



ФГБОУ ВО ПГМУ им. академика
Е. А. Вагнера Минздрава России

Шахматный клуб ПГМУ

Принципы решения тактических позиций. Виды мата

Презентация студента 3 курса
лечебного
факультета Чудинова Андрея
Константиновича

Раздел №1. Принципы решения тактических позиций

Что такое шахматная задача?

Шахматная задача — это позиция фигур на доске, сопровождаемая заданием, которое требуется решить. Таким заданием может быть получение численного перевеса в игре, либо объявление мата противнику за некоторое количество ходов, например, мат в 1 ход, мат в два хода и т. д.

Постоянное решение шахматных композиций необходимо для улучшения уровня своей игры, развития комбинационного зрения для того, чтобы вы могли быстро оценить позицию и найти пути для атаки или защиты, поставить мат и выиграть и т. п.

Шахматная тактика

Шахматная тактика — это совокупность приёмов и способов выполнения отдельных шахматных операций, входящих в стратегический план и его завершающих.

Роль тактики в шахматной игре исключительно велика: грубая ошибка или тактический просчёт могут повлечь за собой немедленный проигрыш партии.

Чем полезны задачи для начинающих?

Регулярные упражнения в решении шахматных задач отлично развивают интеллект, причем в любом возрасте. Даже простые задачи с ответами способствуют:

- 1) Более быстрому поиску верного хода в игре у шахматистов;
- 2) Развитию логики и мышления, составлению интересных комбинаций;
- 3) Способности находить выход даже в сложной позиции;
- 4) Для детей развивают способности в математике.

Алгоритм решения тактической задачи

Алгоритм решения тактической задачи:

- 1. Смотрим материальное соотношение на доске.**
- 2. Смотрим угрозы соперника.**
- 3. Ищем тактическую слабость (слабости) соперника и находим ходы кандидаты для атаки этих слабостей. В случае, если тактическая слабость не просматривается, смотрим:**
 - *ВСЕ шахи;*
 - *ВСЕ взятия;*
 - *ВСЕ нападения на фигуры соперника или прикрытие короля,*то есть применяем ПЕРВОЕ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРАВИЛО.

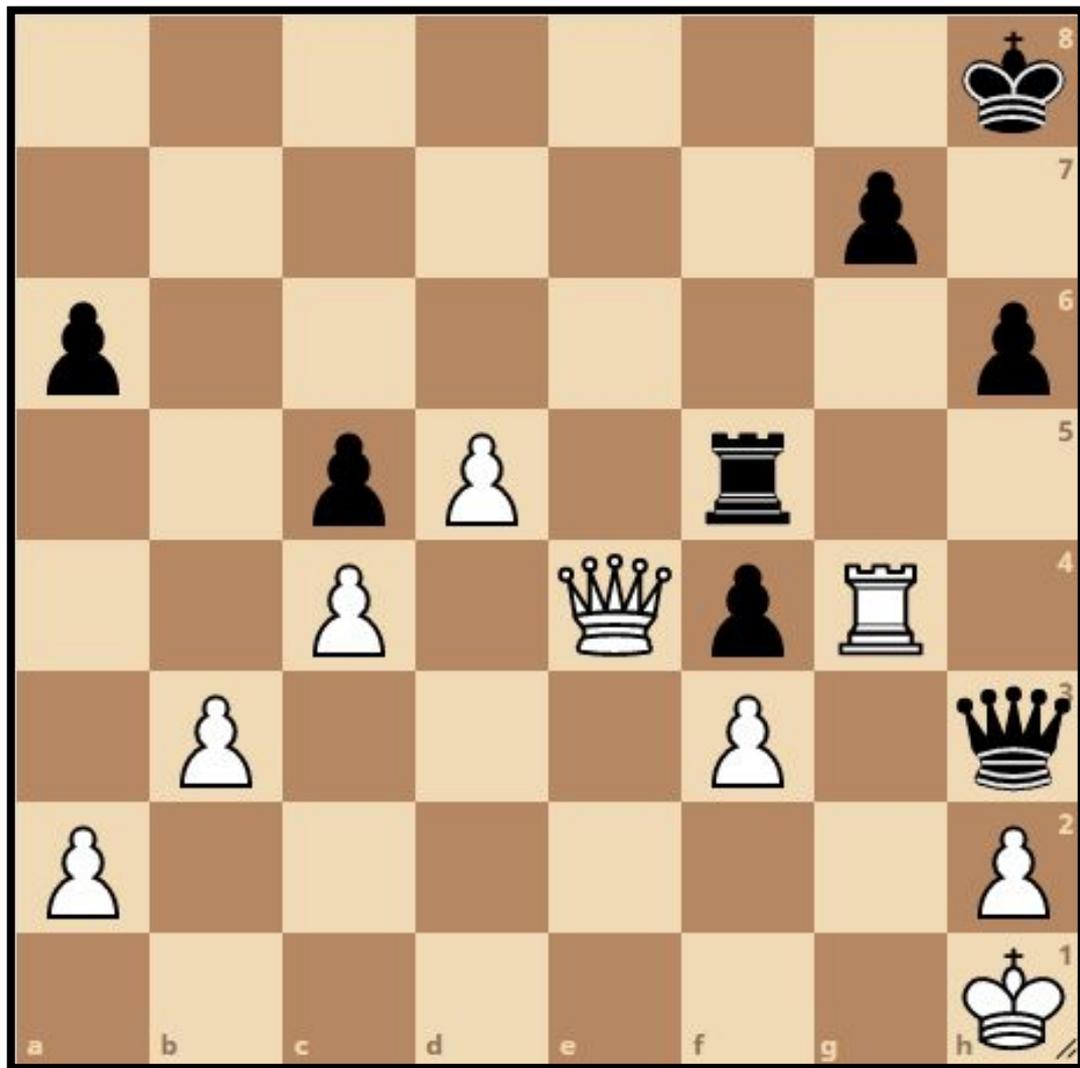
Шах — это ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем.

Взятие в шахматах — это ход фигуры (или пешки) на поле, занятое фигурой (пешкой) соперника. Взятая фигура снимается с доски.

Нападение в шахматах — это создание угрозы взять неприятельскую фигуру. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии с правилами первая фигура может взять вторую на том поле, на котором та находится. Тактический элемент атаки.

Примеры

Пример №1. Ход белых.



Нам дана тактическая позиция.

Применяем наш алгоритм!

1. Смотрим на материальное соотношение:

У белых:

- 6 пешек;
- 1 ферзь;
- 1 ладья.

У чёрных:

- 5 пешек;
- 1 ферзь;
- 1 ладья.

Вывод: у белых материальный перевес в 1 пешку.

2. Смотрим угрозы соперника.

Допустим сейчас в этой позиции ход чёрных. Какие у них есть ходы?

- 1) ... Фf1+ (с нападением на короля белых);
- 1) ... Лh5 (с угрозой мата на поле h2);
- 1) ... Ле5 (с нападением на белого ферзя e4);
- 1) ... h5 (с нападением на белую ладью g4).



Ходы 1) ... Лh5 и 1) ... h5 проигрывают сразу из-за мата в 3 хода. Сможете найти?

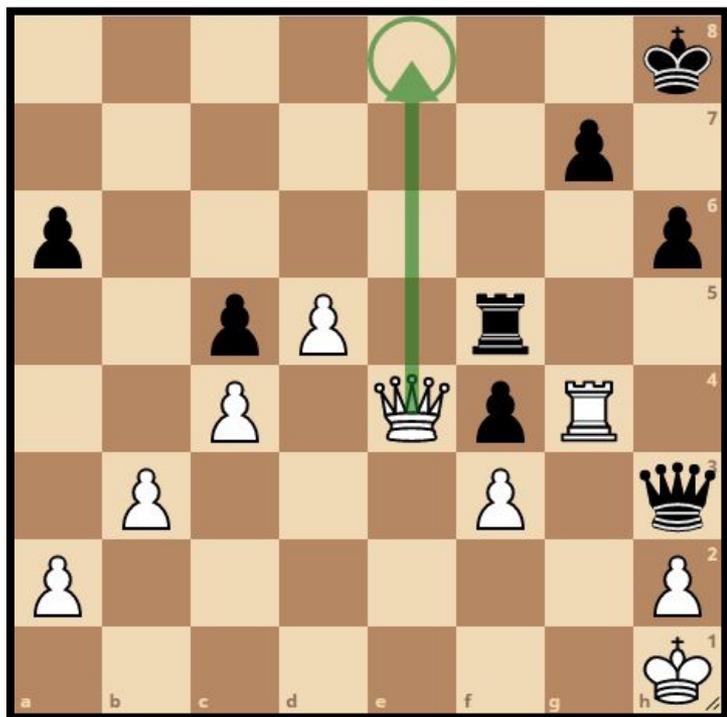
Ход 1) ... Фf1+ неопасен, так как в этом случае мы просто закроемся от шаха ходом 2) Лg1. И у чёрных больше нет угроз, а их фигуры — ферзь на f1 и ладья на f5 — находятся под ударами белых фигур.

Ход 1) ... Ле5 неудачен, поскольку после этого мы играем не 2) Ф:e5? из-за варианта 2) ... Фf1+ 3) Лg1 Ф:f3+ 4) Лg2 Фf1+ с ничьёй, а 2) Ф:f4! с выигрышем пешки.

Если после ходов 1) ... Ле5 2) Ф:f4 чёрные сыграют 2) ... Ле1+, то белые ответят ходом 3) Лg1, и у них всё в порядке.

3. Ищем тактическую слабость (слабости) соперника и находим ходы кандидаты для атаки этих слабостей.

Возможные шахи

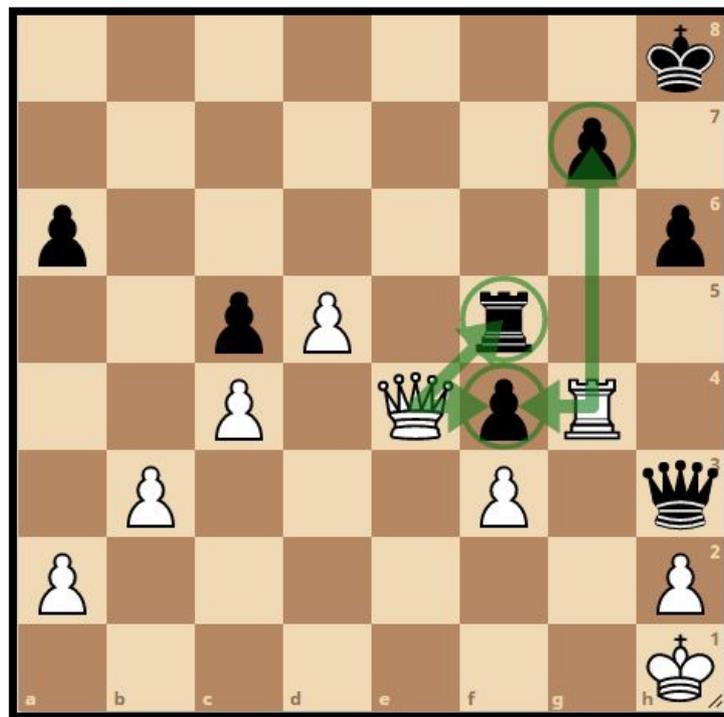


Запись ходов

1) Фe8+

1) Фe4—e8+

Возможные взятия

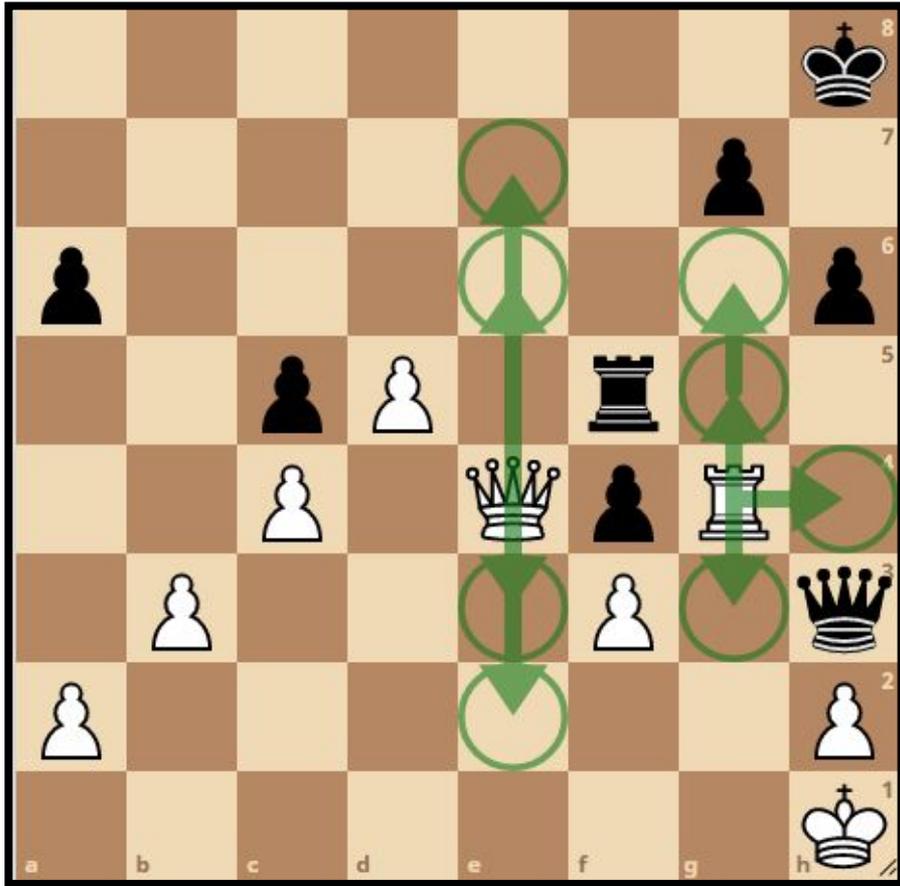


Запись ходов

1) Ф:f5
1) Ф:f4
1) Л:f4
1) Л:g7

1) Фe4:f5
1) Фe4:f4
1) Лg4:f4
1) Лg4:g7

Возможные нападения на фигуры соперника или прикрытие короля



Запись ходов

- 1) Фе2
- 2) Фе3
- 3) Фе6
- 4) Фе7
- 5) Лg3
- 6) Лg5
- 7) Лg6
- 8) Лh4

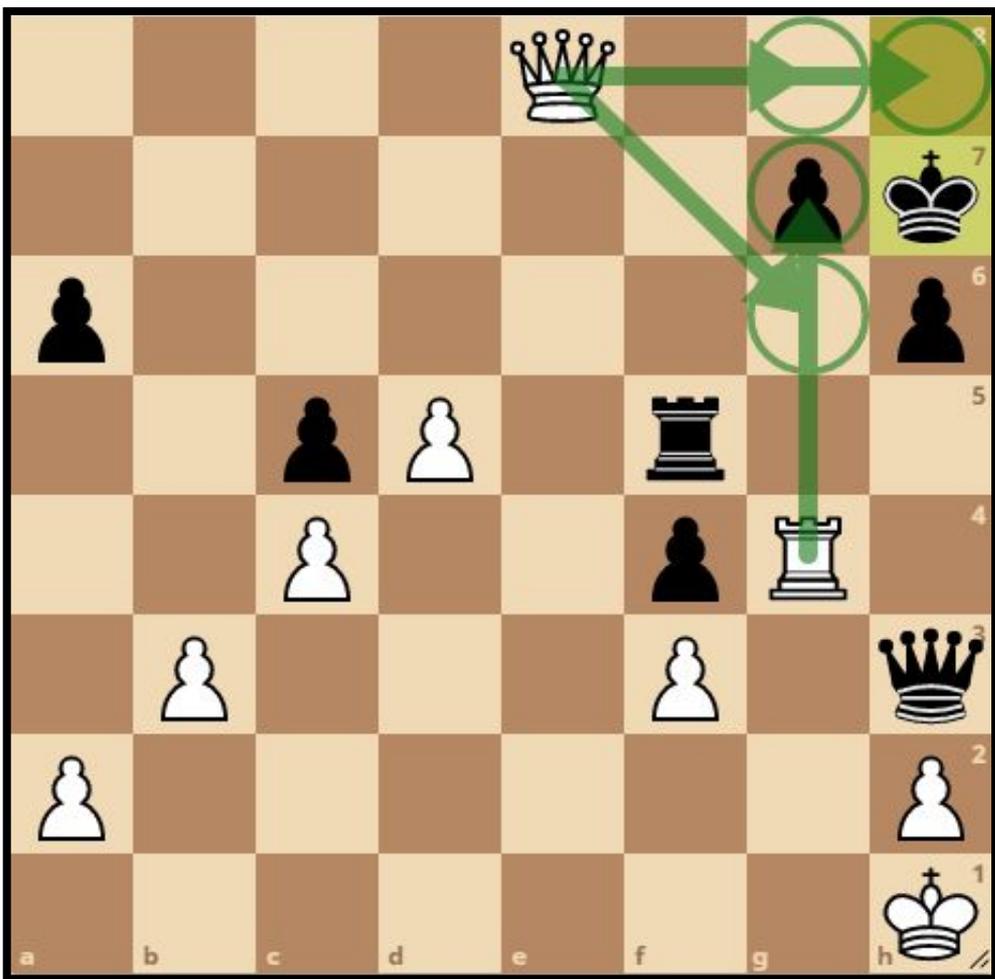
- 1) Фе4—e2
- 2) Фе4—e3
- 3) Фе4—e6
- 4) Фе4—e7
- 5) Лg4—g3
- 6) Лg4—g5
- 7) Лg4—g6
- 8) Лg4—h4

1. Фе2 — с целью защитить поле f1.
2. Фе3 — с целью напасть на пешку c5.

3. Фе6 — с целью напасть на пешку a6.
4. Фе7 — с целью поставить мат на поле g7.
5. Лg3 — с целью напасть на чёрного ферзя h3.
6. Лg5 — с целью напасть на чёрную ладью f5.

7. Лg6 — с целью напасть на чёрную пешку a6.
8. Лh4 — с целью напасть на чёрного ферзя h3.

Сначала разбираем шахи. После хода **1) Фе8+** у короля только один ход — **1) ... Крh7**. Что делаем дальше? Дальше снова применяем наше ПЕРВОЕ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРАВИЛО, то есть снова рассматриваем все шахи, взятия и нападения.



Возможные шахи

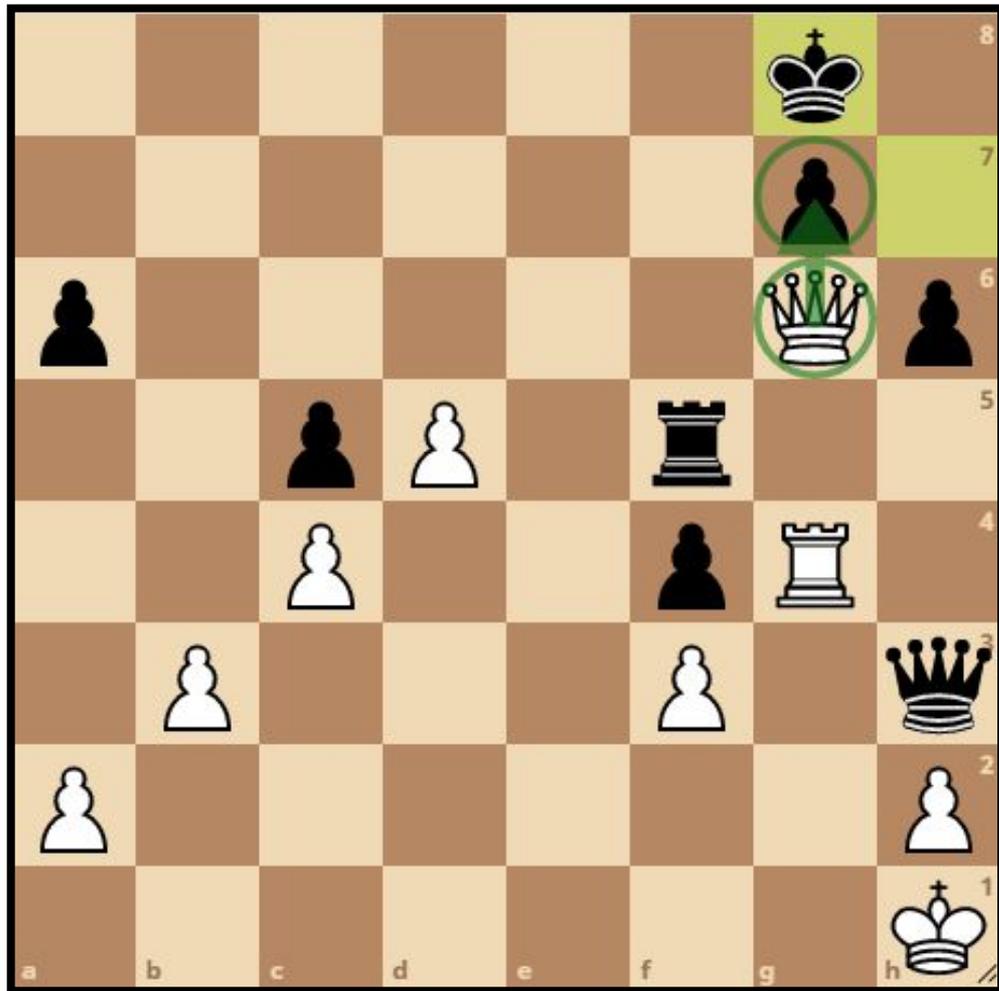
Также сначала разбираем шахи. Возможные ходы:

- 2) Фg8+;
- 2) Фh8+;
- 2) Фg6+;
- 2) Л:g7+.

Шахи ферзём на полях g8 и h8 ни к чему не приводят, так как чёрный король просто съест белого ферзя.

Ход 2) Л:g7+ тоже плох, поскольку белые теряют ладью ходом 2) ... Кр:g7.

Остаётся ход 2) Фg6+.

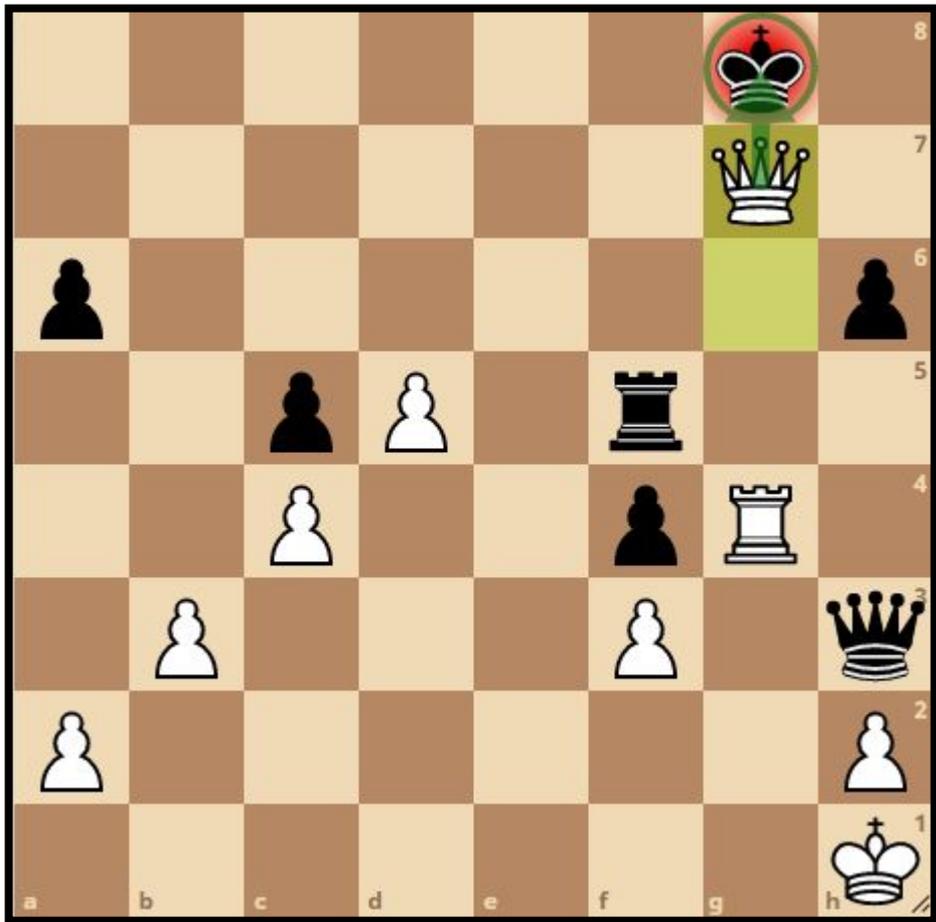


После хода **2) Фg6+** чёрные могут отступить королём, либо сыграв **2) ... Кpg8**, либо **2) ... Кph8**.

Рассмотрим первый вариант — **2) ... Кpg8**. После этого хода мы сразу увидим, что чёрному королю можно поставить мат ходом **3) ... Ф:g7x**. Нашего белого ферзя после этого хода никто съесть не сможет. Король не сможет его взять, поскольку он защищён белой ладьёй g4.

Таким же образом мы ставим мат, если король чёрных пойдёт на поле h8.

Понимая этот факт, другие варианты рассматривать нецелесообразно. Поставив мат чёрному королю, белые выигрывают партию.



Мат чёрному королю

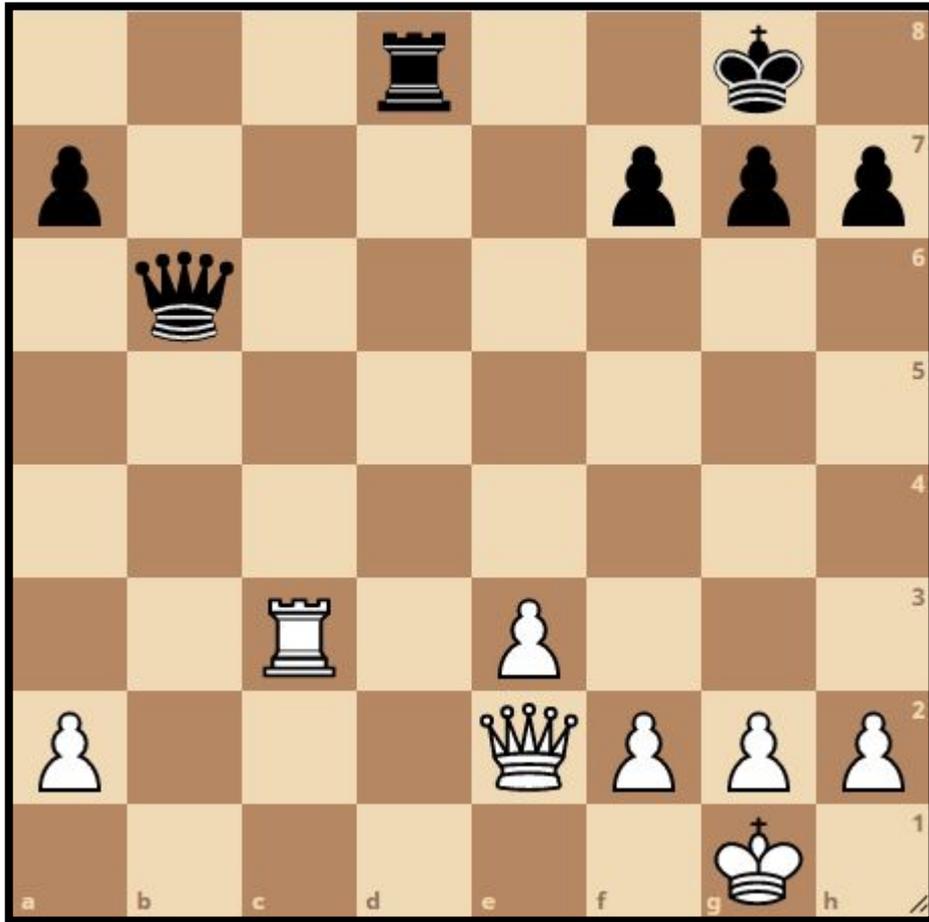
Рассмотрев шахи, мы поняли, что ход **1) Фе8+** ведёт к мату. Соответственно рассматривать взятия и нападения в начальной позиции этой тактической задачи нет смысла.

Решение этой тактической задачи выглядит следующим образом:
1) **Фе8+ Крh7** 2) **Фg6+ Крг8**
3) **Ф:g7x.**

Не всегда в каждой тактической позиции первым ходом является шах. Иногда для решения задачи и выигрыша партии следует делать ход со взятием или делать нападающий ход.

Рассмотрим следующую позицию.

Пример №2. Ход чёрных.



Нам дана тактическая позиция.
Применяем наш алгоритм!

1. Смотрим на материальное соотношение:

У белых:

- 5 пешек;
- 1 ферзь;
- 1 ладья.

У чёрных:

- 4 пешки;
- 1 ферзь;
- 1 ладья.

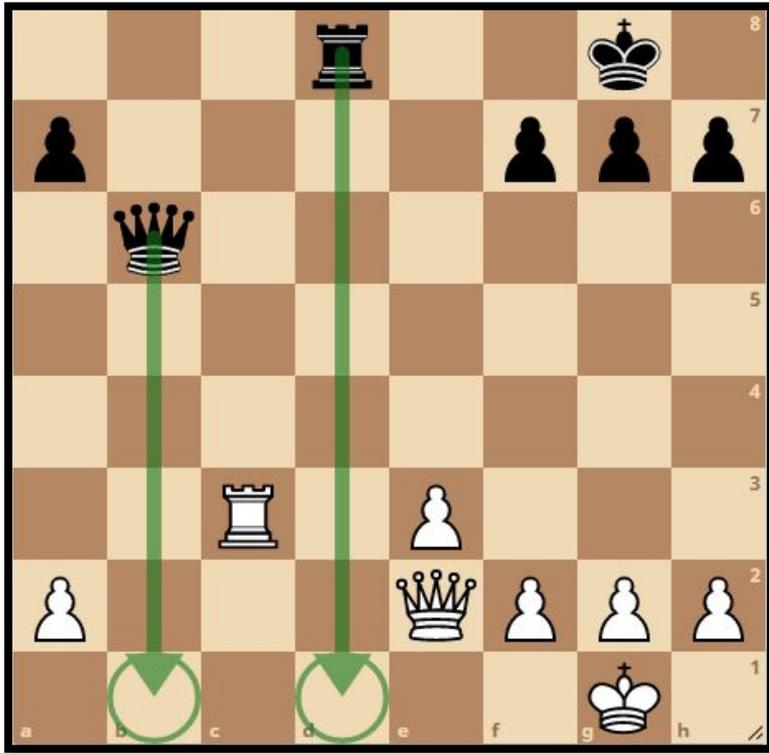
Вывод: у белых материальный перевес в 1 пешку.

2. Смотрим угрозы соперника.

Что сейчас белые угрожают сделать? По сути в этой позиции белые ничем не угрожают чёрным. У них нет прямых угроз.

3. Ищем тактическую слабость (слабости) соперника и находим ходы кандидаты для атаки этих слабостей.

Возможные шахи

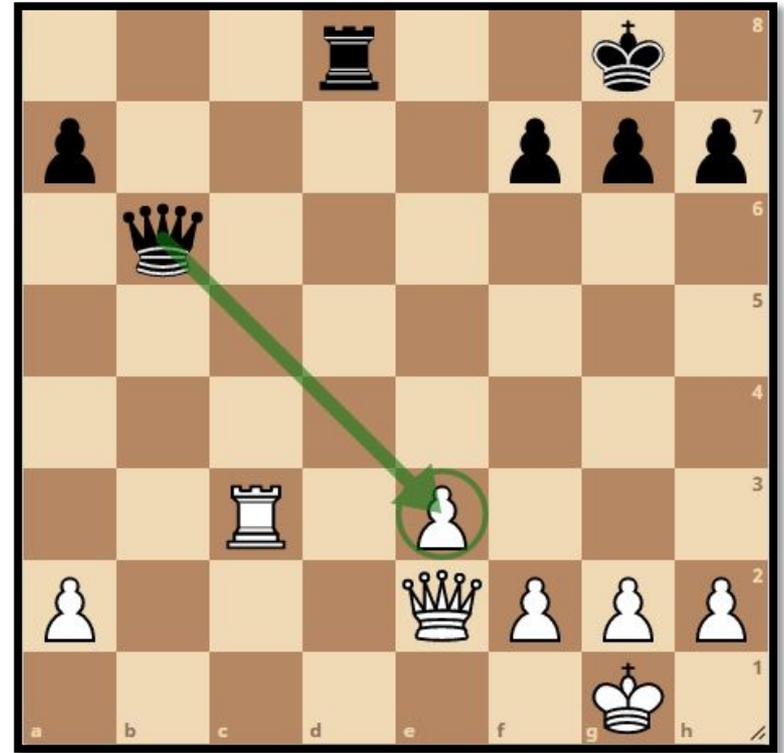


Запись ходов

1) ... Фb1+
1) ... Лd1+

1) ... Фb6—b1+
1) ... Лd8—d1+

Возможные взятия

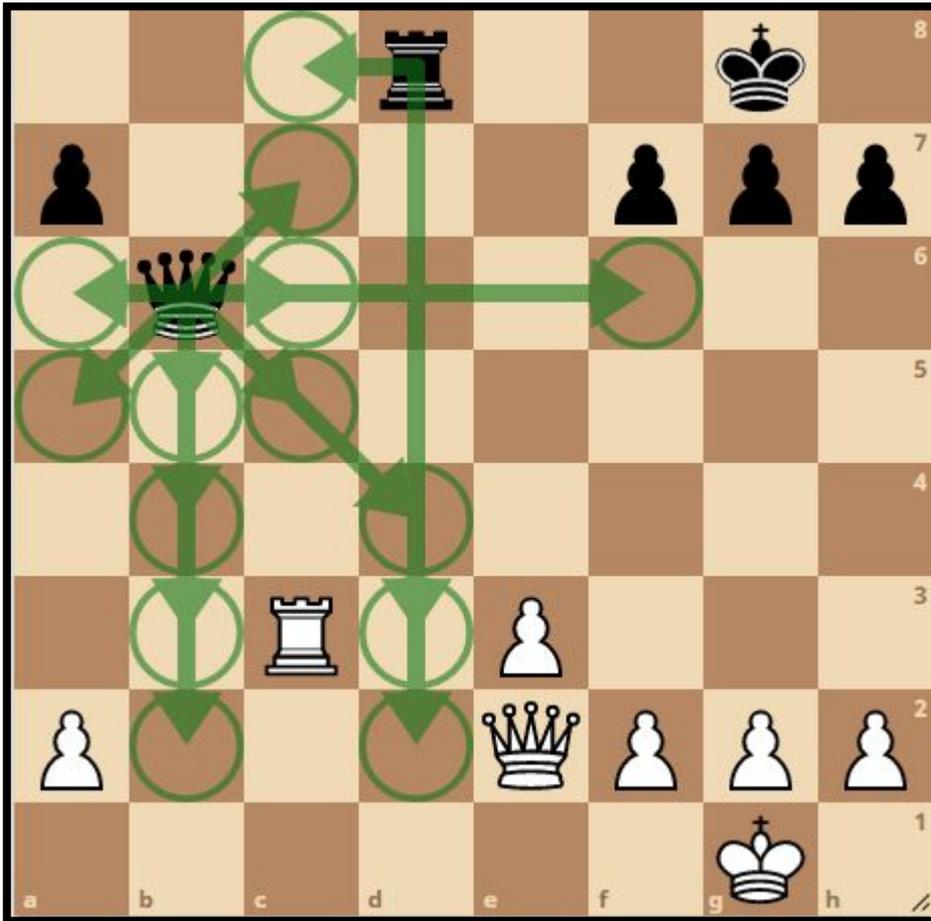


Запись ходов

1) ... Ф:e3

1) ... Фb6:e3

Возможные нападения на фигуры соперника или прикрытие короля



Из этого огромного количества ходов выигрывает только один!

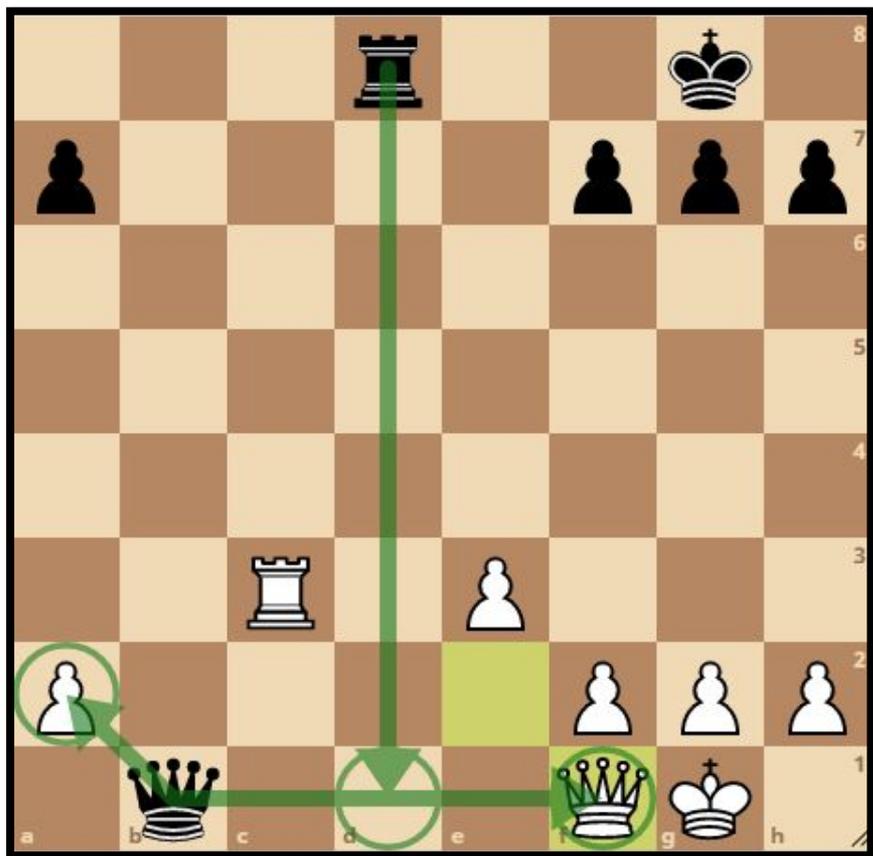
Запись ходов

- 1) ... Фа6
- 1) ... Фа5
- 1) ... Фb5
- 1) ... Фb4
- 1) ... Фb3
- 1) ... Фb2
- 1) ... Фc7
- 1) ... Фc6
- 1) ... Фc5
- 1) ... Фd4
- 1) ... Фf6
- 1) ... Лc8
- 1) ... Лd3
- 1) ... Лd2

- 1) ... Фb6—a6
- 1) ... Фb6—a5
- 1) ... Фb6—b5
- 1) ... Фb6—b4
- 1) ... Фb6—b3
- 1) ... Фb6—b2
- 1) ... Фb6—c7
- 1) ... Фb6—c6
- 1) ... Фb6—c5
- 1) ... Фb6—d4
- 1) ... Фb6—f6
- 1) ... Лd8—c8
- 1) ... Лd8—d3
- 1) ... Лd8—d2

Сначала разбираем шахи. Ход 1) ... Лd1+ проигрывает сразу ввиду взятия 2) Ф:d1, и чёрные остаются без ладьи.

Рассмотрим ход 1) ... Фb1+. У белых единственный ход — 2) Фf1, поскольку ладьёй с c3 они закрывать своего короля не будут ввиду её потери.



Позиция после 1) ... Фb1+ 2) Фf1

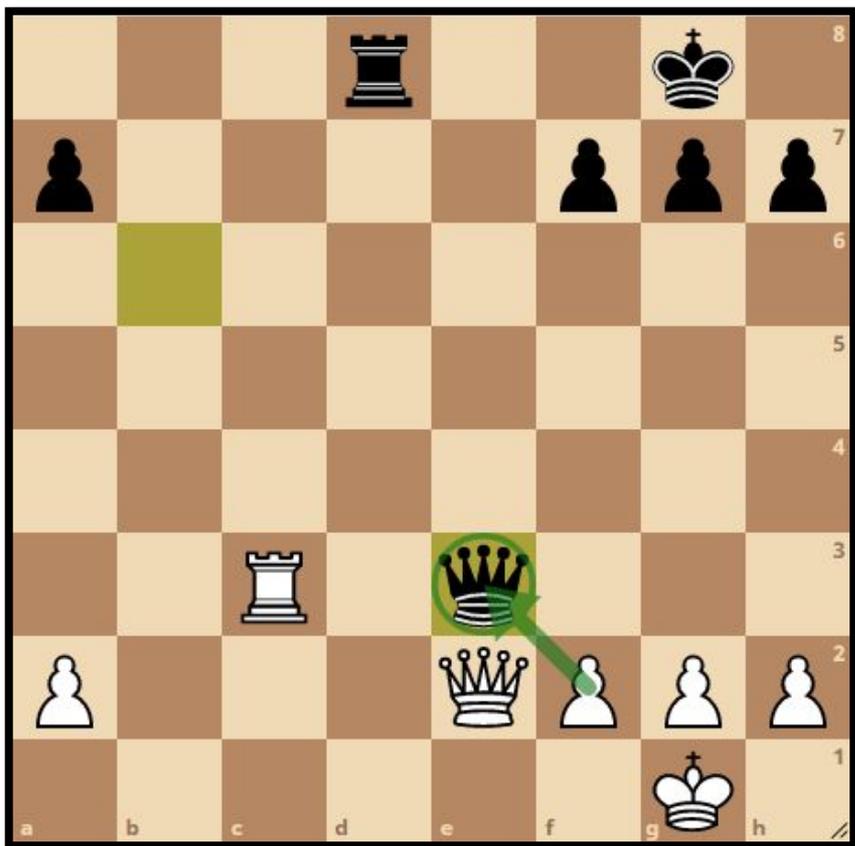
Что чёрным делать дальше?
Чёрный ферзь может съесть белую пешку на a2, но это будет лишь отыгрыш материала, и решающего перевеса не будет.

Ход 2) ... Ф:f1+ ничего не приносит, так как после 3) Кр:f1 у белых перевес вследствие наличия лишней пешки.

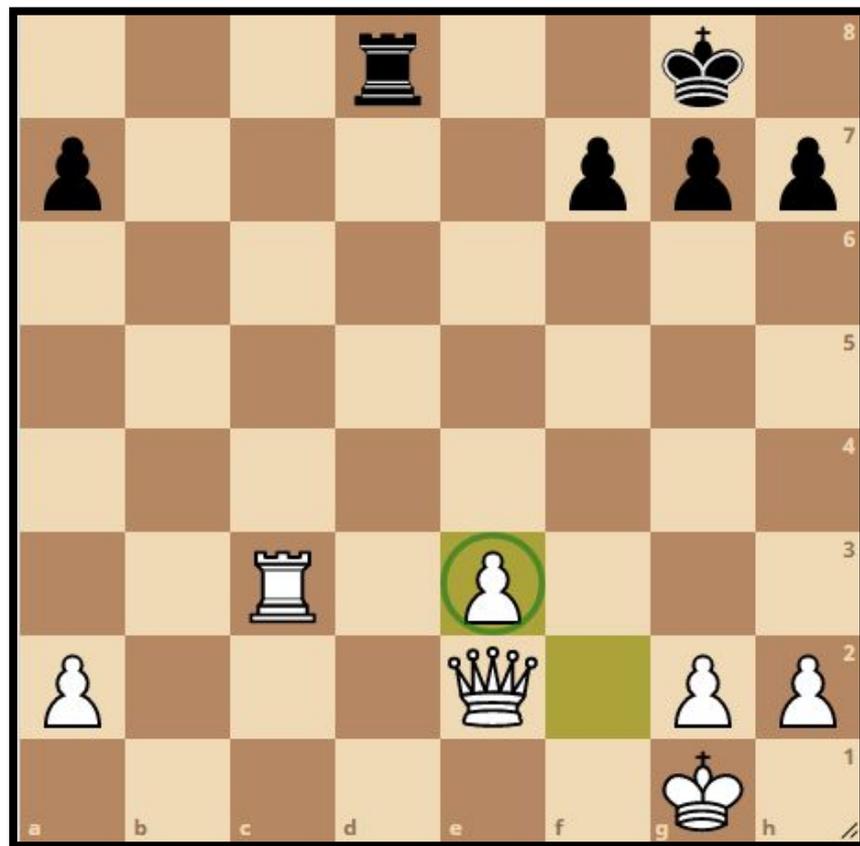
Грубейшей ошибкой будет ход 2) ... Лd1? из-за мата в 2 хода:
3) Лc8+ Лd8 4) Л:d8x (1-0).

Каких-либо выигрывающих ходов у чёрных после 1) ... Фb1+ 2) Фf1 нет. Значит ход 1) ... Фb1+ нам не подходит. Следовательно, шахи не приводят нас к выигрышу.

Далее рассматриваем взятия. У нас есть одно взятие — 1) ... Ф:e3. Но после 2) ... fe чёрные остаются без ферзя и с проигранной партией.



Позиция после 1) ... Ф:e3

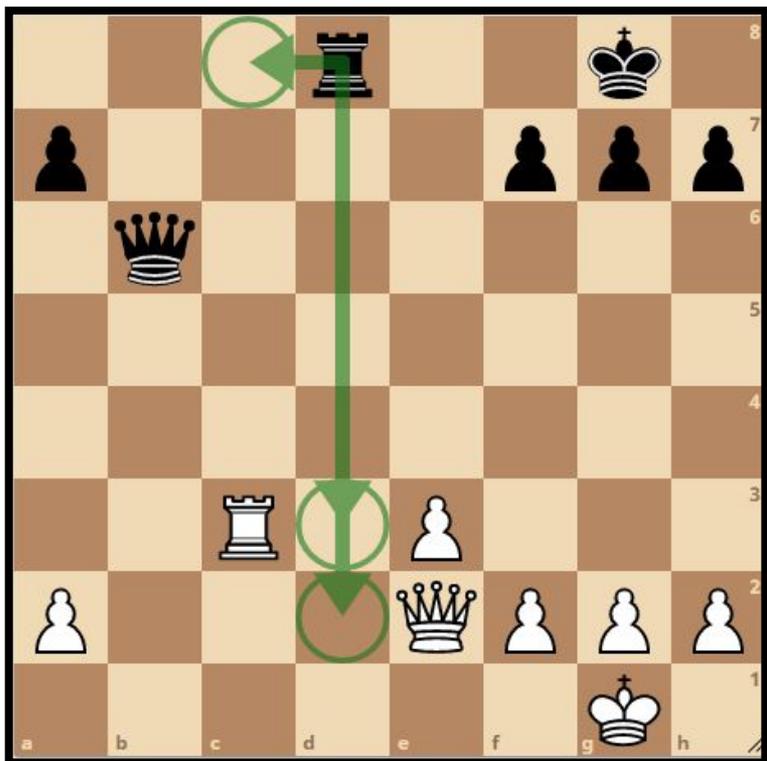


Позиция после 1) ... Ф:e3 2) fe

Остаётся рассмотреть нападения. Количество нападающих ходов достаточное количество, но каждый из них стоит рассмотреть.

Рассмотрим сначала ходы чёрной ладьи. Их всего три:

1. Ход **1) ... Лс8** с нападением на белую ладью с3 мгновенно проигрывает ввиду мата: **1) ... Лс8 2) Л:c8+ Фd8 3) Л:d8х**.
2. Ход **1) ... Лd3** с нападением на белую ладью с3 проигрывает ввиду взятия ходом **2) Л:d3**.
3. Ход **1) ... Лd2** также проигрывает, поскольку в этом случае чёрную ладью возьмёт белый ферзь ходом **2) Ф:d2**.

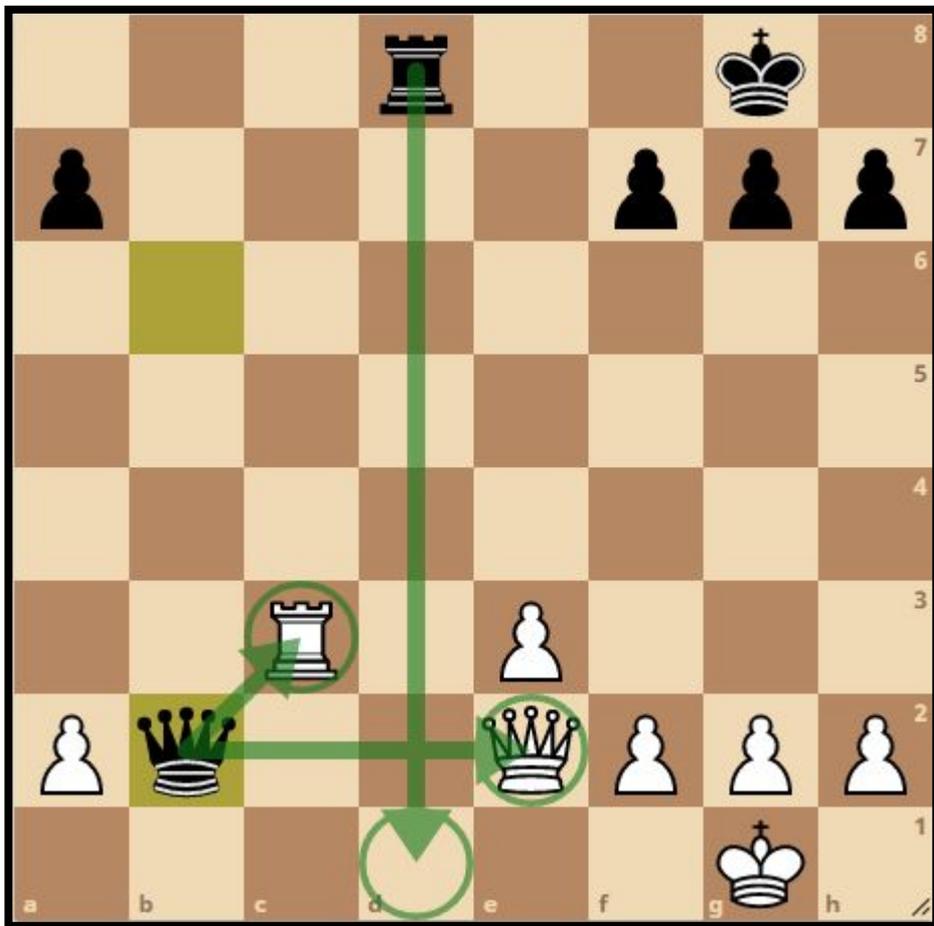


После **1) ... Лd2 2) Ф:d2** ход **2) ... Фb1+** не страшен, так как белые могут закрыть своего короля ходом **3) Лс1**.

Таким образом, полезных нападающих ходов чёрной ладьи нет. Рассмотрим нападающие ходы за чёрного ферзя.

Нападающие ходы чёрного ферзя:

1. Ходы 1) ... Фa6 и 1) ... Фb5 с нападением на белого ферзя e2 проигрывают, поскольку после соответствующих ходов 2) Ф:a6 и 2) Ф:b5 ход чёрных 2) ... Лd1+ не выигрывает ввиду наличия у белых защитного ресурса 3) Фf1. После разменов у белых остаётся лишняя ладья и выигранная позиция.
2. Ходы 1) ... Фc7, 1) ... Фc6 и 1) ... Фc5 с нападением на белую ладью тоже проигрывают, так как белая ладья может в данном случае просто взять чёрного ферзя, а поле d1, на которое может встать чёрная ладья, контролируется белым ферзём.
3. Ходы 1) ... Фa5, 1) ... Фb4 и 1) ... Фf6 с нападением на белую ладью c3 ничего не дают. После естественного хода 2) Лc1 белые уводят свою ладью из под боя, сохраняя лишнюю пешку.
4. Ходы 1) ... Фb3 и 1) ... Фd4 с нападением на белую ладью c3 проигрывают, потому что чёрный ферзь становится под бой белых фигур без какого-либо последующего выигрыша. После 1) ... Фb3 2) ab или 1) ... Фd4 2) ed белые побеждают.
5. Остаётся последний ход — 1) ... Фb2!



Позиция после сильнейшего хода
1) ... Фb2!

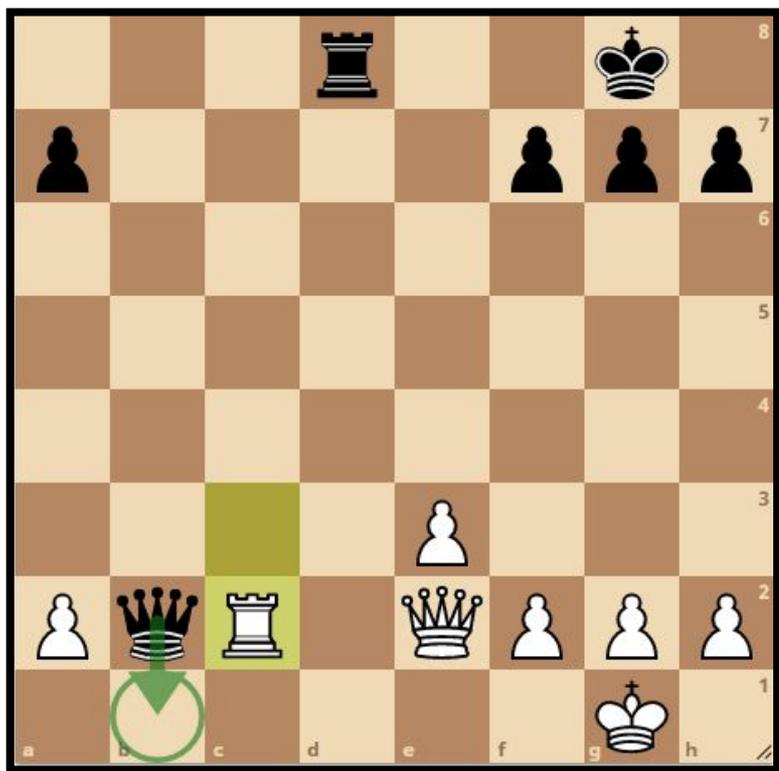
Рассмотрим подробнее ход
1) ... Фb2.

Ход 1) ... Фb2 нападает сразу на две фигуры — ладью c1 и ферзя e2. Но ведь белые могут съесть чёрного ферзя, сыграв 2) Ф:b2, и остаться с лишним ферзём. Да, верно. Но у чёрных в запасе есть своя ладья на поле d8. Заметьте, что поле d1 уже не контролируется белым ферзём. Чёрные смело ставят мат ходом 2) ... Лd1x, выигрывая партию.

Но могут ли белые сыграть по другому, сохранив свой материал и контролируя поле d1 одновременно?

У белых есть два возможных хода — 2) Лc2 и 2) Фе1.

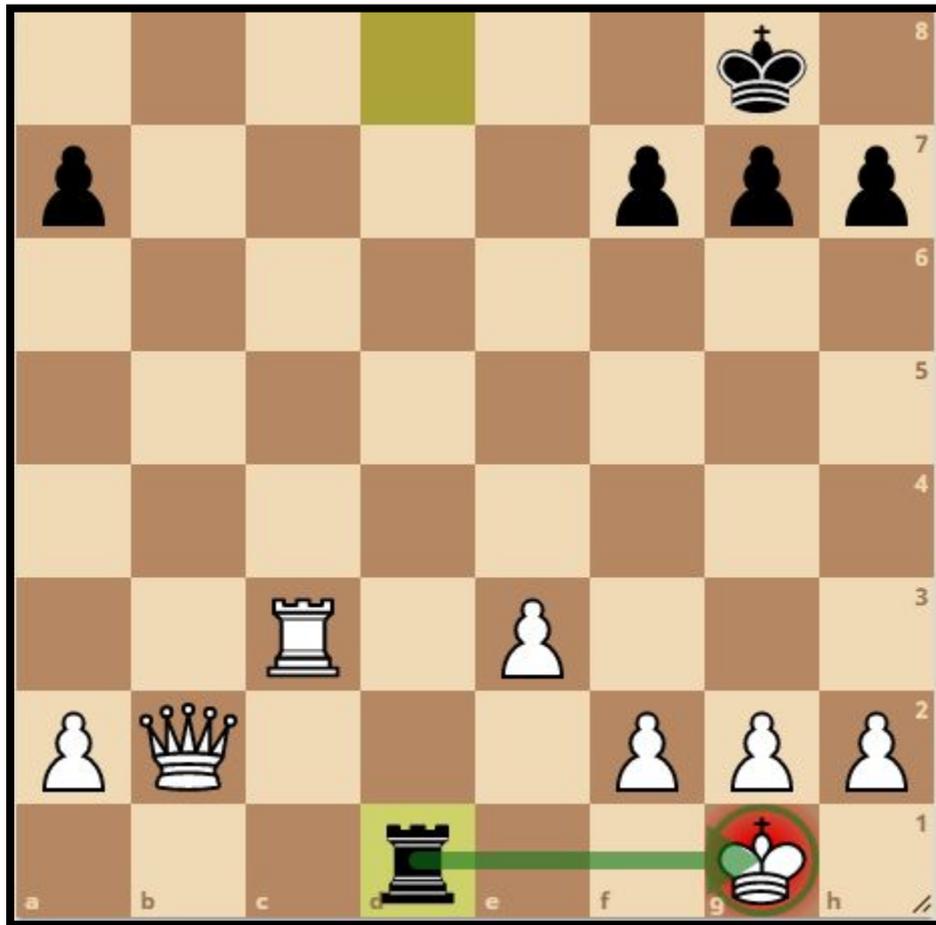
1. После ходов **1) ... Фb2 2) Лс2** чёрные выигрывают простым шахом **2) ... Фb1+**. Белым нужно закрывать своего короля от шаха чёрного ферзя. После **3) Лс1** чёрные играют **3) ... Ф:c1+** с выигрышем. А после **3) Фf1** они играют **3) ... Ф:c2**, оставаясь с лишней ладьёй. Грубейшей ошибкой будет ход **3) ... Лd1??** ввиду мата чёрному королю: **4) Лс8+ Лd8 5) Л:d8x** (1-0).
2. Ход **2) Фе1** также не спасает белых. Чёрные выигрывают жертвой ферзя **2) ... Ф:c3!**, и после **3) Ф:c3** ставят мат белому королю: **3) ... Лd1+ 4) Фе1 Л:e1x** (0-1).



Позиция после 1) ... Фb2 2) Лс2



Позиция после 1) ... Фb2 2) Фе1



Позиция после 1) ... Фb2 2) Ф:b2
Лd1x.

Другие ходы за белых после
1) ... Фb2 также их не спасают.

Таким образом, ход **1) ... Фb2**
выигрывает партию.

Решение этой тактической
задачи может выглядеть
следующим образом:

1) ... Фb2 2) Ф:b2 Лd1x (0-1).

1) ... Фb2 2) Лc2 Фb1+ 3) Фf1
Ф:c2.

1) ... Фb2 2) Фе1 Ф:c3 3) Ф:c3
Лd1x (0-1).

Решать подобные позиции довольно
сложно, но данный алгоритм вполне
помогает в решении задач.

Главная проблема, которая может возникнуть при решении
тактических задач, — это расчёт вариантов, которому нужно учиться,
решая шахматные позиции и тренируясь по ним.

Раздел №2. Виды мата

Вспомним! Мат — это ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать.

Разновидности мата, которые Вы должны знать:

1. Детский мат;
2. Дурацкий мат;
3. Линейный мат;
4. Мат на последней горизонтали;
5. Спёртый мат;
6. Эполетный мат;
7. Мат в опере;
8. Мат Анастасии;
9. Мат Бодена;
10. Мат Легалья.

Также существуют другие виды мата:

1. Мат ладьёй;
2. Мат ферзём;
3. Мат двумя слонами;
4. Мат слоном и конём;
5. Мат двумя конями;
6. Два коня против пешки.

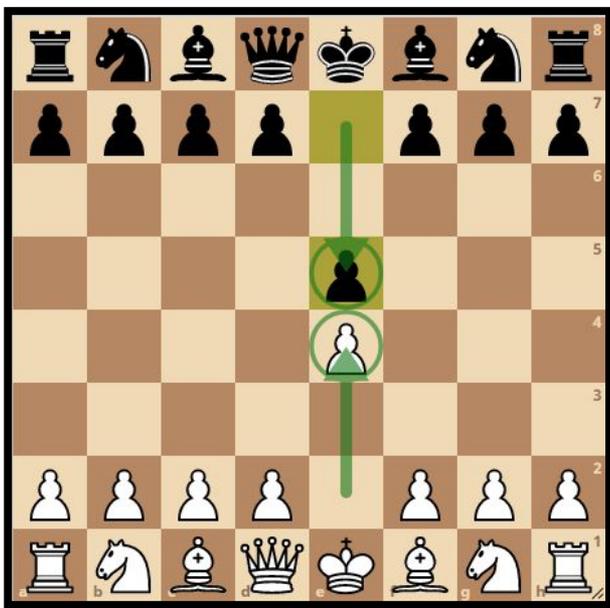
Детский мат

Детский мат (в шахматах) — это мат, который получается, например, после ходов белых **1. e4 2. Фh5 3. Сс4 4. Ф:f7×**. Фигуры могут двигаться в разной последовательности, но основная идея — ферзь и слон атакуют поле f7. Классический детский мат ставится чёрным, но может ставиться и белым на поле f2.

Основная идея, лежащая в основе детского мата — поле f7, будучи защищённым только чёрным королём, слабое и поэтому является хорошей целью для атаки, что характеризует множество шахматных дебютов.

Детский мат довольно часто встречается среди новичков (отсюда и название). От детского мата легко защититься, получив при этом преимущество в темпе, атаковав ферзя. По этой причине не рекомендуется выводить ферзя в начале игры и пытаться поставить детский мат при игре с опытными игроками.

Детский мат может получиться следующим образом:
1) e4 e5 2) Фh5?! Кс6 3) Сс4 Кf6?? 4. Ф:f7×



1) e4 e5.



2) Φ h5 Kc6



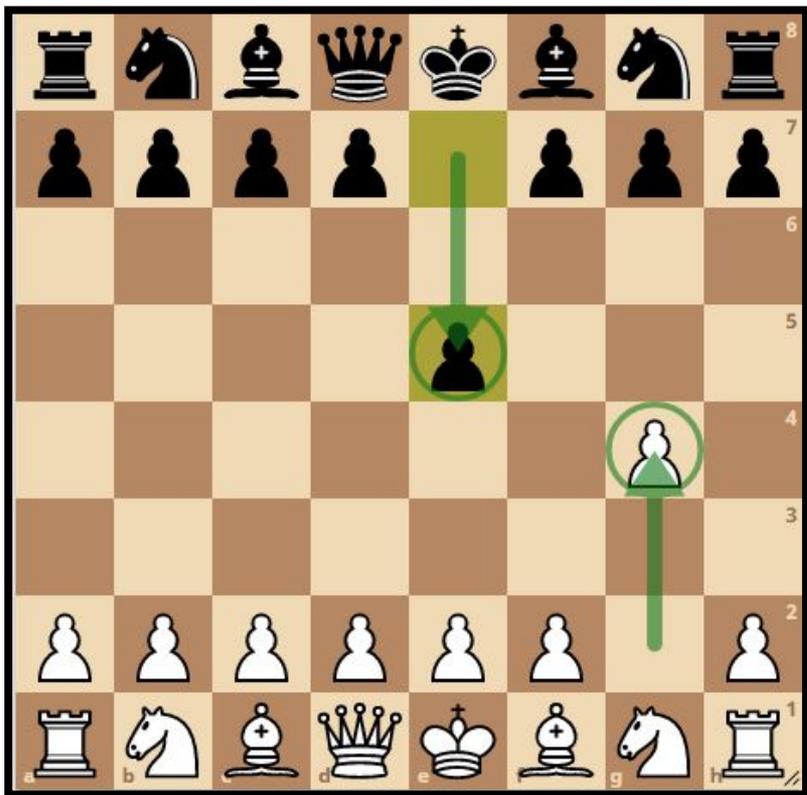
3) Cc4 Kf6?



4) Φ :f7x.

Дурацкий мат

Дурацкий мат — это мат, поставленный на втором ходу шахматной партии (самый быстрый мат в классических шахматах). В более широком смысле дурацкий мат — мат ферзём или (что реже) слоном по незащищённой диагонали h4-e1 или h5-e8 в начальной стадии партии.



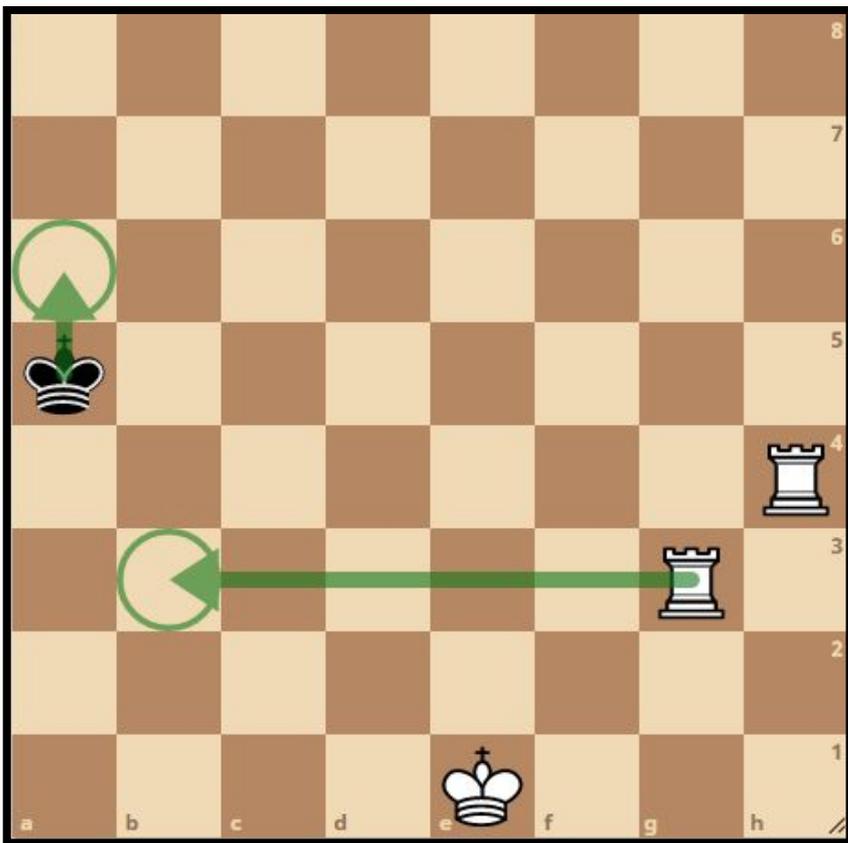
1) g4 e5



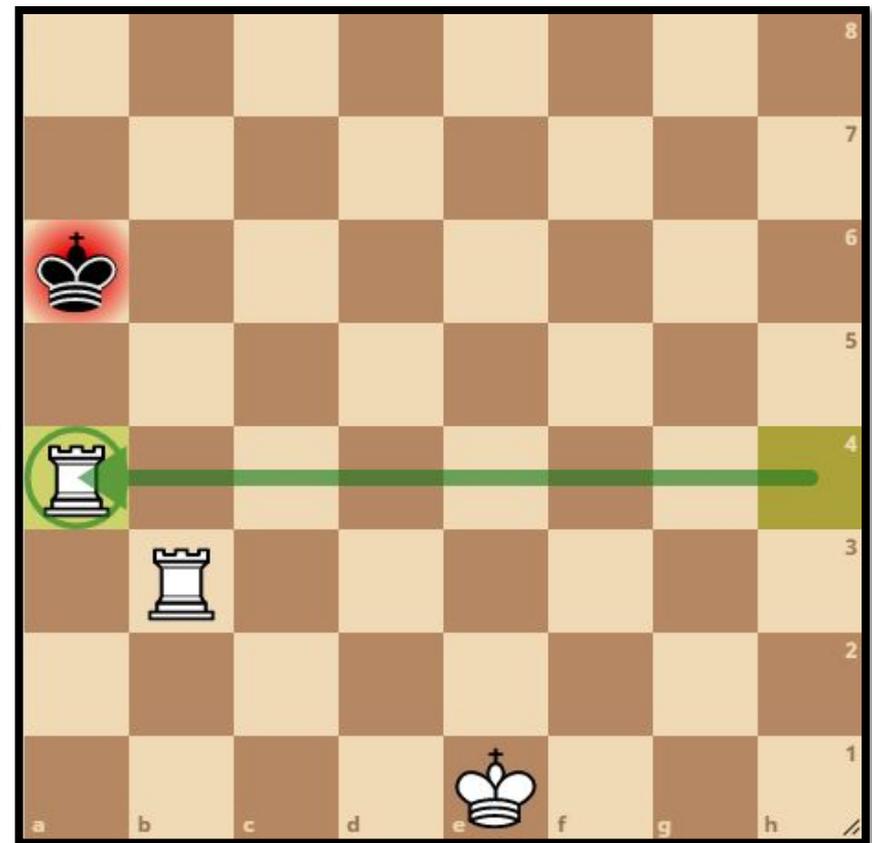
2) f3?? Фh4x.

Линейный мат

Линейный мат (в шахматах) — это мат тяжёлыми фигурами, обычно двумя ладьями (реже ладьёй и ферзём, двумя ферзями). Ладьи располагаются на соседних вертикалях, отсекая короля противника к краю доски.

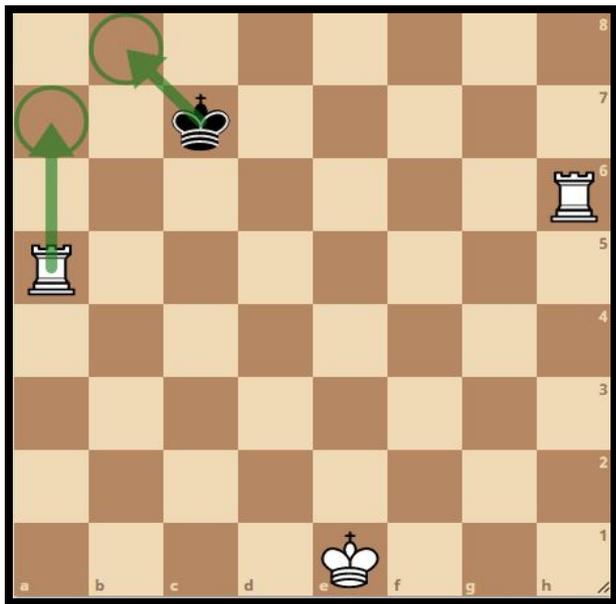


1) Лb3 Кра6

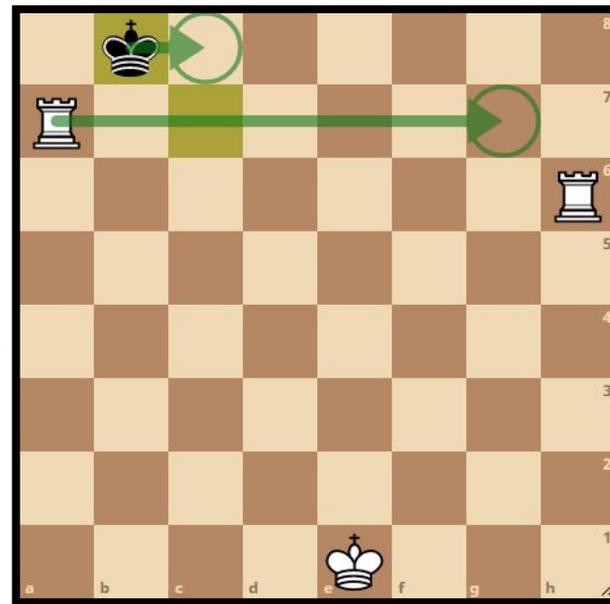


2) Ла4х.

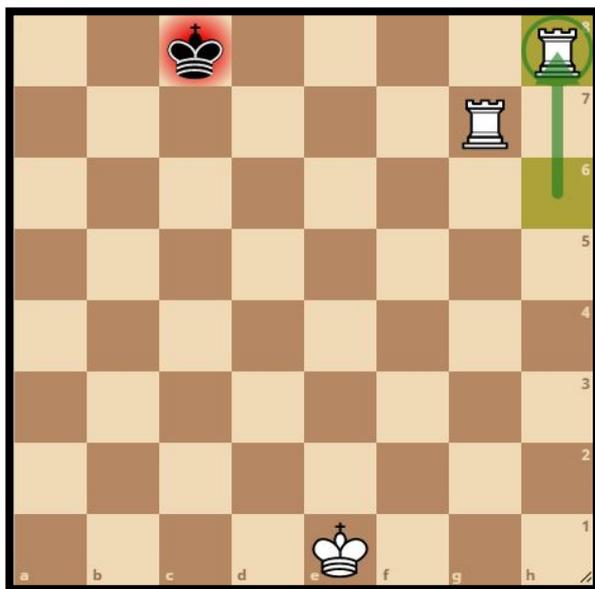
При приближении короля противника к ладье — ладьи переходят на другой край доски и отсечение происходит по той же схеме.



1) Ла7+ Крb8



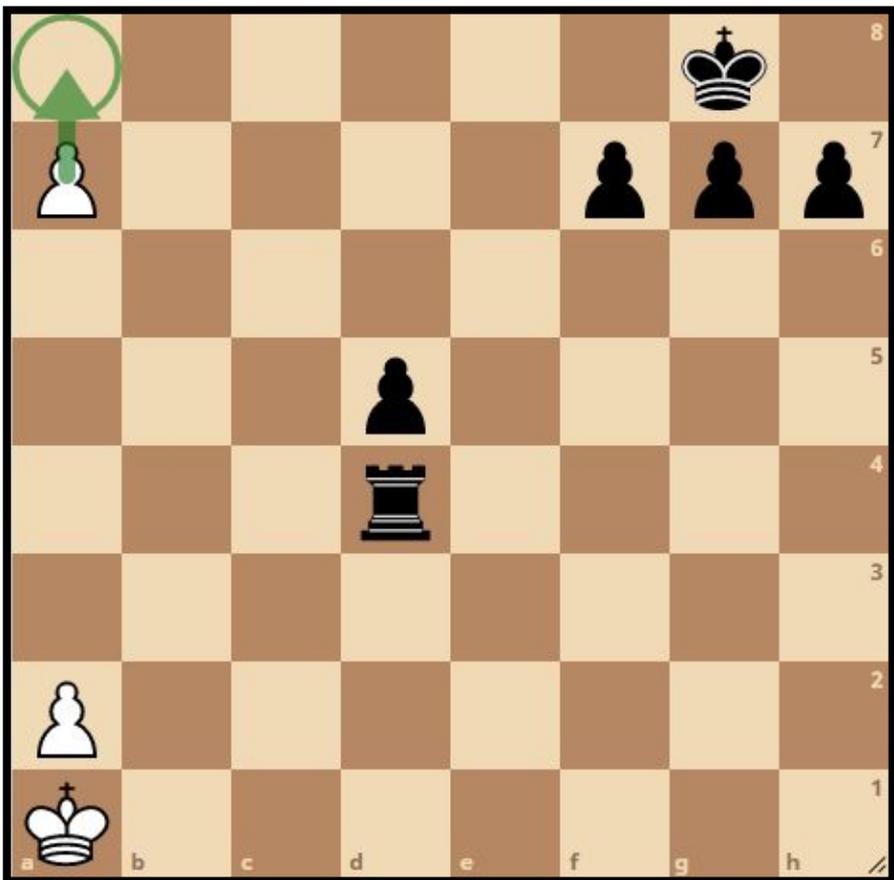
2) Лг7 Крc8



3) Лh8х.

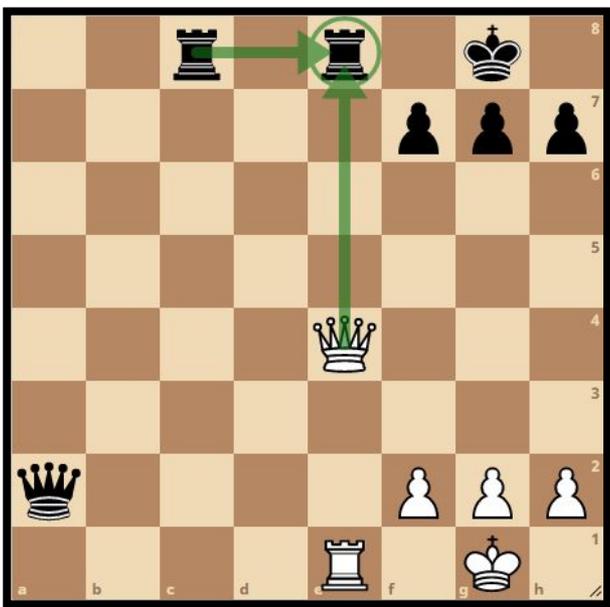
Мат на последней горизонтали

Мат на последней горизонтали — это мат, который ставит ферзь или ладья (обе фигуры могут возникнуть при превращении пешки) на 8-й горизонтали, если мат ставят белые, и на 1-й горизонтали, если мат ставят чёрные, когда король не может отойти на переднюю горизонталь, так как на ней располагаются его же пешки.

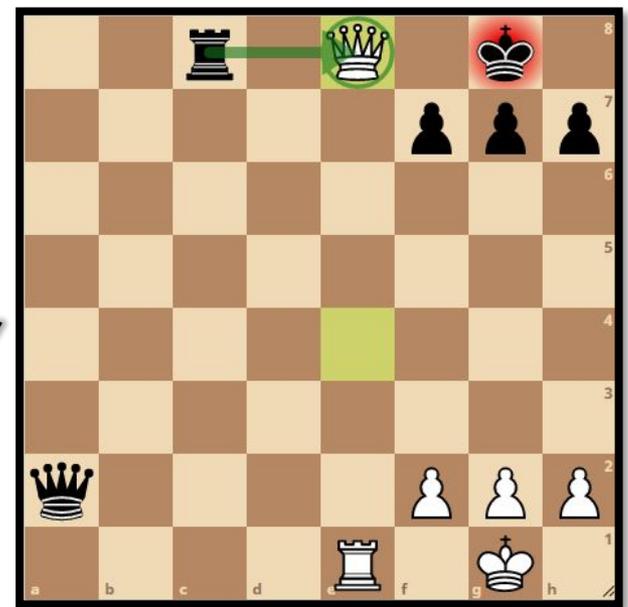


Как правило, мат на последней горизонтали ставят ходом ладьи либо ферзя. Однако возможен случай, когда пешка превращается в одну из тяжёлых фигур и объявляет мат. Об этом свидетельствует пример на диаграмме.

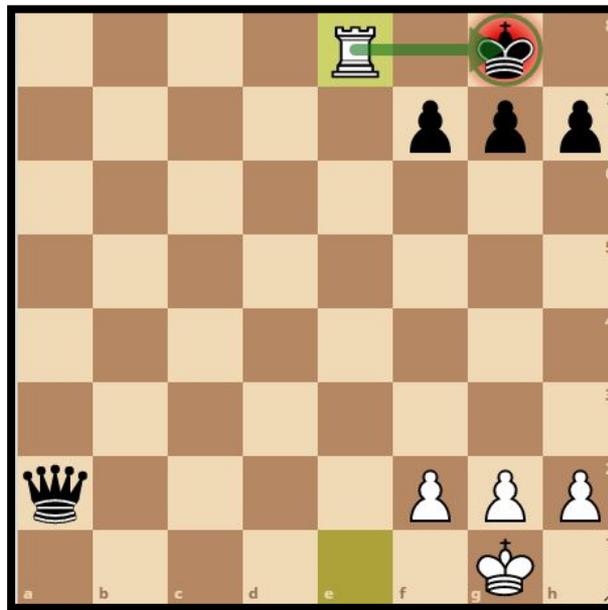
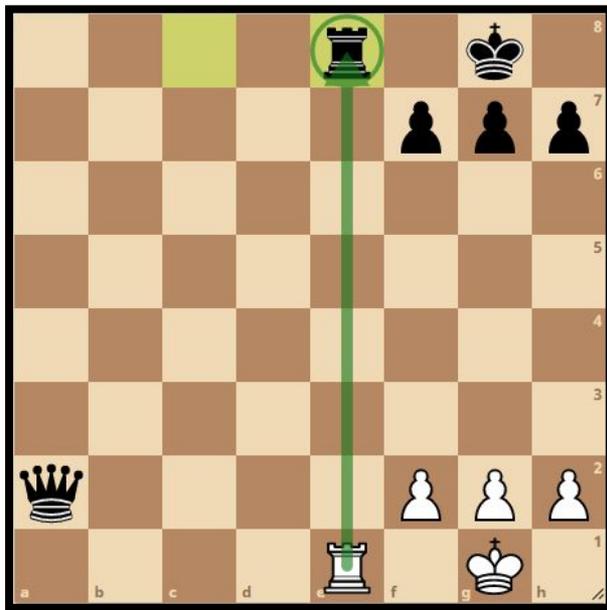
1) a8Ф# или **1) a8Л#** — пешка превращается в ферзя или в ладью и объявляет мат.



1) Ф:е8+



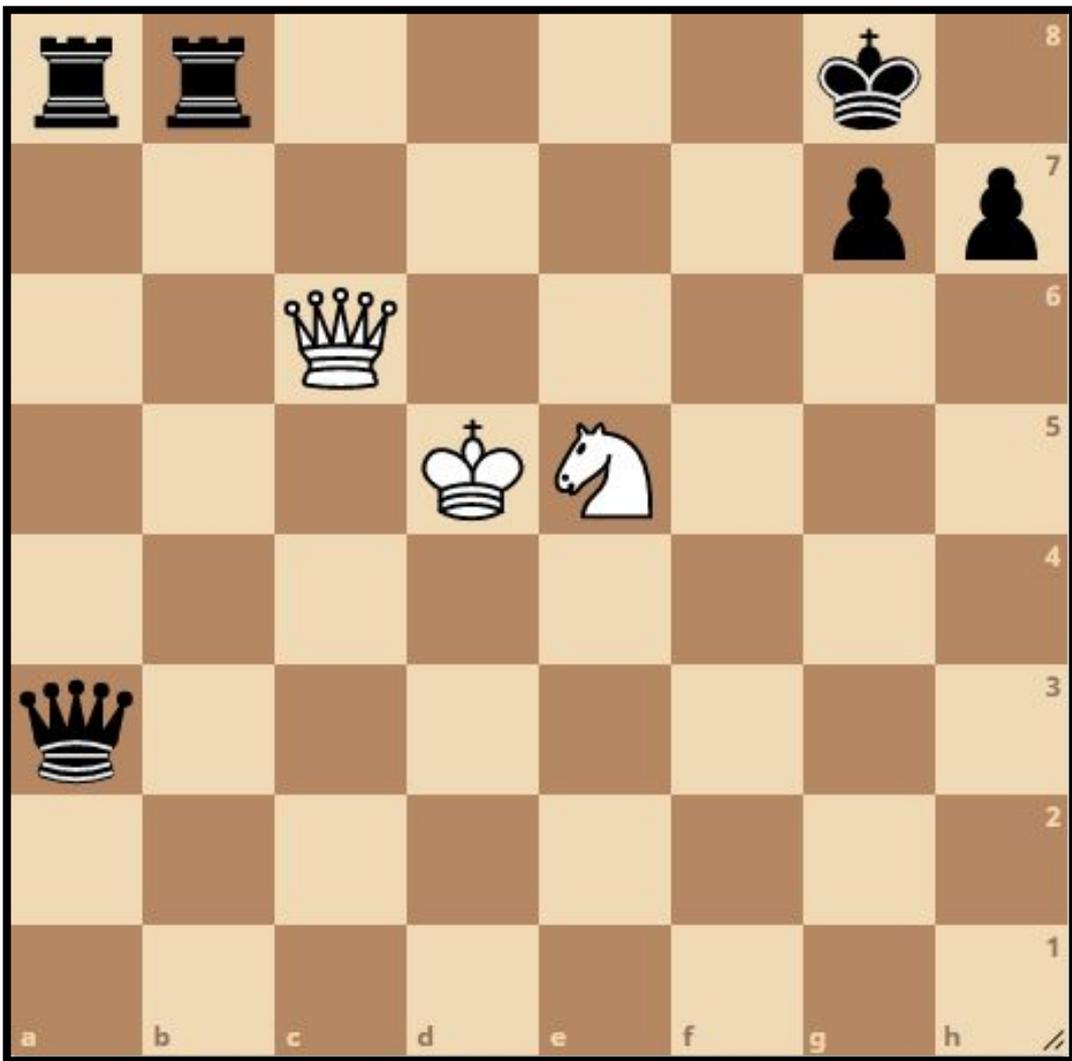
1) ... Л:е8



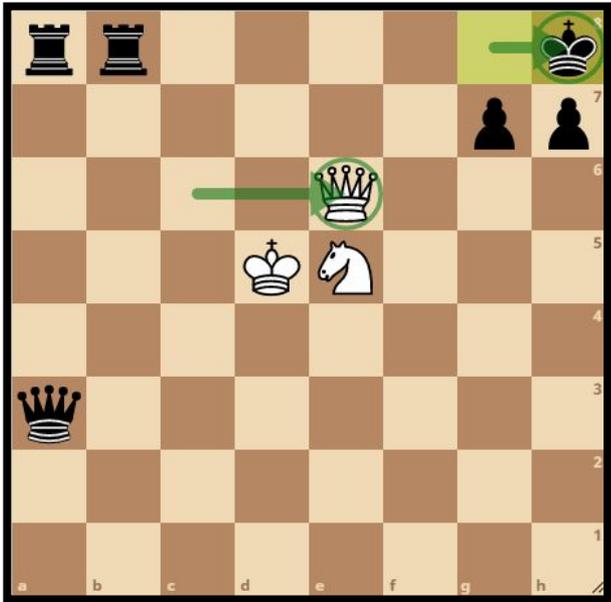
2) Л:е8х.

Спёртый мат

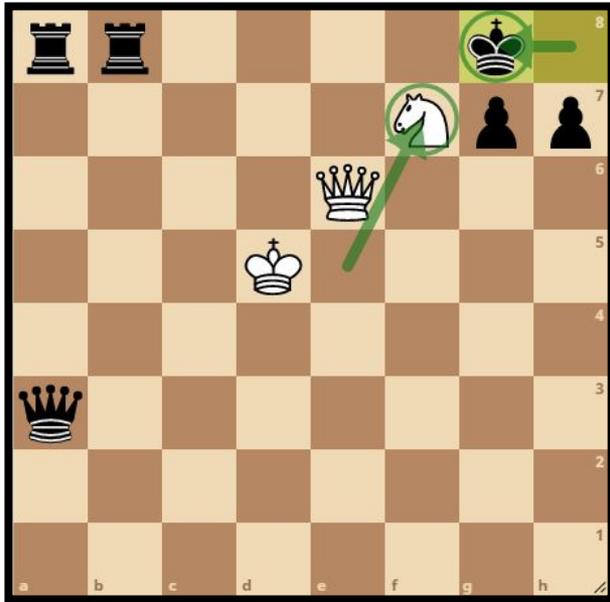
Спёртый мат — это мат конём, когда свои фигуры мешают королю уйти от угроз противника.



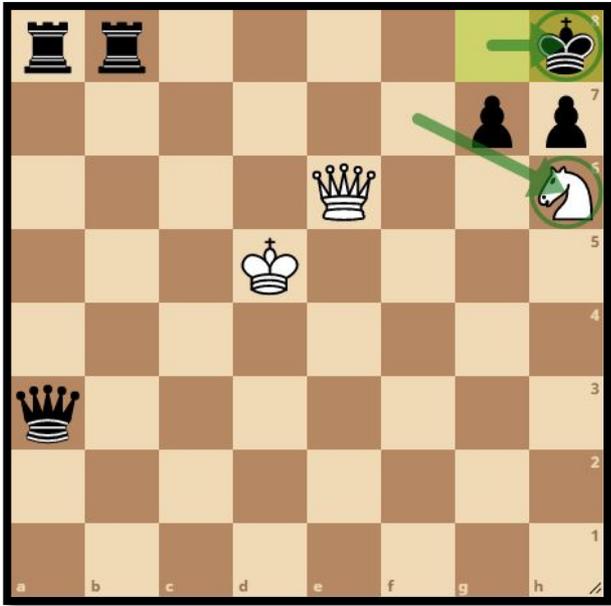
Ход белых. Белые ставят мат за 5 ходов.



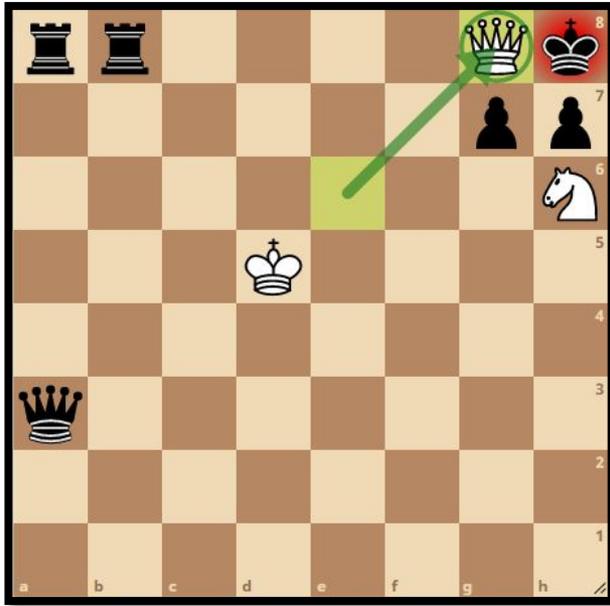
1) $\Phi e6+$ $Kph8$



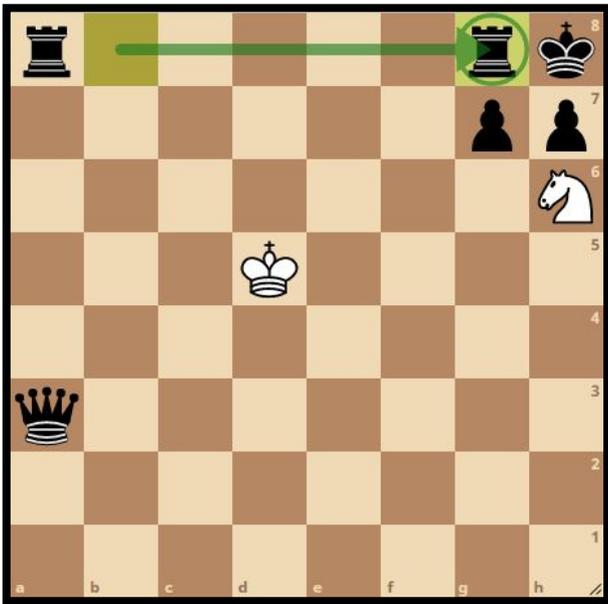
2) $Kf7+$ $Kpg8$



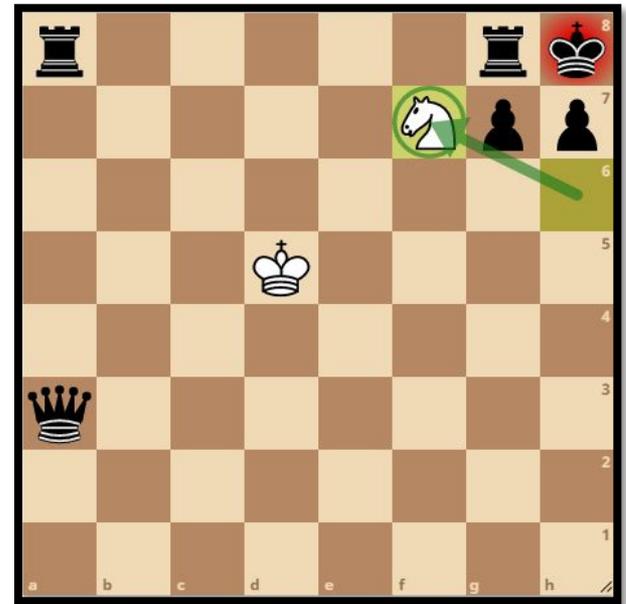
3) $Kh6++$ $Kph8$



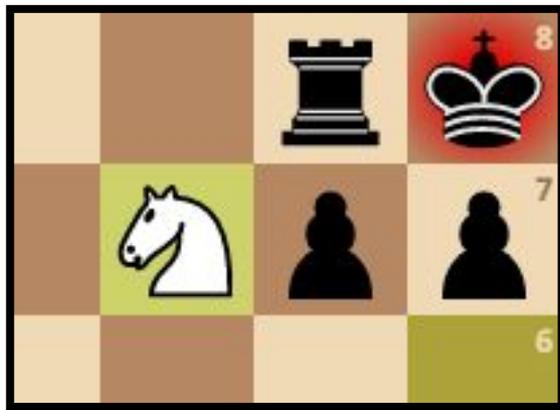
4) $\Phi g8+!!$



4) ... Л:g8



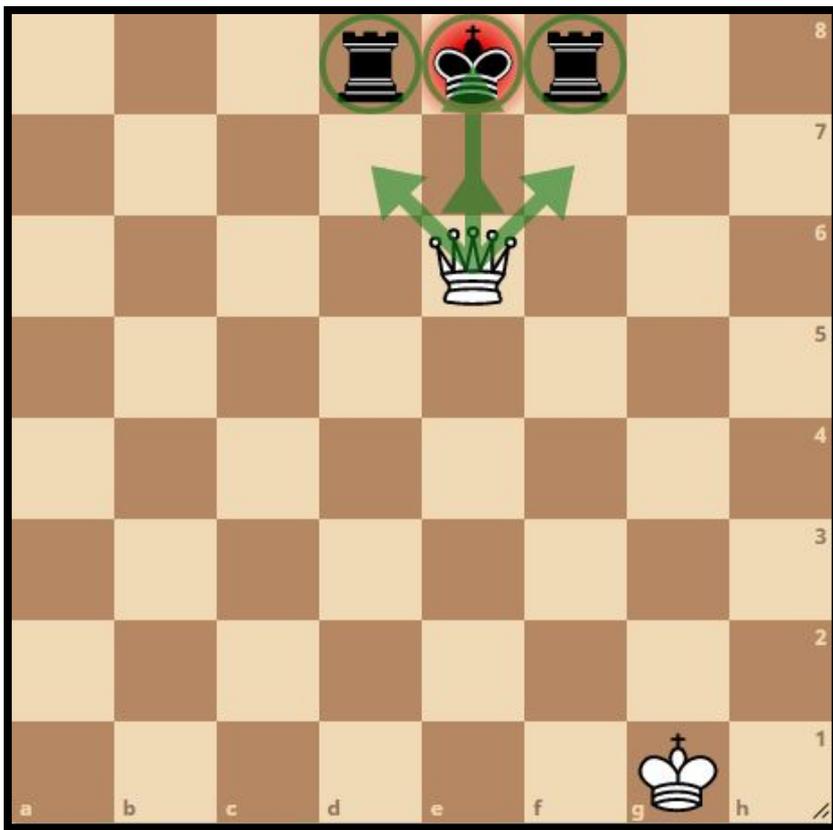
5) Kf7!!x.



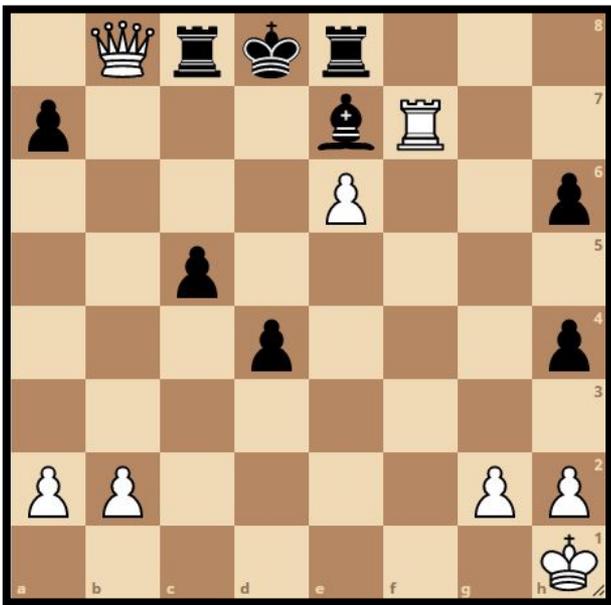
Фрагмент позиции при спёртом мате

Эполетный мат

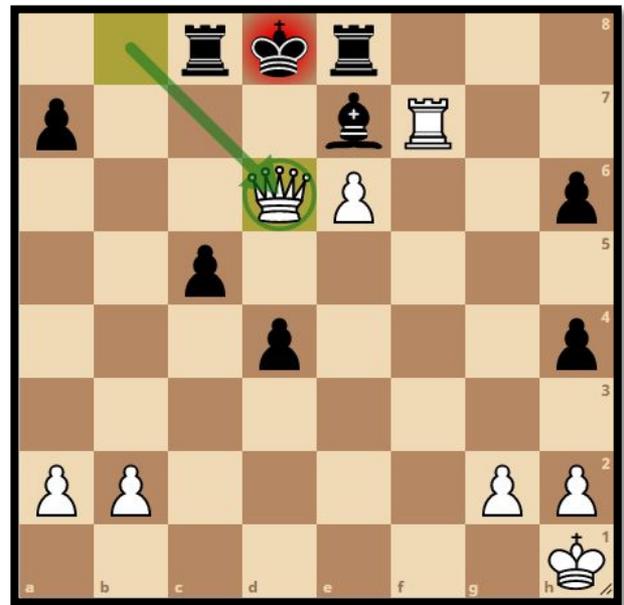
Эполетный мат — это мат, при котором ладьи, стоя по обе стороны своего находящегося на краю доски короля, сокращают количество полей для его отступления (образуют его «эполеты»). Эполетами также могут служить защищённые фигуры или пешки противника. Подобные маты с двумя другими своими фигурами вместо ладей также иногда называют эполетными.



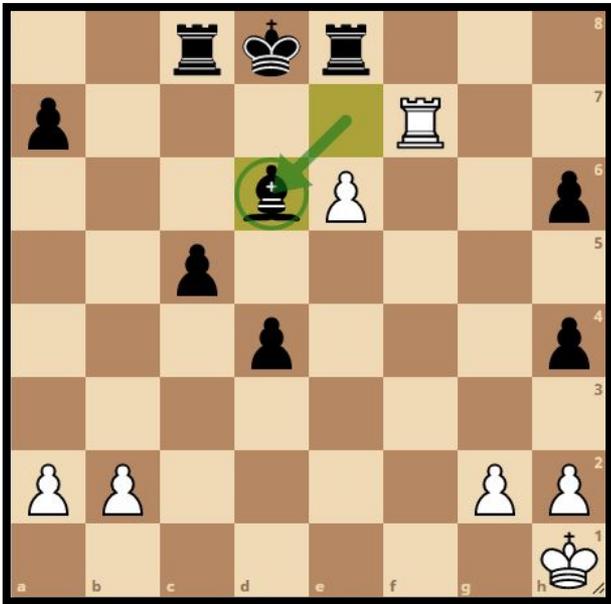
Простой эполетный мат



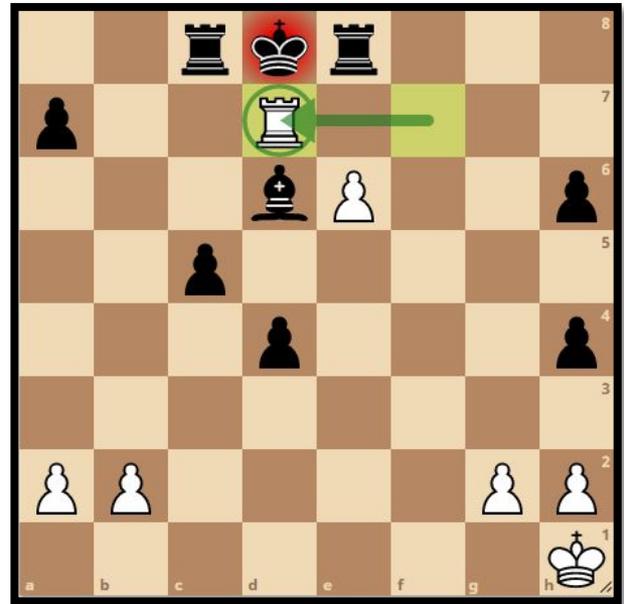
Эполетный мат в 2 хода



1) Фd6+



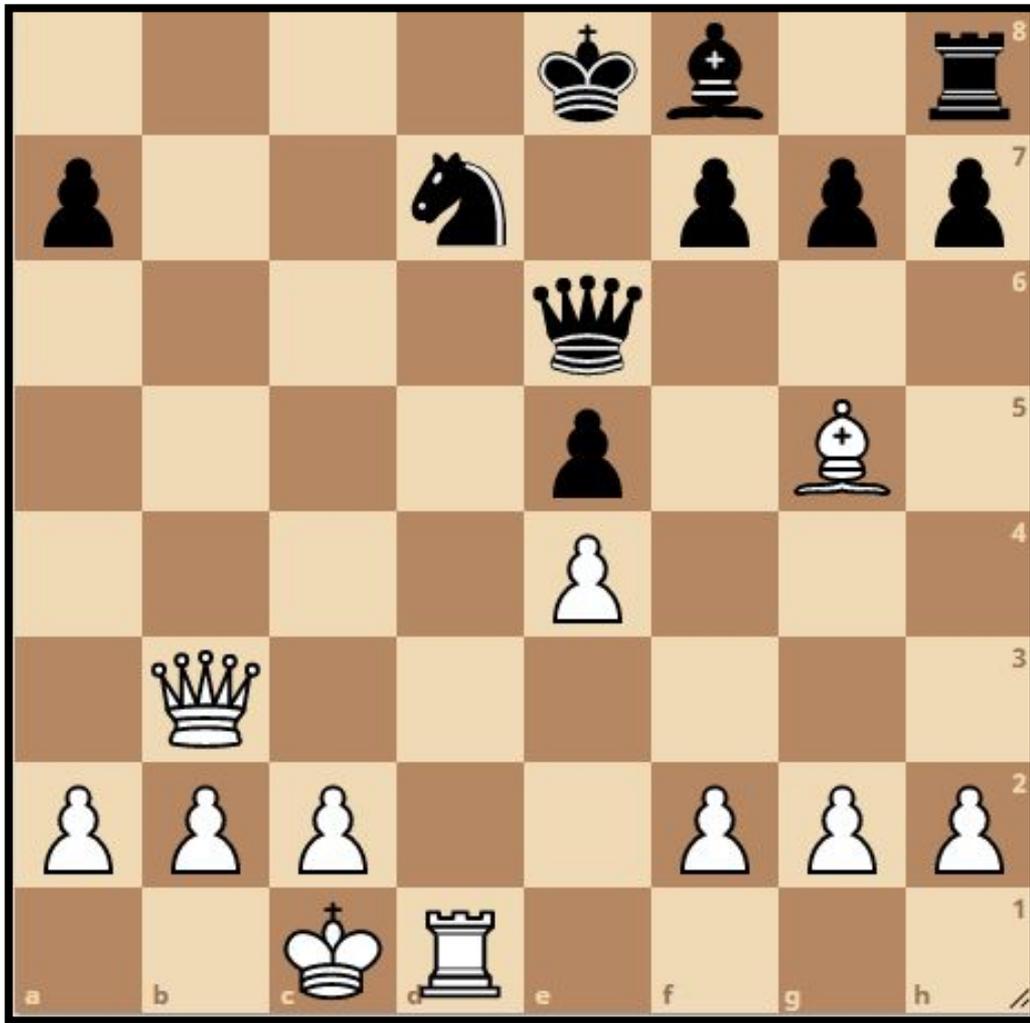
1) ... С:d6



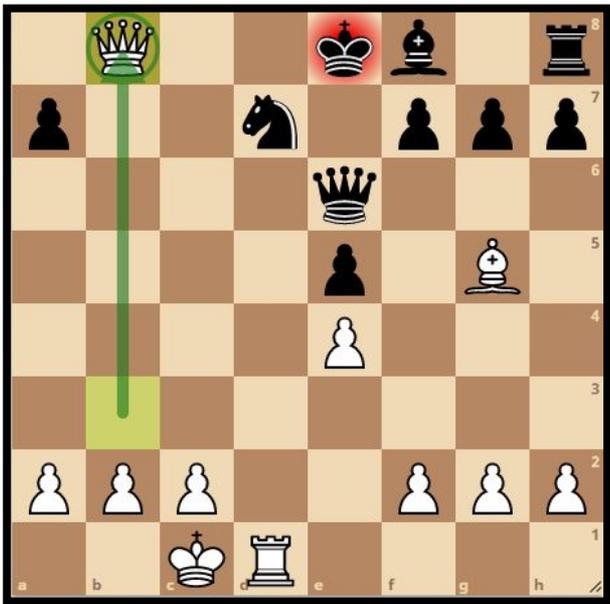
2) Лd7x.

Мат в опере

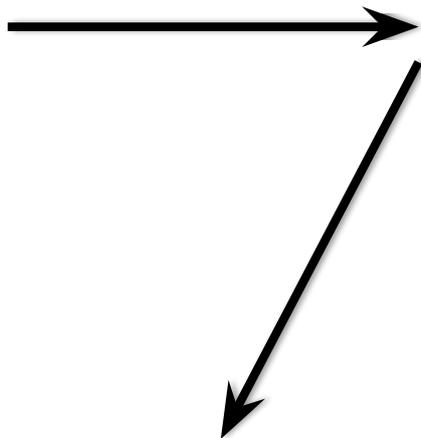
Этот мат назван так, потому что гениальный шахматист Пол Морфи, завершил им свою «Партию в Опере» («Оперная партия Морфи»). В этом мате участвуют ладья и слон.



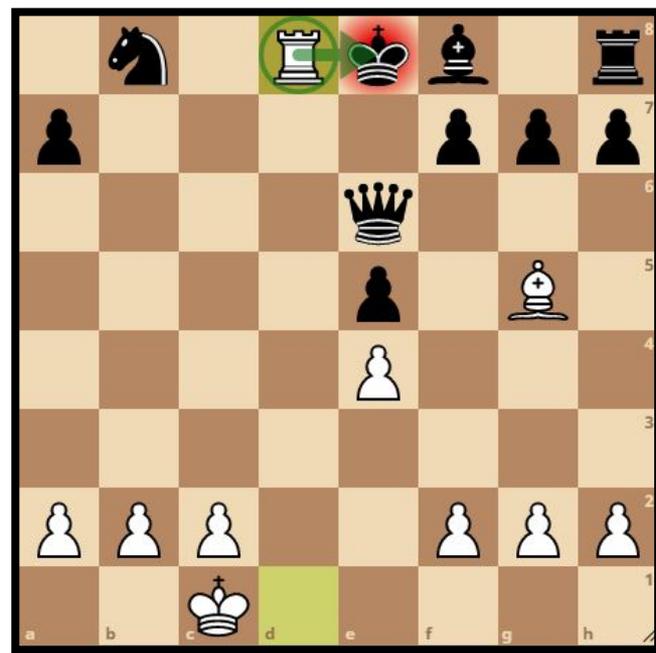
Мат в 2 хода



1) Фb8+



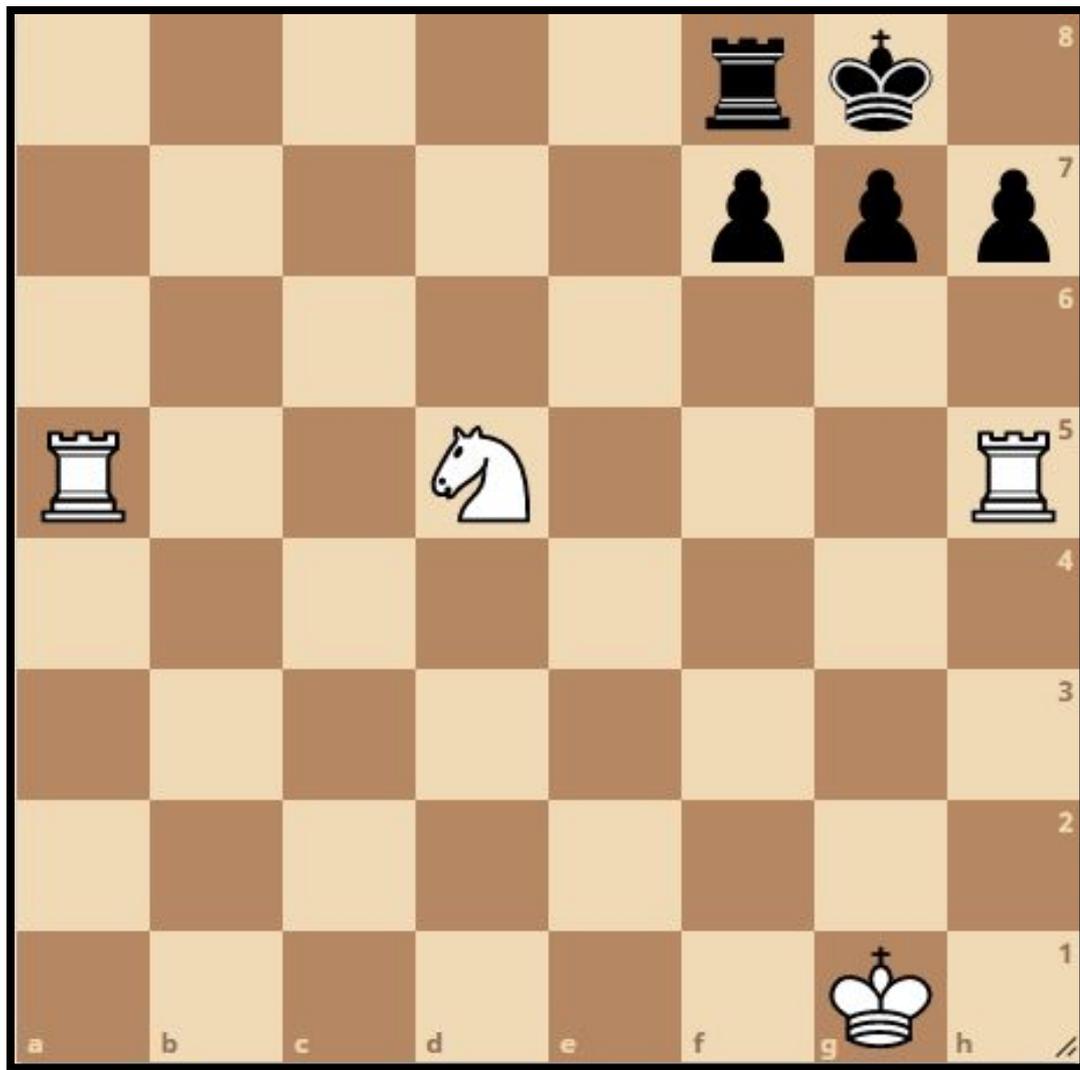
1) ... К:b8



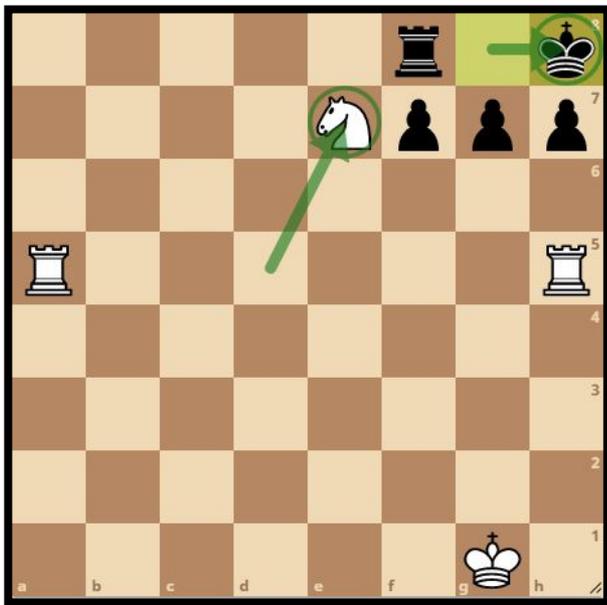
2) Лd8x.

Мат Анастасии

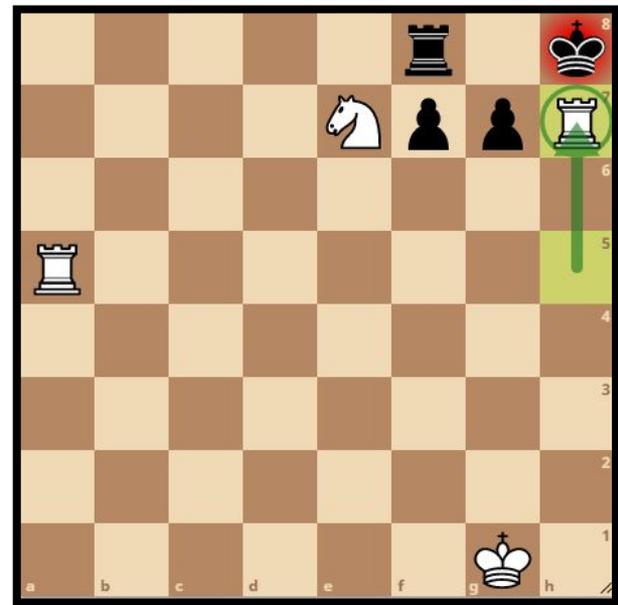
Мат Анастасии — это шахматная комбинация из новеллы немецкого писателя Вильгельма Гейнзе «Анастасия и игра в шахматы» (1803).



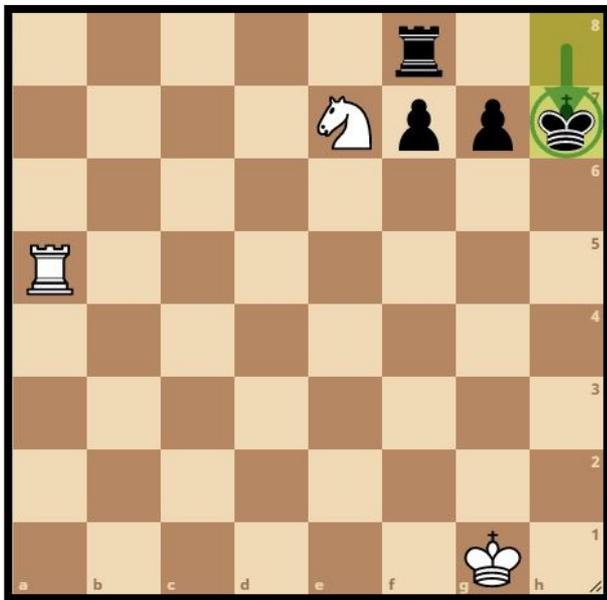
Мат в 3 хода



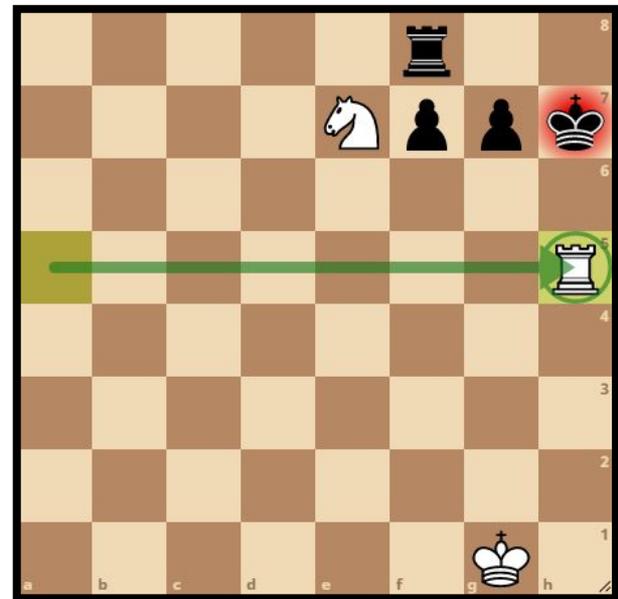
1) Ke7+ Kph8



2) Л:h7+!



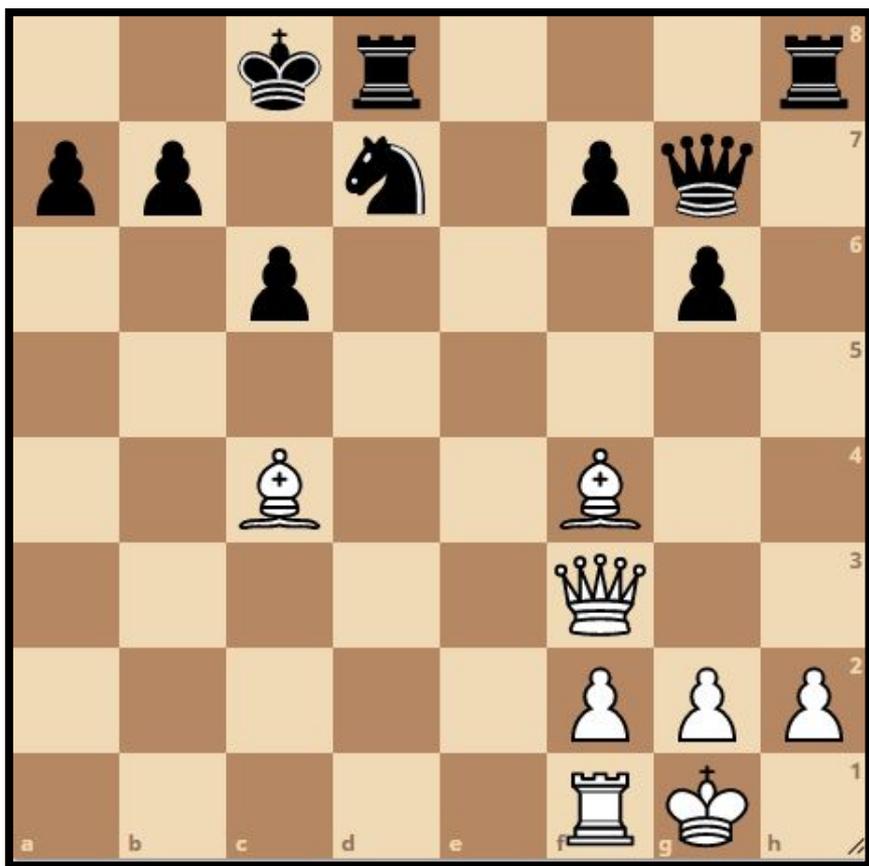
2) ... Kp:h7



3) Лh5x.

Мат Бодена

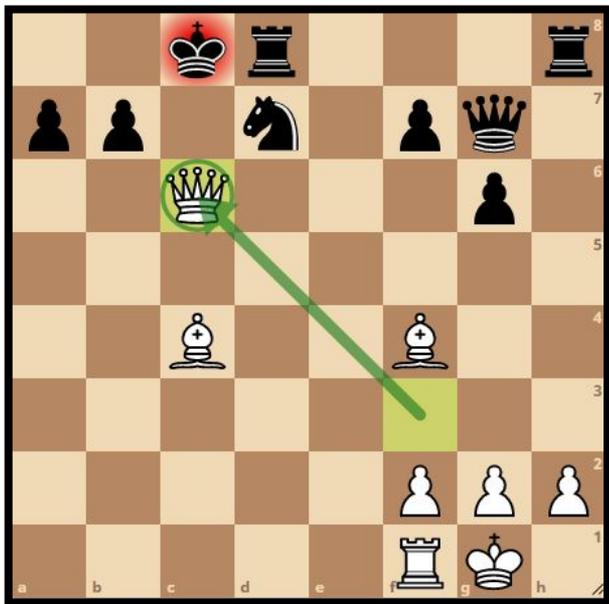
Мат Бодена — это мат, поставленный при помощи двух слонов. Встречается лишь в случае длинной рокировки (у стороны, которой ставят мат). Назван в честь Сэмюэля Бодена, который первым поставил такой мат.



Мат в 2 хода



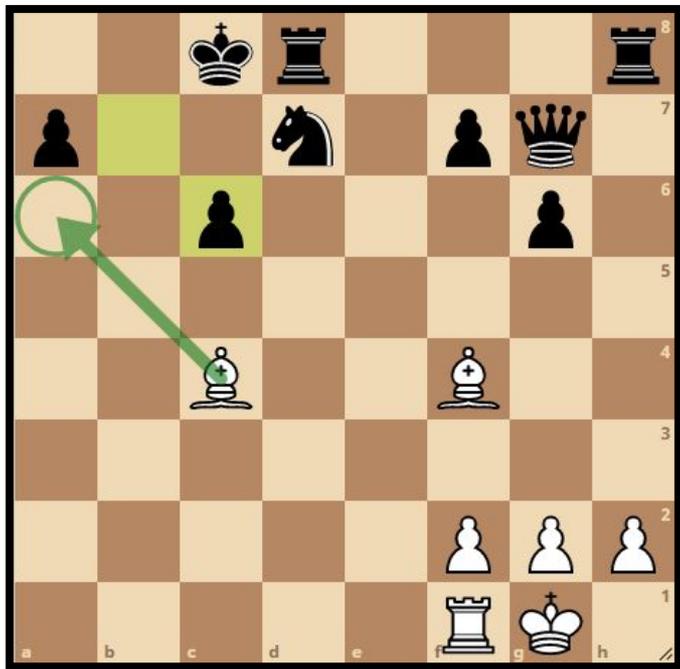
Сэмюэль Боден



1) $\Phi:c6+!!$



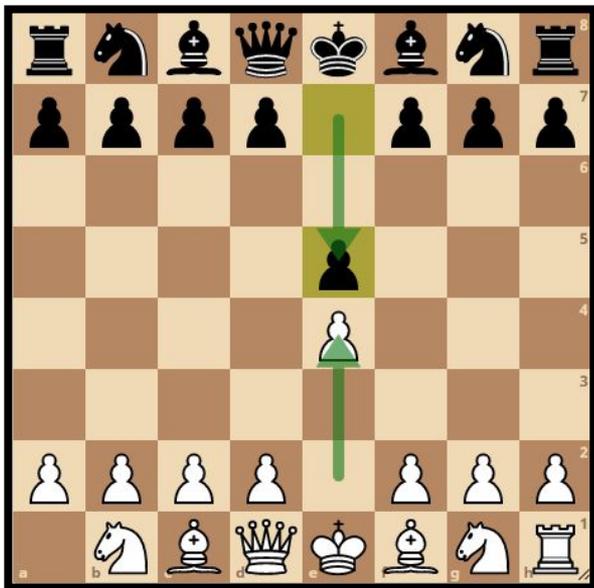
1) ... bc



2) Ca6x.

Партия К. де Легаль — Сен-Бри

1) e4 e5



2) Cc4 d6



3) Kf3 Kc6



4) Kc3 Cg4

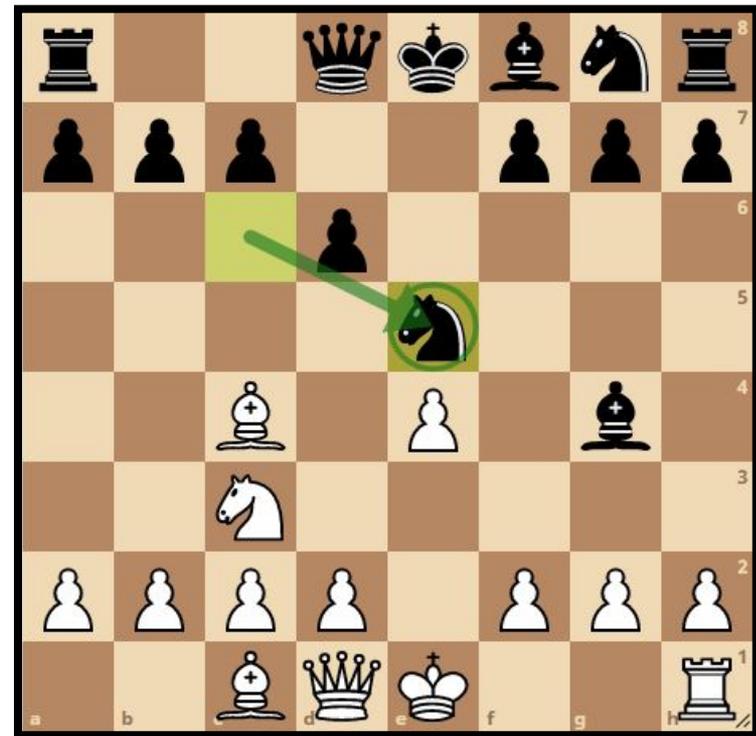




5) К:e5?

Легаль делает нарочито ошибочный ход, открывая ферзя. Ход 5) К:e5? является ошибкой не из-за того, что он отдаёт белого фезря чёрному слону после 5) ... С:d1?? (ход 5) ... С:d1 является уже грубейшей ошибкой со стороны чёрных), а из-за 5) ... К:e5!, после чего белые остались бы без коня.

Такая позиция возникла бы после хода чёрных 5) ... К:e5! Видно, что слон g4 защищён конём.

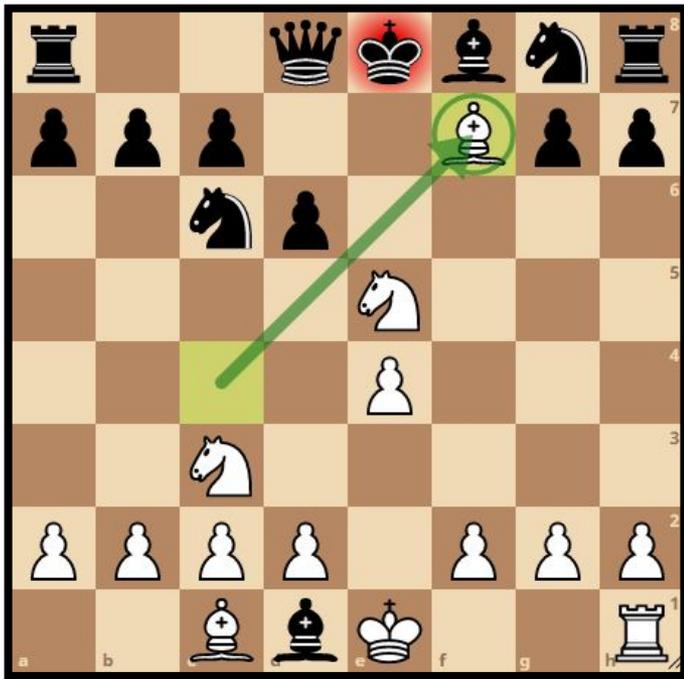




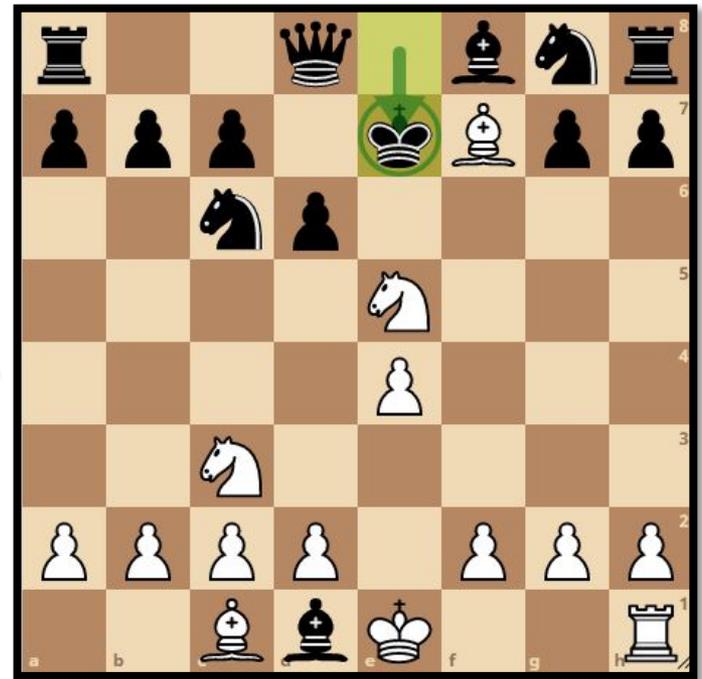
Сен-Бри берёт ферзя белых ходом **5) ... C:d1**, не заметив подвоха. Легаль, видимо, хорошо знал, с кем имеет дело.

5) ... Cd1??

Ход **5) K:e5** нужно делать осторожно, поскольку не во всех позициях он выигрывает. Так если перед ходом **5) K:e5** чёрный конь стоит на поле c6 или на поле f6, то тактический манёвр не проходит. Если вместо ходов Kc6 или Kf6 чёрные сделали какой-нибудь другой ход, например ход g6, то тактика проходит. Например: **1) e4 e5 2) Kf3 d6 3) Cc4 Cg4 4) Kc3 g6 5) K:e5! C:d1 6) C:f7+ Kpe7 7) Kd5x**. Будьте внимательны!



6) C:f7+



6) ... Кре7



7) Kd5x. — мат,
 который так и вошёл в
 шахматную литературу
 по фамилии
 «первооткрывателя»
 как «Мат Легалья».

Дополнение. Обозначение оценки ходов

- ? — ошибка — плохой ход, который не стоило бы играть.
- ?? — грубая ошибка или явный зевок. Например, подставить ферзя под бой или не увидеть мата со стороны противника.
- ?! — сомнительный ход. Например, жертва, требующая после этого сложной атаки.
- !? — интересный ход.
- ! — хороший ход.
- !! — отличный ход, демонстрирующий мастерство шахматиста.