

Взаимодействие фигур и пешек.

В шахматной партии фигуры и пешки помогают друг другу выполнять планы шахматиста.

Главная задача поставить мат королю противника и для этого надо правильно располагать свои фигуры и пешки.

Ниже приводится часть статьи мастера Алаторцева. Прочитайте отрывок статьи и ответьте на вопрос:

Когда проявляется взаимодействие фигур и пешек?

1. ЧТО ТАКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ФИГУР И ПЕШЕК

Сила каждой фигуры и пешки намного увеличивается при совместном выполнении поставленной цели. Одинокая фигура и пешка, как правило, не может выполнить той или иной задачи.

В шахматах сильнейшая фигура — ферзь. Однако один ферзь на свободной доске заматовать неприятельского короля не в состоянии. Ферзь во взаимодействии с любой другой фигурой или даже пешкой легко матует короля.

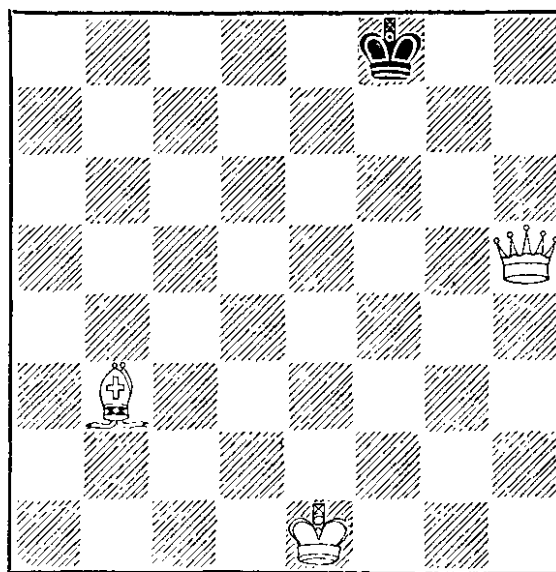
Взаимодействие фигур и пешек проявляется тогда, когда они могут осуществлять с целью атаки или защиты совместное нападение на какое-либо поле или пункт, когда они в своем действии дополняют или взаимно защищают друг друга.

Покажем эти положения на примерах.

А

Фигуры и пешки могут осуществлять совместное нападение на какое-либо поле или пункт.

№ 1



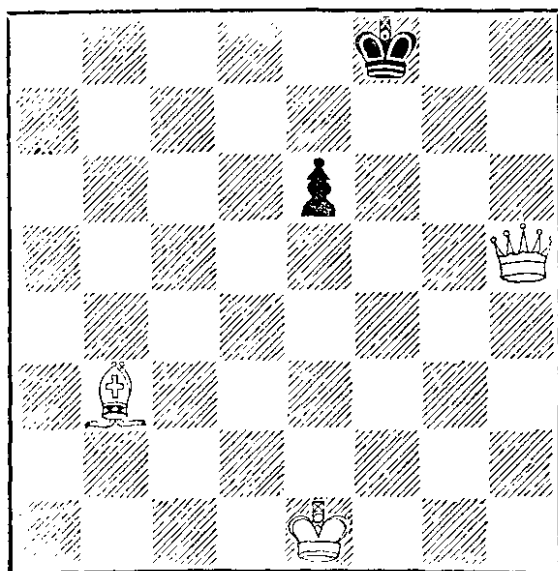
Благодаря совместному нападению на поле f7 (диагр. №1), белые при своем ходе могут объявить мат королю черных в один ход — 1. Фf7×. В данном случае мы имеем взаимодействие белых фигур ферзя и слона, которые согласованно атакуют одно и то же поле f7. Если бы на f7 была фигура или пешка черных, то белые могли взять ее и также в один ход объявить мат черному королю. В этом случае было бы взаимодействие белых фигур ферзя и слона, которые атаквали один и тот же пункт f7.

Поставим на f7 не черную, а белую пешку. Это исключает мат ходом на f7, потому что белые фигуры не атакуют, а защищают один и тот же пункт. Произошло изменение взаимодействия.

Позиция изменится и при появлении черной пешки на d5. Очевидно, что новое взаимодействие белых фигур заключается в совместной атаке пункта d5.

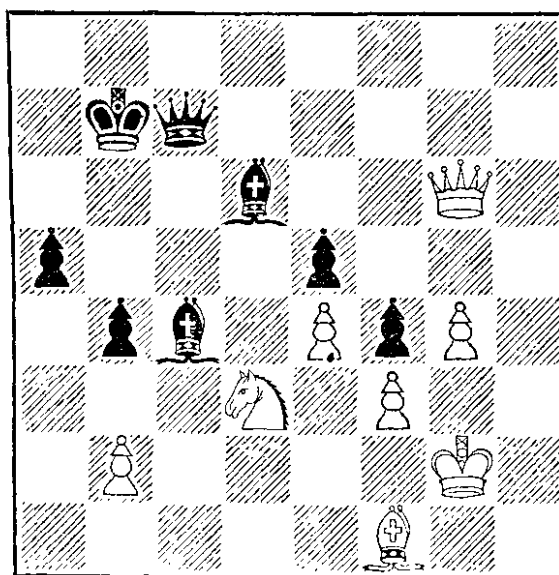
Расположим теперь черную пешку на e6. Тогда взаимодействие белых фигур нарушается, и белым, прежде чем произвести совместное нападение на поле f7, необходимо устранить преграду — пешку e6.

№ 2



В положении на диаграмме № 3 белые неудачно форсировали переход в ферзевое окончание, где, очевидно, надеялись добиться ничьей, но получилось не так: 73. Кс5+ Ф : с5 74. С : с4 Ф : с4 75.

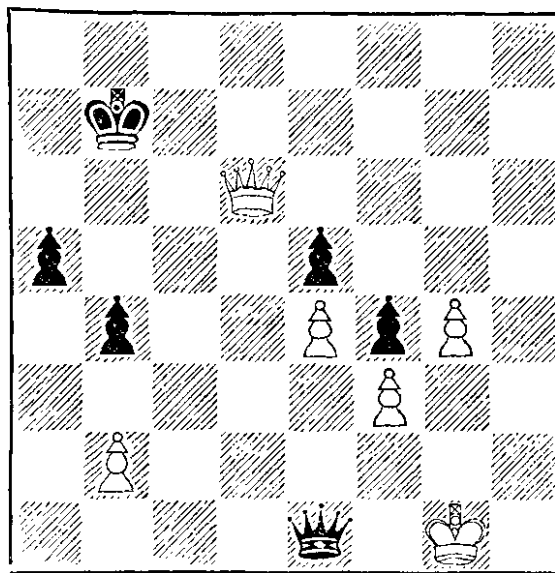
№ 3



Корчной — Ботвинник
XXII первенство СССР, Москва,
1955 г.

Ф : d6 Фе2+ 76. Крг1 Фе1+
(диагр. № 4). Белые сдались.

№ 4



В своих расчетах белые, видимо, упустили из виду возникающее в этом окончании взаимодействие между ферзем и пешкой «f» черных, совместно атакующих поле g3. Куда бы король белых ни отступил, последует решающий партию

ход — Фg3+, например: 77. Kph2 Фg3+ 78. Kph1 Ф : f3+ и т. д., выигрывая пешки белых в центре и на королевском фланге.

Настоящий пример подтверждает первую часть данного определения взаимодействия фигур и пешек на практике.

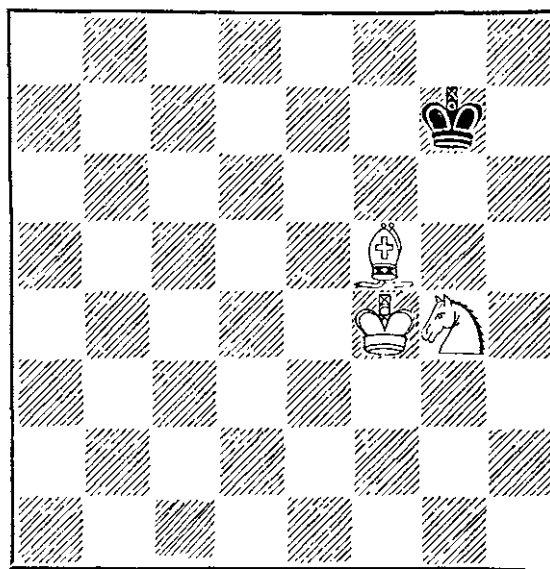
Б

Фигуры и пешки в своем действии дополняют друг друга.

Мы знаем, что два слона в своем действии всегда дополняют друг друга так, что две рядом расположенные диагонали, по белым и черным полям, оказываются неприступными для прохождения неприятельского короля. Два слона с королем легко матуют одинокого короля. Таким образом, взаимодействие слонов заключается не в совместной атаке одних и тех же полей или пунктов (что невозможно), а в согласованной атаке полей разного цвета. То же можно сказать о центральных белых пешках, пешечной фаланге — d4, e4, совместно атакующих поля разного цвета — c5, d5, e5, f5, создавая непроходимый заслон для неприятельских фигур. Подобных примеров с разными фигурами и пешками в шахматной партии немало.

На диаграмме № 5 белые фигуры взаимодействуют. Конь дополняет действие слона, контролируя поля другого

№ 5



цвета — f6 и h6, в результате чего король черных не может подступить к белым фигурам.

Этот принцип взаимного дополнения (координирования, а не дублирования) действий белых фигур позволяет отеснить черного короля в угол и объявить мат слоном и конем.

Точно так же можно показать взаимодействие, например, коня с пешкой.

№ 6

