

YAQUBOVA D.B.

SHAXMATNING BOSHLANG'ICH ASOSLARI



O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI
URGANCH DAVLAT UNIVERSITETI

YAQUBOVA D.B.

SHAXMATNING BOSHLANG'ICH
ASOSLARI
(o'quv-metodik qo'llanma)

Urganch – 2021

Yaqubova Dono Baxodirovna. Shaxmatning boshlang'ich asoslari. Mas'ul muharrir Ko'palov S.U. UrDU noshirlik bo'limi, 2021. 192 bet.

Ushbu o'quv-metodik qo'llanma jismoniy madaniyat bakalavr ta'lim yo'nalishi bo'yicha na'munaviy o'quv dasturi asosida yozilgan bo'lib, unda shaxmat taxtasi va donalarining yurishi, o'yin tartibi, hujum va himoya qilish, strategiya va taktika asoslari, debyut, mittelshipel, endshipeldagi vaziyatlar tahlili, musobaqa tashkil qilish va o'tkazish, glossariy, yosh shaxmatchilarni o'rgatish bo'yicha 1 yillik dastur, test savollari keltirilgan.

Uslubiy o'quv-metodik qo'llanma oliy o'quv yurtlari talabalari va shaxmat sportiga qiziquvchi barcha yoshdagi foydalanuvchilar uchun mo'ljallangan.

Yaqubova D.B.. Shaxmatning boshlang'ich asoslari. O'quv-metodik qo'llanma. Mas'ul muharrir Ko'palov S.U. O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi Urganch davlat universiteti. Urganch, UrDU noshirlik bo'limi, 2021 yil. 192 bet.

| | | |
|-----------------|-----------------|---|
| Mas'ul muharrir | Ko'palov S.U | pedagogika fanlari nomzodi, dotsent |
| Taqrizchilar: | M.I.Masharipova | pedagogika fanlari nomzodi, dotsent |
| | I.Matchanov | O'zbekiston Shaxmat federatsiyasi Xorazm viloyati hududiy bo'lini ijrochi direktori |

O'quv-metodik qo'llanma Urganch davlat universiteti o'quv – uslubiy kengashining 2021 yil __-_____dagi yig'ilishi (__-bayonnoma) qarori asosida nashrga tavsiya qilingan.

KIRISH

Har qanday mamlakatning ertangi kuni, kelajak taraqqiyoti birinchi galda o‘z xalqining, yoshlarining jismoniy va ma’naviy kamoloti bilan o‘lchanadi. Hozirda davlatlar o‘rtasidagi o‘zaro musobaqa, kuch-qudratini namoyon etish bellashuvi, asosan ikki yo‘nalishda – sport va jismoniy tarbiya hamda aql-zakovat, ya’ni intellektual faoliyat sohasida ustuvor ahamiyat kasb etmoqda. Ilmiy ta’bir bilan aytganda, xalqning jismoniy-intellektual salohiyatini ro‘yobga chiqarish, bu borada tegishli zaxiralarni shakllantirish XXI asrda taraqqiyot va yuksalish kafolatiga aylanib bormoqda.

Insonning intellektual imkoniyatlarini oshiruvchi vosita sifatida qadim davrlardan buyon o‘ynalib kelinayotgan sport turlaridan biri bo‘lgan – shaxmat o‘yini hozirgi kunda eng mashhur o‘yinlardan biriga aylangan, sport turi sifatida qabul qilingan; dunyo bo‘ylab millionlab kishilar bu o‘yinni o‘ynashadi. Shaxmat aqliy gimnastika sifatida ham ko‘riladi.

O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.Mirziyoyev tamonidan 2018 yil 9 avgustdagi “O‘zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi va 2021 yil 14 yanvardagi “Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommalashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi qarorlari doirasida belgilangan vazifalarga muvofiq shaxmat sportini yurtimizda yanada kengroq rivojlantirish, ayniqsa boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga shaxmatga o‘rgatish, iqtidorli yoshlarni saralab olish orqali yurtimizda shaxmatni rivojlantirish va FIDE reytingida yuqori o‘ntalikdan joy olishga doir vazifalar belgilangan bo‘lib, buning uchun moddiy bazani, o‘quv-mashg‘ulot ishlarini tashkil qilishga doir ko‘rsatmalar berilgan.

Ushbu o‘quv-metodik qo‘llanmada shaxmat o‘yini to‘g‘risida umuman tushunchaga ega bo‘lmagan o‘quvchilar uchun shaxmat o‘yinini o‘rganish imkonini beradigan, shaxmat taxtasi va donalarining joylashishi va yurishlaridan tortib, turli debyut variantlari, enshipildagi o‘yin qoidalari, kombinatsiyalar va o‘yinlarni taxlil qilish imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

Shuningdek, o'quv-metodik qo'llanmada shaxmatning paydo bo'lishi, O'zbekistonda rivojlanishi, shaxmat bo'yicha glassariy va o'z-o'zini nazorat qilish uchun testlar, shuningdek, yosh shaxmatchilarni tayyorlash metodikasi tarkibiga kiruvchi na'muna sifatidagi bir yillik o'quv dasturi keltirilgan.

Shaxmat o'yini o'quv-metodik qo'llanmasidan foydalanish to'g'risida ba'zi narsalarni aytib o'tish kerak. Ushbu o'quv-metodik qo'llanma shu tipdagi boshqa adabiyotlar singari, ko'rsatmali quoldan foydalanishni talab qiladi. Shaxmat taxtasi va donalari bo'lmasa, o'yinni o'rganish mumkin emas. Agar yangi o'rganuvchilar o'yin qoidalari va ayrim donalarining yurishini osongina bilib olsalar, qo'llanmaning keyingi boblarini yahshi o'zlashtirish uchun olgan bilimlarini takrorlab va tekshirib turishlari lozim. Ba'zan yangi o'rganuvchi o'zaro baxslarda shaxmat o'ynab, kuch sinashib tursa foyda beradi.

Qo'llanmada qiyin pozitsiyalar, masalan, ot va fil bilan mot qilish singari pozitsiyalar uchraydi. Yangi o'rganuvchi shaxmatchilning bunday pozitsiyalarni o'zlashtirishi ancha qiyin. U bunday misollarni belgilab qo'yishi va malakasi ortgandan keyin ularni ya'na ko'rib chiqishi kerak; shunday qilganda ilgari qiyin tuyulgan va tushunilmagan misollar ham osongina o'zlashtiriladi. Yangi o'rganuvchi shaxmatchi o'yinni o'rganishnigina emas, balki yahshi o'yinchi bo'lishni ham istaydi. Buning uchun u, amaliy o'yinlarga kirishishi bilanoq alohida daftar qilib olishi va musobaqalarda o'ynagan hamma o'yinlarini shu daftarga yozib borishi zarur. Keyin u har bir o'yinni qaytadan o'ynab ko'rishi va yo'l qo'ygan xatolarini darslikka qarab topib olishi lozim. Debyut variantlarini o'rganishda bunday analiz katta foyda beradi, variantlar miyaga yahshi singadi va uzoq vaqtgacha esda qoladi.

Yangi o'rganuvchi shaxmatchi bu qo'llanmani boshidan boshlab qunt bilan o'rganib borsa, u uchinchi va hatto ikkinchi razryadli o'yinchidek usta shaxmatchi bo'lib olishi mumkin.

Yangi o'rganuvchi shaxmatchi dastlabki muvaffaqiyatsizlikdan so'ng umidsizlanmasligi, balki o'yindagi xatolariga e'tibor berishi va ularni yahshilab tekshirib chiqishi lozim, shunda u o'sadi va muvaffaqiyatga erishadi.

SHAXMAT O'YININING PAYDO BO'LISHI VA JAHONDA RIVOJLANISHI

Shaxmat o'yinining qayerdan kelib chiqqanligi to'g'risida ko'pgina afsonalar va har xil taxminlar ko'p bo'lsada, lekin aniq faktlar hozircha juda kam. Shaxmat o'yini eramizdan 600 yillar oldin Shimoliy Hindistonda vujudga kelgan. O'sha davrda harbiylar jamiyatda obro' – e'tiborga ega bo'lishgan. Harbiy aslzodalar stolda biror – bir o'yinni birga o'ynab ko'rish taklifini duelga chaqirish bilan teng ko'rishar edi. Aynan mana shuning uchun shaxmat yoki uning ajdodlaridan bo'lgan shu kabi o'yinni o'ynab ko'rishga bo'lgan taklif, jangga kirish qarori bilan tengdir.

Shaxmat o'yini “ashtapada” deb nomlangan sodda bir o'yindan tarqalgan ham bo'lishi mumkin. Bu kabi sodda, stolda o'ynaladigan o'yinlarning zamonaviy shaxmat o'yiniga qanday qilib aylanganini aniqlash biroz mushkul, albatta. Ammo shunisi ma'lumki, ashtapada o'yini stolda o'ynaladigan yangi “chaturang”

o'yinining yaratilishiga asos bo'lib xizmat qilgan. Bu o'yinni hindistonlik bir donishmand yaratgan deyishadi. O'yin qadimgi hind qo'shinlarining 4 ta asosiy kuchga bo'linishini o'zida aks ettirgan: piyoda, otliq, fil va ruh. Ushbu o'yinda to'rtta qo'shin bo'lib, ularning har birini o'zining



Chaturanga

rojasi (shohi) boshqarib, g'alaba qozonish uchun kurashadi. O'yinda uncha qat'iy bo'lmagan bitim bilan birlashtirilgan, bir – biriga qarshi ikki o'yinchi boshqariladi. Chaturang o'yini uchun mo'ljallangan taxta, hozirgi zamonaviy shaxmat o'yini taxtasi singari 64 ta xonadan iborat bo'lgan. Chaturang o'yinini to'rtta kishi o'ynashidan tashqari, hozirgi zamonaviy shaxmatdan ajratib turadigan asosiy jihati shunda bo'lganki, unda har bir ishtirokchi keying qadamni ham tanlashini aniqlash uchun suyak (tosh)lar tashlangan.

Vaqt o'tib chaturang shunday yo'l bilan o'zgarib bordiki, unda to'rtta kishi emas, balki ikki kishi o'ynay boshladi. Biroq yagona maqsad – raqib davlat hukmdorini maxv etish g'oyasi o'zgarmay shu holicha qoldi. Ammo o'sha davrda Hindistonda qimor o'yinlarini taqiqlab qo'yishdi. Natijada ushbu o'yinda suyak (tosh) tashlash yo'qoldi. O'sha davrdagi stolda o'ynaladigan o'yinlarda haqiqiy hayotni ifodalashga urinishardi: o'yindagi g'alaba yoki mag'lubiyat o'yin ishtirokchisining omadiga bog'liq edi. Suyaklarni tashlab, ishtirokchilar taqdirga butkul ishonardilar. O'yin toshlari olib qo'yilgandan so'ng o'yindagi g'alaba yoki mag'lubiyat, omad kelishi taqdirga bog'liq bo'lmay qoldi. Shu vaqtdan boshlab inson o'z taqdirining egasiga aylana boshladi. Omadning kelishi o'yinda o'z ahamiyatini yo'qotmagan bo'lsa-da, endilikda o'yinning muvaffaqiyatini ular emas, aksincha o'yinchining mahorati va tajribasi belgilaydigan bo'ldi.

Chaturang o'yini o'z boshidan o'tkazgan boshqa o'zgarishlar qatoriga, farzin sipohining qo'shilishi shoh kuchining kamaytirilishi bo'ldi. Natijada yangilangan o'yinning nomini – shatranj deb atay boshlashdi. Ushbu nomdagi o'yin haqidagi dastlabki ma'lumotlarni biz taxminan eramizdan oldingi 600 yillarda forsiy tilde yozilgan kitobda uchratamiz.

Shundan so'ng shaxmat o'yini Hindistondan butun dunyoga tarqala boshladi. Keying olti asrda ular Fors (hozirgi nomi Eron)da tarqala boshladi, u yerda bu o'yin “shatrang” (arablar Forsni bosib olganlaridan so'ng uning nomi – shatranj deb atala boshladi) nomi bilan mashhur bo'ldi.

IX – X asrlarda O'rta Osiyoda shatranj o'z taraqqiyotining eng yuqori cho'qqisiga ko'tariladi va Abu Hofiz, Jobir, Abun Naim, Robrob, Al Adliy, Ar Roziy, Mavarday, As Suliylar singari ko'pgina ajoyib shatranjchilar yetishib chiqadi.

XII asrda yashagan Abulfath va XIV – XV asrlarda Temur saroyida yashagan Ali Shatranjiy zo'r amaliy o'yinchi bo'lish bilan birga, zo'r shatranj nazariyachisi ham bo'lgan.

O'sha davrning arabcha qo'lyozmalarida debyutlar va o'yin ohirlarining tahlili berilgan bo'lib, asosan, masalalar to'plami yoki, aniqroq qilib aytganda, “mansuba”lardan iborat edi.

Shatranj o'yinidagi sur'atning sustligi jangning shaxmatdagidek tez boshlanib ketishiga xalaqit berardi, chunki piyodalar hamma vaqt bir xonagina yura olar, farzin va fillar esa "kalta" yurishlar qilar edi. Shatranj o'yinida bo'ladigan asosiy janglarni tezlashtirish maqsadida, keyinchalik bir necha vaziyatlar – ta'biyalar o'ylab chiqarildi va o'yin shu vaziyatlardan boshlanadigan bo'ldi. Ta'biyalarda piyodalar va sipoxlarning ko'pchiligi taxtaning o'rtasiga yaqinroq terilgan bo'lar edi.

Yangi vaziyatlarni vujudga keltirish uchun intilish ayniqsa ajoyib mansubalar yaratishda rivoj topdi. O'rta Osiyo mansubalari asosan, yutuqli va durang bo'ladigan xillarga bo'linadi. Bularning yutuqlilari hozirgi shaxmat masalalarini eslatadi, chunki ularda kurash shohni mot qilish bilan yakunlanadi. Samarqandlik Ali Shatranjiy tuzgan mansubalar o'zining shakli va mazmunining mosligi, nafisligi bilan o'rta asrlar kompozitsiyasida alohida o'rin tutadi.

O'rta dengiz bo'yidagi bir necha mamlakatlarni arablar bosib olgandan so'ng, VIII – IX asrlardan Italiya, Ispaniya va boshqa mamlakatlarda ham shatranj o'ynala boshlandi. O'sha davrlarda yaratilgan ko'pgina ajoyib mansubalar bizgacha yetib kelgan, Abul Abning IX asrga taalluqli qo'lyozmasi ham buni isbotlaydi.

Arablar shaxmat yozuvini joriy etgani uchun shaxmat o'yinlari matniga oid qimmatli ma'lumotlar saqlanib qolgan. Abulfath Ahmad ibn Sijziy "Shatranj kitobi"da 819 yilda Xurosonda o'tkazilgan birinchi shaxmat musobaqasi va unda g'olib chiqqan o'rta osiyolik mashhur shatranjchi Abu Bakr as-Suliy haqida yozgan. As-Suliy ko'plab shaxmat voqealariga qahramon bo'lib kirgan Abulfaroj Laylojga ustozlik qilgan.

Shaxmat XI asrdan boshlab Yevropada jadal rivojlandi. XV asrda shaxmat qoidalariga o'zgarishlar kiritildi. 1512 yilda Rimda Damianoning "Bu kitob shaxmat o'ynashni o'rgatadi" to'plami bosildi va u Yevropa tillariga tarjima qilindi. 1575 yilda Madridda Ispaniya va Italiya shaxmatchilari o'rtasida uchrashuv o'tkazildi. XVII asrda Joakkino Greko (Italiya), XVIII asrda Danikan (Fransua Andre), Filidor (Fransiya), XIX asrda Govard Staunton (Angliya), Adolf Andersen,

Iogannes Sukertort (Germaniya), Pol Morfi, Lui Paulsen (AQSh), Ignats Kolish, Vilgelm Steynits (Avstriya— Vengriya), Aleksandr Petrov, Mixail Chigorin (Rossiya) kabi shaxmat ustalari bu o‘yinning rivojiga katta hissa qo‘shishdi. 1851 yilda Londonda 1-xalqaro musobaqa uyushtirildi. Unda Andersen g‘alaba qozondi. 1886 yildan shaxsiy jahon chempionati o‘tkazilishi shaxmatni yanada ommalashtirdi. 1924 yilda Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE) tuzildi. 1987 yilda tuzilgan Grossmeysterlar assotsiatsiyasi (keyin Jahon shaxmat kengashi, deb nomlandi) mustaqil ravishda shaxmat bo‘yicha bir qancha musobaqa, jahon kubogi va chempionati tashkil etdi. 2000 yilda Vladimir Kramnik va Garri Kasparov o‘rtasida o‘tkazilgan musobaqada Kramnik g‘alaba qozondi va jahon chempioni, deb e‘lon qilindi. FIDE shaxmatdagi bo‘linishga barham berish maqsadida mutlaq jahon chempionini aniqlash uchun birlashtiruvchi musobaqa belgiladi.

O‘ZBEKISTONDA SHAXMATNING RIVOJLANISHI

O‘zbekiston zaminida shaxmat chuqur ildiz otganini tasdiqlovchi manbalar mavjud. 1972 yilda Dalvarzintepa (Surxondaryo)da olib borilgan arxeologik qazilmalar vaqtida Kushon davri (I – II asrlar)ga oid shaxmat donalari, 1977 yilda Afrosiyob (Samarqand)da o‘tkazilgan tadqiqotlar chog‘ida VII – VIII asrlarga taalluqli 7 ta shaxmat donasi topilgan. IX asrda yashagan arab olimi va shatranjchisi al Adliyning yozishicha, shatranjdagi inson tafakkurini cheklagan shashxoldagi xollarning tushishiga qarab yurish (shashxol)ning bekor qilinishi va bu o‘yinning rivojlanishida O‘rta Osiyo xalqlari muhim rol o‘ynagan. Abu Rayhon Beruniyning “Hindiston”, Abdurazzoq Samarqandiyning “Matlai sa‘dayn va majmai bahrayn”, Alisher Navoiyning “Majolis un nabois”, “Lison uttayr”, Zahiriddin Muhammad Boburning “Boburnoma” va boshqalar tarixiy asarlarda shaxmat (shatranj)ga oid qimmatli ma’lumotlar bor. Amir Temur davrida kuchli shatranjchilar Samarqandda to‘planishgan. Tabrizlik Ali ash Shatranjiy (Oloviddin at-Tabriziy) Samarqandda o‘tkazilgan musobaqalarda g‘olib chiqqan. Shatranj haqida kitob yozib, unga o‘zining va XIV asrgacha O‘rta Osiyoda yashagan

ko'plab oliya (grossmeyster)larning mansubalarini kiritgan. Sohibqironning o'zi bilan ham shatranj o'ynab turgan.

XX asrning 20 – yillaridan O'zbekistonda shahmatning zamonaviy qoidalari keng targ'ib etilishi bu sport turining rivojlanishiga turtki berdi. Toshkent, Samarqand, Qo'qon va boshqa shaharlarda shaxmat to'garaklari ochildi. Azmiddin Xo'jayev, Sergey Freyman, Po'lat Saidxonov, Zokir Xo'jayev kabilar shahmatni targ'ib etishda jonkuyarlik ko'rsatishdi. 1930 yildan erkaklar, 1935 yildan ayollar o'rtasida O'zbekiston chempionatlari o'tkazila boshlagan (Aleksandr Grushevskiy va Larisa Pinchuk eng ko'p - 8 martadan chempion bo'lishgan). Turli davrlarda Fyodor Duz-Xotimirskiy, Salo Flor, Tigran Petrosyan, Paul Keres, Aleksandr Kotov, Mark Taymanov, Viktor Korchnoy, Anatoliy Karpov kabi taniqli grossmeysterlarning O'zbekistonga kelib, ma'ruzalar o'qishi, bir yo'la o'yin (seans)lar o'tkazishi, musobaqalarda qatnashishi mamlakatimiz shaxmati rivojiga samarali ta'sir etdi. XX asrning 50-yillaridan boshlab Mamajon Muhitdinov, Ulug'bek Elbekov, Sergey Pinchuk, Roman Kim, Alla Mkrtichan kabi shaxmat jonkuyarlarining yangi avlodi voyaga yetdi. Respublika shaxmat klubi foydalanishga topshirildi, turli toifadagi musobaqalar o'tkazila boshlandi, gazeta va jurnallarda shaxmat ruknlari, O'zbekiston televideniyesida shaxmat ko'rsatuvi ochildi, shaxmatga oid kitoblarni nashr etish yo'lga qo'yildi. Isaak Birbrager, Yefim Ruxlis kabi shaxmat kompozitorlari turli tanlovlarda g'olib chiqishdi. Georgiy Borisenkoga sirtqi shaxmat bo'yicha xalqaro grossmeyster unvoni berildi. Georgiy A'zamov esa O'zbekistondan yetishib chiqqan 1-xalqaro grossmeyster bo'ldi (1984).

XX asrning 90-yillaridan O'zbekiston shaxmatida yuksalish boshlandi. Erkaklar terma jamoasi jahon shaxmat olimpiadasida 2-o'rinni egalladi (1992), Osiyo chempionatida g'alaba qozondi (1999). Ibrohim Hamroqulov o'smirlar o'rtasida jahon birinchiligida g'olib chiqdi (1998). Rustam Qosimjonov Osiyoning birinchi (1998), jahonning 17-chempioni (2004) bo'ldi.

FIDE tasnifi bo'yicha jahon chempionlari V.Steynits, Ye.Lasker, X.R.Kapablanka, A.Alyoxin, M.Eyve, M.Botvinnik, V.Smislov, M.Tal, T.Petrosyan, B.Spasskiy, R.Fisher, A.Karpov, G.Kasparov, A.Xalifman, V.Anand, R. Ponomaryov, R. Qosimjonov nufuzli musobaqalarda yuqori natijalar ko'rsatgani uchun FIDE quyidagi shaxmatchilarimizga xalqaro grossmeyster unvonini berdi: Valeriy Loginov, Aleksandr Nenashev, Grigoriy Serper, Sergey Zagrebelniy, Saydali Yo'ldoshev, Aleksey Barsov, Mixail Saltayev, Rustam Qosimjonov, Rena Mamedova, Shuhrat Safin, Marat Jumayev, Dmitriy Qayumov, Timur Gareyev. Bir necha shaxmatchi va murabbiylar O'zbekiston Respublikasining faxriy unvoni va orden-medallari bilan mukofotlanishdi. Mamlakatda bolalar va yoshlar o'rtasida ham shaxmatni rivojlantirishga katta e'tibor berilyapti. Shaxmat "Umid nihollari", "Barkamol avlod", "Universiada" musobaqalari dasturiga kiritilgan. O'zbekistonlik yosh shaxmatchilar bolalar-o'smirlar o'rtasida o'tkazilayotgan xalqaro musobaqalarda sovrinli o'rinlarni egallab kelishyapti.

Yurtimiz shaxmatchilari tamonidan xalqaro miqyosidagi musobaqalarda faxrli o'rinlarni egallab kelishmoqda, jumladan, 2018 yilda Turkiyaning Ko'nyo shahrida 16 yoshgacha o'smirlar o'rtasida jahon shaxmat olimpiadasi O'zbekiston terma jamoasining yorqin g'alabasi bilan tugadi. Grossmeyster Saidali Yo'ldoshev murabbiyligida Xitoy, Hindiston, Eron, Rossiya singari bir qator shaxmat rivojlangan davlatlar terma jamoalarini mag'lub etgan yoshlarimiz olimpiada chempioni bo'lishdi. Ta'kidlash joizki, bu mamlakatimiz shaxmati tarixidagi ilk olimpiada oltin medalidir!

Terma jamoa a'zolari – Nodirbek Abdusattorov, Nodirbek Yoqubboyev, Javohir Sindorov, Shamsiddin Vohidov 5-6 yildan buyon xalqaro musobaqalarda ketma-ket muvaffaqiyatlari bilan nafaqat yurtimiz, balki xorijlik mutaxassislarining ham e'tirofiga sazovor bo'lib kelmoqda. Ko'pchilik mutaxassisu muxlislar ularga o'zbek shaxmatining oltin avlodi deya baho bermoqda. Bu bejiz emas.

2017 yili Nodirbek Abdusattorov jahonning eng yosh grossmeysteri nomiga sazovor bo'lgan bo'lsa, Javohir Sindorov ushbu rekordni yangiladi. O'shanda Nodirbek Abdusattorov 13 yoshu 1 oyligu 11 kunlik bo'lganida xalqaro

grossmeyster darajasiga erishib, shaxmat tarixida rossiyalik Sergey Karyakindan so'ng ikkinchi natijani qayd etgan edi. Shu yil yozda hindistonlik Rameshbabu Pragnanandha 12 yosh 10 oylik va 13 kunlik bo'lganida shunday unvonga erishib, Nodirbekni 3-o'ringa tushirib qo'ygan edi. Biroz o'tib esa eng yosh payti xalqaro grossmeyster unvoniga ega bo'lganlar ro'yxatida 2-o'ringa yana O'zbekiston vakili ko'tarildi. Iste'dodli shaxmatchimiz Javohir Sindorov 12 yoshu 10 oylik bo'lganidan 7 kun o'tib, ya'ni 15 oktyabr kuni uchinchi bor xalqaro grossmeyster normasini bajardi!

2017 yili Nodirbek Yoqubboyev Sankt-Peterburg shahrida bo'lib o'tgan Mixail Chigorin xotirasiga bag'ishlangan xalqaro turnirda 300 nafar shaxmatchi (20 nafari xalqaro grossmeyster) ishtirok etgan blis musobaqasida 1-o'ringa sazovor bo'ldi.

Shamsiddin Vohidov – o'zbek shaxmati tarixida jahon chempioni bo'lgan 4 shaxmatchidan biridir (Ibrohim Hamroqulov – 1998 yil, 16 yoshgacha o'smirlar o'rtasida; Rustam Qosimjonov – 2004 yil, olimpiya tartibida o'tkazilgan jahon chempionatida; Nodirbek Abdusattorov – 2012 yil, 8 yoshgacha bolalar o'rtasida; Shamsiddin Vohidov – 2015 yil, 14 yoshgacha o'smirlar o'rtasida).

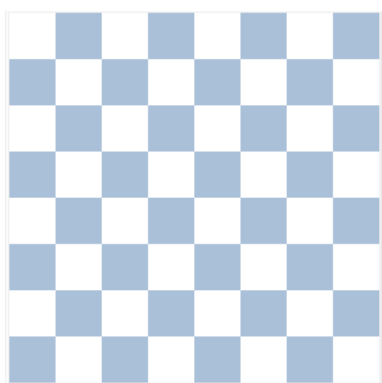
Terma jamoamizning yana bir vakili – Sitara Saparova ham bir necha marotaba O'zbekiston va Osiyo chempioni bo'lgan iqtidorli shaxmatchi xisoblanadi.

SHAXMAT TAXTASI VA ALIFBOSI

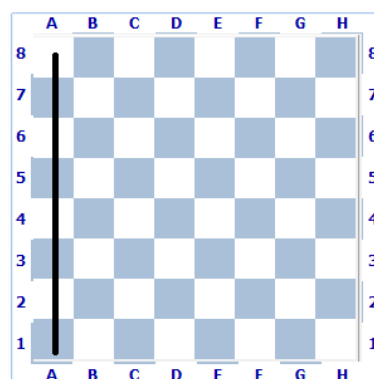
Shaxmat o'yinida ikki tarafning qo'shinlari, ya'ni "oqlar" bilan "qoralar" jang qiladi. Bu ikki taraf (ikki "raqib") o'rtasidagi kurash "shaxmat o'yini" ("partiyasi") deb ataladi.

Shaxmat taxtasi bir – biriga baravar bo'lgan 64 kvadratdan iborat, bu kvadratlar taxtaning har qaysi tamonida 8 tadan bo'ladi. Taxtaning bir kvadrati oqqa va yonidagi kvadrat qoraga bo'yalgan bo'ladi va ular oq "xona" va qora "xona" deb yuritiladi.

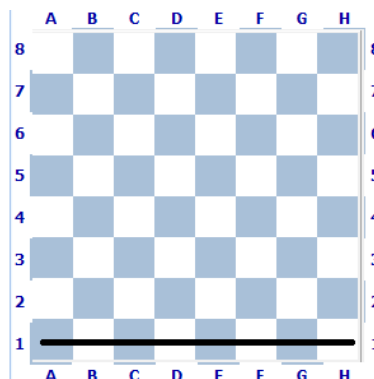
Taxta ikki o'ynovchi o'rtasida shunday qo'yiladiki, har kimning o'ng tamonidagi burchakda oq xona bo'ladi.



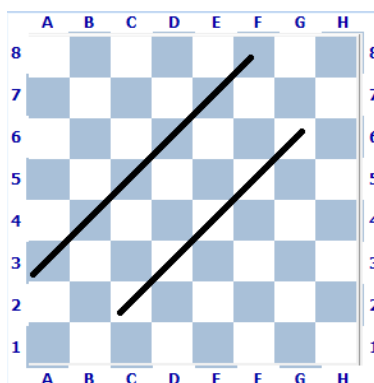
Taxtadagi sakkizta vertikal tushirilgan chiziqni (xonalarni) shaxmat tilidagi: a, b, c, d, e, f, g, h harflari bilan belgilab chiqamiz .



Shaxmat taxtasida shuningdek, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlari bilan belgilangan 8 ta gorizontal joylashgan xonalar mavjud.



Taxtada yonlanma chiziq bo'ylab kesib o'tadigan bir xil rangdagi xonalar qatori mavjud bo'lib, ular diagonal chiziqlar deyiladi.



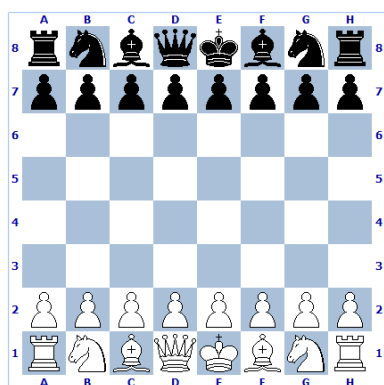
O'ynovchilarning kuchlari baravar: har qaysi tamonda 16 tadan dona bo'ladi.

Har bir shaxmat donasining o'z nomi va matbuotda o'z belgisi bor.

| Oqlar | Qoralar | Nomi | O'zbekcha | Ruscha qisqartmasi | Inglizcha qisqartmasi |
|---|---|--------|-------------------------|----------------------|--------------------------------|
|  |  | Piyoda | p yoki nomsiz | nomsiz | P yoki nomsiz (pawn) |
|  |  | Ruh | R | Л (ладя) | R (rook) |
|  |  | Fil | F | С (слон) | B (bishop) |
|  |  | Ot | O | К (кон) | N (knight) |
|  |  | Farzin | Fr | Ф (ферз) | Q (queen) |
|  |  | Shoh | Sh | Кр (карол) | K (king) |

O'yinni boshlashdan oldin donalar 1-rasmda ko'rsatilganidek bir biriga qarama – qarshi qilib teriladi (taxta va donalar ko'rsatilgan bunday rasmga “vaziyat” deyiladi):

1-vaziyat



Burchakdagi xonalarga ruhlar, so'ngra otlar va fillar, o'rtaga esa

shohlar bilan farzin teriladi. Shunda oq farzin doim oq xonaga va qora farzin–qora xonaga, shohlar esa aksincha, oq shoh qora honaga va qora shoh – oq xonaga qo'yiladi.

O'yin boshida shohlar turgan tamoni “shoh tamoni” va farzinlar turgan tamoni “farzin tamoni” deyiladi.

Taxtada donalar ma'lum qoidaga muvofiq yuradi, o'yindan maqsad esa – dushamning shohini halok qilish, ya'ni “mot” qilishdir.

Taxtadagi har bir xona o'z garizantal yo'lidagi yo'lidagi raqam

bilan va o'sha vertikal yo'ldagi harf bilan ataladi (2-vaziyat).

Donalarning yuqorida aytilganidek qisqacha yozilishi bilan birga honalarning bunday atalishi "shaxmat alifbesi (notatsiyasi)" deb aytiladi va bu alifbe yordami bilan taxtdagi har qanday ahvolni, ya'ni pozitsiyani yozib olish mumkin bo'ladi.

2-vaziyat

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h |

Masalan, donalarning dastlabki turishi quyidagicha yoziladi:

Oqlar – Kpe1, Φd1, Λa1 va Jlh1, Ce1 va Cf1, Kb1 va Kg1, piyodalar a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Qoralar – Kpe8, Φd8, Λa8 va Jlh8, Ce8 va Cf8, Kb8 va Kg8, piyodalar a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Avvalo eng asosiy donalar yoziladi, so'ngra o'z kuchi va ahamiyatiga qarab qolganlari yoziladi.

Taxtaning xonalari doimo oqlar tomonidan hisoblab yoziladi. Masalan, 1-qora piyodalar 7-gorizantal yo'lda turadi. Bu yo'l qoralar tomonidan qaraganda 2-yo'l bo'lsa ham, lekin baribir 7-yo'l deb hisoblanadi. Qoralar o'zining birinchi gorizantal yo'lini 8-yo'l deb yuritadi, ya'ni oqlar tomonidan hisoblaydi.

Shaxmat taxtasining d4, d5, e4, e5 xonalari markaziy xonalar hisoblanadi.

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h |

DONALARNING YURISHI

Shaxmat o'yini taxtadagi donalarni yurish, ya'ni ularni bir xonadan ikkinchisiga olib qo'yish bilan o'ynaladi.

Raqiblar navbatma-navbat yuradilar. O'yinni doim oq tamon boshlaydi. Oqlarning birinchi yurishidan keyin qoralar o'zining birinchi yurishini qiladi, so'ngra oqlar o'zining ikkinchi yurishini qiladi va hakazo.

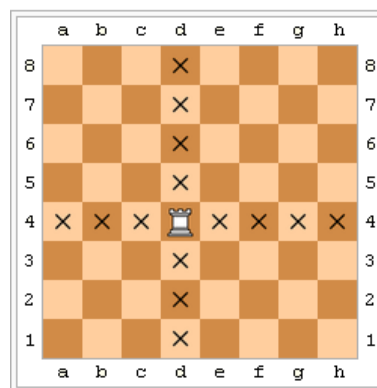
Har bir yurishda faqat bir donani surish mumkin.¹ O'z donasi turgan honaga boshqa donani qo'yish mumkin emas. Agarda yurish o'yin qoidasiga to'g'ri kelsa, donani raqib donasi turgan honaga qo'yish mumkin bo'ladi, lekin bu holda raqibning bu donasini "urib olish" kerak, ya'ni uni taxtadan butunlay olib tashlash kerak (o'z donasini urib olish mumkin emas albatta).

¹ Bu qoidaga faqat "rakirovka" kirmaydi. Bu bilan – biz keyinroq tanishamiz.

Donalarning qaysi xonaga yura olishi quyidagi (3-8) vaziyatlarda ko'rsatilgan.

Ruh garizantal va vertikal yo'llarni har tamonga qarab, istagan honagacha yura oladi. Masalan, 3-vaziyatda ruh yura oladigan vertikal va garizantal 14 ta xonaning istagan biriga yurishi mumkin.

3-vaziyat

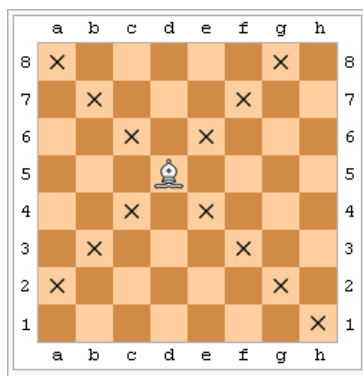


Ruhning yurishi

Fil faqat diagonal (qiya) yo'llardan har tamonga, istagan xonaga yura oladi (4-vaziyat). Fil eng ko'p deganda (markazda, ya'ni e4, d4, e5, d5) xonalarida turganda 13 xonaga yurishi mumkin. Agarda fil b7 xonasida bo'lsa 9 xonaga, a1 honasida turgan bo'lsa 7 xonaga yura oladi.

Demak, filning harakatchanligi ruhga qaraganda kamroq, chunki ruh bo'sh xonada doim 14 xonaga yura oladi. Shu bilan birga, fil faqat oq yoki qora xonalardagina yura oladi (shuning uchun ham oq xonalardan yuradigan fil "oq fil" va qora xonalardan yuradigan fil "qora fil" deb ataladi), holbuki ruh oq xonalarga ham qora xonalarga ham yurishi mumkin. Buning hammasi ruhning fildan kuchliroq ekanligini ko'rsatadi.

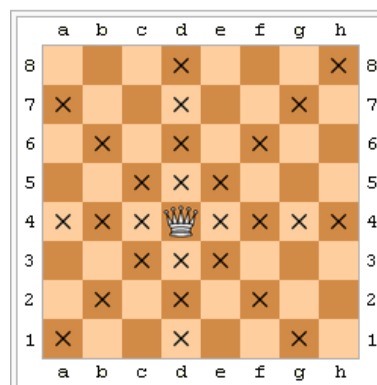
4-vaziyat



Filning yurishi

Farzin – donalarning eng kuchlisidir. Farzin ruh yo'ldan ham, fil yo'ldan ham yura oladi va juda harakatchan bo'lgani, oq xonalardan ham, qora xonalardan ham yura olishi tufayli ruh bilan filning ikkovini birga olganda ham ulardan kuchliroqdir. Bo'sh taxtaning markazida turgan farzin 27 xonaga yura oladi (5-vaziyat).

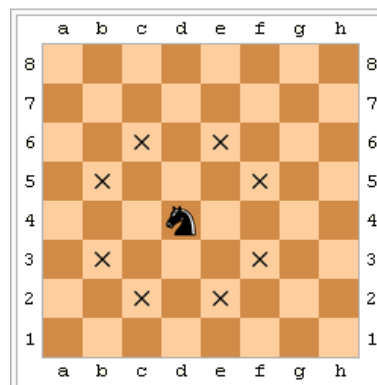
5-vaziyat



Farzin yurishi

Ot boshqa donalarga qaraganda g'alati yurish qiladi. U o'zi turgan joydan istagan tomonga bir xona qoldirib, boshqa rangdagi xonaga tushadi (6-vaziyat).

6-vaziyat



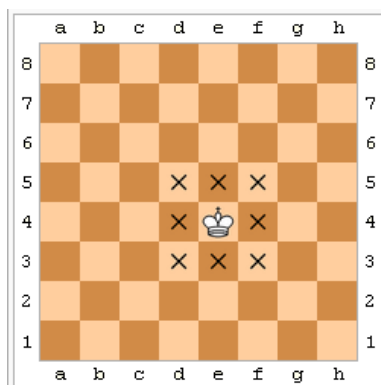
Otning yurishi

Taxtaning o'rtarog'ida turgan ot ko'p deganda 8 xonaga yura oladi. Agar ot a8 xonasida bo'lsa atigi ikkita xonaga – b6 va c7 xonalariга yura oladi, xalos. Otning boshqa donalardan farqi shuki, u o'z donalari ustidan ham, raqib donalari ustidan ham sakrab o'ta oladi.

Masalan, 9-vaziyatdagi pozitsiyada oqlarning c5 xonasidagi oti b7 xonasiga yura oladi. Otning eng ajoyib xususiyati shundaki, u har bir yurishdan boshqa rangdagi xonaga yuradi. Shu tufayli ot taxtaning hamma xonalariga yura oladi.

Shoh har tamonga ya'ni to'g'ri yo'ldan (gorizontal, vertikal tamonlarga) ham, diagonal yo'llardan ham faqat bir xonaga yura oladi (7-vaziyat).

7-vaziyat

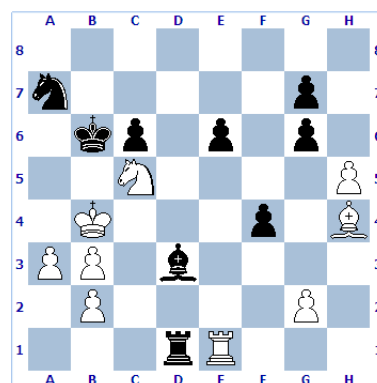


Shohning yurishi

Bo'sh xonadagi shoh eng ko'pi bilan 8 xonaga yura oladi; taxtaning chekkasida 5 xonaga va burchagida 3 xonaga yura oladi. Shohning xususiyati shundan iboratki, uni zarb ostidagi xonaga qo'yish, ya'ni raqib donasi ura oladigan xonaga yurish mumkin emas. Masalan, 8-vaziyatdagi ahvolda qora shoh faqatgina c7 xonasiga yura oladi.

Qoralar c5 xonasidagi oq otni shoh bilan urolmaydi, chunki bu xona oq shohning zarbasi ostida turibdi. Bu pozitsiyada oq shohning yura oladigan ikkita yo'li bor: u a4 va c3 xonalariga yura oladi.

8-vaziyat

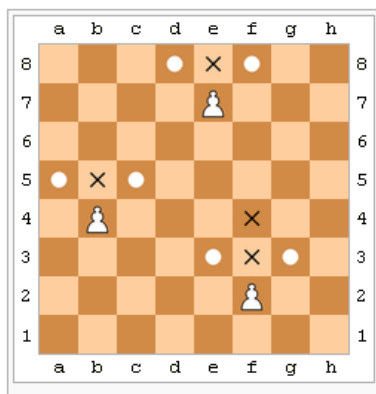


Taxtada donalar ko'p bo'lsa, ularning harakatchanligi, ya'ni yurish imkoniyatlari kamayadi. Masalan, 8-vaziyatdagi oq ruhning yuradigan xonasi 14 emas, balki 9 tagina (shundan 7 tasi bo'sh xona va 2 tasi – e6 va d1 – qora donalar turgan xona).

Piyoda hamma donadan kuchsizdir, chunki u faqat vertikal yo'ldan oldinga qarab birgina xona yura oladi. Lekin agar piyoda hali yurimagan bo'lsa, ya'ni ikkinchi (qoralarning yettinchi) gorizontaldan siljimagan bo'lsa, uni birdaniga ikki xona, ya'ni bir yo'la to'rtinchi (qoralar beshinchi) gorizontalgacha

(bo'sh xonadan oshirib) yurish mumkin (9-vaziyat). Masalan, 8-vaziyatdagi g2 piyodasini g3 xonasiga ham, g4 xonasiga ham surish mumkin. Bu vaziyatdagi boshqa piyodalar esa birdaniga ikki xona surila olmaydi (lekin b2 va g7 xonalaridagi piyodalarning oldidagi xonalar bo'sh shu piyodalar ham ikki xona yurishi mumkin).

9-vaziyat



Piyodaning yurishi

Piyodaning boshqa donalardan farqi shuki, u oldinga qarab yuradi, ammo diagonal yo'lining yondosh xonasidagi donanigina ura oladi. Masalan (8-vaziyatga qaralsin), oqlarning h5 dagi piyodasi agar hohlasa qoralarning g6 dagi piyodasini ura oladi yoki agar yurish qoralardan bo'lsa, ular g6 dagi piyoda bilan h5 dagi piyodasini urishi mumkin.

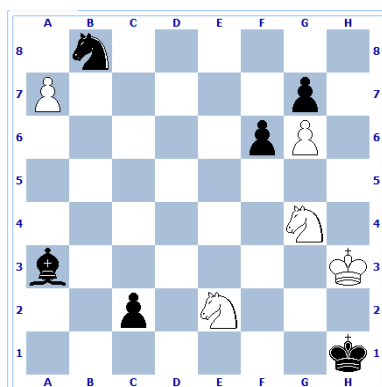
Bu pozitsiyada piyodalarning boshqacha urish imkoniyati yo'q.

O'sha pozitsiyadagi f4 va g2 piyodalarning turishi qiziq. Qoralarning f4 piyodasi oqlarning e3 va g3 xonasi xavf solib turibdi. Boshqacha qilib aytganda, agar g2 dagi piyoda g3 xonasiga yursa, u holda bu piyodani f4 dagi piyoda ura oladi. Bordi-yu, zarba ostidagi g3 xonadan sakrab, g2 piyodasi birdaniga g4 ga yursa nima bo'ladi? bunday holda f4 dagi piyoda urish huquqidan mahrum bo'ladimi? Ammo o'yin qoidasiga muvofiq, f4 dagi piyoda bu holda ham raqib piyodasini ura oladi, lekin shunda u g2 piyodasi go'yo bir xonaga yurgandek g3 xonasiga qo'yiladi. Bunga "yo'lda" urish deyiladi. "Yo'lda" urushni navbatdagi yurishdagina qilish mumkin, aks holda bu huquqdan mahrum bo'linadi.

Piyoda gorizontaldagi ohirgi xonaga (oqlar sakkizinchi, qoralar birinchi gorizontalgaga) borib yetganidan keyin darxol taxtadan olib qo'yiladi va uning o'rniga, o'ynovchining hohishi bilan, shu rangdagi istagan boshqa dona qo'yiladi (lekin shoh qo'yilmaydi).

Bunday piyoda o'rniga ikkinchi (hattoki uchinchi va hakazo) farzin, ruh yoki sipoh (fil yoki ot)² qo'yish mumkin. Odatda eng kuchli dona bo'lgan farzinni qo'yadilar. Piyodaning bu xil boshqa donaga "aylanishi" bir yurish hisoblanadi.

10-vaziyat



10-vaziyatda qoralar c2 piyodasini c1 xonasiga qo'yib, uni farzin yoki boshqa donaga aylantirishi mumkin, bunda piyodani e2 dagi oq ot ura oladi, lekin qoralar ham a3 dagi fili bilan otni urib, bir piyoda baravariga ot olgan bo'ladi. Oqlar ham o'zining a7 dagi piyodasini farzinga aylantirishi mumkin; masalan a7 dagi piyoda b8 dagi qora otni urib, o'zi farzin yoki boshqa donaga aylanishi mumkin. Qoralar hatto filni yurib, otini saqlab qolsa ham, baribir, oqlarning farzin qilishiga to'sqinlik

qila olmaydi, chunki a7 dagi piyoda a8 xonasiga ham yurib farzin bo'la oladi.

c2 va a7 (shuningdek f6) piyodalari "chiquvchi" piyodalar deb ataladi, chunki ularning farzinga chiqishiga raqibning hech qandaypiyodalari halaqit bera olmaydi.

10-pozitsiyada oqlar o'zining oti bilan f6 dagi qora piyodani urishi (ya'ni "otini piyodaga qurbon etishi") ham mumkin, unda g7 dagi qora piyoda otni uradi va g6 dagi piyoda chiquvchi piyoda bo'lib qoladi va ikki yurishda farzinga aylanadi.

² Farzin va ruh – "katta" donalar, fil va ot "yengil" sipohlar deb ataladi.

YURISHLARNI YOZISH

Yurishlarni yozishda eng oldin donalarning qisqartirilgan nomi, so'ngra turgan xonasi va keyin yuradigan xonasi ko'rsatiladi. Piyodaning yurishini yozganda uning qisqacha nomi ko'rsatilmaydi.

Shaxmat adabiyotida quyidagi belgilar qabul qilingan:

- yuradi;
- : uradi;
- + kishit;
- ++ ikkiyoqlama kishit;
- x mot;
- 0-0 qisqa rakirovka;
- 0-0-0 uzun rakirovka;
- ~ xohlaganni yurish;
- ! yahshi yurish;
- !! juda yahshi yurish;
- ? kuchsiz (yoki xato) yurish;
- ?? qo'pol xato;

Yana mana bunday belgilar ham uchraydi:

= o'yin baravar.

Demak, e2-e4 degani piyodaning e2 xonasidan e4 xonasiga surilganligini; Jd1:d6 degani d1 dagi ruhning d6 dagi donani urganligini; a7:b8Φ degani - a7 dagi piyoda b8 dagi donani urib farzibga

aylanganligini; e7:d8K+ degani e7 dagi piyoda d8 dagi donani urgandan keyin otga aylanib kishit berganligini; Ce2-h5++ degani: fil h5 xonasiga yurganini va bunda ikki yoqlama kishit berilganligini bildiradi.

Bu to'la yozish usulidan tashqari qisqa yozish usuli ham bor. Qisqacha yozish usulida donaning faqatgina yurgan xonasi ko'rsatiladi. Yuqorida misol keltirilgan yurishlar qisqacha quyidagicha yoziladi: e4, J1:d6, ab8Φ, ed8K+, Ch5+. Piyodaning e4:d5 urishini qisqacha e:d yoki ed deb yozish mumkin, ya'ni "e" yo'lidagi piyoda "d" yo'lidagi piyodani uradi.

Agarda biron xonaga bir xildagi ikki dona yurishi mumkin bo'lsa, bu holda shu donalardan qaysi biri yurganini ko'rsatish kerak. Chunonchi agar bir ruh a1, ikkinchisi f1 da turgan bo'lsa, bu ruhlarning, masalan, d1 xonasiga yurishlari J1ad1 va J1fd1 deb yoziladi; agar bir ot a2 va ikkinchisi a4 da turgan bo'lsa, ularning c3 ga yurishlari K2c3 va K4c3 tarzida yoziladi. Ravshanki, qisqacha yozish to'la yozilishdek aniq bo'lmasa ham, lekin bir qadar tajriba

orttirgandan keyin ancha qulaydir, chunki vaqt ham, joy ham kamroq ketadi.

Yurishlarni satrdan yozish yoki ustun qilib ham yozish mumkin. Misol uchu o'yinning boshlanishini olaylik:

| Oqlar | Qoralar |
|--------------|----------------|
| 1. e2-e2 | e7-e5 |
| 2. Kg1-f3 | Kb8-c6 |
| 3. Cf1-c4 | Kg8-f6 |

Bu yurishlarning satr qilib to'la yozilishi mana bunday bo'ladi: 1.e2-

e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3.Cf1-c4 Kg8-f6. Qisqacha yozilishda esa: 1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 deb ko'rsatiladi.

Ba'zan biron yurishga, masalan, oqlarning navbatdagi yurishiga izoh beriladi; agarda shunda o'yin ustun qilib yozilsa, qoralarning yurishi o'rniga uch nuqta qo'yib ketiladi. Izohdan keyin esa, endi oqlarning yurishi o'rniga uch nuqta qo'yiladi.

Endi dastlabki holatdan boshlab (1-vaziyatdan), taxtada o'zingiz bir necha o'yinni o'ynab ko'ring.

RAKIROVKA

O'ynovchilarning har birida o'yin davomida bir marotaba shoh bilan ruhni birvarakayiga yurish huquqi beriladi. Bunday yurishga "rakirovka" deyiladi.

Rakirovka qilish uchun ruh bilan shoh o'rtasida hech qanday dona, ya'ni o'z donasi ham, raqib donasi ham bo'lmasligi shart.

Rokirovka mana bunday qilinadi: shoh o'zining ruhi tamonidagi bir xonani qoldirib ikkinchisiga qo'yiladi, ruh esa shohning narigi tamonidagi yondosh xonaga qo'yiladi. Rokirovka

qilganda oldin ruhni yurish ham mumkin, lekin anglashilmovchilik bo'lmaslik uchun ruhni yurgandan keyin darrov shohni ham kerakli joyga olib qo'yish kerak.

Rokirovka shoh tamondagi ruh bilan qilinsa – bunga "qisqa rakirovka" va farzin tamondagi ruh bilan qilinsa—"uzun rakirovka" deyiladi (11-13 vaziyatlarga qaralsin). Quyidagi hollardagina rakirovka qilish mumkin:

1) Rokirovkaga qadar shoh ham, ruh ham o'z joyidan siljitemagan bo'lishi kerak;

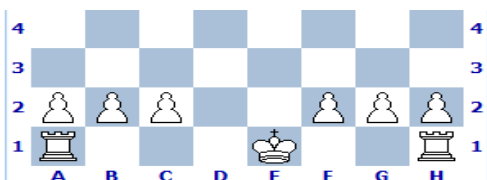
2) Shohga kishit berilgan paytda rokirovka qilish (kishit berilgan paytda kishitdan qutulaman deb rokirovka qilish) mumkin emas va rokirovka qilgandan keyin shoh kishitga duch kelmasligi shart;

3) Shoh sakrab o'tadigan xona (qisqa rokirovkada f1 yoki f8 xonalari, uzun rokirovkada d1 va d8 xonalari) raqib donasining zarbasi (hujumu) ostida bo'lmasligi kerak;

4) Yuqorida aytilgandek, shoh bilan ruh o'rtasidagi xonalar bo'sh bo'lishi lozim.

Agarda rokirovka qilayotgan paytda ruh raqib donasining hujumi ostida bo'lsa yoki ruh hujum qilgan xona orqali o'tadigan bo'lsa, bu hol rokirovka qilish uchun to'siq bo'la olmaydi.

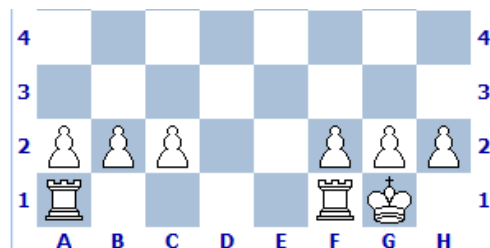
11-vaziyat



Rokirovkagacha bo'lgan pozitsiya

Bunda shoh istalgan tamonga rokirovka qilishi mumkin.

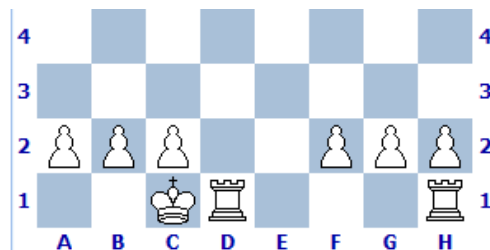
12-vaziyat



Qisqa rokirovkadan keyin.

Shoh g1 xonasiga, ruh h1 dan f1 xonasiga birvarakayiga ko'chirildi.

13-vaziyat



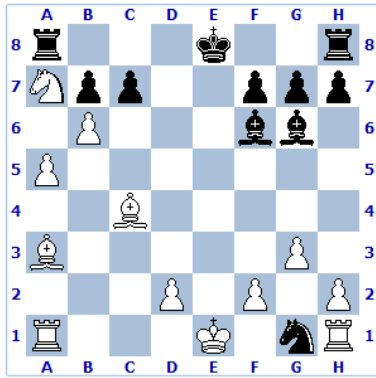
Uzun rokirovkadan keyin.

Shoh c1 xonasiga, ruh a1 dan d1 xonasiga birvarakayiga ko'chirildi.

14-vaziyatda oqlar faqatgina rokirovka qila oladi.

Qoralar esa ikkala tamonga ham rokirovka qila olmaydi. Yurish qoralardan bo'lganda ular, ot bilan f3 dan kishit berib, oqlarni rokirovkadan mahrum qila oladi.

14-vaziyat



uchun raqibni rakirovkadan mahrum qilish ko'p hollarda foydali bo'ladi.

Rokirovka qilishdan maqsad shuki, rakirovkadan keyin shohning pozitsiyasi tamoman o'zgaradi va u tinchroq joyga ko'chiriladi, ruh ham darrov o'yinga kiritiladi. Shuning

O'YIN QOIDALARI

Yuqorida aytilgan o'yin qoidalariga yana quyidagilarni qo'shimcha qilish zarur:

1. O'ynovchilardan qaysi biri oq bilan o'ynashi (va, demak o'yinni boshlashi) kerakligini aniqlash uchun ikki o'rtada chek tashlanadi. Keyin ikki taraf oq-qora bilan navbatma-navbat o'ynaydi. Turnirlarda kim oq, kim qora va va kim bilan kim o'ynashi kerakligi maxsus jadvalda belgilangan.

2. Agar o'ynovchilardan birining navbati kelib yurishi lozim bo'lsa va o'z donasiga qo'lini tekkizsa, o'sha donani yurishga, bordi-yu qo'lini raqibning donasiga tekkizsa, o'sha qo'l tekkizgan donani urib olishga majbur. Bu qoidani qisqacha qilib aytganda "ushlaganni yurish" deyiladi. Ammo qo'l tekkan donaning yuradigan yo'li bo'lmasa yoki raqibning donasini urib bo'lmasa, istaganini yurishi mumkin.

Agarda boronta donani to'g'irlab qo'yish uchungina unga qo'l tekkiziladigan bo'lsa, "to'g'irlyman" deb oldindan ogohlantirish kerak.

3. Agar o'ynayotgan vaqtda o'yin qoidasiga xilof yurish qilinganligi aniqlansa, bu noto'g'ri yurish tuzatiladi va o'yin davom qildiriladi.

Bordi-yu o'yin boshida donalarning noto'g'ri terilgani aniqlansa, o'yin qaytadan o'ynaladi.

4. Agar o'ynovchilardan biri qoidaga xilof rakirovka qilgan bo'lsa, u shoh bilan ruhni ilgarigi joylariga qo'yib, shohi bilan boshqa bir yurishni qilishi lozim.

5. Quyidagi hollarda o'yin durang bo'ladi:

a) Ikkala taraf ham, o'yinni davom qildirishdan foyda yo'qligini ko'rib, o'yinni durang qilish to'g'risida o'zaro kelishishlari mumkin;

b) Agarda taxtada bir xil ahvol uch marta sodir bo'lsa va yurish navbati har safar osha bir tarafdin bo'laversa (masalan, o'ynovchilar bir yurishni takrorlay bersalar), tamonlardan birining xohishi bilan o'yin durang hisoblanadi;

c) Agarda 50 marotaba yurilganda (qoidaga muvofiq, oqlarning bir yurishi va qoralarning shunga javoban yurishi – bir yurish deb hisoblanadi) o'yinda hech bir dona urilmagan va hech qaysi piyoda surilmagan bo'lsa, tarafdin biri o'yinni bas qilib, o'yinning durang bo'lishini talab qilishi mumkin. (O'yinni yutish uchun 50 yurish kamlik qilishi nazariya yo'li bilan isbot qilingan ba'zi bir pozitsiyalarda o'yinni davom ettirish uchun yana 50 yurish beriladi).

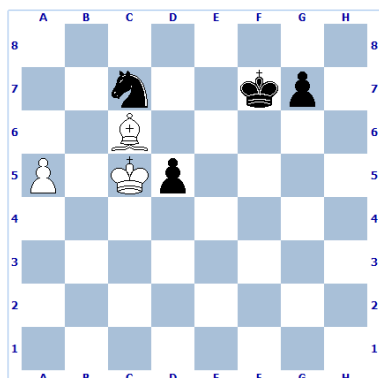
KISHT VA MOT

Agarda birorta dona navbatdagi yurishi bilan raqib shohini uradigan holatda bo'lsa, shohga qilingan bu "do'q" "kisht" deb ataladi (shohga

kisht berilgan bo'ladi). Shoh halok bo'lsa - o'yin tugaydi, shuning uchun shohga kisht berilishi bilanoq

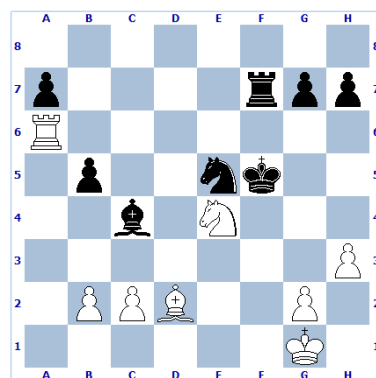
navbatdagi yurishda uni himoya qilish kerak.

15-vaziyat



Agar bu 15-pozitsiyada oqlar fil bilan d5 piyodasini urib olsa, qora shohga kisht berilgan bo'ladi. Qoralarning bu kishtdan qutilishi uchun uchta yo'li bor: 1) ular d5 dagi oq filni ot bilan urishi mumkin; 2) shohni tinch xonaga, masalan, e7 ga yurishi mumkin; 3) otni e6 xonasiga yuribkishtni "berkitishi" mimkin va bu bilan oq shohga o'zi kisht bergan bo'ladi. Agar kishtdan qutilish uchun shu aytilgan imkoniyatlardan bittasi ham bo'lmasa, demak qoralarning shohi "mot" bo'ladi va ular o'yinni yutqazgan bo'ladi.

16-vaziyat



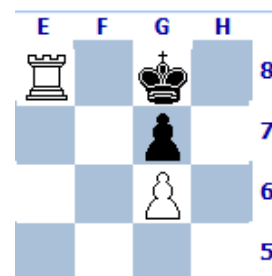
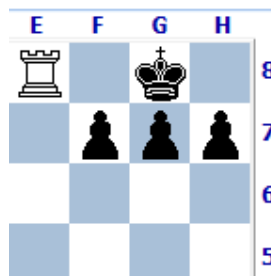
Oqlar bir yurishda mot qiladi.

Bunda oqlat otni g3 ga yurib qora shohni mot qiladi. Yuqorida ko'rilgan 8 va 10-pozitsiyalarda ham oqlar bir yurishda mot qila oladi (8-pozitsiyada filni d8 ga va 10-pozitsiyada - otni f2 ga yura oladi).

Quyida mot qilishni ko'rsatadigan yana bir necha misollar kelyiramiz (vaziyatlarda oq shoh yo'q, chunki bu motlar uning yordamisiz qilingan va shuning uchun bu pozitsiyalarda uning ahamiyatidam yo'q).

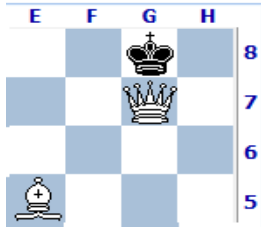
17-vaziyat

18-vaziyat

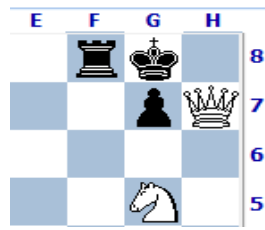


19-vaziyat

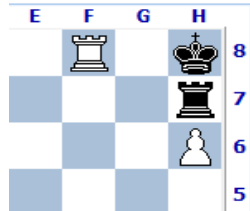
20-vaziyat



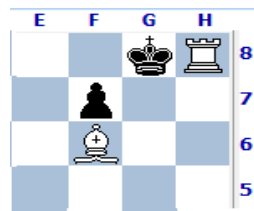
21-vaziyat



22-vaziyat



23-vaziyat

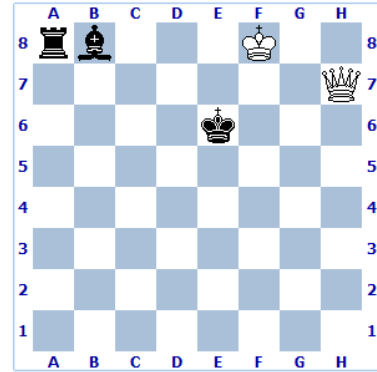


24-vaziyat

25-pozitsiyada qoralar yursa, oqlarni mot qilishi mumkin. Filni qayerga yursa ham, a8 dagi ruh oq shohga kisht beradi. Bunga “ochib kisht” deyiladi (fil ruhga yo’l ochib beradi). Agarda filni d6 ga yurilsa, oqlarga “ikkiyoqlama” (qo’sh) kisht beriladi. Ikkiyoqlama kishtdan faqat shohning o’zini yurib qutilish

mumkin. Bu holda shohni g7 ga yurish mumkin. Ammo qoralar o’z filini e5 ga yursa, oqlar mot bo’ladi.

25-vaziyat



Agar o’yin vaqtida shohlardan biriga kisht berilib turgani aniqlansa, o’yinni o’sha kisht berilgan paytdan boshlab qaytadan o’ynash zarur bo’ladi.

O’yin boshida yoki o’rtasida shohni turli hujumlardan saqlab turishga to’g’ri keladi. O’yin oxirida, taxtada donalar kam qolgan vaqtda esa shohning ahamiyati oshadi va u hujum qilishda o’zi yordamlasha boshlaydi.

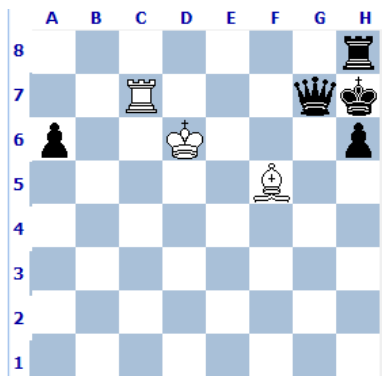
DURANG. DOIMIY KISHT. PAT

O’yinda ko’pincha shunday holler bo’ladiki, ikkita o’ynovchining bittasi ham yuta olmaydi va shunda o’yin “durang” bo’ladi.

26-pozitsiyada oqlar qoralar shohiga fil bilan f5 dan kisht bergan. Qoralar shohni g8 dan boshqa xonaga yura olmaydi. Qoralar shohni kishtdan farzin bilan to’sa olmaydi, chunki

shoh ochilib qoladi (shuning uchun farzin “ochmas” bo’lgan). Qora shoh g8 ga yurgandan keyin oqlar fil bilan e6 dan kisht beradi. Endi qoralar kishtni farzin bilan to’ssa bo’ladi-yu, lekin farzin bekorga ketadi.

26-vaziyat



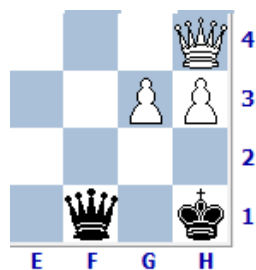
Qoralar shohni f8 ga ham yura olmaydi, chunki oq ruh c8 dan kisht berib mot qiladi. Shuning uchun qoralar shohni yana qaytib h7 xonasiga yurishga majbur bo’ladi. Shundan keyin oqlar fil bilan yana f5 dan kisht beradi. Ana shunday beto’xtov berilgan kishtga “doimiy kisht” deyiladi. Bu pozitsiyada ikkala taraf ham yuqorida aytilganicha yurishlarni noiloj takrorlashga majbur va doimiy kisht tufayli o’yin durang bo’ladi.

27-28 –pozitsiyalarda ham kuchli taraf (qoralar) o’yinni yutqazib qo’ymaslik uchun doimiy kishtdan foydalanishi mumkin.

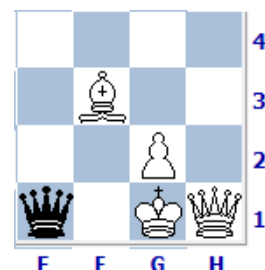
27-pozitsiyada qoralar f1 va f2 xonalaridan, 24-pozitsiyada esa e1 va h4 xonalaridan kisht beraverib, o’yinni durang qiladi.

Doimiy kishtdan tashqari, “pat” holati yuz berganda ham o’yin durang bo’ladi.

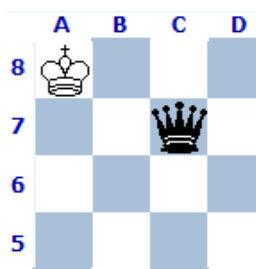
27-vaziyat



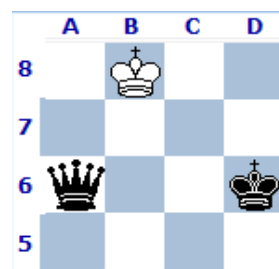
28-vaziyat



29-vaziyat



30-vaziyat

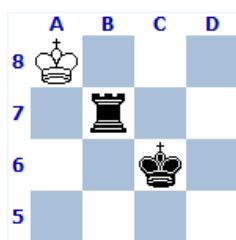


Yurish oqlardan. Pot.

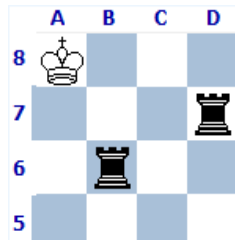
O’ynovchilardan birining yurishi kerak, uning shohiga kisht berilmagan, lekin uning yurishi uchun shohiga ham, boshqa donalariga ham yo’l yo’q – ana shunday ahvolga pat deyiladi.

29 – 30 pozitsiyalarda qoralar oq shohning hamma yo’lini to’sib qo’ygan, lekin unga kisht berilmagan, ya’ni pat bo’lgan. Demak o’yin durang bo’lgan.

31-vaziyat



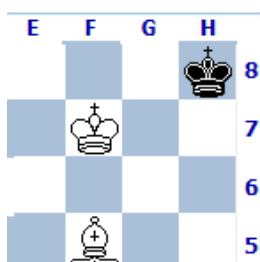
32-vaziyat



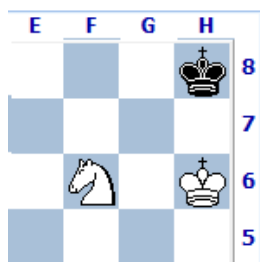
31-32 vaziyatlarda ham ahvol xuddi shunday.

O'ynovchi taraflarda ko'pincha raqib shohini mot qilish uchun yetarli kuch qolmaganligi tufayli o'yin durang bo'lib tugaydi. O'z-o'zidan ma'lumki, donalar urishtirilib, ikkala tarafda ham faqat shohlargina qolsa, o'yin durang bo'ladi. Ammo bir tarafda bir sipoh (fil yoki ot) ortiqcha qolganda ham, yakka shoh va bir sipoh bilan o'yinni yutish mumkin emas.

33-vaziyat



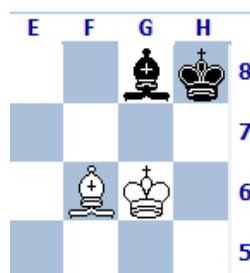
34-vaziyat



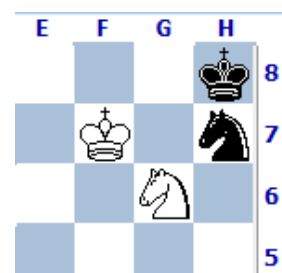
Bir fil yoki bir ot bilan mot qilib bo'lmaydi. 33-34 vaziyatlarda ko'rsatilishicha, raqib shohini ba'zi hollarda pat qilish mumkin-u, lekin

mot qilib o'yinni yutish mumkin emas.

35-vaziyat



36-vaziyat



35-36 vaziyatlarda atigi bir sipoh bilan mot qilish pozitsiyalari ko'rsatilgan. Ammo bu pozitsiyalarda mot bo'luvchi tamonda ham sipoh bo'lib, bu sipohlar o'z shohining yo'lini to'sib turibdi va faqat shu tufayli mot bo'lgan. Agarda qora fil (yoki ot) shunday noqulay vaziyatda turmaganda edi, mot qilish mumkin bo'lmas edi.

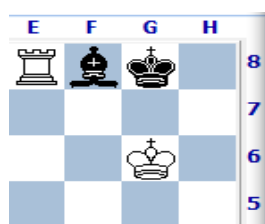
Demak, taxtada qolgan donalarning miqdorigina emas, balki ularning qanday joylashtirilganliklari, ya'ni pozitsiyasi ham juda muhim ahamiyatga egadir.

Quyidagi misol ham buni yaqqol ko'rsatib turibdi.

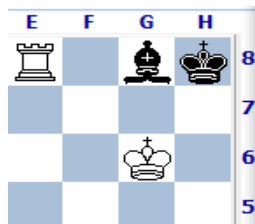
37-38 vaziyatlarda oqlar "sifat"ga ega (ruhning kuchi fil yoki otdan zo'r bo'lganligi uchun "sifat" deyiladi).

37-vaziyatdagi pozitsiyada sifatning borligi o'yinni yutish uchun kifoya qiladi. Oqlar ruhni, masalan d8 ga yurib, fursat poylaydi.

37-vaziyat



38-vaziyat



Qoralar esa o'zining shohini faqat h8 ga yurishga majbur bo'ladi,

DONALARNING SOLISHTIRMA KUCHI

Donalarni urishtirishga qaror qilishdan oldin, bunday donalarning solishtirma kuchini bilish kerak chunki donalarni urishtirish foydali bo'lishi ham, zararli bo'lishi ham mumkin. Bizga ma'lumki, dona qanchalik harakatchan bo'lsa, uning kuchi ham shunchalik zo'r bo'ladi.

Donalarning o'zaro kuchi quyidagicha solishtiriladi. Piyada—kuch birligi qilib olinadi. Ot bilan filning kuchi baravar hisoblanadi.

chunki fili (26-vaziyatdagi farzin singari) “ochmas” bo'lgan. Shundan keyin oqlar o'zining ruxi bilan filni uradi va mot qiladi.

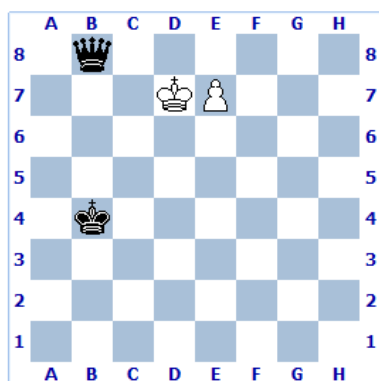
38-vaziyatammdagi pozitsiyada esa oqlar o'yinni yuta olmaydi, chunki ularda fursat poylab yuradigan imkoniyat yo'q va ular qora shoh bilan filni bir-biridan ajrata olmaydi.

Har-bir pozitsiyaga qarab donalarning bu xildagi kuch o'zgarishi mumkin. Ayniqsa bu, o'yin oxirida butunlay boshqacha bo'lishi mumkin, chunki o'yin oxirida piyadalarning farzinga chiqishi osonlashganligi tufayli piyadaning qiymati ko'p daraja oshadi. Shuning uchun har bir pozitsiyada uning konkret xususiyatlariga qarab ish ko'rish kerak. Masalan, 90-vaziyatdagi pozitsiyada dona urishtirganda oqlar olganidan ko'ra birmuncha ko'proq kuch yo'qotsa

ham, lekin ustunligini saqlab qolaveradi (bir piyadaga qarshi ikki piyada). “Zo‘rning ishi — urishtirish” degandek bundagi urishtirishdan maqsad — pozitsiyani “soddalashtirishdir”, chunki yuzaga keladigan yangi pozitsiyada oqlar tezroq yutadi.

Endi pozitsiyaning xususiyatlariga qarab donalarning kuchi qanday o‘zgarishini ko‘rsatadigan misollarni ko‘rib chiqaylik.

39-vaziyat



Farzin piyadaga qaraganda ko‘p marta kuchlidir, lekin 39- vaziyatdagi pozitsiyada e7 dagi piyada farzinga chiqish oldida turidbi, demak uning kuchi ancha oshgan. Qoralarning qanday qilib yutganini kuzatish juda qiziq.

1. ... $\Phi b8-b7+$
2. $Kpd7-d8$...

Agarda 2. $Kpd7 — d6$ yursa, qoralar 2. ... $\Phi b7 — c8$ va 3. ... $\Phi c8 — e8$ o‘ynaydi, shundan keyin shoxni piyadaga yaqinlashtirib, uni urib oladi.

2. ... $\Phi b7-d5+$
3. $Kpd8-c7$ $\Phi d5-e6!$
4. $Kpc7-d8$ $\Phi e6-d6+!$

Bu kisht juda muhim. Endi oqlar shoxni e8 ga yurib, o‘z piyadasining yo‘lini tusishga majbur bo‘ladi va shunday qilib, qoralar o‘z shoxini yaqinlashtirish uchun fursatdan foydalanadi (yani “temp yutadi”).

5. $Kpd8 - e8$ $Kpb4-c5$
6. $Kpe8-f7$ $\Phi d6-d7$

Piyadaning surilishiga to‘sqinlik qilish uchun qoralar uni ochmas qiladi.

7. $Kpf7 - f8$ $\Phi d7-f5+$

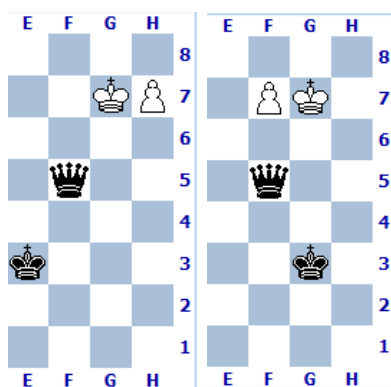
Endi qoralar, yana boyagi taktika yo‘lini qo‘llab, shoxni yaqinlashtirish uchun yana temp yutadi.

8. $Kpf8 - g7$ $\Phi f5 - e6!$
9. $Kpg7 - f8$ $\Phi e6- f6 +!$
10. $Kpf8 - e8$ $Kpc5-d6$
11. $Kpe8-d8$ $\Phi f6:e7+$
12. $Kpd8 - c8$ $\Phi e7-c7X$

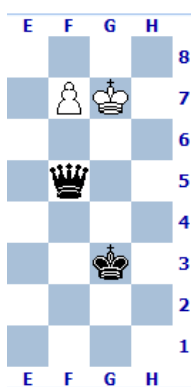
Agar 39-vaziyatda qora shoxni d4 va farzinni e1 xonasiga qo‘yib

pozitsiyani o'zgartirsak qoralar o'yinni yuta olmasligini ko'rish oson, chunki piyadaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qiladigan kish berishning hech qanday iloji yo'q.

40-vaziyat



41-vaziyat



Durang.

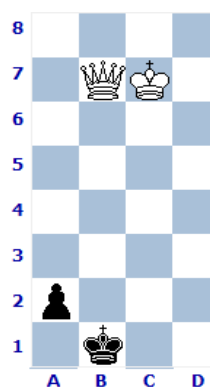
Durang.

Ruh va fil yo'lidagi piyadalar bo'lgan bunday pozitsiyalarda farzinli taraf o'yinni kamdan-kamgina yutadi, chunki piyadali taraf pat bo'lish imkoniyatidan foydalana oladi.

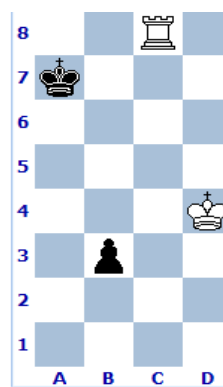
40-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar 1. ... $\Phi f5-g5+$ bergandan keyin oqlar 2. $Kpg7-h8$ o'ynaydi va endi qoralar o'z shoxini yaqinlashtira olmaydi, chunki oqlar pat bo'ladi. 41-vaziyatdagi pozitsiyada 1. ... $\Phi f5-g5+$ 2. $Kpg7-h7$ $\Phi g5-f6$ 3. $Kph7-g8$ $\Phi f6-g6+$ dan keyin oqlar 4. $Kpg8-f8$ emas, balki 4. $Kpg8-h8!$ o'ynaydi va agarda qoralar $\Phi:f7$ ursa, oqlar pat bo'ladi.

Bunday pozitsiyalarda kuchli tarafning shoxi piyadaga etarli darajada yaqin turgan taqdirdagina o'yinning natijasi boshqacha bo'lishi mumkin (42- vaziyatga qaralsin).

42-vaziyat



43-vaziyat



Yurish qoralardan. Yurish qoralardan.

Yurish qoralardan.

42-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar kishga javoban shoxni bevaqt a1 xonasiga yurmasligi lozim, chunki buning natijasida oq shox yaqinlashib oladi va ularning mot qilishidan qutulib bo'lmaydi.

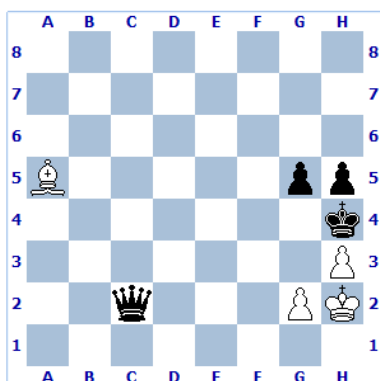
Qoralar 1. ... $Kpb1-c2$ (yoki c1) yursa, o'yinni durang qila oladi, lekin 1. ... $Kpb1-a1?$ yursa, — o'yinni yutqazadi, chunki 2. $Kpc7-b6!$ $Kpa1-b2$ 3. $Kpb6-c5+$ (oqlar, ochib kish berishdan foydalanib, shoxini ikki xona yaqinroqqa olib keladi) 3. ... $Kpb2-c1$ 4. $\Phi b7-h1+$ $Kpc1-b2$ 5. $\Phi h1-g2-$ $Kpb2-b1$ 6.

Kpc5-c4 a2+a1Φ 7. Kpc4 — b3!
o'ynaydi.

Qoralar piyadani farzinga chiqargan bo'lsa ham, lekin motdan qutula olmaydi. Bu —o'yinlarda ko'p uchraydigan va muhim taktik manevrdir!

43-vaziyatda piyadaning ruhdan zo'r kelishi ko'rsatilgan. Qoralar 1. ... b3-b2 suradi va uni to'xtatib bo'lmaydi. Oqlar 2. Jlc8— c7 + bersa qoralar Kpa7 — 8 yuradi.

44-vaziyat



Yurish qoralardan.

Bu o'yinda fil farzindan ham zo'r chiqadi.

Qoralarning shoxi juda yomon ahvolda turibdi, oqlar esa bundan

foydalanib, qattiy hujumga o'tib mot qiladi.

Hozir Ca5 — e1+ berib mot qilish havfini tug'dirmoqda.

1. ... Φc2 —e2 2.Ca5 —c7 Φe2 — f2 (yana fil g3 xonasiga kelib mot qilmoqchi; farzin 2-gorizontaldan keta olmaydi, chunki oqlar g2 — g3X qiladi; 2. .. . g5 — g4 surish xam mumkin emas; chunki 3. Cc7-d8 +)
3. Cc7-d6 Φf2—f4+ (qoralarning boshqa iloji yo'q) 4. g2 - g3+!
Φf4:g3+ 5.Cd6:g3x.

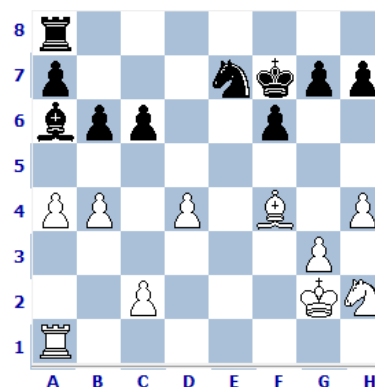
Kuchsiz dona o'zidan ancha kuchli donaga qarshi muvaffaqiyat bilan kurashgani kabi bunday hollar mustasno bo'lsa xam, lekin o'yinda anchagina uchrab turadi; shuning uchun, har bir pozitsiyaning o'z xususiyatiga qarab amal qilish kerak. Buni bilib olish uchun tajriba kerak, tajriba esa amaliy o'yinlar yordamida hosil bo'ladi.

XUJUM QILISH VA HIMOYALANISH

Shaxmat taxtasida kurash raqiblarning bir – biriga hujum qilishi va hujumdan himoyalaniishi tarzida davom etadi. Ana shunday hujum qilish hamda himoyalaniish paytida donalar almashtirilib (urushtirilib) turiladi va natijada ustunlikka erish tomon g'alaba qozonadi.

Raqib donasini yo'qotish uchun unga hujum qilish kerak. Hujum bir tamonlama va o'zaro bo'lishi mumkin. Masalan, piyoda bilan otga yoki ruhga hujum qilinsa, bu – bir tamonlama hujum bo'ladi, chunki ot yoki ruh o'z navbatida o'ziga hujum qilgan piyodani ura olmaydi. Agar piyoda bilan piyodaga yoki filga, farzinga yoki shohga hujum qilinsa, hujum qilgan piyoda ham o'z navbatida hujumda qoladi va bunday hollar ko'pincha donalar almashuviga sabab bo'ladi. Hujum qilish, himoyalaniish va donalarni almashtirish paytida donalarning bir biriga nisbatan kuchini hisobga olish zarur (45-vaziyat).

45-vaziyat



Aytaylik, 45-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar 1. ... J1a8-d7 yordamida d4 dagi piyodaga hujum qilsin. Oqlar 2.J1a1-d1 yo'li bilan piyodasini qo'riqlasin. Shundan keyin d4 dagi piyoda bir zarba ostida qolgan va bir marta qo'riqlangan bo'ladi. Demak, piyodaga hujumni kamaytirish kerak. 2. ... Ke7-f5 (birdaniga 2. ... J1:d4? bo'lsa, 3.J1:d4e dan keyin qoralar bir piyodga ruhni almashtirgan bo'lib chiqadi. Ruh piyodaga nisbatan juda kuchli-ku, axir!) Endi piyoda ikkita qora siphoning hujumi ostida qoldi. Agar oqlar piyodasini yana bir marotaba himoyalamasa, 3. ... J1:d4 4.J1:d4 (ruhni ruhga almashtirsa bo'laveradi) 4. ... K:d4 dan keyin bir piyodasiz qoladi. Oqlar 3.Kh2-f3 yo'li bilan o'z piyodasini ikkinchi marta himoyalasa

bo'ladi-yu, lekin 3. ... Ca6-e2 4.Jd1-d2 Ce2:f3+ (filni otga almashtirsa bo'laveradi, chunki ularning kuchi teng) 5.Kpg2:f3 Jd8:d4 dan keyin, baribir bir piyodasiz qoladi.

1.... Jla8-d8 keyin oqlar 2.Cf4-e3 yo'li bilan piyodasini himoyalasa, 2. ... Ke7-f5 3.Ce3-f2 (yoki 3.Kpf2) 3. ... Kf5:d4 (lekin 3. ... Jl:d4 yaramaydi, chunki bu holda ruxni bir fil va bir piyodaga almashtirilgan bo'ladi. Vaholanki, rux bilan fil va ikki piyodaga arziydi) va qoralar bir piyoda ortib qoladi. Demak, piyodani himoya qilish uchun 3.Ce3 ham yetarli emas ekan. d4 dagi piyodani himoya qilishning eng yahshi chorasi 2.c2-c3 dir. Piyoda himoyasida turgan piyodaga faqat sipohlar bilan hujum qilish deyarli foydasiz. Masalan, endi qoralar oti bilan d4 dagi piyodani ursa, uni ikki piyodaga almashtirgan bo'lib chiqadi. Demak, almashtirish qoralar uchun noqulay.

Aytaylik, o'yin shunday boshlansin: 1.e2-e4 e7-e5 2.Kg1-f3 d7-d6. Qoralar e5 dagi o'z piyodasini d6 piyoda bilan qo'riqlaydi. Endi e5 piyodasiga faqat sipohlar bilangina (masalan, 3.b2-b3 va 4. Cc1-b2 yo'li

bilan) hujum qilishning foydasi yo'q. Shuning uchun oqlar 3.d2-d4 yordamida piyodaga o'z piyodasi bilan hujum qiladi.

Endi bir marta qo'riqlanadigan e5 dagi piyoda ikki marta hujum ostiga olindi. Shu sababli qoralar 3. ... Kb8-c6 o'ynab, o'z piyodasini ikkinchi marta qo'riqlaydi. Oqlar 4.Cf1-b5 o'ynab, qora otni ochmas qildi. (Agar buning o'rniga 4.d5:e4 bo'lsa, 4. ... Kc6:e5 5.Kfe:e5 d6:e5 6. Qd1:d8++ Kpe8:d8 dan keyin farzinlar bittadan ot va bittadan piyoda almashib krtib, hech qaysi tamon zarar ko'rmas edi). Endi c6 dagi ot yura olmaydi, chunki uni yurilsa, qora shoh filning zarbasi ostida qoladi. Demak, u e5 dagi piyodani himoya qilishda qatnasha olmaydi. Shuning uchun qoralar 4. ... f7-f6 o'ynab, o'z piyodasini yana bir marta qo'riqlashi yoki 4. ... e5:d4 bilan ikki marta hujum ostida qolgan o'z piyodasini almashtirishi kerak. 4. ... e5:d4 bo'lsa, 5.Kf3:d4 dan keyin qoralarning c6 dagi oti ikki marta hujum ostida qoladi. Ot bir marta (b7 dagi piyoda bilan) qo'riqlangan, xolos. Qoralar 5. ... Cc8-d o'ynab,

otini ikkinchi marta qo'riqlaydi. Endi 6.Kd4:c6 Cd7:c6 7.Cb5:c6 b7:c6 bo'lsa bittadan ot va bittadan fil almashadi – hech qaysi tomon zarar ko'rmaydi. Yana bir misolni ko'rib chiqaylik. O'yin shunday boshlangan: 1.e2-e4 e7-e5 2.Kg1-f3 Kb8-c6. Qoralar e5 dagi piyodasini oti bilan qo'riqladi. 3.Cf1-c4 Cf8-c5. Tomonlar o'z navbatida hujum ostiga olgan f7 va f2 piyodalari shohlar bilan yetarli ravishda himoyalangan. 4.d2-d3 Kg8-f6 5.Kf3-g5. Oqlar f7 piyodasiga ikki donasi bilan hujum qilmoqda, piyoda bir marta qo'riqlangan, xolos. Qoralar piyodasini yana bir marta qo'riqlashi lozim. Shu maqsadda 5. ... Φ d8-e7 o'ynash xato, chunki 6.Cc4:f7+ Φ e7:f7 7.Kg5:f5 dan keyin oqlar bir ot va bir fil evaziga farzin va bir piyodaga ega bo'ladilar. Vaholanki, farzinning o'zi ikkala sipohdan ham ancha kuchli hisoblanadi. Demak, qoralar katta talofat ko'radi. f7 dagi piyodani himoyalash uchun qoralar 5. ... Jh8-f8 o'ynashi mumkin. Agar bu holda oqlar avvalgicha, ya'ni 6.Cc4:f7+ o'ynasa, 6. ... Jf8:f7 7.Kg5:f7 Kpe8:f7 dan

keyin bir fil va bir ot evaziga bir rux va bir piyodaga ega bo'ladi. Vaholanki, ot va fil ruh va bir piyodadan kuchlilik qiladi. Demak, oqlar talofat ko'radi. Biroq oqlar bunday qilishga majbur emas. Shunday ekan, qoralarni kichik rakirovkadan mahrum etuvchi yurish – 5. ... Jh8-f8 yahshi emas. Qoralar uchun to'g'ri yurish – 5. ... 0-0 dir. Qoralar rakirovka qilib, shohini xavfsizroq xonaga olib o'tdi va shuning bilan birga, f7 dagi piyodasini ikkinchi marta himoyaladi. Oqlar 5.Kf3-g5 o'ynaganda, raqibining xato javobiga ishongan edi. Endi uni h7-h6 yordamida haydash mumkin. Demak, oqlar vaqtni bekor ketkazgan.

Biz shaxmat partiyasida hujum qilish, himoya qilish donalarni almashtirish katta o'rinni egallashini ko'rib chiqdik. Bularni o'rganish juda muhim. Endi ko'pgina zarbalarni o'z ichiga oluvchi bir misol (o'yinning boshlang'ich qismi)ni ko'rib chiqamiz.

Oqlar Qoralar

1.d2-d4 d7-d5

2.c2-c4 ...

Oqlar bir piyodasini qurbon qilmoqda. Lekin “farzin gambiti” deb ataluvchi o’yin boshiga olib keluvchi 2. ... dc dan keyin oqlar 3.Φa4+ Kc6 4.Kf3 yo’li bilan qurbon qilgan piyodasini qaytarib oladi va c piyodasining o’rniga markaziy d piyodasiga ega bo’ladi.

2. ... e7-e6

Qoralar d5 dagi piyodasini piyoda bilan himoyaladi. Agar buning o’rniga qoralar 2. ... Kf6 o’ynaganda, oqlar 3.cd K:d5 4.e4 dan keyin kuchli piyodalar markaziga ega bo’lardi. Yoki 3. ...Φ:d5 bo’lsa 4.Kc3 va oqlar yana bir sipohini o’yinga chiqarish uchun vaqt yutardi.

3.Kb1-c3 ...

Oqlarning d5 piyodasi ikki marta (e6 dagi piyoda va farzin bilan) qo’riqlangan.

3.... g7-g6

Agar endi 4.cd ed va 5.K:d5? bo’lsa, 5. ... Φd5 va oqlar otini bir piyodaga bergan bo’lib chiqadi. Bundan shunday xulosa chiqarish mumkin: ikki zarba ikki himoya bilan muvozanatga keladi.

4.g2-g3 Cf8-g7

5.Cf1-g2 ...

Oqlar d5 piyodasiga uch sipoh hujum qilmoqda – unga c4 piyodasi hamda c3 dagi ot va g2 dagi fil hujum qilmoqda. Shu paytda piyoda ikki marta qo’riqlangan, xolos. Qoralar c4 dagi piyodani olishi yoki o’z piyodasini uchinchi marta qo’riqlashi kerak.

5.... c7-c6

6.e2-e4 Kg8-e7

Oqlar piyodaga to’rt sipoh hujum qilgan bo’lsa, qoralar ham o’z piyodasini to’rt sipoh bilan qo’riqladi.

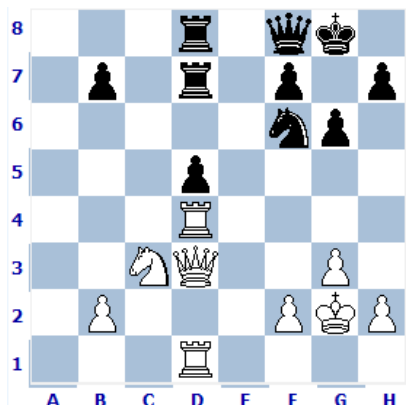
7.Cc1-e3 0-0

8.Φd1-b3 ...

Oqlar piyodasiga besh sipoh hujum qilmoqda. Qoralar o’z piyodasini beshinchi marta qo’riqlay olmaydi. Shuning uchun ular d5 dagi piyodasi bilan e4 yoki c4 dagi oq piyodani urishga majbur. Natijada oqlar o’z piyodalari bilan markazni egallaydi, binobarin biroz pozitsiyaviy ustunlikka erishadi (46-vaziyat).

46-vaziyatdagi pozitsiyada d5 dagi piyoda to’rtta oq donaning hujumi ostida bo’lib, faqat uch marta qo’riqlangan. Biroq uni olish oqlar uchun noqulay.

46-vaziyat



Oqlar piyodani olgandan keyin uchinchi zarbani farzini bilan berishga to'g'ri keladi va shu payt u qora ruxning zarbasi ostida qoladi. Almashtirish natijasida oqlar rux va bir piyoda evaziga farzidan ajraydi. Demak, oqlar katta talofat ko'radi. To'g'ri yurish – 1.Φd3-b5 dir. Bu yurish bilan oqlar 2.K:d5 K:d5 3.Л:d5

Л:d5 4.Л:d5 Л:d5 5.Φ:d5 xavfini tug'dirmoqda. Bu holda farzin piyodani himoyalab turgan uch sipoh yo'qotilganidan keyingina oxirgi zarbani beradi. Shuning uchun qoralar 1. ... Φd6 o'ynab, o'z piyodasini to'rtinchi marta himoyalashi va 2.K:d5 K:d5 3.Л:d5 Φ:d5 4.Л:d5 Л:d5 5.Φ:b7 dan keyin farzin hamda bir piyoda evaziga ikki ruxga ega bo'lishi mumkin. O'yin oxiriga yaqinlashayotgani tufayli ikki rux farzidan kuchliroq. Shu sababli almashtirishlar taxminan tenglikka olib keldi.

QISQA O'YINLAR

№ 1

1. e2-e4 e7-e5
2. Cf1-c4 Cf8-c5
3. Φd1-f3 ...

Bu o'yinlar endigina o'rganayotganlar uchun xarakterlidir. O'yin boshida farzinni yurishdan foyda kamligini, ba'zan esa donalarning tezroq o'yinga kiritilishiga zarar yetkazishini keyinroq ko'ramiz.

3.... d7-d6??

Qoralar o'zining mot bo'lishini ko'rmayapti. Motdan qutilish uchun 3. ...

Kg8-f6 yurish kerak edi.

4. Φf3:f7x

Buni "bolalarcha" mot deyiladi.

№ 2

- 1.f2-f4 e7-e5
- 2.g2-g3? e5:f4
- 3.g3:f4?? Φd8-h4x

Oqlar, xato o'ynab, e1-h4 yo'lini ochib berdilar. Quyidagi o'yin undan ham qisqaroq:

1.f2-f3? e7-e5

2.g2-g4?? Φ d8-h4x

№ 3

1.e2-e4 e7-e5

2.Cf1-c4 Cf8-c5

3. Φ d1-f3 Kg8-h6?

Bu safar qoralar, mot xavfi borligini fahmlab, undan qutilish uchun f7 xonasini ot bilan qo'riqlaydi. Ammo oqlar bu himoyani darrov bartaraf qila oladilar.

Birinchi o'yinda aytilganidek, 3. ... Kg8-f6 yurish yahshi himoya bo'ladi.

4.d2-d4! Cc5:d4

5.Cc1:h6 g7:h6

6. Φ f3:f7x

№ 4

1.e2-e4 c7-c5

2.Kg1-f3 Kb8-c6

3.d2-d4 c5:d4

4.Kf3:d4 e7-e5

5.Kd4-f5 Kg8-e7??

Qora shohning butun yo'lini berkitib, f8 dagi filning yo'lini to'sib qo'yadigan qo'pol xato yurishdir. Oqlarning ot bilan d6 dan kisht

bermasligi uchun 5. ... d7-d6 yoki 5. ... d7-d5 yurish kerak edi.

6.Kf5-d6x

Bunga "yopiq" mot deyiladi.

№ 5

1.e2-e4 g7-g6

Qoralar f8 dagi filni g7 ga yurish uchun joy bo'shatadi.

Ammo ular keyinchalik izchillik bilan o'ynamay, filni g7 xonasiga yurishni esidan chiqarib qo'yadi.

2.Kb1-c3 Kg8-f6

3.Kc3-d5 Kf6:e4

Qoralar "piyodaxo'rlik" bilan ovora.

4. Φ d1-e2 Ke4-d6??

5.Kd5-f6x

Yana yopiq mot, bu gal qoralarning e7 piyodasi ochmas qilingan. Qoralar 4. ... Ke4-d6 o'rniga 4. ... c7-c5 surib, oq otni haydashi yoki o'zining f6 dagi d5 dagi otni olib urishtirishi yahshiroq edi.

№ 6

1.e2-e4 e7-e5

2.f2-f4 e5:f4

3.Kg1-f3 d7-d5

4.Kb1-c3 d5:e4

5.Kc3:e4 Cc8-g4

6. Φ d1-e2 Cg4:f3??

Buning o'rniga qoralar, masalan,
6. ... $\Phi d8-e7$ yurib, shohni qo'riqlashi kerak edi.

7. $Ke4-f6x$

Ikkiyoqlama kisht berilganligi tufayli qoralar mot bo'ldi.

№ 7

1. $e2-e4$ $e7-e5$

2. $Kg1-f3$ $d7-d6$

3. $Cf1-c4$ $Cc8-g4$

4. $Kb1-c3$ $g7-g6?$

Yahshisi, 4. ... $Kb8-c6$ dir; bu pozitsiyada $e5$ xonasini ot bilan qo'riqlash kerak edi.

5. ... $d6:e5$ 6. $\Phi d1:g4$ dan keyin qoralar atigi bir piyoda yutqazgan bo'lar edi, xolos.

6. $Cc4:f7+$ $Kpe8-e7$

7. $Kc3-d5x$

№ 8

1. $e2-e4$ $c7-c6$

2. $d2-d4$ $d7-d5$

3. $Cf1-d3$ $Kg8-f6?$

Qoralar uchun 3. . . . $d5 : e4$ 4. $Cd3 :e4$ $Kg8-f6$ o'ynab, fursatni boy bermasdan donalarni ishga solish yaxshiroq edi, (ayni bir vaqtda $e4$ dagi filga ham hujum qilinar edi).

4. $e4-e5$ $Kf6-d7$

5. $e5-e6!$ $f7:c6?$

Qoralar diagonal ochishda oqlarga yordamlashib chakki qildi.

5. ... $Kd7-f6$ yurish yaxshiroq edi.

6. $\Phi d1-h5+$ $g7-h6$

7. $Cd3:g6+$ $h7 : g6$

8. $\Phi h5 : g6x$

Oqlar avvalo 7. $\Phi h5:g6$ + keyin

8. $Cd3:g6x$ qilsa ham bo'lardi.

№ 9

1. $e2-e4$ $e7-e5$

2. $d2-d4$ $Kg8-f6$

Nazariya bu yurishni ma'qul ko'rmaydi. Undan ko'ra 2. ... $e5:d4$ urish yaxshiroq; chunki, 3. $\Phi d1:d4$ $Kb8-c6$ dan keyin qoralar donalarini ishga soladi, oqlar esa chekinish uchun temp yutqazadi.

3. $d4 : e5$ $Kf6:e4$

4. $Kg1-13$ $Cf8-c5$

5. $\Phi d1-d5$ $Ke4 : f2$

6. $Cf1-c4$ $0-0$

7. $Kf3-g5$ $Kf3:h1$

8. $Kg5:f7$ $c7-c6?$

9. $Kf7-h6++$ $Kpg8-h8$

10. $\Phi d5-g8+!$ $Jf8:g8$

11. $Kh6-f7x$

№10

1. $e2-e4$ $e7-e6$

2. $d2-d4$ $d7-d5$

3. Kb1-c3 Cf8-d4

4. Cfl-d3 Cd4:c3+

Bu urishtirish qoralarga hech qanday foyda bermaydi. Bu yerda 4. ... c7-c5 surib markazga hujum qilish yaxshi edi.

5. b2:c3 h7-h6?

Keraksiz yurish. Undan ko'ra 5. ... Kg8-e7 yurib rokirovkaga tayyorlanish yaxshi edi. Oqlar qoralarning bu xatosidan foydalanib, donalarini o'yinga soladi va shu bilan birga qoralarning rokirovka qilishiga yo'l bermaydi.

6. Ccl-a3! Kb8-d7

7. Φ dl-e2 d5 : e4

e4:d5 xavfi bor edi.

8. Cd3 : e4 Kg8-f6

9. Ce4-d3 b7-b6?

Qoralar xavf-xatarni ko'rmay, c7-c5 surmoqchi bo'ladi.

10. Φ e2:e6+! f7:e8

11. Cd3-g6 x

Endi ma'lum bo'ldiki, qoralarning 5-yurishi (h7—h6) tempni yo'qotish bilan birga, g6 xonasini bo'shashtirib xam qo'ygan.

№ 11

1. e2—e4 c7-c6

2. d2-d4 d7-d5

3. Kb1-c3 d5:e4

4. Kc3:e4 Kg8-f6

5. Φ dl- h5 e7—e5

6. d4 : e5 Φ d8—a5 +

7. Ccl-d2 Φ a5:e5

8. 0-0-0!

Oqlar e4 dagi otini ataylab tashlab ketadi. Albatta, uni farzin bilan urisa, Jldl-el yuriladi, ammo qoralar singari uni ot bilan urish ham yaxshi emas. Bu yerda eng yaxshisi "e" yo'lini bekitish va rokirovkaga tayyorlanish uchun 8. ... Cf8—e7 yurish kerak edi.

8. ... Kf6:e4?

9. Φ d3-d8+!! Kpe8:d8

Qoralarning shoxi ikkiyoklama kisht beriladigan joyga olib kelindi.

10. Cd2-g5++ Kpd8-c7

Agar 10. ... Kpd8—e8 yursa, I.Jldl-d8 x qilinadi.

11. Cg5-d8 x

№ 12

1. e2-e4 d7-d5

2. e4 : d5 Φ d8 : d5

3. Kb1-c3 Φ d5-d8

Odatda 3. ... $\Phi d5-a5$ o'ynaladi, endi esa qoralar donalarini o'yinga chiqarishdan orqada qoladi.

4. $Kg1-f3$ $Cc8-g4$

5. $Cf1-c4$ $e7-e6$

Agarda shunday surilmasa, oqlar xavf tug'dirib: 6. $Cc4:f7+$ $Kpe8:f7$ 7. $Kf3-g5$ + va keyin $\Phi dl:g4$ uradi.

6. $h2-h3$ $Cg4 : f3$

7. $\Phi d1:f3$ $c7-c6$

8. $d2-d3$ $\Phi d8-f6$

Qoralar farzinlarni urishtirishni taklif qiladi, lekin buning oqlarga foydasi yo'q, chunki ularning ko'proq donalari o'yinga chiqqan.

9. $\Phi f3-g3$ $Kg8-h6$

Otning bu erda turshi yaxshi emas. Qoralarning farzini $d8$ ga qaytib yurishi tuzukroq, edi, lekin vaqtni bu xilda bekorga sarflash yaxshi natija bermaydi.

10. $Cc1-g5$ $\Phi f6-g6$

11. $Kc3-b5$ $c6:b5?$

Qoralar, oqlar 12. $Cc4:b5+$ beradi. Bunga 1. ... $Kb8-c6$ yurib javob beraman, deb xato o'ylaydi. Hozir 11. ... $Kb8-a6$ yurish zarur edi.

12. $\Phi g3:b8+!$ $Jl a8-b8$

13. $Cc4:b5x$.

№ 13

1. $e2—e4$ $e7—e5$

2. $Kb1-c3$ $Kg8-f6$

3. $Cf1-c4$ $Kf6:e4$

Oqlar 4. $Kc3:e4$ ursa, qoralar, 4. ... $d7-d5$ surib donalarni ishga solmoqchi.

4. $\Phi dl-h5$ $Ke4-d6$

5. $Cc4-b3$ $Cf8-e7$

Undan ko'ra 5. ... $Kb8-c6$ yurib piyadani qo'riqlash yaxshiroq edi. Oqlar $e5$ dagi piyadani hoziroq urishi mumkin edi, lekin ular o'yinga ko'proq dona chiqarishni ma'qulroq ko'radi.

6. $d2-d3$ $0—0$

7. $Kg1-f3$ $Kb8-c6$

8. $Kf3-g5$ $h7-h6$

Qoralarning ahvoli hozirdanoq yomonlashdi, $h7-h6$ surgan bilan bu otni haydab bo'lmaydi, lekin 8. ... $Ce7:g5$ urishdan ham foyda yo'q, chunki oqlar 9. $Cc1:g5$ $\Phi d8-e8$ 10. $Kc3-d5$ o'ynaydi.

9. $h2-h4!!$...

Endi qoralar 9. ... $h6:g5$ ursa, 10. $h4:g5$ urgandan keyin "h" yo'li ochilib, masala hal bo'ladi.

9. ... $Kd6-e8?$

9. ... Kc6-d4 yahshiroq edi, chunki endi oqlar, 10. Kg5:f7! urib, o'yinni darrov yutadi. O'yinning davomi ham juda qiziq:

10. Kc3-d5 Ke8-f6

11. Φh5-g6!! f7:g6

Oqlar 12. Kd5:f6+ va keyin 13. Φg6-h7x qilish xavfini solayotgan edi. 11. ... Kpg8-h8 12. Kg5:f7+ Jla8:f7 urish yaxshiroq edi.

12. Kd5:e7++ Kpg8-h8

13. Ke7:g6x

№ 14

1. e2-e4 e7-e5

2. Kg1-f3 Kb8-c6

3. d2-d4 e5:d4

4. Kf3:d4 Kc6:d4?

Bu urishtirish natijasida oqlarning farzini yaxshi pozitsiyani egallaydi; qoralar 4.... Cc5 yoki 4.... Kf6 o'ynashi yaxshiroq edi.

5. Φd1:d4 Kg8-e7

Qoralar d7-d5 surishga tayyorlanmoqda, lekin oqlar bunga yo'l qo'ymaydi.

6. Cf1-c4 c7-c6

7. Kb1-c3 d7-d6

Qoralar d7-d5 surolmaydi, chunki piyada yutqazib qo'yadi.

8. Ccl-g5 Φd8-b6?

Ochmasdan qutulib, d6 piyadasini qo'riqlash uchun 8. ... Φd8-c7 yurish yaxshi edi.

9. Φd4: d6 Φb6:b2

10. Jla1-d1! Φb2-c3+

11. Cg5-d2!! Φc3:c4

11. ... Ke7-f5 yurish ham foyda bermaydi, chunki oqlar 12. Cc4:f7+ Kpe8:f7 13. Φd6-c7+ va keyin 14. Cd2:c3 uradi.

12. Φd6-d8+! Kpe8:d8

13. Cd2-a5+ Kpd8-e8

14. Jdl-d8x

№ 15

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1-f3 Φd8-f6?

Farzinni o'yinga juda erta chiqarish yaramaydi, chunki u raqibning ancha kuchsizroq donalarining hujumi ostida qolib ketadi va chekinishga majbur bo'ladi. Natijada vaqt bekorga ketadi (ya'ni odatda aytilishicha temp yo'qotadi).

3. Cf1-c4 ...

3. Kb1-c3 yursa ham yaxshi edi. Oqlar vaqti kelganda Kc3-d5 yurib qora farzinga hujum qilishi ham foydalidir.

3. ... Φf6-g6

Yana xato. Qoralar piyada yutishga berilib ketib (e4 va g2 dagi piyadalardan birini urmoqchi), o'z donalarini o'yinga chiqarishni unutib qo'ymoqda.

4. 0-0 Φ g6:e4?

Bunga oqlar quyidagi kombinatsiya bilan javob qaytaradi:

5. Cc4 :f7+ ! Kpe8-e7

Agarda 5. ... Kp:f7 yursa, oqlar 6. Kf3- g5+ beradi va farzin yutadi. Bordi-yu 5. ... Kpe8—d8 yursa, oqlar 6. Jf1- e1 o'ynaydi va piyada yutadi, pozitsiyasi ham yaxshi bo'ladi, chunki qoralar rokirovkadan mahrum bo'ladi.

6. Jf1-e1 Φ e4-f4

7. Jel : e5 + ...

O'yinning qiziq payti. Oqlar qora shoxning yomo ahvoldaligini va qora donalarning o'yinga mutlaqo kiritilmay o'z joylarida turganini hisobga olib, bir sipoh qurbon qiladi.

7. ... Kpe7:f7

8. d2-d4 Φ f4-f6

Farzin yana „sargardon" bo'lib yuraveradi.

9. Kf3-g5+ Kpf7-g6

10. Φ d1-d3+ Kpg6-h5

11. g2-g4+

Keyingi yurishda mot bo'ladi.

№ 16

1.e2-e4 e7-e5

2.f2-f4 Φ d8-h4+

Keraksiz kishlardan bir misol. Bu kish qoralarga hech-qanday foyda bermaydi va bekorga temp yo'qotadi, xolos.

3. g2-g3 Φ h4-h6

Endi farzin c1 dagi filning diagonaliga borib turdi; o'yin ochilgandan keyin farzin chekinish uchun, yana vaqt sarf qiladi. Shuning uchun o'z xatosini bo'yniga olib, yana d8 xonasiga qaytish yaxshiroq edi.

4. Kb1-c3 e5:f4

5. d2-d4 Φ h6-f6

6. Kc3-d5 Φ f6-c6

Qoralar c7 piyadasini qo'riqladi.

7. Cf1-b5 ...

Qoralar bu filni urolmaydi, chunki Kd5:c7+ beriladi.

7. ... Φ c6-d6

8.Cc1:f4

Qoralarning farzini hadeb u yoqdan bu yoqqa yurgan bir vaqtda, oqlar o'z donalarini ket-ma-ket o'yinga chiqarayotir.

8. ... Φ d6-g6

Qoralar e4 piyadasini urish bilan ikkiyoqlama hujum qilib, ruh yutish

payida, lekin bu mo'ljal noto'g'ri bo'lib chiqdi.

9. Kd5:c7+ Kpe8-d8

10. Kc7:a8 Φg6:e4+

11. Φdl-e2 Φe4: h1

12. Cf4-c7X

Bu o'yinda qoralar hammasi bo'lib 11 yurish qildi, shundan 8 tasini farzini yurgan! Shuning uchun qoralarning o'yinni bunchalik tez yutqazib qo'yishi ham ajablanarli emas.

№ 17

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 ...

Oqlar o'z donasini o'yinga chiqazish bilan birga, qoralarning piyadasiga ham hujum qilmoqda.

1. Cf8-d6?

Bunda fil d7 piyadasining yo'lini to'sdi va shu bilan birga butun farzin tomonning ishga tushuviga to'sqinlik qilayapti.

3. Cfl-c4 Kg8-f6

4. d2-d4 e5 : d4?

Qoralar yana xato qildi. Endi oqlarning piyadasi bir yo'la ikki donaga hujum qilmoqda.

5. e4-e5 Φd8-e7

Qoralar, piyadani ochmas kilib, qutulib olmoqchi.

6. Φd1-e2 taslim.

Vilka bo'lgani uchun oqlar bir sipox yutadi.

№ 18

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 f7—f6?

Bu piyadaning surilishi donalarni o'yinga chiqarish uchun hech qanday foyda bermagani bilan birga g8 dagi ot yuradigan eng qulay joyni dam band qiladi. Bundan tashqari, bu piyadaning surilishi natijasida oq donalar uchun a2—g8 va e8—h5 diagonallari ochilib qoladi.

3. Kf3:e5 ...

Qoralarning rokirovka qilishiga xalaqit berish uchun 3.Cf1-c4 yurish ham yaxshi.

3. ... f6:e5

Qoralar bu qurbonni qabul qilib darrov yutqazadi. Navbatdagi o'yindagiga o'xshash 3. ... Φd8-e7 yurish yaxshiroq edi.

4. Φdl-h5+ Kpe8-e7

Agar 4. ... g7-g6 sursa, Φh5:e5+ va h8 dagi ruh ketadi.

5. Φh5:e5+ Kpe7-f7

6. Cfl-c4+ Kpf7-g6

Bunda 6. ... 67—d5 surish birmuncha yaxshiroq edi, lekin shunda ham 7. Cc4:d5+ Kpf7-g6 8. h2—h4 dan keyin qoralar bari bir o'yinni yutqazadi. Hozir oqlar 9. h4-h5+ Kpg6-h6 10. d2-d4+ bermoqchi, lekin ular 9. Cb5:b7 o'ynashi ham mumkin: 9. ... Cc8:b7 10. Φ e5-f5+ va keyin d2-d4+ berib davom etdiradi.

7. Φ e5-f5 + Kpg6-h6

8. d2-d4 + g7-g5

9. h2-h4! Cf8-e7

10. h4:g5++ Kph6-g7

11. Φ f5-f7 x

№ 19

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 f7-f6?

3. Kf3:e5 Φ d8-e7

4. Ke5-f3

Bu yerda 4. Φ d1-h5+ berilsa xato bo'lar edi, chunki qoralar 4. ... gl-g6 o'ynab, Ke5:g6 dan keyin Φ e7:e4+ beradi va Φ e4:g6 uradi.

4... ... d7-d5

5. d2-d3 d5:e4

6. d3:e4 Φ e7:d4+

7. Cf1-e2 Cc8-f5?

Debyutda piyada ketidan quvlab yurgandan ko'ra donalarni ishga

solish (masalan, Kb8-c6, Cc8-d7, 0-0-0) muhimroqdir.

8. 0-0! Φ e4:c2

9. Φ d1-e1 Φ c2-e4?

Qoralar Ce2-b5++ va Φ e1- e8X dan saqlanadi-yu, lekin oqlarning boshqacha o'ynashini sezmaydi.

10. Ce2-d3!! Taslim.

Chunki 10. ... Φ e4:e1 11. Jf1:e1+ dan keyin oqlar f5 dagi filni urib oladi.

№ 20.

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 Kb8-c6

Albatta, e5 piyadasini qo'riqlashning eng to'g'ri usuli shudir. Oqlar singari, qoralar ham donasini o'yinga chiqaradi.

3. Cf1-b5 Kg8-f6

4. 0-0 Kf6:e4

5. d2-d4 Kc:d4?

Shaxmat o'yinida o'rnnli-o'rinsiz "piyadaxo'rlik" qilish nihoyatda xavflidir. 5. ... Cf8-e7 yurilsa yaxshi bo'lar edi, aks holda qoralarning yurishidan keyin "e" yo'li ochiladi.

6. Kf3:d4 e5:d4

7. Jf1-e1 Taslim.

Oqlar f2-f3 suradi va ochmasdan foydalanib, sipox yutadi.

№ 21

- 1.e2-e4 e7-e5
- 2.Kgl-f3 Kb8-c6
- 3.Cfl-c4 Kc6-d4

Bir donani ikki marta yurgandan ko'ra, boshqa donani o'yinga chiqazish kerak edi. Hozir oqlar otlarni urishtirib va rokirovka qilib, o'yinni avj oldirishda qoralardan ancha o'zib ketishi mumkin edi. Ammo qoralar, oqlarga bir piyada berib, ularni qo'lga tushirmoqchi bo'ladi.

4.Kf3:e5?? Φ d8-g5!

Qoralar ikkiyoqlama (e5 va g2 xonalariga) hujum qiladi.

5. Ke5:f7 ...

Agarda 5.C:f7+ bersa, Kpe7 yurgandan keyin oqlarning ikkala sipoxi ham zarba ostida qoladi.

5. ... Φ g5:g2

Qoralarning hujumi kuchliroq oqlar motdan qutulishi kerak.

6. Jlh1-f1 Φ g2:e4+

7.Cc4-e2 Kd4-f3x

Bu o'yin, o'z vaqtida chora ko'rilmasa, raqibning yurishi yomon bo'lsa ham (3. ...Keb— d4?) yomon

oqibatlarga olib kelishi mumkinligini ko'rsatadi.

№ 22

- 1.e2-e4 d7-d6
- 2.d3-d4 Kb8-d7

Qoralar passiv o'ynaydi. Bu ot o'z fili va farzinining ko'zini to'sib qo'ydi.

3. Cfl-c4 g7-g6

Qoralar donalarini juda sust ishga solmoqda; undan ko'ra 3. ... e7-e5 yaxshi edi. Tabiiy ko'ringan navbatdagi yurishdan keyin qoralar o'yinni qutqarib qola olmaydi.

4.Kg1-f3 Cf8-g7?

5.Cc4:f7+! Kpe8:f7

6.Kf3-g5+ Taslim.

Agar 6. ... Kpf7-e8 (yoki f8) yursa, 7.Ke6 va farzin ketadi; bordi-yu 6. ... Kpf7-f6 yursa, 7. Φ d1-f3x bo'ladi.

№ 23

- 1.e2-e4 e7-e5
- 2.Kg1-f3 Kb8-c6
- 3.d2-d4 e5:d4
- 4.Kf3:d4 Kg8-e7?

Donalarning ko'zini bekitib qo'yadigan yomon yurish. 4. ... Cf8-c5 yoki 4. ...Kg8-16 yaxshi edi.

5. Kb1-c3 g7-g6?

Bu piyadani surgandan keyin f6 xonasi zaiflashib qoladi. Oqlar bu xonani egallab olishga kirishadi.

6.Cc1-g5 Cf8 - g7

7.Kc3-d5!

Oqlar, Kd4:c6 urib, keyin e7 dagi ochmas otni yutib olmoqchi.

7. ... Cg7 : d4

Agar 7. ... Kc6:d4 urisa, 8. Cg5:e7 uradi va qoralarning farzinini oladi.

8. Φd1:d4! Kc6:d4

9.Kd5-f6+ Kpe8-f8

10. Cg5-h6x

№ 24

1.e2-e4 e7-e5

2.Kg1-f3 Kb8-c6

3.d2-d4 e5:d4

4.Kf3:d4 Kg8-f6

5.Kd4:c6 b7:c6

6.Cf1-d3 d7-d5

7.e4-e5

Oqlar o'yinni 7. e4:d5 yurib davom etdirishi kerak edi, chunki uzoqqa surilgan piyada ko'pincha juda zaiflashib qoladi. Bu o'yin shuning isbotidir. Shuni ko'zda tutish kerakki, piyada surish juda mas'uliyatli yurishdir, chunki zarur bo'lganda orqaga qayta oladigan

sipoxlardan farqi bo'lgan piyada odatda pozitsiyani tuzatib bo'lmaydigan qilib o'zgartirib yuboradi.

7. ... Kf6-g4

8.0-0 Cf1-c5

Agar hozir oqlar 9. Ccl-f4 yursa, 9. ... g7-g5 10. Cf4-g3 h7-h5 11. h2-h3 h5-h4 surilib, oqlarning shox tomoniga hujum boshlanadi. Qopalar rokirovka ham qilmagan, shuning uchun ularning h8 dagi ruhi bu hujumda kup ish ko'rsata oladi.

9.h2-h3 Kg4:e5

10.Лa1-e1 Φd8-f6

11. Φd1-e2 0-0!

Ajoyib kombinatsiya!

12. Φe2:e5? ...

Bir piyadani yo'qotishga rozi bo'lish kerak edi.

12. ... Φf6:f2+

13.Kpg1-h1 Cc8:h3!!

Oqlarning farzini el dagi ruhni qo'riqlashga majbur, shuning uchun oqlar motdan qutulish uchun 14. Φh2 o'ynay olmaydi.

14.g2:h3 Φf2 -f3+!

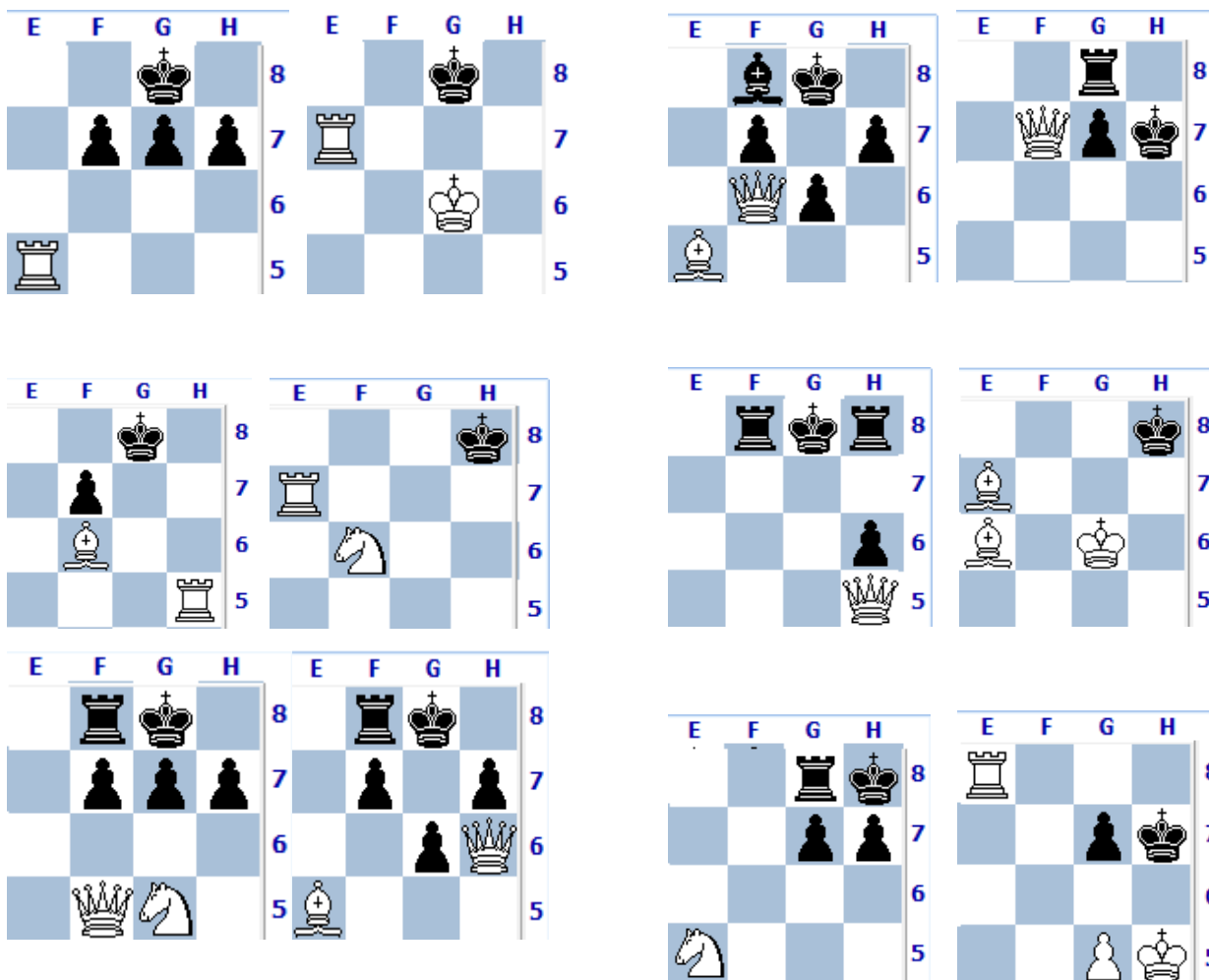
15.Kph1- h2 Cc5-d6

Ana endi qoralarning niyati ochiq ma'lum bo'ldi—ular farzin

yutmoqchi! 16. Cc1-d2 Лa8-e8! 17.
 Фe5:d6 Фf3-f2+! 18. Kph2-h1
 Лe8:e1+ 19. Cd2:e1 Фf2:e1+. 20.
 Kph1-g2 c7: d6 dan keyin oqlar
 taslim bo'ladi.

BIR YURISHDA MOT QILING!

Quyidagi pozitsiyalarning hammasida yurishni oqlar boshlab, bir yurishda mot qiladi.



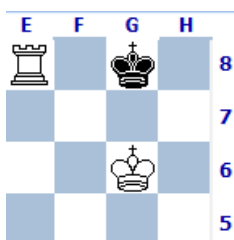
ENG ODDIY O'YIN OXIRLARI

Quyida kuchi ancha zo'r bo'lgan taraf raqib shohini mot qiladigan oddiy o'yin oxirlarini (endshipillarni) ko'rib o'tamiz.

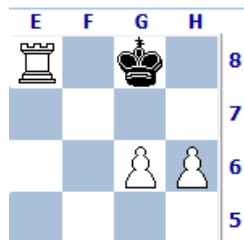
Raqib shohini ko'pincha taxtaning bir chekkasida mot qilinadi, chunki bunday joylar shoh uchun torlik qiladi va uning chekinish yo'llarini to'sish

uchun donalar ham kamroq talab etiladi. Shu bilan birga mot pozitsiyalari shu qadar ko'p takrorlanadiki, ular "tipik" pozitsiyalar bo'lib qoladi.

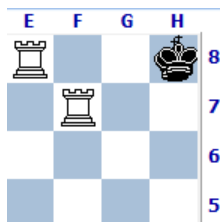
47-vaziyat



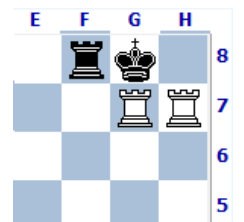
48-vaziyat



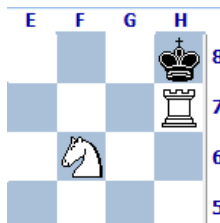
49-vaziyat



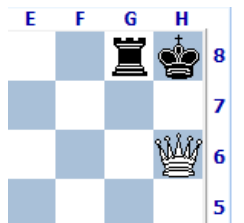
50-vaziyat



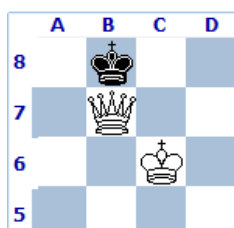
51-vaziyat



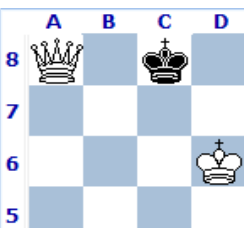
52-vaziyat



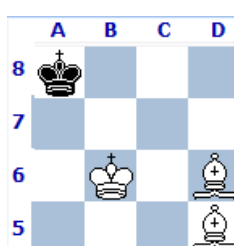
53-vaziyat



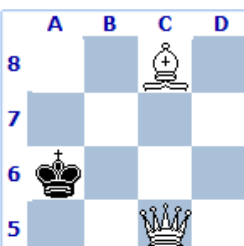
54-vaziyat



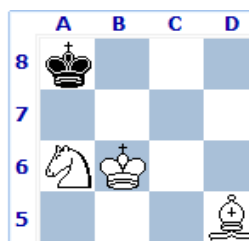
55-vaziyat



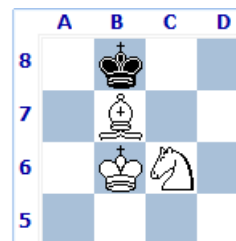
56-vaziyat



57-vaziyat



58-vaziyat

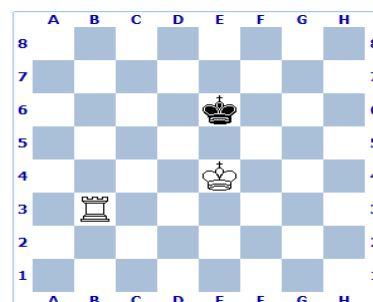


47-58 vaziyatlarda bir qator tipik mot pozitsiyalari keltirilgan. Ularda har xil donalar bilan mot qilinadi.

Yuqorida keltirilgan tipik mot pozitsiyalari raqib shohini mot qilish uchun nimaga harakat qilish kerakligini aniq ko'rsatib turibdi. Dastavval, raqib shohini taxtaning bir chekkasiga, ba'zan esa (masalan, fil va ot bilan mot qilganda), uni albatta burchakka haydab borish zarur.

Bir fil yoki bir ot bilan mot qilib bo'lmasligini bilamiz (33-34 vaziyatlarga qaralsin). Endi ruh bilan mot qilishni ko'rib chiqaylik (hamma misollarni taxtada ko'rib chiqing).

59-vaziyat



Shohlar bir-biridan bir xona narida qarama-qarshi turibdi (bunday

vaziyatga “oppazitsiya” deyiladi). Oq shoh qora shohning 5-gorizantalga o'tish yo'lini to'sib qo'ygan, chunki d5, e5, f5 xonalari oq shohning zarba ostidadir. Oqlar qora shohni taxtaning chekkasiga haydash uchun 6-garizantaldan kisht beradi.

1. Jb3-b6+ Kpe6-e7

Qora shoh bir qator orqaga chekinishga majbur bo'ladi. Endi b7 dan kisht berish foydasiz, chunki qora shoh ya'na qaytib 6-garizantalga keladi.

2. Kpe4-d5 ...

Oqlar, qora shoh d7 honasiga yursa, ya'ni oppazitsiya holatiga o'tsa, unga ya'na kisht berib, qora shohni taxtaning chekkasiga haydamoqchi.

2. Kpe7-f7

Qoralar oppazitsiya holatiga o'tishni hohlamaydi, lekin oqlar qora shohni quvib boraveradi.

3. Kpd5-e5 Kpf7-g7

4. Kpe5-f5 Kpg7-h7

5. Kpf5-g5 Kph7-g7

Yakunida, qoralar oppazitsiya holatiga o'tishga majbur bo'ladi. Endi oqlar kisht berib qora shohni taxtaning chekkasiga surib chiqaradi.

6. Jb6-b7+ Kpg7-f8

7. Kpg5-f6

Natija yaqinlashmoqda. Endi qoralar 7. ... Kpf8-g8 yursa, oqlar

8. Jb7-a7 yurib qora shohni oppazitsiyani egallashga majbur etadi, masalan,

8. ... Kpg8-h8 9. Kpf6-g6 Kph8-g8, va shundan keyin 10. Ja7-a8X qiladi.

7..... Kpf8-e8

Qoralar mag'lubiyatni orqaga surish niyatida shohini boshqa tamonga olib qochadi. Oqlar esa ya'na fursat poylaydigan yurish qiladi.

8. ... Kpe8-d8

9. Kpf6-e6 Kpd8-c8

10. Kpe6-d6 Kpc8-b8

11.Kpd6-c6 Kpb8-a8

12.Kpc6-b6 Kpa8-b8

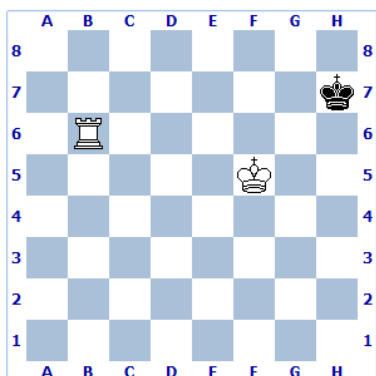
13. Jlh7-h8X

Bu usul-mot qilishning eng oddiy usuli bo'lsa ham, lekin eng tez mot qilish emas, bu yerda rez mot qilishning ahamiyati ham yo'q, chunki o'yin qoidasiga muvofiqbu ahvolda qora shohni mot qilish uchun oqlarga 50 yurish beriladi.

Oqlar qanday qilib yanada tezroq mot qilishi mumkin? 4-yurishdan

keyin 60-vaziyatdagi ahvol sodir bo'lgan edi.

60-vaziyat



Albatta, bunda qoralarning oppazitsiyaga o'tishi uchun 5. Kpf5-g5 yursa ham bo'ladi. Ammo, ikkinchi tamondan, qora shohni albatta 8-gorizantalga haydashning hojati yo'q chunki u hozirning o'zidayoq taxtaning chekkasida turibdi, uni mot qilish uchun, taxtaning qaysi chekkasiga haydalsa ham baribir. Shuning uchun o'yinni quyidagicha davom qilidirish ham mumkin.

5. Jb6-g6 ...

Endi qora shoh faqat h7 va h8 honalarida yura oladi. Oq shohni yaqinroq keltirilsa, masala hal bo'ladi.

5..... Kph7-h8

6.Kpf5-f6 Kph8-h7

7.Kpf6-f7 Kph7-h8

8. Jlg6-h6X

Nihoyat, shu 60-vaziyatdagi ahvolda o'yinni quyidagicha davom qildirish ham mumkin: 5. Jb6-b7++

Kph7-h6 6. Jb7-a7 (payt poylash)

Kph6-h5 7. Ja7-h7X

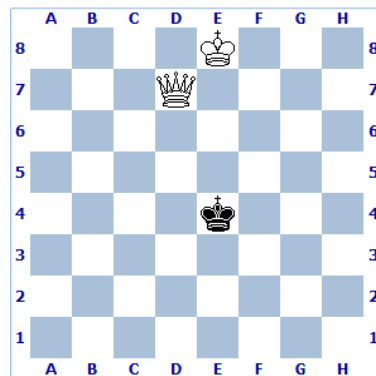
Yoki, 5. Jb7+ Kph8 6. Kpg6

Kpg8 7. Jb8X

Yoki, 5. Jb7+ Kpg8 6. Kpf6

Kph8 7. Kpg6 Kpg8 8. Jb8X.

61-vaziyat



Ruh bilan mot qilish yo'lini bilib olgandan keyin farzin bilan mot qilish qiyin emas. Farzin ancha zo'r bo'lganligi tufayli shohni taxtaning chekkasiga boshqa yo'llar bilan ham haydab boorish mumkin.

1. Φd2 Kpe5

2. Kpf7 Kpe4

3. Kpf6 Kpf3

4. Kpf5 Kpg3

5. Φe2 Kph3

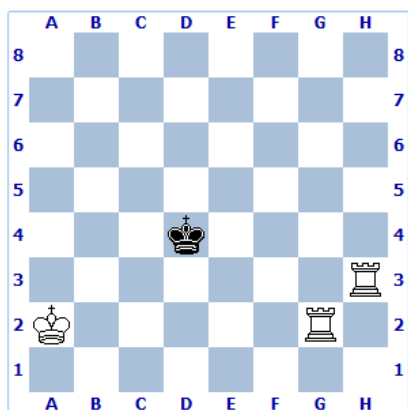
Bunda oqlar juda hushyor bo'lishlari kerak: agar hozir ular

ehtiyotsizlik bilan 6.Φf2?? yursa, qoralar pat bo'ladi.

6. Kpf4 Kph4

7. Φg4X

62-vaziyat



Ikki ruh (yoki farzin bilan ruh) o'z shohidan yordam olmasdan ham mot qila oladi (62-vaziyatga qaralsin).

1. Jg4+ Kpe5

2. Jh5+ Kpf6

3. Ja4 Kpg6

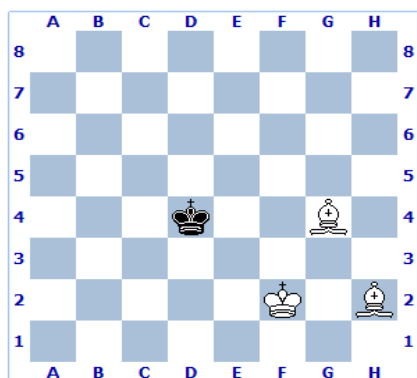
4. Jb5 Kpf6

5. Ja6+ Kpe7

6. Jb7+ Kpd8

7. Ja8X

63-vaziyat



Ikki fil bilan mot qilish uchun raqib shohini taxyaning bir burchagiga haydab olib boorish zarur.

1. Cf3 ...

Bu yurishdan keyin, fillar a8-h1 va b8-h2 yo'llarini egallab olib, taxtani qiyasiga go'yo ikkiga bo'lib, qora shohning o'ng tomonga boradigan yo'lini kesib qo'yadilar.

1. ... Kpd3

2. Ce5 Kpd2

3. Ce4 ...

Oqlar pozitsiyani tubdan o'zgartirib yubordilar. Endi fillar b1-h7 va a1-h8 diaganallarini ham egalladilar, demak qora shohning yuradigan joylari juda kamayib qoldi.

3..... Kpc1

Agarda oqlar 4. Kpe2?? Yursa, qoralar pat bo'lib, o'yinni durang qilmoqchi.

4. Kpe3 Kpd1

5. Cb2

Oqlar qora shohning c1 ga yurishiga to'sqinlik qiladi va uni asta-sekin h1 burchagiga hayday boshlaydi.

5..... Kpe1

6. Cc2 Kpf1

7. Kpf3 Kpg1

Qoralar 7. ... Kpe1 yursa, 8. Cc3+ beriladi. Endi oqlar qora shoh h2 va h3 orqali qochib ketmasligi uchun chora ko'radi.

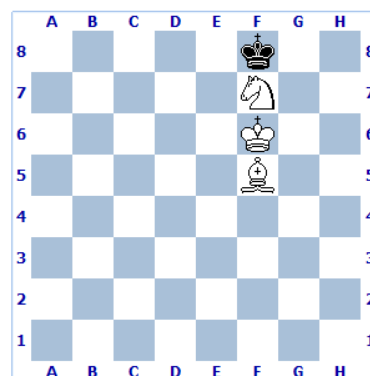
8. Cf5 Kpf1
9. Cc3 Kpg1
10. Kpg3 Kpf1
11. Cd3+ Kpg1
12. Cd4+ Kph1
13. Ce4X

Fillarning keyingi yurishlari ikki ruh bilan mot qilish usulini eslatadi (63-vaziyatda); unda ruhlar gorizintal bo'yicha yurgan bo'lsalar, bunda fillar – diagonal bo'ylab harakat qiladilar.

Fil va ot bilan mot qilish ancha qiyin. Ot bilan fil o'z shoning yordamida, raqib shohini faqat bir burchakdagina mot qiladilar, shunda ham bu burchak fil hujum qila oladigan bo'lishi shart.

Odatdagicha bunda ham raqib shohini avvalo taxtaning bir chekkasiga haydab borish kerak. Donalarning siqig'i ostida raqib shohi mot bo'lmaydigan "xavf-xatarsiz" burchakka o'tib olish payidan bo'ladi.

64-vaziyat



Shunda birmuncha harakat qilganidan keyin 64-vaziyatda ko'rsatilgan pozitsiyaga erishish mumkin bo'ladi. Bunday yurish usuli uncha qiyin emas; shohni a8 burchagiga haydab borilsa bas.

1. Ch7 Kpe8

Qora shoh d7 xonasi orqali qochib ketmoqchi bo'ladi, lekin oqlar ot bilan yurib, bu yo'lni to'sadilar.

2. Ke5! Kpd8

Endi qora shoh c7-b6 xonalari orqali qochmoqchi bo'ladi. Agar qora shoh f8 ga qaytib kelganda edi, masala ancha osonroq hal bo'lar edi.

Dastavval ana shu yurishni tekshirib ko'raylik:

- 2.. ... Kpf8
3. Kd7+ Kpe8
4. Kpe6 Kpd8
5. Kpd6 Kpc8 (agar 5.. ... Kpe8 yursa, albatta 6.Cg6+ va 7.Cf7 yuriladi)
6. Kc5 Kpd8
7. Cg6 Kpc8
8. Cf7 (agar Kpd8 yursa, boyagiday Kb7+ qilinar edi)
- 8.. ... Kpb8
9. Ce6 Kpa8
10. Kpc7 Kpa7

Endi qora shoh faqat a7-a8 xonalarigagina yura oladi, demak oqlar mot qilishga tayyorlanadilar, masalan, 11. Cc4 Kpa7 12. Kb7 Kpa7 13.Kd6 Kpa8 14.Cd3 (payt poylash) 14.. ... Kpa7 15.Kc8+ Kpa8 16.Ce4X

3. Kpe6 Kpc7

Qora shoh xavfsiz a1 burchagiga qochmoqchi. Ammo oqlar ikki yurishda uning bu yo'lini butunlay to'sib qo'yadi. Bu endshiplning eng chigal payti!

4. Kd7! Kpc6

5. Cd3! . . .

Qoralar d5, c5, b5, b6 xonalariga yura olmaydi; qora shohning yo'li butunlay to'sildi.

5.. ... Kpb7

Agarda 5. ... Kpc7 yursa, u holda 6.Ce4 Kpc8 7.Kpd6 Kpd8 8. Cg6 Kpc8 9.Kc5 va hakazo – huddi boya aytilganday o'ynaladi.

7. Kpd6 Kpc8

8. Kc5 Kpb8

Qora shoh iskanjadan qutilib chiqa olmaydi. Agarda 7. ... Kpd8 yursa, 8.Cg6 yoki 8.Cb5ga yuriladi va 9.Cd7+ beriladi.

9. Kpd7 Kpa7

10. Kpc7 Kpa8

Hozir 2-yurishning izohida aytilgandek pozitsiya yuz berdi.

Endi mot qilishning boshqacha yo'lini ko'rsatamiz.

11. Kpb6 Kpb8

12. Ca6 Kpa8

13. Cb7+ Kpb8

14. Ka6X

Ot va fil bilan mot qilishning barcha yo'llarini yodlab olishning hozircha keragi yo'q, chunki bu usuldagi o'yin oxiri tajribada juda kam uchraydi.

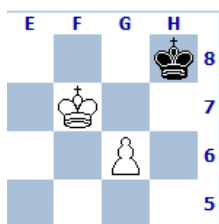
DURANG HOLATLARI

Yuqorida aytib o'tilganidek, bir tarafning kuchli bo'lishiga qaramasdan, ba'zi sabablarga ko'ra, yutib bo'lmaydigan pozitsiyalar

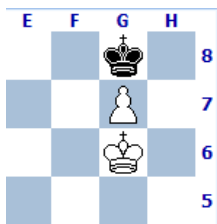
uchraydi. Masalan, 65-66 vaziyat bunga misoldir, bu pozitsiyalarda kuchsiz tomon pat qilingan. Quyida

pat bo'lgan pozitsiyalarda ikkitasini keltiramiz.

65-vaziyat



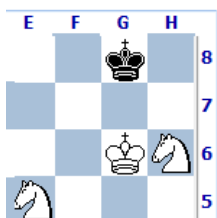
66-vaziyat



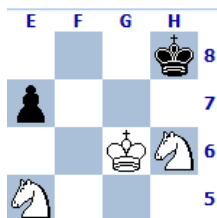
Yurish qoralardan. Yurish qoralardan

Endi kuchsiz tamon pat bo'lmagan va hatto birmuncha erkinlikka ega bo'lgan, lekin raqib kuchli bo'lishiga qaramay, ba'zi bir sabablarga ko'ra o'yin baribir durang bo'ladigan ba'zi oddiy pozitsiyalarni ko'rib o'tamiz.

67-vaziyat



68-vaziyat



Yurish qoralardan. Yurish qoralardan.

Taxtada ikki ot va ikki shohdan boshqa dona bo'lmasa va yakka shoh o'zini to'g'ri himoya qilsa – ikki ot bilan umuman mot qilib bo'lmaydi.

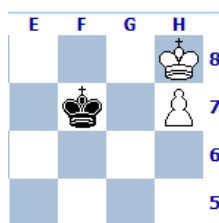
67-vaziyatda oqlar ot bilan h6 dan kishit bergan. Agarda qoralar Kpg8-h8?? Yursa, Ke5-f7X bo'ladi

(Kpg8-f8!) o'ynaganda oqlar o'yinni yutolmaydi.

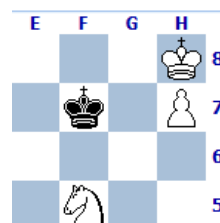
68- vaziyatda qora shohning yuradigan yo'li yo'q. Keying yurishda oqlar otni e5 ga yurgan edi. Agar qoralarning e7 piyodasi piyodasi bo'lmaganda edi, pat, ya'ni o'yin durang bo'lardi. Endi qoralar o'yinni yutqazadi, chunki ularda piyoda surish imkoniyati bor.

69-vaziyatdagi ahvol juda qiziq. Zo'r tarafning shohi pat bo'lgan, chunki u burchakdan chiqib keta olmaydi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, ular

69-vaziyat



70-vaziyat



Yurish oqlardan. Yurish oqlardan.

Kpf7-f8 yuradi va oq shoh patligicha qolaveradi.

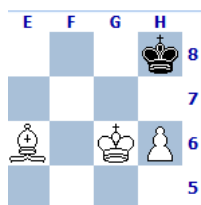
Shu pozitsiya oqlarning f5 xonasida oti bo'lganda ham (60-digramma) ular o'yinni baribir yuta olmaydi. Oqlar qanday o'ynamasin, qoralar Kpf7-f8 va Kpf8-f7 yuraveradi va oq shohni burchakdan chiqarmaydi. Oqlar Kf5-e7 yurganda

ham qoralar Kpf7-f8 o'ynay berishi kerak (lekin Kpf7:e7?? urish yaramaydi, chunki oqlar Kph8-g7 yuradi va farzinga ega bo'ladi-da, yutadi).

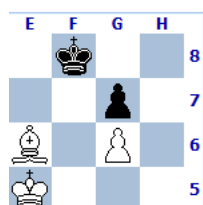
Ammo 70-vaziyatdagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular o'yinni yutqazadi, chunki 1. ... Kpf7-f8 2. Kf5-h6 yurgandan keyin qora shoh f7 ga yurolmaydi. Endi biz shuni osongina bilib olamizki, agar qora shoh, masalan, e8 xonasida, oqlarning oti taxtaning narigi chekkasida turgan bo'lsa va qora shohni f7 yoki f8 yurish imkoniyati bo'lsa, qoralar shohni shu paytda ot turgan rangdagi xonaga yurishi zarur bo'ladi (buni kitobxonlar o'zlari qilib ko'rishlari mumkin!).

71-72- pozitsiyalarda ham ortiqcha sipohi bor tamon o'yinni yuta olmaydi.

71-vaziyat



72-vaziyat



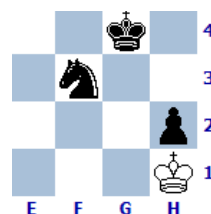
O'yin durang

71-vaziyatda oq piyoda farzinga chiqadigan xonaning rangidagi file

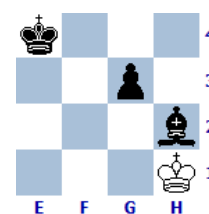
mas, shuning uchun qora shohni burchakdan haydab chiqarib bo'lmaydi. Qoralarning shohini faqat pat qilish mumkin. 62-vaziyatdagi pozitsiyada ham o'yinni yutish mutlaqa mumkin emas.

Sipoh va piyoda yordami bilan o'yinni yutib bo'lmaydigan yani quyidagi misollarni keltiramiz.

73-vaziyat



74-vaziyat



73-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar Kph1-g2 Kpg2-h1 yuraveradi. Agarda qora shoh yaqinroqqa kelsa, oqlar pat bo'ladi, otni yursa-piyoda ketadi.

74-vaziyatdagi pozitsiyada ham oqlar o'zini huddi shunday qilib himoya qiladi. Qoralarning birdab-bir umidi –Ch2-g1 yurib filni qurbon qilish va oqlar Kph1:g1 urgandan keyin piyodani farzinga chiqarishdir. Ammo keyinchalik ko'ramizki, hech foyda chiqmaydi. Biz bunda juda muxim bo'lgan va amalda ko'p uchraydigan “shoh bilan piyoda

shohga qarshi” degan pozitsiyada (o’yin ohirida) o’tamiz.

STRATEGIYA VA TAKTIKA ASOSLARI

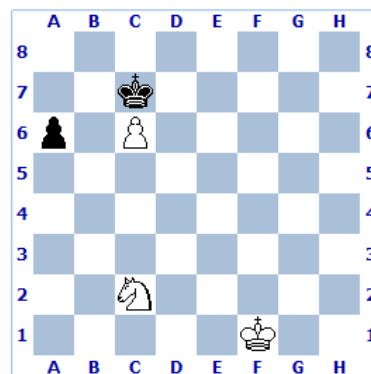
O’ynovchilar o’yinni yutishga yoki (ahvol mushkullashib qolsa) durang qilishga intilib, asta-sekin shu maqsadga erishmoq uchun xar bir yurishda har-xil manevr qilishadilar va o’yin planlarini tuzib chiqadilar. Ana shu umumiy o’yin planlari shaxmat strategiyasi deb, o’sha mo’ljallangan planni amalga oshirish usullari esa taktika deb ataladi. Strategiya nimalar qilish lozimligini, taktika esa bunga erishish uchun qanday ish qilish lozimligini aniqlab beradi. Quyidagi tarif yanada aniqroqdir: strategiya umumiy vazifa va taktika xususiy vazifadir.

Bir misolni ko’rib chiqamiz. „Shox va ruhbilan mot qilish" degan o’yin oxirida (50-vaziyat) oqlar, qora shoxni taxta chekkasiga haydash kerak degan o’yin planini amalga oshirdi.

Strategiya plani ham shundan iborat, bu — qora shoxni mot qilish uchun hal qilinishi zarur bo’lgan umumiy vazifadir.

Qora shox taxta chekkasiga qanday qilib haydaladi? Oqlar shoxlarning oppozitsiyada turishlariga erishdi va shu paytda ruhlar bilan kisht berdi. Maqsadga erishmoq uchun tutilgan taktik yo’l ana shunday edi, bu — umumiy vazifani bajarish imkoniyatini beradigan xususiy vazifadir.

75-vaziyat



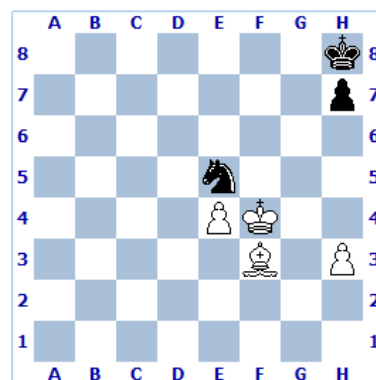
Mana ikkinchi oson bir misol (75-vaziyatdagi pozitsiyaga qaralsin).

Yurish oqlardan, ular c6 dagi piyadani farzinga chiqargandagina yutishlari mumkin. Ravshanki, bu piyadani ot bilan qo'riqlash zarur. Ana shundan keyin ot piyadani qo'riqlash bilan band bo'ladi va a6 dagi qora piyadaning farzinga chiqib ketishiga to'sqinlik qila olmaydi: biroq buning havfi yo'q, chunki oq shox; bu piyadaning kvadrati ichida turipti. Shunday qilib, oqlarning strategik plani uch qismga bo'linadi: 1) c6 dagi piyadani ot bilan qo'riqlash, 2) qoralarning a6 dagi piyadasini shox bilan urib olish, 3) qoralarning shoxini haydash va c6 dagi piyadani farzinga chiqarish.

Bu plani qanday qilib amalga oshirish kerak?

1. Kc2-b4 yursa, katta taktik xato bo'ladi, chunki qoralar 1. ... a6 — a5 surgandan keyin o'yin durang bo'ladi. To'g'risi 1. Kc2 —d4 yurishdir, shundan keyin oqlar o' zo'yin planini bemalol amalga oshira oladi. Qopa shox d4 dagi otga, xatto hujum ham qila olmaydi, istaki c6 piyadasining kvadratidan chiqib ketadi.

76-vaziyat



Yurish qoralardan.

Bunda qoralarning strategik plani shundan iboratki, ular oqlarning e4 piyadasiga otni berib, o'yinni bizga ma'lum bo'lgan durang holatiga keltirishi kerak (71-vaziyatga qaralsin). Bu plani bajarishdagi taktik yo'l shunday bo'ladi: boshda qoralar e4 dagi piyadaning surilishiga halaqit beradi, so'ngra unga ot bilan hujum qiladi.

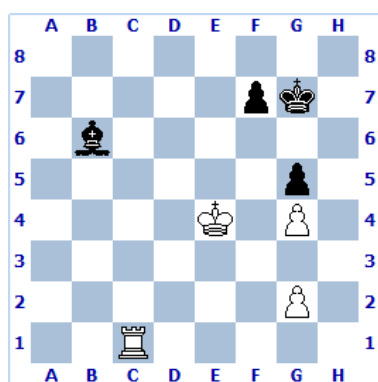
1. ... Ke5-d7 2. Kpf4-f5 (qoralar, 2. ... Kd7 — c5 yurib, 3. e4 — e5 surilgandan keyin Kc5 — d3 + berib, "e" dagi piyadani urmoqchi edi) 2. ... Kph8 —g7 3. Cf3 —e2 (agarda 3. Kpf5 — e6 yursa, Kd7 - c5+ va keyin Kc5: e4 uradi) 3. ... Kd7 - c5 4. e4 - e5 Kc5 - d7 5. e5 —e6 (oqlar piyadani surishga majburlar, aks holda qoralar uni ot bilan uradi) 5. ... Kd7-f8 6.e6-e7 Kpg7-f7 (oqlarning piyadasi farzinga chiqay deb turganda qoralar uni urib oladi) 7. e7:f8Φ+

Kpf7:f8. Endi oqlar qora shoxning h8 burchagiga kirib olishiga halaqit bera olmaydi, chunki 8. Kpf5 — f6 yursa, Kpf8—g8 yuradi, bordi-yu 8. Ce2 —c4 yursa, Kpf8 — g7 o'ynaladi va qoralar o'yinni durang qiladi.

Bundan murakkabroq bo'lgan quyidagi pozitsiyada (77-vaziyatda) oqlar o'z piyadalarining farzinga chiqishiga yo'l ochish uchun ruhini qoralarning fili bilan piyadasiga berish payidan bo'ladi.

1. Kpe4 —f5 Cb6-d8 2. Jlc1 - c8 Cd8 -e7 3. Jlc8 - e8 Ce7-f6 4. Jle8-d8+! Kpg7:g8 5. Kpf5:f6 Kpg8-f8 6.Kpf6:g5 Kpf8 - g7 7. Kpg5 - f5 Kp-8. Kpf5- f6. Ekdi oqlar g4 dagi piyadani suradi, uni qoralarning f7 dagi piyadasiga

77-vaziyat



urishtiradi va keyin g2 dagi piyadasi yordamida o'yinni yutadi.

Oqlar 1.Kpe4 — f5 yurgandan keyin qoralar 1. ... Cb6— e3 ga yurib, o'zlarini himoya qilishlari ham mumkin edi. Qoralar shunday yurganda o'yin quyidagicha davom etardi: 2. Jlc1-h1 Ce3 - d2 3. Jlh1-h5 (g5 dagi piyadani urish uchun) 3. ...f7 — f6. Shundan keyin g5 punkti juda yaxshi qo'riqlandi. Endi oqlar f6 punktiga hujum qila boshlaydi. 4. Jlh5— h1 Cd2 — e3 5. Jlh1-b1 Ce3-d4 6. Jlb1-b7+ Kpg7 - f8 7.Kpf5- g6, endi qoralar oqlarning Jlb7 — f7 ga yurib, keyin Jf7:f6 urishiga halaqit bera olmaydi va qoralarning hamma piyadasi yo'q qilinadi.

Bu misolda oqlarning strategik plani—ruhni qoralarning fili bilan piyadasiga urishtirish edi. Bunga erishish uchun esa, oqlar qopa shoxni f6 dan chetlashtirishdan iborat bo'lgan taktika yo'lini qo'llaydi.

Usta o'yinchilar hech vaqt bemani yurish qilmaydilar. Kimning strategik plani to'g'ri va uzoqni mo'ljallab tuzilgan bo'lsa, bu planning taktikasini puxta o'ylab va xatosiz tuzgan bo'lsa, o'sha tomon o'yinni yutadi. Pastroqda biz shaxmat o'yinida uchraydigan boshqa har-xil

strategik planlar va ba'zi bir tipik chiqamiz.
taktika usullari bilan tanishib

AYRIM DONALARNING HARAKATCHANLIGINI CHEKLASH

O'yinda donalarning taxtada hartomonga bemalol yura olishlarini ta'minlash juda muhimdir. Buning uchun avvalo ular harakatchan bo'lishi lozim. Agar donalarning yo'li berkitilgan bo'lsa yoki biron sababga ko'ra yuradigan yo'li oz bo'lsa, ma'lumki, ularning kuchidan to'la foydalanib bo'lmaydi.

Donalarning harakatchanligi bir qancha sabablarga, chunonchi: taxtadagi boshqa (oq va qora) donalarning qanday turishiga ham, o'z pozitsiyasining qulay yoki noqulayligiga ham bog'liq bo'ladi. Masalan, dastlabki xolatda (1- vaziyatga qaralsin) fillar, farzin va ruhlarning yo'lini o'z piyadalari va donalari to'sib turibdi. Keyinchalik o'yin protsessida ham donalar bir birining yo'lini to'sib qo'yadi. Biz bilamizki, dona taxtaning chekkasida turganda ham uning harakatchanligi, ya'ni yuradigan xonalari kam bo'ladi.

Donalarning harakatchanligi cheklangan bo'lsa, ularning kuchi va o'yindagi ahamiyati ham kamayadi, shuning uchun ko'p hollarda raqib bunday harakatsiz yoki kam harakatli donalarga hujum qilishni o'ziga maqsad qilib oladi hamda bunday harakatsizlik o'yinning strategiya va taktikasiga ta'sir qiladi.

Donalarning harakatchanligi cheklanishini ko'rsatadigan bir necha misollarni taxlil qilib chiqaylik

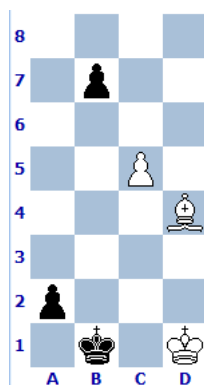
a) Donalarning yo'lini bekitish

78-vaziyatdagi pozitsiyada va qora shoxning yo'lini butunlay oqlarning o'yinnini yutish uchun bekitish maqsadida 1. Cd4 — al! birdan bir yo'li bor: u ham bo'lsa a2 yurishdir. Bu al dagi fil qora dagi qora piyadaning yo'lini to'sish piyadaning surilishiga to'siq bo'lib

qoldi. 1. ... Kpb1 :a1 2. Kpd1-c2!
 Oqlarning shoxi c1 xonasiga yurmasdan nima uchun c2 xonasiga yurgani keyinchalik ma'lum bo'ladi. Endi qoralarning shoxi burchakka qamalgan. qoralar "sutsvang" da qoldi, b7 dagi piyadani surishdan boshqa iloji yo'q 2. ...b7—b5 3.c5 — c6. Oqlar qora piyadani "yo'lda" urmaydi, albatta, chunki qoralar pat bo'ladi. 3. b5 — b4 4. c6-c7 b4-b3+ 5. Kpc2:b3 Kpal-b1 6. c7 — c8Φ a2 —a1 Φ 7. Φc8-c2X.

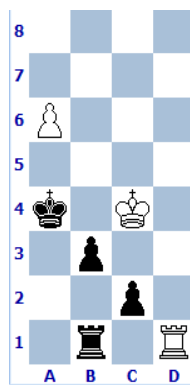
Agarda qoralar farzin qilmasdan 6. ... a2 — a1K + bersa, 7. Kpb3 — c3 va oqlar darrov o'yinni yutadi.

78-vaziyat



Oqlar yutadi.

79-vaziyat

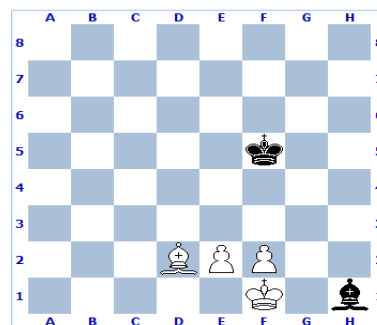


Oqlar yutadi.

79- vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. a6 — a7 sursa, o'yinni yutqazib qo'yadi. Chunki 1. ... c2 -c1Φ+ 2. Jd1:c1 Jb1:c1+ 3. Kp- Jc1-c8 o'ynaydi. Lekin oqlar o'yinni ajoyib qilib yutadi: 1. Jd1-c1!! Shu bilan c2

dagi qora piyadani ishdan chiqaradi (oqlar c2 dagi piyadaning yo'lini to'sadi, uni "bloqirovka" qiladi). Hozir qoralar 1. ... Jb1:c1 ursa yoki 1 ... b3-b2 sursa, a6 — a7 suriladi va so'ngra mot qilaman deb a7-a8Φ qilinadi.

80-vaziyat

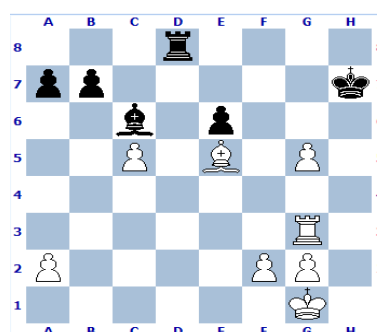


Oqlar yutadi.

Bordi-yu qoralar 1. ... Kpa4—a3 yursa, oqlar dastlab 2. Kpc4—c3 o'ynaydi. Masalan: 2. ... Jb1:c1 3. a6-a7 Kpa3-a2 4. a7 —a8Φ+ Kpa2 —b1 5. Φa8—a3. Endi oqlar b2 xonasida albatta mot qiladi.

80- vaziyatdagi pozitsiyada oqlar, 1. f2 — f3 surib, qora filni chekinish imkoniyatidan mahrum qilib, uning yo'lini bekitadi va keyin 2. Kpf1—gl yurib, filni urib oladi.

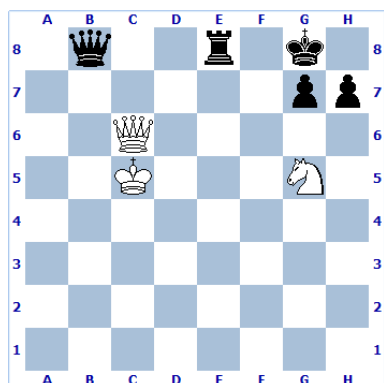
81-vaziyat



Oqlar yutadi.

81-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar qora ruhning yo'lini juda ajoyib qilib bekitadi. 1. g5 — g6+ Kph7—h6 (agarda Kph7 — g8 yursa, oqlar 2. Jlg3 — h3 yuradi va qoralar o'zini himoya qila olmaydi, masalan. 2. ... Kpg8—a8 3. Jlp3- h8+ Kpa8 - e7 4. g6 — g7 va pokazo) 2. g6 — g7 Jld8 —g8 (yoki Kph6 — h7 3. Jlg3 — h3 + va Jlh3— h8 yurib piyadaning farzinga chiqishini ta'minlaydi). 3.Ce5 — d6! Kph6 — h7 (Jlg8 : g7 ura olmaydi, chunki 4. Cd6 — f8 yurgandan keyin ruh ketadi) 4.Cd6 — f8. Endi qora ruh batamom qamalib qoldi va shu tufayli o'yinga aralasha olmaydi. Oqlar esa, shoxini o'yinga solib va to'g'ri kelganda qora fil bilan e6 yoki b7 piyadasiga ruhini berib, o'yinni yutadi. Buni taxtada o'ynab ko'rib, ishonch hosil qilish qiyin emas.

82-vaziyat

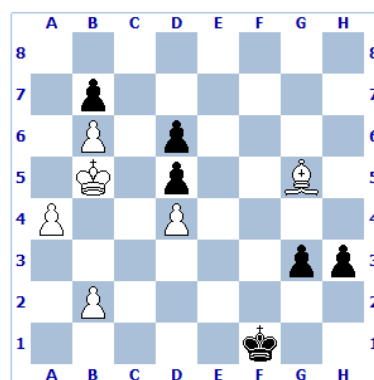


Oqlar yutadi.

Bunda oqlar farzinni qurbon qilib, qora shoxning birdan bir ochiq yo'lini bekitadi va uni mot qiladi. 1.Φc6 — d5+ Kpg8 — h8 (agarda Kpg8 — f8 yursa, u holda darrov 2. Φd5—a7X bo'ladi) 2. Kg5-f7+ Kph8-g8 3. Kf7 — h6++ (farzin va ot bilan ikkiyoqlama kisht!) 3. ... Kpg8 — h8 4. Φd5 —g8+!! JLe8:g8 (endi qora shoxning yo'li butunlay bekitildi) 5. Kh6 —a7X. Ilgari ko'rganimizdek "yopiq" mot.

83-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar qoralarning g3 va h3 dagi farzinga chiqayotgan dahshatli piyadalariga qarshi ojizlik qiladi. Ammo

83-vaziyat



Oqlar durang qiladi.

ular o'z shoxi atrofini bilan to'siq bilan o'rab, ajoyib yo'l topib qutuladi.

1. Cg5 - d2 h3 — h2 (yoki-) 2.Cd2-a5 h2-h1Φ (yoki-) 3. b2-b4! Oqlar o'z-o'zini pat qildi! Hozir

yurish qoralardan va ularning farzini bo'lsa ham, lekin o'yinni durang bilan

tugatishga majbur.

b) Yo'lni kesish

Donalarning harakatchanligini cheklashdagi bu usul raqib donasi yuradigan xonalarni zarba ostida tutishdan iboratdir.

Masalan, ko'rib o'tilgan 95-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar 1. ... b3—b2 surgandan keyin c8 dagi ruh yuradigan c1 va b8 xonalar kesilib qoladi, shuning uchun bu ruh piyadaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qila olmaydi. Mana ikkinchi bir misol: (84-vaziyat).

Oq otnnng chekinadigan yo'li kesib qo'yilgan 1. ... Jla5 — d5 2.

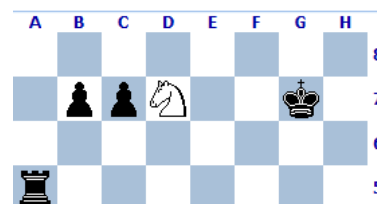
d) Qo'riqlovchi dona

Bir dona boshqa bir donani yo bir necha donalarni yoki muhim bir xonani qo'riqlab turgan bo'lsa, ana shunda ham bu donaning harakatchanligi cheklangan bo'ladi.

Masalan, 77-vaziyatdagi pozitsiyada 1. Kpf5 Cd8 2. Jlc8 dan

Kd7-b8 JI d5-d8 keyin ot halok bo'ladi.

84-vaziyat

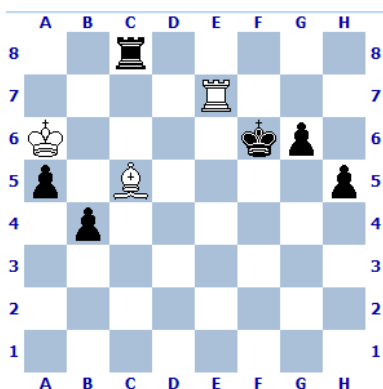


Bu yerda otni qamashda uning taxta chekkasida bo'lishi ham katta rolni o'ynaydi, chunki uning yuradigan yo'llari o'z-o'zidan cheklanadi.

haydash payidan bo‘linadi (85—87 vaziyatlarga qaralsin).

Qoralar ruhni c8 ga yurib, e7 dagi ruhni qo‘riqlab turgan filga hujum qildi. Filning harakatchanligi cheklangan. Agarda 1. Cc5—d6 yursa, qoralar 1. ... Jc8—c6+ berib filni oladi; filning boshqa yuradigan yo‘li yo‘q chunki e7 dagi ruhni himoyasiz qoldirib bo‘lmaydi. Oqlarning 1. Kpa6—b6 yurishi ham foyda bermaydi,

85-vaziyat



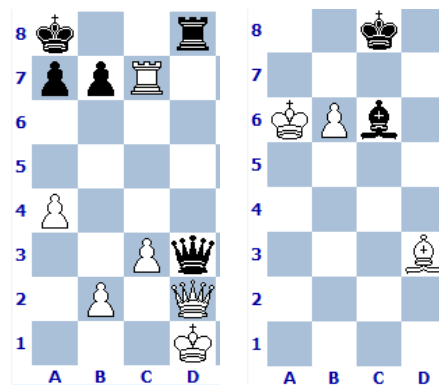
chunki qoralar Jc8:c5! uradi va shu bilan sipoh yutadi.

85-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar, qoralarning d8 dagi qo‘riqlovchi ruhini chetga chalg‘itib, qoralarning farzinini yutadi.

1. Jc7-c8+ Jd8:c8
2. Φd2:d3.

86-vaziyat

87-vaziyat



Yurish oqlardan. Yurish oqlardan.

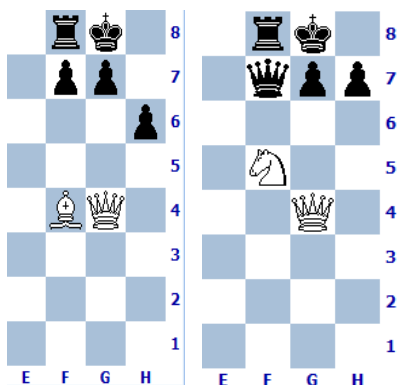
87-vaziyat “bir xil” fillarning kurashini ko‘rsatadi. 1. Kpab6-a7! Bu — qopa shoxni b8 xonasidan mahrum qqiladi; agar u, bu xonaga yursa, uni bundan siqib chiqarish mumkin bo‘lmaydi va o‘yin durang bo‘lib tugaydi. 1. ... Cc6-f3 2. Cd3-a6+ Kpc8-d8. Endi qoralarning shoxi b7 punktining himoyasidan uzoqlashtirildi. 3. Ca6—b7 Cf3 —g4. Albatta, qoralar uchun urishtirish zarardir. 4. Cb7— g2 Cg4-c8. Hozir b6—b7 surish havfi borligidan qoralar filni piyadaga qurbon qilmoqchi. Endi qoralarning fili b7 xonasini poylash bilan band bo‘ldi. Agarda uni boshqa tomonga jalb etilsa, piyada suriladi va qoralar o‘yinni yutqazadi. Shuning uchun oqlar bu qo‘riqlovchi donaga hujum qiladi: 5. Cg2—h3! yuradi. Endi oqlar bu filni chetga haydaydi yoki urishtirishga majbur qiladi, shundan keyin oqlar o‘yinni yutadi.

g) Ochmas

Ochmas qilish donaning harakatchanligini cheklashdagi juda muhim usuldir. Biz yuqorida, masalan, 32-vaziyatda, ochmas qilishni ko‘rib o‘tgan edik. 10-vaziyatdagi pozitsiyada ham, 1.Cc6:d5+ Kc7—e6 dan keyin qoralarning oti ochmas bo‘ladi. Shoxni to‘sib ochmas qilingan ot shu joyidan sira qimirlay olmaydi, shuning uchun oqlar, 2. Kpc5—d6 yurib, unga yana hujum qilishi va otni yutishi mumkin. 81-vaziyatdagi pozitsiyada ham oqlar o‘zining 3-yurishida ochmas qilish imkoniyatidan foydalanib, o‘zining hal qiluvchi manevrini—qora ruhni qamab qo‘yishni amalga oshiradi.

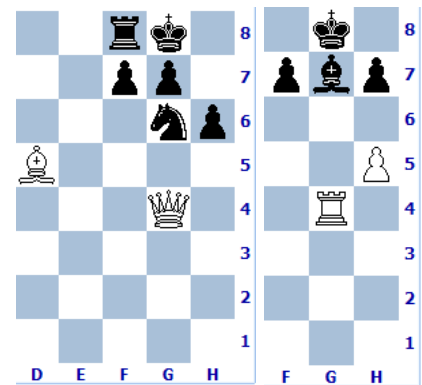
Kuchli taktik qurol bo‘lgan ochmas qilishni ko‘rsatuchi yana bir necha misol keltiramiz.

88-vaziyat **89-vaziyat**



90-vaziyat

91-vaziyat



Bu misollarning (88 va 89) ikkovida ham g7 dagi piyada ochmas qilingan va shuning uchun bu piyada h6 xonasidagi donani ura olmaydi, binobarin, 88- vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. Cf4:h6 urib piyadani yutadi, 108- vaziyatdagi pozitsiyada esa, 1. Kf5 —h6+ dan keyin qoralar farzidan ajraydi.

90- vaziyatdagi pozitsiyada oqlar f7 dagi piyadaning ochmasligidan foydalanib, 1. Φg4:g6 uradi va shu bilan bir sipoh yutadi.

91-vaziyatdagi pozitsiyada g7 dagi fil ochmas bo‘lgan. Oqlar h5—h6 suradi va harakatsiz turgan bu filni yurib oladi.

Donalarning harakatchanligini cheklash, yani donalarning yo‘lini bekitish, yo‘lini kesish, ochmas qilish va hokazolar har bir amaliy o‘yinda

uchraydi. Shaxmat qo‘llanmalarida keltirilgan o‘yinlarni o‘ynab ko‘rgan vaqtda ularni diqqat bilan o‘rganish

va amaliy o‘yinlarda ulardan foydalanish kerak.

JADAL YURISHLAR

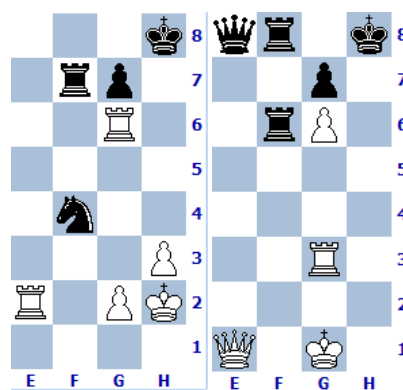
O‘yindagi ko‘pgina yurishlar raqibga turlicha havf solish uchun qilinadi, chunonchi, kisht berish, qo‘riqlanmagan donaga hujum qilish shular jumlasiga kiradi. Bular “jadal” yurishlar deb ataladi. Jadal yurishlarga javoban darrov chora ko‘rish zarur bo‘ladi. Shu bilan birga bunda havfdan qutulish uchun bir

necha va ba‘zan esa, atigi birgina chora bo‘lishi kabi hollar tez-tez uchraydi. Masalan, 88-vaziyatda 1. Cf4:h6 urgandan keyin Φ g4: g7 urib mot qilish havfi bor. Bundan qutulish uchun qoralarda birdan-bir chora bor: 1. ... g7—g6 surishdir. Shundan keyin oqlar, 2. Ch6:f8 urib, sifat yutadi.

a) Kisht

Yuqorida aytib o‘tganimizdek kisht berish—jadal yurishlardan hisoblaadi. 89-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. Kf5—h6+ bergandan keyin qoralar o‘z-shoxini himoya qilishga majbur bo‘ladi va farzinni qutqarib qolishga ulgura olmaydi.

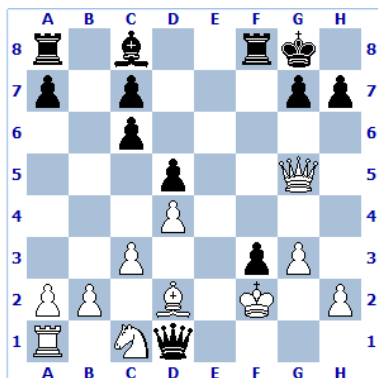
92-vaziyat 93-vaziyat



92-vaziyatdagi pozitsiyada qoralarning f4 dagi oti ikkala ruhga bir yo‘la hujum qilgan. Oqlar, bir ruhi bilan kisht (Jle2— e8+) beradi-da, keyin ikkinchi ruhini ham qutqarib olib ketadi. 93-vaziyatdagi

pozitsiyada oqlar ketma-ket kishit berib harakat qiladi va qoralarning kuchi zo'r bo'lishiga (bir ruh ortiqligiga) qaramay ularga bu kuchlaridan foydalanishiga imkon bermaydi va o'yinni yutadi: 1. Jlg3—h3+ Kph8—g8 2. Jlh3-h8+! Kpg8:h8 3. Φel-h4+ Kph8-g8 4. Φh4-h7X.

94-vaziyat



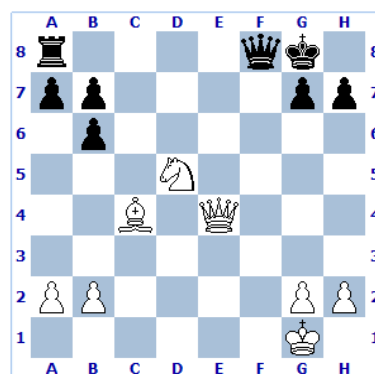
Oqlarning bir sipohi ortiq, lekin qoralar oq shoxga qat'iy hujum qilib, o'yinni yutadi:

1. ... Φd1—g1+ 2. Kpf2:g1 f3-f2+ 3. Kpg1-f1 Cc8-h3+ 4. Kpf1—e2 f2-f1Φ+ 5. Kpe2-e3 va qoralar f3 xonasidan farzin yoki ruh bilan mot qilmadi. Bu va bundan oldin ko'rib chiqilgan ko'pgina misollar, kishitdan to'g'ri foydalanilsa, u juda kuchli taktik qurol ekanligini ko'rsatadi. Ammo yangi o'rganuvchilar o'yin planiga bog'lamasdan va kishitning oqibatini tekshirib ko'rmasdan be'mani,

foydasiz kishit bermasliklari kerak. Masalan, 10- vaziyatdagi pozitsiyada oqlar, bir piyada yutishga (va yo'l-yo'lakay kishit berishga) qiziqib, 1. Cc6 :d5+ bersa, o'zining o'yinni yutishini qiyinlashtiradi, holos, chunki buning natijasida qoralarga shoxni yaqinlashtirishga imkon beradi (Kpf7—e7), holbuki 1. Kpc5—b6 yursa, o'yinni tezroq yutadi.

Oddiy kishitdan tashqari, ikki yoqlama kishit ham uchraydi. Bunday kishitga javob berish ancha qiyin bo'ladi (shoxni yurish bilangina qutulish mumkin).

95-vaziyat



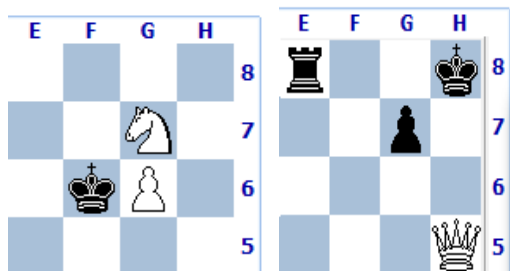
Bunda oqlar 1. Kd5:b6+ (yoki 1. Kd5—e7) ochib kishit bera oladi va keyin ruhni uradi, lekin hammasidan ham ikkiyoqlama kishit berish yahshiroq: 1. Kd5-f6++! Kpg8-h8 2. Φe4 : h7 X.

b) Ikkiyoqlama zarba

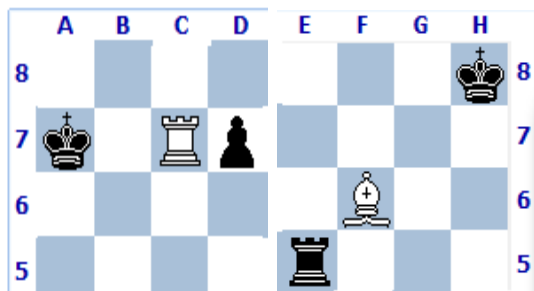
“Baravariga hujum” ham jadal yurishga misoldir. Odatda raqibning ikki donasiga birdaniga hujum qilinadi, shuning uchun bunga “ikkiyoqlama” zarba deb nom berilgan.

Bunday ikkiyoqlama zarbalar 71, 82 va 84-vaziyatlardagi pozitsiyalarda uchragan edi.

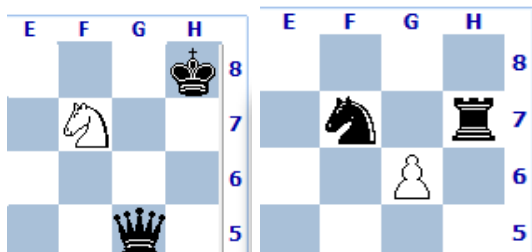
96-vaziyat 97-vaziyat



98-vaziyat 99-vaziyat



100-vaziyat 101-vaziyat



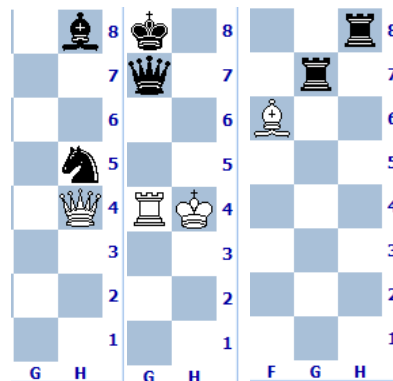
Ikkiyoqlama zarbani

ko‘rsatadigan yana bir necha misol keltiramiz (96—101- vaziyatlar).

101-vaziyatdagi singari, piyadaning bir yo‘la ikki donaga hujum qilishi “vilka” (yani ikkiga surish) deyiladi.

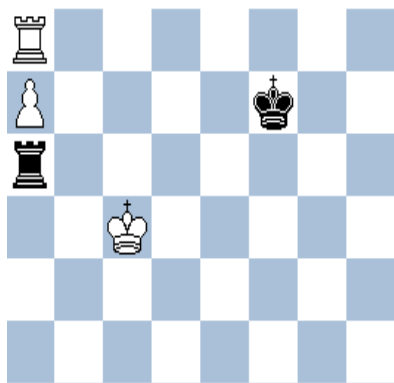
Diagonal va to‘g‘ri yo‘lda qavat turgan ikki donaga bir yo‘lda hujum qilinishi ham mumkin (102-104-vaziyatlar).

102 103 104



Hujumda qolgan donalarning biri shox bo‘lganda bu donalarni qo‘riqlash juda qiyin bo‘ladi. Agarda shox oldinda turgan bo‘lsa, bu donani butunlay qo‘riqlab bo‘lmaydi (105-vaziyatga qaralsin).

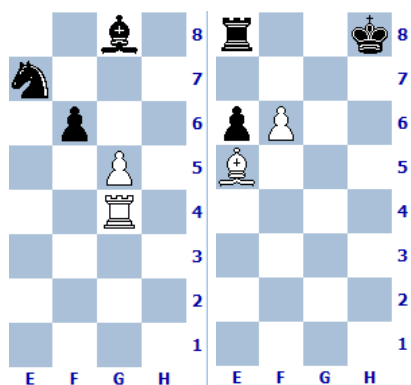
105-vaziyat



Oqlar (a7—a8Φ qilish havfini solib) 1. Jla8—h8! o‘ynaydi. Agarda qoralar 1. ... Jla6:a7 ursa, 2.Jlh8—h7+ dan keyin ruh yutqazadi. Ruhlar qolgan o‘yin ohirida bunday ahvol juda ko‘p uchraydi va uni esda tutish foydali bo‘ladi.

Ba‘zan ochib kisht berganda (94-vaziyat) va kisht bermasdan “ochib hujum” qilganda ham ikki yoklama hujum bo‘ladi.

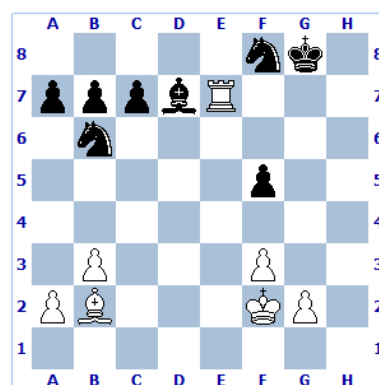
106-vaziyat 107-vaziyat



106-vaziyatda 1. g5: f6 dan keyin qoralarning ikki sipohiga bir yo‘la hujum qilinadi (ochib hujum qilish). 107- vaziyatda 1. f6— f7

surgandan keyin ochib kisht berish bilan birga, ruhga ham hujum qilinadi. Bazan qatorasiga bir necha marta ochib kisht beriladi va buning natijasida raqibning bir qancha donalari qirib tashlanadi.

108-vaziyat



“Tegirmon”

Oqlar quyidagicha o‘ynaydi: 1.Jle7-g7+ Kpg8-h8 2. Jlg7:d7+ Kph8-g8 3. Jld7-g7+ Kpg8—h8 4. Jlg7:c7 va hokazo.

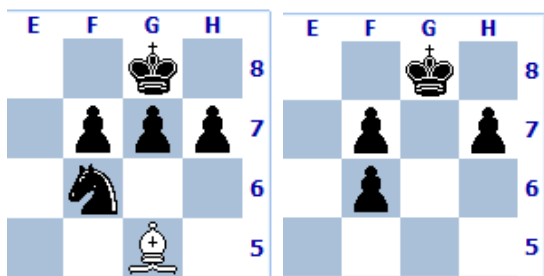
Oqlar qoralarning farzin tomonidagi hamma piyadalarini qirib tashlaydi va pravardida b7 xonasiga kelib, b6 dagi qora otni ham urib oladi. Oq ruhning gorizontall yo‘lda bu xil takror harakatlari “tegirmon” deb ataladi, chunki qora donalarni ketma-ket “tegirmonga solib yanchiydi”.

v) Dona urish

Dona urish ham jadal yurishlar qatoriga kiradi. Raqibning donasini urgandan keyin raqib ham dona urishga harakat qiladi, aks holda uning donasi kamayadi. Shunday qilib, dona urish ko‘p hollarda dona urishtirishga olib keladi.

Raqibning havf solib turgan donasi yoki biron maqsadni amalga oshirishga halaqit berayotgan donasi ana shunday urishtirish yo‘li bilan yo‘q qilinadi. Ammo ba‘zan donalar boshqa maqsadda ham urishtiriladi. Misol uchun, quyidagi pozitsiyalarni olaylik (109— 111- vaziyatlar).

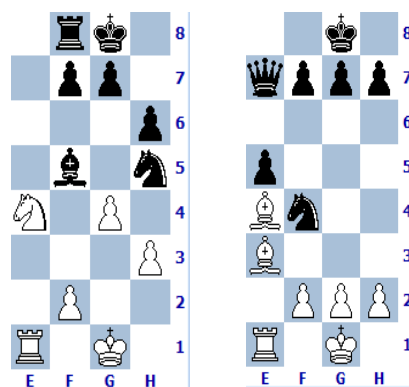
109-vaziyat 109a -vaziyat



Oqlar qora piyadalarning safini buzish, “yakkalash” va “zaiflashtirish” uchun f6 dagi otni filga urishtiradi, chunki piyadalar bir-birini “qo‘riqlay olmagan” dan keyin zaif bo‘lib qoladi. f7 va f6 dagi piyadalar “qavat” bo‘ldi, demak ularning harakatchanligi ancha

cheklandi. Bundan tashqari, urishtirish natijasida qora shoxga farzin yoki ruhlar bilan hujum qilish uchun yo‘l ochildi.

110-vaziyat 111-vaziyat



Bu misollarda dona urishtirishdan maqsad— vaqtdan foydalanish yoki yo‘l ochishdir. 129-vaziyatdagi pozitsiyada g4 dagi piyada ikkita engil sipohga baravar hujum qilgan. Qoralar dona urishtirish yo‘li bilan bu “vilka”dan qutuladi: 1. ... Cf5 :e4. Endi oqlar qaysi bir sipohni ursa ham qoralar ikkinchisini qutula oladi.

111-vaziyatdyagi pozitsiyada oqlar 1.Ce3:f4 uradi, bundan maqsad qoralar 1. ... e5 :f4 ursa (“e” yo‘li ochiladi), 2. Ce4:h7+ berib, ikkiyoklama zarba berib farzinni yutishdir (J1e1 :e7).

Piyadani farzinga chiqarish ham juda keskin, jadal yurishlardan hisoblanadi.

Piyada farzinga chiqayotgani tufayli o‘yinning qizib ketganligini ko‘rsatadigan anchagina misollarni biz yuqorida keltirgan edik.

KOMBINATSIYA

Jadal yurishlar natijasida havf-xatarlar tug‘ilishini va ko‘pincha bu havf-xatarlardan birgina yo‘l bilangina qutulish mumkin ekanini ko‘rib chiqdik. Oqlar va qoralarning qatorasiga bir qancha jadal yurishlari “variant” deb ataladi. Jadal yurishlar qilinganda raqib “jadal” variailar qilib o‘ynashga majbur bo‘ladi. Agarda jadal variantda donalar qurbon qilinsa va o‘yinchilardan biri buning natijasida biron ustunlikka erishmoqchi bo‘lsa, bunday jadal variantlar “kombinatsiya” deb ataladi va bunda albatta qurbonlar beriladi,

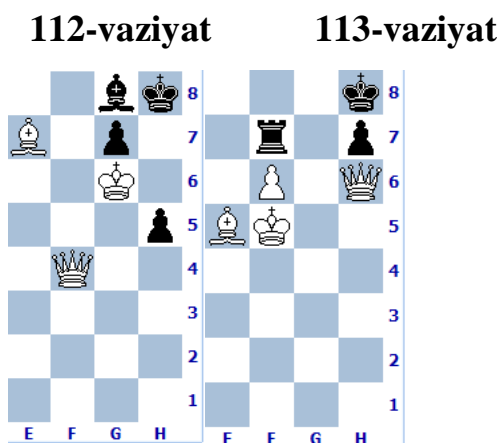
natijada kombinatsiyali o‘yin qiluchining qo‘li baland bo‘ladi.

Kombinatsiya — alohida bir taktik manevr bo‘lib, undan maqsad donalarning raqib uchun noqulay turganliklaridan juda tezgina foydalanishdan iboratdir. Kombinatsiyaning asosi shundaki, ko‘p hollarda sira kutilmagan, boshda g‘alati ko‘ringan, lekin taxtadagi butun ahvolni to‘satdan “bir zarb bilan” butunlay o‘zgartirib yuboradigan yurishlar qilinadi.

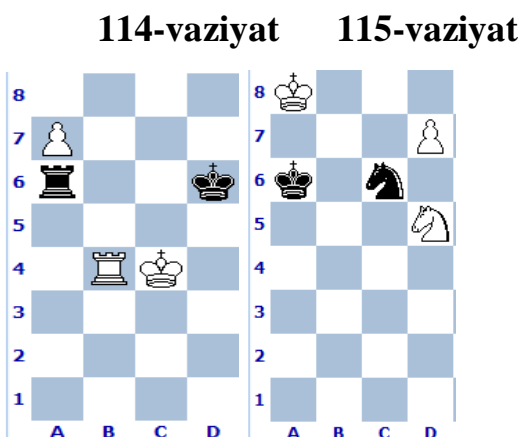
Endi qiziq va chiroyli kombinatsiyalardan bir necha misollar keltiramiz.

112-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. $\Phi f4:h6+$ berib diagonal yo'lni ochadi va mot qiladi: 1 . . . $g7:h6$ 2. $Ce7-f6X$.

113- vaziyatdagi pozitsiyada esa, oqlar qoralarning f7 ruhini chetga majburan chalg'itish uchun farzinni chiroyli



Ikki yurishda mot qilinadi. yurish bilan qurbon qiladi: 1. $\Phi h6-f8+$! $Jf7:f8$ 2. $f6-f7X$.

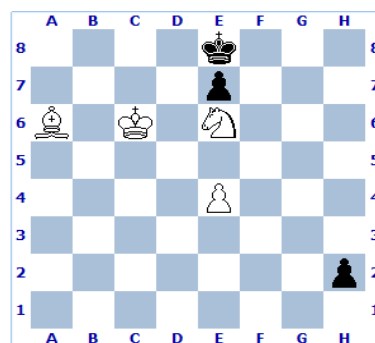


Oqlar yutadi.

114-115-vaziyatlardagi ozitsiyalarda kombinatsiya qilishdan maqsad — raqibning qo'riqchi donalarini chetlashtirish yoki yo'q qilishdir.

114-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. $Jb4-b6+$! $Ja6:b6$ 2. $a7-a8\Phi$ qiladi va o'yinni yutadi. 134-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. $Kd5-b4+$ berib yutadi.

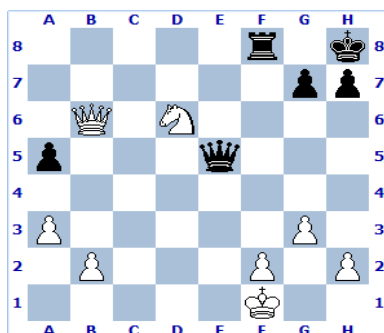
116-vaziyat



Oqlar yutadi.

Bu pozitsiyada oqlar h2 dagi qora piyadaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qila olmaydi, ammo ular bu yangi farzinni ikkiyoqlama zarba beriladigan joyga jalb qiladi va uni yutib oladi: 1. $Cb5-e2!$ $h2-h1\Phi$ (aks holda oqlar 2. $Ce2-f3$ o'ynaydi) 2. $Ce2-h5+$! $\Phi h1:h5$ 3. $Ke6-g7+$ va oqlar yutadi.

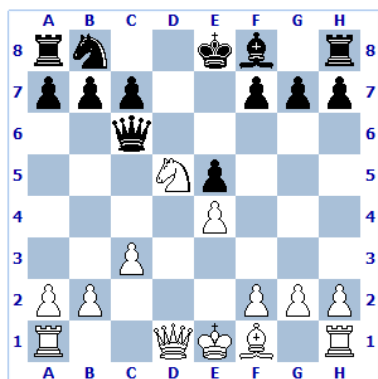
117-vaziyat



Oqlar yutadi.

117-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar 1. Kd6—f7+ berib ikkiyoqlama hujum qiladi va farzinni yutib oladi yoki, agar ruh otni urib 8-gorizontaldan ketib qolsa, mot qiladi (1. ... Lf8:f7 2. ФИ6—d8+, va hokazo).

118-vaziyat



Oqlar yutadi.

Oqlar 1.Cf1—b5! yurish bilan ajoyib ravishda ikkiyoqlama hujum qiladi, qora farzinni b5 xonaga, yana ikki yoqlama hujum ostida qoladigan joyga olib keladi: 1. ... Фc6:b5 2. Kd5:c7+.

Har bir misolda kombinatsiya donalarning qanday turishiga asoslanganligini yaxshi tushunib oling.

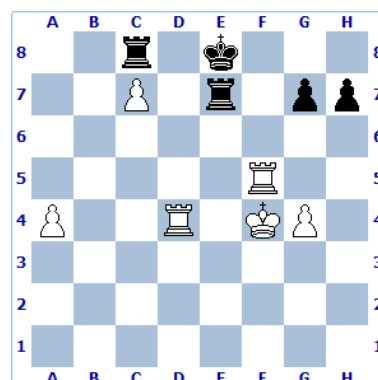
Piyadani farzinga chiqarish uchun raqib donalarini noqulay ahvolga solishni ko'rsatadigan yana ikki misol keltiramiz (119—120- vaziyatlarga qaralsin).

1. Ld4-d8+ Lc8:d8 2. Lf5-f8+!!

Kpe8:f8 3.c7:d8Ф+ va oqlar yutadi.

1.LJlf5—f8+ Ла8:f8 yurgandan keyin oqlar o'yinni mana bunday

119-vaziyat

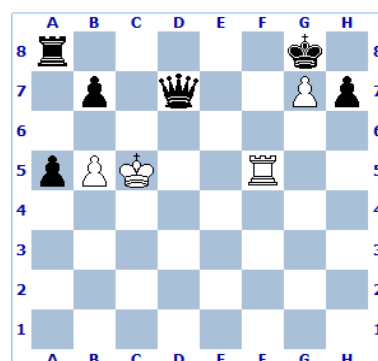


Oqlar yutadi.

davom etdiradilar: 2. Фh5:h7+!!

Kpg8:h7 3. g7:f8K + .

120-vaziyat



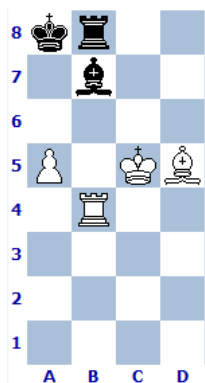
Oqlar yutadi.

121 va 122- vaziyatlarda ko'rsatilgan pozitsiyalardagi kombinatsiyalar ochmasga asoslangan.

140-vaziyatdagi pozitsiyada quyidagicha o'ynalsa yutqqa olib keladi: 1. Jb4:b7! Jb8:b7 2.a5-a6.

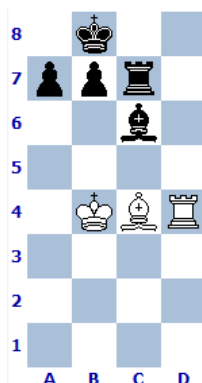
122-pozitsiyada esa oqlar o'yinni juda g'alati yo'l bilan during qiladi: 1. Jd4-d8+ Jc7—c8 2. Jd8:c8+ Kpb8:c8

121-vaziyat 122-vaziyat



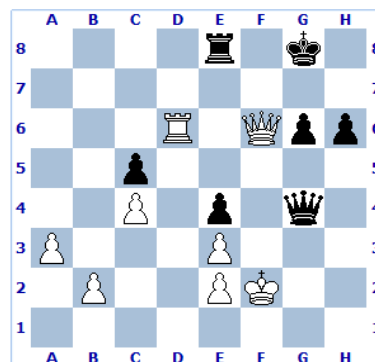
Yutuq.

3.Cc4—a6!! Endi oqlar Ca6:b7 uradi, qoralar b7:a6 ursa ham, o'yin baribir durang bo'ladi, chunki qoralarning oq fili oqlarning shoxini piyada farzinga chiqadigan al burchagidan hayday olmaydi. Hozir b7 piyadasini surish ham mumkin emas, chunki u ochmas bo'lgan.



Durang.

123-vaziyat

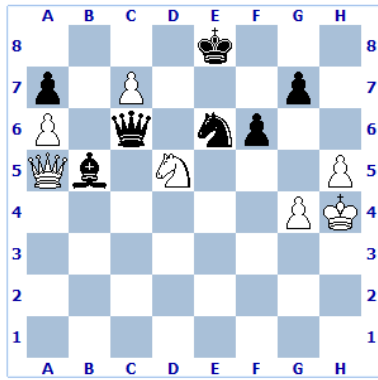


Yurish qoralardan.

Amaliy o'yindan olingan bu pozitsiyada qoralar 1. ... Le8-f8 o'ynadilar, oqlar esa, farzinni ochmasdan qutqazishga harakat qilib, 2. Jd6—d8 yurib ruhni ochmas qiladilar. Ammo hozir oqlarning farzini ham ochmasligicha turidbi. Qoralar bundan foydalanadilar va 2. ... Φg4— h4+! berib, kurashni o'z foydalariga hal qiladilar. Chunki oq shox chekinsa, qoralar 3. ... Φh4:f6 urib oladi.

124-vaziyatdagi pozitsiyada bir-biriga bg'langan ikki yoqlama hujumlar ketma-ket kelib turadi.

124-vaziyat

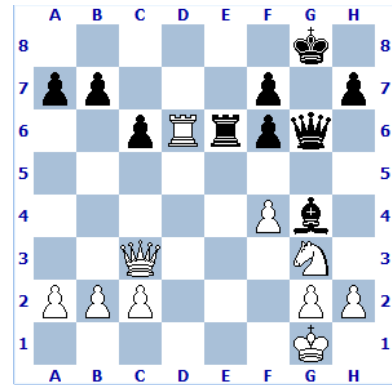


Oqlar yutadi.

1. $\Phi a5:b5!$ (oqlar farzinni sipoxga berish yo‘li bilan qoralarning farzinini c7 dagi piyadaning farzinga chiqadigan xonasidan chetlashtiradi; shu bilan birga qora farzin $\Phi c6:h5$ urganidan keyin ko‘p o‘tmasdai ikki yoqlama zarba natijasida palok bo‘ladigan xonaga kelib qoladi (ya’ni oqlar $Kd5-c7+$ beradi). 1. ... $\Phi c6:b5$ (majburiy yurish) 2. $c7-c8\Phi+$ $Kpe8-f7$ (agar $Keb-d8$ yursa, 3. $Kd5-c7+$ beriladi) 3. $\Phi c8:e6+!$ (bu yurish tezroq yutadi, chunki darhol 3. $\Phi b7+$ bersa, qoralar 3. ... $Kc7$ o‘ynab javob beradi) 3. ... $Kpf7:e6$ (yoki 3. ... $Kpf7-f8$ 4. $\Phi e6-c8+$ keyin 5. $\Phi c8-b7+$) 4. $Kd5-c7+$ va oqlar yutadi.

M.I.Chigorinning o‘yinlaridan birida yuz bergan ikki yoqlama zarba juda qiziq (125-vaziyat).

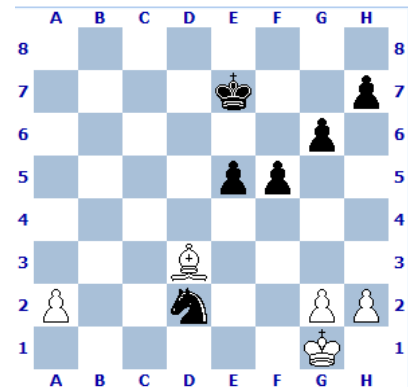
125-vaziyat



Oqlar yutadi.

1. $Jd6-d8+$ $Kpg8-g7$ 2. $f4-f5!$ $Cg4:f5$ 3. $\Phi c3-c5!$ Masalani hal qiladigan ikkiyoqlama zarba: yo $\Phi c5-f8X$.

126-vaziyat

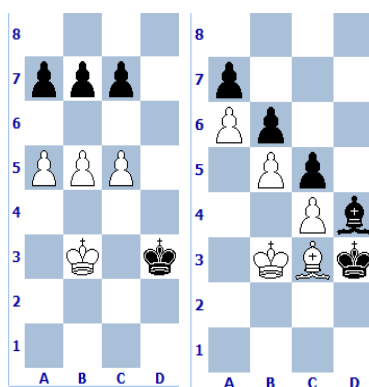


Oqlar yutadi.

yoki $Kg3:f5+$ berish xavfi tug‘ildi. Moskvaning 1949 yilgi chempionatida o‘ynalgan bu o‘yinda (126-vaziyat) oqlar, o‘z fili qora otning qochish yo‘lini to‘sib qo‘yganligidan foydalanib, dona urishtirish kombinatsiyasini qo‘llaydi: $Kpg1-f2$ $e5-e4$ 2. $Kpf2-e3!$ $Kd2-f3$ (qoralar 2. . . . ed ursa ham yutqazadi, chunki oqlar 3. $Kp:d2$

uradi; qoralar hech bo‘lmaganda oqlarning piyadalarini ajratib, zaiflashtirmoqchi bo‘ladi), 3. g2:f3 e4:d3 4. h2-h4 h7-h6 5. f3—f4. Endi qoralarning piyadalari joyidan qimirlay olmaydi va oqlar farzinga chiqadigan “uzoqdagi” “a” piyadasi yordami bilan o‘yinni yutadi. Bu piyadaning surilishi qora shohni farzin tomoniga chalg‘itadi (masalan, Kpf6 6. a4), bundan foydalangan oq shoh esa, qoralarning hamma piyadalarini qirib tashlaydi.

127-vaziyat

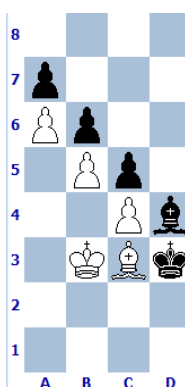


Yutuq.

127-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar juda ajoyib qilib piyoda bilan “yorib o‘tadi”: 1.b5-b6!! a7:b6 2.c5-c6! b7:c6 3. a5—a6 va piyada farzinga chiqib ketadi. Yoki:(1.b5-b6 dan keyin) 1. ... c7:b6 2. a5-ab! va hakazo.

128-vaziyatdagi pozitsiyada agarda oqlar 1. Cc3:d4? urishtirsa,
//

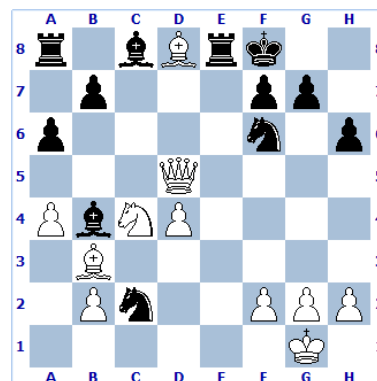
128-vaziyat



Yutuq.

qoralarning Kpd3:d4 urganidan keyin o‘yinni yutqazadi. Oqlar 1.Cc3-a5!! dan keyin yorib o‘tadi b6:a5 (aks holda oqlar Ca5:b6 uradi va hokazo) 2. b5-b6 a7:b6 3. a6-a7 va oqlar yutadi.

129-vaziyat

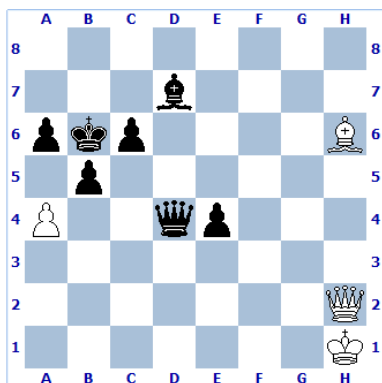


Oqlar yutadi.

129-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar, 1. ... Ke4-f6 yurib, oqlarning farziniga hujum qildi va ayni bir vaqtda e1 dan mot qilish xavfini tug‘dirdi. Oqlar ikki yoqlama kishtga asoslangan kombinatsiya ishlatib, qutulish uyoqda tursin, hatto raqibni mot qilib ham qo‘yadi. 1. Φ d5:f7+ Kpf8:f7 2. Kc4-e5++ Kpf7—f8 3. Ke5-g6X.

Quyidagi ikki pozitsiyada oqlar, pat yoki doimiy kisht berish bilan durang kombinatsiyasini ishlatib, o'yinni yutqazishdan qutulib qoladi.

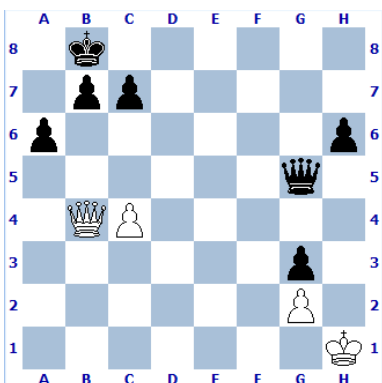
130-vaziyat



Oqlar durang qiladi.

Oqlar o'zining shoxi pat bo'ladigan qilib hamma donalarini qurbon qiladi: 1. Ch6-e3 Φ d4:e3 2. Φ h2-f2 Φ e3:f2 (agar 2. ... Φ e3-c5 yursa, oqlar 3. a4-a5+ qiladi va farzin yutadi) 3. a4-a5+ Kpb6:a5, pat.

131-vaziyat



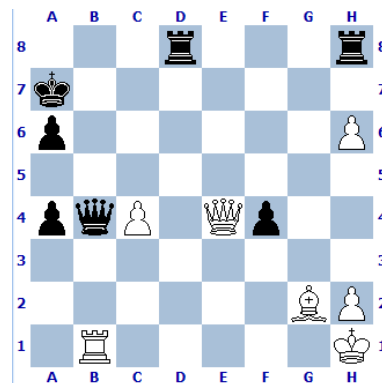
Oqlar durang qiladi.

1. Φ b4-f8+ Kp8-a7 3. Φ f8—c5+ ! (agar qoralar 2. ... Φ g5:c5 ursa pat bo'lishi uchun 2. ... b7-b6 3. Φ c5:c7+ Kpa7-a8 4. Φ c7-c8+. Endi xuddi 22-

vaziyatdagi singari doimiy kisht tufayli o'yin durang bo'ladi.

Nihoyat, o'ynalgan o'yinlardan olingan bir necha misollar keltiramiz.

132-vaziyat



Yurish qoralardan.

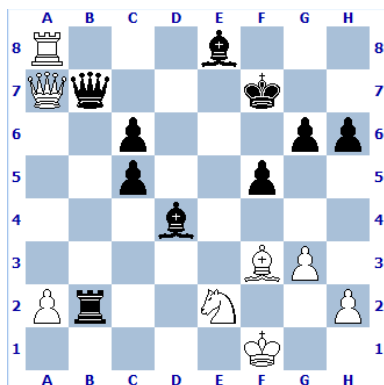
Bunda birinchi qarashda qoralarning ahvoli juda tangga o'xshaydi, chunki farzinni olib qochgandan keyin oqlar b7 xonasidan mot qiladi. Lekin qoralarda bundan qutulish chorasi topiladi.

1.... Jp8— e8! 2. Φ e4-b7+ (oqlarda bundan yaxshiroq chora yo'q: agar 2. Jb1:b4 ursa, 2.... Jd8— dl+ beriladi va hokazo; bordi-yu 2. Φ e4—h7+ bersa, qoralar 2. ... Jle8-e7 o'ynab o'zini himoya qiladi, lekin 2. ... Φ b4—e7? yurish yaramaydi, chunki oqlar 3. Jb1-b7+! beradi) 2. ... Φ b4:b7 3. Jb1:b7+ Kpa7—a8. Endi oqlarning ixtiyorida ochib kisht berish singari kuchli qurol bor-u, lekin qoralarning ruhlari bir-birini

qo'riqlab turidbi, oqlarning 1-gorizontali esa ochilib qolganligi xavflidir, shuning uchun oqlar doimiy kisht qilib, durang bilan qanoatlanishi kerak. Jb7-b1+, Jb1-b7+

133-

vaziyat

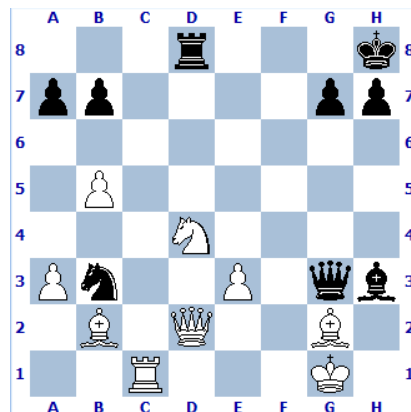


Bu yerda oqlar quyidagicha urishtirish kombinatsiyasi yordami bilan yutadi 1. Ke2:d4 c5:d4 (1... Jb1+ Kpf2 yurgandan keyin ham ahvol o'zgarmaydi) 2. Φa7:b7+! Jb2:b7 3. Jla8:e8! Kpf7:e8 4. Cf3:c6+ Jb7-d7 5. Kpfl—e2 (oqlar temp yutadi, qoralarning ochmas ruhi baribir qochib keta olmaydi) 5. ... Kpe8—e7 6. Cc6:d7 Kpe7:d7 7. Kpe2-d3. Endi oqlar, 8. Kpd3:d4 urgandan keyin (xuddi 145- misoldagi singari) uzoqdagi chiquchi "a" piyadasini borligi tufayli o'yinni yutadi.

134-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar, d4 dagi otning ochmasligidan foydalanib sifat yutmoqchi bo'ladi. 1.

Kd4-f5!! (bu yurish bilan h3 dagi filning yo'li to'siladi va mabodo qoralar 1. ... Jd8:d2 ursa, oqlar 2. Jc1c8 yurib

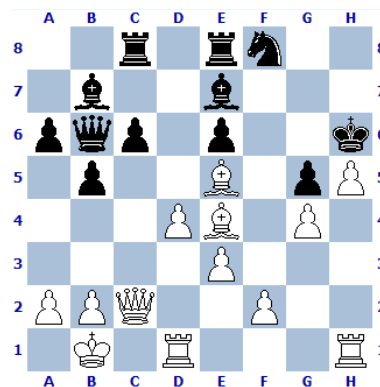
134-vaziyat



Yurish oqlardan.

mot qiladi; bordi-yu qoralar 1. ... Kb3:d2 ursa, u holda oqlar 2. Kf5:g3 uradi va kuchayib ketadi) 1. ... Φg3—g5 2. Φd2 :d8 + !! (Endi oqlar qora shoxning hamma ximoyachilarini ketma-ket yo'qotadi yoki chetga chalg'itadi). 2. ... Φg5:d8 3. Jc1-c8!! Φd8:c8 4. Cb2:g7+ Kph8-g8 5. Cg2-d5+ va oqlar navbatdagi yurishda mot qiladi.

135-vaziyat

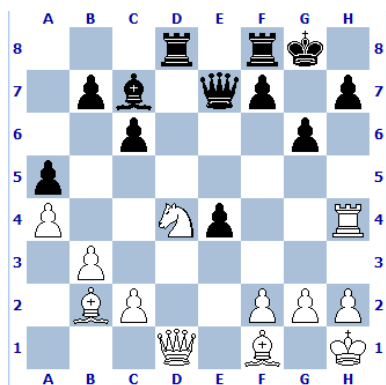


Yurish oqlardan.

135-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar yo‘llarni ochib hujum qilishga asoslangan chiroyli kombinatsiya yordami bilan qoralarning shoxini mot qiladi.

1. Ce4—h7! (o‘zining farziniga yo‘l ochadi; qoralar bu fil piyodani urolmaydi, chunki 1. ... K:h7 ypca, 2. Φg6X bo‘ladi 1. ... c6-c5 (qoralarning shoxi mot “to‘ri”ga ilingan va bo‘lajak halokatni bartaraf qila olmaydi) 2. Φc2—g6+! Kf8:g6 3. h5:g6 + Cb7:hl 4. Jldl :hlX.

136-vaziyat



Yurish oqlardan.g7—g6 surilgandan keyin qoralarning rokirovka pozitsiyasi zaiflangan, bo‘shashgan.

Bu piyada o‘z joyida turganida f6 va h6 xonalarini raqib donalaridan qo‘riqlab turar edi; endi bu xonalar zaiflashdi. Bundan tashqari, piyada g7 da turganida b2 dagi filning bostirib

kelishidan h8 xonasini bekitib turar edi. (Agarda qoralarning fili c7 da emas, balki g7 xonasida turganida edi, rokirovka pozitsiyalaridagi qora xonalar bunchalik zaif bo‘lmas edi).

Oqlar qoralarning yuqorida aytilgan pozitsiyasidagi bu kamchiliklaridan foydalanib, 1. Kd4-f5! yuradi va chiroylik qilib o‘yinni yutishi mumkin. Endi qoralar 1. ... Jld8:dl ura olmaydi, chunki 2. Kf5:e7X yoki 2. Kf5—h6X bo‘ladi. Qoralar uchun 1. . . . g6 : f5 urish ham yomon, chunki 2. Jlh4-g4+ va darrov mot. 1. ... Φe7:h4 urish juda yaxshiday ko‘rinadi. Ammo bunga oqlar juda yaxshi javob beradi: 2. Φdl—h5!! Endi oqlar yo farzin yutib oladi yoki ot bilan mot qiladi. 1. ... Φe7—g5 yurib ko‘rish qoladi, lekin bu holda oqlar quyidagicha o‘ynaydi: Φd1-c1! f7-f6 (agar 2. ... Φg5:f5 ypca, oqlar Φc1-h6 ga keladi). Φc1:g5 f6:g5 4. Kf5-h6X.

DEBYUTDAGI VAZIFALAR

Shaxmatni yangi o'rganayotgan har bir havaskorning oldida: debyutda, yani o'yinning boshida o'yinni qanday boshlash kerak, nimaga intilish kerak, degan savol tug'iladi.

Ravshanki, eng avval donalarni chiqarish, ya'ni ularni o'yinga kiritish kerak.

O'yin boshida piyadalar donalarning yo'lini to'sib turadi va donalar o'z kuchini ko'rsata olmaydi, shuning uchun piyadalarni shunday joyga qo'yish kerakki, ular donalarga yo'l ochib bersin.

Buning uchun qaysi piyadalarni surish kerak? Ma'lumki, ko'proq donalarga yo'l ochadigan piyadalarni surish kerak. Shuning uchun ham eng ko'p qo'llaniladigan dastlabki yurishlar — 1. e2-e4 va 1. d2-d4.

Bunda: "e" piyadasining surilishi f1 dagi filga va farzinga yo'l ochib beribdi, lekin 1. e2—e3 yurganda ham shunday bo'lar edi-ku, nima uchun piyada 4- gorizontalga surilishi kerak? — degan savol tug'ilishi mumkin.

Bu savolga javob berish uchun avvalo f1 dagi oq filning shu ikkala yurishda dam o'yinga qanday kiritilishini ko'rib o'tamiz.

Agar filni e2 xonasiga yursak u, f1 — a6 diagonaldan tashqari d1 -d5 diagonal yo'lini ham zarba ostiga oladi, lekin bu xona bir qadar chetda bo'lib unda qoralarning hech narsasi yo'q, holbuki shaxmat o'yini — kurashdan iborat. Har-bir o'yinchi, g'alabaga intilib, raqibi uchun qiyinchiliklar tug'dirishi, uning o'z planlarini amalga oshirishiga halaqit berishi lozim. Hech qanday hujum xavfi solmagan fil raqibga nima ham zarar yetkaza olardi? Ana shuning uchun dam, e2 xonasidagi filning pozitsiyasini yetarli darajada aktiv deb bo'lmaydi.

Filning d3 xonasida turishi yomon emas, chunki u bu yerdan turib h7 xonasiga hujum qiladi; qoralar qisqa rokirovka qilgandan keyin bu xona juda nozik bo'lib qoladi. Ammo oqlar Cf1 — d3 dan keyin c1 dagi filni

ishga solish va al dagi ruhni o'yinga solish qiyin bo'lib qoladi.

Endi Cf1 —c4 ga yurishni ko'rib chiqaylik. Fil bu xonada turib: 1) faqatgina qora shox tomonidan qo'riqlangan f7 punktiga hujum qiladi; 2) zarur bo'lib qolgan taqdirda chekinishi uchun qulay joy (b3 xonasi) bor; u, bu yerda turib, hujumini davom qildiraveradi. Agarda o'yin 1. e2—e3 e7—e5 2. Cf1—c4 tariqasida boshlangan bo'lsa edi, qoralar, 2. ... d7—d5 surib, oq filni orqaga haydar va uning diagonalini to'sib qo'yardi.

Shunday qilib, agarda e3 xonasiga surilgan piyada cl dagi qora filning yo'lini to'sib turganligini nazarga olsak 1. e2—e4 surishning ustunligi o'z-o'zidan ma'lum bo'ladi.

Donalarning markazda turgani eng yaxshi axhvol deb hisoblanadi. Bu yerdagi donani zarur bo'lib qolganda taxtaning har qanday joyiga tezgina ko'chirish oson bo'ladi. Masalan, o'ynovchilardan biri zaruriyat bo'lmay turib o'z donalarini farzin tomoniga to'plagan deb faraz qiling. Demak uning shox tomoni yo butunlay qo'riqlanmagan yoki ozgina

donalar bilan qo'riqlangan va zaiflashib qolgan. Raqib bu vaziyatdan foydalanib, darrov unga zarba beradi.

Markazni egallash boshqa sabablarga ko'ra ham muximdir, donalarni hamma vaqt shunday joylashtirishga harakat qilish kerakki, ular imkoni boricha butun kuchini ishga sola olsin. Masalan, otning markazda (ya'ni e4, e5, d4, d5 xonalarida) turganida va uning taxtaning bir chekkasiga (masalan, a4 ga) kelib qolganida qanday kuchga ega bo'lishini taqoslab ko'ring. Agar birinchi vaziyatdagi ot tevarak atrofga xavf solsa va sakkizta xonani zarb ostida tutib turgan bo'lsa, ikkinchi vaziyatda uning harakatchailigi, zarb kuchi roppa-raso ikki baravar kamroq bo'ladi. Boshqa donalar ham xuddi shundaydir. Binobarin, donalarni markazdagi qulay xonalarga joylashtirish maqsadga muvofiqdir. Ammo shaxmat o'yinida har-qanday planni amalga oshirishda hamma vaqt deyarlik dushmanning qarshilik ko'rsatishiga duch kelinadi. Faqat biz emas, balki; raqib tomon ham o'z

donalarini markazga joylashtirish payidan bo'ladi va raqibining markazga yaxshi joylashib olgan donalarini o'z piyada va donalari bilan haydashga harakat qiladi. Ana shuning uchun piyadalarni markazga joylashtirish va bu piyadalarni o'z donalari uchun qo'riqlaydigan hamda raqib donalarining harakatini cheklab qo'yadigan qilib joylashtirish nihoyatda muximdir. Shu sababdan markaziy xonalardan biri bo'lgan d5 xonasini darrov o'z kontroli ostiga oladigan 1. e2-e4 yurish, 1. e2 — e3 kabi bo'sh yurishga nisbatan ko'p daraja yaxshiroqdir.

Endigina o'ynay boshlagan yangi o'rganuchilar bir-ikki donasini o'yinga chiqaradi-da, ha-deb shu donalarini yuraveradi, ularning yordami bilan biron dona yutib olishga va xattoki mot qilishga urinib ko'radi, ularda bunday holni tez-tez uchratish mumkin. Albatta, bunday, sodda o'yinni raqib juda osonlik bilan rad qilib tashlaydi. Bir-ikki dona bilan o'ynayverilsa, boshqa donalar o'zlarining dastlabki joylarida qolib, ishga solinmaydi. Ma'lumki, ko'pchilik hollarda donalarni ishga

solishda dushmandan o'zib ketilgan va hujum qilinadigan joyda raqibnikiga qaraganda ko'proq donani to'plagan taqdirdagina har qanday hujum muvaffaqiyat qozonadi. Aks holda raqib hujumni osonlik bilan qaytaradi va hujum qilayotgan kam kuchlarni orqaga haydab yuboradi.

Shunday qilib, debyutda o'z oldimizga qo'yilgan asosiy vazifalar — markazni ishgor etish va raqib donalarining o'yinga chiqishi uchun to'sqinliklar yuzaga keltirish maqsadida donalarni tez o'yinga chiqarib, qulay joylarga o'rnatishdan iboratdir.

Biroq taxtada vujudga kelgan avolning aniq xususiyatlarini tushunib olmasdan turib, donalarni o'ylamay ishga solish yaramaydi.

Xech bir debyutda shablon, asossiz variantlarni qo'llanmaslik shu bilan birga, albatta eng yaxshi bo'lmasa ham, har-holda tuzuk natijalarga erishmoq lozim degan M.I.Chigorinning ko'rsatmalarini doim esda tutish kerak.

Biz 14 ta qisqa o'yinlarni ko'rib chivdiq har bir yangi o'rganadigan shaxmatchi o'ynovchilardan biri

passiv yoki yengiltaklik bilan o'ynagani tufayli ikkinchi taraf o'z o'yin planlarini qanday amalga oshirganini bu misollardan amalda ko'rishi mumkin. Debyutni qanday rivojlantirish kerakligini ko'rsatadigan umumiy prinsiplarni puxtaroq tushunib olish uchun yana bir qancha misollar keltiramiz. Taraflardan biri debyutda donalarni

o'yinga chiqarishdagi asosiy prinsiplarni qo'pol ravishda buzganligini ko'rsatadigan o'yinlar, yangi o'rganayotganlarga ayniqsa na'munalidir. Qoidalar qo'pol ravishda buzilgan bunday hollarda shu xatodan darrov foydalanib qolish imkoniyati tug'iladi.

ASOSIY DEBYUT VARIANTLARI

O'yinda bexisob ko'p debyutlar bo'lib, shaxmat adabiyotida bo'larning ma'lum nomlari bor.

Debyutlarning ba'zilari dastlab qaysi mamlakatda qo'llanilgan yoki taxlil qilingan bo'lsa, o'sha mamlakatning nomi bilan, boshqa birlari o'yinga kirishib o'yin harakatini belgilaydigan donaning nomi bilan yoki yangi debyut sistemasini ishlab chiqish bilan shug'ullangan shaxmatchining nomi bilan yuritiladi. Ba'zi bir debyutlar "gambit" deb ataladi (gambit —aksari hollarda debyutda o'z pozitsiyasini

yaxshilash uchun piyada qurbon qilishdir).

Shuni ham aytish kerakki ba'zi bir debyutlar yuz yillar davomida notug'ri nomlar bilan atalgani ma'lum bo'ldi. Ular tuzatishga muxtojdir.

Hozirgi zamon nazariyasi barcha debyutlarni uch gruppaga ajratadi: 1) ochiq debyutlar, 2) yarim ochiq debyutlar, 3) yopiq debyutlar. Ana shularni qisqacha ko'rib chiqamiz.

1. OCHIQ DEBYUTLAR

Oqlarning 1. e2-e4 surishiga qoralarning 1. ... e7—e5 javobi bilan boshlangan hamma o‘yinlar ochiq debyutlar deb ataladi,

Bunday yurishlar bilan boshlangan debyutlarda donalar tez

o‘yinga aralashadi, demak tez orada taxtaning markazida va so‘ngra shoh tomonida kurash boshlanadi.

Ruscha o‘yin

1. e2-e4 e7-e5
2. Kgl-f3 Kg8-f6

Oqlar e5 piyadasiga hujum qilsa, qoralar e4 piyadasiga hujum qiladi.

3. Kf3:e5 d7-d6

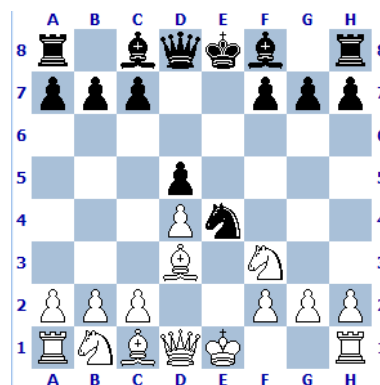
Oldin shunday yurib qo‘yish zarurdir. Agar 3. ... K:e4 ursa, oqlar 4. Φ e2 bilan javob qaytarar edi va e4 dagi ot chekingandan keyin qoralar farzin yutqazadi (4. ... Kf6?? 5. Ke6+). Oqlar 4. Φ e2 yurgandan keyin qoralar, ochmasdan foydalanib, 4. Φ e7 5. Φ :e4 d6 yurishga majbur bo‘lardi, ammo 6. d4 f6 7. Kc3 de 8. Kd5 Φ d6 9. de fe 10. Cf4 Kd7 11. 0-0-0 dan keyin oqlar zo‘r pozitsiyaga ega bo‘lar edi.

4. Ke5-f3 Kf6:e4
5. d2-d4 d6-d5

Endi qoralarning niyati ayon bo‘ldi: otni yaxshi pozitsiyaga joylab,

o‘z donalarini tez o‘yinga chiqara oladilar.

6. Cf1-d3 ...



A

6. ... Cf8-e7
7. 0-0 0-0
8. Jf1-e1 ...

Endi qoralar o‘z otini 8. ... f5 surib yoki 8. ... Cf5 yurib qo‘riqlashi mumkin. Biroq bulardan qaysi biri surilsa ham, oqlarning 9. c4 surishi juda kuchli o‘yin ekanligini tajriba ko‘rsatadi; oqlar qoralarning 9. ... c6 10. cd cd 11. Φ b3 yurishidan keyin oq

farzin aktiv pozitsiyani egallab “b” yo‘lidan ham, a2-a8 diagonalidan xavf solib turadi.

Shuning uchun qoralarning quyidagicha o‘ynashi hammadan yaxshiroqdir:

8. ... Ke4-f6

9. Cc1- g5 Cc8-g4

10. Kbl-d2 Kb8-d7

Endi qoralarniig pozitsiyasi bir qadar tangroq bo‘lsa ham, lekin ancha mustahkamdir.

B

6. ... Kb8-c6

7.0-0 Cf8-e7

Qoralar “e” yo‘lini berkitishi kerak, aks holda oqlar Jle1 yurib ochmas qiladi.

8. c2-c4 ...

Bunday pozitsiyalarda ko‘p qo‘llaniladigan yurish. Qoralarning d5 piyadasini e4 dagi otni qo‘riqlab turadi, shuning uchun, oqlar bu holni bartaraf qilsa, qoralarning butun markazini xavf ostida qoldiradi.

8. ... Cc8-g4

9.c4:d5 ...

Agarda oqlar 9. Jle1 yurganda edi, ikkala taraf uchun ham juda chigal, xavf-xatarli o‘yin yuz berardi.

Bu holda oralar uchun eng yaxshisi —9. ... Kf6 dir.

9. ... Φ d8:d5

10.Kb1-c3 Ke4:c3

11.d2:c3 0-0

Endi o‘yin taxminan baravar. Oqlar o‘z piyadalarini markazga mustahkam joylashtirib qo‘ydi, lekin qoralar o‘z donalarini o‘yinga chiqarib bo‘ldi va oqlarning f3 dagi otini ochmas qilib turibdi.

Agar oqlar 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 dan keyin e5 piyadasini darrov urmasa, ularning ixtiyorida yana bir necha yo‘llari ham bor, masalan:

3. d2-d4 ...

Oq donalarga yo‘llar ochib beradigan bu yurishga javoban qoralar juda extiyot bo‘lib o‘ynashi lozim.

3. ... e4:d5

4. e4-e5 Kf6-e4

Ammo 4. ... Kg4? yurish bush, chunki 5. h3 surilgapdan keyin otning chekinadigan yaxshi joyi yo‘q. Agar 4. ... Kd5 yursa, 5. Φ :d4 uradi va

sqoralar otni qochish uchun yana temp yo'qotadi.

5. Φ d1:d4 d7-d5

Albatta shunday surish kerak. Endi qoralar ham o'z fillari uchun diagonal ochdi.

6. e5:d6 ...

6. ... Cc5 yurish xavfi bor edi, farzin chekingandan keyin f2 dagi piyada qo'riqsiz qoladi.

6. ... Ke4: d6

7. Cc1-g5 Kb8-c6

Qoralar o'z farziniga bo'lgan hujumga qarshi hujum qilib, yo'l-yo'lakay donani ham o'yinga chiqaradi. 8.C:d8 K:d4 o'ynash quruq urishtirish bo'ladi.

8. Φ d4-e3+ Cf8-e7

Qoralarning o'yini ham yomon emas.

Umuman olganda qoralar ruscha o'yinni bemalol qo'llashi mumkin, lekin shunda ham ehtiyot bo'lib o'ynash kerak.

Italyancha o'yin

1.e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 Kb8-c6

3.Ca1-c4

Oqlarning bu yurishdan maqsadi faqatgina shox tomonidan qo'riqlangan f7 punktiga ko'z tikishdir.

3. ... Cf8-c5

4. c2-c3

Oqlarr, d2 — d4 surib butun markazni o'z ixtiyoriga olishga intiladi. Ammo 4. d3 surgan taqdirda o'yin ohista davom qiladi, masalan, 4. ... Kf6 5. Kc3 d6 6. Ce3 Cb6 va hokazo.

4. ... Kg8-b6

Aktiv va maqsadga muvofiq o'yin. Qorlar, e4 dagi piyadaga hujum qilish bilan birga, rokirovkani ham tayyorlamoqda.

5. d2-d4 e5:d4

5. ... Cb6 yurilsa, xato bo'lar edi, chunki 6. de K:e4 7. Φ d5 xorib, birvarakayiga f7 va e4 ga hujum qilardi.

6.c3:d4 Cc5-b4+

Agarda 6. ... Cb6 yursa, 7. d5 Ke7 (7. ... Ka5 8. Cd3 va b2-b4 surilish xavfi tug'iladi) 8. e5 Kg4 dan keyin oqlar, . 9. d6! surib, qattiq hujumga kirisha olardi.Bu holda 9. ... K:f2 yoki 9. . . . C:f2+ urish qoralar

uchun yaxshi emas va oqlar buni darrov rad qila olardi.

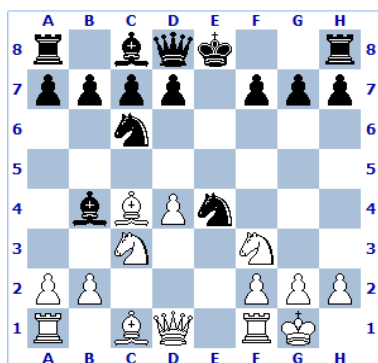
7. Kb1-c3 ...

Oqlar o'z donalarini tez o'yinga chiqarish uchun markazdagi piyadasini qurbon qiladi.

Agar 7. Cd2 C:d2+ 8. Kb:d2 tariqasida o'ynalsa, qoralar, piyadalardan birini urishtirib, oqlarining markazini zaiflashtirishga ulgiradi, chunki donalari qulay pozitsiyalarga joylasha oladi.

7. ... Kf6:e4

8. 0-0 ...



A

8. ... Ke4:c3

9. b2:c3 Cb4:c3

10. Φd1-b3 d7-d6

Oqlar ikki yoqlama (f7 va c3 punktlariga) hujum qilgani tufayli qoralar o'yinni keskinlashtirishga majbur.

O'ynovchini qiziqtiradigan 10. ... C:a1 urish yaxshi emas, chunki 11.C

:f7+ Kpf8 12.Cg5 Ke7 (12. ... K:d4 ursa, 13. Φa3+ va qoralarning farzini ketadi) 13. Ke5 C:d4 14. Cg6 d5 15.

Φf3+ Cf5 16. C:f5 C:e5 17. Ce6+ va qoralar tor-mor qilinadi.

11.Cc4:d5 0-0

10. ... d5 yurishdan maqsad ham shu edi. Endi c3 dagi fil d5 ga hujum qilish bilan himoya qilingan desa bo'ladi.

12.Cd5:f7+ Kpg8-h8

12. ... JI:f7 ursa, oqlar uchun 13. Kg5 yurish yaxshidir.

13. Φb3:c3 JI:f7

14. Φc3-b3

Oqlarning pozitsiyasi aktivlashdi.

B

8. ... Cb4:c3

Bu yurish 8. ... K:c3 dan ko'ra yaxshiroqdir.

9. d4-d5 ...

Analizlar shuni ko'rsatadiki, qora donalardan biriga qilingan bu yangi hujum — o'yinni eng kuchli davom etdirishdir.

9. ... Cc3-f6

Agar 9. ... Ke5 yursa, oqlar, 10. bc K:c4 11. Φd4 yurib birdaniga ikkala otga va g7 punktiga hujum qiladi.

Qoralar uchun hammadan ko'ra 11. ... f5 yurish tuzukroq va 12.Φ:c4 d6 13. Kd4 dan keyin oqlarning o'yini yaxshi bo'ladi. Qoralarning ortiq bir sipoxni saqlab qolaman deb o'ynashi—juda xatarli bo'lar edi (11. ... Kcd6 12. Φ:g7 Φf6 13. Φ:f6 K:f6 14. Jle1+ (bu variantni o'zingiz taxlil qilib chiqing).

10. Jlf1-e1 Kc6-e7
 11. Jle1:e4 d7-d6
 12.Cc1-g5 Cf6:g5
 13.Kf3:g5 0-0
 14.Kg5-h7 ...

Qoralar planli ravishda himoya qilish natijasida asosiy xavf-xatarlarni bartaraf qildi va Cf5 yurib, aktiv pozitsiyaga ega bo'lishga intilmoqda. Otni qurbon qilish durangdan boshqa natija bermaydi.

14. ... Kpg8:h7
 15. Φd1-h5+ Kph7-g8
 16. Jle4-h4 f7-f5
 17. Φh5-h7+ Kpg8-f7
 18. Jlh8 Jlg8 19. Jle1 Φf8
 20.Cb5 Jlh8 21. Φ:h8 gh 22. Φh7+ Kpf6 23. J:e7 Φ:e7 24. Φ:h6 + va oqlar doimiy kisht beraveradi.

Evans gambiti

1.e2-e4 e7-e5
 2.Kgl-f3 Kb8-c6
 3.Cfl-c4 Cf8-c5
 4. b2-b4 ...

Oqlar bu yurish bilan “gambit” taklif etadi, ya'ni donalarni o'yinga solish uchun piyada qurbon qiladi.

O'yin nazariyasiga muvofiq, gambitga qarshi eng yaxshi himoya ! qilish usuli—qurbon qilingan piyadani olib turib, keyinchalik payti kelganda bu piyadani qaytib berish bilan o'z donalarini ko'proq ishga solishga erishishdir.

Evans gambitini M.I.Chigorin juda yaxshi o'ynar edi. U, mana shu keskinlashgan o'yinda bir necha marta ajoyib g'alabalar qozongan edi.

4. ... Cc5:b4
 5.c2-c3 Cb4-a5

Agar 5. ... Cc5 yursa, oqlar 5. d4 suradi va"markazni egallab oladi. Qoralarning 5. ... Ce7 yurishi o'zi uchun yaxshi emas, chunki 6.Φb3 Kh6 7. d4 dan keyin h6 dagi otga hujum qilinadi.

6. 0-0 ...

Bunda 6. d4 d6 7. 0—0 Cb6 ham o'ynash mumkin va o'sha 6. 0-0 qilishdagi singari variantlar yuz beradi.

6. ... d7-d6
7. d2-d4 Ca5-b6

Ikki ot himoyasi

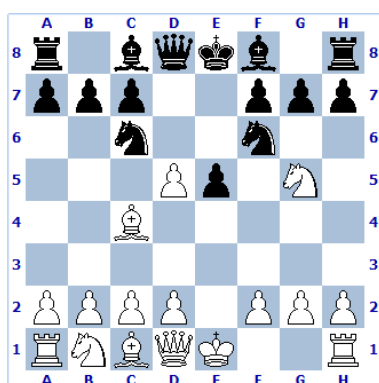
- 1.e2-e4 e7-e5
2.Kg1-f3 Kb8-c6
3.Cf1-c4 Kg8-f6

Bu himoyada qoralar bir piyada qurbon qilishga manjbur bo'ladi, lekin buning evaziga hujum qiladigan aktiv o'yinga ega bo'ladi.

- 4.Kf3-g5 d7-d5

Qoralar f7 punktini boshqacha qo'riqlay olmaydi.

5. e4: d5 ...



5. ... Kc6-a5

O'yingning muhim payti. Agar qoralar buning o'rniga 5. ... K:d5 ursa, oqlar 6.K:f7 Kp:f7 7. Φf3+ Kpe6 (boshqacha chekinganda

Yaxshi yurish. Endi oqlar: 8. de de 9. Φ:d8+ K:d8 10. K:e5 urib, qurbon berilgan piyadani qaytib olishi mumkin, lekin 10. ... Ce6 dan keyin qoralarning pozitsiyasi mustaxkam bo'ladi.

oqlar d5 dagi otni uradi va shu bilan bir piyada yutgan bo'ladi).

8.Kc3 Kce7 (8. ... Kcb4 yaxshi emas, chunki oqlar 9. Φe4 o'ynagandan keyin 10. a3 surib b4 dagi otni haydaydi) 9. Φe4 c6 10. d4 Φd6 11. f4. Oqlarda bir sipoh kam, lekin ular qattiq hujum qilayapti.

- 6.Cc4-b5+ c7-c6
7. d5:c6 b7:c6
8. Cb5-e2 h7-h6
9.Kg5-f3 e5-e4

Qoralar oq donalarga hujum qilish yo'li bilan o'z donalarini ishga soladi. Bu variantni M.I.Chigorin juda usta o'ynar edi.

10. Kf3-e5 Φb8-c5
11. f2-f4 Cf8-d6
12. d2-d4 e4:d3
13.Ke5:d3 c6-c5

Bu juda muhim yurish, chunki qoralar, c5-c4 surib, yana hujum qilmoqchi.

14. 0-0 0-0

Qoralarning ruhi ochiq yo'lni egalladi va endi oqlar b2 punktini qo'riqlash kerakligini unutmasligi lozim. Keyin qoralar Jfd8 o'ynaydi, so'ngra c5-c4 suradi va qattiq xavf soladi. Qoralarning pozitsiyasi yaxshi va turnirlar tajribasi qoralarda umid zo'rligini tasdiqlaydi.

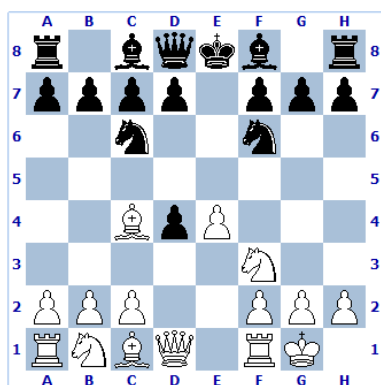
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 day keyin o'yin quyidagicha davom etishi ham mumkin.

4. d2-d4 ...

Oqlar, piyada berib bo'lsa ham, hech narsaga qaramay, tezroq donalarni o'yinga chiqarib, o'yinni ochib yuborish payidan bo'ladi.

4.. ... e5:d4

5. 0-0 ...



A

5. ... Kf6:e4

6. Jf1-e1 d7-d5

Birinchi qarashda qoralar markazda mahkam joylashib olib, piyada ham yutganga o'xshab ko'rinadi.

Ammo oqlarning ixtiyorida quyidagicha qiziq manevr bor:

7. Cc4:d5 Φd8:d5

8. Kb1-c3 ...

Oqlar, "e" bilan "d" yo'llaridagi ochmasdan foydalanib, piyadani qaytib olish bilan birga, yana bir qancha xavf ham tug'diradi.

8. ... Φd5-a5

9. Kc3:e4 Cc8-e6

Oqlarning ochib kisht berishining oldini olish zarur.

10. Ke4-g5 ...

Yana "e" yo'lida ochmas qilindi, ammo qoralar vaqtni qo'ldan bermasdan, darrov rokirovka qiladi va oqlarning hujumini qaytaradi.

10. ... 0-0-0

11. Kg5:e6 f7:e6

12. Jle1:e6 Φa5-d5

13. Φd1-e2 h7-h6

Taraflarning o'yini taxminan baravar.

B

5. ... Cf8-c5

d4 dagi piyadani saqlab qolish niyatida bu sistema bo'yicha o'ynalganda qoralar uzoq va kuchli hujum ostida qoladi.

6. e4-e5 d7-d5

6. ... Kg4 7. Cf4 d6 8. ed C:d6 9. Jle1+ Kpf8 dan keyin qoralar rokirovkadan mahrum bo'ladi va ahvoli ham og'irligicha qolaveradi.

6. ... Ke4 yursa, undan ham battar, chunki oqlar 7. Fe2 o'ynaydi.

7.e5:f6 d5:c4

8.Jlf1-e1+ Cc8-e6

9.Kf3-g5 Fd8-d5

1.e2-e4 e7-e5

2.Kgl-f3 Kb8-c8

3.Cfl-b5 ...

Bu eng ko'p qo'llaniladigan debyut bo'lib, uning yaxshi natijalar berishi isbot qilingan. Oqlar darrov markazdagi e5 piyadasiga hujum qila boshlaydi.

3. ... d7—d6

Bunga Steynits himoyasi deb aytiladi.

4. 0-0 Kg8-f6

5.d2-d4 Cc8-d7

Agar qoralar d4 piyadsini ursa, demak ular markazni boy berib

Agar 9. ... Ff6 ursa, 10. K:e6 fe yuriladi va 11. Fp5+ tufayli qoralar sipoh yutqazadi.

10. Kb1-c3 Fd5-f5

11. Kc3-e4 0-0-0

12. Kg5:e6 f7:e6

13.g2-g4 Ff5-e5

14.f6:g7 Jlh7-g8

15.Cc1-h6 d4-d3

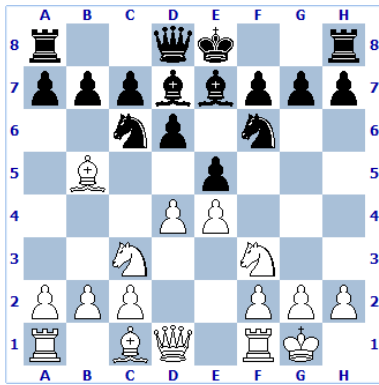
16.c2-c3

Turnirlar tajribasi oqlarning qo'li baland ekanligini isbotlaydi, chunki ularning g7 dagi piyadasi juda kuchlidir.

Ispancha o'yin

qo'ygan bo'ladi: 5. ... ed 6. K:d4 Cd7 7. C:c6 be 8. Fb3 dan keyin oqlar yaxshi o'yinga ega bo'lar edi. Bordi-yu, 8. ... Ce7 yursa, oqlar 9. e5 de 10. K:c6 uradi va katta xavf soladi, mabodo qoralar 8. ... c5 sursa, oqlar 9. Kf5 yurib javob beradi va agar 9. ... Cc6 yursa, Kc3 yurib, oqlar yana yaxshi pozitsiyaga ega bo'ladi.

6. Kb1-c3 Cf8-e7



7. Jf1-e1 ...

Bu yurish qoralarni markazdan voz kechishga majbur qiladi, chunki hozir oqlar e5 dagi piyadani olish xavfini solmoqda masalan, agar 7. ... 0—0? qilsa, u holda 8. C:c6 C:c6 9. De de 10. Φ:d8 Ја:d8 (Jf:d8 dan ham foyda yuq) 11. K:e5 C:e4 12. K:e4 K:e4 13. Kd3 f5 14. f3 Cc5+ 15. K:c5 (agar 10. ... Jf:d8 urganda edi, oqlar, 15. Kpfl yurib, o'yinni yutardi) 15. ... K:c5 16. Cg5 Јd5 17. Ce7 Јe8 18. c4 va oqlar sifat yutadi.

7. ... e5:d4

8. Kf3:d4 0-0

Oqlarning o'yini erkin, markazda mustahkam tayanch punktlari ham bor. Ammo qoralarning mushkulini oson qiladigan hol shuki, uning pozitsiyasida ham xech qanday zaif, bo'shashgan joyi yo'q.

Bu debyutda 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 yurishlaridan keyin kup vaqtda quyidagicha ham o'ynaladi:

3. ... a7-a6

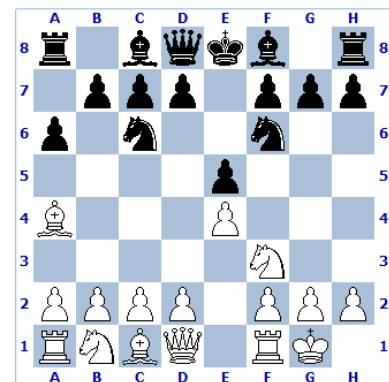
Bu yurishdan maqsad shundan iboratki, b5 dagi filni orqaga xaydab, o'z donalarini qulay qilib joylashtirish va farzin tomonida aktivlik ko'rsatish imkoniyatiga ega bo'linadi.

4.Cb5-a4 ...

c4 xonasiga chekishsh italyancha o'yinga olib keladi va qoralar bir temp oldinda bo'ladi. dc dan keyin c6 da urishtirish natijasida piyada yutilmaydi, chunki, 5. K:e5 dan keyin qoralar 5. ... Φd4 o'ynab, bir yo'la otga va e4 dagi piyadaga hujum qiladi.

4. ... Kg8-f6

5. 0-0 ...



A

4. ... Cf8—17

5. Agar 5. ... Cc5 yursa, oqlar, 16. c3 surgandan keyin d2-d4 surib, butun markazni egallash xavfini tug'diradi.

6. JIa1-e1 ...

Hozirdanoq 6. d2—d4? surish yaramaydi, chunki 6. ... ed 7. K:d4? K:d4 8. Φ:d4 b5! 9. Cb3 c5! va oq farzin chekingandan keyin qoralar, c5-c4 surib, oqlarning b3 dagi filini qamab, yutib oladi.

6. ... b7-b5

Piyadaning bu surilishi qoralarning butup debyut sistemasining tarkibiy sismi bo'lib, e5 dagi piyadaga qilingan hujumni rad etadi.

7. Ca4-b3 d7—d6

8. c2-c3 ...

Eng kuchli o'yin shu bo'lib, bu hujum uchun zarur bo'lgan oq filni saqlab qolishi bilan birga d2-d4 dan keyin piyadalarning markazni egallashini ham tayyorlaydi.

8. Kc6-a5

9. Cb3-c2 c7-c5

Mudofaaning eng yaxshi sistemasi hisoblangan bu o'yin usulini M.I.Chigorin ishlab chiqqan edi.

10. d2-d4 ...

Agar hozir qoralar d4 xonasidagi piyadani urib olsa, oqlar markazda ustun bo'lib oladi va hamma donalarini tez o'yinga chiqara oladi.

Ammo bu chigorincha himoyaning mohiyati shundaki, qoralar, o'z donalarini qulay joylashtirib, shu keskin xolatda markazni tutib tura oladi.

10. ... Φd8-c7

Yuz bergan bu vaziyat turnir o'yinlarda sonu sanoqsiz marta uchraydi. Tajriba qoralarning o'yini mustahkam ekanligini ko'rsatadi. Ular 0—0, Cc8-g4, keyin JIac8 va JIfe8 o'ynash yo'li bilan donalarini ishga sola oladi. Oqlarning bu mustahkam qal'ani yorib o'tishi oson emas. Ular shox tomonidagi hujumini kuchaytiradi, b1 dagi otni d2 ga yuradi, so'ngra f1 ga yuradi va h2-h3, g2-g4 dan keyin otni f5 xonasiga suradi. Har ikki tarafga ham yutish imkonini beradigan maroqli o'yin boshlanib ketadi.

B

5. ... Kf6:e4

6. d2-d4 ...

Bunday pozitsiyalarga xos bo'lgan yurishdir. Qoralar rokirovka

qilmaguncha “e” yo‘lini ochishda ehtiyot bo‘lishlari kerak chunki donalarning ochmas bo‘lib qolishi ehtimol. Masalan, 6. ... ed urisa, 7. Jle1 yuradi va d5 8. K:d4 dan keyin oqlar 9. K:c6 urib yoki 9. f3 surib xavf solishi mumkin.

6. ... b7-b5

7. Ca4-b3 d7-d5

Qoralar, g’animat vaqtdan foydalanib, donalarini o‘yinga chiqarib bo‘ladi va e4 dagi otni mustahkam qilib qo‘riqlab qo‘yadi.

8. d4:e5 Cc8-e6

9. c2-c3 ...

Bu, foydali yurish bo‘lib, undan maqsad b3 dagi filni urishtirishdan saqlab qolishdir. Bundan tashqari, ko‘pgina variantlarda markazdagi d4 xonasini kontrol ostiga olish muhimdir.

9. ... Cf8-c5

10. Kb1-d2 0-0

Qoralar o‘z donalarini xatto oqlardan oldinroq o‘yinga solib yubordilar. Ammo 11. Cc2 yurgandan keyin e4 dagi otni markazda saqlab qolish qiyin bo‘ladi va 11. ... f5 13. ef K:f6 13. Kb3 dan keyin o‘yin ikki tomon uchun ham keskin tus oladi.

Ispancha o‘yinda boshqa himoya qilish usullari ham bor. Ammo bularning hammasida ham qoralar boshda birmuncha qiyinchilikka uchraydi. Shunga ko‘ra ispancha o‘yin oqlarning uzoq vaqtgacha tayziq ko‘rsatishiga imkon berganligi tufayli bu debyut amalda juda keng qo‘llaniladi.

Boshqa xil ochiq debyutlar

Quyidagi o‘yinlar ham ochiq debyutlar qatoriga kiradi:

Markaziy debyut

1. e4 e5 2. d4. Odatda 2. ... ed 3. Φ :d4 o‘ynaladi. Bu debyutning

kamchiligi shundan iboratki, oqlar farzinni juda bevaqt o‘yinga soladi.

O'yinni 3. ... Ke6 4. Fe3 (lekin 4. Fe3? yurish aslo yaramaydi, chunki 4. ... Cb4 yuriladi) 4. ... Kf6 variantida davom qildirib, bunda qoralar tuzuk pozitsiyaga ega bo'ladi. Ular qisqa

rokirovka qiladi va shundan keyin, payti kelganda d7 —d5 suradi, shu bilan donalariga yo'l ochadi va markazda qulay pozitsiyani egallaydi.

Shotlandcha o'yin

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K:d4. Agar oqlar 4. Cc4 yursa yoki donalarini tezroq o'yinga chiqarish uchun 4. c3 surib bir piyada bersa, shotlandcha gambit xosil bo'ladi. 4.K:d4 dan keyin qoralar o'yinni quyidagicha davom ettiradi: 4. ... Kf6

(endi 4. ... K:d4 yaxshi emas, chunki 5. Fe4 dan keyin oq farzinni markazdan haydash qoralar uchun qiyin bo'ladi) va 5. Kc3 yurilsa, Cb4 yurib, rokirovka qilgandan keyin d7-d5 surish payidan bo'ladi.

Shox gambiti

1. e4 e5 2. f4. Hozir 2. ... ef 3. Kf3 yurilsa, ot gambiti bo'ladi. 3. Cc4 dan keyin esa, fil gambiti hosil bo'ladi. Agar qoralar f4 dagi piyadani urmasa, bu o'yin rad qilingai shox gambiti deyiladi.

Shox gambitidan maqsad—piyada ketishiga qaramay, darrov yo'llarni ochib, donalarni o'yinga kiritishdan iboratdir. Qoralar uchun eng yaxshi himoya usuli: oldin f4 dagi piyadani urib, keyin, payti, kelganda piyadani qaytib berish va donalarni qulay joylarga o'rnashtirishdir. Endi

bemalol chiqaraveradi, oqlar esa qurbon berilgan piyadadni qaytib olish ancha ovora bo'lishi kerak. Yoki 4.Kc3 d5! 5.ed K:d5 6.K:d5 Fe:d5 va qoralar erkin o'yinga ega bo'ladi. Fil gambitida farzin bilan h4 dan kisht berish (3. ... Feh4+) qiziqtiradigan yurishdir. Bunda oqlar rakirovkandan mahrum bo'ladi,lekin 4.Kpf1 urib, keyin Kf3 yurish bilan qora farzinni haydaydi va qoralar harakterli hujum qila boshlaydi. Oqlar 3. Cc4 yurgandan keyin qoralar uchun eng yahshisi, 3. ... d5 4.C:d5 (4.ed ursa,

Cd6 o'ynaydi) 4. ... Kf6 o'ynashdir, endi ular donlarini osonlik bilan

o'yinga chiqarib oladilar, bunda 3. ... Kf6 4. E5 d5 o'ynash ham mumkin.

Vencha o'yin

1.e4 e5 2.Kc3. bu debyutda oqlar odatda keyinroq f2-f4 suradi, shundan keyin shoh gambitidagiga o'xshash variantlar xosil bo'ladi. Qoralar o'z donalarini qulay joylashtirishga erishmog'i lozim. Taxminiy variantlar quyidagicha: 2. ... Kf6 3. f4 d5! (3. .. ef yahshi emas, chunki 4.e5 Fe7 5.Fe2 o'ynaladi va qora otning

chekinishi uchun qulay joy yo'q) 4.fe K:e4. Oqlar, ochiq, "f" yo'lidan foydalanib, shoh tamoniga hujum qila boshlashi mumkin, shuning uchun qoralar ehtiyot bilan o'ynashi va o'z o'yiniga xalaqit berayotgan e5 piyadasini e6 ga surib urishtirish lozim.

Filidor himoyasi.

1.e4 e5 2.Kf3 d6. Donalarni ishga solishfagi bu qadimgi o'yin usulining kamchiligi shundan iboratki, f8 dagi qora filning yo'li shu

indayoq to'siladi. Odatda qoralarning pozitsiyasi mustahkam, lekin biroz cheklangan bo'ladi.

To'rt ot debyuti

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Kc3 Kf6. Bu debyutda odatda o'yin tinch davom etadi. Ikkala taraf ham o'z donalarini bemalol o'yinga chiqaradi. Ammo qoralar doimo oqlarga taqlid qilib yurabermasligi lozim, chunki oqlar oldin yurgani uchun qoralarning ahvoli mushkullashuvi mumkin. Agar qoralar 3. ... Kf6 o'rniga 3. ... Cb4

yoki 3. ... Cc5 o'ynasa, uch ot debyuti hosil bo'ladi. Bu debyut qoralar uchun unchalik yahshi emas, chunki fil b4 xonasida turganda oqlar 4.Kd5 yurib hujum qilishi mumkin, fil c5 xonasida turganda esa, bunday pozitsiyada bo'ladigan oddiy kombinatsiya qo'llaniladi: 4.K:e5 K:e5 5.d4. Qoralar hatto 4. ... C:f2+

5.Kp:f2 o'ynaganda ham, 6.d4 surilgandan keyin oqlarning piyadalari kuchli markazga ega bo'ladi va qoralar oq shohning noqulay turishidan foydalana olmaydi. Agarda, qoralar 6. ... $\Phi f6+$

7.Kpg1 Kg4 o'ynab, kombinatsiya ishlatsa, oqlar $\Phi d2!$ Yurib rad etadi va keyin h2-h3 yoki Kd5 yurib, o'yinga chiqarilgan qora donalarga hujum boshlaydi.

Inglizcha o'yin.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3. c3. Oqlar markaziy piyadalarga ega bo'lmoqchi, lekin buning natijasida donalari o'yinga chiqazilmay qoladi va b1 dagi otni c3 xonasidan mahrum qiladi.

Qoralar 3. ... d5 surgandan keyin yahshi o'yinga ega bo'ladi. Ular 3. ... Kf6 yurganda ham o'yinni baravarlashga muvaffaq bo'ladi.

Fil debyuti

1. e4 e5 2. Cc4. Bu debyutda qoralar yaxshi yurishlar tanlash uchun ko'p imkoniyatlarga ega. Bulardan 2.

... Kf6 yoki 2. ... Kc6 eng yaxshi yurishlardan hisoblanadi.

Vengercha o'yin

1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Ce7. e7 dagi fil yaxshi o'yin

ko'rsataolmay-i. Qoralarning o'yini juda cheklangan.

Latishcha gambit

1. e4 e5 2. Kf3 f5. Qoralar o'yinning eng boshidanoq markazni egallash va hujum qilish uchun yo'llar ochish payidan bo'ladi, ammo bunday hollarda bu — ko'proq donalari o'yinga chiqqan taraf uchun foydalidir. 3. K:e5 $\Phi f6$ (yo'qsa $\Phi h5$ + beradi) 4. d4 d6 5. Kc4 fe 6. Kc3 dan keyin donalarni o'yinga chiqarishda oqlar ustunlik qiladi.

YARIM OCHIQ DEBYUTLAR

Qoralar, oqlarning 1. e2-e4 surishiga javoban e7-e5 surmasdan

boshqacha o'yin qilganda bunday o'yinlarga yarim ochiq debyutlar

deyiladi. Yarim ochiq debyutlarda qoralar, markaz uchun kurashdan voz kechmaydi, albatta, lekin o'z o'yinini bopqacharoq rivojlantiradi. Dastlab

qoralar oqlarning piyadalar surib markazni egallashiga yo'l qo'yadi va keyin unga hujum qiladi.

Fransuzcha o'yin

1. e2-e4 e7-e6

Qoralar e7-e5 surishdan voz kechib d5 xonasini egallashga harakat qiladi va markazda mustaxkam pozitsiyaga ega bo'ladi. Bu debyutning organik kamchiligi shundan iboratki, c8 dagi filning yo'li bekitilgan.

2. d2-d4 d7-d5

3. Kb1-c3 ...

Ravshanchi, 3. ed urish qoralarning ahvolini qiyinlashtira olmaydi, chunki bu — c8 dagi filga yo'l ochib beradi.

3. ... Kg8-f6

Quyidagicha o'ynalganda oqlarning pozitsiyasi aktivlashadi va shox tamonida hujumga o'tadi: 3. ... de 4. K:e4 Kd7 5. Kf3 Kg8 f6 6. K:f6+ K:f6 7. Cd3.

4. Cc1-g5 Cf8-e7

5 e4-e5 Kf6-d7

Bunda 5. ... Ke4 yaxshi emas,

chunki 6. C:e7 Φ :e7 7. K:e4 Φ e2 o'ynaladi.

6. Cg5:e7 Φ d8:e7

7. Kc3-b5 Kd7-b6

8. c2-c3 a7-a6

9. Kb5-a3 c7-c5

10. f2-f4 Kb8-c6

Qoralarning vaziyati qoniqarli.

11. Kf3 yurgandan keyin ular, 11. ... cd 12 cd Φ b4+ 13. Φ d2 Ka4 va hokazo o'ynab, tuzuk pozitsiyaga ega bo'ladi.

1. e4 e6

2. d4 d5

3. e4 e5

Markazga piyadalarni mahkam joylashtirish uchun qo'llaniladigan bu qadimgi usulga qoralar qattiq qarshilik ko'rsatadi.

3. ... c7-c5

4. c2-c3 Kb8-s6

5. f2-f4? c5:d4

6. c3:d4 Φ d8-b6

7. Kgl-f3 Kg8-h6

Qoralar, Kf5 yurib, d4 dagi piyadaga hujumni kuchaytirmoqchi.

Oqlar hozirdanoq qiyinchilikka uchramoqda.

8. Cfl-d3 ...

Oqlar shundan foydalanayaptiki, qoralar d4 xonasidagi piyadani ikkinchi marta urolmaydi, chunki Cb5+ beriladi. Ammo qoralar bunga kuchli javob qaytaradi.

8. ... Cc8-d7

Endi qoralar K:d4 urmoqchi, oqlarning piyadani qo'riqlashi qiyin bo'lib qoldi. Har-holda qoralarning pozitsiyasi juda yaxshi.

Hozirgi vaqtda bu variantni qo'llanib, odatda 4. c3 va 5. f4 surmaydilar, balki 4. dc C:c5 5. Φ g4 o'ynaydilar. Bu bilan oqlar, aftidan, yetarli tayyorgarligi bo'lmay turib shox tomoniga hujum qilishga harakat etadi yoki donani o'yinga chiqarish uchun 4. Kf3 yuradi.

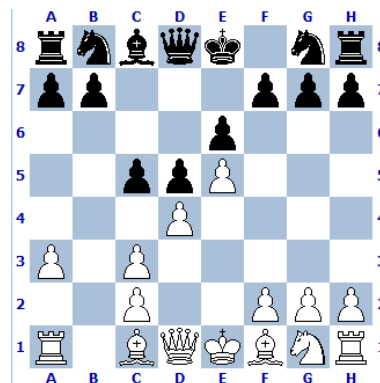
1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 yurishlaridan keyin, masterlar tomonidan ishlab chiqilgan quyidagicha o'ynash usuli yaxshidir:

3. ... Cf8-b4

4. e4-e5 c7-c5

5. a2-a3 Cb4:c3+

6. b2:c3 ...



Bu — juda keskin pozitsiya bo'lib, unda oqlar shox tomoniga va qoralar esa, bunga qarshi farzin tomoniga hujum qilmoqchilar.

Bu pozitsiya uchun quyidagi bir necha variantlar harakterlidir:

A

6. ... Kg8-e7

7. Φ d1-g4 Ke7-f5

Agar 7. ... Kg6 yursa, oqlar 8. h4 surib hujum boshlashi mumkin. Albatta, 7. ... g6 surish yaxshi emas, chunki bundan keyin c1 dagi fil qattiq xavf soladi; uning qora xonalardagi siquviga qarshi qo'yiladigan xech narsa yo'q.

8 Cfl-d3 h7-h5

9. Φ g4-h3 c5:d4

10. c3:d4 Φ d8-h4

11. Φ h3:h4

Agar 11. C:f5 ursa, qoralar Φ :d4 uradi.

11. Kf5:h4

Taraflarning o'yni taxminan baravar.

B

6. ... Φ d8-c7

7.Kg1-f3 Kb8-c6

8.Cf1-d3 c5-c4

9.Cd3-e2 Cc8-d7

10.0-0 0-0-0

11.a3-a4 ...

Oqlar a3 xonasini c1 dagi fil uchun bo'shatadi va keyinchalik qoralarning Ca4 yurib, farzin tamoni berkitib qo'yishiga qarshi chora ham ko'radi; c1 dagi filni joylashtiradigan yahshi joy bo'lmay qoladi va c2 dagi piyadani esa doim qo'riqlab turishga to'g'ri keladi.

Ammo 11.a4 surishning kamchiligini ham nazarda tutish kerak; a4 dagi

piyada zaif va vaqti kelganda qoralar uni yutib olishi mumkin.

11. ... f7-f6

Endi oqlar o'z ortiqligini isbot qilishi oson emas.

C

6. ... c5:d4

7.c3:d4 Φ d8-c7

8.Kg1-f3 Cc8-d7

9.Cf1-d3 ...

Bunda ham 9. a4 surish kerak, aks holda qoralar yahshi pazitsiyaga ega bo'ladi.

9. ... Cd7-a4

10.0-0 Kb8-d7

11.Cc1-d2 Jla8-c8

Qoralar "c" yo'lidan qattiq hujum qila boshlaydi.

Sitsiliancha o'yin

1. e2-e4 c7-c5

Qoralar markaziy d4 punktini zarba ostiga oladi. Agar endi oqlar d2-d4 sursa, u holda c5:d4 urib, qoralar o'zi uchun "c" yo'lini ochib oladi.

2. Kg1-f3 ...

A

2. ... d7-d6

3.d2-d4 c5: d4

4.Kf3 : d4 Kg8-f6

5.Kb1-c3 g7-g6

“Drakon” deb atalgan variantdir. Qoralar filni g7 ga chiqarish bilan d4 punktini zarba ostiga oladi.

6.Cf1-e2 Cf8-g7

7.0-0 0-0

8. Cc1-e3 Kb8-c6

Qoralar debyutdagi o‘z oldida turgan vazifani qoniqarli qilib bajardi. Agar hozir oqlar c8 dagi filning yo‘lini cheklab qo‘yish maqsadida 9. h3 sursa, qoralar 9... d5 surib markazda aktiv o‘yin qila boshlashi mumkin. Bordi-yu oqlar 9. Kb3 yursa, qoralar, 9. ... Ce6 surib, sipoxlarini o‘yinga chiqarib bo‘ladi yoki 9. ... a5 surib o‘yinni davom etdiradi.

B

2. ... e7-e6

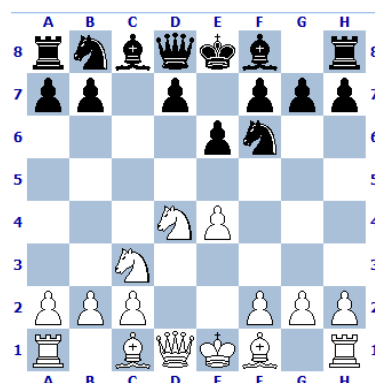
3.d2-d4 c5:d4

4.Kf3:d4 Kg8-f6

Muhim yurish. Endi oqlar 5. Kc3 yurishi kerak va bundan keyin c2-c4 surib, qoralarning d7—d5 surishiga to‘sqinlik qilish niyatida c2-c4 yurish imkoniyatidan mahrum bo‘ladi. Agar (5. Kc3 o‘rniga) 5. Cd3 o‘ynasa, qoralarning Kc6 yurishi bunga yaxshi javob bo‘ladi, bordi-yu oqlar 5. e5 sursa, qoralar, Φ a5+ berib, bu piyadani oladi. Ammo 5. Kc3

yurilgandan keyin qoralar e4-e5 surish xavfini ko‘zda tutish lozim.

5. Kb1-c3



Bunda qoralar uchun 5. ... b4 yurish maqul ko‘rinadi, lekin bu yurish oqlarga birmuncha ustunlik beradi, masalan, 6. e5 Kd5 (qoralarning e5 va c3 xonalariga bir yo‘la hujum qilish uchun 6. ... Φ c7 yurishi mumkin emas, chunki 7. ef C:cZ + 8. be Φ :c3 + 9. Φ d2! Φ :a1 10. fg Jlg8 11. c3 Φ b1 12. Cd3 Φ b6 13. Φ h6 dan keyin qoralar og‘ir ahvolda qoladi) 7. Cd2 K:c3 8. be Ce7. Endi oqlar, bunday pozitsiyalar uchun xarakterli bo‘lgan 9. Φ g4 dan keyin aktiv o‘yinga ega bo‘ladi.

5. ... Kc6 yurgan takdirda qiziq variantlar yuz beradi. c6 dagi otni urish qoralarning markazini mustaxkamlaydi. Masalan, 6. K:c6 bc 7. e5 Kd5.

Agar 6. Ce2 yursa, qoralar bemalol 6. ... Cb4 yurishi mumkin.

Ko'pincha 6. ... d7-d6 ham o'ynashadi va keyin Ce7, a7-a6, Φc7 o'ynaladi; bu holda qoralarning o'yini birmuncha siqiqroq bo'lsa ham, lekin mustahkam pozitsiyaga ega bo'ladi (41-o'yunga qaralsin).

6. Kdb5 yurgan taqdirda o'yin juda keskinlashib ketadi, masalan: 6.

... Cb4 7. Kd6++ Kpe7! (7. ... C:d6 urish yaxshi emas, chunki 8. Φ:d6 urgandan keyin qoralarning donalarni o'yunga chiqarishi qiyin bo'ladi). Hozir oqlar K:c8 ursa, qoralar uchun yaxshi bo'ladi. Bordi-yu 8. Cf4 yursa, bunga 8. ... e5 surib javob beriladi.

Boshqa xil yarim ochiq debyutlar

Quyidagilar ham yarim ochiq debyutlar qatoriga kiradi:

Karo-Kann himoyasi.

1. e4 c6. O'yin odatda 2. d4 d5 surib davom etdiriladi. Bunda ko'pincha 3. Kc3 o'ynaladi (3. e5 sursa, qoralar, fransuzcha o'yindagi singari, c6-c5 surib, oqlarning markaziy piyadasiga hujum qiladi; durust, ularning piyadasi c5 ga ikki yurishda-yoq borib yetadi, lekin buning evaziga c8 dagi filning yo'li ochiq bo'ladi va uni f5 xonasiga yura oladi, masalan:

3. e5 Cf5 4. Cd3 C:d3 5. Φ:d3 e6 va keyin c6-c5 suriladi) 3. ... de 4. K:e4 Kf6 5. K:f6+ ef va o'yin taxminan baravar.

Quyidagicha o'ynalganda ham qoralarning pozitsiyasi qoniqarli bo'ladi: 3. ed cd 4. Cd3 (agar 4. c4 sursa, 4. ... e6 5. Kc3 Kf6 o'ynaydi) 4. ... Kc6 5. c3 Kf6 6. Cf4 Cg4.

Skandinaviyacha o'yin.

1.e4 d5. Agar 2. ed dan keyin 2. ... Φ:d5 ursa, oqlar 3. Kc3 yuradi va farzinga hujum qilish bilan bir temp yutadi. Bordi-yu 2. ... Kf6 yursa, u holda eng yaxshisi 3. d4 surishdir,

endi qoralar d5 dagi piyadani nima bilan urmasin, baribir oqlar raqib donasiga hujum qiladi va donalarini o'yunga chiqarishda temp yutadi.

Alyoxin himoyasi.

1. e4 Kf6. Bu — o‘ziga xos juda murakkab himoyadir. Qoralar oqlarning markaziga hujum qilish maqsadida ularga piyadalarini markazga surish imkoniyatini beradi. Ammo bu planni amalga oshirish oson ish emas. Misol uchun xarakterli

variantlardan birini keltiramiz: 2. e5 Kd5 3. c4 Kb6 4. d4 d6 5. f4 de 6. fe Kc6 7. Ce3 (7. Kf3 yurish kuchsizroqdir, chunki qoralar Cg4 o‘ynaydi) 7. ... Cf5 8. Kc3 e6 9. Ce2 Ce7 10. Kf3 va oqlarning pozitsiyasi aktiv pozitsiyadir.

YOPIQ DEBYUTLAR

Boshda oqlar 1.e2-e4 surmay, boshqacha yurgan o‘yinlar yopiq debyutlar deb ataladi, masalan: 1. d2-d4, 1. c2-c4, 1. Kgl-f3, 1. f2-f4 (boshqa yurishlar markazga ta’sir qilmaydi).

Bunday debyutlarda o‘yin ochiq debyutlardagiga nisbatan, birmuncha sekinroq rivojlanadi, ammo markaz uchun kurash masalasi bunda ham keskin masaladir.

Farzin gambiti

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 ...

Endi 2. ... dc ursa, bunga “qabul qilingan” farzin gambiti deyiladi va agar qoralar c4 piyadasini urmasdan d5 dagi o‘z piyadasini qo‘riqlasa, bu o‘yinga “rad qilingan” farzin gambiti deyiladi.

Qoralar d5 piyadasini qo‘riqlash uchun 2. ... Kf6 o‘ynasa qoniqarsiz yurish bo‘ladi, chunki 3. cd K:d5 4.

e4 suradi, yoki 3. ... Φ :d5 ursa, 4. Kc3 yurib temp yutadi va markazni egallaydi. Shuning uchun odatda d5 piyadasini donalar bilan emas, balki 2. ... e6 yoki 2. ... c6 surib, piyada bilan qo‘riqlanadi.

Farzin gambitining ana shu ko‘rsatilgan xillari odatda mustaqil gambitlar deb hisoblanadi (bu debyutlarning har biri o‘z nomi bilan ataladi).

Qabul qilingan farzin gambiti

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 d5:c4

3. Kgl-f3

Oqlar, hech shoshilmasdan, bu otni bemalol yura oladi.

Agar 3. e3 sursa, qoralar 3. ... e5 suradi va keyin 4. de Φ :d1+ 5. Kp:d1 Ce6 o'ynash payidan bo'ladi. Qoralar gambitda olgan piyadani qo'riqlashga harakat qilsa, o'zi uchun oqibati yomon bo'ladi, masalan: 3. e3 b5? 4. a4 c6 5. ab cb 6. Φ f3 va hokazo.

3. ... Kg8-f6

4. e2-e3 e7-e6

Bunda ham 4. ... b5 surish yaxshi emas, chunki 5. a4 c6 6. ab cb 7. b3. Endi qoralarning piyadalar qatori buziladi.

5. Cf1:c4 c7-c5

6. 0-0 a7-a6

Bundan keyin qoralar: Ce7, 0—0, Kc6 va hokazo o'ynab, tuzuk pozitsiyaga ega bo'ladi.

Ortodoksal himoya

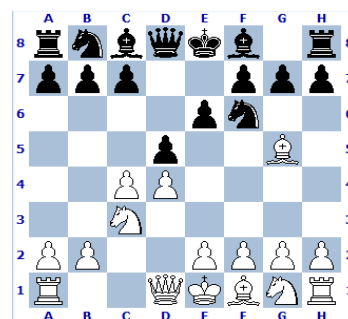
1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

Bu bilan qoralarning pozitsiyasi mustahkam bo'ladi. 2. ... e6 yurishiing kamchiligi shundaki, c8 dagi fil ancha vaqtgacha o'yinga chiqqa olmay qoladi. Odatda o'yin quyidagicha davom qiladi:

3. Kbl-c3 Kg8-f6

4. Ccl-g5 ...



A

4. ... Cf8-e7

5. e2-e3 0-0

6. Kgl-f3 Kb8-d7

7. Λ a1-c1 ...

Endi qoralar c8 dagi filni o'yinga kiritish masalasini hal qilishi kerak. Buning uchun qoralar b7-b6 surishi mumkin, lekin, bu holda ularning

lagerida jiddiy kuchsiz punktlar paydo bo'ladi (masalan, a6, e6).

Filni o'yinga chiqarish uchun eng yaxshi yo'l quyida keltiriladi.

7. ... c7-c6

8. Cfl-d3 d5:c4

9. Cd3:c4 Kf5-d5

Bunday himoya qilish sistemasidan tashqari, 9. ... b5 10.

Cd3 a6 11. 0-0 c5 12. Φe2 Cn7

variantida ham o'ynash mumkin va shunda c8 dagi fil o'yinga chiqa oladi.

10. Cg5:e7 Φd8:e7

11. 0-0 Kd5:c3

12. Jlc1:c3 e6-e5

Ana shundan keyin c8 dagi filning yo'li ochiladi. O'yin baravar.

B

4. ... Kb8-d7

5. e2-e3

5. cd ed 6. K:d5? urilsa xato bo'lar edi, chunki 6. ... K:d5 7. C:d8

Slavyancha himoya

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-s4 c7-c6

Qoralar c8 dagi filning yo'lini ochiq qoldiradi, lekin b8 dagi otning yurishi uchun yaxshi joy bo'lgan c6 xonasi band qilinadi.

3.Kg1-f3 Kg8-f6

Cb4 + bergandan keyin qoralar bir sipox yutadi.

5. ... c7-c6

6. Kgl-f3 Φd8-a5

Hozir qoralar Ke4 va Cb4 yurmoqchi, shuning uchun oqlar ehtiyot bo'lib o'ynashi kerak (masalan, agar 7. Cd3 Ke4 8. C:e4? urisa, 8. ... de urilgandan keyin f3 dagi ot yoki g5 dagi fil ketadi).

7. Kf3-d2 Cf8-b4

8. Φdl-c2 ...

8.Φb3 yurish yaramaydi, chunki qoralar 8. ... dc uradi va bir sipoh yutadi.

8. ... d5:c4

9. Cg5:f6 Kd7:f6

10.Kd2:c4 Φa5-c7

11. a2-a3 Cb4-e7

Taraflarning o'yini taxminan baravar desa bo'ladi.

4.Kb1-c3 d5:c4



A

5. e2-e3 b7-b5

6. a2-a4 b5-b4

Albatta, 6. ... a6 xato.

7. Kc3-a2 e7-e6

Bunda 7. ... b3 yaxshi emas, chunki c4 piyadasini ketgandan keyin (buni qoralarning saqlab qolishi qiyin) b3 dagi piyada ham ketib qoladi.

8. Cfl:c4 Kb8-d7

9. 0-0 Cc8-b7

Keyin qoralar, c6-c5 surib, b7 dagi filning yo'lini ochadi va qoniqarli o'yinga ega bo'ladi.

B

5. a2-a4 ...

Shunday qilib oqlar, bundan oldingi variantda aytilgan c4 dagi

piyadani vaqtincha qo'riqlashning oldini oladi. Biroq hozir qoralar c8 dagi filni bimalol o'yinga chiqara oladi.

5. ... Cc8-f5

6. e2-e3 e7-e6

7. Cfl:c4 Cf8-b4

Agar oqlar e3-e4 surib piyadalar markazini egallay olsa, ularning pozitsiyasi juda yaxshi bo'lar edi. Shuning uchun qoralar e4 punktiga kontrollik qiladi.

8. 0-0 0-0

9. Φ d1-e2 Kf6-e4

Endi qoralarning pozitsiyasi qoniqarlidir.

Farzin gambitining quyidagi variantlari dam ko'p uchraydi. Bu variantlarda qoralar oqlarning d4 piyadasiga o'zi hujum qiladi.

Tarrash himoyasi

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5.

Oqlarning markazga darrov hujum boshlashi natijasida juda murakkab o'yin yuzaga keladi.

Bu o'yin sistemasining kamchiligi shundan iboratki, qoralarda "ajralgan" (ya'ni boshka

piyadalar tomonidan qo'riqlanmagan) piyada paydo bo'ladi.

Oqlar, 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3 yurib o'yinni davom etdiradi va filni g2

xonasiga chiqarib, qoralarning d5 piyadasiga hujum qila boshlaydi.

Albin qarshi gambiti

1. d4 d5 2. c4 e5. Qoralar o'z donalarini darrov o'yinga kiritish maqsadini ko'zlab, bir piyada qurbon qiladi.

Oqlar esa, oddiy usulda o'ynab, debyutda ustunlikka ega bo'ladi: 3. de d4 4. Kf3 Kc6 5. Kbd2 (Kb3 yurib, d4

dagi piyadani urmoqchi) 5. ... Cb4 6. b3 C:d2+ 7. C:d2. Endi qurbon bergan piyada o'rniga e5 piyadasini yutib olish qoralar uchun yengil ish emas. Bundan tashqari, oqlarda uzoqdan uradigan ikki fil bo'lib, bular tezda yaxshi ish ko'rsatadi.

Boshqa xil yopiq debyutlar

Agarda oqlar, 1. d4 d5 dan keyin 2. c4 surmay, boshqacha, masalan, 2. Kf3 yursa, bu, gambit emas, balki farzin piyadalari debyuti bo'ladi. Bu debyutning qoralar uchun u qadar qiyinchiliklar tug'dirmaydigan ko'p xil variantlari bor.

Turnirlar tajribasida qoralar oqlarning 1. d4 surishiga 1. ... Kf6 javobini bergan o'yinlar ko'p

uchraydi ("xindcha" himoya debyutlari); bu—murakkab sistema bo'lib, unda qoralar, vatqincha markazni piyadalar bilan egallamasdan, markaziy xonalarga donalar bilan hujum qiladi.

Eski hind himoyasi.

1. d4 KI6 2. c4 d6 3. KcZ g6 4. e4 Cg7. Oqlar, kuchli piyadalar markazini egallab oldi. Qoralar esa bu markazni yemirishga harakat qiladi. O'yin quyidagicha davom qildirilishi mumkin: 5. f3 0-0 6. Ce3 e5 7. Ke2 Kc6 (turnirlarda bundan ham keskinroq o'yinlar uchraydi 7. ... ed 8.

K:b4 c6 va keyin qoralar, d7-d5 surib, yorib o'tishga harakat qiladi) 8. d5 Ke7 9. Φd2 Ke8 (oqlarning markaziga hujum qilish uchun qoralar o'zining f7 piyadasiga yo'l ochadi) 10. g3 f5 11.Cg2. Oqlar rokirovka qilib, donalarini ishga solishni tugallaydi.

Gryunfeld himoyasi.

1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kf3 d5. Bunday o'yin sistemasida ham qoralar oqlarning markazni piyadalar bilan egallashiga yo'l qo'uyadi va keyin unga hujum qiladi. 4. cd K:d5 5. e4

K:c3 6. bc c5. Keyinchalik qoralar, filni g7 va otni c6 xonasiga joylashtirib, d4 piyadasiga hujum qiladi.

Yangi hind himoyasi.

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6. Qoralar, oq filni b7 xonasiga chiqarib e4 xonasiga kontrollik qiladi va oqlarning markazini kuchaytirishiga imkon bermaydi. O'yin odatda

quyidagicha davom qildiriladi: 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. 0-0 0-0 7. Kc3 Ke4. Qoralar qoniqarli pozitsiyani egalladi.

Nimsovich himoyasi.

1.d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4. Qoralar e4 xonasini o'z donalarining zarbasi ostiga oladi. Oqlar esa keyinchalik, baribir e2-e4 surib, markazni egallashga harakat

qiladi. 4. Φc2 d5 (eng oddiy javob shu. Agar 4. ... Kc6 o'ynasa, o'yin ancha keskinlashadi, lekin bunda ham qoralar tuzuk o'yinga ega bo'ladi, masalan: 5.Kf3 d6 6.Cd2 e5 7.d5 C:c3

8.C:c3 Ke7 9.e4 Kd7 va qoralar mustahkam pozitsiyaga ega bo'ldi) 5. cd ed 6.Cg5 h6 7. Ch4 c5! Endi

qoralar o'z o'yinini rivojlantirishda qiyinchilikka uchramaydi.

Turnirlarda quyidagi yopiq turnirlar ham uchraydi:

Gollandcha o'yin.

1.d4 e6 2. c4 f5 yoki birdaniga 1.d4 f5 suriladi.

Inglizcha boshlash.

1.c4. keyin o'yin quyidagicha davom ettirilishi mumkin: 1. ... Kf6 2. Kc3 e5 3. Kf3 Kc6.

Reti debyuti: 1.Kf3 d5 va o'yin odatda 2. c4 c6 surib davom qildiriladi. Keyin oqlar, g2-g3 surib, filni g2 xonasiga chiqaradi va shu bilan d5 xonasiga hujumni kuchaytiradi.

Berd debyuti. 1.f4. Oqlar, keyin Kf3, b2-b3 va Cb2 o'ynab, e5 xonasiga hujumni kuchaytiradi.

Budapesht gambit. 1.d4 Kf6 2.c4 e5. Qoralar taktik hujum qilish maqsadida bir piyada beradi. Oqlar esa, quyidagicha o'ynab, ustunlikka ega bo'ladi. 3.de Kg4 4.e4 K:e5 5.f4 Kc6 6.Ce3.

PIYODALI ENDSHPILLAR

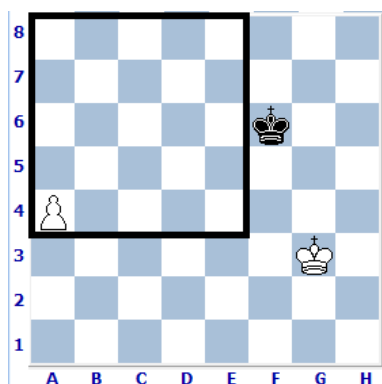
Ko'pchilik donalar almashtirilgandan keyin har ikkala tomonda ham shoh va bir nechtdan piyoda qoladi. Bunday o'yin ohirlarida nihoyatda aniq o'ynashni talab qiladi. Taxtadagi donalar soni ozaygan sari, tamonlardagi imkoniyatlar ham kamayib boradi, binobarin qilingan xatoni tuzatish juda qiyinlashadi.

Uzoq davom etgan kurashlardan keyin, o'yin o'rtalarida tomonlardan biri bir piyoda yutib oladi, deb faraz qilaylik. Bu ustunlik o'yinni yutish uchun yetarli? Agar yetarli bo'lsa, qay hollarda? Donalarni almashtirishga va piyodali o'yin ohiriga o'tishga intilish kerakmi? Bu savollarga to'g'ri javob berish uchun piyodali o'yin oxirlari haqida aniq

tasavvurga ega bo'lish lozim. Piyodali o'yin oxirlarini o'rganish, o'z navbatida, ko'p yurishli hisoblarni to'g'ri yuritishga o'rgatadi, binobarin, shaxmatchining o'yin mahoratini oshiradi. "O'yin oxirida yahshi o'ynay bilish, umuman shaxmatni o'ynay bilish demakdir" – degan edi birinchi rus shaxmat ustasi A.D.Petrov.

Bir piyoda bilan mot qilib bo'lmaydi. Demak piyodani farzinga chiqarmay (yoki rux qilmay) turib, g'alabaga erishish mumkin emas. Piyoda shohning yordamisiz va shohning yordami bilan farzinga chiqishi mumkin.

137 – vaziyat



137 – vaziyatda ko'rsatilgan pozitsiyada yurish navbati oqlardan

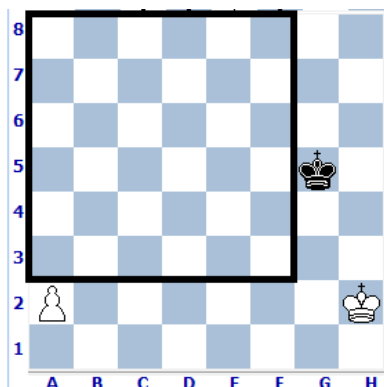
bo'lsa, ular yutadi, chunki qora shoh piyodaga yeta olmaydi:

1.a4-a5 Kpf6-e6 2.a5-a6 Kpe6-d6 3.a6-a7 Kpd6-c7 4.a7-a8Φ. Agar yurish navbati qoralardan bo'lsa, qora shoh piyodaga yetib, uni urib oladi. Shohning piyodaga yetib olish – olmasligini tez aniqlash uchun kvadrat qoidasidan foydalaniladi.

88 – vaziyatdagi oq piyodaning kvadrati a4-a8-e8-e4 xonalaridan iborat to'rtburchakni tashkil etadi. Kvadratni tasavvur qilish uchun avvalo uning piyoda farzinga chiqadigan tomonini, masalan, 88 – vaziyatda a4-a8 masofasini asos qilib olish kerak. Shundan keyin kvadratning chegaralarini aniqlash qiyin bo'lmaydi.

Agar raqib shohi o'zining yurishi bilan piyoda kvadratiga tusholsa, u o'sha piyodaga yetib oladi. Aks holda, piyoda farzinga chiqib ketadi.

138 – vaziyat



138-vaziyatdagi pozitsiyaga birinchi qarashda a2 dagi piyoda kvadratning burchaklari a2, a8, g8, g2 xonalaridan iborat, dekan xulosaga kelish mumkin. Shunday ekan, kvadratda turgan qora shoh, yurish navbati kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, piyodaga yetib oladi. Ammo bunday xulosaga kelish notog'ridir. Chunki a2 da turgan piyoda birdaniga ikki xona oldinga – a4 ga yurishi

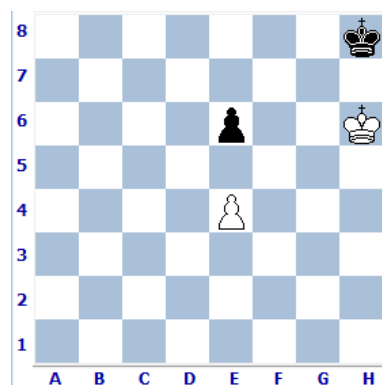
mumkin. Shuning uchun boshlang'ich xonada (ikkinchi va yettinchi gorizontallarda) turgan piyoda kvadratini aniqlash uchun uni uchinchi (qoralar uchun oltinchi) gorizontalda turgan, deb faraz qilish kerak.

a2 piyodasining haqiqiy kvadrati 137 – vaziyatda punkitlar bilan ko'rsatilgan. Demak, yurish oqlardan bo'lsa, qora shoh piyodaga yeta olmaydi – oqlar yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, qora shoh piyodaga yetib oladi – o'yin durang bo'ladi. Qora shoh piyodaga yetib olish uchun turlicha marshrut tanlashi mumkin.

TOMONLARDA BITTADAN PIYODA QOLGANDA

Ikkala tomonning faqat bittadan piyodasi va ular bir vertikalda tursa, o'yin ko'pincha durang bo'ladi. Agar piyodalardan biriga hujum qilib, uni urib olinsa, piyodasini berib qo'ygan tomon o'z shohi bilan durang qila oladigan pozitsiyalarni egallashga harakat qilishi kerak.

139-vaziyat



139-vaziyatdagi pozitsiyada qora shoh e6 dagi piyodasini saqlab qola olmaydi, shunday ekan, qoralar yutqazmaslik uchun nima qilishi

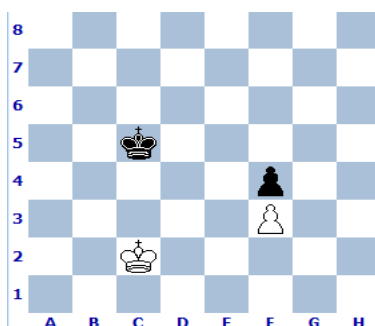
kerak? Agar oq shoh f6 xonasidan e6 piyodasiga hujum qilsa va uni o'sha xonada urib olsa oqlar yutadi.

Agar qora piyoda e5 turganda edi, natija oppazitsiyani kim egallashiga bog'liq bo'lib qolar edi. Demak, qoralar o'z piyodasini surib, shohi bilan oppazitsiyani egallashga harakat qilishi lozim.

1... e6-e5! Endi o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:
2.Kph6-g6 Kpg8-f8 3.Kpg6-f6 Kpg8-f8 4.Kpf6:e5 Kpf8-e7 va o'yin durang bo'ladi.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1.e4-e5! yordamida oqlar yutadi. Oqlar 1.Kph6-g6 yordamida ham yutuqqa erishishi mumkin, chunki bu holda qoralar oppazitsiyani egallashga ulgurmaydi: 1. ... Kph8-g8 2.Kpg6-f6 e6-e5 3.Kpf6:e5 Kpg8-f7 (3. ... Kpf8 bo'lsa, 4.Kpf6! yoki 4.Kpe6! yoki 4.Kpd6) 4.Kpe5-d6 va yutuq.

140-vaziyat

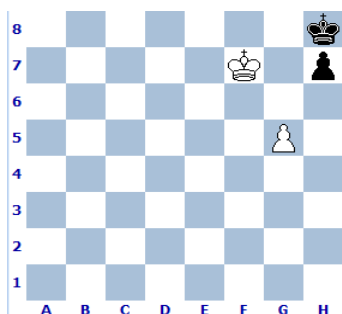


140-vaziyatda ko'rsatilgan pozitsiyada piyodalar bir-birini to'sib turibdi; shohlar piyodalarning yon tomoniga joylashgan. Bunga o'xshash pozitsiyalar amalda tez-tez vujudga kelib turadi. Bunday pozitsiyalarda shohning o'z piyodasi joylashgan gorizantalga chiqib lishi va iloji boricha oppozitsiyani egallashi muhim ahamiyatga egadir. Shunga erishgan tomon shohi bilan flangdan foydalanib o'tib, raqib piyodasiga yaqinlashish va uni urib olish imkoniyatiga ega bo'ladi.

140-vaziyatdagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. ... Kp-c5-c4! yordamida maqsadga erishadi, ya'ni shohini piyodasi joylashgan to'rtinchi gorizantalga chiqarib oladi va oppazitsiyani egallaydi. Shundan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:
2.Kpc2-d2 Kpc4-d4 3.Kpd2-e2 (bo'lmasa 3. ... Kpe3!) 3. ... Kpd4-c3! (qoralar shoh flangidan aylanib o'tishga yurishdi) 4.Kpe2-f2 Kpc3-d2 5.Kpf2-d2 Kpd2-e2 6.Kpg2-g1 Kpe2:f3 3.Kpg1-f1. Endi yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, qoralar yutadi

140-vaziyatdagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular 1.Kpc2-c3 yordamida o'z shohini piyodasi joylashgan gorizantalga o'tib olish imkoniyatiga ega bo'ladi va oppozitsiyani egallaydi. Bu hol oqlarga o'z shohi bilan flangdan aylanib o'tib, qoralar piyodasiga hyjum qilish, so'ngra uni urib olish imkoniyatini beradi: 1. ... Kpc5-d5 2.Kpc3-d3 Kpd5-e5 3.Kpd3-c4! Kpe5-f5 4.Kpc4-d5 Kpf5-g5 5.Kpd5-e5 Kpg5-g6! (o'yinni durangga olib keluvchi birdan-bir yurish) 6.Kpe5:f4 Kpg5-f6! Va o'yin durang bo'ladi.

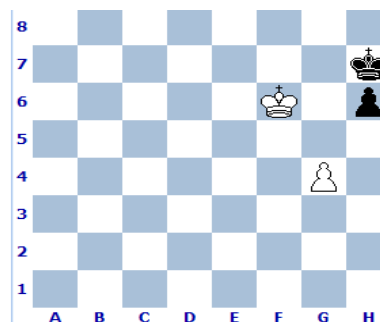
141-vaziyat



141-vaziyatdagi pozitsiyada piyodalar bir-biriga maksimal darajada yaqinlashgan (amalda ko'p uchraydigan hol). Lekin shohlarning joylashuvida farq katta: qora shoh burchakka qisilib qolgan. Oq shoh esa hohlagancha manevr qila oladi. Mana shu ustunlik oqlarda o'yinni yutish imkoniyatini beradi: 1.Kpf7-f8!

(yurish qoralardan bo'lsa, 1. ... h5 2.g6! va yutuq. Endu qoralarning javob yurishi majburiy) 1. ... h7-h5 2.g5-g6 h5-h4 3.g6-g7+ va oqlar yutadi.

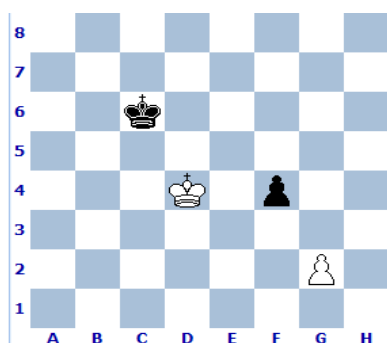
142-vaziyat



141 va 142-vaziyatdagi

pozitsiyalar bir-biriga o'xshash bo'lsa ham ularning o'rtasidagi farq kattadir: 104-vaziyatdagi pozitsiyada qora shoh burchakka butunlay qisilib qolgan emas. Bu hol qoralarga o'yinni durnang qilish imkonini beradi: 1.Kpf6-f7 (yurish qoralardan bo'lsa, 1. ... h5! 2.g5 Kpg8! 3.Kpf5! Kpg7 4.g6 h4 5.Kpg4 dan keyin o'yin durang bo'ladi) 1. ... Kph7-h8! (1. ... h5? bo'lsa, 2.g5! dan keyin avval ko'rib chiqqanimizdek oqlar yutadi) 2.Kpf7-g6 h6-h5! (2. ... Kpg8? bo'lsa, 3.Kp:h6 Kph8 4.g5 Kpg8! 5.Kpg6 va oqlar yutadi) 3.Kpg6:h5 Kpg8-h7! 5.Kph5-g5 Kph7-g7 va durang.

143-vaziyat



143-vaziyatdagi pozitsiyada oq shoh qulay joylashgan. Oqlar shu ustunlikdan foydalanmoqchi, ya'ni qora piyodaga yaqinlashib, uni urib olmoqchi. Haqiqatdan ham yurish oqlardan bo'lsa, ular g'alaba qozonardi. Biroq yurish qoralardan. Shunday bo'lsa ham qoralar o'z piyodasini saqlab qola olmaydi, lekin uni tezlik

bilan qurbon qilib, durang pozitsiyaga erishadi. 1. ... f4-f3! (... Kpd6? bo'lsa, 2.Kpe4 f3 3.Kp:f3! va oqlar yutadi) 2.g2:f3 Kpc6-d6 3.Kpd4-e4 Kpd6-e6 va durang.

Agar piyodalar bir-birining yo'lini to'smasa, ya'ni har ikkala piyodaning ham oldi ochiq bo'lsa, tomonlarning maqsadi o'z piyodasini tezroq farzinga chiqarishga va raqibi piyodasini yo'lini to'sishga qaratilgan bo'ladi. Ba'zan piyodalar bilan ularning farzinga chiqadigan xonalari o'rtasidagi masofa teng bo'ladi, biroq ulardan biri farzin bo'lishi bilanoq kish berish imkoniyatiga ega bo'ladi.

SHOH BILAN IKKI PIYODA SHOHGA QARSHI

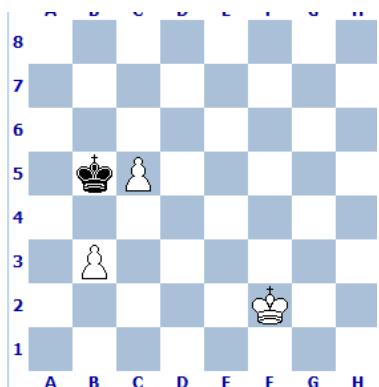
Tomonlardan birida ikki piyoda oshib ketgan hollarda o'yin kamdankam durang bo'ladi. Raqib shohi ikkala piyodani ham olishga ulgurgan yoki bir piyodani urib olgan paytda kuchli tomon o'z shohi va ikkinchi piyodasi bilan yutuq pozitsiyaga erisha olmagan hollardagina o'yin durang bo'ladi.

Agar piyodalar bir-biridan uzoqda joylashgan bo'lsa, g'alabaga

erishish uchun kuchli tomon shohining yordamga kelishi shart emas. Chunki kuchsiz tomonning shohi piyodalardan birining yo'lini to'sishga borsa, ikkinchi piyodaning kvadratidan chiqib ketadi. Yutish uchun shuning o'zi kifoya. Agar qo'sh piyodalar (qo'shni vertikalarda joylashgan piyodalar qo'sh piyodalar deb ataladi)ning biri ikkinchisini himoyalay olsa, qo'sh piyodali tomon

osongina g'alaba qozonadi (lekin shohning yordami bilan).

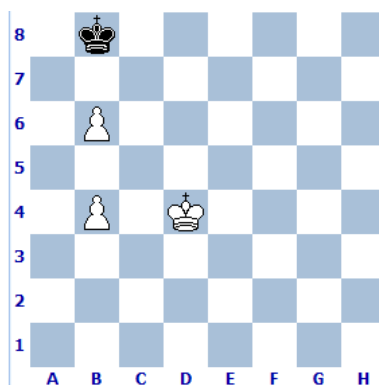
144-vaziyat



144-vaziyatdagi pozitsiyada c5 dagi piyoda qo'riqlanmasa, qoralar uni urib oladi. Birdan-bir chora b3 dagi piyodani surishdir. Endi qoralar b4 dagi piyodani ura olmaydi, chunki u holda c5 dagi piyodaning kvadratidan chiqib ketadi va bu piyoda farzin bo'ladi.

Piyodalar (a va h dan boshqa vertikalarda) qavat bo'lganda ham g'olib bo'lish qiyin emas.

145-vaziyat



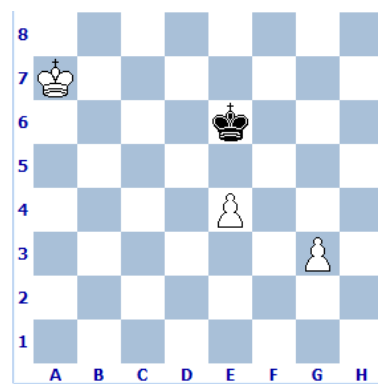
145-vaziyatdagi pozitsiyada, yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, oqlar yutadi:

1)1.Kpc5 Kpb7 2.Kpb5 Kpb8 3.Kpa6 Kpa8 4.b7+ Kpb8 5.b5! Kpc7 6.Kpa7 va yutuq. Yoki 3.Kpc6 Kpc8 (yoki 3. ... Kpa8) 4.b7+ Kpb8 5.b5 Kpa7 6.b8Φ (Kpc7? - pot) 6. ... Kp:b8 7.Kpb6 va yutuq.

2)1. ...Kpb7 2.Kpc5 Kpa6 (2. ... Kpb8 bo'lsa, 3.Kpc6!) 3.b7! (3.Kpc6? bo'lsa-pot) 3. ... Kp:b7 4.Kpb5 va yutuq.

Piyodalar qavatligida kuchsiz tomon oppozitsiyani egallay olmasa, kuchli tomon o'zining ikkinchi piyodasini surib, yurish navbatini berish imkoniyatidan foydalaniladi. Shuning uchun orqadagi piyodani zarur paytlardagina surish kerak.

146-vaziyat



146-vaziyatdagi pozitsiyada piyodalar bir-birini qo'riqlay olmaydi. Bunday piyodalar yakkalangan

piyodalar deb ataladi. oqlarning shohi uzoqda bo'lgani uchun o'z piyodalarini himoyalashga yetib kela olmaydi.

Yurish qoralardan bo'lsa, 1. ... Kpe5 2.g4 Kp:e4 dan keyin qora shoh ikkinchi piyodani ham oladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1.g4! Kpe5 2.g5! dan keyin piyodalar o'z-o'zini himoyalab qoladi. Endi 2. ... Kp:e4 bo'lsa, shoh g5 piyodasining kvadratidan chiqib ketadi. Yoki qora shoh e6-f7-g6 marshruti bo'yicha g5

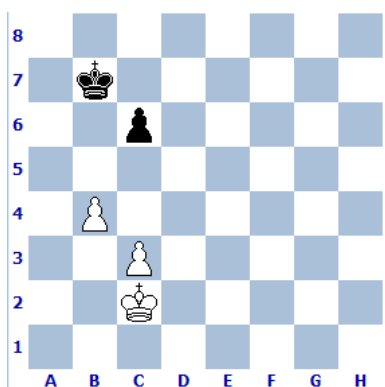
dagi piyodaga hujum qilsa, shu paytda ikkinchi piyoda e6 ga surilib qoladi: 2. ... Kpe6 3.Kpb6 Kpf7 4.e5! Kpg6 5.e6 (yoki 4. ... Kpe6 bo'lsa, 5.g6!) yana piyodani olib bo'lmaydi. 5.e6! ning o'rniga, oqlar 5.Kpe6! yordamida ham o'yinni yutishi mumkin.

Demak, agar yakkalangan piyodalarni bir vertikalgina ajratib turgan bo'lsa, ularning biri chetdan turib ikkinchisini himoyalay oladi.

SHOH BILAN IKKI PIYODA SHOH BILAN BIR PIYODAGA QARSHI

Bunday hollarda ham natija piyodalarning qay holda joylashganligiga va shohlarning aktivligiga bog'liqdir. Bunday ustunlik ko'pincha g'alaba qozonishga sababchi bo'lishiga qaramasdan, ba'zi pozitsiyalar bundan mustasnodir.

147-vaziyat

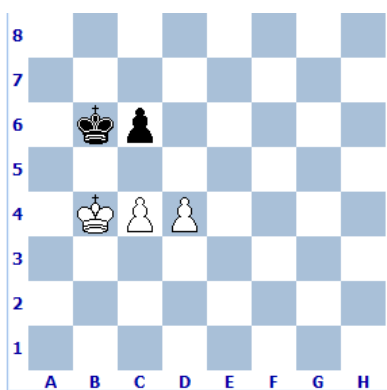


147-vaziyatdagi pozitsiyada kuchli tomonning piyodalari qo'sh va ular kuchsiz tomonning piyodasini farzinga chiqarmaydigan holat ko'rsatilgan. Bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, 1. ... c6-c5! yordamida ular durangga erishishi mumkin. Masalan: 2. ... bc Kpc6; yoki 2.b5 c4! 3.Kpd2 Kpb6 4.Kpe3 Kp:b5 5.Kpd4 Kpb6! 6.Kp:c4 Kpc6; yoki 2.Kpb3 cb; yoki 2.Kpb3 Kpc6! (2. ... Kpb6 yaramaydi, chunki 3.Kpc4 cb 4.Kp:b4 dan keyin oqlar yutadi) 3.Kpc4 cb va hakazo.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1.c3-c4! c6-c5 2.b4-b5 yordamida ular qo'riqlangan oldi ochiq piyodaga (b5) ga ega bo'ladi. Bunday hollarda deyarli hamma vaqt g'alaba qozoniladi.

148-vaziyatdagi pozitsiyani mukammal o'rganib chiqish kerak, chunki bunday pozitsiyalar amaliy partiyalarda tez-tez vujudga kelib turadi.

148-vaziyat

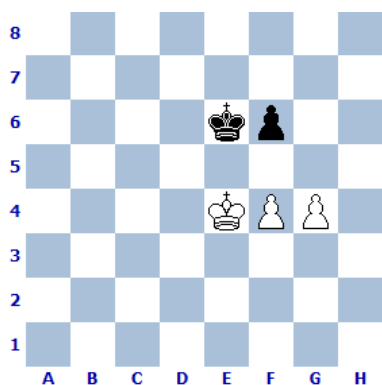


Bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. ... c5+ 2.dc Kpc6 yo'li bilan o'yinni durang qilishga erishadi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, ular raqibiga c6-c5+ imkoniyatini bermaydi. Buning uchun oqlar 1.c4-c5+ yurishi zarurdek tuyulmoqda. Biroq aslida bu yurish durangga olib keladi, xolos: 1.c5+ Kpb7! 2.Kpa5 Kpa7; yoki 1.c5+ Kpb7 2.Kpc4 Kpc7 3.d5 cd+ 4.Kp:d5 Kpd7; 1.c5+ Kpb7 2.Kpc4 Kpc7 3.Kpd3 Kpd7 4.Kpe4 Kpe6 (4.Kpe3

bo'lganda, 4. ... Kpe7! yordamida qoralar uzoq oppozitsiyani egallar edi) 5.Kpf4 Kpf6. Qora piyodaga chap tomondan aylanib o'ta olmagan oq shoh o'ng tomondan ham aylanib o'ta olmayapti. Demak, 1.c4-c5 eng kerak paytda yurish kerak edi. Mana: 1.Kpb4-c3! Kpb6-c7 (qoralar 1. ... Kpa5 yo'li bilan oq piyodalarga hujum qila olmaydi, chunki 2.Kpd3 Kpb4 3.c5! Kpb5 4.Kpe4 Kpc4 5.Kpe5 dan keyin oqlar osongina yutadi.

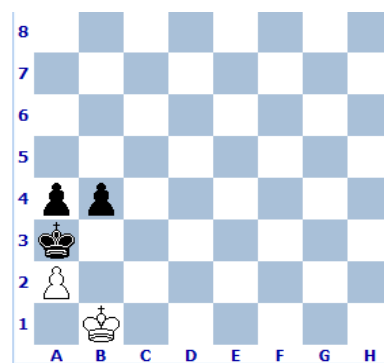
148-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar g'alaba qozonish uchun o'z shohini oldinlangdan aylanib o'tadigan tomon (o'ng tomon)ga olib o'tdi. So'ngra o'z piyodasini surib, oppazitsiyani egalladi va bir piyodasini urishtirib, yutuq ahvolga erishish (yoki shohi bilan flangdan aylanib o'tish) imkoniyatiga ega bo'ldi.

149-vaziyat



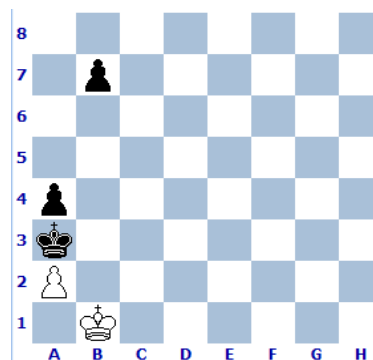
149-vaziyatdagi pozitsiya 148-vaziyatdagi pozitsiyaga o'xshasa hambu o'yin durang bo'ldi: 1.Kpd4 Kpd6 2.f5 Kpc6 3.g5 fg 4.Kpe5 Kpd7 yoki 1.Kpf3 Kpf7 2.Kpg3 Kpg7 3.Kph4 Kph6 4.f5 Kpg7 5.Kph5 Kph7 yordamida flangdan aylanib o'tib bo'lmaydi chunki bunga taxtaning chekkasi halal beradi. Agar 114-vaziyatdagi barcha donlarni bir xona chapga surilsa, o'yin 113-vaziyatdagi singari yutuq bilan yakunlanar edi. Demak, piyodalar markazga qanchalik yaqin bo'lsa, kuchli tomon uchun shunchalik yahshi ekan, chunki bu holda kuchli tomon shohi bilan flangdan aylanib o'tish yoki piyodalaridan birini almashtirish uchun surib, yutuq ahvolga erishish imkoniyatiga ega bo'ladi.

150-vaziyat



150-vaziyatdagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa: 1. ... b4-b3 2.a2:b3 a4:b3 3.Kpa1 va o'yin durang bo'ladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1.Kpb1-a1 b4-b3 2.a2:b3 (2.Kpb1 bo'lsa, 2. ... b2!) 2. ... a4:b3 3.Kpa1-b1 b3-b2 va qoralar yutadi. Demak, oq shoh a1 xonasida turganda piyodaning b3 ga surilishi yutuqqa (shoh b1 da turganda esa, durangga) olib kelar ekan.

151-vaziyat

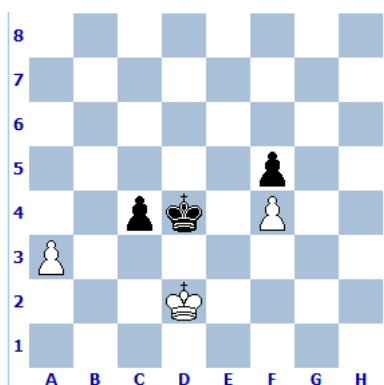


151-vaziyatdagi pozitsiyada yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, qoralar yutadi. Bunda qoralar shunday hisob yuritishi kerakki, b7 dagi piyoda b4 ga surilib kelganda oq shoh a1 xonasida tursin. Yurish oqlardan bo'lsa: 1.Kpb1-a1 b7-b5! 2.Kpa1-b1 b5-b4 3.Kpb1-a1 b4-b3 va

yutuq. Yurish qoralardan bo'lsa, 1. ... b7-b6! (birdaniga ikki xonaga surila oladigan piyodalar yurish navbatini o'tkazish paytida katta ahamiyatga ega bo'lishini doimo esda tutish kerak) 2.Kpb1-a1 b6-b5 3.Kpa1-b1 b5-b4 4.Kpb1-a1 b4-b3 va yutuq.

TOMONLARDA IKKITADAN VA UNDA ORTIQ PIYODA QOLGANDA

152-vaziyat



Amalda ko'p uchraydigan 152-vaziyatdagi pozitsiyaga birinchi qarashda qoralarning ahvoli juda yahshidek ko'rinadi, chunki ularning shohi markazda aktiv joylashgan. Biroq shunga qaramay, qoralar

yutqizadi. Bunga sabab a3 xonasidagi piyodaning asosiy jang maydonidan uzoqda turganligidir. Ana o'sha piyodaning olg'a surilishi qora shohni o'z tamoniga kelishga majbur etadi, shu paytda oq shoh c4 dagi piyodani urib, f5 piyodasiga yaqinlashadi hamda uni ham olib, yutuq pozitsiyaga erishadi. Masalan, yurish qoralardan bo'lsa, o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:

1.... Kpd4-c5 yoki 1. ... c3+ bo'lsa, 2.Kpc2 Kpc4 3.a4 Kpb5 4.a5

Kp:a5 5.Kp:c3 Kpb5 6.Kpd4 Kpc6
7.Kpe5 Kpd7 8.Kp:f5 va oqlar yutadi
yoki 1. ... Kpe4 va 2. ...Kp:f4 bo'lsa,
a3 xonasidagi piyoda farzinga
chiqadi.

2.Kpd2-c3 Kpc5-b5

3.a3-a4+ Kpb5-c5

4.a4-a5 Kpc5-b5

5.a5-a6 Kpb5:a6

6.Kpc3:c4 Kpa6-b6

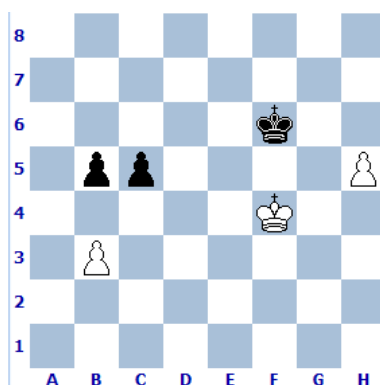
7.Kpc4-d5 Kpb6-c7

8.Kpd5-e5 Kpc7-d7

9.Kpe5:f5 Kpd7-e7

10.Kpf5-g6 va oqlar yutadi.

153-vaziyat



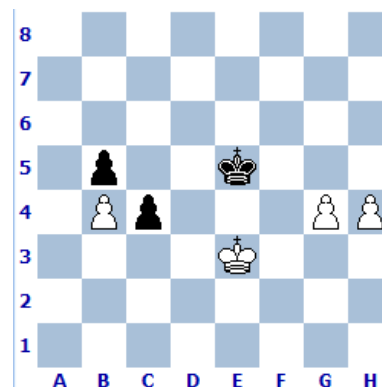
153-vaziyatda ko'rsatilgan
pozitsiyada oqlarning h5 dagi
piyodasi uzoqda bo'lgani bilan
g'alaba qozonib bo'lmaydi. Masalan:
1.Kpf4-e4 Kpf6-g5 2.Kpe4-d5 c5-c4
b3:c4! (oqlar piyodani sursa
yutqizadi) 3. ... b5:c4 (3. ... b4?
bo'lsa, 4.Kpd4! dan keyin oq

piyodalardan biri farzinga chiqadi) va
o'yin durang bo'ladi.

Agar yurish qoralardan bo'lsa 1.
... c4! 2.Kpe3 (2.bc bo'lsa, qora
piyoda uch yurishda farzinga chiqadi)
2. ... c3! dan keyin qoralar
qo'riqlangan oldi ochiq piyodaga (c3)
ega bo'ladi va g'olib chiqadi.

Qo'riqlangan oldi ochiq
piyodalar juda kuchli bo'ladi, ba'zan
ular bir piyoda yetishmasligini ham
sezdirmaydi.

154-vaziyat



154-vaziyatdagi pozitsiyada
oqlar oldi ochiq piyodaga ega-yu,
lekin ular o'z shohining yordamisiz
farzinga chiqa olmaydi. Masalan:
1.h4-h5 Kpe5-f6 2.Kpe3-f4 Kpf6-e6
(ikkala shoh ham hali piyodalar
kvadratidan chiqqani yo'q) 3.g4-g5
Kpe6-f7 4.h5-h6 Kpf7-g6 5.Kpf4-e4
Kpg6-h7 va o'yin durang bo'ladi.
Endi oqlarning shoh yordamida g va
h xonalaridagi piyodalardan birini

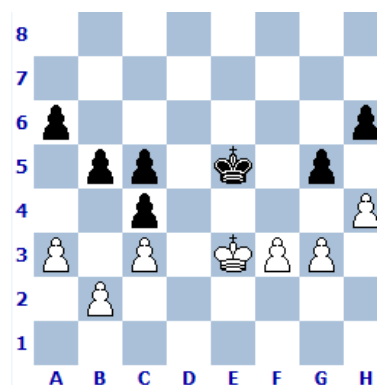
farzinga chiqarish niyati ham mo'ljaldagi natijaga olib kelmaydi, chunki bu holda oqlarning shohi c4 dagi qora piyodani kvadratidan chiqib ketadi. Masalan: 6.Kpe4-f5 c4-c3 7.Kpf5-f6 c3-c2 8.g5-g6+ Kph7:h6 9.g6-g7 c2-c1Φ (9. ... Kph7 yaramaydi, chunki 10.Kpf7 c2-c1Φ 11.g7-g8Φ+ va keying yurishda qoralar mot bo'ladi) 10.g7-g8Φ va oqlar durangdan ortiq natijaga erisha olmaydi.

Yuqorida biz oldi ochiq hamda qo'riqlangan va asosiy jang maydonidan yiroqda turgan piyodalarning qanchalik kuchli bo'lishini ko'rib chiqdik.

Endi qavat piyodalarning ayrim kamchiliklari bilan tanishamiz.

Ispancha partiya deb ataladigan o'yin boshining bir variant (1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 a6 4.C:c6 dc) da hamma sipohlar almashtirilgandan so'ng shunday pozitsiya vujudga kelishi mumkin.

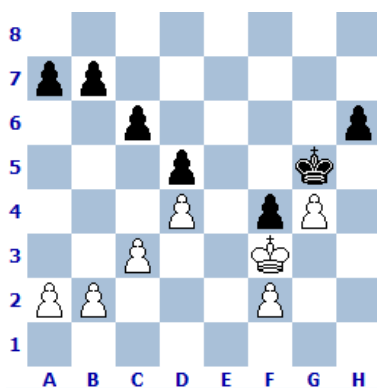
155-vaziyat



155-vaziyatdagi pozitsiyada kuchlar teng bo'lishiga qaramay qoralar yutqizadi. Oqlar shoh flangida ikkita piyodani almashtirib, bitta oldi ochiq piyodaga ega bo'lishi mumkin. Lekin qoralar bunday qila olmaydi. Masalan: 1.h4:g5 h6:g5 2.f3-f4+ g5:f4 (2. ... Kpf5 bo'lsa, 3.fg Kp:g5 3.Kpf3) 3.g3:f4+ Kpe5-f5 4.Kpe3-f3 b5-b4 5.a3-a4 (yoki Kpe3 yo'li bilan oqlar qora piyodani qavatdan chiqarmaydi – hamma gap mana shunda) 5. ... b4-b3 6.Kpf3-e3 Kpf5-f6 7.Kpe3-e4 Kpf6-e6 8.f4-f5+ Kpe6-d6 9.f5-f6 (yoki 9.Kpf4!) 9. ... Kpd6-e6 10.f6-f7 Kpe6:f7 11.Kpe4-d5 va oqlar yutadi.

Piyodali o'yin oxirlariga oid yana bir murakkabroq misolni ko'rib chiqamiz.

156-vaziyat



156-vaziyatdagi pozitsiyada farzin flangidagi piyodalar simmetrik holda joylashgan, yurish qoralardan. Ular farzin flangidagi piyodalarni juda ehtiyotlik va aniq xisob bilan surishi kerak. Aks holda, f4 dagi piyoda boy beriladi va qoralar mag'lub bo'ladi.

1.... a7-a6

Boshqa yurishlarni ham ko'rib chiqaylik, masalan: a) 1. ... b6 bo'lsa, 2.a4 a6 (2. ... c5? bo'lsa, 3.dc! bc 4.b4! d4! 5.bc! dc 6.Kpe2! Kpf6 7.Kpd3 Kpe6 8.Kp:c3 Kpd5 9.Kpb4 va oqlar yutadi yoki 2. ... a5 3.b4 va yutuq 3.b3! (3.b4 yaramaydi, chunki 3. ... a5! Dan keyin oqlar yutqizadi) 3. ... a5 (3. ... c5 bo'lsa, 4.dc bc 5.b4 d4 6.bc dc 7.Kpe2 va yutuq) 4.b4 va yutuq.

FARZINNING PIYODAGA QARSHI KURASHI

Bir tomonda farzin, ikkinchi tomonda piyoda qolgan pozitsiyalar, odatada, farzinli tomonning yutug'I bilan yakunlanadi. Albatta, piyoda

Agar 1. ... b5? bo'lsa, 2.b4 a6 3.a3 dan keyin oqlar yutadi.

b) 1. ... a6 bo'lsa, 2.a3! (2.a4? yaramaydi, chunki 2. ... a5 3.b4 b6! yoki 3.b3 b5 dan keyin oqlar yutqazadi) 2. ... b6 3.a4! a5 (3. ... c5 bo'lsa, 4.a5!) 4.b4! va yutuq.

2.a2-a4

2.b3 ham o'yinni yutqqa olib keladi-yu, lekin bu anchagina qiyin yo'l: 2.b3 b6 (2. ... b5 bo'lsa, 3.a4!) 3.c4 a4! 4.c5! (4.cd ab 5.ab cd 6.b4 b5 dan keyin oqlar yutqazadi) 4. ... ab 5.ab bc (5. ... b5 6.b4!) 6.dc d4 7.b4 d3 8.b5! Kpf6 9.b6!-yutuq.

2. ... b7-b5

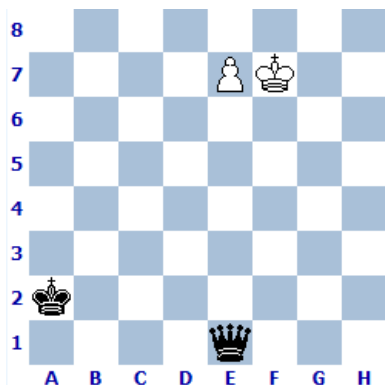
2. ... b6 3.b4! dan keyin ham oqlar yutadi.

3.b2-b3! va bir necha yurishlardan keyin qoralar taslim bo'ladi.

156-vaziyatdagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lganda, o'yinning natijasi aksincha bo'lar edi, albatta.

o'z shohidan uzoqlashmagan (raqib shohi esa undan uzoqda) bo'lishi kerak.

157-vaziyat



157-vaziyatdagi pozitsiyada yurish qoralardan (oqlardan bo'lsa, 1.e8 Φ va o'yin durang bo'lardi). Ular ketma-ket bir necha marta kisht berib, farzini piyodaga yaqinlashtiradi va oq shoni o'z piyodasining oldiga (farzinga chiqadigan xonasiga) o'tishga majbur qiladi. 1. ... Φ f2+ 2.Kpg7 Φ e3 3.Kpf7 Φ f4+ 4.Kpg7 (4.Kpe6 bo'lsa, 4. ... Φ e4+ 5.Kpd7 Φ d5+ va hakazo) 4. ... Φ e5+ 5.Kpf7 Φ f5+ 6.Kpg7 Φ e6! 7.Kpf8 Φ f6+ 8.Kpe8. Bitta farzinning o'zi bilan bu yerda hech narsa qilib bo'lmaydi. Endi piyodaning yura olmasligidan foydalanib, qoralar shohini sekin-asta piyodaga yaqinlashtirishga kirishadi. 8. ... Kpb3 9.Kpd7 Φ f7 (qoralar oq shohni yana piyodasining oldiga – e8 ga o'tishga majbur qiladi) 10.Kpd8

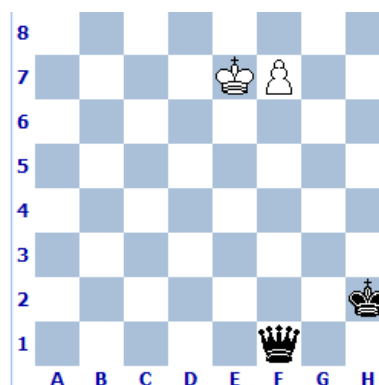
Φ d5+ 11.Kpc7 Φ e6! 12.Kpd8 Φ d6+ 13.Kpe8 Kpc4! 14.Kpf7 Φ d7 15.Kpf8 Φ f5+ 16.Kpg7 Φ e6! 17.Kpf8 Φ f6+ 18.Kpe8 Kpd5 19.Kpd7 Φ d6+ 20.Kpe8 Kpe6 dan keyin qoralar piyodani urib oladi va g'alaba qozonadi.

Agar 157-vaziyatdagi pozitsiyada qora shoh f2 yoki f3, yohud f4 (faqat shu uchta xonadan biri!)da turgan bo'lsa, farzin "zinapoya" shaklida oq shohga yaqinlasha olmas va o'yin durang bo'lar edi.

Odatda bunday pozitsiyalarda yutuqqa erishish uchun o'yin kisht berish yohud piyodani ochmas qilish bilan boshlanadi, binobarin, shunday imkoniyat bo'lmasa, o'yin durang bo'ladi.

157-vaziyatda ko'rib chiqilgan yutish usuli faqat d,e (markaziy) b, va g piyodalariga xosdir.

158-vaziyat

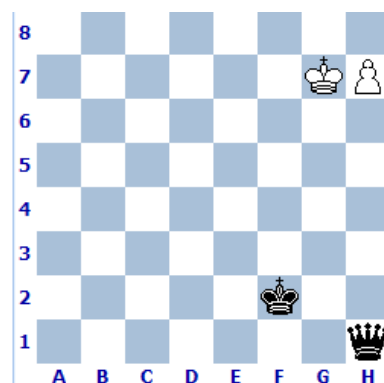


158-vaziyatdagi pozitsiyada ham qoralar farzini bilan “zinapoya” shaklida oq piyodaga yaqinlasha oladi-yu, lekin g’alabaga erisha olmaydi: 1. ... $\Phi e2+$ 2.Kpf8 (yoki 2.Kpf6 bo’lsa, 2. ... $\Phi b2+$ 3.Kpe7 $\Phi e5+$ 4.Kpd7 $\Phi f6$ 5.Kpe8 $\Phi e6+$ 6.Kpf8 Kpg4 va hakazo. Yoki 2.Kpf6 $\Phi b2+$ dan keyin 2. ... Kpe6? bo’lsa, 3. $\Phi b4!$ va qoralar yutqazadi) Kpg3 3.Kpg7 $\Phi g4+$ 4.Kph7 $\Phi f5+$ 5.Kpg7 $\Phi g5+$ 6.Kph7 $\Phi f6$ 7.Kpg8 $\Phi g6+$ 8.Kph8!

Endi qoralar piyodani olsa, o’yin pot bo’ladi, olmasa piyoda farzinga chiqadi. Chunki shoh o’z piyodasining oldiga o’tmagandan keyin, farzinli tomon o’z shohini piyodaga yaqinlashtira olmaydi.

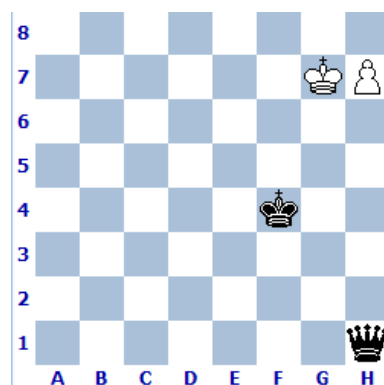
Agar qoralarning shohi piyodaga yaqinroq, masalan, h4 da turganda ular yutar edi. Bu holda: 1. ... $\Phi e2+$ 2.Kpf8 (2.Kpf6 bo’lsa, 2. ... $\Phi b2+$ va hakazo). 2. ... Kpg5 (yoki Kph5) 3.Kpg7 $\Phi e5+$ 4.Kpg8 Kpg6! Endi oqlar o’z piyodasini farzinga chiqarish bilan mot bo’ladi: 5.f8 Φ $\Phi e6+$ ($\Phi d5$) 6.Kph8 $\Phi h3$ (h1)+ 7.Kpg8 $\Phi h7X$.

159-vaziyat



159-vaziyatdagi pozitsiyada ham farzin “zinapoya” orqali piyodaga yaqinlasha oladi: 1. $\Phi g2+$ 2.Kpf7 (yoki f8) $\Phi h3$ 3.Kpg8 $\Phi g4+$ 4.Kpf7 $\Phi h5+$ 5.Kpg7 $\Phi g5+$ 6.Kpf7 $\Phi h6$ 7.Kpg8 $\Phi g6+$ 8.Kph8! – qoralar oq shohni piyodasining oldiga – farzinga chiqadigan xonaga o’tkazadi-yu, lekin buning foydasi yo’q, chunki endi o’z shohini yordamga olib kelmoqchi bo’lsa, pot bo’ladi.

160-vaziyat



160-vaziyatdagi pozitsiya bundan oldingi pozitsiyadan qora shohning oq piyodaga yaqinroq joylashganligi bilan farq qiladi. Bunday holatda qoralar yutadi. 1. ...

Фg2+ 2.Kpf7 Фh3 3.Kpg7 Фg4+
 4.Kpf7 Фd7+ 5.Kpg8 Фе8+ 6.Kpg7
 Фе7+ 7.Kpg8 (7.Kpg6? bo'lsa, ...
 Фf8! va yutuq) 7. ... Kpg5! (endi
 oqlar farzinga chiqishi bilan mot
 bo'ladi) 8.h8Ф Kpg6 9. Фf6+
 (farzinni boshqa joyga yursa, oqlar
 motbo'ladi. Shuning uchun ular
 raqibga "tuzoq" qo'ymoqda) 9. ...
 Kp:f6 (oqlarning xom hayoli – Ф:f6?
 dan keyin pot bo'lish imkoniyati
 puchga chiqdi) va keying yurishda
 mot bo'ladi.

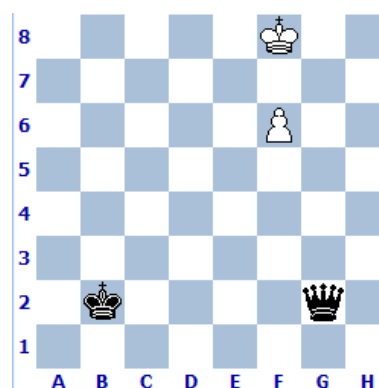
Bundan oldingi pozitsiyada 1.
 ... Фg2+ dan keyin 2.Kpf7 (yoki f8)
 yo'li bilan oqlar durangga erishar edi.
 Agar buning o'rniga 2.Kph8? bo'lsa,
 2. ... Kpg3! 3.Kpg7 Kpf4+ (yoki
 Kph4) yordamida qoralar yutuqqa
 erishar edi.

Agar piyoda oltinchi (qora
 piyoda esa uchinchi) gorizontalda
 tursa, farzinli tomon deyarli hech
 qiyinchiliklarsiz g'alabaga erishadi,
 chunki bu holatda pot bo'lish xavfi
 yo'q.

Lekin shuni aytish kerakki,
 shaxmat nazariyasida farzin piyodaga
 (oltinchi yoki uchinchi gorizontalda
 turgan piyodaga) qarshi o'yinda

g'alaba qozona olmaydigan bir
 nechtagina pozitsiya ma'lum.
 Shulardan birini keltiramiz.

161-vaziyat



161-vaziyatdagi pozitsiyada 1.
 ... Фа8+ (bo'lmasa, piyoda suriladi
 va o'yin durang bo'ladigan
 pozitsiyaga keladi) 2.Kpg7 dan keyin
 piyodaning yettinchi gorizontalgaga
 surilishiga to'sqinlik qilib bo'lmaydi,
 chunki kuchli tomonning shohi
 noqulay turibdi, ya'ni u farzinning
 kerakli manevr qilishi uchun xalaqit
 bermoqda. Agar qora shoh b2 da
 emas, balki c2 da turganda edi,
 qoralar 2. ... Фа1! yordamida oqlarni
 osongina yutadi, masalan: 3.Kpg6
 Kpd3! 4.f7 Фh8! yoki 3.Kpf7 Kpd3
 4.Kpe7 Фа7+ 5.Kpe8 Фb8+ 6.Kpe7
 Фе5+ 7.Kpf7 Kpe4 8.Kpg6 Kpf4

9.Kpg7 (9.f7 bo'lsa, 9. ... Φh8) 9. ...

Kpg5.

RUHNING PIYODAGA QARSHI KURASHI

Bir tomonda ruh ikkinchi tomonda bitta piyoda qolgan hollarda ko'pincha ruhli tomon yutadi. Ba'zan shunday hollar ham uchrab turadi: piyodaga qarshi kurashishda kuchli tomonning shohi o'z ruhiga yordam bera olmasligi natijasida o'yin durang bo'ladi.

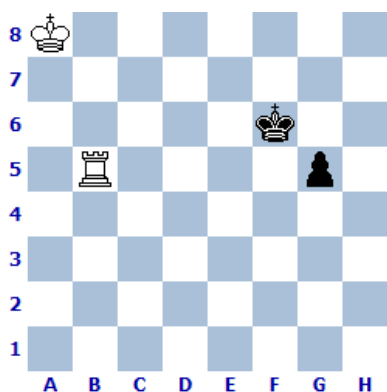
Agar kuchli tomonning shohi piyodaning old tomonida yoki piyoda surilsa boshlaganda unga yetib oladigan joyda bo'lsa, yutish oson.

1. ... g4 2.Kpb7 g3 3.Лb3! g2 4. Лg3 va piyoda yutqiziladi.

Agar qoralar piyodasini shohining yordamida sura boshlasa, u holda, oqlarning shohi o'z ruhiga yordamga yetib kaladi: 1. ... Kpg6 2.Kpb7 Kph5 3.Kpc6 Kph4 4.Kpd5 g4 5.Kpe4 g3 6.Kpf3 va oqlar yutadi.

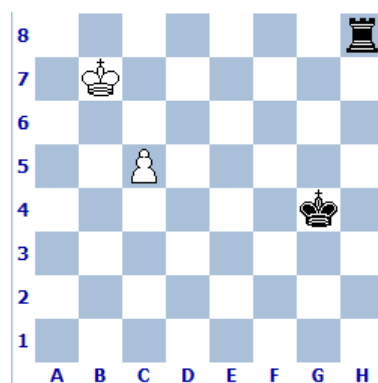
Ushbu qoidani bilib qo'yish foydali: agar kuchsiz tomonning shohi piyodasining orqasida turgan bo'lsa, o'yinni yutish uchun ruh bilan shohni beshinchi gorizantal (kuchsiz tomon oqlar bo'lsa, to'rtinchi gorizantal) bo'yicha kesib qo'yish lozim.

162-vaziyat



162-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar o'z shohining yordamisiz piyodani sura olmaydi, chunki u holda, piyoda boy beriladi. Masalan:
127

163-vaziyat

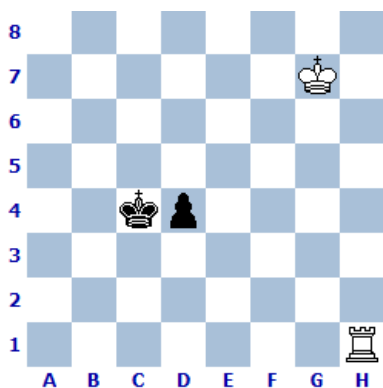


163-vaziyatdagi pozitsiyada o'yinning natijasi piyoda c7 ga borganda, qora shohning d7 ga yetib kela olish-olmasligiga bog'liqdir.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, qora shoh d7 ga yetib kela olmaydi va o'yin durang bo'ladi: 1.c6 Kpf5 2.c7 Kpe6 3.c8Φ va hokazo.

Agar yurish qoralardan bo'lsa, ular shohini o'z vaqtida d7 xonasiga keltirishga ulguradi: 1. ... Kpf5 2.c6 Kpe6 3.c7 Kpd7 dan keyin qoralar avval piyodani urib oladi, so'ngra g'alaba qozonadi.

164-vaziyat



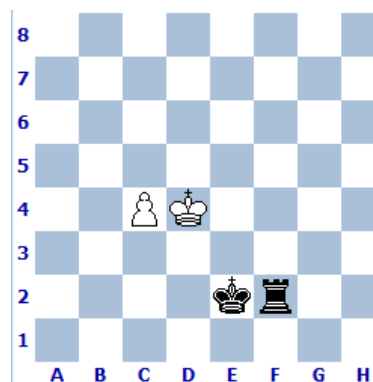
164-vaziyatdagi pozitsiya murakkabroq bo'lishiga qaramasdan, g'alabaga erishish usuli (yurish oqlardan bo'lsa) avvalgi pozitsiyadagidek bo'ladi.

Yurish oqlardan bo'lsa, oq shoh e2 xonasiga o'z vaqtida yetib keladi: 1.Kpf6 d3 2.Kpe5 d2 3.Kpe4 Kpc3 4.Kpe3 Kpc2 5.Kpe2 va oqlar yutadi.

Yurish qoralardan bo'lsa: 1. ... d3 2.Kpf6 d2 3.Kpe5 Kpd3 4.Kpf4 Kpc2 dan keyin o'yin durang bo'ladi. Kuchli tomonning shohi piyodaga

yaqinlashishi uchun raqib shohi xalqit bermaydigan yo'lni tanlashi kerak.

165-vaziyat



165-vaziyatdagi pozitsiyada piyodaning yo'lini to'sish uchun qoralar shoshilinch chora ko'rishi kerak.

1.... Kpe2-f3

2.c4-c5 ...

Agar buning orniga oqlar qora shohning yo'lini to'sish maqsadida: 2.Kpe5 o'ynasa, 2. ... Jlc2 3.Kpd5 Kpf4 (yana yo'l ochildi) 4.c5 Kpf5 5.Kpd6 Kpf6 6.c6 Jld2+! 7.Kpc7 Kpe7 8.Kpb7 Jlc2 9.c7 Kpd7.

2.... Kpf3-f4

3.Kpd4-d5 Kpf4-f5

4.Kpd5-d6 Kpf5-f6

5.c5-c6 Jf2-d2+

6.Kpd6-c7 Kpf6-e7 va qoralar yutadi.

FIL YOKI OTNING PIYODAGA QARSHI KURASHI

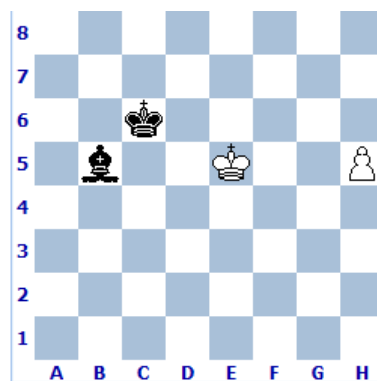
Bir tomonda fil yoki ot, ikkinchi tomonda esa piyoda qolgan hollarda, odatda, o'yin durang bilan yakunlanadi. Piyodaga qarshi kurashda, fil yoki otdan tashqari, shoh ham qatnasha oladigan hollarda o'yinning durang bo'lib tugashi o'z-o'zidan ma'lum. Shuning uchun ham bizni asosan yakka fil yoki yakka otning piyoda bilan olishuvini ko'rsatuvchi pozitsiyalar qiziqtiradi.

Fil yoki otning piyoda bilan olishuvini alohida-alohida ko'rib chiqamiz.

Fil uzoqdan turib ham piyodaning suriladigan yo'lidagi xonalardan birini nazorat ostiga olishi binobarin, piyodani farzinga chiqarmasligi mumkin. Lekin ba'zan shunday pozitsiyalar ham uchraydiki, bunda raqib shohnigina emas, balki o'z shohining ham xalaqit berishi natijasida fil piyoda bilan muvaffaqiyatli ravishda kurasha olmaydi. Xuddi shunday

pozitsiyalardan biri 166- vaziyatda ko'rsatilgan.

166-vaziyat



166-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar o'yinni durang qilish uchun filini b1-h7 diagonalidagi birorta xonaga joylashtira olsa, bas. Biroq yurish oqlardan.

1.Kpe5-d4! Cb5-a4

Qoralar filini d3 ga yura olmaganidan keyin, c2 ga kelishning payida bo'lmoqda. Lekin ular bu maqsadga ham erisha olmaydi.

2.Kpd4-c3

Bu yurishdan keyin qoralar piyodaning farzinga chiqishini to'xtata olmaydi, binobarin yutqazadi.

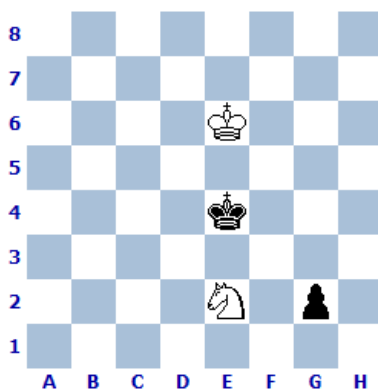
Agar qoralarning shohi filning harakatini cheklab turuvchi c6 xonasida emas, balki b6 yoki d6 da turganda, 1.Kpd4 dan keyin 1. ... Ce8 2.h6 Cg6 yo'li bilan o'yin durang bo'lardi.

Bunday pozitsiyalar juda ham kam uchraydi. Amaliy jixatdan olganda, agar piyoda farzin bo'lishga juda yaqinlashib qolmagan bo'lsa, fil uning harakatini to'xtatishga qodir.

Yakka ot piyodaga qarshi kurashda yakka fildan ko'ra o'z o'ziga qiziq qiladi. Buning sababi otning fil kabi uzoqdan turib ham piyodaning yo'lga g'ov bo'la olmasligidir.

Agar piyoda ikkinchi (oq piyoda bo'lsa, yettinchi) gorizantalga borib qolgan bo'lsa ham (a yoki h vertikalidan tashqari) ot o'z shohining yordamisiz (piyodaning oldiga o'tib olib) uni farzinga chiqarmaydi.

167-vaziyat

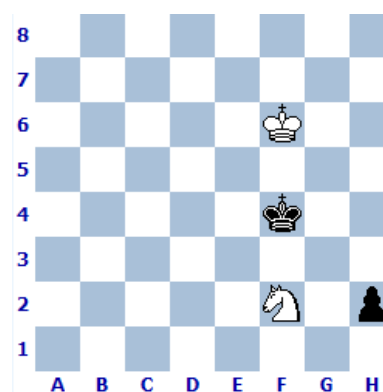


167-vaziyatdagi pozitsiyada o'yin shunday davom etishi mumkin: 1. ... Kpe3 2.Kg1 Kpf2 3.Kh3+ Kpg3 4.Kg1 Kph2 5.Kf3+ (yoki 5.Ke2) va hakazo. Ma'lum bo'ldiki, shoh bilan otni piyodaning farzinga chiqadigan xonasini nazorat qila olmaydigan xonaga haydab bo'lmas ekan.

Bu hol b, c, d,f va g vertikalidagi piyodalarga xos ekanligini taxtada tegishli pozitsiyalar tuzib, o'zingiz tekshirib ko'ring.

Agar piyoda ikkinchi (oq bo'lsa, yettinchi) gorizantalda, shuning bilan birga a yoki h vertikalida bo'lsa, o'yinni durang qilib bo'lmaydi: qochish uchun otga yo'l qolmaydi va u tutiladi.

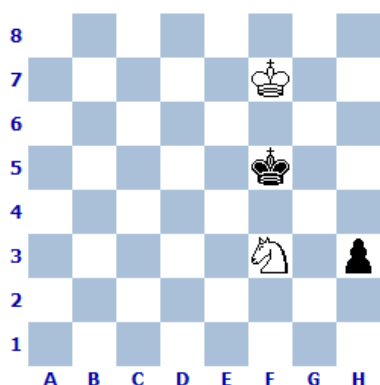
168-vaziyat



168-vaziyatdagi pozitsiyada 1. ... Kpf3 2.Kh1 Kpg2 dan keyin qoralar otni urib oladi va g'alaba qozonadi. Lekin a yoki h vertikalidagi piyoda uchinchi (oq bo'lsa, oltinchi)

gorizontalda turgan bo'lsa, ot uni farzinga chiqarmaydi.

169-vaziyat

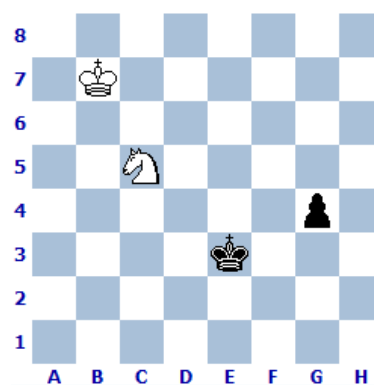


169-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar qanday o'yin qilmasin, baribir, otni piyodadan nariga hayday olmaydi. Masalan: 1. ... Kpf4 2.Kh2 Kpg3 3.Kf1+ Kpg2 4.Ke3+ Kpf2 5.Kg4+ Kpg3 6.Ke3! go'yo ot piyodadan uzoqlashgan ko'rinsa-da, piyodani surib bo'lmaydi, chunki 6. ... h2 7.Kf1+ va durang bo'ladi.

Ana shu kisht tufayli qoralar yutqazmaydi. Ot raqibi piyodasining olg'a surilishiga imkon bermaydi.

Otning tez-tez ikkidan biriga tusha olish xususiyati bunday pozitsiyalarda muxim taktikaviy vositadir.

170-vaziyat



170-vaziyatdagi pozitsiyada ot piyodadan ancha uzoqda . Ot piyodani farzinga chiqarmaslik uchun g2 xonasiga yoki piyoda g2 ga surilgan bo'lsa, g1 xonasiga yetib kelishi lozim. Chap tomondan (d3 orqali) aylanib kelay desa, e3 xonasida shoh bor. Demak, o'ng tomondan kelishga harakat qiladi:

1.Kc5-e6 g4-g3

Agar 1. ... Kpe4 bo'lsa, 2.Kpc6 Kpe5 3.Kc5! (3.Kg5? Kpf5 4.Kf7 g3 5.Kh6+ Kpf4 va yutuq) 3. ... g3 4.Kd3+ Kpe4 5.Ke1 va durang.

2.Ke6-g5 g3-g2

3.Kg5-h3

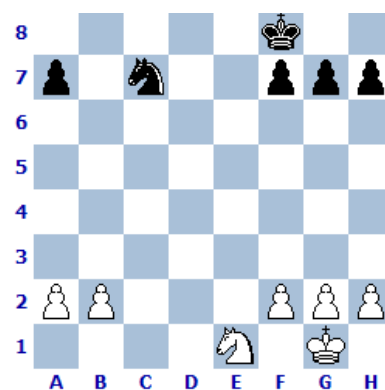
Endi o'yinning durang bo'lishi o'z-o'zidan tushunarli.

Ba'zan ot raqib piyodasidan juda uzoqda bo'lsa va unga yetib olmaydigandek bo'lib tuyulgan paytlarda, unga raqib shohi "odil"lik qilishi, ya'ni yordamlashishi mumkin.

OTLI ENDSHPILLAR

Piyodalar ko'p qolgan otli endshpillarda bir piyoda ortiq tomonning g'alabaga erishishi piyodali endshpillardagidan unchalik qiyin emas: kuchli tomon o'z donalari pozitsiyasini yaxshilagandan (markazlashtirgandan) so'ng taxtaning biror joyidagi piyodaning oldini ochadi va uni farzinga chiqarishga intiladi. O'yinning qolgan qismi raqibning qanday himoyalaniishiga bog'liq: agar raqib oldi ochiq piyodaning yo'lini faqat ot bilan to'sishga kirishsa, kuchli tomon o'z piyodasiga yo'l ochish uchun shohi va oti bilan raqib otini chetlashtiradi; bordi-yu kuchsiz tomonning shohi o'z otiga yordam berish uchun o'sha tomonga yo'l olsa, kuchli tomon raqib kuchlarining bu tomondaligidan foydalanib, oti yoki shohi bilan narigi tomondagi piyodalarga hujum boshlaydi va donalarning hal qiluvchi ustunligiga erishadi.

171-vaziyat



171-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar birinchi galda o'z shohi pozitsiyasini yaxshilashga kirishadi. Oq shoh keyinchalik oldi ochiq piyodaga ega bo'lish uchun farzin flangiga qarab yo'l oladi.

1.Kpf1 Kpe7 2.Kpe2 Kpd6 3.Kpd3 Kpc5. Qoralar o'z shohining oq shohga qaraganda aktivroq joylashganligidan foydalanib, raqibning oldi ochiq piyoda barpo qilishiga xalaqit bermoqchi. 4.Kc2 Kd5 5.g3. qoralar 5. ... Kf4+ yordamida g2 dagi piyodani urib olmoqchi edi.

5. ... a5 6.b3 f5 7.a3 g6 8.b4+!

Qoralar raqibiga oldi ochiq piyoda barpo qilishiga yo'l qo'ymaydi-yu, biroq oxirgu yurish ularning umidini puchga chiqaradi. Oqlar o'zi uchun qulay (shohi aktivroq) piyodali endshpilga o'tish

maqsadida piyodasini qurbon qilmoqda.

8.... ab 9.ab+ Kpd6

Qoralar “inom qilingan” piyodani olsa, tezda yutqazar edi. Masalan: 9. ... K:b4+ 10.K:b4 11.Kpd4 Kpb3 12.f4 Kpc2 13.Kpe5 Kpd3 14.Kpf6 Kpe3 15.Kpg7 Kpf3 16.Kp:h7 Kpg2 17.Kp:g6 va hokoza. Endi kurash oldi ochiq piyodaning surilishiga qaratiladi.

10.Kpd4 Kc7 11.f4 Kb5+ 12.Kpc4 Kc7 (12. ... Kpc6 bo'lsa, 13.Kd4+!) 13.Ke3.

Eng yahshisi shu. Oqlar donalarining pozitsiyasini yaxshilamoqda. 13.b5 dan keyin ham oqlar yutuqqa erishadi-yu, lekin bu yo'l uzoqni ko'rishni talab etadi, chunki bu holda qoralar otini piyodaga qurbon qilib, o'yinni chigallashtirish imkoniyatiga ega. Masalan: 13.b5 K:b5 14.Kp:b5 Kpd5 15.Ke1! Kpe4 16.Kpc5 Kpe3 17.Kpd5 Kpf2 18.Kpe5! (oqlar otini qurbon qilib vaqtni tejamoqda) 18. ...Kp:e1 (qoralar otni olmay, 18. ... Kpg1 o'ynasa, 19.Kf3+ Kpg2 20.Kpf6! Kp:f3 21.Kpg7 va oqlar asosiy variantdagi yutuqqa erishadi)

19.Kpf6 Kpf2 20.Kpg7 Kpg2 21.Kp:h7 Kp:h2 22.Kp:g6 Kp:g3 23.Kp:f5 va oqlar yutadi.

Asosiy variantga qaytamiz. 13. ... Kpc6 14.Kpd4 Kpd6 15.Kc4+ Kpc6.

Agar qoralar oq shoni o'z flangidagi piyodalarga yaqinlashtirmaslik uchun 15. ... Kpe6 o'ynasa, u vaqtda, b4 dagi piyoda xavfli bo'lib qoladi, masalan: 15. ... Kpe6 16.Ke5 Kpd6 17.Kf7+ Kpe7 18.Kg5 h6 19.Kf3 Kpf6 (bo'lmasa, 20.Kh4) 20.Kpc5 Ke6+ 21.Kpd6 g5 22.b5 Kd8 23.Kd4 Kb7+ 24.Kpc7 Kc5 25.b6 Kpg6 26.Kpc6 va oqlar g'alaba qozonadi.

16.Kpe5 Kpb5 17.Ke3 Ka6 (17. ... Kp:b4 bo'lsa, eng yahshisi – 18.Kd5+ va oqlar osongina yutadi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring) 18.Kd5 Kpc4 19.Kf6 h5 20.Kd5 Kb8 21.Ke7-yutuq.

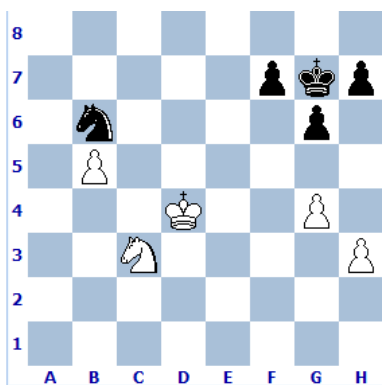
Otli enshpillarda oldi ochiq piyoda barpo qilib bo'lmasa yoki uni qo'llab-quvvatlab bo'lmasa, yohud kuchli tomon shohi bilan raqib piyodalariga yaqinlashib bo'lmasa, ortiq piyodadan foydalanish va

natijada g'alaba qozonish mumkin emas.

Kuchlar teng bo'lganda, uzoqda joylashgan oldi ochiq piyoda yoki uni barpo qila olish imkoniyati – muhim pozitsiyaviy ustunlikdir.

Otning har ikki flangda bo'ladigan janglarda qatnashishi qiyin: bir flangdan ikkinchi falngga kelguncha, ancha vaqt o'tadi. Ana shuning uchun ancha surilib qolgan oldi ochiq piyodani harakatdan to'xtatishga kelgan ot ko'p vaqt o'sha piyodaga “bog'lanib” qoladi.

172-vaziyat



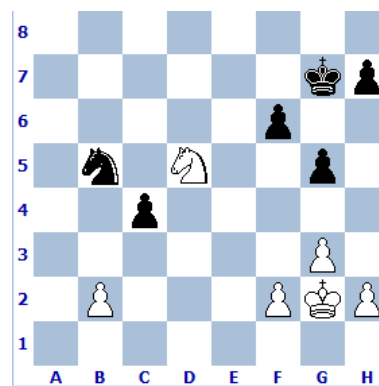
172-vaziyatdagi pozitsiyada (Chigorin – Marshall, Karlsbad, 1907 yil) oqlar uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaga ega. Ular qoralarning boshqa flangdagi oldi ochiq piyoda barpo qilishiga yo'l qo'ymasligi mumkin.

Bu hol oqlarga osongina yutish imkonini beradi.

1.Kd5! Kd7 2.g5! h6 3.Kf6 Kb6 4.h4 hg 5.hg Kpf8 6. Kpc5 Ka4+ 7.Kpd6! (qora shoni o'yinga chiqarmaslik kerak) 7. ... Kpg7 (7. ... Kb6 bo'lsa, 8.Kpc7 Ka4 9.b6 va o'yin asosiy variantdek davom etar edi) 8.Kpc6 Kpf8 9.b6 K:b6 10.Kp:b6 Kpe7 11.Kpc7 Kpf8 (11. ... Kpe6 bo'lsa, 12.Kpd8 Kpf5. 13.Kh7 va yutuq) 12.Kpd7 Kpg7 (qora shoh “qal'a”da jon saqlamoqchi lekin bu “qal'a”ning devorlari tezda nuraydi) 13.Kpe7 Kph8 14.Ke8 (14.Kp:f7 bo'lsa, pot) 14. ... Kpg8 15.Kpf6 Kpf8 16.Kd6 va oqlar yutadi.

Piyodali endshpillardagi kabi otli endshpillarda ham shohning aktivligi muhim ustunlik hisoblanadi.

173-vaziyat



173-vaziyatdagi pozitsiyada (Nimsovich – Zemish, Kopengagen, 1923 yil) oq shoh tez aktivlashib, c4

dagi piyodaga hujum qilishi mumkin, qoralarning shohi esa ancha passiv. Oqlarning ustunligi ham ana shundadir.

1.Kpf3 Kpf7 2.Kc3 (oqlar shohiga yo'l bo'shatmoqda) 2. ... Kd4+ (otlarni almashtirish – qoralar uchun ikki qo'lni qovushtirib, mot bo'lishni kutish bilan baravar) 3.Kpe4 Kb3 4.Kpd5 Kd2 5.h3 (bo'lmasa, 5.g4) 5. ... f5 6.Kd1 Kpf6 7.Ke3 Ke4 8.K:c4 K:f2 9.b4 Kpe7.

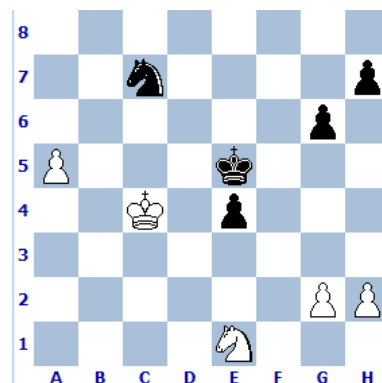
Oqlar avval shohining aktivligi jixatdan ustun bo'lsa, endi buni ular boshqacha ustunlikka aylantirishga, ya'ni uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaga ega bo'lishga erishdi. 10.b5 Kpd7 11.b6 Ke4 (ot o'z shohiga yordamga kelishga majbur. Agar 11. ... K:h3 bo'lsa, 12.Ke5+ Kpc8 13.Kpc6 va oqlar yutadi) 12.Ke5+ Kpc8 13.Kpc6 Kf6 14.Kd3! Kd7 (bo'lmasa, 15.b7+ Kpb8 16.Kc5 va 17.Ka6) 15.b7+ Kpd8 16.Kpd6 Kb8 17.Kb4 Kd7 18.Kc6+ Kpe8 19.Kpc7 va oqlar g'alaba qozonadi.

FILLI ENSHPILLAR

Otli enshpillardagidek, bir xil filli enshpillarda ham ortiq piyoda hal qiluvchi bo'lib hisoblanadi.

Uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaning qanchalik kuchli ekanligini ko'rsatuvchi yana bir misolni ko'rib chiqamiz.

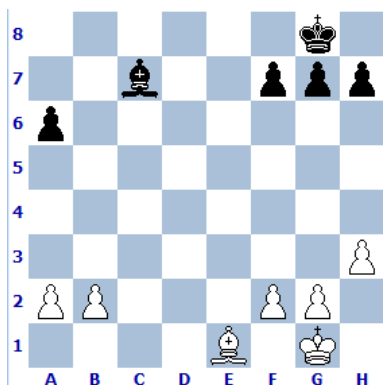
174-vaziyat



174-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar quyidagicha yurish qiladi va yutuqqa erishadi: 1.Kc2 Kpf4 2.Kpc5 Ka6+ (agar 2. ... e3 bo'lsa, 3.Kpd4 va qoralar e xonasidagi piyodadan ajraladi) 3.Kpb6 Kb8 4.Kb4! Kpe3 (4. ... e3 bo'lsa, 5.Kpc7 Ka6+ 6.K:a6 e2 7.Kb4! va oqlar yutadi) 5.Kpc7 Kpd2 6.Kp:b8 e3 7.Kc6! va qoralar taslim bo'ladi, chunki ot temp bilan f3 ga keladi.

Bunda ham oldi ochiq piyoda barpo qilib, uni farzinga chiqarishga harakat qilish kerak.

175-vaziyat



175-vaziyatdagi pozitsiyani tahlil qilib, filli enshpillarga xos alohida xususiyatlar bilan tanishamiz: 1.Kpg1 Kpf8 2.Kpe2 Kpe7 3.Kpd3 Kpd6 4.Kpc4 Kpc6 5.Ce3 g6 6.b4 Cb6 7.f3 Cc7 8.a4 Cb6 9.Cd4. Oldi ochiq piyoda barpo qilishga qaratilgan tayyorgarlik tugadi. Oqlarning shohi ham, fili ham yahshi pozitsiyani egallab oldi.

9.... Cc7 10.b5+ ab 11.ab Kpb7.

Agar qoralar oq shohning oldiga o'tishga to'sqinlik qilmoqchi bo'lsa, tezda yutqazar edi. Masalan: 11.... Kpd6 12.Cc5+ Kpd7 13.b6 Cg3 14.Kpd5 Cf4 15.Cd4 va 16.Ce5 va hokazo.

12.Kpd5 – plan amalga oshirilmoqda: qoralarning shohi piyoda bilan ovora; oqlar shoh

flangidagi raqib piyodalariga hujum qilmoqchi. Biroq bu yerda o'yin piyodali yoki otli enshpillardagidek hal bo'lay deb qolgani yo'q. Fil uzoqdan turib piyodasiga boriladigan yo'llarni nazorat qila olishi tufayli qoralar oq shohning o'sha tomonga o'tishiga qarshilik ko'rsatishi mumkin. Oqlar ana shu qarshilikni ham yengishi kerak, ya'ni yutuqqa erishish uchun ular o'z shohiga yo'l ochishi lozim.

12.... Cb8.

Agar 12. ... Cf4 bo'lsa, 13.Ce5 Ce3 14.Kpd6 dan keyin oq shoh piyodalar tomon o'tib ketardi. 13.Ce5 Ca7.

Endi 14.Kpd6 foydasiz, chunki 14. ... Cb8+ dan keyin oq shoh ortiga qaytishga majbur. Yoki 14.Cd6 bo'lsa, 14. ... Cf2! 15.Kpe5 Cg3+ va yana oqlar shohini oldinga sura olmaydi. Bo'lmasa, oqlar qanday qilib raqib filini bu yo'ldan haydashi mumkin? Bu yerda bu endshpilni yana bir marta otli endshpil bilan solishtirib ko'rish foydalidir. Otli endshpilda shoh bir tomon bilan ovora bo'lib qolgandan keyin kuchsiz tomon tez orada sutsuvangga tushib, kuchli

tomonning shohini piyodalarining oldiga o'tkazib yuborishga majbur bo'lgan edi. Bu yerda esa, hozircha sutsuvang yo'q. Shuning uchun kuchsiz tomon fili bilan tinchgina manevrlar qilib, piyodasiga boriladigan yo'llarni qo'riqlab turishi mumkin. Bu yerda ham kuchsiz tomon filining harakatchanligini yanada cheklab bo'ladi.

13.Cf2! Cc7 14.g3 h5 15.h4 (lekin 15.f4? emas, chunki 15.... h4) 15. ... Cb8 16.d6! Oqlar maqsadiga erishdi – qoralar sutsuvangga tushdi. Endi ular raqibining 17.f4, 18.Cd4 va 20.Ce5 manevriga, ya'ni yutuqni ta'minlaydigan piyodali endshpilga o'tishiga to'sqinlik qila olmaydi. Agar qoralar yuqoridagi manevrga to'sqinlik qilish maqsadida 16. ... Kpc8 yursa, 17.Kpc6 Ce5 18.f4 Cb8 19.b7+ Kpd8 20.Cb6+ va 21.Cc7 dan keyin oqlar osongina g'alaba qozonadi.

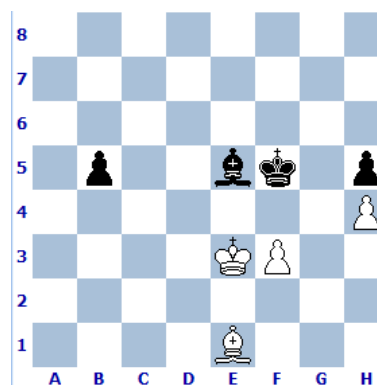
Filli endshpilda otli va ayniqsa piyodali endshpillarga nisbatan ko'proq qiyinchiliklar borligini va bu qiyinchiliklar kuchli tomonning ortiq piyodasidan foydalanishida durustgina g'ov ekanligi aniqlandi.

Hatto ko'rib chiqilgan ideal misolda ham qoralarni sutsuvangda qo'yish yoki oqlardan shohi bilan qora piyodalar tomon o'tish uchun ancha – muncha aniqlik talab qilinmaydi.

Agar sutsuvang pozitsiyaga erishib bo'lmasa va boshqa fil flangdagi piyodalariga olib boriladigan yo'llarni qo'riqlashga ulgursa, bunday endshpil durang bilan yakunlanishi mumkin.

Kuchlar teng bo'lganda, uzoqda oldi ochiq piyoda borligi pozitsiyaga baho berishni aniqlaydigan muhim belgilardan biri bo'lib hisoblanadi.

176-vaziyat



176-vaziyatdagi pozitsiyada kuchlar teng-u, lekin qoralar uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaga ega. Buning ustiga oqlarning h xonasidagi piyodasi fil hujum qila oladigan xonaga “mixlab” qo'yilgan bo'lib, qo'riqlashni talab etadi.

Taxtadagi donalarning ozligi va h5 piyodasi farzinga chiqadigan xonanaing oqligi (fil esa qora) qoralarning yutuqqa erishish imkoniyatlarini kamaytiradi. Bu pozitsiyada yurish qoralardan.

1.... Cf6! (shu yurishdan keyin oqlar sutsuvangga tushadi. Endi oqlar filini yursa yo piyodasi ketadi yoki b5 dagi piyoda suriladi. Yohud 2.Kpe2 bo'lsa, 2.... Kpf4) 2.f4 Cb2 (2...Kpg4? bo'lsa, 3.Kpe4 Ce7 4.f5 b4 5.f6! Cf8 6.f7 b3 7.Kpd3 yoki 4. ... Cf6 5.Kpd5 Kp:f4 6.Kpc6 Kpg4 7.Kp:b5 C:h4 8.Ca5 Cg3 9.Cd8 Cf4 10.Kpc4 Cg5 11.C:g5 va 12.Kpd3 dan keyin o'yin durang bo'ladi). 3.Cd2 Cg7 4.Cb4 Cf6 5.Ce1 Ce7! Yana sutsuvang. Endi oqlar shohini yurishga majbur. 6.Kpf3 Cd6 7.Cd2 Cc7! Piyodasini qo'riqlashga bog'lanib qolgan oqlar yanada yomonroq yurishlar qilishga majbur. Agar ular filini c1-e3 diagonalidagi biror xonaga yursa, b5-b4 yoki 8.Kpg3 bo'lsa, 8.... Kpe4 masalani hal qiladi. Shuning uchun qoralar f xonasidagi piyodasini berishni afzal ko'radi.

8.Cc3 C:f4 9.Cb4 Ce5 10.Ca5 Cf6 11.Ce1 Ce7! qoralar ko'p marta sutsuvangdan foydalanib, ustunligini orttiriyapti. Oqlar yana chekinishga majbur.

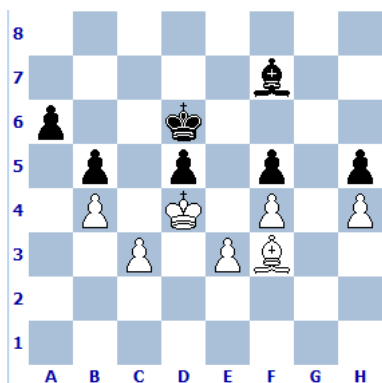
12.Kpg3 Kpe4 va qoralar shohini b xonasidagi piyodasining yoniga keltiradi va g'alaba qozonadi, masalan: 13.Ca5 Kpd3 14.Ce1 Kpc4 15.Kpf4 Cf6 16.Kpf5 Cc3 17.Cg3 b4 18.Cd6 b3 19.Ca3 Kpd3 20.Kpg5 Kpc2 21.Kp:h5 Cd2 22.Kpg4 Cc1.

Ushbu misol yordamida piyodalarning fil hujum qila oladigan xonalarda turishi o'sha tomon pozitsiyasining muhim kamchiligi ekanligini aniqlab oldik. Bu hol filli endshpillarning ko'pchiligiga taalluqlidir. Bunday piyodalar birinchidan, himoyaga muhtojligi tufayli himoyalalanuvchi tomonning kuchlariga erkin harakat qilish imkoniyatini bermaydi. Ikkinchidan, fil piyodalarning o'rtasidagi xonalarga yura olmaydi va bu hol, o'z navbatida, raqib shohining piyodalarga yaqinlashishiga imkoniyat tug'dirishi mumkin. Bunday pozitsiyalarda sutsuvang

yordamida (agar sutsuvangga erishish mumkin bo'lsa) yutuqqa erishiladi.

Buni quyidagi misolda ko'rib chiqamiz.

177-vaziyat



177-vaziyatdagi pozitsiyada qoralarning himoya resurslari tugash oldida. Ularning fili zaiflashib qolgan piyodalarni, shohi esa oq shoh bostirib kiradigan c5 va e5 xonalarini himoyalab turibdi. Oqlar bu yerda yurish navbatini qoralarga berishi lozim. Chunki bu holda qoralar piyodalaridan birini berishga yoki oq shohni o'z lageriga o'tkazib yuborishga majbur bo'ladi va tezda mag'lub bo'ladi. Himoya choralarini aniqlash uchun fil bilan manevr qilib ko'ramiz.

1.Ce2 Cg6! To'g'ri javob bittagina bo'lib, u ham bo'lsa, mana shudir. Agar 1. ... Ce8 bo'lsa, 2.Cd3 Cg6 (2. ... Cd7 bo'lsa, 3.Cc2 Ce6 4.Cd1!+ Cf7 5.Cf3 va oqlar

maqsadiga erishadi) 3.Cc2 Ch7 4.Cb3! Cg8 5.Cd1! Cf7 6.Cf3 dan keyin qoralar sutsuvangga tushadi.

Qoralar filining birdan –bir majburiy yurishlar qilayotganligi ko'rinib turibdi. Oqlar filining har bir yurishiga qoralar filining faqat bittagina muayyan javobi mos kelayotganligini bilib olish qiyin emas. Aytish mumkinki, f3 xonasiga f7 xonasi, e2 ga g6, d3 ga h7, c2 ga g6 va d1 ga e8 xonasi mos keladi. Oqlar ana shu moslikni buza olsa, bas, g'alaba qozonadi. Buni amalga oshirish mumkin, chunki b1-h7 diagonalida manevr qilish uchun oq filga ikkita bo'sh xona bor, qora filga esa bittagina.

4.Cb1! Ch7 5.Cd3! Cg6. Moslik buzildi. Endi, oqlar raqibiga moslikni tiklash imkoniyatini beramsligi kerak. 6.Cc2! Ch7 7.Cb3!! Cg8 8.Cd1 Cf7 9.Cf3 – masala hal, qoralar yutqizadi.

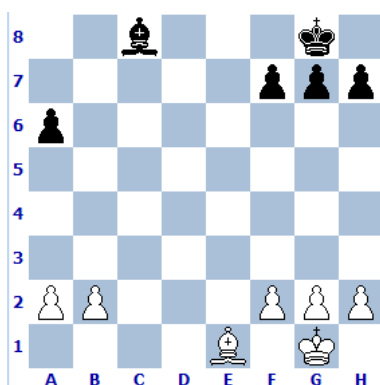
Oqlarning moslikni buzishga qanday erishganligiga (oq fil to'qqiz – toq yurishdan keyin, qora fil esa sakkiz – juft yurishdan keyin o'z joyiga qaytib kelganligiga) yahshi e'tibor bering va sodir bo'lgan pozitsiyani o'sha holicha qoldirmay,

turlicha variantlarda o'zingiz yutuqqa olib boring.

Turlicha (bir tomonda oq, ikkinchi tomonda qora) fillar qolgan endshpillarda moddiy ustunlik ko'pincha hal qiluvchi ahamiyatga ega bo'lamydi. Bitta, hatto, ba'zan ikkita yoki uchta ortiq piyoda g'alaba qozonish uchun yetarli bo'lmay qoladi.

Endi esa bir tomonda oq ikkinchi tomonda qora fillar qolgan pozitsiyalarni ko'rib chiqamiz.

178-vaziyat



Ushbu pozitsiyada o'yin quyidagicha davom etadi: 1.Kpf1 Kpf8 2.Kpe2 Kpe7 3.Kpd3 Ce6 4.b3 (4.a4 bo'lsa, 4. ... Cb3 5.a5 Ca4 dan keyin ortiq piyodaning ahamiyati

qolmaydi) 4. ... Kpd6 5.Cb4+ Kpc6 6.Kpc3 g6 7.a4 Kpb6 8.Cf8 h5 9.h4 Cd5 10.g3 Ce6.

Endi ba'zi hulosalar chiqarish kerak. Bu yerda oqlar, fillar bir xil bo'lgan holdagidek, oldi ochiq piyoda barpo qila olmaydi. Lekin, ehtimol, ular shohi bilan boshqa flangdagi piyodalarning oldiga o'ta olar.

11.Kpd4 Cb3 12.a5+ (piyodalarning ana shunday joylashuviga erishish, kuchsiz tomon uchun foydali) 12. ... Kpb5 13.Kpe5 Cc4 14.h4 Kpc6 17.f3 Cd5!

Bu o'yin ohiri durang bilan yakunlanadigan bo'lsa-da, diqqat bilan o'ynash kerak. Oqlar 18.g4! yordamida oldi ochiq h xonasidagi piyodaga ega bo'lmoqchi va g'alaba qozonmoqchi edi. 18.Kpf4 Kpb5 19.g4 Kpc6 20.gh gh. Endi oqlar hech nima qila olmaydi.

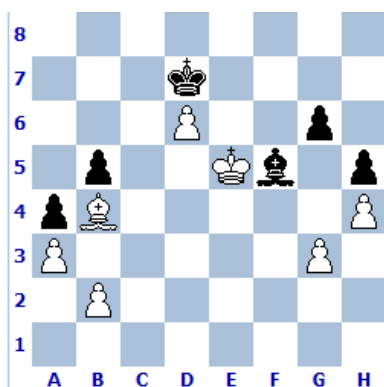
Ko'rib chiqqan misolimiz turlicha filli endshpillarning xususiyatlarini yaqqol namoyish qiladi. Bunday endshpillarning birinchi xususiyati shundan iboratki, fil oldi ochiq piyodaning surilishiga yordam beraolmaydi, chunki u raqib

fili hujum qiladigan xonalarni nazorat qila olmaydi.

Ikkinchi xususiyati – fil boshqacha xonalarda (masalan, fil oq, piyodalar esa qora xonalarda) joylashgan raqib piyodalariga hujum qila olmaydi. Shuning uchun, agar kuchsiz tomon shohi bilan piyodaning oldiga raqib fili nazorat qila olmaydigan xonani egallay olsa va fili bilan har ikki flangdagi piyodalarini himoyalashga ulgursa, kuchli tomon yuta olmaydi.

Bu xususiyatlar bunday enshpillarga xos natijada durang bo'ladigan asosiy uchta pozitsiyani belglab beradi.

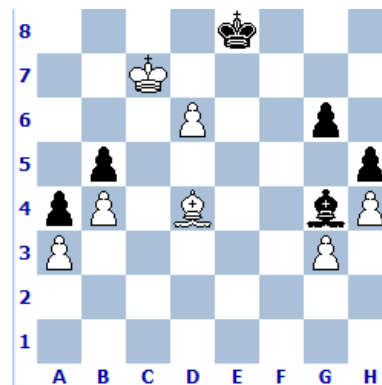
179-vaziyat



179-vaziyatdagi pozitsiyada oqlarning shohi istagan tomonga yura olishiga qaramasdan, bu yurishlar foydasiz. Qoralarning yakka fili har

ikki flangdagi piyodalarni himoyalay oladi. Shuning uchun natija durang bo'ladi.

180-vaziyat



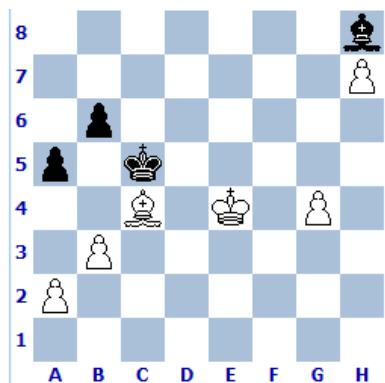
180-vaziyatdagi pozitsiyada qoralarning shohi piyodaning oldidagi fil hujum qila olmaydigan xona (d7)ni egallay olmagan, binobarin, bundan avvalgi vaziyatdagidan ko'ra noqulayroq joylashgan.

Shunga qaramay, qoralar durangga erishadi: 1.Kpb6 Cd7! Agar qoralar buning o'rniga 1. ... Ce2? bilan piyodani qo'riqlamoqchi bo'lsa – 2.Kpc6 dan keyin ularning xatolikka yo'l qo'yganliklari ma'lum bo'lib qolar edi. Shaxmat deyarli hamma vaqt aniqlikni talab etadi. Yakka filning ikkala flangdan piyodalarni himoyalashga ulgurishi ko'rib chiqilgan ikki pozitsiya uchun ham karakterlidir.

Xar xil filli endshpillarda oldi ochiq piyoda faqat shohning

yordamida olg'a surilishi mumkin. Shuning uchun agar himoyalanchi tomon raqib shohini piyodalarining surilishini quvvatlashiga xalaqit bera olsa, yutuqqa erishish mumkin bo'lmay qoladi.

181-vaziyat



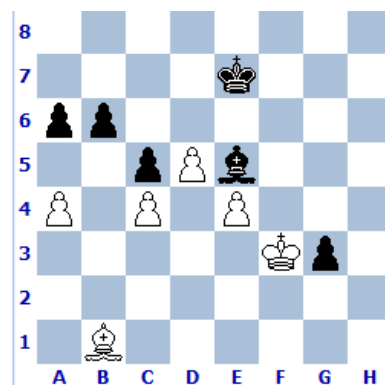
181-vaziyatdagi pozitsiya – himoya choralari mavjud bo'lgan uchinchi xil pozitsiyadir. Oqlar, ikkita ortiq piyodaga ega bo'lishiga qaramay, g'alabaga erisha olmaydi, chunki qoralar oq shohining o'zi uchun kerakli xona (g8) ga o'tishiga yo'l qo'ymaydi. Masalan: 1.Kpf5 Kpd6! 2.Kpg6 Kpe7 3.g5 Kpf8! – durang.

Agar 3. ... Kpf8 ning o'rniga 3. ... Cc3?? bo'lsa, 4.h8♣! C:h8 5.Kph7 Cc3 Kpg8! – oqlar ortiq piyodalaridan birini berib, buning evaziga shohi bilan kerakli xonaga o'tib olardi va oldi ochiq ikkinchi piyodasini surish imkoniyatiga ega bo'lar va g'alaba

qozonardi: 6. ... Cb2 7.g6 Kpf6 8.Kph7 va hokazo.

Bundan avvalgi ikki pozitsiyada qoralar (himoyalanchi tomon) passiv taktika tutgan bo'lsa, hozirgi pozitsiyada shohi bilan aktiv harakat qilib, durangga erishadi. Har xil filli enshpillar hamma vaqt ham durang bo'lavermaydi.

182-vaziyat



182-vaziyatdagi pozitsiya (Polnen – Chigorin, Peterburg, 1881 yil) da qoralar 1. ... b5! o'ynab, bir piyodasini qurbon qiladi: 2.ab ab 3.cb. vujudga kelgan bu pozitsiyada rasman qaralsa, oqlar ustunlikka ega bo'lib olgandek ko'rinadi. Haqiqatda esa qoralar hal qiluvchi pozitsiyaviy ustunlikka ega: qoralarning ikkita oldi ochiq piyodasi oqlarning uchta oldi ochiq piyodasidan xavfliroqdir, qoralarning yakka filli oq piyodalar bilan muvaffaqiyatli ravishda kurasha oladi. Oq piyodalar bilan kurashda

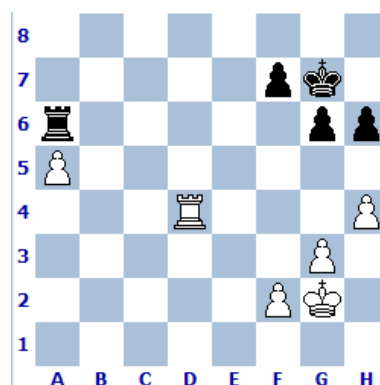
qoralarning shohi filiga yordamlashishi shart emas. Shuning uchun u o'z piyodalariga yaqinlashishi va ularga yordamlashishi mumkin. 3. ... Kpd7 (buning o'rniga qoralar 3. ... c4 o'ynab, songra shohini mo'ljaldagi tomonga yursa, maqsadga tezroq erishadi) 4.Cd3 Kpc7 5.Cf1 Kpb6 6.Kpg2 Kpa5 7.Kpf3 Kpb4 8.b6 c4

9.b7 c3 10.Cd3 Kpb3 11.Kpg2 c2 va qoralar g'alabaga erishadi.

Ko'rib chiqqan ohirgi misolimiz har xil filli enshpillarda moddiy ustunlik emas, balki shohlarning oldi ochiq o'z piyodalarini qanchalik samara bilan quvvatlay olishi ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatadi.

RUXLI ENDSHPILLAR

Bunday o'yin oxirlarida pozitsiyaga baxo berishda ruhning harakatchanligi asosiy rolni o'ynaydi. Hatto moddiy ustunlikka erishgan tomon ham bu ustunlikdan muvaffaqiyatli foydalanish uchun o'z ruxini faollashtirishi kerak. Ruh passiv bo'lsa, moddiy ustunlikdan foydalana olmaslik mumkin.



183-vaziyat

183-vaziyatdagi pozitsiya 1927 yilda Buenos-Ayresda jahon chempionligi uchun o'tkazilgan Alyoxin – Kapablanka matchida vujudga kelgan bo'lib, bunda oqlarning uzoqda joylashgan ortiq oldi ochiq piyodasini qora rux to'sib turibdi. Oqlar piyodasini qo'riqlash kerak.

O'yin quyidagicha davom etgan edi:

1.Jd4-a4! ...

Bunday pozitsiyalarda ruxning piyodaning orqasida turishi kuchli hisoblanadi, chunki payti kelganda, piyodani surish imkoniyati tug'iladi. Shu tufayli qora rux passivlashishga majbur. Endi oqlar shohini d5 ga olib borib, qora ruxni a6 dan qo'zg'atmoqchi va piyodasini surmoqchi. Shuning uchun qoralarning shohi ruhiga yordam berishga shoshilishi lozim.

- 1.... Kpg7-f6
- 2.Kpg2-f3 Kpf6-e5
- 3.Kpf3-e3 h6-h5
- 4.Kpe3-d3 Kpe5-d5
- 5.Kpd3-c3 Kpd5-c5

Qoralar hozircha oq shohni piyodaga juda ham yaqinlashtirmaslikka erishdi.

6. Jla4-a2 ...

Oqlarning rejasi ravshanlashmoqda: ular raqibi uchun barcha foydali yurishlarni qilib olish imkoniyatini berib, natijada bunday yurishlarning tugashini va raqibining sutsuvangda qolishini kutmoqda.

- 6.... Kpc5-b5

6.... Jla8 bo'lsa, 7.a6 va oqlarning pozitsiyasiyanada kuchayadi.

- 7.Kpc3-d4! ...

Oqlar raqibi shohining piyoda bilan ovvora bo'lib qolishidan foydalanib, shohi bilan narigi flangdagi piyodalar tomon yo'l olmoqda.

- 7.... Jla6-d6+

- 8.Kpd4-e5 Jld6-e6+

- 9.Kpe5-f4 Kpb5-a5

Qoralar a5 dagi piyodani olganda (7. ... Jla5) vujudga keladigan piyodali enshpilda tezda mag'lub bo'lar edi. Shuning uchun ular shohini piyodaning oldiga o'tib, ruhini faollashtirdi.

- 10.Kpf4-g5! ...

Endi oqlar katta ustunlikka erishib, shohi raqib piyodalarining ichiga kirib oldi. Mana shuning uchun endshpillar bo'yicha yirik mutaxassis, grossmeyster Y.Averbax qoralarning uchinchi yurishi (3. ... h6-h5)ni noqulay qilingan deb hisoblagan edi.

- 10.... Jle6-e5+

Qoralar ruhidan bo'lak nimani o'ynasin! Bu – bo'lajak sutsuvangdan nishonadir.

- 11.Kpg5-h6 Jle5-f5

- 12.f2-f4 ...

Alyoxin o'z vaqtida ko'rsatib o'tganidek, 12.Kpg7 Jf3 13.Kpg8! Jf6 14.Kpf8 Jf3 15.Kpg7 Jf5 16.f4! dan keyin qoralar sutsvangga tushardi, ya'ni oqlarning ishi osonlashardi. Partiyada qilingan yurish qoralarga o'yinni cho'zish imkoniyatini beradi, xolos.

12.... Jf5-c5

13. Ja2-a3 Jc5-c7

14.Kph6-g7 Jc7-d7

15.f4-f5! g6:f5

16.Kpg7-h6 f5-f4!

Qoralar o'zini himoyalashda barcha imkoniyatlarini ishga solmoqda.

17.g3:f4 Jd7-d5

18.Kph6-g7 Jd5-f5

19.Ja3-a4 Kpa6-b5

20.Ja4-e4! ...

Bu – hal qiluvchi yurishdir. a5 piyodasi o'z xizmatini bajardi, endi uni bersa bo'ladi.

20.... Kpb5-a6

20.... Kp:a5 yaramaydi, chunki

21. Jle5+

21.Kpg7-h6 Jf5:a5

21.... Kpb7 bo'lsa, 22. Jle5 Jf:f4

23.Kp:h5 va oqlar yutadi.

22.Jle4-e5 Ja5-a1

23.Kph6:h5 Ja1-g1

24.Jle5-g5 Jlg1-h1

25.Jlg5-f5 Kpa6-b6

Qoralar shohining uzoqligi tufayli yutqazmoqda. Agar u yaqinroq, masalan, d7 da turganda, o'yinni durang qilish imkoniyatiga ega bo'lar edi.

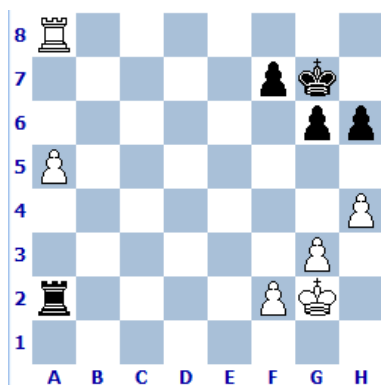
26.Jf5:f7 Kpb6-c6

27.Jf7-e7!

Qoralar taslim bo'ldi, chunki ularning shohi rux bilan kesib qo'yildi va u piyodaga qarshi kurashda o'z ruxiga yordam bera olmaydigan bo'lib qoldi. Bu yutuq Alyoxinga jahon chempioni bo'lish imkonini bergan edi. Shunday qilib, ruxli endshpillarda ham ortiq piyodadan foydalanish usuli filli yoki otli enshpillardagidek bo'lib, bunda ham kuchli tomon oldi ochiq piyoda barpo qiladi va uni olg'a surishga intiladi. Agar oldi ochiq piyoda bilan rux kurashayotgan bo'lsa, kuchli tomonning shohi shu tomonga keladi va ruxining yordamida piyodasini olg'a sura boshlaydi. Agar piyoda bilan shoh kurashayotgan bo'lsa, o'yinda g'alaba qozonish uchun shoh bilan raqib piyodalariga yaqinlashish

(ko'rib chiqqan misoldagidek) va hal qiluvchi ustunlikka erishish kerak. Kuchli tomonning ruxi faol bo'lganda ham ko'pgina qiyinchiliklarni yengish kerakligini ko'rib chiqdik. Kuchli tomonning ruxi yetarli darajada faollashmasa, muvaffaqiyat qozonish masalasi yanada qiyinlashadi. 276-vaziyatdagi pozitsiya bundan oldingi pozitsiyadan ruhlarning joylashuvi jihatidagina farq qiladi, xolos.

184-vaziyat



Kuchsiz tomonning ruxi piyodaga uning oldidan emas, orqasidan hujum qilmoqda. Kuchli tomonning ruxi esao'z piyodasini oldidan turib qo'riqlamoqda. Donalarning bunday joylashuvi kuchsiz tomon uchun foydali, chunki bu holda kuchsiz tomonning ruxi bir vaqtning o'zida ikki vazifani ado etadi, ya'ni u ham oldi ochiq piyoda bilan kurashadi, ham boshqa flangdagi piyodalarga hujum qiladi.

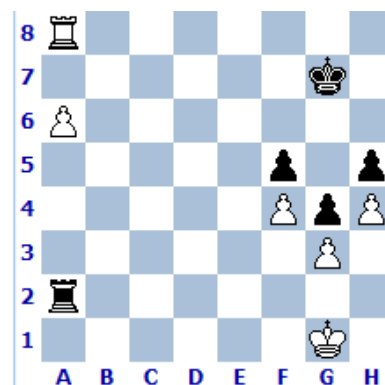
Xo'sh, oqlar ortiq piyodadan qanday foydalanishi mumkin? Oqlar piyodasini a7 gacha surib bora oladi, lekin bu bilan ularning pozitsiyasi yahshilanmaydi. Chunki bu holda a8 dagi rux joyidan qo'zg'almay qoladi. Agar piyoda a7 yoki b7 ga borib, ruxini piyoda himoyalashdan ozod qilmoqchi bo'lsa, qora rux shohning ketidan kisht beraverib, uni haydaydi va yana a vertikaliga kelib oladi. Shuning uchun oqlar piyodasini a6 gacha surishi va a7 xonasini shohi uchun kishtdan pana joy sifatida band qilmsligi mumkin. Lekin bu holda oqlar boshqa qiyinchilikka duchor bo'ladi; oqlarning shohi a xonasidagi piyodaga yaqinlashishi uchun boshqa piyodalarni himoyasiz qoldirib ketishga va ularning bittasi yoki ikkitasidan ajralib qolishga majbur. Oqlar shohi bilan a xonasidagi piyoda tomon yo'l olganda, qoralar passiv taktika tutmay (shohi bilan h7, g7 xonalariga yuvaremay) o'z o'yinini faollashtirib yuborishi ham mumkin. Masalan: 1.a6 Kpf6 2.Kpf3 h5 3.KPe3 (3.Kpe4 bo'lsa, 3. ... JI:f2 4.Kpd5 JIa2! 5.Kpc6 Kpf5 6.Kpb7 Kpg4 7.JIf8 Kp:g3 8.a7 Kp:h4 9.JI:f7

g5 10.a8Φ Л:a8 11.Kp:a8 g4 dan keyin qoralar yutuq pozitsiyaga ega bo'lib olar edi) 3. ... Kpf5 4.f3 Лa3+ 5.Kpd4 Л:f3 6.Лf8 (6.Kpc5 bo'lsa, 6. ... Лa3 7.Kpb6 Kpg4) 6. ... Лa3 7. Л:f7+ Kpg4 8. Лf6 Kp:g3 9. Л:g6+ Kp:h4. Qoralar donalar tengligiga erishganligiga qaramasdan, qora shohning unchalik qulay pozitsiyaga ega emasligihimoyani ancha qiyinlashtiradi. 10.Kpc5 Kph3 11.Kpb6 h4 12. Лg5 Л:a6 (eng osoni shu. Lekin 12. ... Kph2 13. Лa5 Л:a5 14.Kp:a5 h3 15.a7 Kpg1 16.a8Φ h2 dan keyin ham qoralar, o'zimiz bilgandek, durangga erishar edi). 13.Kp:a6 Kph2 14.Kpb5 h3 15.Kpc4 Kph1 16.Kpd3 h2 17.Kpe2 – pot.

Ruxli enshpillarda piyodalarning joylashuviga qarab, turlicha himoya choralari qo'llanilishi mumkin. Lekin bularning har birida ham durangga erishish imkoniyati asosan boshqa flangdagi piyodalarga hujum qilish yo'li bilan amalga oshiriladi. Shunga o'xshash – kuchsiz tomonning ruxi piyodaning orqasidan hujum qiladigan pozitsiyalarda kuchli tomon boshqa flangdagi piyodalar joylashuvidagi zaifliklarga hujum qila olsa, (yoki

kuchsiz, tomon ayrim sabablarga ko'ra faol qarshi o'yin qilishga ulgurmasa), o'yinni yutishi mumkin.

185-vaziyat



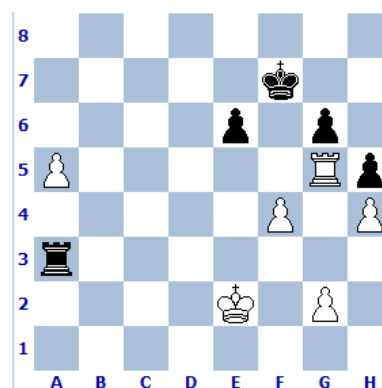
185-vaziyatdagi pozitsiyada oqlar uchun shohi bilan o'zining a xonasidagi piyodasi tomon yo'l olish xavfli bo'lar edi, chunki bunda qoralar ham oqlarning g3 xonasidagi piyodasini urib olib, oldi ochiq piyoda (g4) ga ega bo'lardi. Yutuqqa olib keluvchi yurish 1.a7! dir. Bu yurishdan keyin qoralarning ruxi g3 piyodasini ola olmaydi va oqlar o'z shohini f5 piyodasi tomon yurishi mumkin. Masalan: 1. ... Kph7 2.Kpf1 Kpg7 3.Kpe1 Kph7 4.Kpd1 Kpg7 5.Kpc1 Kph7 6.Kpb1 Лa5 7.Kpb2 Kpg7 8.Kpb3 Kph7 9.Kpb4 Лa1 10.Kpc5 Kpg7 11.Kpd5 (11.Kpb6 ning foydasi yo'q, chunki 11. ... Лb1+) 11. ... Лa2 12.Kpe5 Лa5+ 13.Kpe6 Лa6+ (qoralar sutsuvangda, shuning uchun piyodani berishga

majbur. 13. ... La6+ ning o'rniga 13. Kph7 bo'lsa, 14. Kpf6!) 14. Kp:f5 La5+ 15. Kpe6 La6 16. Kpe7 La1 17. f5 Le1+ 18. Kpd6 La1 (18. ... Ld1+ bo'lsa, 19. Kpe5 Le1+ 20. Kpf4 Lf1+ 21. Kpg5) 19. f6+ Kpf7 (19. ... Kp:f6 bo'lsa, 20. Lf8+ va 21. $\text{a8}\Phi$) 20. Lh8 L:a7 21. Lh7+ va oqlar yutadi.

Kuchli tomon ruhi bilan o'zining oldi ochiq piyodasini oldidan yoki orqasidan emas, balki flangdan qo'riqlaydigan yana bir muhim pozitsiyani ko'rib chiqaylik.

Bunday hollarda bo'ladigan natija kuchli tomon ruhining o'z piyodalarini qo'riqlay olishi yoki harakat qila olmasligiga bog'liqdir. Buni quyidagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.

186-vaziyat



186-vaziyatdagi pozitsiya

(Averbax – Eyve, Syurix, 1953 yil) da qoralar mag'lubiyatga uchraydi, chunki ular oq shohining a xonasidagi piyodaga yaqinlashishiga to'sqinlik qila olmaydi. Oqlarning aktiv joylashgan ruxi barcha piyodalarni himoyalabgina qolmay, qora shohning aktivligiga yo'l qo'ymaydi. O'yin quyidagicha davom etgan edi:

1. Kpe2-d2 Kpf7-e7

2. Kpd2-c2! ...

a5 dagi kuchli piyodani g6 dagi piyodaga almashtirishning hojati yo'q.

2.... Kpe7-d6

3. Kpc2-b2 La3-a4

4. g2-g3 Kpd6-c6

5. Kpb2-b3 La4-a1

6. Kpb3-b4 La1-b1+

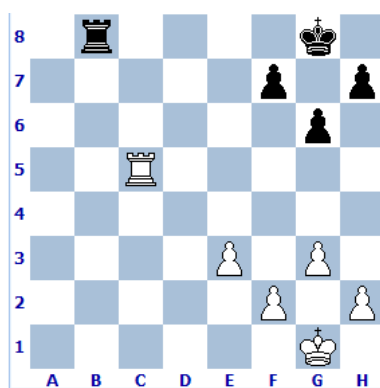
7. Kpb4-c4 Lb1-a1

8. Kpc4-b3 ...

Qoralar taslim bo'ldi, chunki endi ular yana bir piyodasidan

ajrashga yoki oq shohni a xonasidagi piyodasi tomon o'tkazib yuborishga majbur. Bu har ikki holda ham oqlar osongina yutuqqa erishadi. Endi barcha piyodalar bir flangda joylashgan bir pozitsiyani ko'rib chiqaylik.

187-vaziyat



187-vaziyatdagi pozitsiya (Petrosyan – Keres, Moskva, 1951 yil) da qoralar to'g'ri himoyalansa, oqlar, bir piyoda ortiq bo'lishiga qaramasdan g'alaba qozonishga qiyinchilikka duchor bo'lardi. Grossmeyster Keres bu o'yinda quyidagicha to'g'ri yurish qilib, durangga erishgan edi:

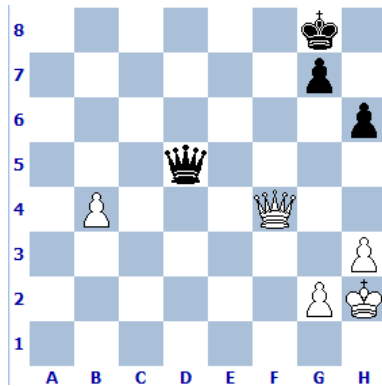
1.... h5! Oqlar o'zining o'yin planiga ko'ra g va h xonalaridagi piyodalarini surishi kerak. Shuning uchun qoralar oldindanoq oq

piyodalarning surilishiga to'sqinlik qilmoqda.

2.Лс2 Kpg7 3.Kpg2 Лb5 4.Kpf3 Kpf6 5.h5 (5.h3 va g4 o'yinni soddalashtiradi, xolos) 5. ... Лf5+ 6.Kpg2 Лa5 7.Kph3 Лa4 8. Лd2 Kpe5 9. Лb2 Kpf6 10.Лb5 Лa2 11.Kpg2 Лa4 12.Kpf3 Лa3 13.Kpf4 Лa2 14.f3 Лe2 15.e4 (oqlar uzoq manevrdan keyin piyodalarini surishga kirishadi) 15. ... Лe1 16.Лb6+ Kpg7 17.Лa6 Лb1 18.Лc6 Лg1 19.Лc2 Kpf6 20.Лa2 Kpg7 21.Лe2 Kpf6 22.Лe3 Kpg7 23.e5 Kpf8 24.g4 hg 25.fg Kpg7 26.Kpg5 Лf1 27.Лe4 Лf3 28.h5 gh 29.gh. oqlar oldi ochiq piyoda barpo qilishga erishdi-yu, biroq bu ham ularga hal qiluvchi ustunlik bermaydi. 29. ... f6+ 30.Kpg4 Лf1 31.h6+ Kpg6! (31. ... Kp:h6? bo'lsa, 32.e6! f5+ 33.Kph3! fe 34.e7 va oqlar yutadi). Shu pozitsiyada tomonlar durangga rozi bo'lishdi.

FARZINLI ENSHPILLAR

188-vaziyat



188-vaziyatdagi pozitsiyada oqlarning shohi kishtlardan holi xonaga joylashgan. Shuning uchun ular osongina yutuqqa erishadi.

1. $\Phi f4-b8+$ Kpg8-f7

2. b4-b5 Kpf7-e7

Qoralar shohini yordamga olib chiqmoqchi.

3. $\Phi b8-c7+$ Kpe7-e6

4. b5-b6 $\Phi d5-d6+$

Bo'lmasa, 5.b7 va piyoda farzinga chiqar edi.

5. $\Phi c7:d6+$ Kpe6:d6

6. Kph2-g3 Kpd6-c6

7. Kpg3-f4 Kpc6:b6

8. Kpf4-f5 Kpb6-c5

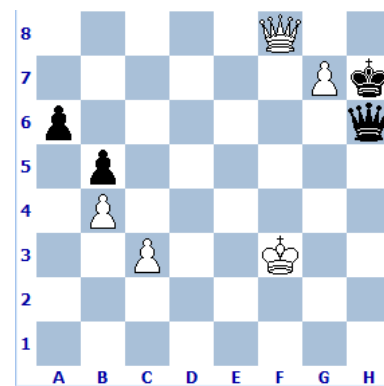
9. Kpf5-g6 va oqlar yutadi.

Bu yerda farzin zo'r ish ko'rsatdi: ham piyodaning olg'a surilishi, ham shohiga kisht bo'lmasligini ta'minladi.

Farzinli enshpillarda ortiq piyodadan unumli foydalanish odatda oson emas. Piyodalar joylashuvida salgina zaiflik paydo bo'lsa ham, kuchsiz tomon kishti-qoyim tahlikasini solishi ortiq piyodadan foydalanishni qiyinlashtirishi mumkin.

Ba'zan kuchli tomonning shohi kishtdan qutilish uchun o'z lagerida boshpana topa olmasa raqib lageriga dadil yurish qila olishini unutmaslik kerak. Buni 287-vaziyatdagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.

189-vaziyat



189-vaziyatdagi pozitsiyada oqlarning piyodasi farzin bo'lish arafasida turganligiga qaramasdan oq shohning atrofi ochiq. Shuning uchun qoralar kisht bera boshlaydi.

1.... $\Phi h6-h1+$

Agar qoralar shohni o'z lageriga o'tkazmaslik uchun 1.... $\Phi c6+$ bersa, 2.Kpf2! $\Phi b6+$ 3.Kpf1 dan keyin kish tugaydi va tezda mag'lub bo'ladi.

2.Kpf3-f4 $\Phi h1-h6+$

3.Kpf4-e5 $\Phi h6-e3+$

4.Kpe5-d5 $\Phi e3-d3+$

5.Kpe5-c6! $\Phi d3-c4+$

5.... $\Phi:c3+$ bo'lsa, 6.Kpb7!

va kish tugaydi.

6.Kpc6-b6 $\Phi c4-e6+$

7.Kpb6-a7 $\Phi e6-e3+$

8.Kpa7:a6 ...

Oqlar shohi bilan piyodalarni qirishga tushdi. Bu ular erishgan birinchi muvaffaqiyatdir.

8.... $\Phi c4-e6+$

9.Kpa6-a7 $\Phi e6-e3+$

10. $\Phi f8-c5$...

Oqlar b5 piyodasini olishga shoshilmasdan farzinning pozitsiyasini yaxshilashga kirishdi.

10.... $\Phi e3-g3$

11.Kpa7-b7 $\Phi g3-f3+$

Qoralar g7 dagi piyodani shohi bilan ham, farzini bilan ham ura olmas edi, chunki 12. $\Phi c7$ dan keyin farzinlar almashib ketardi.

12. $\Phi c5-c6$ $\Phi f3-d6$

13. $\Phi c6-c7$ $\Phi d3-d5+$

14.Kpb7-b6 $\Phi d5-f5$

15. $\Phi c7-e7!$ $\Phi f5-f2+$

Qoralar piyodasini saqlay olmaydi, chunki 15. ... $\Phi d5$ bo'lsa, 16. $\Phi h4+$ Kp:g7 17. $\Phi d4+$ yoki 15. $\Phi h5$ bo'lsa, 16. $\Phi f8$ $\Phi g6+$ 17.Kpa5 va oqlar yutadi.

16.Kpb6:b5 $\Phi f2-f5+$

17.Kpb5-c4 $\Phi f5-g4$

18.Kpc4-c5 $\Phi g4-c8+$

19.Kpc5-d4 $\Phi c8-g4+?$

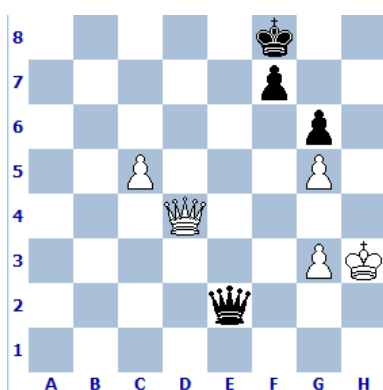
20. $\Phi e7-e4+$ va qoralar taslim bo'ladi.

Qoralar oxirgi ikki yurishi yaxshi bo'lmadi-yu, biroq 18.... $\Phi f5+$ 19.Kpd4 $\Phi f2+$ 20. $\Phi e3$ $\Phi f6+$ 21. $\Phi e5!$ $\Phi f2+$ 22.Kpd5 $\Phi f7+$ 23.Kpe4 $\Phi c4+$ 24.Kpe3 $\Phi f1$ 25.b5 $\Phi e1+$ 26.Kpd4 $\Phi d2+$ 27.Kpc5 $\Phi f2+$ 28.Kpc6 $\Phi f3+$ 29.Kpb6 $\Phi f2$ 30. $\Phi d4$ $\Phi e2$ 31.c4 $\Phi e6+$ 32.Kpa5 $\Phi e8$ 33.b6 $\Phi a8$ 34.Kpb4 $\Phi a2$ 35.b5! $\Phi b1+$ 36.Kpc5 $\Phi:b7$ 37.g8 $\Phi+$ Kp:g8 38. $\Phi d5+$ dan keyin ham qoralar baribir yutqazar edi.

Juda ko'p kishlardan qutulishga to'g'ri kelganligi sababli g'alabaga erishish yo'li ancha uzoq bo'ldi. Bunday enshpillarda odatda

markazlashgan farzin kishtlardan qutulish imkonini beradi. Ammo shohni yurayotgan paytda juda xushyor bo'lish lozim, chunki ayrim hollarda piyodalar tufayli u mot bo'lib qolishi mumkin. Buni 288-vaziyatdagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.

190-vaziyat

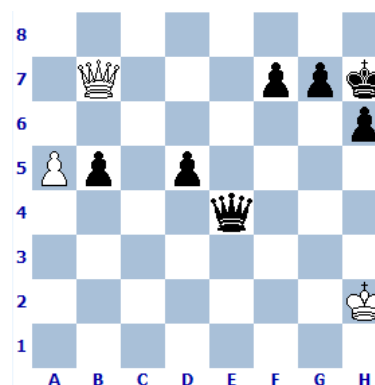


190-vaziyatdagi pozitsiya (Borisenko – Simagin, Moskva, 1955 yil)da oqlar shohi bilan o'zining c xonasidagi piyodasining oldiga bora olsa, g'alaba qozonishi mumkin. Ana shu maqsadda ular 1. ... $\Phi a1+$ dan keyin ular 2.Kpg4 yurdi. Endi 2.... $\Phi f5+$ bo'lsa, 3.Kph4 $\Phi f3$ 4. $\Phi d8+$ Kpg7 5. $\Phi f6+$ yordamida yutmoqchi. Biroq ular 2.Kpg4 o'ynab, hisobdan yanglishgan edi. Qoralar raqibi o'ylagancha (2. ... $\Phi f5+?$) emas, balki kutilmagan yurish – 2. ... $f5+$ qiladi. Endi oqlar qanday yurish qilmasin, mot bo'ladi, masalan: 3.fg

$\Phi f5+$ 4.Kph4 $\Phi h5X$ yoki 3.Kph4 $\Phi h1X$.

Bir tomon katta ustunlikka egaligida ikkinchi tomonning bittagina oldi ochiq piyodasi bo'lishi tufayli imkoniyatlar tenglashib qoladigan pozitsiyalar ham uchrab turadi. Bunday hollarda piyodaalrning soni emas, balki oldi ochiq piyodalarning qaysinisi oldinroq farzinga chiqishi ahamiyatga egadir (191-vaziyat).

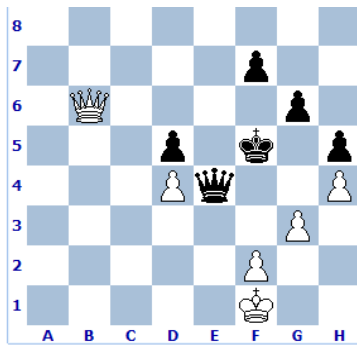
191-vaziyat



191-vaziyatdagi pozitsiyada qoralar to'rt piyoda ortig'-u, lekin 1.a6 dan keyin kishti-qoyimdan o'zga chorasi yo'q.

Farzinli enshpillarda ham shohning aktivligi yutuqqa erishishda muhim rol o'ynashini ko'rsatadigan bir misolni ko'rib chiqamiz (192-vaziyat).

192-vaziyat



192-vaziyatdagi pozitsiya

(Matevosyan – Muhitdinov, Sumgait, 1960 yil) da yurish qoralardan bo'lib,

+ 6.Kpe2 Kpg2 7.Φd2 Φb1! 8.Φf4 Φf1+ 9.Kpe3 Φe1+ va oqlar taslim bo'ldi.

SHAXMAT BO'YICHA MUSOBAQALARNI TASHKIL QILISH VA O'TKAZISH

Doiraviy turnir – bir shaxmatchining turnirning boshqa barcha ishtirokchilari bilan bir partiyadan o'yin olib borishidir.

Ikki davrali turnir – doiraviy turnirning o'zi bo'lib, faqat bunda ishtirokchilar bir – birlari bilan ikki marta uchrashib, birinchi holatda ular oq tomonda, ikkinchi holatda esa qora tomonda va teskarisiga ishtirok etishadi.

Shvetsarcha tizim bo'yicha o'tkaziladigan musobaqa – bu, ishtirokchilar soni ko'p bo'lgan va o'yin davomida undan chiqarib yuborilmaydigan musobaqa bo'lib, unda kuchli shaxmatchilar o'zlaridan kuchli raqiblariga qarshi kurash olib boradilar. Natijalari qoniqarsiz bo'lgan ishtirokchilar esa bundan oldingi uchrashuvlarda shunday past natija ko'rsatgan ishtirokchilar bilan uchrashishadi.

Shvetsarcha tizim bo'yicha o'tkaziladigan musobaqalarda ishtirokchilar har bir boshqa ishtirokchi bilan quyidagi qoidalarga asosan uchrashishadi:

- Ishtirokchilar bir – birlari bilan bir martadan ortiq uchrashish huquqiga ega emas;
- Bir xil natijaga erishib, ochkolar miqdori teng bo'lgan ikki ishtirokchi iloji bo'lishi bilan uchrashishi lozim;
- Raqiblarning sipohlari rangi musobaqa hakami tomonidan iloji boricha ob'yektiv va oqilona aniqlab tanlanadi. Oq va qora tomonda galma – galdan o'yin olib

boorish har bir ishtirokchi uchun eng qulay imkoniyatdir. Hozirda maxsus kompyuter dasturi yordamida qur'a tashlanadi.

Birinchi turnirda barcha ishtirokchilar ushbu turnir o'tkazilishi vaqtida vaqtida bo'lgan reyting baholariga qarab ishtirok etadi. Ro'yxatning yarmidan tepa qismida turgan reyting ko'rsatkichi yuqori bo'lgan ishtirokchi bilan raqib bo'ladi. Odatda ular o'ynaydigan ranglarni qur'a tashlash yo'li bilan aniqlashadi, so'ng esa ranglar ro'yxatning tepa va pastki qismiga qarab almashadi.

Ikkinchi turda musobaqa hakami o'sha qoidalarga ko'ra ochkolarning soniga qarab tashkil etilgan uch guruhda ishtirokchilarni saralab oladi (birinchi turda g'alaba qozongan, during natijaga erishgan va mag'lubiyatga uchragan ishtirokchilar guruhlari). Ishtirokchilarni tanlashning bu jarayoni musobaqaning oxiriga qadar davom etadi.

Match uchrashuvlari

Match uchrashuvida ikki shaxmatchi bir musobaqa doirasida bir – biri bilan bir necha partiyadan o'ynashadi. Odatda matchlar jahon birinchiligi uchun nomzod chempionga qarshi o'ynaganida o'tkaziladi. Matchdagi partiyalar soni odatda juft bo'ladi. Misol uchun, 1996 yilda jahon chempionligiga nomzod bo'lgan Juja Polgar (Vengriya), o'sha paytdagi jahon chempioni Se Szyun (Xitoy) ustidan match o'yinida g'olib kelgandi va ushbu unvonga erishgandi. Matchdagi hisob Juja Polgar hisobiga 8,5:4,5 bo'lgan edi.

Shaxmat soatlari

Shaxmat soatlari ikkita alohida soat va ulardagi bir korpusda joylashgan ikki siferblatlardan iboratdir. Shaxmatchi yurish qilganida u shaxmat soatidagi tugmachani bosib, o'z vaqtini to'xtatadi va raqibning vaqtini yurgizadi.

Turnir musobaqasida alohida unga ajratilgan vaqt mobaynida ma'lum qism yurishlarni amalga oshirgan shaxmatchi raqibida shoxni mot qilish uchun yetarli imkoniyat mavjud bo'lsa, mag'lubiyatga uchragan hisoblanadi. Ko'p hollarda vaqtni nazorat qilib borish zarurati ikki soatda 40 (50 ta) yoki bir yarim soatda 40 (45 ta) yurishni amalga oshirishni ko'zda tutadi.

Bugungi kunda “nogahoniy o’lim” nomi bilan yuritiladigan vaqt nazorati tobora ommalashib bormoqda. Bunday vaqt nazoratiga ega partiyalar ikki tamon qancha yurish qilib ulgurishlariga qaramay, ular uchun ajratilgan ma’lum vaqtda partiyalar yakunlanishi lozim. Agar raqib tomondan biri, unga ajratilgan vaqt davomida yaxshi natijaga erisha olmasa, uning raqibi g’olib deb topiladi (albatta agar unda, raqib tamon shohini mot qilish uchun yetarli imkoniyat mavjud bo’lsa).

Partiyalarni yozib borish

Vaqt nazorati o’rnatilgan musobaqalarda ishtirok etayotib, shaxmatchilar qancha yurish qilganligini bilish uchun partiyalarini yozib borishlari lozim. Shaxmatchi unga avvaldan belgilab berilgan vaqt davomida ma’lum bir yurishlarni amalga oshirishi lozim bo’lgani sabab, bu talablarni bajara olmasa, u mag’lubiyatga uchragan deb topiladi.

YOSH SHAXMATCHILARNI TAYYORLASH METODIKASI

Shaxmat o’rganishni boshlash uchun eng yaxshi yosh 5-6 yoshdir. Deyarli hamma buyuk grossmeysterlar bu yoshda shaxmat bilan tanishib, yaqin insonlari bilan o’ynashni boshlaganlar. Keyinchalik bilimlarini takomillashtirish uchun tajribali ustozlardan ta’lim olganlar.

Emanuel Lasker shunday dedi: "To'g'ri tayyorgarlik bilan o'quvchi 10 yil ichida o'rganganidan ko'ra sinov va xatolik yo'li bilan bilimni tasodifiy "o'zlashtirib olish" bilan bir necha soat ichida ko'proq narsani o'rganishi mumkin.

Shaxmatni bilgan bola ko'proq o'z-o'zini tanqid qiladi, mustaqil fikrlashga, qabul qilishga odatlanadi, qarorlar qabul qilish, muvaffaqiyatsizlikka uchragan taqdirda ruhini cho'ktirmasdan ohirigacha kurashishga o'rganadi.

Umumiy ta'limning zamonaviy kontseptsiyasi bolaning shaxsiyatini rivojlantirish, uning ijodkorlik, muhim shaxsiy fazilatlarni tarbiyalash, shaxsiyatini shakllantirish g'oyasini birinchi o'ringa qo'yadi. Bularning barchasi shaxmat o'ynashni o'rganishni osonlashtiradi.

Maktabgacha yoshdagi bolalik - bu inson hayotidagi kichik bir davr hisoblanadi. Ammo bu vaqt ichida bola umrining qolgan qismiga qaraganda ko'proq narsani oladi.

Afsuski, maktabgacha yoshdagi bolalikda barcha sezgir davrlar xususan shaxmat o'ynashni o'rganish hali aniqlanmagan. Ammo bir narsa aniq ma'lum: bu yillarni bekorga o'tkazib yubormaslik kerak. Vaqtni behuda sarflash - bu bola uchun asosiy narsani oson va yengil o'rganish imkoniyatlarini yo'qotadi.

Maktabgacha yoshdagi bolalar har qanday ta'sirga juda sezgir bo'lishadi. Bolalar, shimgich kabi, taassurotlarni, bilimlarni o'zlashtiradilar, lekin ular darhol natija bermaydi.

Zamonaviy rus psixologlari L.Venger, V.Davydov, V.Muxina va boshqalar tomonidan olib borilgan tadqiqotlar, yosh bolalarning imkoniyatlari katta ekanligini maxsus tashkil etilgan mashg'ulotlar orqali ko'rsatishdi .

Birinchi sinf o'quvchisi o'qishning birinchi kunlaridanoq unga mas'uliyat bilan munosabatda bo'lishi, o'quvchilarga bo'ysunishi va maktab hayotining qoidalari, irodaviy fazilatlarni rivojlantirishi kerak.

Bolalarning xulq-atvorini tartibga solish, uni tarbiyaviy muammolarni hal qilishga bo'ysundirish, darsda o'zini uyushqoq tutishga o'rgatish zarur.

Bola o'qituvchi tomonidan qo'yilgan vazifani kuzatishi, tinglasih, eslab qolishi va yechim izlay olishi kerak.

Shaxmat, go'yo bolalarni maktabga tayyorlash uchun maxsus yaratilgan o'yin desak bo'ladi. Shaxmat o'ynash bolaning fikrlashga o'tishiga katta hissa qo'shadi. O'yin tajribasi fikrlashning o'ziga xos xususiyatining asosini tashkil qiladi, bu sizga boshqa odamlar, ularning kelajakdagi xulq-atvorini oldindan bilish va shu asosda o'z xatti-harakatlarini qurish nuqtai nazarini qabul qilishga imkon beradi.

Shaxmat nafaqat bolalarga katta quvonch, zavq bag'ishlovchi o'yin, balki samarali aqliy rivojlanishining vositasi hamdir. Shaxmat asoslarini o'rganish jarayoni bolalarning analitik va sintetik faoliyatni rivojlantirish qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi, fikrlash, mulohaza yuritish, xulosalar chiqarish, bolani eslab qolish, solishtirish, umumlashtirish, o'z faoliyatining natijalarini

oldindan bilishga o'rgatadi va mustaqillik, sabr-toqat, moslashuvchanlik, xotirjamlik, zukkolik, faollik, qat'iyatlilik, ehtiyotkorlik kabi qimmatli fazilatlarni shakllantirishga yordam beradi,

Shuning uchun, shaxmat o'yinini o'rganishni bolaning imkoniyatiga muvofiq iloji boricha tezroq boshlash tavsiya etiladi.

Shaxmatni o'rgatish bo'yicha boshlang'ich kurs imkon qadar sodda tartibda tuzilgan mashqlardan iborat bo'ladi. Shaxmat kursini o'rganishda sinfda maxsus tashkil etilgan o'yin faoliyati o'quv vazifalarini bajarish texnikasidan foydalanish, o'yin vaziyatlarini yaratish muhim ahamiyatga ega.

5-6 YOSHDAGI BOLALARNI SHAXMATGA DASTLABKI O'RGATISHNING 1 YILLIK DASTURI

Shaxmat sporti bilan shug'ullanib boshlagan yosh bolalarda dastlabki tushunchalarni eslab qolishda o'yin orqali yondashish bilan samarali natijaga erishish mumkin. Quyida 5-6 yoshli bolalarda shaxmat bo'yicha dastlabki tushunchalarning o'rgatishning namunaviy dasturini keltiramiz:

1. SHAXMAT DOSKASI

Shaxmat taxtasi, oq va qora xonalar, gorizontal, vertikal, diagonal, markaz.

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Gorizontal". Ikki o'yinchi navbat bilan shaxmat taxtasining gorizontal chiziqlaridan birini donalar bilan to'ldiradi.

"Vertikal". Xuddi shu, lekin shaxmat taxtasining vertikal chiziqlaridan biri to'ldirilgan.

"Diagonal". Xuddi shunday, lekin taxta diagonallaridan biri to'ldirilgan.

2. SHAXMAT DONALARI

Oq, qora, ruh, fil, farzin, piyoda, ot, shoh.

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Sehrli sumka". To'q rangdagi sumkada barcha shaxmat donalari navbatma-navbat yashiringan, o'quvchilar ushlab ko'rish orqali qaysi dona yashiringanligini aniqlashga harakat qilmoqdilar.

"Tahmin". O'qituvchi shaxmat donalaridan birini og'zaki tasvirlaydi, bolalar bu qanday dona ekanligini taxmin qilishlari kerak.

"Qanday umumiy?" O'qituvchi ikkita shaxmat donasini olib, o'quvchilardan qanday qilib bir-biriga o'xshashligini so'raydi. Qanday farq qilishini so'raydi? (rang, shakl.)

"Katta va kichik". Stolda olti xil quti bor. Bolalar eng baland donani nomlashadi va uni birinchi qo'yishadi. Vazifa: barcha donalarni balandligini tartib bilan joylashadi.

3. DONALARNING DASTLABKI TARTIBI

Donalarning dastlabki joylashuvuni

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Xalta". O'quvchilar shaxmat donalarini sumkadan birin-ketin olib, turish holati bo'yicha asta-sekin tartibga soladilar

"Ha va yo'q". O'qituvchi ikkita shaxmat donasini oladi va bolalardan bu donalarning o'yin boshida bir-birining yonida joylashganligini so'raydi.

"To'p". O'qituvchi boshlang'ich pozitsiyasi haqida ba'zi iboralarni aytadi, masalan: "Ruh burchakda" va to'pni o'quvchilardan biriga tashlaydi. Agar to'g'ri joylashtirsa unda to'pni ushlab olish kerak.

4. DONALARNING YURISHI VA OLISHI

(o'quv kursining asosiy mavzusi). Har bir donaning yurish va olish qoidasi. Oq va qora fillar, sifat, yengil va og'ir sipohlar, ruhli, otli, filli, farzinli, shoh oldi piyodalari, yurishda olish, piyodaning o'zgarishi.

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Yo'q qilish o'yini" kursning eng muhim o'yinidir. Bola ichki harakat rejasini shakllantiradi, tafakkurning analitik va sintetik funksiyasi va boshqalar rivojlanadi.

O'qituvchi cheklangan miqdordagi donalar bilan o'ynaydi (ko'pincha umumiy dona ko'rsatkichga nisbatan). Raqibning barcha donalarini urgan kishi g'olib hisoblanadi.

"Labirint". Oq dona shaxmat taxtasining ma'lum bir kvadratida turmasdan yetib borishi kerak "minalangan" dalalar va ular ustidan sakrab o'tmaslik kerak.

“Soqchilarni aldash”. Oq dona shaxmat taxtasining ma'lum bir kvadratida turmasdan qora donalar tomonidan hujum ostida "minalangan" kvadratlarga tegmasdan belgilangan kvadratga yetib borishi kerak.

"Eng qisqa yo'l". Harakatlarning minimal sonida oq dona shaxmat taxtasining ma'lum bir kvadratiga etib borishi kerak.

"Dushman donasining hujumi". Oq dona qora donaga bir harakatda hujum qilishi kerak.

"Ikki zarba". Oq dona bir vaqtning o'zida ikkita qora donaga hujum qilishi kerak.

"Oling". Bir nechta mumkin bo'lgan raqibni urishdan eng yaxshisini tanlashingiz kerak - himoyalangan qismni urish.

"Himoya". Bu yerda siz hujum ostida bo'lgan bir oq dona bilan ikkinchisini himoya qilishingiz kerak.

Eslatma. Ushbu bo'limdagi barcha didaktik o'yinlar va vazifalar (hatto bir qarashda g'alati "Sehrlangan" figuralar va "minalangan" dalalar joylashgan "Labirint" va boshqalar) 6-7 yoshli bolalar uchun ko'rinarli shaklda shaxmatchilar duch keladigan ba'zi real vaziyatlarni shaxmat taxtasidagi o'yinda simulyatsiya qilish orqali hal qilinadi. Bundan tashqari, barcha o'yinlar va vazifalar ko'ngilochar va tarbiyaviy, samarali obrazli va mantiqiy fikrlashni o'rgatishda hissa qo'shadi.

5. SHAXMAT O'YININING MAQSADI

Kisht, mat, pat, durang, bit yurishda mot, qisqa va uzun rakirovka, o'yin qoidalari.

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Kisht yoki kisht emas". O'quvchilar aniqlashlari kerak bo'lgan bir qator qoidalar berilgan: o'quvchilar shohga kisht berildimi yoki yo'qligini aniqlashlari kerak.

“Kisht bering” Raqib shohiga kisht berish amalga oshiriladi.

"Beshta kisht". Beshta oq donaning har biri qora shohga qarshi kisht berishi kerak.

"Kishtdan himoya qilish". Oq shoh kishtdan himoya qilinishi kerak.

"Mot yoki mat emas". O'quvchilar qora shohga mat berilgan yoki yo'qligini aniqlashlari kerak bo'lgan bir qator misollar beriladi.

"Birinchi kisht". O'yin boshlang'ich pozitsiyasidan boshlab barcha donalar bilan o'ynaladi. G'olib birinchi bo'lib kisht bergan o'quvchi bo'ladi.

"Rakirovka". O'quvchilar muayyan vaziyatlarda rakirovkaga ruxsat bor yoki yo'qligini aniqlashlari kerak.

6. BOSHLANG'ICH HOLATDA BARCHA DONALARNING O'YINI.

O'yinni boshlashdagi dastlabki qoidalar bilan tanishish.

Didaktik o'yinlar va vazifalar:

"Ikki yurish". o'quvchiba tahdidlarni yaratish va amalga oshirishni o'rganishi uchun u o'qituvchi bilan quyidagicha o'ynaydi: o'qituvchining har bir harakati uchun o'quvchi o'zining ikkita harakati bilan javob beradi.

O'quv yilining oxiriga kelib, bolalar quyidagilarni bilishlari kerak:

- shaxmat atamalari: oq va qora tomonlar, gorizontol, vertikal, diagonal, markaz, raqiblar, asosiy holat, oq, qora, yurish, urib olish, hujum ostida turish, uzun va qisqa rakirovkalar, kisht, mat, pat, durang.

- shaxmat donalarining nomlari: ruh, ot, fil, farzin, shoh, piyoda;

- har bir donaning yurish va urib olish qoidalari.

O'quv yilining oxiriga kelib, bolalar quyidagilarga ega bo'lishlari kerak:

- shaxmat taxtasida harakatlanish;

- shaxmat qoidalarini buzmaganda har bir donani alohida va boshqa donalar bilan birgalikda o'ynash;

- shaxmat taxtasini raqiblar o'rtasida to'g'ri joylashtirish;

- o'yindan oldin donalarni to'g'ri tartibga solish;

- gorizontol, vertikal, diagonalni farqlash;

- rakirovka;

- kisht;

- mot qilish;

- bir yurish orqali mat qilish masalalarini yecha olish.

GLOSSARIY

Advance (rivojlangan shaxmat) – shaxmat o'yinining bir turi bo'lib, unda kompyuter shaxmat dasturlarining yordamidan foydalanish mumkin. Nomi ingliz tilidagi "Advancedchess" iborasidan keladi.

Afzallik - raqib ustidan o'yin ustunligi, bu shaxmatda yanada muvaffaqiyatli pozitsiyalar yoki sipohlarning ko'pligi bo'lishi mumkin.

Armageddon - bu ikki raqib o'rtasidagi yakuniy blits partiyasi (ko'pincha chempionlik o'yinida o'ynaydi). Bunday partiyaning qoidalari biroz o'zgartirildi va odatiy bo'lmagan formatga ega: oq partiya uchun 5 daqiqa, qora esa faqat 4. Biroq, birinchisi faqat g'alaba bilan qoniqadi, qora esa unvonni olish uchun durangni himoya qilish kifoya.

Ataker - o'tkir hujumkor o'yin uslubini qabul qiluvchi o'yinchi.

Blitsor-tez shaxmat o'yini (blits) bo'lgan kuchli o'yinchi.

Blits-tez shaxmat uchun sinonim. Blits musobaqalarida qanday harakat qilish kerakligi haqida o'ylash uchun cheklangan vaqt beriladi. Odatda, blitsda har bir shaxmatchiga butun o'yin uchun faqat 5 daqiqa beriladi, garchi bu vaqt 3 yoki hatto 1 daqiqaga qisqartirilgan tezkor shaxmat turlari mavjud bo'lsa-da.

Blokadalar - raqibning shaxmat sipohlarining harakatlanish oralig'ini cheklaydigan taktika.

Bloker - raqib piyodaning harakatlarini bloklaydigan sipoh.

Bomba - taniqli debyut versiyasini baholashni o'zgartiradigan yangi yechim.

Boshlang'ich pozitsiyasi - shaxmat maydonida sipohlarni o'yin boshlanishidan oldin joylashtirish.

Bo'shliq - partiyaning aniqlaydigan sipohlar harakati o'rtasidagi intervalda kutilmagan harakat, ko'pincha majburiy ko'rinadi.

Cho'ntagida durang - kafolatlangan durang bilan o'ynash, yutqizish xavfi yo'q o'yin-agar kerak bo'lsa.

Debyut-shaxmat kurashining boshlanishi. Debyutning asosiy vazifasi sipohlarning erta rivojlanishi.

Demarkatsiya liniyasi - shaxmat taxtasini ikkita teng qismga ajratadigan shartli chiziq; to'rtinchi va beshinchi gorizontal chiziq o'rtasida o'tkaziladi.

Devor - piyodalardan zanjir.

Diagonal - bitta rangga ega va bir qatorda joylashgan shaxmat maydonining xonalari.

Durang - shaxmat musobaqasining natijasi, unda g'olib aniqlanmadi. Bunday holda, har bir shaxmatchi yarim ball oladi.

Endshpil - shaxmat o'yinining yakuniy qismi.

Favqulodda vaziyat - muayyan holatlar natijasidagi majburiy harakat.

Ferz tomoni - bu partiyaning boshida(a,b,c) farzin tomoniga mos ravishda yaqinroq bo'lgan maydonning tomoni.

Fianketto (fianketing)– shaxmat atamasi, ya'ni filni piyodalardan tayyorlangan uyning himoyasi ostida eng uzun diagonalga olib chiqishni anglatadi (masalan, a7, b6 va c7 piyodalari yonidagi fil b7).

Fireworks - kombinatsion o'yin davomida bir nechta ketma-ket qurbonlardir.

Fisher soatlari - bu harakatni amalga oshirgandan so'ng bir necha soniyani maxsus tarzda qo'shadigan qurilma. Shunday qilib, muvaffaqiyatli o'yin bo'lsa, o'zingizni ko'rsatish uchun qo'shimcha vaqt to'playsiz.

Fisherning fillari - ispancha yoki sitsiliyancha himoyada faol mavqeyga ega bo'lgan oq rangli fil.

Fork - shaxmatdagi harakat bo'lib, o'yin natijada jang ostida raqibning ikki yoki undan ortiq sipohi bo'ladi.

Gambit - bu debyutdagi o'zgarishlaridan biri, bunda sipoh yoki piyoda rivojlanish afzalligi uchun qurbon qilinadi.

Gorizontal - bir xil sipohli indeksga ega bo'lgan (birinchi va sakkizinchi) shaxmat taxtasi maydonlarining chizig'i.

Harakat - bu sipohning o'rnini o'zgartirish.

Harakatni ko'tarish (fikr) – pozitsiyada aniq, noaniq yechim topish.

Houdini - dunyodagi eng kuchli shaxmat harakatlaridan biri bo'lib, u kompyuter dasturlari – Rybka orasida hozirgi chempionni mag'lub etdi.

Hujum - atama ikki ma'noga ega. Taktik jihatdan raqibning har qanday sipohiga hujum qilish demakdir. Strategiya har qanday qanotda (yoki butun maydonda) hujumni nazarda tutadi.

Ispan debyuti - partiya quyidagi tarzda ijro etiladi: e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5.

Italiyancha debyuti - partiya quyidagi tarzda ijro etiladi: e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5.

Izolyator - izolyatsiya qilingan piyoda-qo'shni vertikalarda boshqa piyodalarni qo'llab-quvvatlamaydigan piyoda.

Jiddiy sipoh - mutaxassislar jiddiy sipohlarga farzin yoki ruhni kiritadilar. Bu shohning qo'llab-quvvatlashi bilan raqibga mat berishi mumkin bo'lgan yengil sipohdan farq qiladi.

Kombinator - o'yin davomida turli kombinatsiyalar bilan mohirlik bilan boshqariladigan shaxmatchi.

Kombinatsiya - bu kontseptsianing ta'rifi, shuningdek, Botvinnik tomonidan berilgan, bu atama ostida jabrlanuvchi bilan o'yinning takomillashtirilgan versiyasini nazarda tutgan.

Komodo - shaxmat duelini tahlil qilishga yordam beradigan eng kuchli kompyuter dasturlaridan biri.

Konoval - o'z muvaffaqiyatli ijro etgan shaxmatchi.

Kritter (Crittter) – eng kuchli analitik shaxmat modullaridan biri.

Kutish harakati - raqibni har qanday strategik harakatlar qilishga majbur qilish uchun mo'ljallangan harakat, bu o'yin davomida hech qanday ahamiyatga ega emas. Kutish harakati maydondagi vaziyatni tubdan o'zgartirmaydi va raqibning niyatlarini yanada kengaytirish uchun amalga oshiriladi.

Ladeynik - asosiy rolni ruhlar tomonidan ijro etiladigan partiyaning oxiri.

Laving - o'yin uslubi, raqibni keskinlikda ushlab turganda, partiyaning oxirigacha haqiqiy niyatlarini ko'rsatmaslik.

Lavozim - o'yin davomida yoki shaxmat eskizlari kontekstida maydondagi sipohlarning pozitsiyasi. Maydondagi pozitsiyalarni tanqidiy baholash qobiliyati o'yinchi o'yinda g'alaba qozonishiga imkon beradi.

Legalning mati - farzin qurbon bo'lgan matli holat. Mat uchta yengil shaklga ega. Amalda bu shunday amalga oshiriladi: e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x. birinchi marta bunday mat 1787 yilda Parijda Kerimor Ser de Legalni qo'ydi. Uning ismi bu kombinatsiya.

Maqsad - shaxmat taxtasi yoki uning ustida turgan sipoh, bu hujum yoki kombinatsiyaning asosiy maqsadi.

Mat - shaxmat shohi kisht ostida bo'lgan va undan qochib qutula olmaydigan holat.

Materiallar - shaxmat o'yinida o'yinchi tomonidan boshqariladigan piyodalar va sipohlar. Qo'shimcha materiallarga ega bo'lish afzalliklarga ega.

Maymun o'yini - bu o'yinchilarning biri raqibning harakatlarini bir xil tarzda takrorlagan holda, partiyaning harakatlari ketma-ketligi.

Miniatyuralar - bu atamaning ikkita talqini mavjud. Birinchisi: boshida allaqachon g'olib bo'lgan o'yin. Ikkinchisi: shaxmat o'yinida vazifa, faqat ma'lum miqdordagi sipohlardan foydalangan holda amalga oshirilishi kerak.

Ochiq chiziq - butun vertikal, hech qanday piyoda bo'lmagan chiziq.

Ochiq debyutlar - e4 va e5 harakatlarida yuzaga keladigan o'yindagi vaziyat. Bunday taktika ochiq o'yinlarga olib kelishi mumkin.

Ochiq o'yin - bu ochiq liniyalardagi harakatlarni qo'llash, muayyan sipohlarning amaliy oralig'ini qo'llash orqali asosan taktik vositalardan foydalanishga imkon beruvchi taktika.

Ochiq partiya - chempionatda yoki turnirda o'tkazilmaydigan o'yin.

Oldini olish - o'yinchi o'z sipohlariga tahdidlarning paydo bo'lishiga yo'l qo'ymaslik uchun choralar ko'radi.

Optsiyani yopish (ko'mish) – ilgari to'g'ri deb hisoblangan birinchi variantni rad etish.

Oraliq harakat - bu aniq foyda keltirmaydigan, ammo o'yinchi uchun muhim taktik afzalliklarga ega bo'lgan harakat. Misol uchun, tez-tez, bir sipoh bo'lish o'rniga, oraliq shoh amalga oshiriladi, raqib shohini o'rnini o'zgartirishga majbur qiladi.

O'rim-yig'im - hujumkor o'yinchining o'yinda katta afzalliklarga ega bo'lishi mumkin bo'lgan harakat algoritmi.

Orqa piyoda – boshqa piyoda yonida vertikal ravishda qafasni ushlab tura olmaydigan piyoda.

Osilgan piyodalar - qo'shni piyodalarni qo'llab-quvvatlamaydigan markazda joylashgan ikkita bog'langan piyoda.

Ot - shaxmat figurasi-ot.

Outpost - raqib hududiga joylashtirilgan sipoh, ko'pincha bu ot. Piyoda uni himoya qiladi.

O'yin boshida bolalar uchun mat – mat, bu ko'pincha yangi boshlanuvchilar (bolalar) bilan sodir bo'ladi. Ushbu mat ikki sipoh – f2 (qora uchun f7) maydonida fil va farzin bilan bo'ladi.

O'yin rejasi - o'yinchi ishlab chiqaradigan muayyan strategiya, o'yin boshida dinamik o'zgarishlarni tahlil qilish, maydonda sipohlarni qayta tashkil etish va muayyan harakatlarning maqsadga muvofiqligi. O'yin rejasi odatda o'yinning barcha qismlari uchun muayyan niyatlarni o'z ichiga oladi.

O'yinni murakkablashtirish uchun qilingan pozitsiyani burish - aniq bo'lmasligi yoki hatto muvaffaqiyatsiz bo'lishi mumkin. Ushbu taktika blitsda yoki raqibning vaqtidagi jiddiy partiyada qo'llaniladi.

O'zgarish - bu kontsepsiya bir harakatni yoki bir vaqtning o'zida bir nechta narsani anglatadi, natijada taxminan teng miqdordagi almashinuvlar mavjud bo'ladi.

Partiyani kechiktirish - partiyada kurashni davom ettirish imkoniyati bilan to'xtatib qo'yilgan hol. Bunday holda, navbatdagi o'yinchi o'z kombinatsiyasini

yozib, konvertga yopishtirishi mumkin. Shuni ta'kidlash kerakki, bunday partiyani tahlil qilish mumkin, ammo uchinchi tomon mutaxassislarining yordami butunlay chiqarib tashlanadi. Ushbu protsedura kompyuter dasturlari juda keng tarqalgan bo'lgunga qadar ishlatilgan. Bugungi kunda, agar partiya bir kunda boshlangan bo'lsa, o'sha kuni tugaydi.

Pistirma - uzoq masofali sipoh (uning yoki boshqalarning) orqasida joylashgan taxtada joylashgan joy. Bunday sipohning ta'siri faqat uning oldida turgan harakatni amalga oshirgandan keyin amal qiladi.

Piyoda - shaxmat o'yinining jangovar birligi bo'lib, u bilan siz ma'lum bir sipohning kuchini o'lchashingiz mumkin (yengil sipoh – uchta piyoda, ruh – beshta piyoda va farzin beshta piyodaga teng).

Plastunlar - maydonning turli burchaklarida harakat qiladigan farzin bo'lishga intiladigan piyodalar.

Qanot – f, g, h yoki a, b, c vertikalida joylashgan shaxmat maydonining chekkasi.

Qapqan - bu kuchli shaklning yo'qolishiga olib keladigan tuzoq.

Qaramasdan o'ynash - shaxmat namoyishining bir turi bo'lib, unda shaxmatchilar taxtaga qaramasdan o'z harakatlarini amalga oshiradilar. Yaqinda qaramasdan o'yin ba'zi xalqaro shaxmat turnirlarining bir qismiga aylandi (masalan, "Amber turniri"). Ushbu turnir davomida shaxmatchilar kompyuter ekranida bo'sh shaxmat taxtasi rasmidan foydalanish huquqiga ega.

Qarshi o'yin - shaxmatning dastlabki bosqichlaridan biri, raqib kabi o'ynab, raqibning harakatlariga qarshi kurashish uchun sipohni qurbon qilish.

Rentgen - shaxmat terminologiyasida bu so'z raqib sipohiga ta'sir qilishning uzoq muddatli ta'sirini ko'rsatadi.

Reyting – shaxmatchining haqiqiy bahosidir, uning asosiy ko'rsatkichi kuch faktoridir. Shaxmatchilarni baholashning bunday usuli 1972da amerikalik fizik Eloarpad tomonidan taklif qilingan. Shunday qilib, grossmeyster kamida 2500 ta, xalqaro sport ustasi– 2400dan va shaxmat federatsiyasi ustasi-2300 ta reytingga ega bo'lishi kerak.

Roller - pozitsiyadan qat'i nazar, g'alaba qozonishga harakat qilish.

Sayyohlar - mavjud kontseptsiyaning ikkita talqini ham mavjud. Birinchisi: havaskor o'yinchilar, ular fora sifatida o'ynashni boshladilar. Ikkinchisi: chempionatda ishtirok etadigan va unvonga ega bo'lmagan shaxmatchilar. Ushbu atama birinchi marta 1999 yilda Garri Kasparov tomonidan ishlatilgan.

Schvindell - kichik kombinatsiya natijasida paydo bo'lgan keskin zarba.

Shaxmat dasturi - kompyuter yoki portativ qurilmaga o'rnatilgan dastur. Ushbu dasturlar sohadagi vaziyatni baholashi va har bir vaziyatda harakat qilish uchun maqbul variantlarni taklif qilishi mumkin. Bunday dasturlar jahon miqyosidagi chempionatlarga tayyorgarlik ko'rishda ishlatilishi mumkin, chunki ularning eng yaxshisi jahon grossmeysterlari darajasida o'ynaydi.

Shaxmat eskizlari - shaxmatda juda yaxshi o'ylangan va amalga oshirilgan kombinatsiyadir, natijada siz kerakli maqsadga erishishingiz mumkin bo'lgan yagona natijadir.

Shaxmat estetikasi - shaxmat o'yini o'yinchiga axloqiy va estetik zavq bag'ishlaydi.

Shaxmat figurasi - piyodadan tashqari o'yinda ishtirok etadigan barcha sipohlardir.

Shaxmat kompozitsiyasi - shaxmat san'ati sohasi bo'lib, unda shaxmatchilar rassomlar sifatida faoliyat yuritib, ajoyib pozitsiyalarni, noyob go'zallikka ega texnikani shakllantiradilar.

Shaxmat malakasi - shaxmatchining o'yinda kuchini namoyish etish uchun yaratilgan rasmiy bitiruv. Shaxmat bo'yicha malakani maxsus nomlar yordamida tuzatish mumkin. Shaxmat kategoriyasi nafaqat o'yinchi, balki shaxmat bastakori ham bo'lishi mumkin.

Shaxmat nazariyasi – shaxmat sohasi bo'lib, o'yinni tahlil qilish, o'yinning har bir bosqichida yuzaga kelishi mumkin bo'lgan amaldagi naqshlarni aniqlash.

Shaxmat soatlari - ikkita kadrda ega bo'lgan maxsus soat va vaqt o'lchagichi. Ular vaqtni o'ylaydigan kishi uchun ketadigan tarzda tashkil etiladi. Vaqt juda oz

bo'lsa, vaqt tugashi mumkin va agar u to'liq tugagan bo'lsa, unda vaqt o'tishi bilan kechikish yuz berdi va siz yo'qotishlarni hisoblashingiz mumkin.

Shaxmat strategiyasi - o'yinchi fikricha, uni g'alaba qozonishi kerak bo'lgan o'ylangan reja.

Shaxmat taktikasi - o'yinni o'ynashga olib keladigan bir nechta tasdiqlangan kombinatsiyalardan iborat harakatlar tizimi. Bunga bir vaqtning o'zida bir nechta standart variant – raqibni tuzoqqa jalb qilish, himoyani yo'q qilish yoki asosiy sipohlardan chalg'itishi mumkin.

Shaxmat taxtasi – 64 kvadratdan (8x8) tashkil topgan maydon, ular navbat bilan joylashtirilgan: qora kvadratlar oqlari bilan almashtiriladi.

Shoh (kisht) - shohning raqib sipohlaridan birining hujumi ostida bo'lgan o'yin holati.

Shredder - shaxmat o'yinlarini tahlil qilish bo'yicha eng kuchli dasturlardan biri.

Shvedlar - bu o'yinning qiziqarli turi bo'lib, unda olingan sipohlar raqibga beriladi va u keyingi harakat o'rniga ularni ushbu partiyada ishlatishi mumkin.

Sifat - otni otdan yoki fildan ajratib turadigan farq; sifatni yutib olish yoki yo'qotish-ruhni yengil sipohga (yoki aksincha) almashtirish demakdir.

Sipohlarning qiymati - partiyaning har bir shaxmat sipohining vazni. Ushbu kontsepsiya mutlaq yoki nisbiy bo'lishi mumkin. Misol uchun, agar baholashning mutlaq tomonini ko'rib chiqsak, unda siz ikkita piyodani taqqoslashingiz mumkin.

Tahdid - vaziyatning kuchayishi bilan raqibning materiallariga hujum qilish.

Tashabbus - faol o'yinchining passiv tomonni himoya qiluvchi o'yinning tezligi va uslubiga ta'sir ko'rsatish qobiliyati. Ushbu tashabbus muayyan o'yin harakatlarini qo'llashga yordam beradi.

Temp - bu kontsepsiyaning ikkita o'zgarishi mavjud. Birinchisi: alohida harakat, natijada vaqt yo'qoladi. Ikkinchisi: o'yinning ritmi.

Teshik - shaxmat taxtasining zaiflashtirilgan maydoni.

Tez shaxmat (Rapid) – o'yinchilarning harakatlar haqida o'ylash uchun (odatda, 25 dan 30 daqiqagacha) cheklangan vaqt chegarasiga ega bo'lgan o'yin ichida.

Turnir - shaxmat qarama-qarshilikining bir turi bo'lib, unda bir nechta ishtirokchilar bir-biri bilan o'ynashadi.

Turnir jadvali - o'yinchilarning hozirgi holatini va yakuniy natijani ko'rsatadigan xulosali hujjat.

Uchta natija uchun o'yin – to'satdan vaziyat, uning rivojlanishi davomida mutlaqo kutilmagan natija olish mumkin.

Ustun- + - deb belgilangan partiyada muhim afzallik. Kim g'alaba qozonganiga qarab, u + - yoziladi va aksincha - + yo'qotadi. Ushbu belgi Yugoslaviya mutaxassisi tomonidan kiritilgan.

Ustunlik – shaxmat o'yinchilaridan biri asosiy maydonlarni mutlaq nazorat qilishi, shuningdek, o'yin maydonlarida katta afzalliklarga ega bo'lgan o'yindagi pozitsiya.

Uxlab qolish - uzoq vaqt davomida o'ylash.

Uzoq masofali sipoh – fil, ruh va farzin.

Variantni ko'mish - debyut o'yinida ma'lum bir to'g'ri variantni ishlatishdan bosh tortish. Bu shu atama tahlilni partiyalardan birining foydasiga qat'iy baholashga olib kelish uchun ishlatiladi.

Vertikal - bir xil alifbo indeksiga ega bo'lgan sakkizta shaxmat chizig'i (a, b, c, d, e, f, g, h).

Yalang'och shoh - boshqa sipohlarni himoya qilmaydigan shohdir.

Yengil sipoh - bu ibora fil yoki ot ga ataladi.

Yirtqich sipoh - patga erishish uchun bir necha marta qurbon qilingan sipoh. Ko'pincha, bu ruh bo'ladi.

Zaharlangan piyoda - yashirin tarzda himoyalangan o'yin piyodasi. Agar siz uni qabul qilsangiz, raqibning hujumi ostida o'z pozitsiyangizni kuchli tarzda almashtirishingiz mumkin.

Zaif maydon - o'yinchilarning birida, ayniqsa hujumga moyil bo'lgan joy.

SHAXMATDAN TEST SAVOLLARI

1.Shaxmat o'ynining Vatani qayer?

- a) Hindiston
- b) Misr
- c) Xitoy
- d) Eron

2.O'zbekistonlik birinchi grossmeyster kim?

- a) G.Agzamov
- b) A.Filipov
- c) R.Qosimjonov
- d) G.Kasparov

3.Aql gimnastikasi bu - ...

- a) shaxmat
- b) shashka
- c) Matematika
- d) Fizika

4.O'zbekistonlik birinchi ayol grossmeyster kim?

- a) N.Mo'minova
- b) H.Tojibayeva
- c) N.Yaqubbayeva
- d) J.Sindarov

5.Javohir Sindarov eng yosh grossmeysterlar orasida jahonda nechanchi o'rinda turadi?

- a) 2
- b) 3
- c) 1

d) 4

6.Shaxmat federatsiyasining xalqaro nomi nima?

- a) FIDE
- b) FICHE
- c) FIBE
- d) FIFA

7.Grossmeyster unvoni qaysi sport turida beriladi?

- a) Shaxmat
- b) Hakkey
- c) Shashka
- d) Badminton

8.Shaxmatda nechta dona bo'ladi?

- a) 32
- b) 36

c) 34
d) 30
**9.O'zbekiston Respublikasi
Prezidenti Sh.Mirziyoyev
tamonidan "O'zbekiston
Respublikasida shaxmatni
rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha
chora-tadbirlar to'g'risida"gi
qarori qachon chiqdi?**

- a) 09.08.2018
- b) 08.09.2018
- c) 07.08.2017
- d) 08.10.2019

**10.O'zbekiston Respublikasi
Prezidenti Sh.Mirziyoyev
tamonidan "O'zbekiston
Respublikasida shaxmatni
rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha
chora-tadbirlar to'g'risida"gi
qarori nechanchi sonli?**

- a) 3906
- b) 3806
- c) 3606
- d) 3808

**11.Qaysi o'yinda otlar va fillar ham
bo'ladi?**

- a) shaxmat
- b) shashka
- c) shaxmat va shashka
- d) damino

**12.Xalqaro shaxmat
fedreatsiyasining shiori nima?**

- a) Biz bir oilamiz
- b) Shaxmat hamma uchun
- c) Doimo yuqoriga harakat qil
- d) Doimo olg'a

**13.Butun umr shaxmat bo'yicha
champion bo'lgan grossmeystri
kim?**

- A.Alexin
- R.Qosimjonov
- A.Fillipov
- G.Kasparov

**14.FIDE qachon va qaysi shaxarda
tashkil qilindi?**

- a) 20-iyul 1924 yil Parij
- b) 20-iyun 1925 yil London
- c) 20-iyul 1925 yil Parij
- d) 20-iyul 1926 yil Parij

**15.Shaxmatda nechta kishi
o'ynaydi?**

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 1

**16.Shaxmat doskasida nechta katak
bor?**

- a) 64
- b) 62
- c) 60

d)54

17.Burchakda qaysi dona turadi?

- a) Ruh
- b) Fil
- c) Ot
- d) Farzin

18.Shaxmat taxtasida nechta goriznatal yo'laklar bor?

- a) 8
- b) 6
- c) 10
- d)12

19.Shaxmat taxtasida nechta vertikal yo'laklar bor?

- a) 8
- b) 6
- c) 10
- d) 12

20.Shaxmat taxtasida nechta oq katak bor?

- a) 32
- b) 30
- c) 64
- d) 24

21.Shaxmatda nechta qora katak bor?

- a) 32
- b) 30
- c) 64
- d) 24

22.Shaxmat taxtasining e1 va e8 xonalarida qaysi sipoh turadi?

- a) Shoh
- b) Farzin
- c) Fil
- d) Ot

23.Shaxmat o'yinidagi asosiy maqsad nima?

- a) shohni mot qilish
- b) barcha kataklarni egallash
- c) donalarni tezroq urib olish
- d) farzinni yutib olish

24.Quyidagi xato yozilgan javobni toping.

- a) K6e
- b) Kc6
- c) Kf5
- d) Ka4

25.d8 xonasida qaysi dona joylashadi?

- a) qora farzin
- b) qora shoh
- c) oq farzin
- d) oq ot

26.Qaysi shaxmat sipohi yozilganda faqat kataklar yoziladi?

- a) Piyoda
- b) Ot
- c) Fil
- d) Shoh

27.Inglizcha nomi Bishop bo'lgan sipoh bu - ...

- a) Fil
- b) Piyoda
- c) Ot
- d) Ruh

28.Inglizcha qisqartma belgisi "N" bo'lan sipoh qaysi?

- a) Ot
- b) Fil
- c) Ruh
- d) Farzin

29.Ruscha qisqartma belgisi "J" bo'lgan sipoh nomi qaysi?

- a) Ruh
- b) Fil
- c) Ot
- d) Piyoda

30.Shohning o'ng tarafida qaysi sipoh turadi?

- a) Fil
- b) Ot
- c) Farzin
- d) Piyoda

31.Shaxmat taxtasidagi markaziy xonalarni aniqlang.

- a) d5,e5,d4,e4
- b) d5,f5,e5,c5
- c) a6,d5,e5,f6
- d) a2,b4,c5,e5

32.Shaxmat alifbesi yordamida nimani aniqlash mumkin?

- a) o'yin pozitsiyasini
- b) qaysi tomon mot bo'lishini
- c) o'yindagi donlar sonini
- d) keying yurishlarni

33.Oqlarning fillari qaysi kataklarda turadi?

- a) c1,f1
- b) c1,d1
- c) d1,g1
- d) b1,d1

34.To'g'ri yozilgan javobni toping.

- a) Kph1
- b) Kpe9
- c) Kps5
- d) Kp6e

35.Shaxmat taxtasida chapdan o'ngga boradigan tomon qanday ataladi?

- a) Gorizantal
- b) Dioganal
- c) Vertikal
- d) To'g'ri maydon

36.Shaxmat taxtasida raqib tamonga boradigan tamon qanday ataladi?

- a) Vertikal
- b) Gorizantal
- c) Dioganal

d) Yuqori maydon

37.h1 xonasida qaysi sipoh turadi?

a) JI

b) K

c) C

d) Kp

38.Yettinchi gorizantalda qaysi sipoh turadi?

a) qora piyoda

b) oq piyoda

c) ruh

d) fil

39.Qoralarning otlari turgan xonalarni toping.

a) b8,g8

b) b8,f8

c) b8,d8

d) f4,b8

40.Oq farzin qaysi xonada turadi?

a) d1

b) b1

c) c1

d) e1

41.Notog'ri yozilgan javobni toping.

a) $\Phi 6g$

b) $\Phi g6$

c) $\Phi c6$

d) $\Phi e6$

42.Ikkala tarafda nechtadan piyodalar bo'ladi?

a) 8

b) 6

c) 10

d) 12

43.Eng uzun dioganalni belgilang.

a) h1-a8

b) a2-h8

c) a1-h7

d) h1-h8

44.Eng qisqa dioganalni belgilang.

a) g1-h2

b) g1-g2

c) c2-e4

d) c2-h6

45.Inglizcha "Q" qisqartmali sipoh qaysi xonalarda turadi?

a) d1,d8

b) e1,e8

c) d1,e8

d) g1,g8

46.Qaysi sipoh gorizantal va vertikal yo'llardan harakatlanadi?

a) Ruh

b) Farzin

c) Fil

d) Ot

47.Fil qaysi yo'nalishda harakatlanadi?

a) diaganal

b) vertikal

c) gorizantal

d) to'g'ri chiziq bilan

48.Eng kuchli sipoh qaysi?

a) farzin

b) ruh

c) shoh

d) fil

49.Eng kuchsiz sipoh qaysi?

a) piyoda

b) shoh

c) fil

d) ot

50.Farzin ko'pi bilan nechta xonaga yura oladi?

a) 27

b) 30

c) 28

d) 26

51.Ot burchakda turganda nechta xonaga yura oladi?

a) 2

b) 3

c) 1

d) 4

52.Qaysi sipohlarning kuchlari teng hisoblanadi?

a) ot va fil

b) ikkita fil va ruh

c) ikkita ot va ruh

d) fil va ruh

53.Taxtada donalar ko'p bo'lsa, ...

a) sipohlarning yurish imkonlari kamayadi

b) vaziyat barqaror bo'ladi

c) sipohlarning yurish imkonlari ko'payadi

d) tezda o'yin tugaydi

54.Qaysi sipoh istalgan tomondaga bir xona yura oladi?

a) Shoh

b) Ruh

c) Piyoda

d) Ot

55.Qaysi sipoh o'z donalari va raqib donalari ustidan ham sakrab o'ta oladi?

a) Ot

b) Farzin

c) Ruh

d) Fil

56.Ot ko'pi bilan nechta xonaga yura oladi?

a) 8

b) 7

c) 6

d) 5

57.Kuchlar ketma-ketligini aniqlang.

a) $\Phi > \text{JI} > \text{K} = \text{C}$

b) $\text{JI} > \Phi > \text{K} = \text{C}$

c) $\Phi > K > \Pi = C$

d) $C > \Phi > K = \Pi$

58. Qaysi sipohlar gorizantal yo'laklardan yura oladi?

a) farzin, ruh,

b) ruh, fil, farzin

c) farzin, ruh, ot

d) ruh, fil,

59. O'yin davomida ot va filning kuchi har doim teng bo'ladi?

a) pozitsiyaga bog'liq bo'ladi

b) faqat o'yin boshida teng bo'ladi

c) faqat o'yin ohirida teng bo'ladi

d) doimo teng bo'ladi

60. Ruh bo'sh xonada turganda nechta xonaga yura oladi?

a) 14

b) 12

c) 16

d) 18

61. Agarda birorta dona navbatdagi yurishi bilan raqib shohini uradigan holatda bo'lsa, bu holatga nima deyiladi?

a) kisht

b) shohga hujum

c) yurish

d) farzinga hujum

62. Shohning kishtdan qutilishining nechta yo'li bo'ladi?

a) 3

b) 2

c) 1

d) 4

63. Ikkiyoqlama kishtda qanday yurish qilinadi?

a) shohi boshqa xonaga yuriladi

b) kisht bergan sipoh urib tashaladi

c) shohning oldi to'siladi

d) shoh mot bo'ladi

64. Diaganallar deb nimaga aytiladi?

a) bir xil rangdagi xonalarni tutashtiruvchi liniyalar

b) raqamlar bilan belgilangan yo'laklar

c) harflar bilan belgilangan yo'laklar

d) qora rangdagi honalar

65. Oppazitsiya nima?

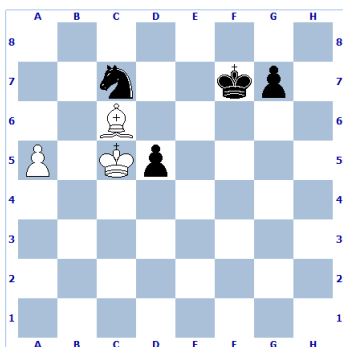
a) ikkala shohni bir xona ajratib tursa

b) ikkala shohni ikki xona ajratib tursa

c) ikki shoh yonma yon tursa

d) ikki shohni uch xona ajratib tursa

66. Quyidagi pozitsiyada oqlarning to'g'ri yurishini toping.



- a) filning d5 dagi piyodani urishi
- b) a5 piyodasining surilishi
- c) shohning yurishi
- d) filning b7 ga yurishi

67. Mot nima?

- a) kishtdan qutilishning iloji yo'qligi
- b) kisht berilishi
- c) shohning burchakka siqilishi
- d) farzin bilan kisht berish

68. Qaysi sipohlar kishtidan shohni yurib yoki ularni urib tashlash bilan qutilish mumkin?

- a) ot va piyoda
- b) ot va fil
- c) piyoda va farzin
- d) farzin va ot

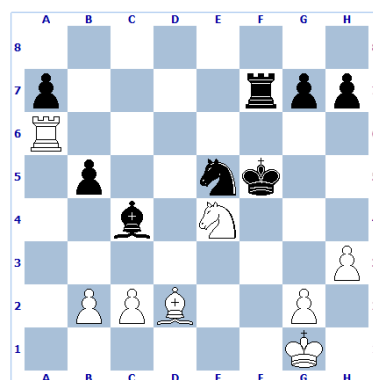
69. Quyidagilardan eng muhimini aniqlang?

- a) vaziyatga bog'liq bo'ladi
- b) farzinni surish
- c) piyodani surish
- d) oppazitsiyani egallash

70. Quyidagilardan qaysi biri majburiy?

- a) kishtdan qutilish
- b) shohni yuirsh
- c) farzinga chiqish
- d) farzinga chiqish

71. Quyidagi pozitsiyada oqlarning to'g'ri yurishini toping.



- a) otning g3 xonasiga yurishi
- b) filning f4 xonasiga yurishi
- c) piyodaning g4 xonasiga yurishi
- d) piyodaning c3 xonasiga yurishi

72. Agar o'yin vaqtida shohlardan biriga kisht berilib turgani aniqlansa, ...

o'zaro kelishiladi.

- a) o'yinni boshidan boshlab o'ynash zarur bo'ladi.
- b) oqlar yutgan hisoblanadi
- c) qoralar yutgan hisoblanadi

73. Qaysi sipoh gorizantal yoki vertikal yo'nalishda harakatlanmaydi?

- a) ot va fil
- b) ot va piyoda
- c) ot va farzin

d) shoh va fil

74. Algebrik notatsiya nima?

a) sipohlarning shaxmat taxtasida joylashishi

b) shaxmat taxtasidagi gorizantal chiqizlarga joylashgan sipohlar

c) shaxmat taxtasidagi gorizantal va vertikal xonalarda joylashgan sipohlar

d) shaxmat taxtasidagi vertikal xonalarda joylashgan sipohlar

75. Ruhlar qaysi vertikalda joylashadi?

a) a va h

b) b va g

c) a va g

d) a va b

76. Durang nima?

a) o'yinda hech bir tamonning yuta olmasligi

b) tamonlarda bittadan piyodalarning qolishi

c) har ikkala tarafda bittadan sipohlarning qolishi

d) shohni hech qayerga yura olmaslik

77. O'ynovchilardan birining yurishi kerak, uning shohiga kisht berilmagan, lekin uning yurishi uchun shohiga ham, boshqa donalariga ham yo'l yo'q – ana shunday ahvolga nima deyiladi?

a) Pat

b) Durang

c) Mot

d) Qoralar yutgan bo'ladi

78. Shaxmat taxtasida nechta qator xona mavjud?

a) 8

b) 6

c) 4

d) 7

79. Shaxmatchi partiyani boy berish fikrini qanday ifodalaydi?

a) shohni shaxmat taxtasiga yotqizib qo'yib

b) o'ng qo'lini baland ko'tarib

c) farzinni shaxmat taxtasiga yotqizib qo'yib

d) o'yindan chiqib ketib

80. Piyodaning qiymati nechtaga teng?

a) 1

b) 3

c) 5

d) 4

81. Shohning qiymati nechtaga teng?

a) Qiymatsiz

b) 10

c) 20

d) 15

82. Otning qiymati nechtaga teng?

- a) 3
- b) 5
- c) 7
- d) 9

83. Filning qiymati nechaga teng?

- a) 3
- b) 5
- c) 7
- d) 9

84. Ruhning qiymati nechaga teng?

- a) 5
- b) 7
- c) 9
- d) 6

85. Farzinning qiymati nechaga teng?

- a) 9
- b) 7
- c) 8
- d) 6

86. Shaxmat donalarining jami qiymati nechaga teng?

- a) 39
- b) 40
- c) 45
- d) 43

87. Shaxmat natatsiyasida otni qanday harflar bilan belgilanadi?

- a) K
- b) C

- c) F
- d) U

88. Shaxmat notatsiyasida shohni qanday harflar bilan belgilanadi?

- a) Kp
- b) K
- c) C
- d) L

89. Shaxmat notatsiyasida filni qanday harflar bilan belgilanadi?

- a) C
- b) K
- c) L
- d) U

90. Teng vaziyat ko'proq qanday natijaga olib kelishi mumkin?

- a) durangga
- b) oqlarning g'alabasiga
- c) potga
- d) qoralarning g'alabasiga

91. Birvarakayiga ikki sipohni yurish mumkinmi?

- a) faqat ayrim vaziyatlarda
- b) yo'q
- c) ha
- d) fil bilan otni yurish mumkin

92. Rakirovka nima?

- a) birvarakayiga shoh va ruhni yurishi
- b) farzin va ruhni birvarakayiga yurishi

c) shoh va piyodani birvarakayiga yurishi

d) shoh va otni birvarakayiga yurishi

93.Rakirovka vaqtida shoh va ruh o'rtasida qaysi sipoh bo'ladi?

a) hech qanday sipoh bo'lmaydi

b) ot va fil

c) farzin

d) ot

94.Kisht berganda rokirovka qilish mumkinmi?

a) yo'q

b) ha

c) shoh boshqa xonaga yurib qaytmagan bo'lsa

d) shoh yurmagan bo'lsa

95.Rokirovka shoh tamondagi ruh bilan qilinsa – bunga nima deyiladi?

a) qisqa rakirovka

b) uzun rakirovka

c) tezkor rokirovka

d) baland rakirovka

96.Rokirovka farzin tamondagi ruh bilan qilinsa – bunga nima deyiladi?

a) uzun rakirovka

b) qisqa rakirovka

c) tezkor rokirovka

d) baland rakirovka

97.Quyidagi qaysi hollarda rakirovka qilish mumkin?

a) rokirovkaga qadar shoh ham, ruh ham o'z joyidan siljiltilmagan bo'lsa

b) rakirovkaga qadar shoh o'z joyidan siljiltilmagan bo'lsa

c) rakirovkaga qadar ruh o'z joyidan siljiltilmagan bo'lsa

d) rakirovkaga qadar ruh va shoh siljib ya'na o'z joyiga qaytgan bo'lsa

98.Quyidagi qaysi hollarda rakirovka qilish mumkin?

a) rakirovkadan keyin shoh kishtga duch kelmagan bo'lganda

b) rakirovkadan keyin shoh kishtga duch kelgan bo'lganda

c) rakirovkadan keyin ruh hujumga uchramaydigan bo'lsa

d) rakirovkadan keyin ruh hujumga uchraydigan bo'lsa

99.Qisqa rakirovkada shoh qaysi xonaga sakraydi?

a) g1, g8

b) h1, h8

c) f1, f8

d) d1, d8

100.Uzun rakirovkada shoh qaysi xonaga sakraydi?

a) c1, c8

b) b1, b8

c) d1, d8

d) d1, b1

101. Quyidagi qaysi hollarda rakirovka qilish mumkin?

a) shoh bilan ruh o'rtasidagi xonalar bo'sh bo'lgan taqdirda

b) shoh bilan ruh o'rtasida bir piyoda bo'lgan taqdirda

c) shoh bilan ruh o'rtasida bir fil bo'lgan taqdirda

d) shoh bilan ruh o'rtasida bir ot bo'lgan taqdirda

102. Agarda rokirovka qilayotgan paytda ruh raqib donasining hujumi ostida bo'lsa yoki ruh hujum qilgan xona orqali o'tadigan bo'lsa, bu hol rakirovka qilish mumkinmi?

a) ha

b) yo'q

c) ba'zi hollarda mumkin

d) farzin bilan hujum qilganda mumkin

103. Rakirovkadan maqsad nima?

a) Shohni tinchroq pozitsiyaga o'tkazadi va ruhni tezroq o'yinga chiqaradi

b) Shohni o'yinga chiqarish uchun

c) Ruhni o'yinga chiqarish uchun

d) Tezroq hujum boshlash uchun

104. O'yin davomida nechta marta rakirovka qilish mumkin?

a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

105. Shohga kisht berilgan vaqtda rokirovka qilish mumkinmi?

a) Yo'q

b) Ha

c) Farzin bilan kisht berilsa

d) Ruh bilan kisht berilsa

106. Turnirlarda kim oq donalar bilan o'ynashi qanday aniqlanadi?

a) maxsus jadvallarda yoritiladi

b) qura tashlanadi

c) hakamlar hal qiladi

d) o'zaro kelishiladi

107. Shaxmat taxtasida donaning katak chekkasida turganini to'g'irlab qo'yish mumkinmi?

a) "to'g'irlyman" deb mumkin

b) mumkin emas

c) hakam to'g'irlydi

d) hakam ruhsati bilan mumkin

108. Agar o'ynovchilardan birining navbati kelib yurishi lozim bo'lsa va o'z donasiga qo'lini tekkizsa ...

a) o'sha donani yuradi

b) istagan donasini yuradi

c) hakam ruxsati bilan boshqa donani yuradi

d) raqib ruhsati bilan boshqa donani yurishi mumkin

109. Agar o'ynovchilardan birining navbati kelib yurishi lozim bo'lsa va qo'lini raqibning donasiga tekkizsa ...

a) o'sha donani uradi

b) istagan donasini uradi

c) hakam ruxsati bilan boshqa donani uradi

d) raqib ruxsati bilan boshqa donani uradi

110. Qo'l tekkan donaning yuradigan yo'li bo'lmasa yoki raqibning donasini urib bo'lmasa, istaganini yurishi mumkinmi?

a) ha, faqat hakamdan ogohlantirish oladi

b) yo'q mumkin emas

c) hakamning ruhsati bilan mumkin

d) raqibning ruhsati bilan mumkin

111. Agar o'ynayotgan vaqtda o'yin qoidasiga xilof yurish qilinganligi aniqlansa, ...

a) bu noto'g'ri yurish tuzatiladi va o'yin davom qildiriladi

b) o'yin boshidan boshlanadi

c) hakam noto'g'ri yurgan o'yinchiga mag'lubiyat yozadi

d) o'zaro kelishiladi

112. O'yin boshida donalarning noto'g'ri terilgani aniqlansa, ...

a) o'yin qaytadan o'ynaladi

b) noto'g'ri tergan o'yinchiga mag'lubiyat yoziladi

c) o'yin davom qildiriladi

d) qoralarga yutuq yoziladi

113. O'ynovchilardan biri qoidaga xilof rakirovka qilgan bo'lsa, ...

a) u shoh bilan ruhni ilgarigi joylariga qo'yib, shohi bilan boshqa bir yurishni qilishi lozim

b) u shoh bilan ruhni ilgarigi joylariga qo'yib, ruhi bilan boshqa bir yurishni qilishi lozim

c) hakam o'yindan chetlashtiradi

d) o'yin davom qildiriladi

114. Ikkala taraf ham, o'yinni davom qildirishdan foyda yo'qligini ko'rib, o'yinni durang qilishlari mumkinmi?

a) ha

b) yo'q

c) hakam hal qiladi

d) pot bo'ladi

115. O'ynovchilar bir yurishni takrorlay bersalar...

- a) tamonlardan birining xohishi bilan o'yin durang bo'ladi
- b) ikkala tarafning roziligi bilan durang bo'ladi
- c) hakamning xohishi bilan o'yin durang bo'ladi
- d) motgacha o'yin davom qiladi

116. Agarda 50 marotaba yurilganda o'yinda hech bir dona urilmagan va hech qaysi piyoda surilmagan bo'lsa ...

- a) o'yin during hisoblanadi
- b) ya'na 50 yurish qilish mumkin
- c) hakamning ruhsati bilan o'yinni davom qilidirish mumkin
- d) motgacha o'yin davom qiladi

117. Agar partiya shaxmat soati bilan o'ynalsa va qaysi tamon ma'lum vaqt ichida belgilangan miqdordagi yurishni qilishga ulgurmasa...

- a) unga mag'lubiyat yoziladi
- b) o'yin durang hisoblanadi
- c) hakam o'yinni boshidan boshlaydi
- d) soat boshidan qo'yiladi

118. Oq donalar qaysi garizantalda turadi?

- a) 1,2
- b) 7,8
- c) 3,4

d) 5,6

119. Qora donalar qaysi gorizantalda turadi?

- a) 7,8
- b) 1,2
- c) 3,4
- d) 5,6

120. Qora farzin qaysi xonada turadi?

- a) d8
- b) e8
- c) c8
- d) d1

121. Qaysi sipohning qisqartma nomi yozilmaydi?

- a) Piyoda
- b) Fil
- c) Ot
- d) Shoh

122. Sipohlarning yurishi shaxmat notatsiyada qanday belgilanadi?

- a) -
- b) +
- c) :
- d) =

123. Sipohlarning urishi shaxmat notatsiyada qanday belgilanadi?

- a) :
- b) +
- c) -

d) =

124. Shaxmat notatsiyada kishk qanday belgilanadi?

a) +

b) -

c) :

d) X

125. Shaxmat notatsiyada ikkiyoqlama kishk qanday belgilanadi?

a) ++

b) +

c) -+

d) :+

126. Shaxmat notatsiyada mot qanday belgilanadi?

a) X

b) +

c) -

d) :

127. Qisqa rakirovka qanday belgilanadi?

a) 0-0

b) 0-0-0

c) 0

d) 0-x

128. Uzun rakirovka qanday belgilanadi?

a) 0-0-0

b) 0-0

c) 0+0+0

d) 0-0+0

129. Shaxmat notatsiyada hohlaganini yurish qanday belgilanadi?

a) ~

b) +

c) -

d) X

130. Shaxmat notatsiyada yahshi yurish qanday belgilanadi?

a) !

b) !!

c) ?!

d) !?

131. Shaxmat notatsiyada juda yahshi yurish qanday belgilanadi?

a) !!

b) !

c) ?!

d) ???!

132. Shaxmat notatsiyada kuchsiz (yoki xato) yurish qanday belgilanadi?

a) ?

b) ??

c) !?

d) ?!

133. Shaxmat notatsiyada qo'pol xato yurish qanday belgilanadi?

- a) ??
- b) ?
- c) ?!
- d) !?

134. O'yin baravar vaziyatda qanday belgi ishlatiladi?

- a) =
- b) +
- c) -
- d) :

135. Qaysi sipoh ruscha adabiyotlarda C harfi bilan belgilanadi?

- a) Fil
- b) Ot
- c) Ruh
- d) Farzin

136. Eng qisqa mot necha yurishda amalga oshiriladi?

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 1

137. Yangi o'rganuvchilar dastlab qaysi sipohni o'yinga kiritishga intiladi?

- a) Farzin
- b) Ot
- c) Fil
- d) Piyodalar

138. e2-e4 bu qaysi siphoning yurishi?

- a) Piyoda
- b) Ot
- c) Fil
- d) Shoh

139. $\Phi a5:e5$ bu yerda qanday yurish keltirilgan?

- a) Farzinning olishi
- b) Farzinning yurishi
- c) Farzinning kisht berishi
- d) Filning olishi

140. $\Phi e2:e6+$ Bu yerda qanday vaziyat keltirilgan?

- a) farzinning kishti to'g'ri yurish ekanligi
- b) farzinning yurishi to'g'ri ekanligi
- c) farzinning olishi to'g'ri ekanligi
- d) filning yurishi to'g'ri ekanligi

141. h7-h6? bu yerda qanday vaziyat keltirilgan?

- a) piyodaning yurishi xato ekanligi
- b) piyodaning urishi
- c) piyodaning kishti
- d) piyodaning kishti to'g'ri ekanligi

142. e4:d5 bu yerda qanday vaziyat keltirilgan?

- a) piyodaning urishi
- b) piyodaning kishti
- c) piyodaning yurishi

d) piyodaning farzinga chiqishi

143. Grossmeyster (GM) unvonini kim beradi?

a) FIDE

b) O'zbekiston shaxmat federatsiyasi

c) Osiyo shaxmat uyushmasi

d) Osiyo shaxmat uyushmasi va FIDE

144. IM-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) Xalqaro shaxmat ustasi

b) Xalqaro arbitr (hakam)

c) FIDE shaxmat ustasi

d) Shaxmat ustaligiga nomzod

145. FM-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) FIDE shaxmat ustasi

b) Xalqaro shaxmat ustasi

c) Xalqaro arbitr (hakam)

d) Shaxmat ustaligiga nomzod

146. IA-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) Xalqaro arbitr (hakam)

b) Xalqaro shaxmat ustasi

c) FIDE shaxmat ustasi

d) Shaxmat ustaligiga nomzod

147. WGM-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) ayollar o'rtasida grossmeyster

b) ayollar o'rtasida xalqaro shaxmat ustasi

c) ayollar o'rtasida FIDE shaxmat ustasi

d) ayollar o'rtasida shaxmat ustaligiga nomzod

148. WIM-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) ayollar o'rtasida xalqaro shaxmat ustasi

b) ayollar o'rtasida grossmeyster

c) ayollar o'rtasida FIDE shaxmat ustasi

d) ayollar o'rtasida shaxmat hakami

149. WFM-FIDE tamonidan beriladigan qanday unvon?

a) ayollar o'rtasida grossmeyster

b) ayollar o'rtasida xalqaro shaxmat ustasi

c) ayollar o'rtasida FIDE shaxmat ustasi

d) ayollar o'rtasida grossmeysterchilikka nomzod

150. FIDE ning bosh qarorgohi qayerda joylashgan?

a) Shveysariyada

b) Londonda

c) Parijda

d) Moskvada

151. O'yin ohiri qanday ataladi?

a) Endshipl

b) Mittelshipl

c) Debyut

d) Sutsuvang

152.O'yinning boshlanish qismi qanday ataladi?

a) Debyut

b) Mittelshipl

c) Endshipl

d) Sutsuvang

153.Debyut necha yurishgacha davom qiladi?

a) 15-17

b) 15-25

c) 15-23

d) 20-25

154.O'yinning 15-17 yurishidan keyingi bo'ladigan qismi qanday ataladi?

a) Mittelshipl

b) Endshipl

c) Debyut

d) Seytnot

155.FIDE tarkibiga butun dunyo bo'ylab qancha shaxmatchilar ro'yhatdan o'tgan?

a) 550 mln

b) 570 mln

c) 560 mln

d) 530 mln

156. Tipik mot pozitsiyalari deb nimaga aytiladi?

a) ko'p uchraydigan

b) kam uchraydigan

c) farzin bilan bog'liq bo'lgan mot pozitsiyalariga

d) ruh bilan bog'liq bo'lgan mot pozitsiyalari

156. FIDE tarkibiga qancha milliy federatsiya a'zo?

a) 200 ga yaqin

b) 150 ga yaqin

c) 180 ga yaqin

d) 160 ga yaqin

157. Qaysi sipohni urib olib bo'lmaydi?

a) Shohni

b) Piyodani

c) Farzinni

d) Ruhni

158. Qaysi siphoning yurishi lotin tilidagi L (yoki rus tilidagi Г) harfining chizig'iga o'xshab ketadi?

a) Ot

b) Fil

c) Ruh

d) Farzin

159. Ot markazda turganda qancha xonaga hujum qila oladi?

a) 8

b) 6

c) 10

d) 12

160. Qaysi siphoning yurishidan hujum qilish usuli boshqacha?

- a) Piyoda
- b) Ot
- c) Fil
- d) Farzin

161. Shaxmat taxtasidagi barcha tik chiziqlar bu –

- a) Vertikal chiziqlar
- b) Gorizantal chiziqlar
- c) Diogonal chiziqlar
- d) Yon chiziqlar

162. Oq tomon piyodalari qaysi gorizantal chiziq bo'yicha o'yinga tushadilar?

- a) ikkinchidan boshlab
- b) yettinchidan boshlab
- c) oltinchidan boshlab
- d) uchinchidan boshlab

163. Oq sipohlar qaysi gorizantal chiziq bo'yicha o'yinga tushadilar?

- a) birinchidan boshlab
- b) sakkizinchidan boshlab
- c) ikkinchidan boshlab
- d) uchinchidan boshlab

164. Qora sipohlar qaysi gorizantal chiziq bo'yicha o'yinga tushadilar?

- a) sakkizinchidan boshlab
- b) yettinchidan boshlab

c) birinchidan boshlab

d) ikkinchidan boshlab

165. Fil bilan mot qilish uchun raqibning shohi taxtaning qaysi qismida turishi kerak?

- a) fil rangidagi honada
- b) a yoki h vertikal yo'llarida
- c) markazda
- d) burchaklarda

166. Ot bilan mot qilish uchun raqibning shohi taxtaning asosan qaysi qismida turishi kerak?

- a) o'yindagi vaziyatga bog'liq bo'ladi
- b) a yoki h vertikal yo'llarida
- c) markazda
- d) burchaklarda

167. Bir fil bilan yakka shohni mot qilib bo'ladimi?

- a) yo'q
- b) ha, shoh yordami bilan
- c) ha
- d) vaziyatga bog'liq bo'ladi

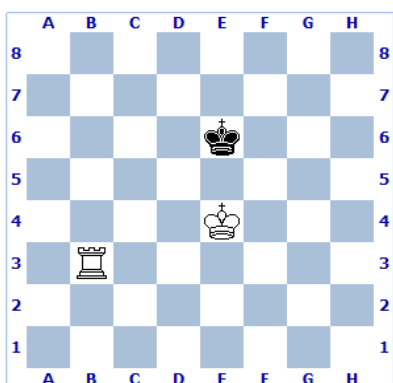
168. Bir ot bilan yakka shohni mot qilib bo'ladimi?

- a) yo'q
- b) ha, shoh yordami bilan
- c) ha
- d) vaziyatga bog'liq bo'ladi

169. Yakka ruhning o'zi yakka shohni mot qila oladimi?

- a) ha, shoh yordami bilan
- b) ha
- c) yo'q
- d) vaziyatga bog'liq bo'ladi

170. Ushbu vaziyatda oqlarga qancha yurish beriladi?



- a)50
- b)30
- c)60
- d)40

171. Shohlarning qarama qarshi turish xolati qanday nomlanadi?

- a) Oppazitsiya
- b) Teskari turish xolati
- c) O'zaro hujum xolati
- d) Shoh bilan shohning yonma yon turishi

172. Yakka farzinning o'zi yakka shohni mot qila oladimi?

- a) ha, shoh yordami bilan
- b) yo'q
- c) ha
- d) vaziyatga bog'liq bo'ladi

173. Ikki ruh yakka shohni mot qila oladimi?

- a) Ha
- b) Yo'q
- c) Shoh yordami bilan
- d) Vaziyatga bog'liq bo'ladi

174. Ikki fil yakka shohni mot qila oladimi?

- a) Ha, shoh yordami bilan
- b) Ha
- c) Yo'q
- d) Vaziyatga bog'liq bo'ladi

175. Quyidagilar ichidan yakka shohni mot qilish qiyin bo'lgan sipohlarni tanlang.

- a) bir ot va bir fil bilan
- b) ikki ruh bilan
- c) ikkita fil va ot bilan
- d) farzin bilan

176. Cd3! bu nimani bildiradi?

- a) filning yurishi yahshi yurish
- b) filning urishi yahshi
- c) filning kishti yahshi
- d) otning yurishi yahshi

177. Piyodaning urishi to'g'ri keltirilgan javobni toping.

- a) ab
- b) ac
- c) fb
- d) he

178. Otning olishi to'g'ri keltirilgan javobni toping.

- a) K:f4
- b) Kg6+
- c) Kc4
- d) K:7e

179. Filning yurishi va kishti berilgan javobni toping?

- a) Cc5+
- b) C-c5+
- c) C:c5+
- d) C7e+

180. En passant qaysi sipohga nisbatan qo'llaniladi?

- a) Piyodaga
- b) Shohga
- c) Otga
- d) Farzinga

181. Qaysi siphoning xavfsizligini ta'minlash maqsadida rakirovka amalga oshiriladi?

- a) Shohni
- b) Ruhni
- c) Otni
- d) Filni

182. O'yinchining o'z shohiga "kisht" e'lon qilinishidan himoyalovchi qancha ehtimolli usullari mavjud?

- a) 3

- b) 2
- c) 4
- d) 5

183. Quyida keltirilgan qaysi sipoh faqatgina diagonal chiziq bo'yicha yurish qila oladi?

- a) Fil
- b) Farzin
- c) Ot
- d) Ruh

184. Shohga kisht berilgan taqdirda rakirovka qila oladimi?

- a) Yo'q
- b) Ha
- c) Agar piyoda tamonidan kisht berilsa
- d) Agar ruh bilan kisht berilsa

185. Agar oqlarda ikkita piyoda, bitta ot va bitta ruh bo'lsa sipohlarning qiymati qanchaga teng bo'ladi?

- a) 10
- b) 11
- c) 12
- d) 13

186. Pot nima?

- a) yurish navbati kelgan tarafda yurishga yo'l qolmasligi
- b) o'yinda faqat shohlarning qolishi

c) tamonlarda bittadan piyodalarning qolishi

d) tamonlarda bittadan otlarning qolishi

187.Durang nima?

a) o'yinda faqat shohlarning qolishi

b) tamonlarda bittadan piyodaning qolishi

c) yurish navbati kelgan tarafda yurishga yo'l qolmasligi

d) tomonlarda bittadan ruhlarning qolishi

188.Ikki ot bilan yakka shohni mot qilish mumkinmi?

a) raqib shohi noto'g'ri harakat qilsa

b) ha, tezda

c) yo'q

d) shoh markazda joylashsa

189.Shaxmat taxtasida nechta gorizantal yo'laklar mavjud?

a) 8

b) 10

c) 12

d) 6

190.Teng vaziyat ko'proq qanday natijaga olib kelishi mumkin?

a) durang holatiga

b) oqlarning g'alabasiga

c) pot holatiga

d) qoralarning g'alabasiga

191.Shaxmat partiyasi nechta bosqichga bo'linadi?

a) 3

b) 2

c) 4

d) 5

192.Sutsuvang nima?

a) O'zi uchun yomon bo'lgan yurishni qilishga majbur bo'lish

b) O'yin boshi

c) O'yin o'rtasi

d) O'yin yakuni

193.Jang maydonining asosiy nuqtasi qayer?

a) taxtaning markazi

b) 4,5-gorizantallar

c) a,c,g,h vertikalalar

d) 7,8- vertikalalar

194. Debyutning asosiy g'oyasi berilmagan javobni toping?

a) farzinni o'yinga chiqarish

b) markaziy xonalarni egalash

c) o'z sipohlarini mukammallashtirish

d) shoni himoyalangan honaga olib o'tish

195. Piyoda va shohlar qolgan pozitsiyadagi o'yin ohirlari qancha gruppaga bo'linadi?

a) 2

b) 3

c) 4

d) 5

196. Kvadrat qoidasi o'yinning qaysi bosqichida bo'ladi?

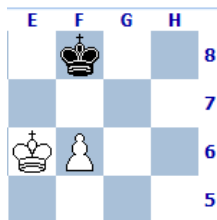
a) endshipl

b) mittelshipl

c) debyut

d) debyut va endshipl

197. Bu vaziyatda oqlar yuta oladimi?



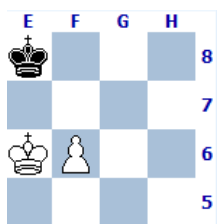
a) ha, yurish oqlardan bo'lsa

b) yo'q

c) yurish qoralardan bo'lsa

d) bu vaziyat durangga olib boradi

198. Bu vaziyatda natija qanday bo'ladi?



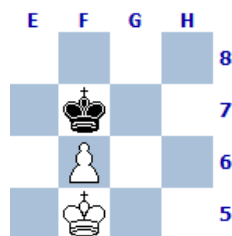
a) Durang

b) Oqlar yutadi

c) Qoralar yutadi

d) Pot

199. Bu vaziyatda natija qanday bo'ladi?



a) Qoralar to'g'ri o'ynasa durang

b) Oqlar yutadi

c) Qoralar yutadi

d) Natija pot bo'ladi

200. Qaysi grossmeyster "Hech kim mittelshipelning qachon boshlanib, qachon tugashini aniq aytib bera olmaydi" degan?

a) A. Alyoxin

b) V. Anand

c) G. Kasparov

d) R. Qosimjonov

Фойдаланилган адабиётлар рo'йҳати

1. И.Л. Майзелис, М.М. Юдович «Шахмат ўйини дарслиги», Т., 1955;
2. Ж. Полгар, П. Труонг, Л. Горвиц «24 соатда шахмат ўрганиш», Т., 2015;
3. М. Муҳиддинов «Шахмат» Т., 1992;
4. Дж. Айдинау «Бобби Фишер идёт на войну», М., 2008;
5. М. Дворецкий, О. Перваков «Этюды для пратиков», М., 2009;
6. М. Дворецкий, А. Юсупов «Секреты дебютной подготовки», Харьков, 2009;
7. М. Дворецкий, А. Юсупов «Техника в шахматной игре», Харьков, 2009;
8. А. Карпов «Школьный шахматный учебник. Начальный курс дебютов» М., 2009;
9. А. Карпов, А. Шингирей «Школьный шахматный учебник. Начальный курс»;
10. А. Карпов, Я. Калиниченко «Методы шахматной стратегии» М., 2009;
11. Г. Каспаров «Мои великие предшественники» тома 1–5, М.;
12. Г. Каспаров «Великое противостояние. Мои поединки с 13. Анатолием Карповым», тт. 1–2, М., 2008–2009;
14. А. Костенюк, Я. Костенюк «Как научить шахматам» М., 2009;
15. Т. Степовая «Тигренок в шахматном королевстве» М., 2008;
16. А. Халифман «Дебют белыми по Ананду 1.e4» тома I–II, СПб.;
17. В. Костров, Я. Рожков «1000 шахматных задач. Решебник», 1, 2, 3 год, М., 2009;
18. В. Костров, Д. Давлетов «Школьный шахматный учебник», 1,2 части, рабочая тетрадь, М., 2009;
19. «Международный шахматный турнир Гронинген-1946», М., 2008;
20. Э. Ласкер «Все партии» т. 1 (1899–1903), т. 2 (1904–1940), М., 2009;
21. В. Смыслов «Наука побеждать», М., 2008;
22. Шахматы. Полный курс. Авт. — сост. Н. Калиниченко, В. Линдер, М., 2008;
23. А. Карпов «Учитесь играть защиту Каро-Канн», (2-е изд.) М., 2008;
24. А. Карпов, А. Мацукевич «Оценка позиции и план», (3-е изд.) М., 2009;
25. А. Нимцович «Моя система», М., 2003;
26. «Два турнирных триумфа Алехина. Сан-Ремо 1930, Блед 1931» М., 2004.

MUNDARIJA

| | |
|---|-----|
| 1. Kirish..... | 4 |
| 2. Shaxmat o'yinining paydo bo'lishi va jahonda rivojlanishi..... | 6 |
| 3. O'zbekistonda shaxmatning rivojlanishi..... | 9 |
| 4. Shaxmat taxtasi va alifbosi..... | 13 |
| 5. Donalarning yurishi..... | 16 |
| 6. Yurishlarni yozish..... | 20 |
| 7. Rakirovka..... | 22 |
| 8. O'yin qoidalari..... | 24 |
| 9. Kisht va mot..... | 25 |
| 10. Durang. Doimiy kisht. Pat..... | 27 |
| 11. Donalarning solishtirma kuchi..... | 29 |
| 12. Xujum qilish va himoyalalanish..... | 33 |
| 13. Qisqa o'yinlar..... | 37 |
| 14. Eng oddiy o'yin ohirlari..... | 48 |
| 15. Durang holatlari..... | 54 |
| 16. Strategiya va taktika asoslari..... | 57 |
| 17. Ayrim donalarning harakatchanligini cheklash..... | 60 |
| 18. Kombinatsiya..... | 71 |
| 19. Debyutdagi vazifalar | 79 |
| 20. Asosiy debyut variantlari..... | 82 |
| 21. Ochiq debyutlar..... | 83 |
| 22. Yarim ochiq debyutlar..... | 97 |
| 23. Yopiq debyutlar..... | 102 |
| 24. Piyodali endshpillar..... | 108 |
| 25. Tomonlarda bittadan piyoda qolganda..... | 110 |
| 26. Shoh bilan ikki piyoda shohga qarshi..... | 113 |
| 27. Shoh bilan ikki piyoda shoh bilan bir piyodaga qarshi..... | 115 |
| 28. Tomonlarda ikkitadan va undan ortiq piyoda qolganda..... | 118 |
| 29. Farzinning piyodaga qarshi kurashi..... | 121 |
| 30. Ruhning piyodaga qarshi kurashi..... | 124 |
| 31. Fil yoki otning piyodaga qarshi kurashi..... | 126 |
| 32. Otli endshpillar..... | 129 |
| 33. Filli enshpillar..... | 132 |
| 34. Ruxli endshpillar..... | 140 |
| 35. Farzinli enshpillar..... | 146 |

| | |
|---|-----|
| 36. Shaxmat bo'yicha musobaqalarni tashkil qilish va o'tkazish..... | 150 |
| 37. Yosh shaxmatchilarni tayyorlash metodikasi..... | 152 |
| 38. Shaxmatga dastlabki o'rgatishning 1 yillik dasturi..... | 154 |
| 39. Glossariy..... | 158 |
| 40. Shaxmatdan test savollari..... | 167 |
| 41. Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati..... | 190 |