

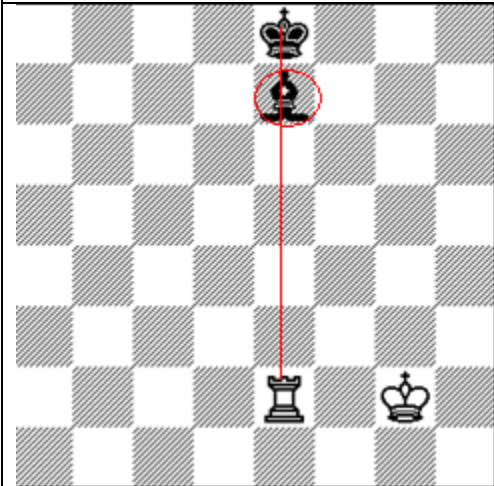
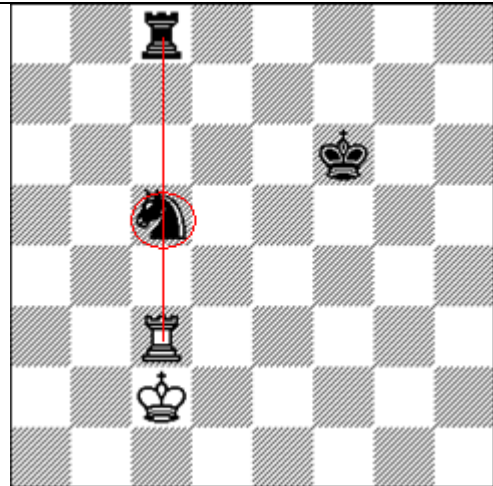
Занятие №29 Связка

Связка – нападение на фигуру, за которой по линии нападения находится другая фигура (обычно более ценная) или важный пункт. Связать могут только ферзь ладья и слон. Связка приводит к ограничению подвижности связанной фигуры.

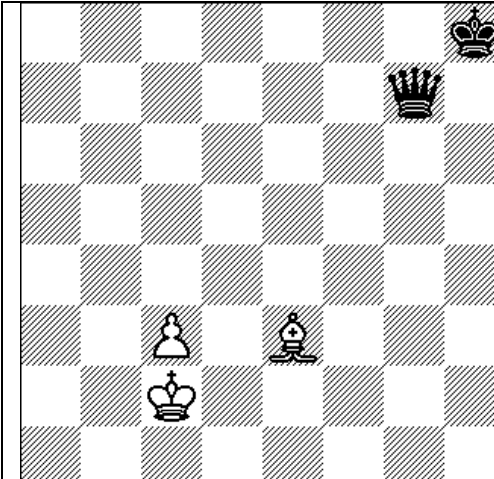
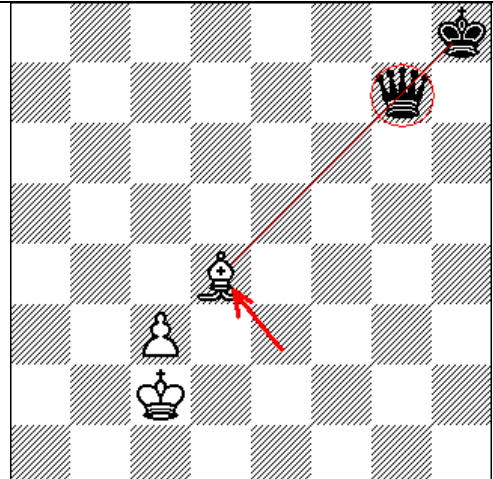
Связанная фигура – это фигура, которая вынуждена стоять на месте, чтобы прикрывать другую фигуру, обычно более ценную, или какой-то важный пункт (например, поле, с которого можно дать мат).

Связка может быть абсолютной и относительной.

- 1) Связка является *абсолютной*, если связанная фигура прикрывает короля. В этом случае ходить связанной фигурой нельзя – это будет невозможный ход.
- 2) Связка является *относительной*, если связанная фигура прикрывает любую фигуру, кроме короля.

Абсолютная связка	Относительная связка
	
<p>Слон связан. Он не может уйти со своего места, так как король тогда окажется под шахом, а это запрещено.</p>	<p>Конь связан. Он может уйти, но тогда потеряется ладья.</p>

Приведём ещё один пример, где белые, используя связку, выигрывают ферзя.

	
--	--

И ещё пример.

	<p>В этой позиции связка не представляет какой-либо угрозы, к тому же от неё легко избавиться.</p>
	<p>Пешки атаковали слона. Он отступил. И связки уже нет.</p>

Связка не всегда опасна, но в большинстве случаев от неё лучше избавиться или вообще не допускать.

Учимся выигрывать фигуру, используя связку. Делаем задания на выигрыш фигуры при помощи связки вместе с детьми.

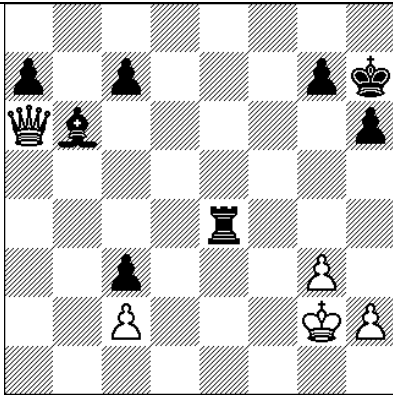
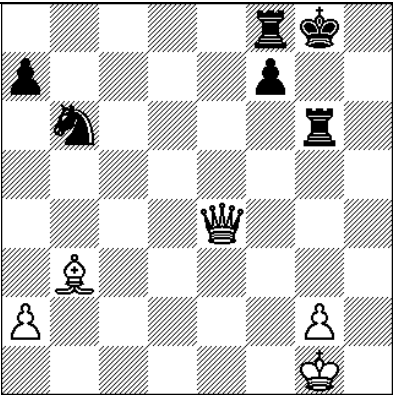
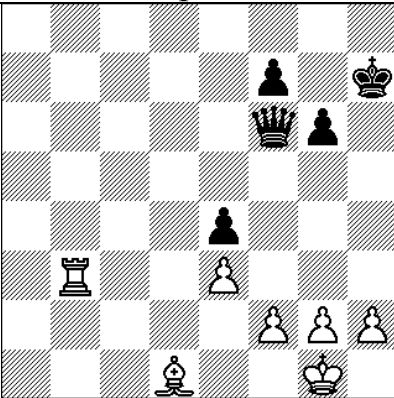
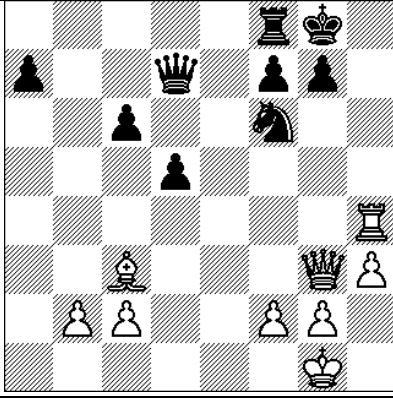
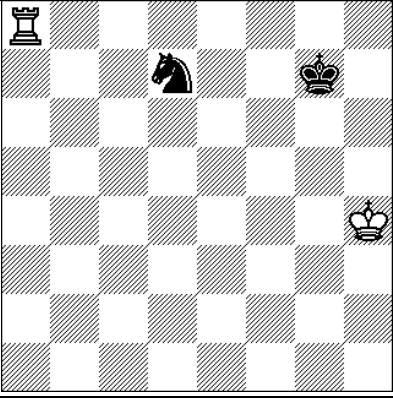
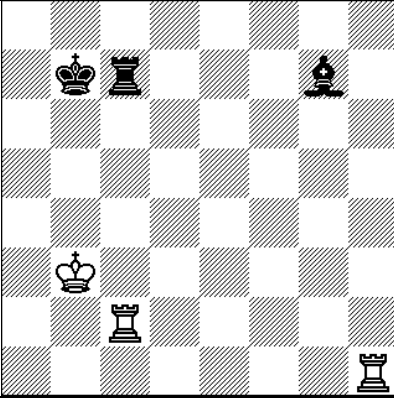
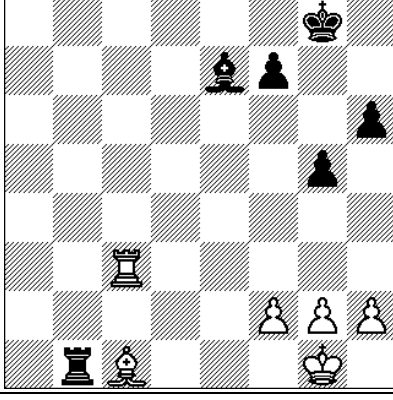
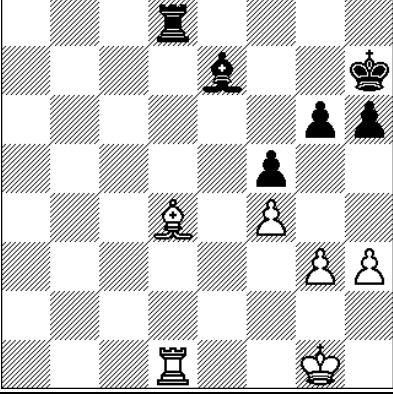
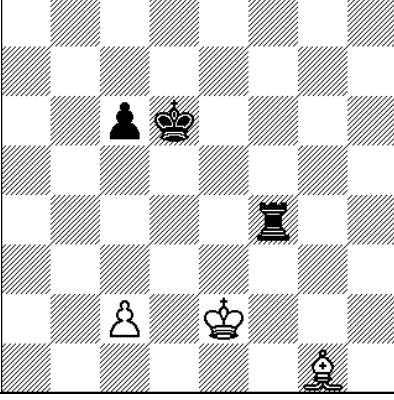
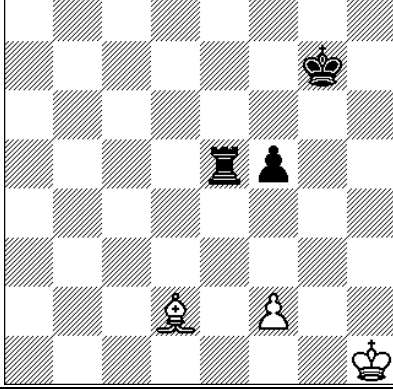
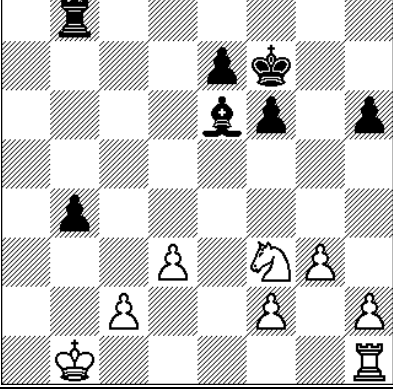
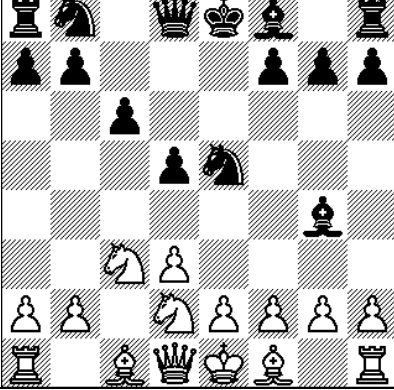
В некоторых заданиях нужно сделать связку и затем побить связанную фигуру (как в задании 1).

А в некоторых связка уже есть, и нужно побить ту фигуру, которую связанная фигура защищает. (Во втором задании белый ферзь бьёт чёрную ладью, которую защищает связанная пешка. Пешка не может ударить ферзя в ответ, так как она связана – прикрывает собой короля от слона. Таким образом, белые побили ладью совершенно «бесплатно»).

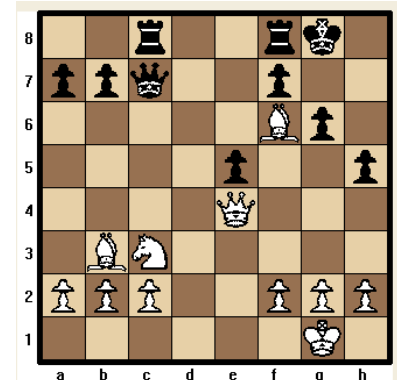
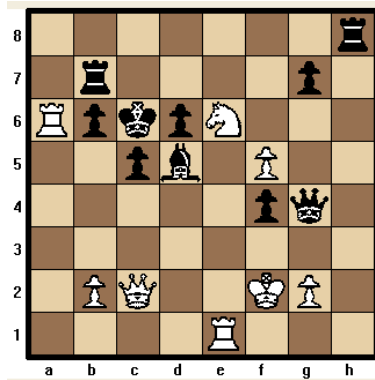
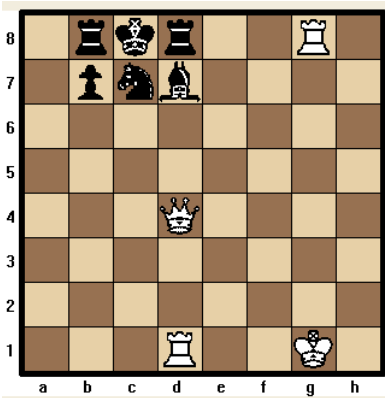
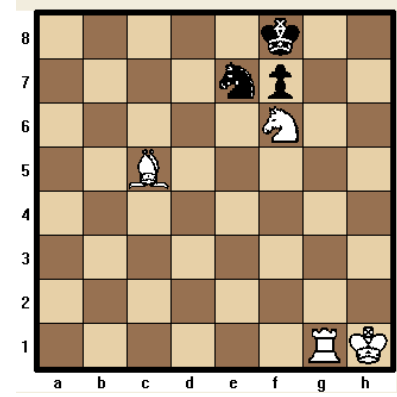
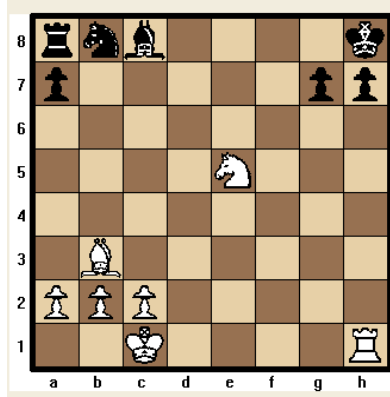
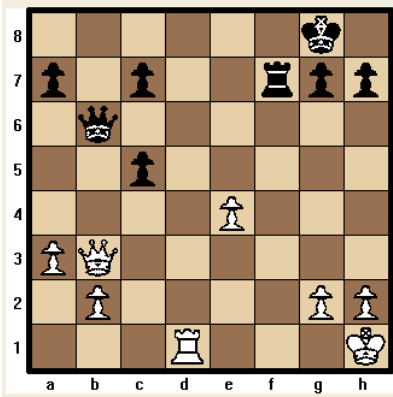
В задании 6 после размена ладей король и слон чёрных оказываются на одной горизонтали. Связка слона ладьёй – и слон теряется.

А в задании 7 нужно напасть на связанного слона ещё одной фигурой. Два нападения против одной защиты – и слон пропал. Связанный слон никуда от нападения не убежит, а защищать его больше нечем.

В 12ом задании белый конь бьёт пешку на d3, королю шах. Спасти короля от шаха может только пешечка e2, побив этого коня. Но пешечка была связана, она прикрывала собой ферзя от слона. И слон теперь ферзя забирает.

<p>1. Ход белых. Выигрыш ладьи</p> 	<p>2. Ход белых. Выигрыш ладьи</p> 	<p>3. Ход чёрных. Выигрыш слона</p> 
<p>4. Ход белых. Выигрыш коня</p> 	<p>5. Ход белых. Выигрыш коня</p> 	<p>6. Ход белых. Выигрыш слона</p> 
<p>7. Ход чёрных. Выигрыш слона</p> 	<p>8. Ход чёрных. Выигрыш фигуры.</p> 	<p>9. Ход белых. Выигрыш ладьи</p> 
<p>10. Ход белых. Выигрыш ладьи</p> 	<p>11. Ход чёрных. Выигрыш коня.</p> 	<p>12. Ход чёрных. Выигрыш ферзя</p> 

Мат в 1 ход при помощи связки. Ход белых



Сделать связку и «съесть» фигуру

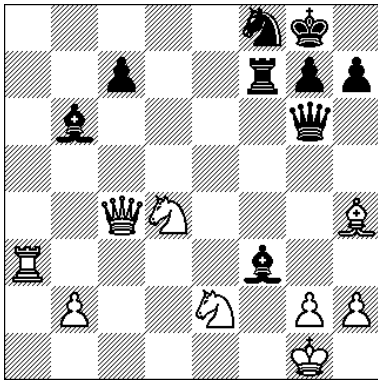
1. ход чёрных

2. ход белых

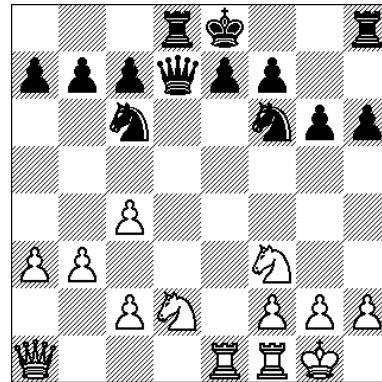
3. ход чёрных

4. ход белых

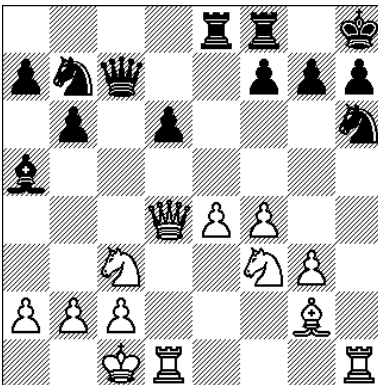
Воспользуйтесь связкой с королём



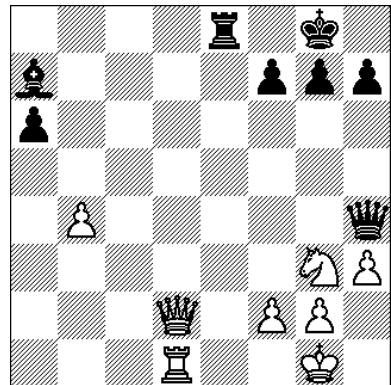
ход белых



ход белых



ход белых



ход чёрных

При игре всеми фигурами на этом занятии можно объявить награду тому, кто заметит в партии связку и правильно покажет

-связанную фигуру

-ту фигуру, которая связывает

-ту фигуру, которую связанная фигура прикрывает.