

«ЭВЭНЧЕЛ»

Ковалев Ю. С.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ

Учебное пособие

2022 г.

Содержание:

Введение.....	3
Глава 1. Экскурсия в шахматный мир.....	4
Глава 2. Энергетическое поле фигур.....	7
Глава 3. Взгляд в будущее.....	10
Глава 4. Борьба энергий.....	15
Глава 5. Тактические комбинации.....	18
Глава 6. Первые ходы и первые ошибки.....	22
Глава 7. Последняя битва.....	24
Глава 8. Королевская охота.....	31
Глава 9. К вершинам шахматного Олимпа.....	35
Заключение.....	39
Приложение. Ответы на упражнения в учебнике.....	40

Введение

Представляем вашему вниманию учебник по энергетическим шахматам – новой, не имеющей аналогов в мире игре. Эта игра базируется на разработанной нами оригинальной концепции «энергетического поля». Предлагаемые шахматы были созданы не просто как очередное средство развлечения масс, но также призваны научить человека, который играет в них, по-новому взглянуть на окружающий мир, развить у себя ощущение скрытых сил природы, объединяющих всё живое.

Основа данной игры – энергетическое взаимодействие фигур. Пока это вам, скорее всего, ни о чем не говорит, но отсюда вытекает множество интересных последствий! Например, теперь за один ход можно «уничтожить» сразу несколько фигур противника и одновременно «потерять» ряд своих. Осуществив некую комбинацию, вы сможете наблюдать, как фигуры противника будут пропадать по цепочке одна за другой в течение лишь одного хода! Ведь все фигуры теперь взаимосвязаны, и «жизнь» каждой из них во многом зависит от «судьбы» её «соседей». И если вы готовы узнать обо всех возможностях «энергетических» шахмат, то этот учебник поможет вам с успехом возглавить шахматную армию, вооружённую новым дистанционным оружием – «энергетическим»!

И главное, чтобы играть и выигрывать, вам не требуется опыт игры в обычные шахматы, только терпение и немного свободного времени для теории и практики.

Глава 1. Экскурсия в шахматный мир

Итак, мы начинаем наше путешествие в мир Энергетических шахмат. Но перед тем как мы окунёмся в него, скажу пару слов о новых цветах фигур. Взглянув на иллюстрации к данному учебнику, вы, наверняка, уже заметили, что вместо белых фигур теперь играют зелёные, а вместо черных – фиолетовые. Причем это связано не просто с дизайнерскими предпочтениями, а с тем, что в предлагаемых шахматах цветовые оттенки также несут свою смысловую нагрузку, подробно об этом мы поговорим в следующей главе. А пока приятная новость для шахматистов! В энергетических шахматах фигуры, их первоначальная расстановка и основные правила перемещения остались без изменений. Поэтому те, кто уже хорошо умеет играть в шахматы, могут смело пропустить этот урок и перейти сразу к следующему. Ну а те, кому пока не довелось стать шахматистом, сейчас смогут быстро узнать обязательный минимум, необходимый для игры в энергетические шахматы (ЭШ).



Рис. 1

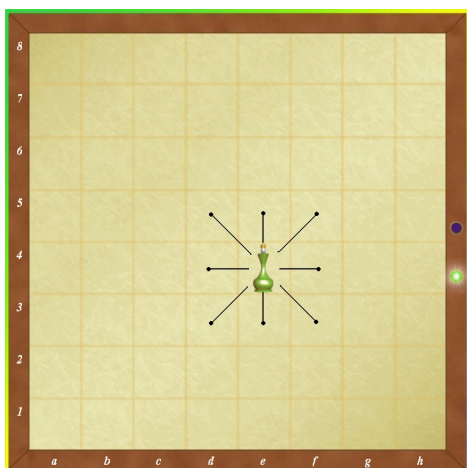


Рис. 2

В качестве поля боя в игре используется доска 8x8 клеток. На ней всегда изначально располагаются 32 фигуры (по 16 у каждого игрока), которые расставляются на доске, как показано на рис. 1. Ходы делаются по очереди, но начинают игру всегда зеленые.

Теперь давайте рассмотрим особенности каждой фигуры, принимающей участие в битве...

Предводителем шахматного войска является **король**. Потеря его в бою означает проигрыш. Необходимо постоянно заботиться о безопасности короля, потому что в энергетических шахматах наряду со своей важностью это самая слабая фигура. За один ход король может переместиться на любую соседнюю с ним клетку (см. рис. 2).

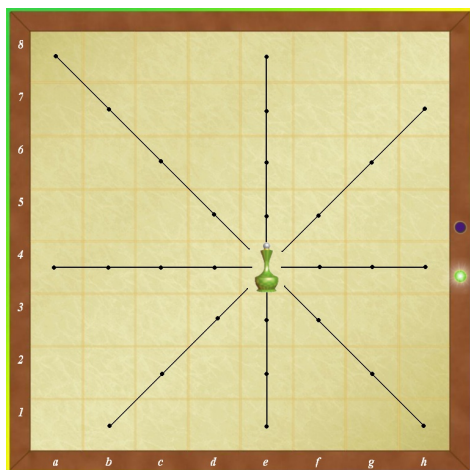


Рис. 3

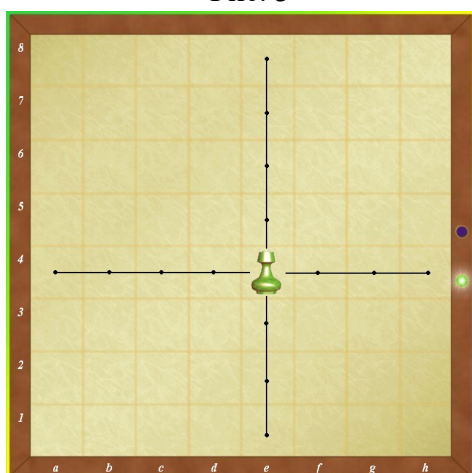


Рис. 4

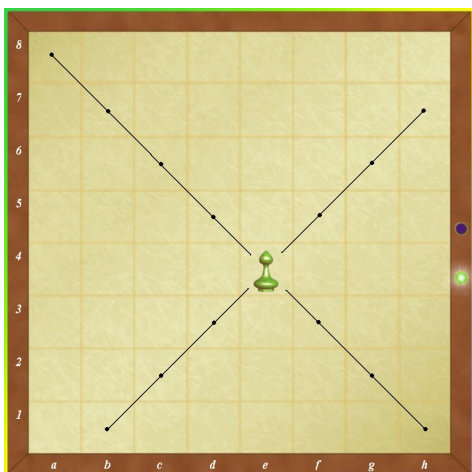


Рис. 5

словно скачет по доске, так как способен «перепрыгивать» через любые фигуры, перемещаясь за каждый ход буквой «Г» в любом направлении. В стартовой позиции в каждой армии присутствует по два коня и два слона.

Самая сильная фигура в нашей армии – это **ферзь**. Он может перемещаться по доске в восьми направлениях на любое число клеток (см. рис. 3). Ради безопасности короля в начальной позиции он располагается рядом с ним.

После ферзя лучшим помощником короля является **ладья**, поскольку в случае опасности у короля есть шанс один раз в течение партии, если ни он, ни ладья не делали ещё ни одного хода, как бы «спрятаться за ладью». В шахматах этот маневр называется «сделать рокировку». Подробнее его мы рассмотрим позже. Перемещается ладья только по вертикали и горизонтали на любое число клеток (см. рис. 4). Изначально каждый игрок имеет по две ладьи, расположенных по углам шахматной доски, и с любой из них король имеет возможность сделать рокировку.

По своим боевым способностям за ладью следуют **конь** и **слон**. Они равны по своей ценности, но перемещаются по доске совершенно по-разному (см. рис. 5 и 6). Слон может двигаться только по диагоналям на любое число клеток, а конь

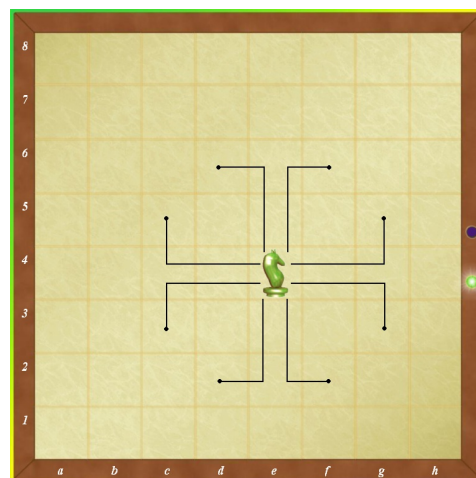


Рис. 6

Наконец, последняя, но и самая интересная боевая единица – это **пешка**. После короля это самая слабая фигура в шахматной армии, и в одиночку она вряд ли бы долго просуществовала на поле боя, но, к счастью, она далеко не одна...

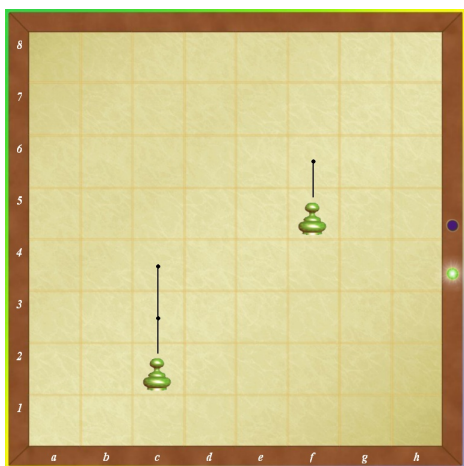


Рис. 7

Изначально каждому игроку предоставляется по 8 пешек, стоящих впереди каждой армии и прикрывающих собой тыл. Как правило, они принимают бой первыми. Перемещаться пешки могут только на одну клетку вперед, но так происходит не всегда... В свой первый ход пешка имеет право прыгнуть сразу на две клетки вперед (см. рис. 7). Но самое главное: если пешке удастся дойти до последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру (кроме короля). А это значит, что теоретически, в течение партии может оказаться сразу девять ферзей на доске! Стоит также отметить, что хотя пешка может превратиться в любую фигуру, на практике чаще всего это бывает либо ферзь (как самая сильная фигура), либо конь (как самая непредсказуемая).

На этом знакомство с шахматными фигурами мы закончим и перейдем к изучению общепринятых обозначений для записи совершаемых игроками ходов.

Итак, каждая клетка шахматной доски имеет свою координату. Вертикали в шахматах обозначаются буквами латинского алфавита от **a** до **h**, а горизонтали арабскими цифрами от **1** до **8**. Начало координат находится в левой нижней клетке, если смотреть на доску со стороны зеленых, и называется **a1**. Буква «**a**» обозначает первую вертикаль, а цифра «**1**» – первую горизонталь.

При записи совершаемых в игре ходов помимо наименований клеток обычно также пишут краткое обозначение фигуры, которой был сделан ход. Вот эти обозначения: ферзь – Ф, ладья – Л, слон – С, конь – К, король – Кр. Пешка особого обозначения не имеет.

Давайте продемонстрируем то, как происходит запись ходов, на следующем примере (рис. 8). Зеленые сделали ход слоном с клетки **c1** на **e3**. Соответственно он записывается как: **Sc1-e3**. Или в сокращенной нотации – **Се3**.

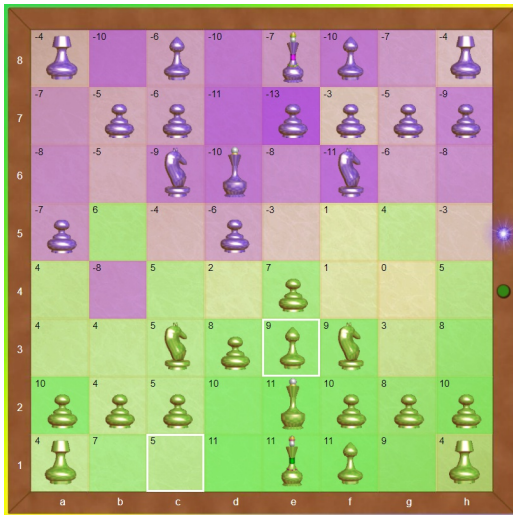


Рис. 8

Другие ходы записываются аналогичным образом. Исключение составляют рокировки: короткую рокировку обозначают как 0-0, а длинную – 0-0-0.

Теперь рассмотрим, какие существуют **правила совершення рокировки** при игре в энергетические шахматы (отметим, что в обычных шахматах ограничений больше). Итак,

возможны два вида рокировки: длинная и короткая. При длинной рокировке король с клетки *e1* (*e8* – для фиолетовых) становится на клетку *c1* (*c8* – для фиолетовых), а ладья с поля *a1* (*a8*) «прыгает через короля» на *d1* (*d8*). Всё это происходит за один ход. При короткой рокировке король становится на клетку *g1(8)*, а ладья с *h1(8)* ставится на *f1(8)*. Помните, что рокировка возможна только, если король и рокирующаяся ладья ещё ни разу не перемещались, а также, если между ними нет никаких фигур.

Ну и напоследок, рассмотрим традиционно выделяемые стадии шахматной партии: **дебют, миттельшпиль и эндшпиль**.

Дебют – это начало партии, обычно первые 5-10 ходов. Миттельшпиль – ее середина, здесь обычно происходит кульминация шахматного сражения. Эндшпиль – конец партии, ситуация, когда на доске осталось уже очень мало фигур. Каждая стадия имеет свои особенности и правила ведения боя, поэтому мы к ним еще не раз будем возвращаться в данном учебнике.

На этом мы заканчиваем данную главу и приглашаем вас в следующий раз узнать, что же такое энергетический заряд фигур и чем энергетические шахматы так отличаются от обычных...

Глава 2. Энергетическое поле фигур

С этого момента мы переходим к изучению совершенно новых понятий и принципов игры даже для опытных шахматистов.

Самое главное нововведение, из которого следуют все другие, – это переменный **энергетический заряд** у каждой клетки доски, который определяется в зависимости от расположения фигур на поле. Иными словами, все фигуры особым образом влияют на доску вокруг себя, заряжая почти каждую ее клеточку. Зелёные фигуры создают на доске положительный заряд, а фиолетовые – отрицательный.

Заряд, образуемый в каждой клетке, определяется как арифметическая сумма частных зарядов, оказываемых на эту клетку со стороны всех зелёных и фиолетовых фигур. Если вы сейчас решили, что всё это придется считать вам, не беспокойтесь – с этой работой превосходно справляется компьютер. Вам необходимо лишь делать ходы (подобно тому, как это происходит в обыкновенных шахматах), опираясь при выборе хода на проведенную компьютером «энергетическую» оценку доски. Узнать, где какой заряд, можно по числу, отображаемому в углу каждой клетки, или более наглядно, но менее точно – по её цвету. Все вариации зелёного обозначают положительный заряд клетки, а различные тона фиолетового – отрицательный. Чем бледнее цвет клетки, тем слабей её заряд (ближе к нулю). Если заряд клетки будет точно равен нулю, то клетка никаким цветом не окрашивается, а сохраняет свой «природный» цвет – светло-жёлтый. Впрочем, как уже было сказано, цветовые оттенки клеток призваны отображать лишь общую ситуацию на доске, а уточнить её всегда можно, сверившись с точными числовыми показателями.

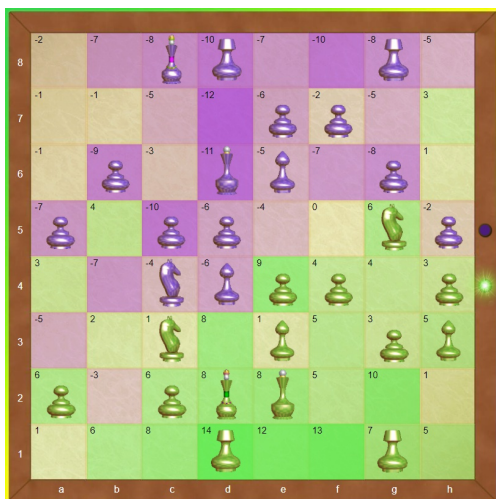


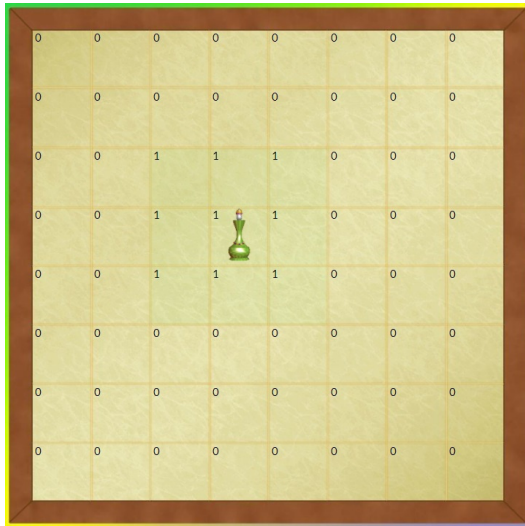
Рис. 9

Пример возможной позиции на доске с просчитанной энергетикой клеток изображён на рис. 9.

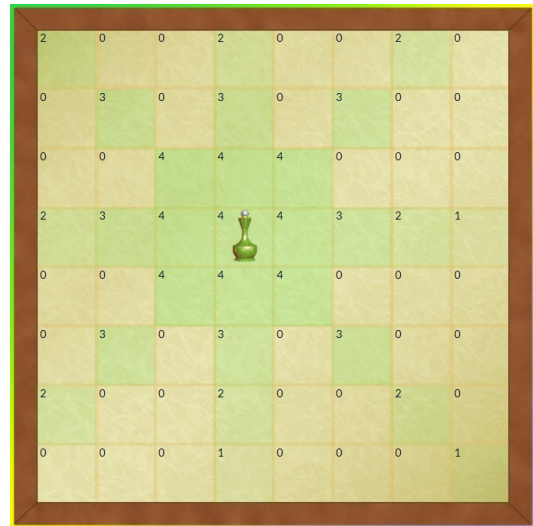
Давайте теперь рассмотрим, зачем же нужны эти «заряды»? Этот вопрос как раз пересекается со вторым нововведением: фигуры перемещаются только по свободным клеткам доски, а уничтожают друг друга именно с помощью энергетических зарядов. Если фигура зелёной армии оказывается на клетке с отрицательным или нулевым зарядом (т. е. на поле не зелёного оттенка), то фигура пропадает. Аналогично фиолетовые фигуры не могут находиться на неотрицательных полях (не фиолетовых клетках), а, оказавшись на них, также исчезают. При этом необходимо помнить, что после исчезновения фигуры заряд всех клеток доски пересчитывается снова, и вполне может оказаться, что из-за потери одной фигуры начнут «гибнуть» другие! Это будет происходить до тех пор, пока ситуация на доске не стабилизируется – все фиолетовые фигуры будут находиться на фиолетовых полях, а все зелёные – на зелёных. Только после этого ход считается завершённым и может быть сделан следующий.

Цель игры в энергетических шахматах такая же, как и в обычных – уничтожить короля противника. Но если в обычных шахматах для этого было необходимо поставить мат, то в энергетических – победа достигается непосредственным исчезновением короля с доски, так как самого понятия мат здесь нет. Достаточно «защищённый» король может стоять «под ударом» сколько угодно, не боясь быть «съеденным». Нет теперь и такого понятия как шах, потому что если король оказывается «не на своём месте» (на поле не своего цвета), то он тут же исчезает и игра заканчивается – на объявление шаха времени просто не остаётся.

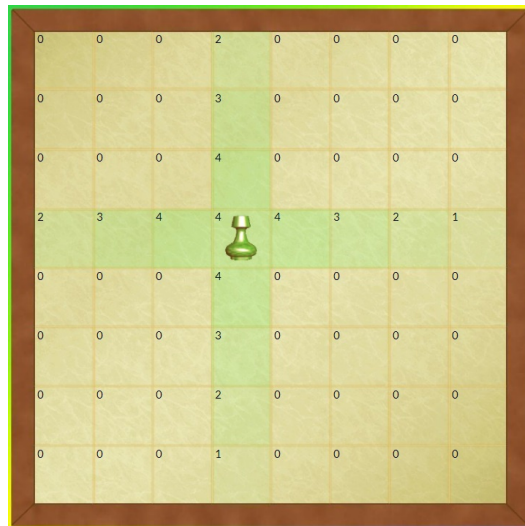
А теперь давайте рассмотрим, как фигура каждого типа по отдельности воздействует на доску. Для успешной игры в ЭШ это важно помнить так же хорошо, как и правила передвижения фигур.



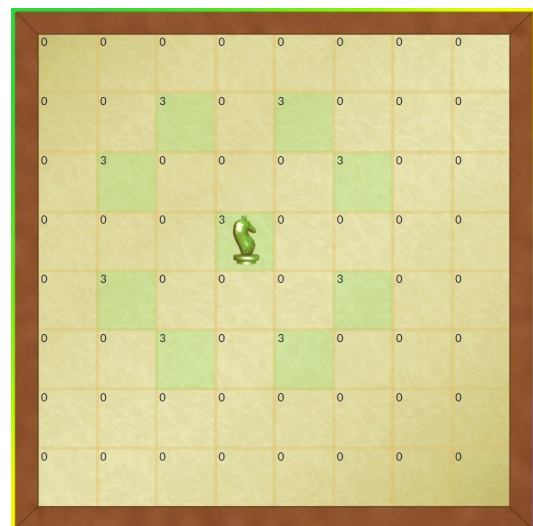
Король



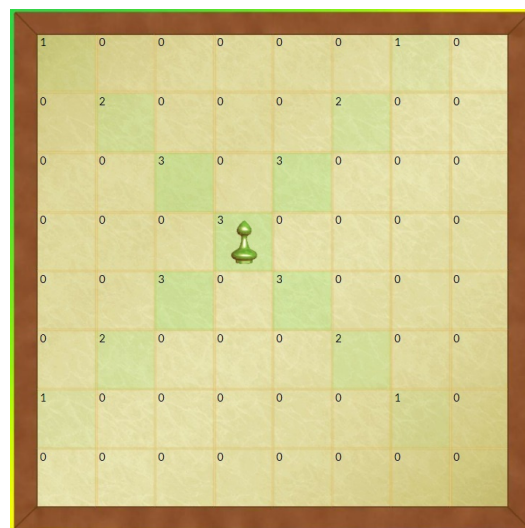
Ферзь



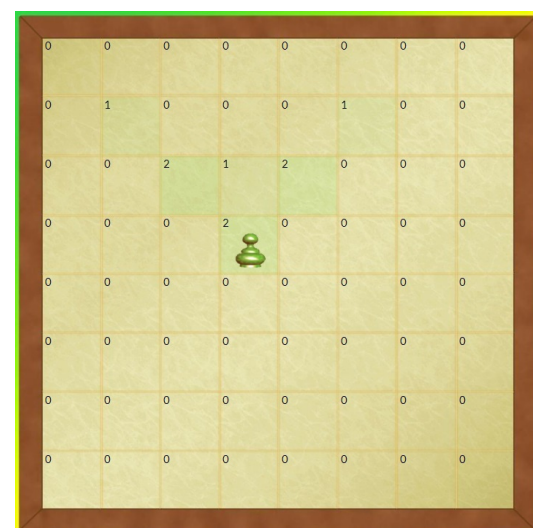
Ладья



Конь



Слон



Пешка

Глава 3. Взгляд в будущее

Для новичков энергетические шахматы могут показаться поначалу довольно трудной игрой. Им обычно нелегко оценить, к каким последствиям приведёт тот или иной ход, какая возникнет позиция. На первый взгляд кажется, что прогнозирование ситуации на доске связано с очень большими и утомительными вычислениями, но это известное заблуждение! Вы можете играть и с успехом выигрывать в ЭШ, совсем не прибегая к сложным расчетам. Однако, это умение требует определенного опыта и особого взгляда на доску...

Для начала нужно научиться представлять все фигуры на доске как единый работающий организм. Всегда нужно помнить, что перемещение одной фигуры, может ослабить энергетику её «неокрепшей соседки» настолько, что это приведет к исчезновению последней. Это в свою очередь может вызвать настоящую цепную реакцию, и из-за одного неудачного хода вы вмиг лишитесь половины фигур! Отсюда следует первое правило энишахматиста, которое гласит:

Перемещая фигуру, всегда проверяй, как изменится заряд у других фигур в поле её влияния.

Правда тут возникает вопрос: как следить за ожидаемым изменением заряда фигур без скрупулезных вычислений? Используйте для этого второе правило энишахматиста:

Рассматривай фигуры как сгустки энергии, создающие вокруг себя заряженное поле определённой постоянной формы.

Чтобы использовать данное правило, прежде всего, вам надо запомнить конфигурацию энергетических полей для каждого типа фигур (см. гл. 2). Когда у вас будет четкое представление, на какие клетки и с каким зарядом воздействует вокруг себя та или иная фигура, вы сможете мысленно представить, как изменится энергетическое поле доски после ее перемещения. С опытом вы будете уже безошибочно интуитивно знать, на каких клетках ожидать ослабления после очередного хода и к чему это может привести, поэтому не переживайте, если пока

вам это кажется немного сложным. Прочитав данную главу, попрактикуйтесь немного с компьютером на уровне «Новичок», чтобы быстрее научиться чувствовать позицию на доске и ясно видеть последствия своих ходов.



Рис. 10

Однако давайте рассмотрим применение описанных правил более подробно – рис. 10.

В ответ на неосмотрительный ход **Фе3-g5** фиолетовые решили воспользоваться возникшей слабостью короля зелёных и обдумывают ход **Кс6-b4**.

Для того, чтобы узнать, как изменится энергетика доски после такого хода необходимо помнить, что конь производит «точечное»

энергетическое поле, распространяющееся во все стороны вокруг него буквой «Г» и равное 3-м очкам со знаком «минус» (т. к. конь фиолетовый). Таким образом, после перемещения коня на **b4** заряд клеток **a2, c2, d3, d5** и **a6** уменьшится на 3 очка, а заряд клеток **d4, e5, e7, d8, b8, a7** и **a5** на столько же увеличится (поскольку с уходом коня излишний отрицательный заряд будет теперь с них снят). Обратите внимание, что заряд клеток **c6** и **b4**, по которым перемещается конь, останется без изменений (арифметически в этом также нетрудно убедиться).

Принимая во внимание эти последствия, видно, что с одной стороны фиолетовые смогут достигнуть своей цели – поле **d3** получит заряд **-2**, а следовательно, король зелёных исчезнет. Значит ли это, что фиолетовые могут праздновать? Увы, нет! Всё же это не победа. Ибо с другой стороны, вместе с ушедшим конем уйдет и важнейший заряд с клетки **e7**: король фиолетовых сам окажется «на нуле» во всех смыслах этого слова. Таким образом, получается, что ход фиолетовых **Кс6-b4** ведёт к ничьей! Но надо отметить, что победа в приведённой позиции у фиолетовых всё же была – простое приближение ферзём **Фf5-e4** несмотря на потерю коня **f6** ведёт к немедленному уничтожению вражеского короля. Попробуйте сами проанализировать данный ход по аналогии и убедиться в этом.

Рассмотрим еще один интересный пример (рис. 11).



Рис. 11

В приведенной позиции фиолетовые сейчас могут сделать один очень заманчивый ход: **Фd5-b3**. Давайте попробуем предвидеть, к каким последствиям это приведет...

Вы помните, что энергия ферзя распространяется во все стороны звездообразно, убывая от него с расстоянием, поэтому тут появляется несколько своих особенностей. Во-первых, ферзь изначально уже действовал на клетку **b3** с энергией

равной 3-м очкам, так что, встав на нее, ферзь добавит всего лишь одну единицу заряда к уже существующему значению и заряд поля **b3** станет «-2». Заметьте, аналогичные относительные изменения заряда характерны для многих клеток в «зоне действия» ферзя. Отсюда сразу подытожим: все дальнобойные фигуры (с плавно убывающей энергетикой) на линии своего хода приводят к неполному (относительному) изменению заряда полей. Упущение этого факта – типичная причина просчётов у начинающих эни-шахматистов. Во-вторых, поля **b5** и **d3** находятся на одном и том же расстоянии от ферзя, как до хода, так и после него, поэтому их заряд никак не изменится.

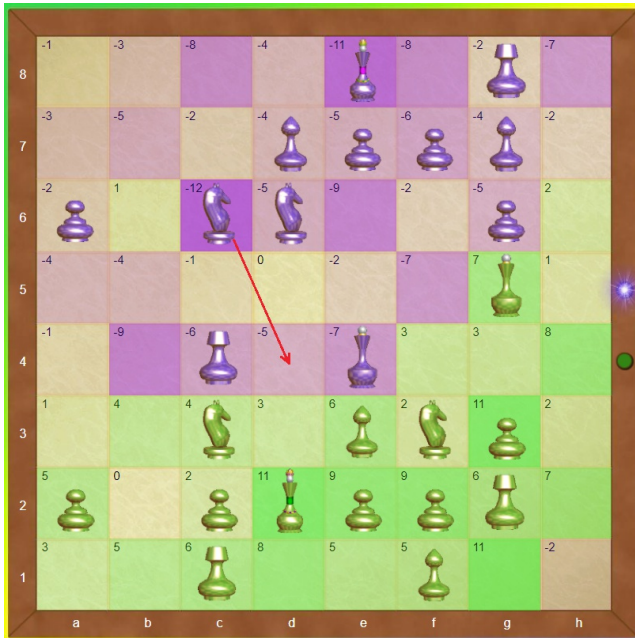
Применяя данные знания, мы видим, что с поля **b3** ферзь сразу уничтожит пешку **c2** и коня на **c3**. При этом их исчезновение критически ослабит пешку **a4**, уменьшив заряд её клетки на 4 очка и сделав её вдобавок под влиянием фиолетового ферзя отрицательной, а значит, и пешка **a4** следом уйдёт с доски! Ферзь фиолетовых же в результате этого станет только сильнее: -4 очка.

Таким образом, ход **Фd5-b3** принесет фиолетовым две пешки и коня. Однако считать его действительно удачным мы не можем по причине того, что вследствие этого хода король фиолетовых становится угрожающе слаб (-2 очка) и зелёные через два хода выигрывают, но это уже тема для следующих глав...

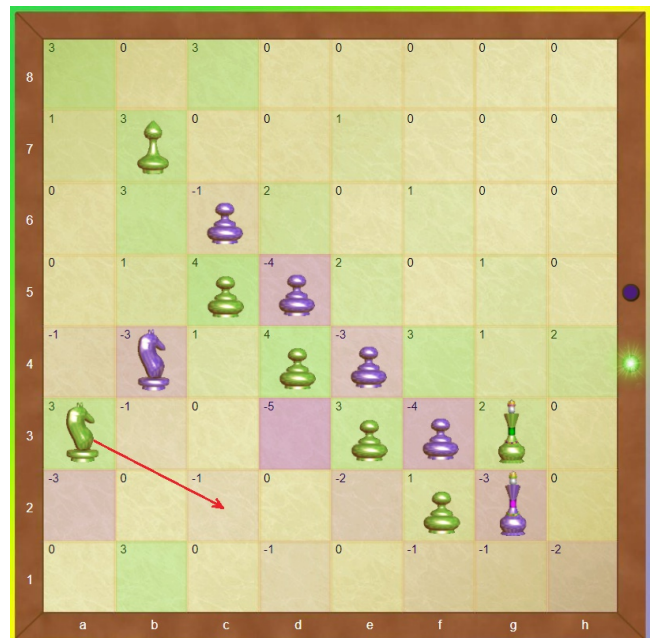
Упражнения

В приведенных ниже позициях вам предлагается предугадать, какие фигуры будут уничтожены после предложенного хода (указан красной стрелкой).

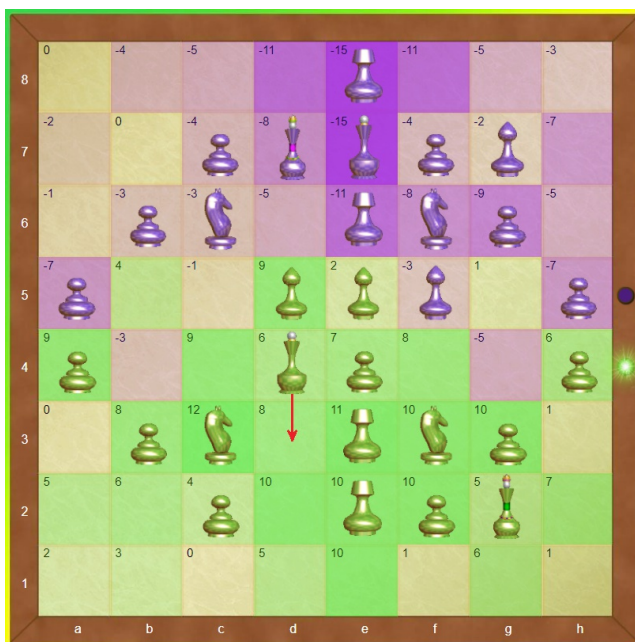
Ответы на эти и другие упражнения учебника см. в **приложении А**.



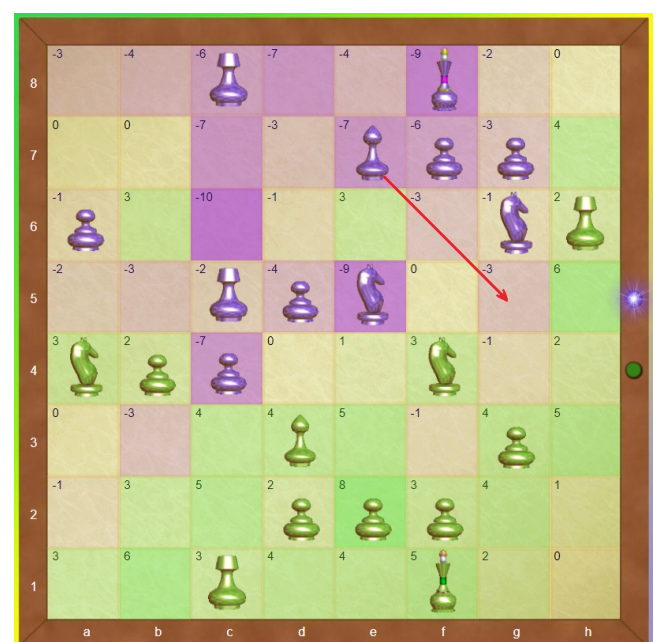
Упр. 1



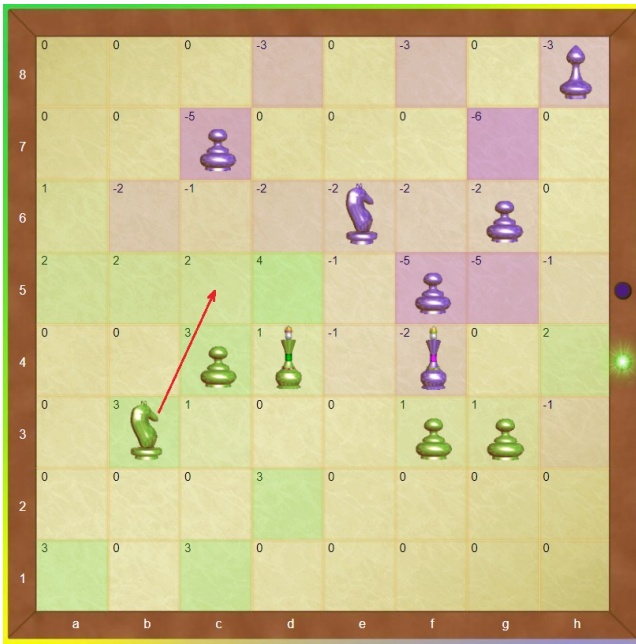
Упр. 2



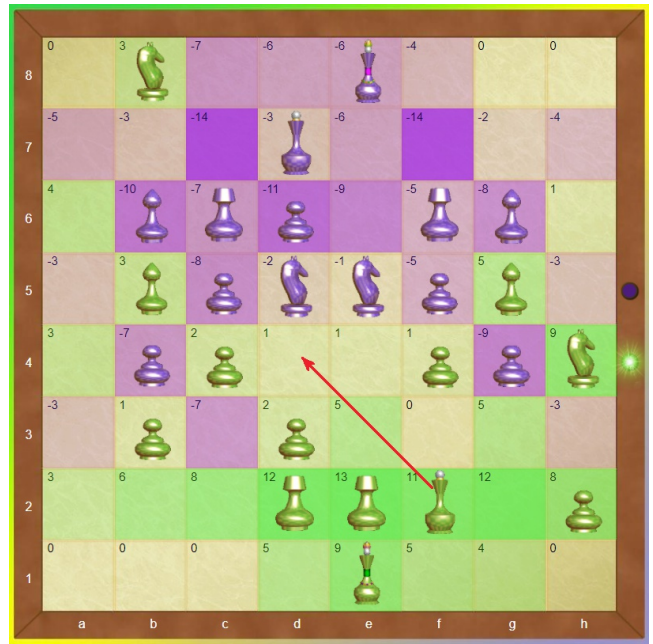
Упр. 3



Упр. 4

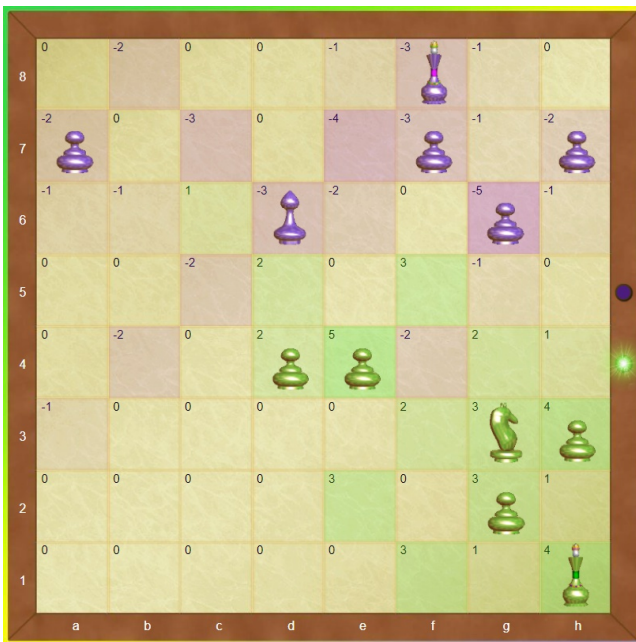


Упр. 5



Упр. 6

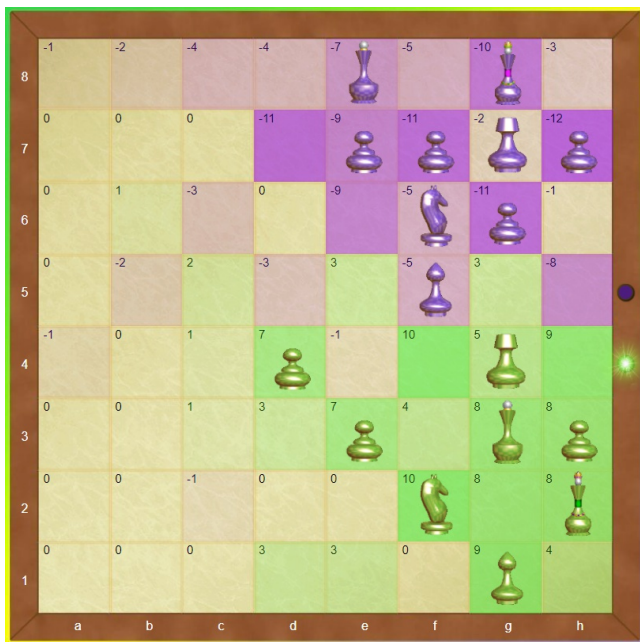
В следующей группе упражнений вам предлагается самостоятельно найти ход, приводящий к указанному в каждом случае результату. Сторона, чья на данный момент очередь хода, указана индикатором справа от доски.



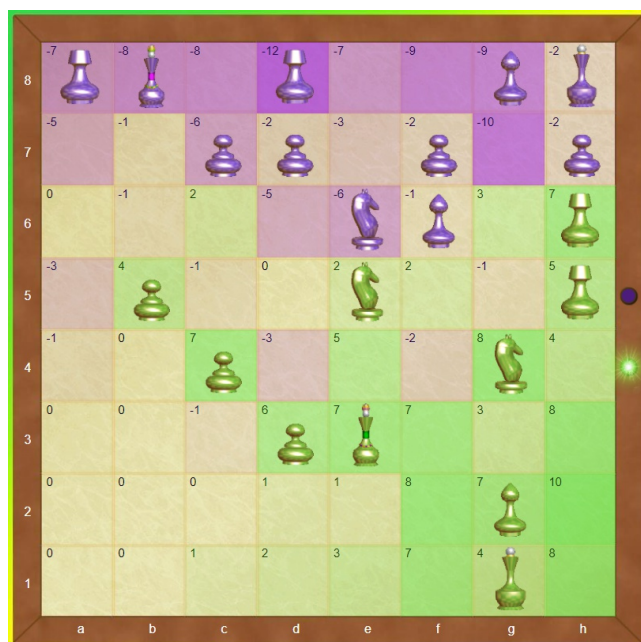
Упр. 7. Выигрыш слона



Упр. 8. Выигрыш двух коней



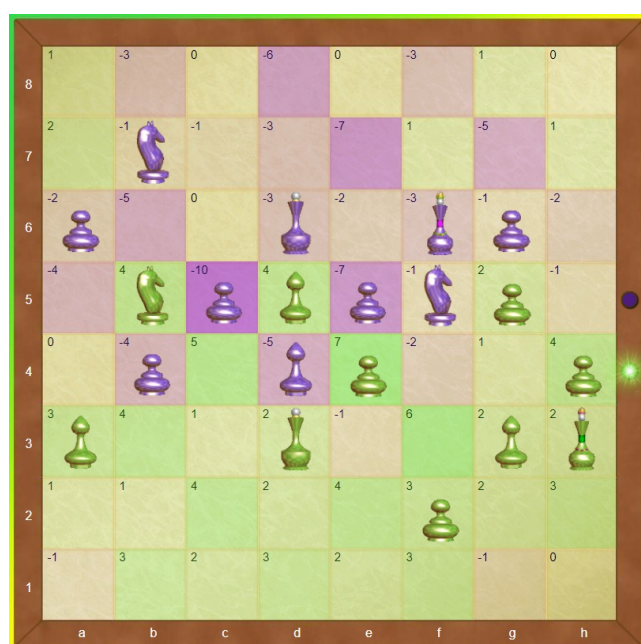
Упр. 9. Выигрыш ладьи



Упр. 10. Выигрыш ферзя и не только



Упр. 11. Выигрыш партии



Упр. 12. Уничтожение ВСЕХ вражеских фигур

Глава 4. Борьба энергий

Вероятно, для вас не секрет, что каждая фигура имеет свою ценность. Ферзь, например, намного дороже ладьи, а ладья – слона. Но для сложных обменов, таких как ладья за два коня или две ладьи за ферзя, необходимо более точное представление о базовой ценности фигур.

В энергетических шахматах ценность каждой фигуры легко может быть определена исходя из полного (суммарного) воздействия фигуры на игровое поле. Например, пешка влияет всего на 6 клеток доски (см. главу 2) и по сумме создаваемых на них зарядов имеет базовую ценность равную 9 ед.

Аналогичные несложные расчеты можно провести и для других фигур. Как вы можете убедиться, их базовая ценность получается следующая:

Ферзь – 84.

Ладья – 44.

Слон – 27.

Конь – 27.

Правда, здесь необходимо помнить, что данные величины взяты из расчета, что энергетическое воздействие фигуры не встречает на своём пути препятствий вроде ограниченных размеров доски. Поэтому реальная текущая ценность каждой фигуры на протяжении партии может значительно меняться в зависимости от того, где она находится по отношению к краю доски.

Наверное, вы заметили, что в приведенном выше списке не хватает ещё одной, самой важной, фигуры – короля. Он был пропущен намеренно, поскольку его ценность, конечно, отнюдь не равняется девяти (как было бы математически), а условно приравнивается бесконечности, ибо без его участия игра невозможна.

Также стоит сказать ещё несколько слов по поводу пешек... С каждым ходом, приближаясь к клетке превращения, пешка наращивает свою потенциальную ценность. За далеко продвинутой пешку иногда приходится отдавать коня или даже ладью, если это предотвратит ее продвижение в ферзи.

С опытом у вас будет совершенствоваться чувство реальной ценности фигур в каждой конкретной позиции, поэтому не стоит пока сильно беспокоиться по этому поводу. Но уже сейчас вы должны уметь быстро ориентироваться в чью пользу, скорее всего, будет тот или иной обмен. Ведь если вы будете часто сами дарить преимущество сопернику, вряд ли у вас получится успешная игра...

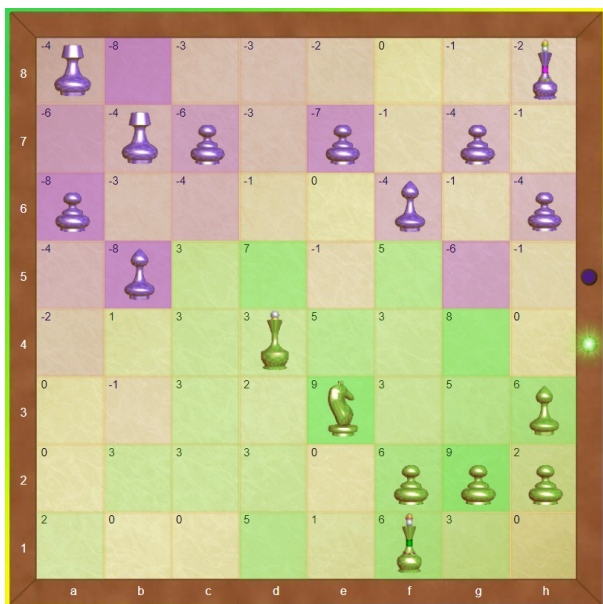


Рис. 12

В качестве примера рассмотрим рис. 12. Зелёные хотят сделать ход **Фd4-a7** и получить две ладьи за ферзя. Давайте посмотрим, выгодно ли им это?

С точки зрения базовой ценности фигур – да. Зеленые потеряют вместе с ферзем 84 очка, а фиолетовые – 88. Однако всегда надо учитывать также и позиционный аспект. Фиолетовые ладьи стоят в углу и значительно скованы в передвижении, в то время как ферзь покрывает своим влиянием весь центр доски и очень мобилен. Кроме того, после предложенного размена фиолетовые выйдут в эндшпиль с двумя лишними пешками, которые при аккуратной игре вполне могут обеспечить им победу.

Таким образом, зеленым лучше всего не менять ферзя, а сыграть, например, **Фd4-d5**, укрепляя ферзя в центре, создавая угрозу фиолетовому королю и одновременно ослабляя ладью **b7** для последующего ее взятия слоном **h3**.

Для описания ситуации на доске в ЭШ используются следующие термины:

Энергетическое соотношение – это соотношение между энергетическим воздействием на доску, которое оказывают фигуры зелёных и фиолетовых. Простейший способ «на глазок» оценить ситуацию на доске – в чью пользу развивается игра – это обратить внимание на преобладающий цвет игрового поля.

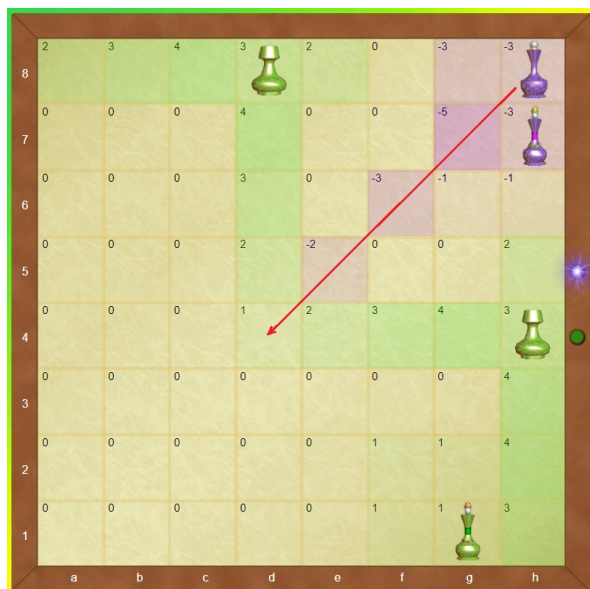
В игре возможны два вида энергетического соотношения:

Энергетический баланс – ситуация на доске, при которой суммарное воздействие зелёных фигур приблизительно равняется суммарному воздействию фиолетовых фигур на поле доски (возможная разница не превышает 5 ед. з.).

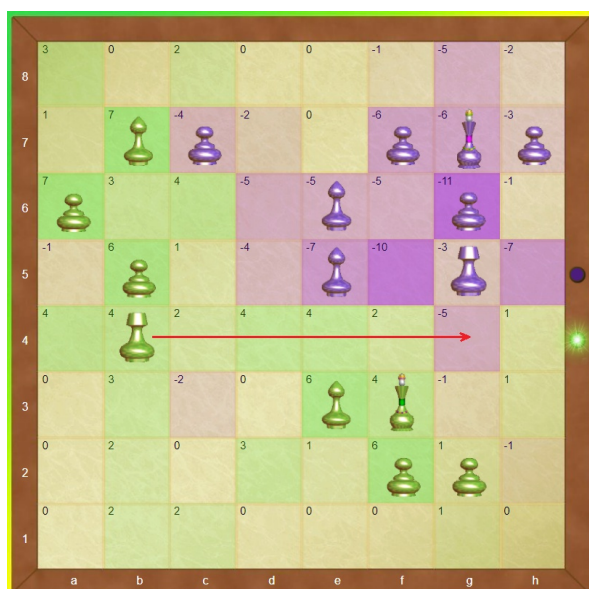
Энергетический перевес – ситуация на доске, при которой суммарное воздействие фигур на поле одной стороны превышает (значительно) воздействие фигур другой.

Упражнения

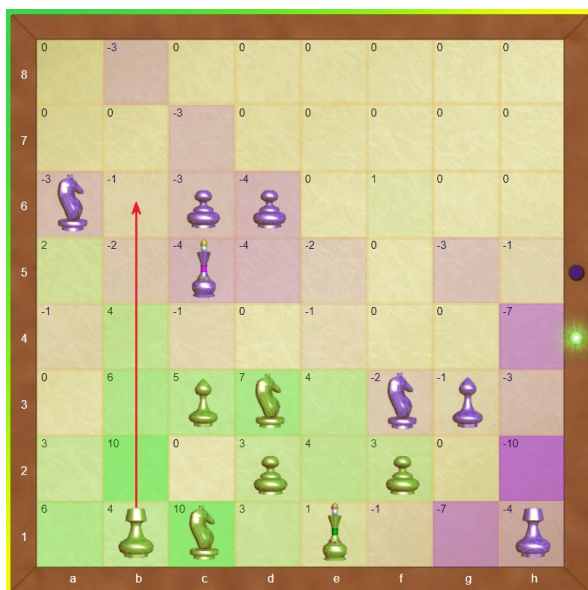
Оцените, выгоден ли будет в приведённых позициях предложенный ход для совершающей его стороны или же есть ход лучше (с точки зрения энергетического соотношения и перспективы). Если есть лучше, то какой?



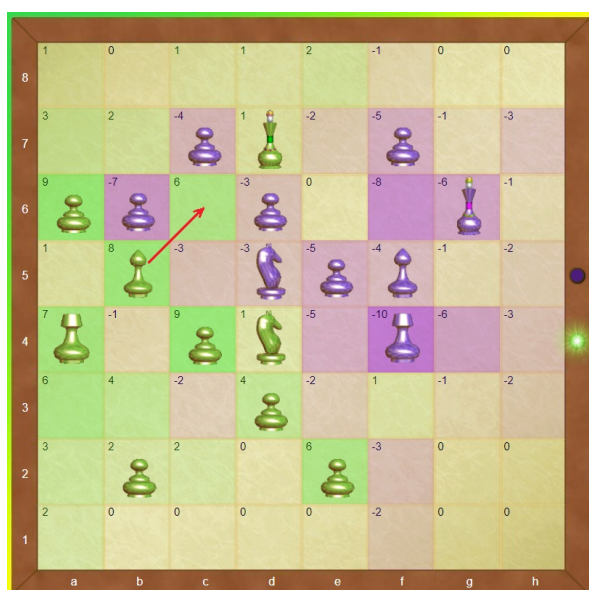
Упр. 13.



Упр. 14.



Упр. 15.



Упр. 16

Глава 5. Тактические комбинации

Мы переходим к более сложным главам учебника и рассчитываем, что весь предыдущий материал вами был хорошо изучен и подкреплён практикой в форме нескольких удачных партий с компьютером на уровне «Новичок».

Начинающие шахматисты обычно выигрывают фигуры по принципу «проглядел-заметил-забрал». Но что будет, если не допускать слабости в энергетике своих фигур? В этом случае игра становится более сложной, комбинационной.

Рассмотрим типовые в ЭШ комбинации на конкретных примерах.



Рис. 13

Как видим, данная комбинация основана на *косвенной защите фигуры*, т. е. защите, несвязанной с её собственным энергетическим зарядом.

На рис. 13 изображена позиция, в которой фиолетовые могут спокойно выиграть слона, сыграв Kf6-d5. При этом им не нужно опасаться, что зеленые заберут их коня, приблизившись к нему ладьей. Это связано с тем, что у зеленых очень слабый король. Уход ладьи, «поддерживающей» его заряд, позволит фиолетовым моментально выиграть партию ответным ходом Cf5-e4х.

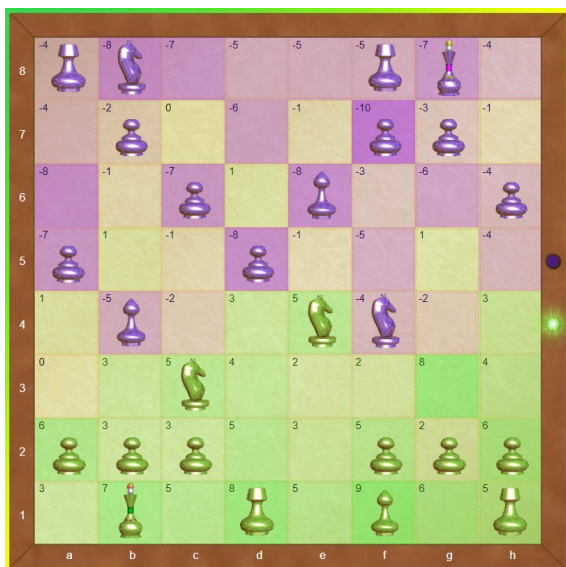


Рис. 14

Другой пример, приведенный на рис. 14, позволяет увидеть всю опасность *множественных атак*, являющихся основой очень многих шахматных комбинаций.

Зеленые, играя Ld1-d4, создают угрозу взятия следующим ходом либо коня, либо слона (любой из них теперь может быть уничтожен пешкой). Фиолетовые не могут ответным ходом спасти сразу две фигур, и

поэтому неизбежно теряют одну из них. Однако стоит отметить, что на практике множественные атаки на самом деле далеко не всегда приводят к материальному выигрышу. Существует множество способов защиты от них – от простого усиления энергетики атакованных фигур до скрытых контратак.

Ещё один очень популярный тип энергетических комбинаций – **обездвиживание фигуры вследствие угрозы королю** и ее дальнейшее ослабление вплоть до уничтожения. Пример такой комбинации продемонстрирован на рис. 15.

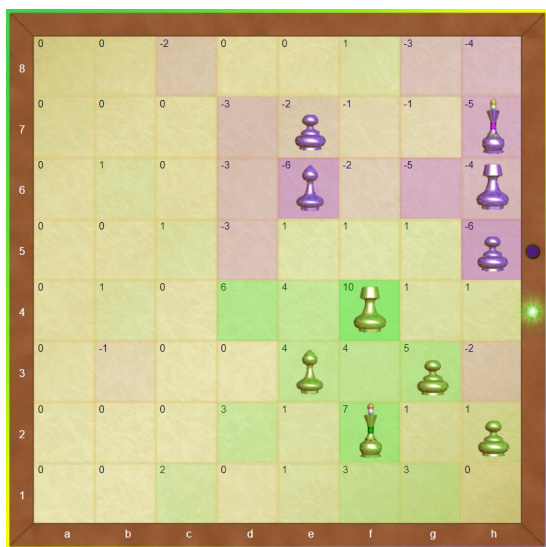


Рис. 15

парализующий эффект на фигуру оказывают другие угрозы, например, опасность взятия более ценной фигуры или проведения вражеской пешки в ферзи.

Особое место среди всех прочих комбинаций занимает также игра в цугцванге. **Цугцванг** – это ситуация, когда у той или иной стороны совсем не остается хороших ходов.

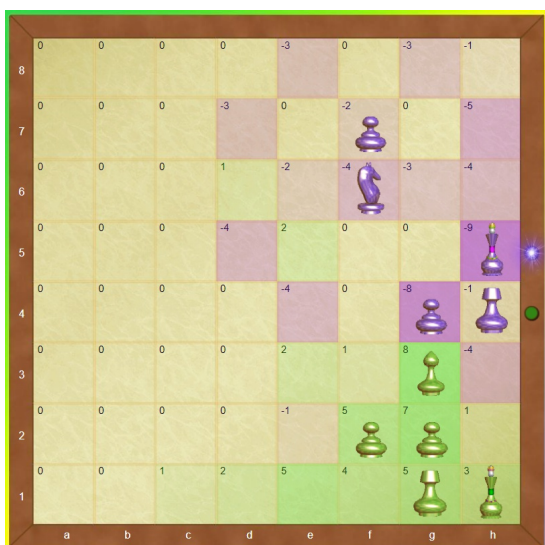


Рис. 16

Зеленые пользуются тем фактом, что король фиолетовых защищен только ладьей, а потому атака на него полностью «парализует» фиолетовую ладью, делая её лёгкой добычей...

1. Lf4-h4 Kph7-g6

Ладью уже не спасти, и король бросается в бегство.

2. Ce3-g5 ... (ладья съедена)

Также существуют похожие комбинации, где

Рассмотрим позицию на рис. 16.

Ход фиолетовых. Они видят, что зеленые значительно стеснены в движениях, ввиду высокой уязвимости их короля, и, зная, что им все равно придется как-то ходить, фиолетовые играют:

1. ... Kf6-e4!

Теперь, если зеленые хотя бы на шаг сдвинутся слонем, то фиолетовые тут же

ответят Ke4-g3x. Если сделают ход пешкой f2, также последует победное Ke4-f2x. Все попытки зеленых сыграть королём или ладьей тут же пресекаются ходами Лg3x либо Лg2x. Таким образом, проигрыш зеленых на следующем ходу неизбежен. При этом обратите внимание, что если бы у зеленых была еще хотя бы одна пешка на противоположном фланге, они могли бы спокойно играть дальше, используя её для резервных ходов. Это отличительная черта цугцванга.

В данной главе мы рассмотрели лишь самые простые энергетические комбинации. Можно еще очень долго расширять их список и вводить всё более и более сложные, но мы оставим это направление читателю для самостоятельных исследований. В конце концов, ЭШ – игра очень молодая, и, очевидно, огромное множество комбинаций просто ещё не открыто! Поэтому смело объединяйте приведённые типы комбинаций, фантазируйте. Энергетические шахматы способны принести ещё массу новых открытий!

Упражнения

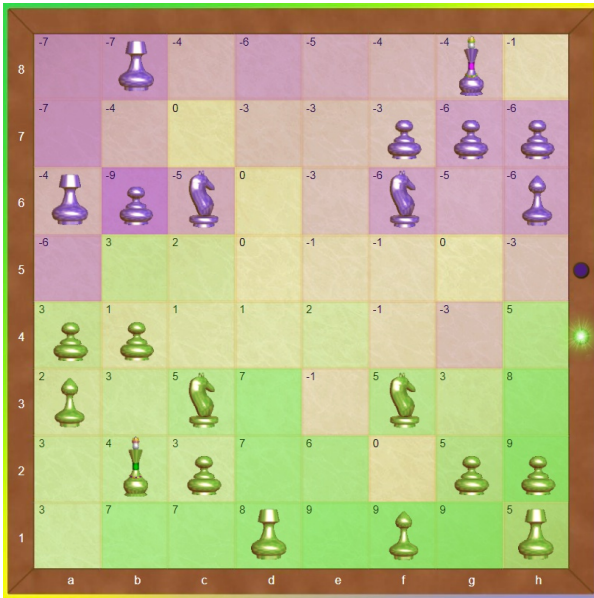
Попробуйте начать оттачивать своё комбинационное зрение на приведенных ниже задачах. Какие из перечисленных в данной главе комбинаций можно успешно применить в следующих позициях? Укажите соответствующие ходы.



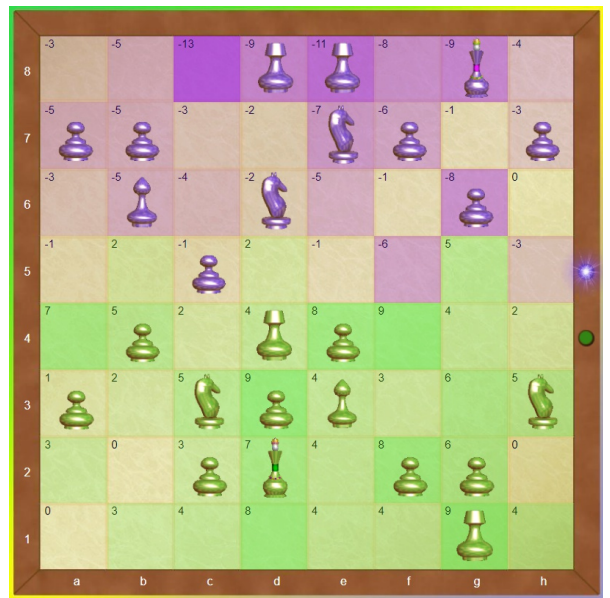
Упр. 17



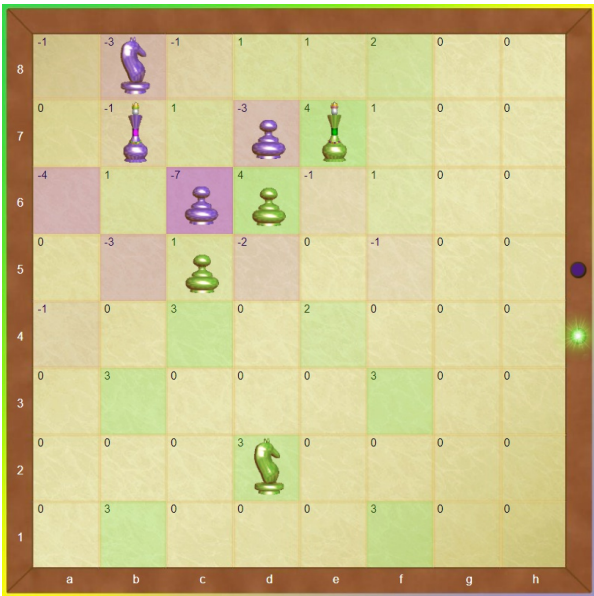
Упр. 18



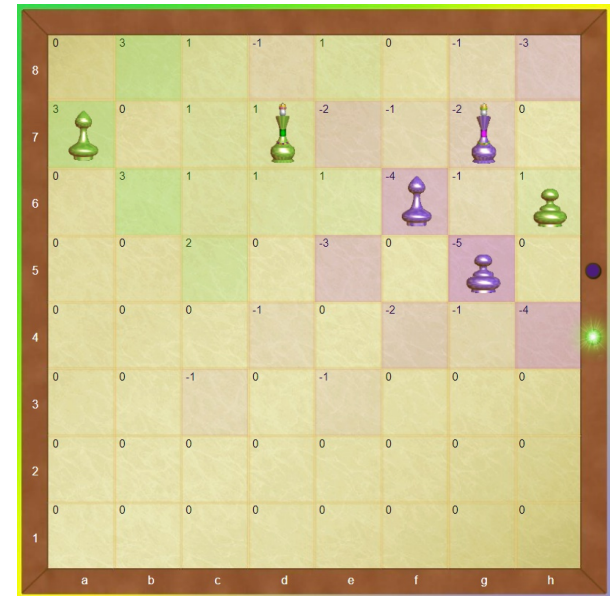
Упр. 19



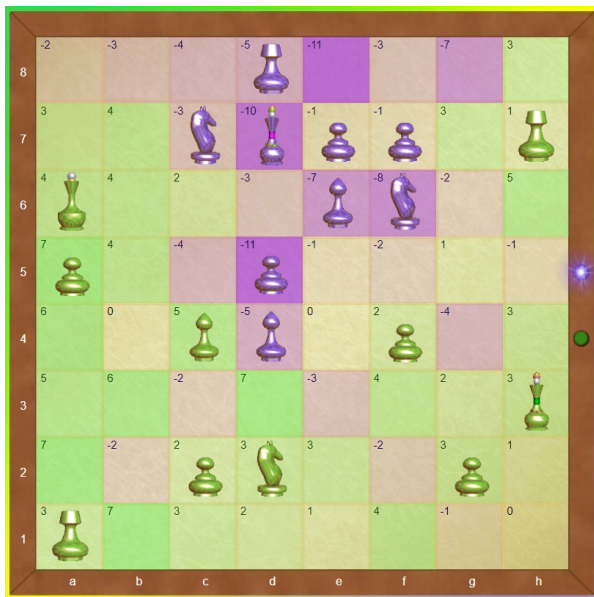
Упр. 20



Упр. 21



Упр. 22



Упр. 23



Упр. 24

Глава 6. Первые ходы и первые ошибки.

Поскольку ЭШ – молодая игра, для нее еще не успела появиться многотомная система удачных дебютов, как в обычных шахматах, однако некоторые общие принципы и типовые ошибки новичков уже можно обозначить.

Итак, цель, которую преследуют игроки в начале партии всегда одна – наискорейший вывод в игру фигур и получение более сильной позиции.

Однако в ЭШ успешные начальные ходы сильно отличаются от дебютов, принятых в классических шахматах. Например, если вы по привычке (унаследованной из обычных шахмат) сделаете первый ход e2-e4, то фиолетовые ответным ходом Kg8-f6 могут тут же ослабить осмелевшую пешку, вынуждая срочно её защищать. Аналогично обстоит дело и с ходом d2-d4. Если пешку не защищать, то подобные начальные ходы можно рассматривать как гамбиты, то есть преднамеренные жертвы в начале партии для скорейшего развития фигур, ввиду последующих выпадов d7-d5 и e7-e5.

Чтобы уберечься от потери центральной пешки, зелёные могут подкрепить соответствующее поле конем. Например, относительно «спокойным» является дебют четырех коней (не путайте с одноименным дебютом из обычных шахмат):

1. Kg1-f3 Kb8-c6
2. Kb1-c3 Kg8-f6

И только затем, как правило, идет вывод центральных пешек.

Другой полезный совет:

Старайтесь не выставлять фигуры далеко вперед, на вражескую территорию, где они станут уязвимы.

Важно действовать постепенно, подготавливая себе «энергетический плацдарм» на желаемых полях.

Давайте рассмотрим один дебют, демонстрирующий грамотное развитие фигур в начале партии.

1. Kg1-f3 Kb8-c6

2. Kb1-c3 Kg8-f6
3. d2-d4 d7-d6 (подготовка центра для последующего e7-e5)
4. e2-e4 ...



Рис. 17

Хороший ход, мешающий фиолетовым захватить центр. Теперь и d6-d5, и e7-e5 приведёт только к потере пешки после нападения слоном.

4. ... Cc8-g4
5. Фd1-d3 Фd8-d7
6. Cf1-e2 0-0-0
7. 0-0 ...

В результате обе стороны ввели в бой почти все легкие фигуры и надежно укрыли

королей. При этом у зеленых оказалась немного более сильная позиция в центре, но фиолетовые компенсируют это прочностью своего положения. См. рис. 17. Далее фиолетовые могут сыграть, например, Фd7-e6, усиливая ферзя, или e7-e6, чтобы ввести в игру слона f8.

Итак, подведем итог, обозначив ключевые принципы игры в дебюте:

1. Принцип оперативности: старайтесь вывести как можно больше фигур в центр поля. При этом рекомендуется ставить фигуры на наиболее защищенные клетки доски, тем самым, гарантируя себе то, что в ближайшее время фигура не будет «съедена».

2. Принцип безопасности: прячьте своего короля подальше от основного места битвы и всегда удерживать заряд его клетки на достаточно высоком уровне. Это позволит вам избежать внезапного проигрыша по неосмотрительности. Выполнению данного принципа хорошо способствует своевременная рокировка.

3. Принцип нападения: заранее ищите энергетически слабые места в армии противника, которые ему будет сложно защищать, и соответственно выводите свои фигуры так, чтобы появилась возможность атаки по таким полям.

Помните: хорошее начало — залог успешной игры!

Глава 7. Последняя битва.

Эндшпиль – это последняя, заключительная фаза серьёзной шахматной партии. Он наступает, когда общее количество фигур на поле не превышает восьми (включая королей) и соответственно их мобильность становится максимальной. Необходимо отметить, что в энергетических шахматах из-за невнимательности и неосторожности игроков обычно партии заканчиваются прежде, чем данная фаза наступит. Так что уже сам выход в эндшпиль можно смело считать признаком высокого мастерства обоих соперников!

В целом, игра в эндшпиле отличается рядом моментов, которые сильно выделяют эту фазу на фоне остальных:

- Короли подвергаются большей опасности, поскольку защита стремительно редет, и приходится неустанно следить за их энергетическим зарядом.

- У пешек, оставшихся на доске, появляется реальный шанс пройти в ферзи, и битва зачастую разворачивается именно вокруг них.

- Фигуры более не стеснены в движении по доске и могут в полной мере «проявить себя».

- Для ряда простых конечных позиций уже выявлен объективный теоретический результат, что позволяет играть более глубоко, стратегически, со знанием теории.

Итак, давайте рассмотрим типовые эндшпильные ситуации, начиная с самых простых, трёхфигурных.

Король против короля и слона:

В данном случае обычно соперники соглашаются на ничью, поскольку при передвижениях короля слабой стороны по недоступным для слона клеткам, возможна только взаимная «аннигиляция» королей.

Король против короля и коня:

Совсем иначе дело обстоит с конем. Конь вместе с королем при точно выверенной игре неизбежно выигрывает у одинокого короля. Хотя выигрыш достигается очень долгим и сложным путем.

Стратегию выигрыша мы рассмотрим на примере позиции, приведенной на рис. 18.



Рис. 18

1. Kg3-f5 ...

После этого хода королю фиолетовых, чтобы не быть быстро «съеденным», остаётся идти только на f6, e5 или d7. Как видите, оказываясь рядом с вражеским королём, конь способен очень сильно ограничивать его перемещение по доске. Этим зелёные и пользуются...

1. ... Крб6-е5

2. Kf5-d4 Крб5-е4 (король старается не покидать центр)

3. Kрb5-с6 ...

Зелёные перекрывают фиолетовому королю путь назад и гонят его к нижней стенке. Запомните данный момент: зелёный король, находясь под защитой коня, также может создать угрозу для вражеского короля и заставить его идти в желаемом направлении.

3. ... Крб4-d3 (единственный приемлемый ход)

4. Kd4-f5 Крd3-с3

5. Kf5-е3 Крс3-d3

6. Крс6-d5 Крd3-е2 (фиолетовые вынуждены отступить еще ниже)

7. Ке3-g2 Крe2-d2

8. Kg2-f4 Крd2-с2

9. Kf4-е2 Крс2-d2 (фиолетовые не желают забиваться в угол)

10. Крd5-d4 Крd2-е1

Зеленые наконец-то загнали фиолетового короля на край доски, и теперь им осталось только добиться безвыходной для него позиции. Посмотрите, как красиво конь гонит короля в угол, откуда фиолетовому королю уже не убежать.

11. Ке2-g3 Крe1-d1 (вынужденно)

12. Kg3-f1 Крd1-с1

Нельзя Крe1, так как последует Крe3 и на следующем ходу зеленые выигрывают.

13. Kf1-e3 Крс1-b1

14. Ке3-d1 Крb1-c1 (или a1 – это уже не играет роли)

15. Крд4-c3 Крb1-c1

16. Крс3-b2 х.

Зеленые выиграли.

Король (с лёгкой фигурой) против короля и ладьи (ферзя):

Если на стороне одного из королей выступает ладья, то выигрыш достигается очень легко, в два-три хода, ибо ладья – дальнобойная фигура, и ей (в отличие от слона) доступна для передвижения и влияния каждая клетка доски. Даже если против ладьи на стороне вражеского короля будет выступать еще конь или слон, это не изменит ситуации – ладья сильнее и мобильнее их, и может легко устранить их с опустевшей доски. Разумеется, ещё проще выиграть эндшпиль с ферзём против лёгкой фигуры.

Король с ладьей против короля и ферзя:

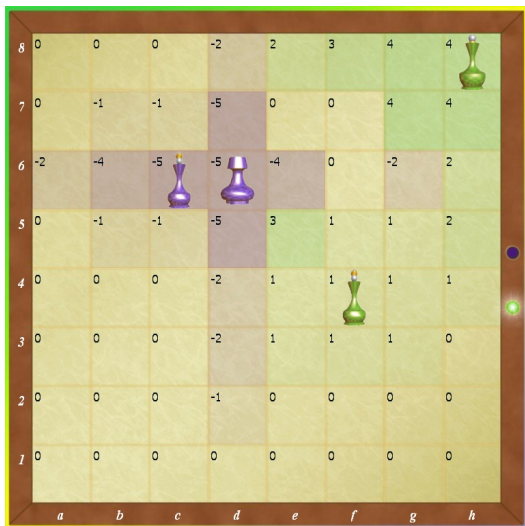


Рис. 19

Рассмотрим этот интересный эндшпиль на конкретном примере – рис. 19.

Если ладье сразу не удастся уничтожить короля противника, то такая ситуация обычно выигрышна для сильнейшей стороны. Чтобы не быть уничтоженным, фиолетовый король вынужден только ходить вокруг ладьи, сохраняя у обоих заряд равный 5 очков, который гарантирует им относительную безопасность (ведь энергетика ферзя максимум составляет только 4 очка). Поэтому единственный шанс на победу у сильнейшей стороны – это работать совместно королём и ферзём! Лишь подойдя к ладье вдвоем, они создадут необходимый для её снятия пятибалльный заряд.

Итак, вот ходы, которые приводят зелёных из позиции на рис. 19 к победе:

1) Фh8-e5 ...

Этим ходом зелёные защищают своего короля от вражеской ладьи и одновременно сковывают противника в возможностях передвижения...

1) ... Крс6-d7

Это единственный приемлемый ход для фиолетовых. Во всех остальных случаях следующим же ходом их король был бы «съеден».

2) Крf4-f5 Крд7-c6

3) Крf5-e6 ...

Совместно с ферзём король уничтожает парализованную в движениях ладью. Результат партии очевиден:

3) ... Крс6-b7

4) Фе5-d5 x

Король, ладья и конь (слон) против короля и ферзя:

Как вы только что видели, ферзь против ладьи выигрывает без проблем. Но если мы добавим в помощь фиолетовым еще коня, расположив его где-нибудь рядом с королем и ладьей, то зелёные уже сделать ничего не смогут. Угроза потерять собственного короля будет удерживать ферзя зеленых от «решительных действий» в отношении коня и ладьи противника, да и подобраться своим королём к ослабленной ладье при грамотной защите фиолетовых им тоже не удастся благодаря прыткому коню.

Аналогично обстоит дело, если в помощь ладье предоставить слона – такая ситуация тоже обычно ничейна. Вы можете попробовать сыграть подобные окончания сами, чтобы убедиться в данном тезисе на собственном опыте.

Король и две ладьи против короля и ферзя:

Еще один интересный эндшпиль – ферзь против двух ладей. Тут уже преимущество обычно на «ладейной» стороне. Рассмотрим рис. 20. Зелёные не могут сразу забрать ферзем ладью d1, поскольку им необходимо сначала позаботиться о безопасности короля.



Рис. 20

Снова та же угроза, но теперь под атакой и ферзь, который скован защитой своего короля и не может ничего сделать. Далее следует:

4. Крe7-d6 Лс5-с6

Зелёные теряют ферзя в обмен на ладью и проигрывают.

Как видим, две ладьи уже могут потягаться с ферзём за победу. Исход более сложных эндшпилей зависит от конкретной позиции, но зная основные принципы игры, вы сможете правильно сориентироваться в любых окончаниях.

Упражнения

Предлагаем вам в приведенных ниже позициях самостоятельно ответить на вопрос, чем должна закончиться каждая из партий, и подкрепить свою точку зрения наиболее вероятными последующими ходами.



Упр. 25



Упр. 26

1. Крf6-f7 Лd1-d4

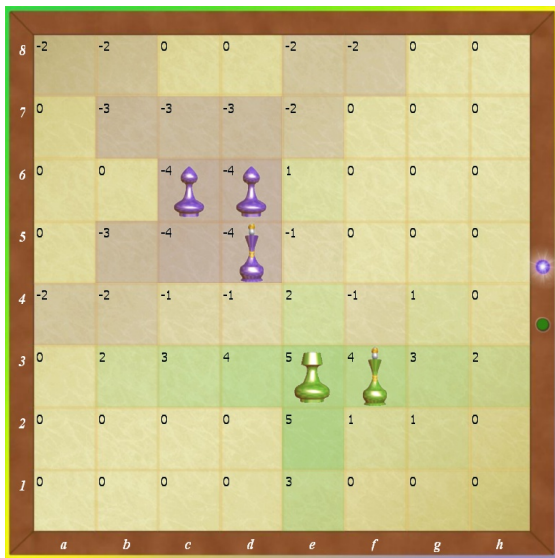
Фиолетовые укрепляют защиту короля и тем самым делают обе ладьи более подвижными для совершения атак.

2. Фе8-е6 ...

Ослабляя короля противника, зелёные пытаются ограничить подвижность ладей.

2. ... Лd4-f4 (угрожают Лс5-с7)

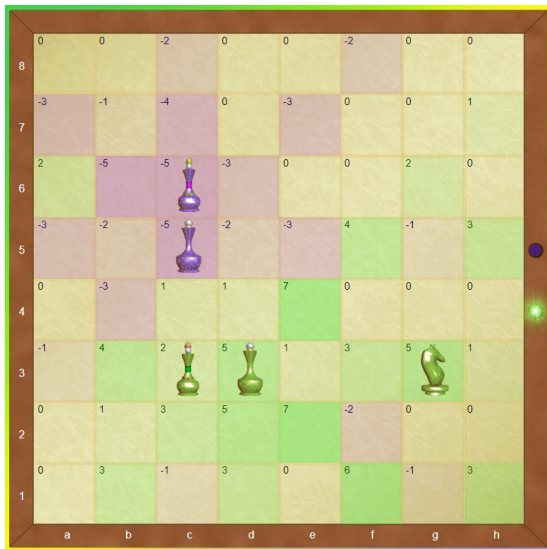
3. Крf7-e7 Лf4-e4



Упр. 27



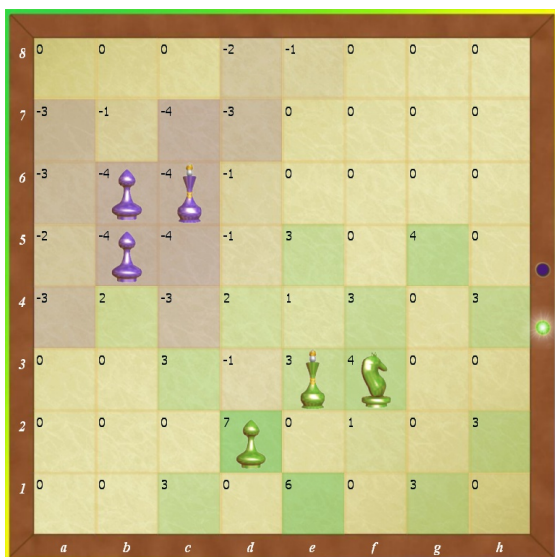
Упр. 28



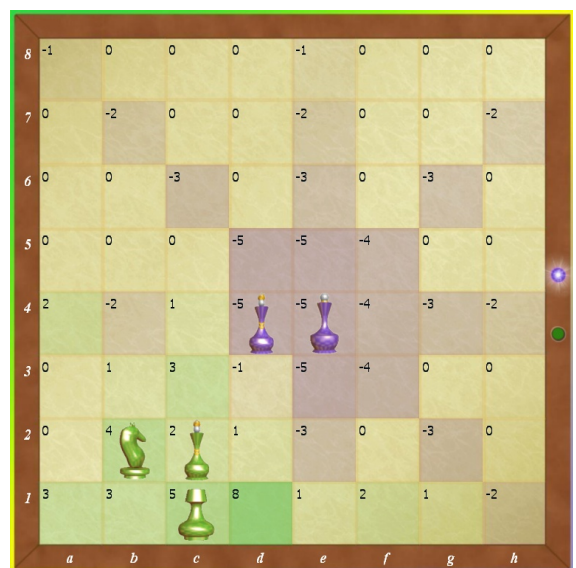
Упр. 29



Упр. 30



Упр. 31



Упр. 32

Глава 8. Королевская охота

В этой главе мы приступаем к рассмотрению эндшпилей, где в противостоянии сторон активную роль играют пешки. Рассматриваемые в этой главе ситуации часто предшествуют эндшпилям главы «Последняя битва».

Начнем наш обзор с простейшего окончания: одинокий король против короля с пешкой. Единственное о чём здесь и в других подобных ситуациях необходимо помнить, так это о том, что короли, без прикрытия подходя друг к другу, немедленно взаимоуничтожаются и наступает ничья! Поэтому для проигрывающей стороны в подобном эндшпиле единственной надеждой хотя бы на ничью является погоня за королём противника. Для выигрывающей стороны соответственно главное – внимательно следить за «королём-камикадзе» и оберегать от него своего короля, не позволяя противнику свести партию в ничью.

В качестве примера рассмотрим позицию, приведенную на рис. 21. На первый взгляд пешка **h2** неизбежно проходит в ферзи, и фиолетовые выигрывают, но так ли это на самом деле? Отчаянный король зеленых начинает охоту на фиолетового короля, при этом он готов к самопожертвованию, так как ничья – это максимум, на что он может сейчас рассчитывать.



Рис. 21

1. Kpb1-b2 Kpb4-c5 (фиолетовому королю приходится отступить)

2. Kpb2-c3 Kpc5-d6

3. Kpc3-d4 Kpd6-e7

4. Kpd4-e5 Kpe7-d8

5. Kpe5-d6 Kpd8-c8

6. Kpd6-c7 ½ — ½

Зеленый король неизбежно настигает фиолетового у края доски, и они оба пропадают.

Однако обратите внимание, если мы предположим, что на рис. 21 фиолетовый король изначально стоит на **c4**, то в этом случае фиолетовые уже выигрывают, поскольку им удаётся укрепить короля энергетикой нового ферзя:

1. Крb1-c2 Крс4-d5
2. Крс2-d3 h2-h1Ф (и король под энергетической защитой)

Отметим, что часто другим шансом на спасение от «короля-камикадзе» может стать и сама пешка, если король успеет «спрятаться под нее». В тех же ситуациях, когда у каждой из сторон есть по одной пешке, все зависит от их взаимного расположения.

Так, если пешки находятся на одной вертикали, то при грамотной игре всегда будет ничья. Также партия обычно заканчивается ничьей, если пешки расположены на соседних вертикалях, и обе «подкреплены» своими королями. Но иное дело, если расстояние между пешками больше, и они беспрепятственно могут проходить в ферзи...

В таких ситуациях обычно, если короли достаточно далеко друг от друга, исход партии зависит от того, какая пешка дойдет до «финиша» первой и соответственно первой уничтожит вражеского короля. Однако бывают и исключения. Посмотрим на позицию, изображенную на рис. 22.



Рис. 22

На первый взгляд поскольку сейчас ход зеленых, то их пешка пройдет в ферзи первой, а значит первой должна уничтожить вражеского короля. Но на деле оказывается всё наоборот. Так как фиолетовая пешка хоть и доходит до последней горизонтали позже зелёной, она представляет угрозу зелёному королю ещё с поля f4, вынуждая зелёных тратить темп на его отступление. Кроме того, никогда нельзя забывать и о возможности «слабого» превращения в коня!

Часто случаются и комбинированные окончания, в которых несколько пешек противостоят одной или двум фигурам. В таких эндшпилях, как правило, всё зависит от конкретной позиции. Но, обобщая накопленный опыт, можно утверждать следующее. Если с пешками ведёт бой ладья или ферзь, то, как

правило, все пешки уничтожаются быстро и просто. Однако если им противостоит только «лёгкая» фигура, то зачастую, исход партии ещё не известен...

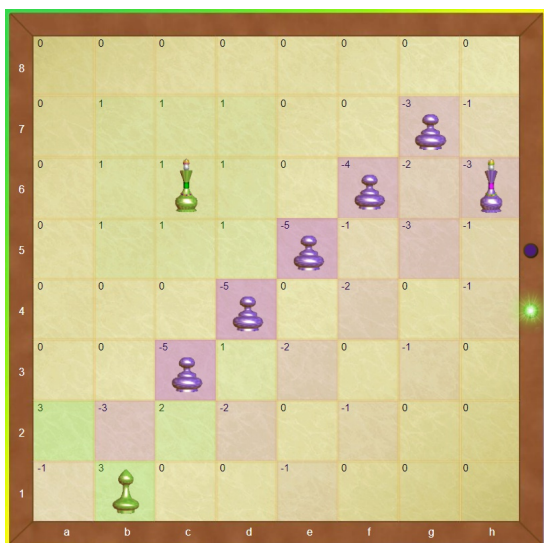


Рис. 23

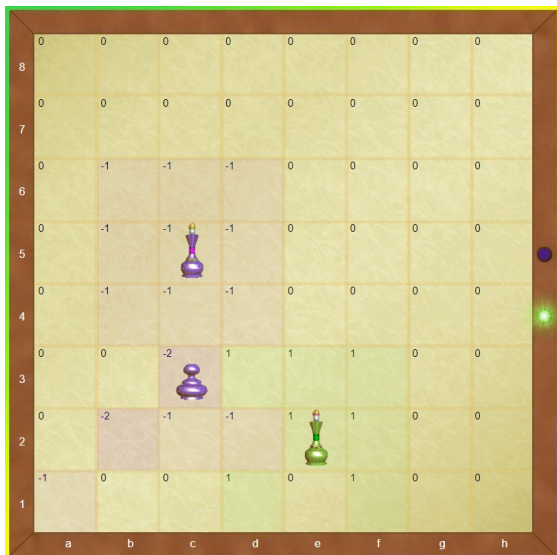
так как после этого король окажется отрезан и не сможет способствовать ее дальнейшему продвижению (в этом вы можете убедиться сами). Поэтому сначала фиолетовые ставят короля на более выгодное поле:

1. ... Kph6-g5
2. Ca2-e6 Krg5-f4 (король движется по полям, недоступным для слона)
3. Ce6-d5 g7-g5 (вот теперь время пришло)
4. Cd5-e6 c3-c2 (необходимая жертва для дальнейшего продвижения)
5. Ce6-b3 g5-g4
6. Cb3-e6 g4-g3
7. Krc6-c5! Kpf4-e3

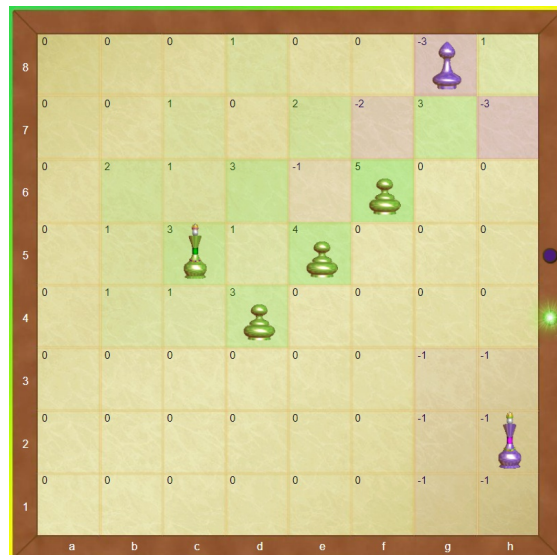
Зеленый король вовремя поспевает, чтобы помочь слону остановить триумфальное шествие пешек d и g. Теперь на d3 последует Kpd4. Фиолетовым приходится смириться с ничьей, но важно отметить, что если бы зелёные замешкались на каком-то ходу и не подвели вовремя короля, то фиолетовые выиграли бы данный эндшпиль.

Упражнения

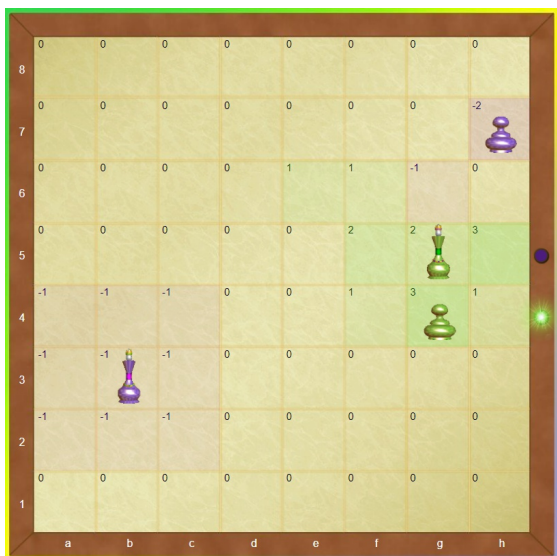
Ниже Вам предлагается для каждой позиции установить объективный результат, а также, если необходимо, указать ходы, приводящие к нему.



Упр. 33



Упр. 34



Упр. 35



Упр. 36



Упр. 37



Упр. 38

Глава 9. К вершинам шахматного Олимпа

Если вы изучили все предыдущие уроки, то вы знаете всё необходимое, чтобы начать побеждать у компьютера даже на уровне «Мастер». Но нет предела совершенству! Давайте рассмотрим несколько очень интересных позиций, демонстрирующих всю необычайную глубину энергетических шахмат. Особое внимание обратите на идеи, заложенные в них...

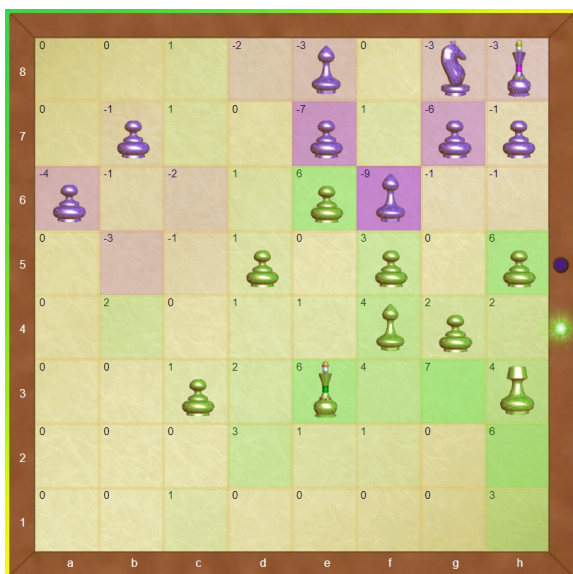


Рис. 24

На рис. 24 на первый взгляд преимущество белых незначительное – пешка с3 рано или поздно будет «съедена». И всё же зелёные находят быструю победную комбинацию:

1. h5-h6! ...

Пешка тараном идет вперед на вражеского короля, ценой своей жизни обеспечивая зелёным быструю победу:

1. ... Kg8-h6 (грозило Lh3-h6 x)
2. Lh3-h5 Kph8-g8 (уже не имеет значения)
3. Lh5-h8 x

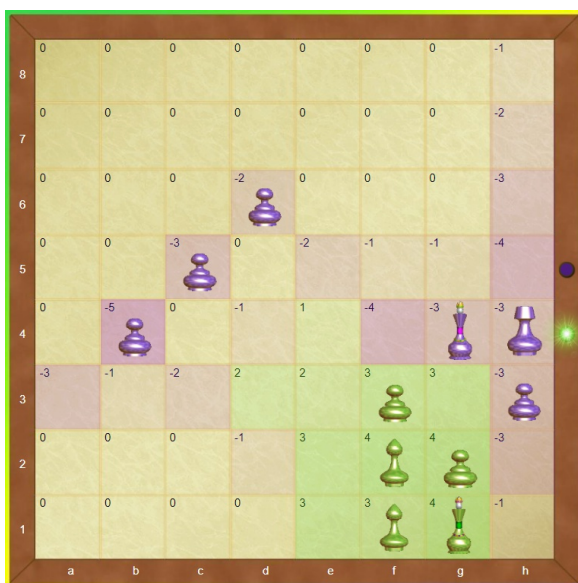


Рис. 25

Рассмотрим другой пример (рис. 25). В этой позиции у фиолетовых явное преимущество, пешку h3 зелёным уже не остановить, и поэтому последних спасти может только стремительная контратака на вражеского короля:

1. Cf1-d3! Kpg4-h5
2. Cd3-g6 Kph5-h6

Король фиолетовых под угрозой уничтожения вынужден отступить от ладьи, тем самым ослабив её для взятия пешкой:

3. g2-g3 ...

Король остался один без прикрытия. Теперь куда не ходи – спасения нет.

3. ... b4-b3

4. Cf2-e3 x

Следующая позиция демонстрирует всю важность оригинальных мыслей и готовность пожертвовать определённым материалом, если это приведёт к сильной атаке, оправдывающей все жертвы.



Рис. 26

1. Лg3-g1!! Фb4-d6

Это, наверно, лучшее, что могли в данной ситуации сделать фиолетовые, чтобы избежать немедленную потерю слона e7, а в последующем и обоих коней.

Однако и это их не спасает:

2. Лg1-g7 Кpg8-h8 (грозило Фе5-e6 x).

3. Cd5-e6 ...

Этот размен слона на коня делает позицию фиолетовых совсем безнадежной. Обратите внимание, нельзя было играть Kf3-g5, чтобы просто выиграть фиолетового коня, поскольку тогда последовало бы Фd6-b4 x.

3. ... Kph8-g8 (снова вынужденное бегство)

4. Лg7-f7 ...

На рис. 26 изображена ситуация, в которой фиолетовые имеют лишнего коня, но тем не менее их позиция очень не устойчива, и зелёные мастерски пользуются этим. Они видят, что если им удастся за ближайшие ход-два вторгнуться ладьёй g3 на поле g7, то фиолетовые едва ли смогут уйти из-под атаки без серьезных потерь. Но реализовать этот план зелёным мешает их же собственная пешка, поэтому они играют:

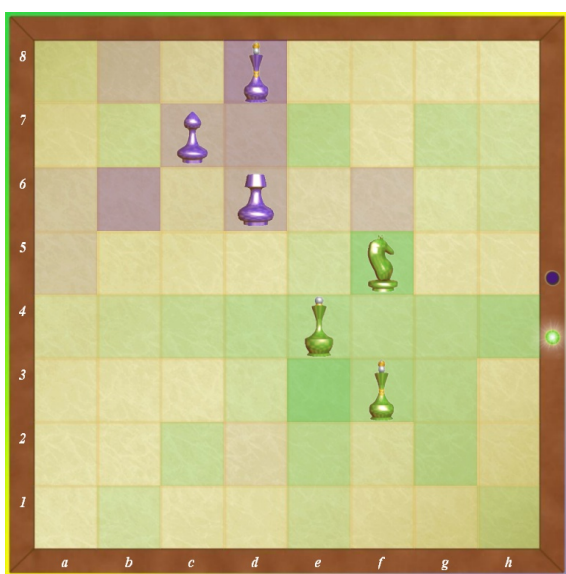
Зеленые выигрывают за ладью ферзя и слона – фиолетовые могут смело сдаваться.

При желании можно найти очень много подобных примеров красивой комбинационной игры. Уверены, что у читателя в скором будущем появятся и собственные этюды, привносящие новые яркие идеи в теорию и практику энергетических шахмат. Помните, что ЭШ – еще очень молодая игра, и, поверьте, любая ваша помощь в её развитии и популяризации очень важна!

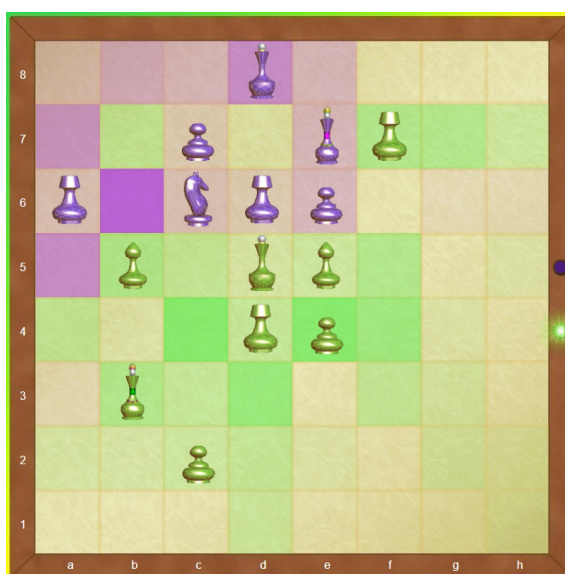
Упражнения

В завершении данной книги предлагаем вам несколько необычных задач. Все они, по сути, довольно простые, но вам придётся их решить, не имея перед собой точной числовой оценки доски! Поэтому Вам понадобится весь опыт и интуиция. К слову, игра без рассчитанной доски, только на основе цветовых оттенков – это особый вариант энергетических шахмат, предназначенный специально для опытных игроков. Научившись играть на такой доске, вы со временем сможете играть в энергетические шахматы даже на обычной шахматной доске, без использования компьютера.

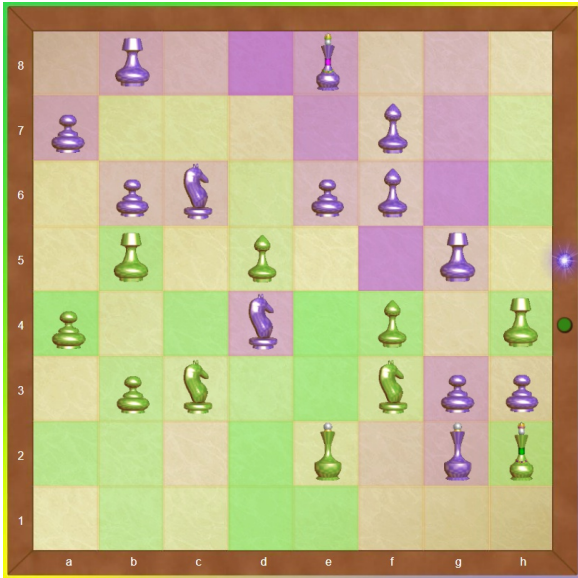
Мат в 1 ход



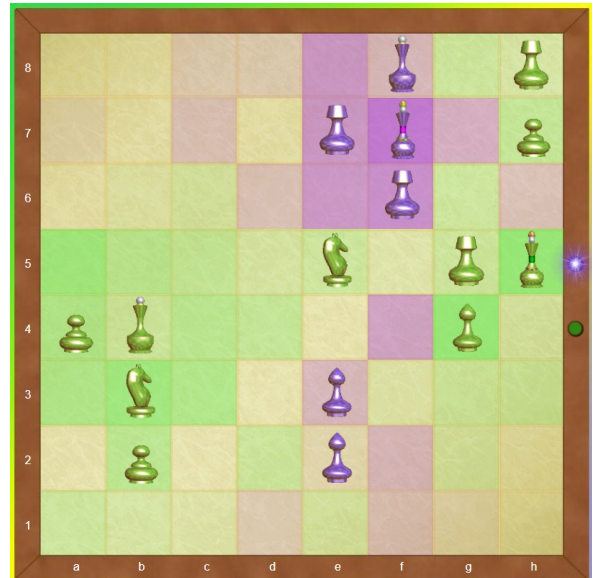
Упр. 39



Упр. 40

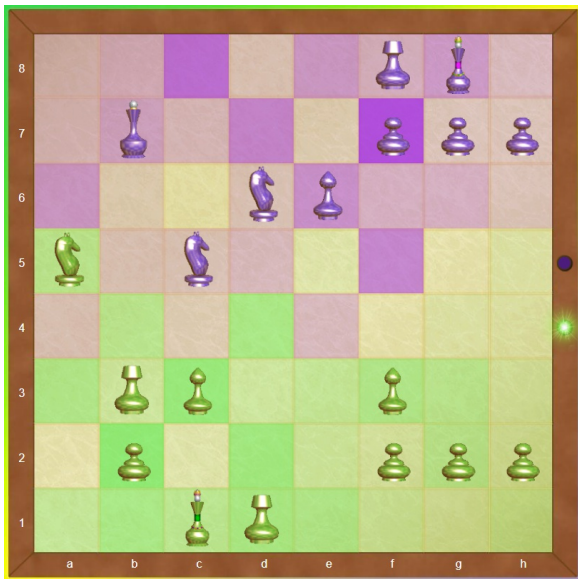


Упр. 41



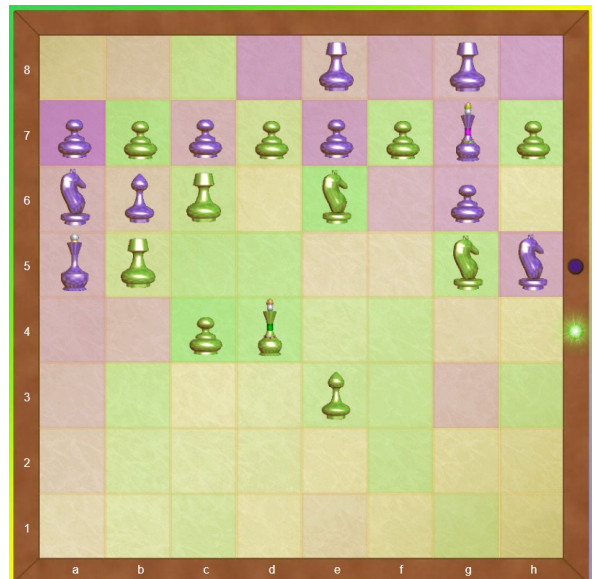
Упр. 42

Лучший ход



Упр. 43

Лучшее превращение



Упр. 44

Заключение

В этом небольшом учебном пособии вы ознакомились с основными принципами и идеями энергетических шахмат, а также познакомились с изученной на сегодняшний день теорией дебютов, миттельшпилей и эндшпилей.

Мы очень надеемся, что данный учебник помог вам в освоении этой непростой, но увлекательной игры. Нам будет приятно получить от вас любые отзывы, пожелания и замечания по поводу как самой игры, так и данного учебного пособия.

Наш электронный ящик: evenchel@mail.ru.

Адрес в Интернете: <https://evenchel.com>. На этом же сайте вы можете бесплатно скачать «энергетические шахматы» и «энергетические шашки», а также электронный вариант данного пособия.

Для игры в энергетические шахматы онлайн переходите по ссылке: <https://energy-chess.evenchel.com>

Приложение. Ответы на упражнения в учебнике

Упр. 1. Kf3, пп. с2

Упр. 2. Kc3, Ka5, пп. b7, с6, d5, e4, f3, Kpg2 (зеленые выиграли).

Упр. 3. Ce5, Cf5

Упр. 4. Lc5, Lh4, Kf4

Упр. 5. Ke6, Kpd4, Kpf4 (ничья)

Упр. 6. Последовательно пропадают все фиолетовые фигуры!

Упр. 7. Kg3-f5

Упр. 8. Kpe7-d6

Упр. 9. Фg3-e5

Упр. 10. Cg2-d5

Упр. 11. Lf8-f6

Упр. 12. Cd5-c6

Упр. 13. Это лучший ход. Ничья.

Упр. 14. Это лучший ход, поскольку зеленым грозит Lg5-g3 х.

Упр. 15. Ничья, но это не лучший ход. Лучше Kc1-e2 с выигрышем слона и спасением короля от опасности.

Упр. 16. Это не лучший ход. Последует f7-f6, и зеленые неминуемо проиграют, не имея возможности защитить своего короля от уничтожения ладьёй или слоном. Лучше играть 1. Kpd7-c6, спасая короля и создавая угрозу фиолетовому коню.

Упр. 17. Cd3-e4 – косвенная защита (угроза мата Фd1-d7)

Упр. 18. Атака обездвиженной фигуры. Ce3-g5, а затем Kc3-d5 с выигрышем коня. Конь был связан из-за Lf5-f8х.

Упр. 19. Cf1-b5 – двойная атака. Последует: Lb8-a8, Kf3-d4. Но не Ld1-d6, т. к. Kf6-e8.

Упр. 20. Ke7-f5 – двойная атака. Последует Lg1-e1 (лучшее), Kd6-b5, a3-a4. Фиолетовые выигрывают ладью за коня. 1. Kd6-f5 также возможен.

Упр. 21. Цугцванг: 1. Kd2-f3(c4) Kpb7-c8 2. Kf3(c4)-e5 Kpc8-b7. Король фиолетовых вынужден отдать пешку d6, пропуская зелёных в ферзи.

Упр. 22. Цугцванг: 1. h6-h7 Kpg7-h8 2. Ca7-d4 Cf6-g7 3. Kpe8-f7 g5-g4 4. Kpd7-e6 g4-g3 5. Cd4-e5 Cg7-f6(x). Фиолетовые вынуждены сами отдать своего короля!

Упр. 23. Ce6-f5 – косвенная защита + угроза Cf5-g4х. Нельзя ответить g4(x). Плохо Cc4-d3, т. к. последует Ld8-a8. Несмотря на перевес, из-за слабого короля Зелёные несут потери при любой попытке его укрыть.

Упр. 24. a5-a4, Kf3-d2 – вынужденное ослабление ферзя из-за угрозы королю. Далее, после Kb4-c2 зелёные получают ферзь за коня.

Упр. 25. Kpc2-d3 Cf6-c3x

Упр. 26. 1. Лg1-b1 и при любом ответе зелёные выигрывают. Цугцванг.

Упр. 27. При грамотной игре зелёные всегда выигрывают. Вариант: 1. ... Kpd5-c5 2. Ле3-d3 Kpc5-b5 3. Kpf3-e3 Cd6-c5 4. Лd3-c3 Kpb5-b6 5. Кре3-d3 Cc5-d4 6. Kpd3-c2 Cd4-c5 7. Лс3-c4 – выигрыш первого слона, а дальше дело техники.

Упр. 28. Выигрыш фиолетовых:

1. Фg3-f3 Лb5-g5 2. Kpg2-f2 Лg5-f5 3. Kpf2-g2 Лс4-c3 – и ферзя нет.

Упр. 29. Зелёные выигрывают, вытесняя противника, например: 1. Kg3-e4 Фс5-b5 2. Фd3-c4 Kpc6-b7 3. Ке4-c5 Kpb7-a7 4. Kpc3-b3 Фb6-b8 5. Kpb3-a4 Кра7-a8 6. Фс4-b5 Фb8-a7 7. Кс5-a6 Фа7-b7 8. Ка6-c5 Кра8-a7 9. Фb5-b7 x

Упр. 30. Зелёные выигрывают:

1. Се4-d5 Фd6-d8 (вынужд.) 2. Kpf4-e5 Фd8-e8 3. Фf5-e6 Кре7-d8 4. Кре5-d6 и следующим ходом выигрывают.

Упр. 31. При грамотной игре обеих сторон – ничья.

Упр. 32. При грамотной игре обеих сторон – ничья.

Упр. 33. Ничья: Кре2-d3 Kpc5-c6 и т. д. пока короли не взаимоуничтожатся.

Упр. 34. Выигрыш: d4-d5 и слон не может остановить пешки.

Упр. 35. Ничья. 1. Kpg5-f5 Kpb3-c4 2. Kpf5-f6 h7-h5.

Упр. 36. Выигрыш: 1. ...c3-c2 2. Се6-b3 g3-g2 или 1. ... g3-g2 2. Се6-h3 c3-c2.

Упр. 37. Выигрыш: 1. ... c5-c4! 2. Kpb2-c3 e5-e4 и зелёные в цугцванге – обе пешки не остановить.

Упр. 38. Выигрыш: 1. Кре3-f2 c7-c6 и далее беспрепятственный обход фиолетовых «с фланга»: Kpf2-g3-g4-g5-f6-e7 с уничтожением пешек.

Упр. 39. Фе4-e7 x

Упр. 40. Фd5-c5 x

Упр. 41. Лg5-e5 x

Упр. 42. Фf8-g7 x

Упр. 43. Лd1-d5 – выигрыш двух коней и ферзя за ладью.

Упр. 44. b7-b8Ф – выигрыш двух пешек, коня, слона и ферзя.