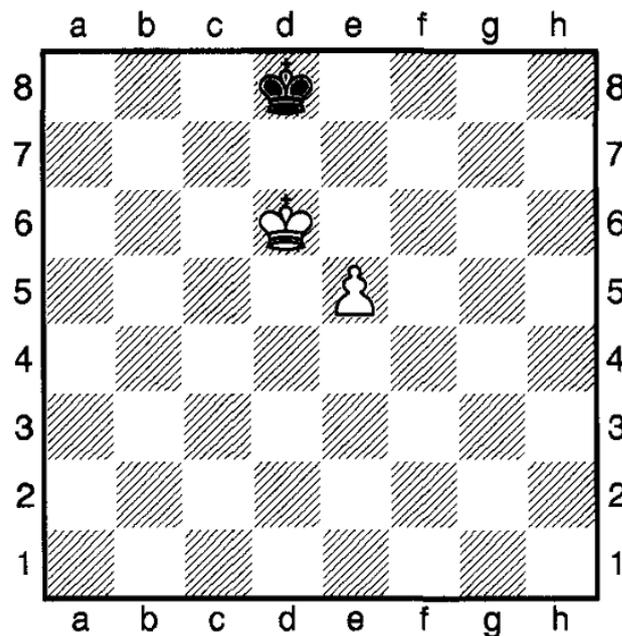
+-



1. _____

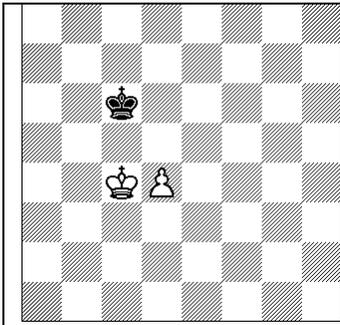
176.

+-

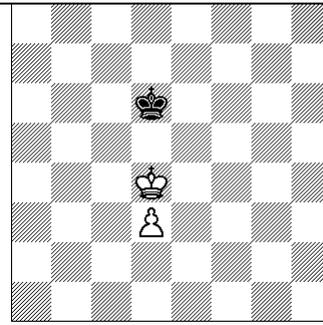


1. _____

И, в завершении, разыгрываем друг с другом позиции



Ход белых. Чёрные добиваются ничьей.



Ход белых. Белые проводят пешку в ферзи.