

НА МАТ

В ДВА ХОДА В ЭНДШПИЛЕ

Эндшпиль (от нем. *Endspiel* — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии.

Король в эндшпиле — фигура активная. Не опасаясь, как правило, угрозы мата, он может покинуть укрытие и принять участие в борьбе наравне с другими фигурами; он способен атаковать фигуры и пешки соперника и первым вторгаться в неприятельский лагерь.





Стратегическая цель эндшпиля — проведение одной из пешек Стратегическая цель

Если в середине игры перевес одного из партнёров в одну пешку обычно решающей роли не играет, то в эндшпиле он во многих случаях достаточен для выигрыша.

В эндшпиле стратегия (выбор правильного плана) во многом определяется такими особенностями позиции, как:

- материальное преимущество;
- наличие проходных пешек или возможность их образования;
- дефекты в пешечной структуре;
- степень активности фигур, включая короля;
- и другое.





1. c6 a1Ф
2. c7X



1. Ле3 ∞
2. Ле1X
- Но не
1. Лg3 h2
2. Лg1+ hgФ



1. Ca6 ∞
2. Cb7X
- Но не
1. Cg2 a5
- (или 1... a6)
2. C:c6+ Кра7

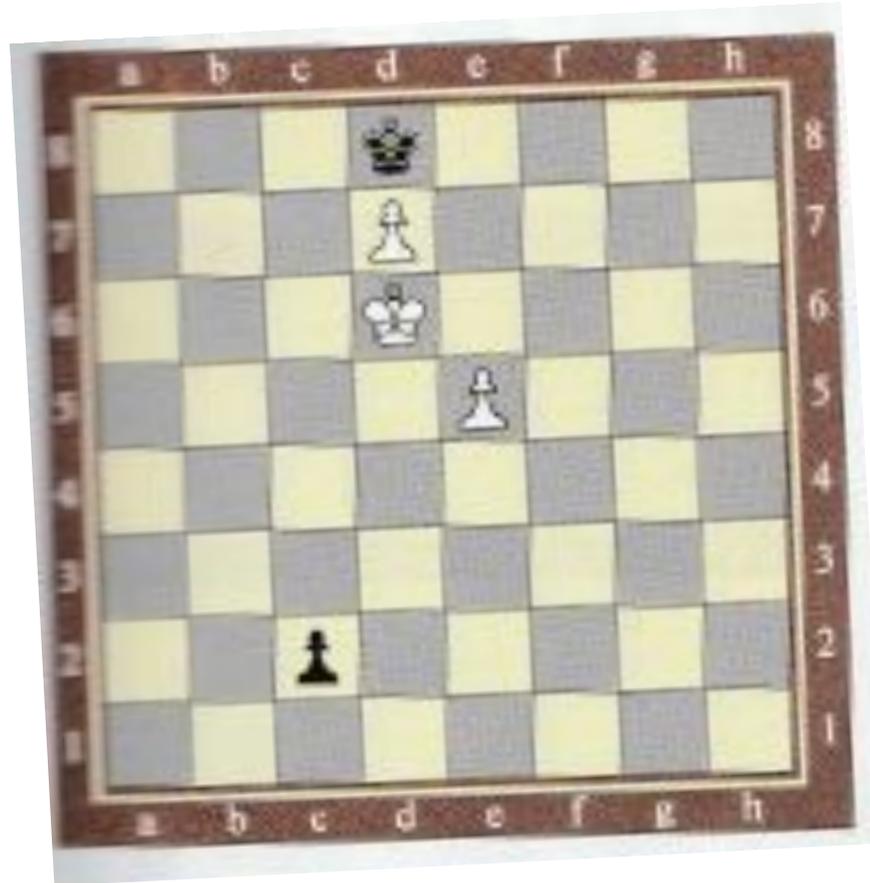


1. Kh6 K∞
2. Kf7X
- Но не
1. Ke5 h5
- (или 1... h6)
2. Kg6+ Kph7



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА

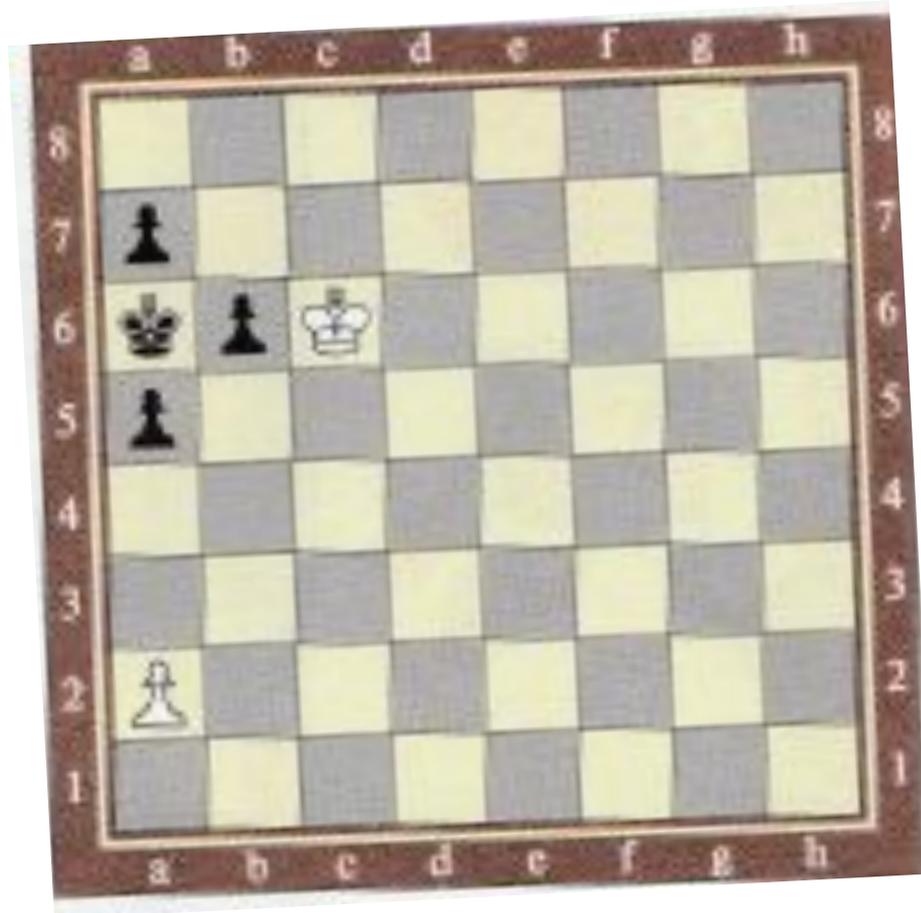


1. E5 – E6 C2 – C1Ф
2. E6 – E7X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА

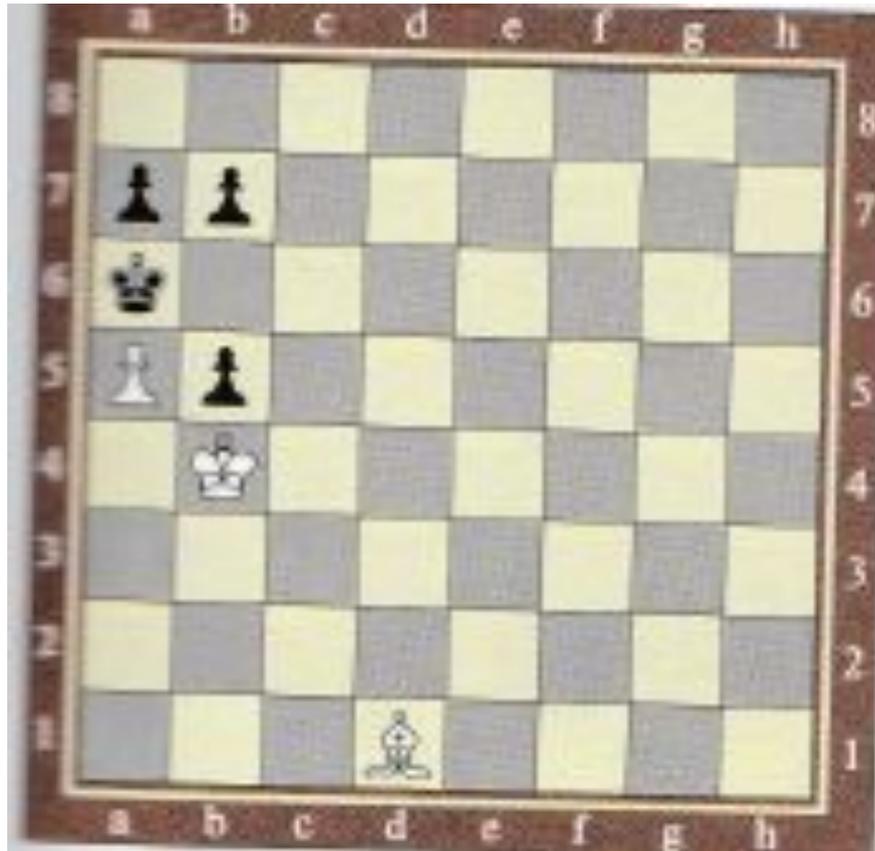


1. A2 – A4 B6 – B5
2. A4 : B5X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. **CD1 – E2 B7 – B6**
2. **CE2 : B5X**

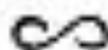


ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. CD6 – A3

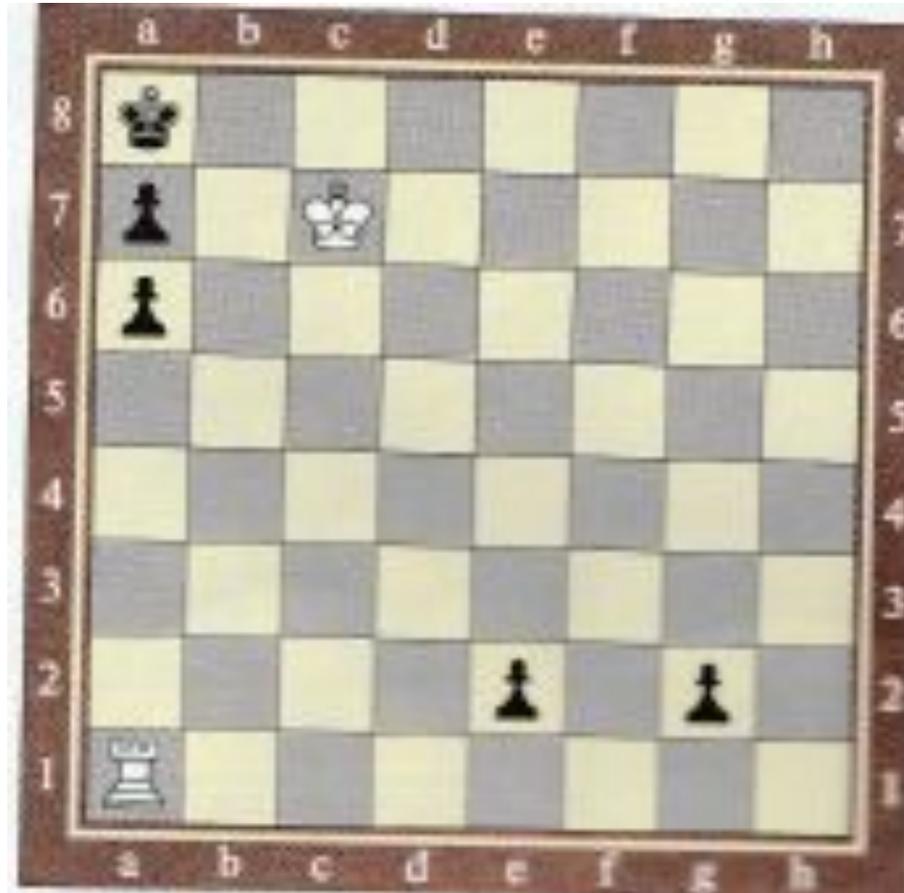


2. CA3 – B2X

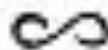


ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА

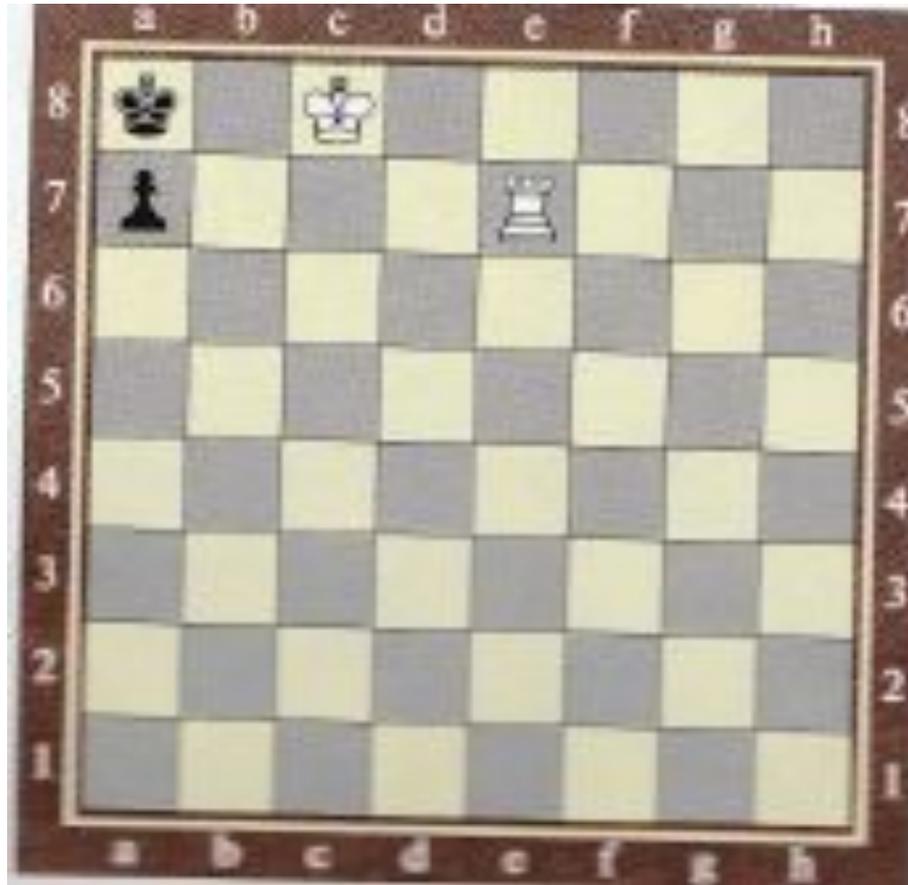


1. ЛА1 – В1
2. ЛВ1 – В8Х



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. ЛЕ7 – Е6 А7-А6
2. ЛЕ6 : А6Х



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KA3 – B5
2. KB5 – C8X

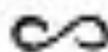


ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KH7 – G5
2. KG5 – F7X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



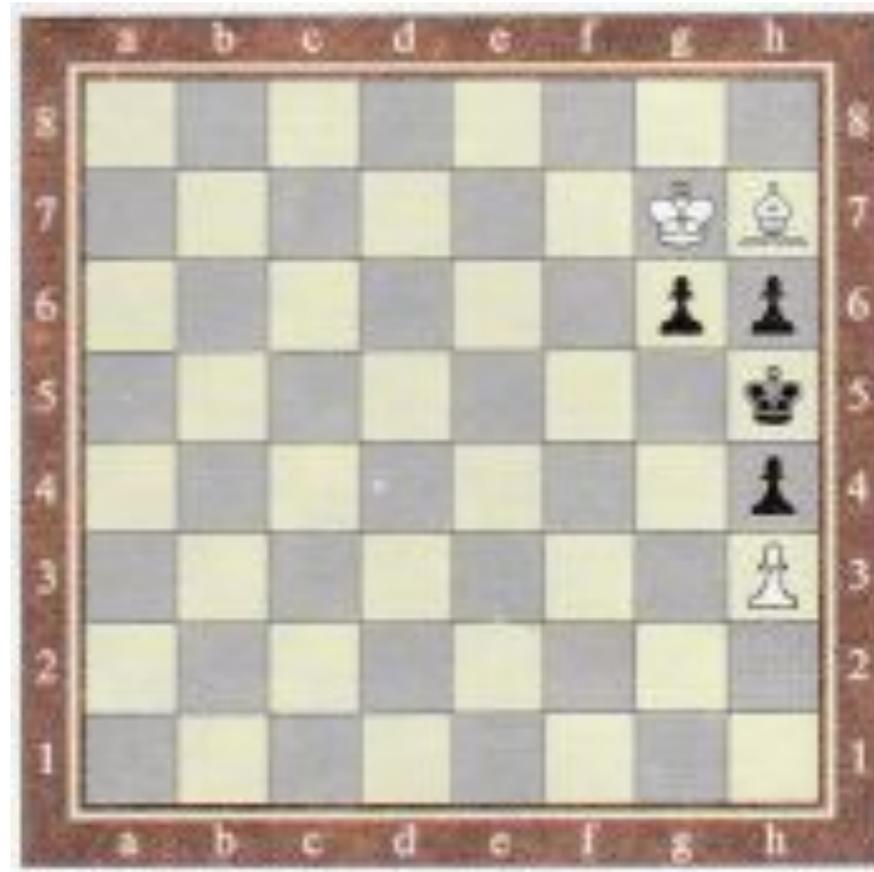
ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



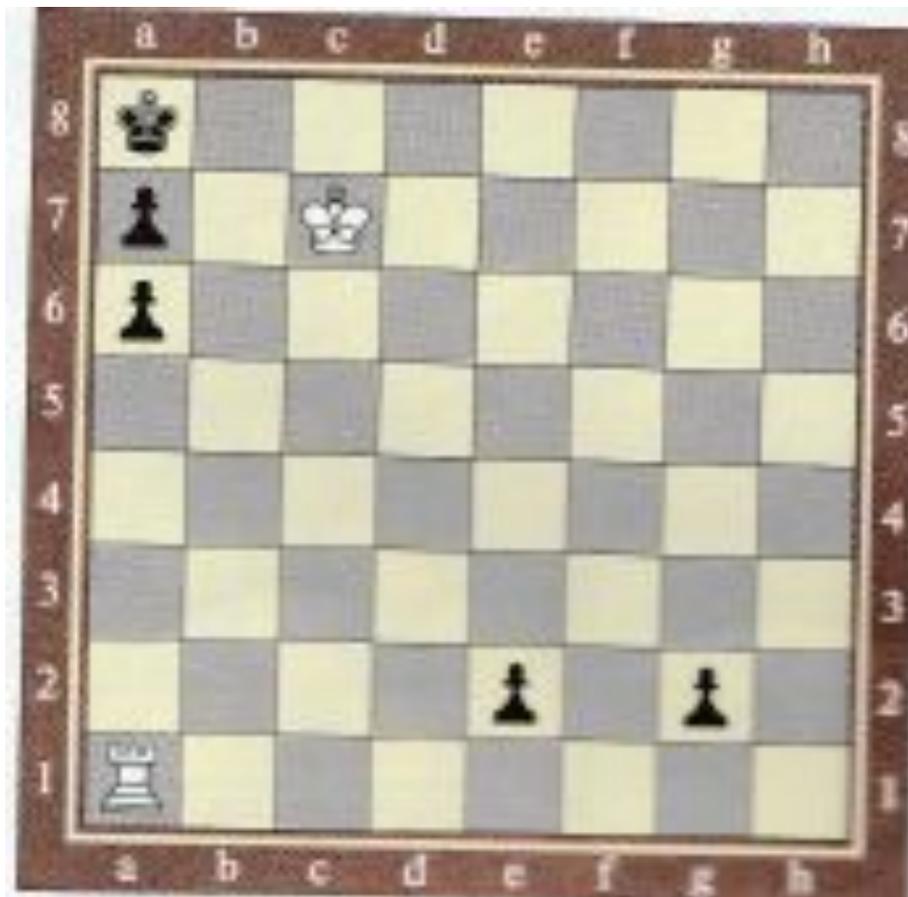
ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА

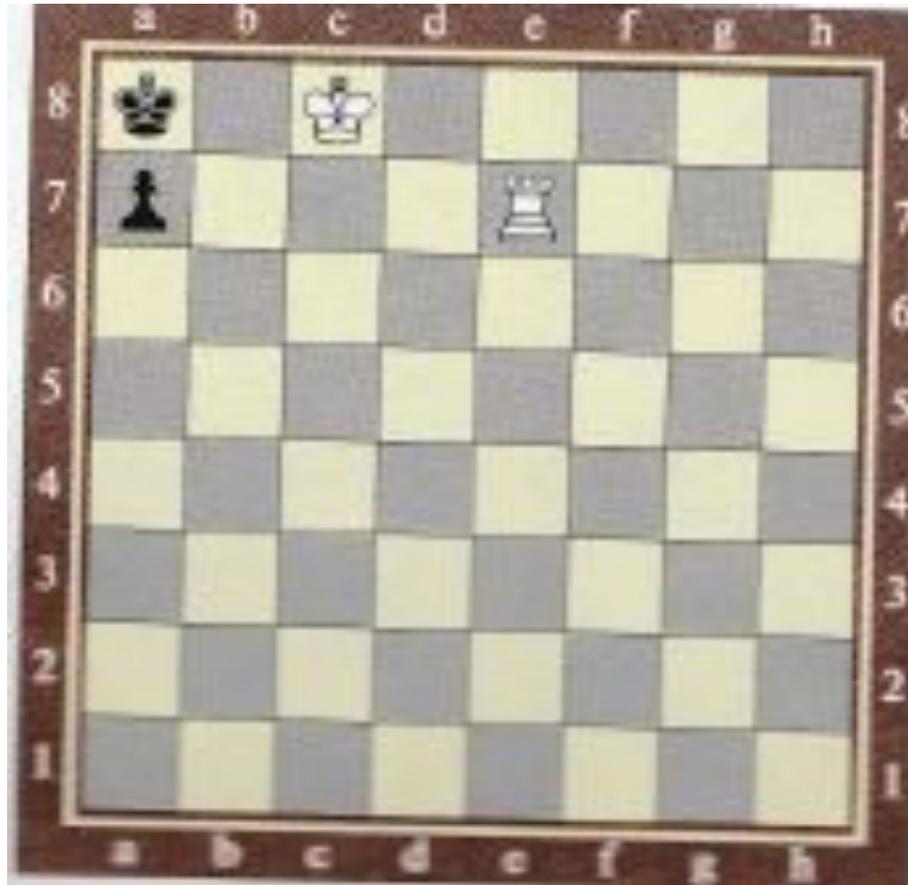


1. ЛА1 – В1
2. ЛВ1 – В8Х



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. ЛЕ7 – Е6 А7-А6
2. ЛЕ6 : А6Х

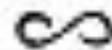


ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KA3 – B5
2. KB5 – C8X

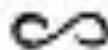


ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KH7 – G5
2. KG5 – F7X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. ФН7 – Е4 Н1-Г1
2. ФЕ4 – Е1Х



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. ФF4 – H6 КРН8 – G8
2. ФH6 : G7X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KPG7 – F6 G6 – G5
2. CH7 – G6X



ОБЪЯВИ МАТ В ДВА ХОДА

БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ДАЮТ МАТ В ДВА ХОДА



1. KPG3 – F2

H3 – H2

2. KF1 – G3X



Жизнь – не зебра из черных
и белых полос, а шахматная доска.
Здесь все зависит от твоего хода.

Мысли великих

