

## СВЯЗКА

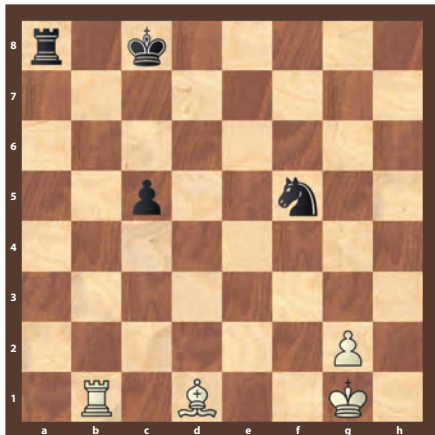


Связка – это нападение дальнбойной фигуры (ферзя, ладьи или слона) на фигуру или пешку противника, за которой прячется другая неприятельская фигура, чаще всего более ценная.

Если за связанной фигурой находится король, то такая связка называется *полной*. Если же находится любая другая фигура (ферзь, ладья и т. д.), то это *неполная связка*.



ДИАГРАММА 1



Ходом **1. ♖g4** белые нападают на коня f5. Конь не может никуда отойти, потому что тогда под удар попадёт король с8. Таким образом, белый слон *связал* чёрного коня, и это *полная связка*. Легко убедиться, что защитить своего коня чёрные никак не могут. Поэтому благодаря *связке* белые выигрывают фигуру.

ДИАГРАММА 2



Играя **1. b4**, белые открывают для своего слона диагональ a2–g8 и *связывают* ладью d5. Теперь ладья не может никуда отойти, потому что за ней прячется король. Перекрытие опасной диагонали ходом **1... ♞c4** не помогает чёрным: белые заберут коня **2. ♖:c4** и снова *свяжут* ладью. Поэтому спасти *связанную* ладью чёрные никак не могут.

ДИАГРАММА 3

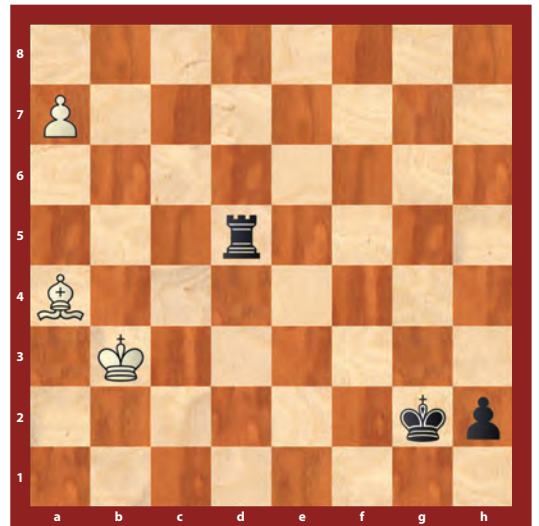


Ходом **1... ♞h4** чёрные *связывают* ферзя f2 (за его спиной укрылся король). Единственная защита от *связки* – **2. g3**, но тогда чёрные забирают ферзя ладьёй **2... ♖:f2** и после **3. ♖:f2 ♞f6** остаются с лишней фигурой.

# ВЫИГРАЙ ФИГУРУ

Везде ход белых.

1



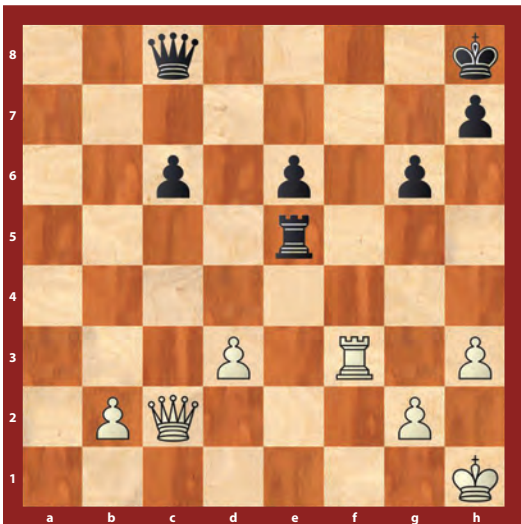
2



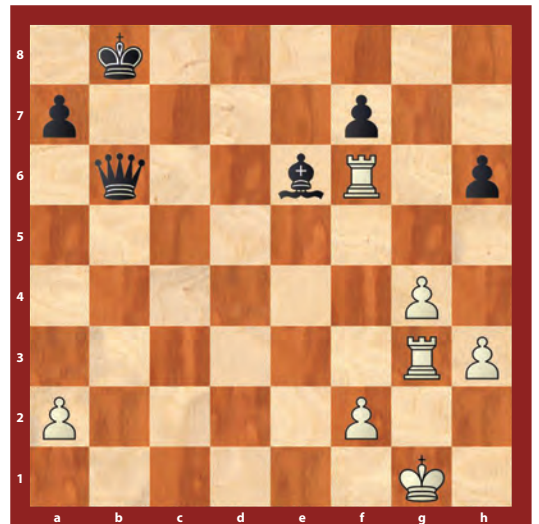
3



4



5





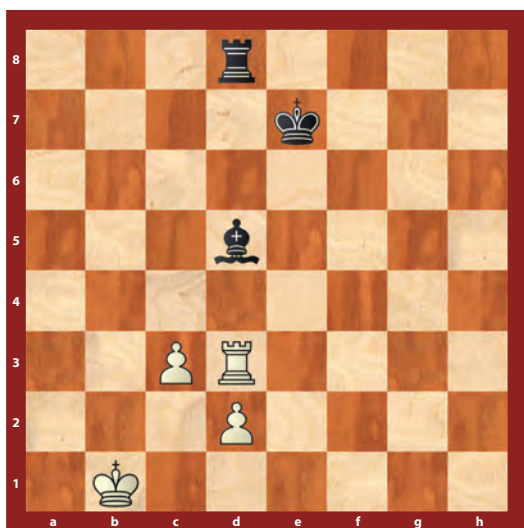
# ВЫИГРАЙ ФИГУРУ

Везде ход чёрных.

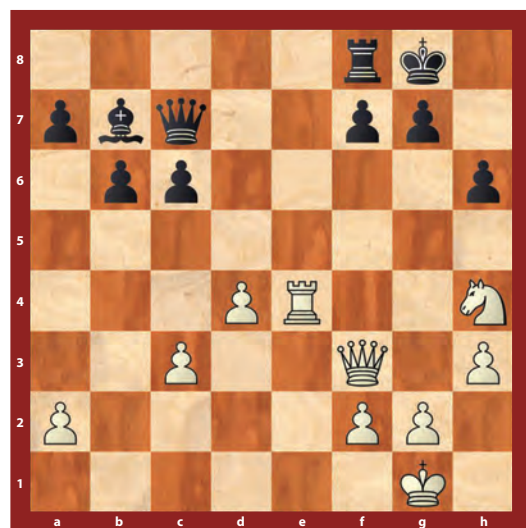
1



2



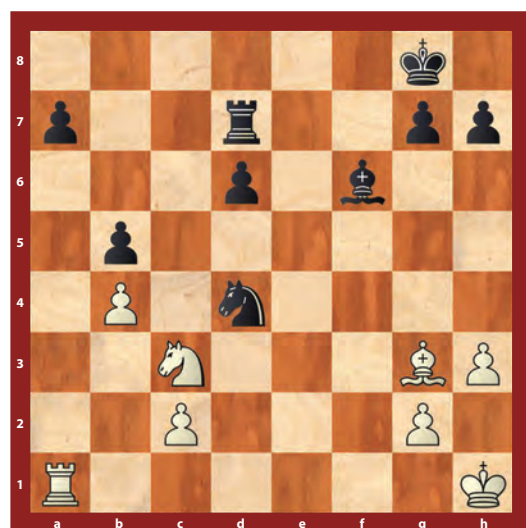
3



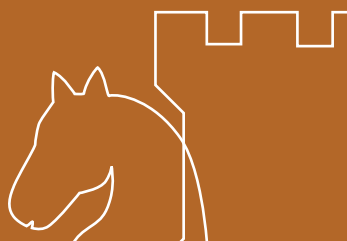
4



5



## ЗАЩИТА ОТ СВЯЗКИ

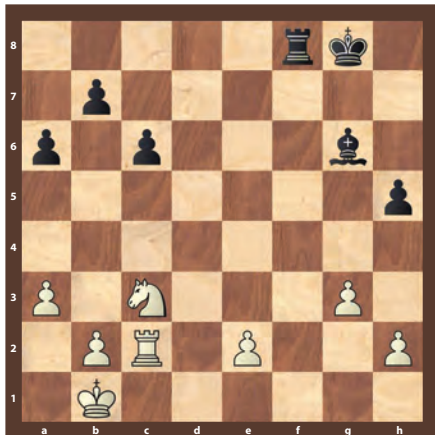


Основные способы защиты от связки:

1. Перекрыть линию связки.
2. Уничтожить или оттеснить связывающую фигуру.
3. Если связка неполная, то связанная фигура может «развязаться».



ДИАГРАММА 1



Слон g6 *связывает* ладью c2, за которой прячется король. Белые играют **1.e4**, перекрывая опасную диагональ b1–h7, и благодаря этому спасают ладью.

ДИАГРАММА 2



Чтобы спасти коня f3, белые бьют слона – **1.♖:g4**. После **1...hg** *связки* больше нет, конь может прыгнуть в центр – **2.♞e5!** Это двойной удар, с помощью которого белые выигрывают одну из ладей и остаются в итоге с лишним конём. Попытка отыграть фигуру **1...♖:f3** (с идеей **2.♙f3 hg+**) не проходит из-за промежуточного шаха **2.♖g8+**.

ДИАГРАММА 3



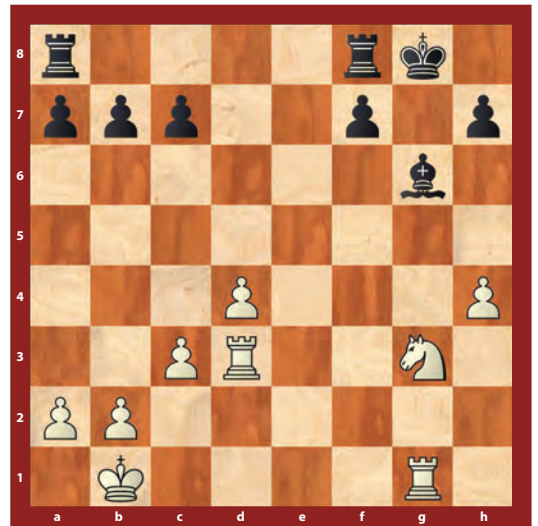
Слон f5 *связан* ферзём f2 и атакован пешкой g4, но это *неполная связка*, поскольку на f8 стоит ладья, а не король. Слон может отскочить – **1...♘b1!** Если теперь белые побьют ладью – **2.♙:f8**, то получат мат: **2...♙:a2#**. Если же белые побьют слона – **2.♙:b1**, то потеряют ферзя – **2...♖:f2**.



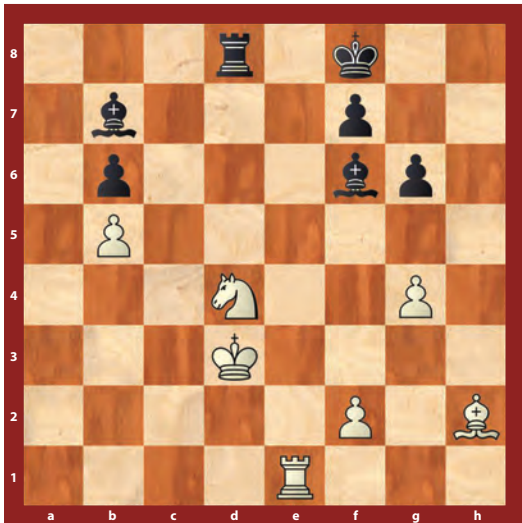
# СПАСИ СВЯЗАННУЮ ФИГУРУ

Везде ход белых.

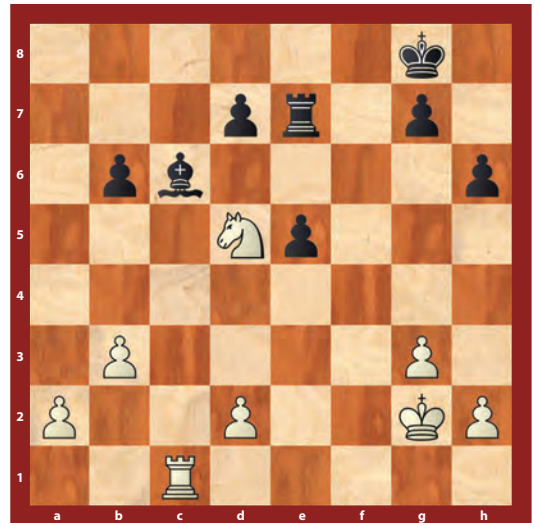
1



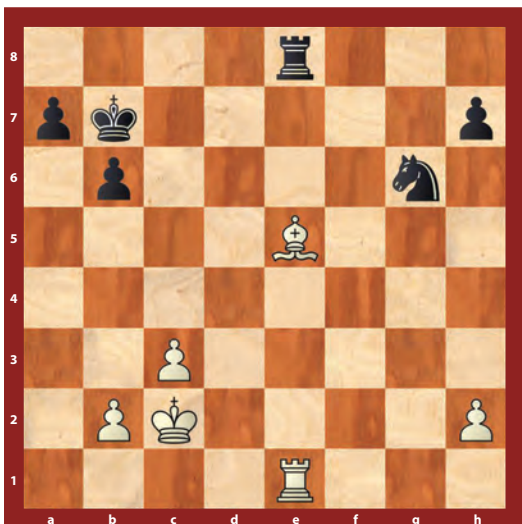
2



3



4



5



# СОДЕРЖАНИЕ

СВЯЗКА 2 	ЗАЩИТА ОТ СВЯЗКИ 6 	ТРИ ЗОЛОТЫХ ПРАВИЛА ДЕБЮТА 10	ДЕТСКИЙ МАТ 18 	ГОЛЫЙ КОРОЛЬ 22
ВЗЛОМ 26 	ОТВЛЕЧЕНИЕ 30	ПЕРЕГРУЗКА 34 	ВСКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ 38	МАТ «ПО ЛИНЕЕЧКЕ» 42 
МАТ КОРОЛЁМ И ЛАДЬЕЙ 46	ДВА МОГУЧИХ СЛОНА 50 	ПРОХОДНЫЕ ПЕШКИ 54	ПРОРЫВ 58 	ПРОВЕДЕНИЕ ПЕШКИ В ФЕРЗИ 62
ПРАВИЛО КВАДРАТА. ОТТАЛКИВАНИЕ ПЛЕЧОМ 66 	ОТДАЛЁННАЯ ПРОХОДНАЯ. ЗАЩИЩЁННАЯ ПРОХОДНАЯ 70	ПЕРЕХОД В ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ. АКТИВНЫЙ КОРОЛЬ 74 	ПАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ 78	КОМБИНАЦИИ НА ВЕЧНЫЙ ШАХ 82 
ДЕБЮТ – ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ 86	ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ 90 	СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ 93		