

75.58

M 95

**M. MUHIDDINOV**



# SHAXMAT



Книга должна быть  
возвращена не позже  
указанного здесь срока

Количество предыдущих  
выдан \_\_\_\_\_

Т. 2. 3. 584—1000000—90 с.

ВВК 45.58  
М 96

Мушкетеров сс.  
Шестьдесят

- Т. "Мерк" 2007  
- 352 в



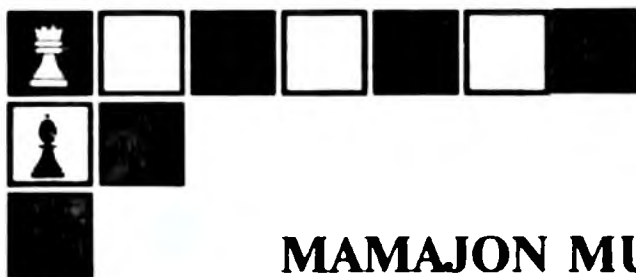
**Kitob shu yerda ko'rsatilgan muddatdan  
kechiktirilmagan holda topshirilishi shart**

Ilgarigi berilmalar miqdori \_\_\_\_\_

--	--







**MAMAJON MUHIDDINOV,**

**O'zbekistonda xizmat ko'rsatgan murabbiy, sport ustasi**

# SHAXMAT

*Maktablarning shaxmatni endi o'rgana boshlagan  
o'quvchilari va kam malakali shaxmatchilar  
uchun qo'llanma*

Tuzatilgan va to'ldirilgan beshinchi nashri

«SHARQ» NASHRIYOT-MATBAA  
AKSIYADORLIK kompaniyasi  
BOSH TAHRIRIYATI  
TOSHKENT — 2007





**Muhiddinov M.**

Shaxmat: Maktablarning shaxmatni endi o'rgana boshlagan o'quvchilari va kam malakali shaxmatchilar uchun qo'll. — 5-tuzatilgan va to'ldirilgan nashri. — T.: «Sharq», 2007. — 352 b.

Mamajon Muhiddinovning «Shaxmat» qo'llanmasi maktablarning shaxmatni endi o'rgana boshlagan o'quvchilari va kam malakali shaxmatchilar uchun mo'ljalangan bo'lib, unda shaxmat tarixi, nazariyasi va o'yin qoidalari yoritiladi hamda mashhur shaxmatchilarning o'ynagan partiyalaridan namunalar va shaxmatga oid ba'zi bir yumoristik hikoyalar keltiriladi.

**BBK 75. 58**

**ISBN 978-9943-00-038-4**

- «O'qituvchi» nashriyoti, 1992-y.
- «Sharq» nashriyot-matbaa aksiyadortik kompaniyasi Bosh tahririyati, 2007-y.



Ko'pgina tarixiy yodgorliklar mamlakatimizda, xususan, Markaziy Osiyoda shaxmat I—VIII asrlardayoq taraqqiy etganligi va ajoyib shaxmatchilar yetishib chiqqanligidan dalolat beradi.

XIX asrga kelib, shaxmat nazariyasiga oid ilmiy tadqiqotlar yaratila boshlandi. Rus shaxmatchilaridan A.D. Petrov (1794—1867-yillar) shaxmat strategiyasi va taktikasiga doir maxsus qo'llanma yozadi, fransuz shaxmatchisi Filidorning shaxmat taxtasidagi kurashni susaytirishga qaratilgan ayrim dogmatik fikrlarini tanqid qiladi va «yurish kimdan bo'lsa, o'sha yutadi», degan gapning noto'g'ri ekanligini isbotlaydi.

A.D. Petrovning zamondoshlaridan shaxmat san'atini taraqqiy ettirishga katta hissa qo'shgan K.A. Yanish, I.S. Shumov, S.S. Urusov, V.M. Mixaylov, E.S. Shiffers, M.I. Chigorin va A.A. Alyoxinlarning nomlarini eslatib o'tish lozim. K.A. Yanish «Shaxmat debyutlarining yangi analizi» degan ikki jildlik kitob yozdi va uning bu nodir asari chet tillarda ham nashrdan chiqarildi. «Butun Rus shaxmat o'qituvchisi» nomi bilan dunyoga dong chiqargan rus shaxmat ustasi va ko'zga ko'ringan shaxmat nazariyachisi E. S. Shiffers juda ko'p talantli shaxmatchilarni tarbiyalab yetishtirdi. Ajoyib shaxmatchi, talantli nazariyachi Mixail Ivanovich Chigorin (1850—1908-yillar) Shiffersni o'zining buyuk ustozi deb bildi.

M.I. Chigorin shaxmat taktikasi va strategiyasini boyitdi, debyut sohasida nazariyalar yaratdi, rus shaxmat maktabini yuksak darajaga ko'tardi.

Rossiyadagi shaxmat maktabining asoschisi M.I. Chigorindan keyingi shaxmat harakati A.A. Alyoxin nomi bilan bog'liqdir. A.A. Alyoxin shaxmatni benihoya sevar, uni san'at deb bilar va butun umrini shaxmatga bag'ishlagan edi. A.A. Alyoxin Chigorin izidan borish bilan bir vaqtda, u qoldirgan merosni ijodiy ravishda taraqqiy ettirdi va uni muhim yangiliklar bilan boyitdi. XX asr boshlarida hukm surgan «muqarrar durang» nazariyasiga qaqshatqich zarba berdi: «Shaxmat sohasida ijodkorlik imkoniyati tugadi, tomonlar ideal ravishda o'ynasalar, har bir o'yinning durang bilan yakunlanishi muqarrar» deb, umidsizlik, o'z kuchi va qudratiga ishonmaslik kayfiyatlarini tarqatuvchi fikrni qoraladi. Kishilarni turmushda ham, shaxmat taxtasida ham doimo tashabbuskor va ijodkor bo'lishga da'vat etdi. Dunyoda hech kim Alyoxindek ko'p shaxmat o'ynamagan. U faqat rasmiy turnir va matchlardagina 1264 partiya o'ynadi. U o'zi o'ynagan har bir partiyada shaxmat o'yin emas, balki zo'r san'at ekanligini, bitmas-tugan-



mas ijod bulog'i ekanligini isbotlashga intilar edi. Uning o'ynagan har bir partiyasi chindan ham shaxmat sohasida yaratilgan nodir asarga tenglashib qolardi.

Ushbu qo'llanmani yaratishda muallif sobiq jahon chempionlari E. Lasker, X. R. Kapablanka, M. Eyve hamda shaxmat pedagoglaridan G. Y. Levenfish, P. Romanovskiy, M. Botvinnik, A. Sokolskiy, G. Lisitsin, I. Mayzelis, M. Yudovich, I. Bondarevskiy, I. Kan, Y. Averbax va boshqalar yaratgan darsliklar, yozgan metodik qo'llanmalari va turli maqolalar bilan tanishib chiqdi va ulardan ushbu kitobda o'rinli foydalanishga harakat qildi.

Kitob shaxmatni yangi o'rganuvchi maktab o'quvchilari va kam malakali shaxmatchilar uchun mo'ljallangan bo'lib, unda bayon qilingan fikrlar oddiydan asta-sekin murakkablashib boradi.

Shaxmat kitoblari mualliflarining oldida yana bir muhim masala turadi. U ham bo'lsa, havaskorni bosh qotiradigan ayrim materiallar bilan zeriktirib qo'ymaslikdir. Shuning uchun ushbu kitobning ba'zi joylarida qiziqarli sahifalar berish maqsadga muvofiq deb topildi hamda turli tarixiy ma'lumotlar, shaxmat yumoridan namunalar singdirildi.

O'quvchilarga berilgan vazifalar va mashqlarning javobi kitobda ataylab ko'rsatilmadi. Qo'llanmada o'quvchilarga topshiriq beriladi, ya'ni ulardan vazifani mustaqil yechish talab etiladi, ammo yechish yo'llari ko'rsatib berilmaydi.

Bu kitobda yosh havaskorlarga bir vazifani yechishga doir bir qancha maslahatlar beramiz.

Shaxmat kitobini o'qiganda, shaxmat taxtasi va donalari oldingizda bo'lishi kerak. Diagrammalarda tasvirlangan pozitsiyalarni taxtaga terib, donalarni ko'rsatilganicha yurish va keltirilgan tushuntirish matnlariga yaxshi e'tibor berish lozim. Kitobda tavsiya qilingan yurishlardan tashqari, yana boshqa yurishlarni ham ko'rib chiqish va ular qanday natija berishini aniqlash uchun harakat qilish darkor. Shunday qilish kishining mustaqil mulohaza yuritish qobiliyatini o'stiradi va shaxmat sohasida olgan bilimlarini mustahkamlaydi. Agar biror narsaga shubha tug'lsa va uni mustaqil ravishda to'g'ri hal qilib bo'lmasa, tajribali shaxmatchiga murojaat qilish kerak.

Eng oddiy misollardan boshqa hamma misollarni (kamida uchinchi razryadli shaxmatchi bo'lguningizgacha) taxtaga donalarni terib ko'rib chiqish lozim. Gap shundaki, masalani yaxshi o'zlashtirib olish uchun taxta xonalarini, unda joylashgan donalar va ularning holatlarini ko'z oldiga aniq keltirishga o'rganish kerak.

Yosh havaskorlar malakalari oshgan sari osonroq misollarni fikran (donalarga tegmay) yechishga harakat qilishi lozim. Shunday qilinganda yurishlarni oldindan chamalab chiqishga asta-sekin o'rganiladi.

Bir o'tirganda ko'proq misollarni ko'rib chiqishga intilish yaramaydi. Sal charchalsa ham kitob va shaxmatni yig'ishtirib qo'yish lozim. Shaxmat kitobini kuniga 1—2 soatdan ortiq o'qimaslik tavsiya etiladi.



Kitobning bir bobini durustgina bilib olmaguncha, keyingi boblarga o'tib ketish yaramaydi. Kitob o'qish amaliy o'yin bilan birga qo'shib olib borilishi lozim. Shaxmatni muntazam ravishda o'ynash, turnirlarga qatnashib turish, o'ynalgan partiyalarni yozib borish va bu yozuvlarni saqlash lozim. Chunki bu yovuzlar keyinchalik qanday va qayerda xato qilinganini, qanday qilib yaxshi o'ynash mumkinligini aniqlash imkonini beradi.

Shaxmat havaskorlari faqat yutqazgan partiyalarinigina emas, balki g'alaba qozongan partiyalarini ham tekshirib borishlari va o'zlarining har ikkala holda ham yo'l qo'ygan xatolarini aniqlab olishlari kerak.

Kitobning ushbu nashrida shaxmat pedagoglari va havaskorlar tomonidan bildirilgan istak va tilaklar hisobga olindi.

## SHAXMAT TARIXIDAN

### SHAXMATNING QADIMIYLIGI, KELIB CHIQISHI VA TAKOMILLASHISHI

Shaxmat birinchi marta qayerda paydo bo'lgan? Jahonning juda ko'p olimlari bu masalani hal qilish uchun bir necha asrlar davomida urinib keldilar. Hozirgacha saqlanib kelgan ko'pgina afsonalar shaxmatning birinchi vatani Hindiston ekanligidan dalolat beradi. Shaxmat donalari orasida Hindistonga xos fillarning bo'lishi, qadimiy qo'lyozmalarda «radja» (shoh), «anga» («qo'r») kabi hindchi so'zlarning qo'llanilishi bu o'yinning tarixi bilan shug'ullanuvchilarni yuqoridagi fikrga olib keldi. Shaxmatning boshlang'ich shakli — chaturanga eramizning dastlabki asrlarida Panjob va Kashmir viloyatlarida paydo bo'lgan deyishga yetarli asos bor («chatur» — to'rt, «anga» — qo'r, yani to'rt qo'r demakdir. Bu bilan hindlar: «jangovar fillar», «otliqlar», «jangovar aravalar» va «piyodalar»dan iborat qo'shinni anglatganlar). Chaturanga hozirgi shaxmatga ancha o'xshasa ham, lekin undagi donalar soni (hozirgidek farzinlar bo'lmagan) va o'yin taxtasining ko'rinishi jihatidan farq qilardi. Eng katta farqi shunda ediki, hind shaxmatida maxsus shashxol bo'lib, o'yinda yutish bu shashxolning qanday holatga tushishiga bog'liq bo'lar edi.

Faktlarni yaxshi o'rganish va taqqoslash — Markaziy Osiyoning Panjob va Kashmira yaqin viloyatlarida, taxminan, IV—V asrlarda hind chaturangasining qandaydir formasi asosida bu o'yinning takomillashgan turi — shatrang paydo bo'ldi, degan xulosaga olib keladi. Shatrang takomillasha borib, donalarining soni jihatidan ham, bu donalarning taxtaga terilish tartibi jihatidan ham hozirgi shaxmat tusiga kiradi. Shoh, rux va ot xuddi hozirgidek yuriladigan bo'lib qoladi; lekin farzin bilan diagonal bo'yicha faqat bir xonagagina yurilgan; fil diagonal bo'yicha bir xona tashlab, ikkinchisiga sakragan; piyodalar ikki xonaga surilmagan; rokirovka bo'lmagan. Shunday qilib, bu farqni nazarga olmaganda, shatrang hozirgi zamon shaxmatiga juda yaqin bo'lib qolgan. Shatrang o'yinida shashxol bora-bora qo'llanilmaydigan bo'ldi, unda kurash raqib donalarining barchasini qirib tashlaguncha emas, balki shohni mot yoki pot qilguncha davom ettiriladigan bo'ldi.

Shatrang to'g'risidagi dastlabki ma'lumotlarning Markaziy Osiyo



adabiyotida 600-yillarda tilga olinishi va hind chaturangasi haqidagi dastlabki ma'lumotlarning esa VII asrda paydo bo'lishi hamda VIII—IX asrlarda shatrang to'g'risidagi ma'lumotlar Markaziy Osiyo adabiyotida ko'plab uchrashi bu o'yinning Markaziy Osiyoda tobora avj ola boshlaganligidan dalolat beradi. Keyinroq butunlay shatrangga bag'ishlangan debyut va masalalarni o'z ichiga olgan qo'lyozmalar ham paydo bo'la boshlaydi.

Shatrang tez orada Hindiston va Markaziy Osiyo bilan chegaradosh mamlakatlarga yoyila boshladi. Eron saltanati va Markaziy Osiyoning bir qismini bosib olgan arab istilochilari shatrang bilan VII asrda tanishadilar va «shatrang» so'zini «shatranj» tarzida talaffuz qiladilar.

IX—X asrlarda Markaziy Osiyoda shatranj o'z taraqqiyotining eng yuqori cho'qqisiga ko'tariladi va Abu Hofiz, Jobir, Abun Naim, Rabrob, Al-Adliy, Ar-Roziy, Mavarday, As-Suliy singari ko'pgina ajoyib shatranjchilar yetishib chiqadi.

XII asrda yashagan Abulfath va XIV—XV asrlarda Temur saroyida yashagan Ali Shatranjijiy zo'r amaliy o'yinchi bo'lish bilan birga, zo'r shatranj nazariyachilari ham edilar.

O'sha davrning Markaziy Osiyo va arabcha qo'lyozmalari debyutlar va o'yin oxirlarining tahliligiga bag'ishlangan bo'lib, asosan, masalalar to'plami yoki aniqroq qilib aytganda, «mansuba»lardan iborat edi. O'sha davrda o'ynalgan partiyalardan (o'ziga xos shaxmat notatsiyasi — alifbesi bo'yicha yozilgan) ozginasi bizgacha yetib kelgan.

Shatranj o'yinidagi sur'atning sustligi jangning shaxmatdagidek tez boshlanib ketishiga xalaqit berardi, chunki piyodalar hamma vaqt bir xonagagina 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 sipohlarining ko'pchiligi taxtaning o'rtasiga yaqinroq terilgan bo'lar edi.

Yangi vaziyatlarni vujudga keltirish uchun intilish, ayniqsa, ajoyib mansubalar yaratishda rivoj topdi. Markaziy 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 Shatranjijiy 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.

G'arbiy Yevropada ham ayrim Sharq shaxmat terminlari saqlanib



qoldi. Masalan, ispanlar filni alfil deb yuritishadi. Shunday qilib, shaxmat o'yini bilan ispanlar, portugaliyaliklar, italyanlar, fransuzlar, inglizlar va keyinroq nemislar, skandinaviyaliklar tanisha boshladilar. Qadimiy qo'lyozmalarning tasdiqlashicha, avvallari Sharqda, XIII asrdan boshlab G'arbda, podshoh saroyi ahllari — oqsuyaklar o'q-yoy otish, qilichbozlik, ov qilish, she'r yozish va hokazolar qatorida shaxmatni ham yaxshi bilishlari kerak edi.

G'arbiy Yevropada XIV—XV asrlarga kelib, ayrim shaxmat donalarining nomlari va yurishlari o'zgarib boshladi. Shatranjdagi kurashning Sharq feodallari hayotiga xos sust borishi G'arb mamlakatlari turmushidagi jonliroq sharoitlarga aftidan to'g'ri kelmagan bo'lsa kerak. Uyg'onish davrida, ya'ni yangi yerlarni ochish va ko'pgina harbiy yurishlar qilish davrida turmushning o'zi shaxmat o'yini xarakterining o'zgarishiga ta'sir ko'rsata boshladi.

XV asrning oxirlari va XVI asrning boshlarida paydo bo'lgan shaxmat haqidagi birinchi bosma kitoblarda o'yin sur'atini kuchaytirish va uning ichki mazmunini boyitish taklif etila boshlandi. Shundan keyin farzin va fil hozirgidek uzoqqa yura oladigan bo'ldi, rokirovka qabul qilindi. Shunday qilib, shatranj o'rnini Yevropa shaxmati oldi.

Shaxmatning kashf etilishi haqida shuni aytish mumkinki, bir necha yuz yillar davomida shaxmat donalarining soni va yurish xususiyatlarining o'zgarib kelganligi, takomillashganligi — shaxmatni afsonalarda aytilgandek bir kishi kashf etgan emas, balki bu murakkab ish nasldan naslga o'tib kelgan xalq ijodining natijasidir. Shaxmat odamda aqliy musobaqalarning qiziqroq formalariga ehtiyoj tug'ilishi natijasida paydo bo'ldi. Shaxmatda iste'dodliroq, uzoqroqni ko'ra oladigan, jur'atliroq tomon g'alabaga erishadi. Odam uchun esa shu kerak edi, degan fikrni tasdiqlaydi.

\* \* \*

XV—XVI asrlarda Lusena, Damiano, Lopes yozgan kitoblar shaxmatning xalq ommasi o'rtasida tobora ko'proq tarqalishiga yordam berdi.

XVI—XVII asrlarda shaxmat, ayniqsa, Italiyada taraqqiy etdi, kombinatsiyaviy deb ataluvchi o'ziga xos maktab vujudga keldi. Leonardo, Polerio, Salvio va Grekolar ana shu maktabning yirik namoyandalaridir. Ular o'z davrining eng zo'r shaxmatchilariga aylandilar. XVII asrga kelib, shaxmat sohasidagi ustunlik fransuzlar qo'liga o'tadi. Shu davrda Fransiya jahonda madaniyati eng taraqqiy qilgan mamlakat edi. XVIII asrning eng kuchli shaxmatchisi bo'lgan fransuz Filidor bir nechta prinsipial qoidalar joylashuviga alohida e'tibor berdi. Uning «Shaxmat o'yinini tekshirish» degan kitobi turli xalqlar tilida ko'p marta nashr etilgan.



Filidor taklif etgan sistemaning asosiy prinsipi — piyodalar bilan asta-sekin hujum qilib borishdan iboratdir. O'yinning bunday biryoqlama davom ettirilishi borib-borib (XVIII asrning ikkinchi yarmidan boshlab) tanqidga uchradi. XIX asrning boshlaridan yana kombinatsiyaviy o'yin taraqqiy qila boshladi. Bu usulni taraqqiy ettirishda o'sha davrning eng kuchli shaxmatchilaridan Laburdonne va Staunton alohida rol o'ynadilar.

XIX asrning boshlarida Rossiyada ham shaxmat taraqqiyotida yangi davr boshlandi. Birinchi rus shaxmat masteri A.D. Petrov Rossiya-dagina emas, balki chet mamlakatlarda ham mohir shaxmatchi sifatida tanildi. 1824-yilda Petrovning shaxmat haqidagi mashhur qo'llanmasi bosilib chiqadi. Bu qo'llanma rus tilida birinchi marta nashr etilgan original asar edi. Bu asar Petrovning jonli, puxta kombinatsiyaviy uslubdagi o'yin tarafdori ekanligidan dalolat beradi. Bu kitob A.S. Pushkin kutubxonasidan joy olgan, Petrov va uning zamondoshlaridan K.A. Yanish, I.S. Shumov, aka-uka S.S. va D.S. Urusovlar, V.A. Mixaylovlar shaxmat nazariyasini boyitishda va Rossiyada shaxmatni targ'ib qilishda muhim rol o'ynadilar.

Birinchi rasmiy jahon chempioni V. Steynitsning asosiy raqiblari-dan biri darajasiga ko'tarilgan ajoyib rus shaxmat ustasi Mixail Ivanovich Chigorin (1850—1908) Rossiya shaxmat tarixidagina emas, balki jahon shaxmat tarixida ham katta iz qoldirgan kishilardan biridir.

Chigorin Rossiyada shaxmatni so'z bilan (turli gazetalarda shaxmat bo'limlari ochish, maxsus shaxmat jurnallari nashr etish yo'li bilan) ham, amaliy ish bilan ham targ'ib qildi. U rus shaxmat ustalari orasidan birinchi bo'lib xalqaro maydonga chiqdi va bu sohada boshqalarga yo'l ochib berdi. U, bir necha yirik musobaqalarda g'alaba qilib, 1880—1890-yillarda jahon chempionligiga asosiy talabgorlar qatoriga o'tdi. Uning jahon birinchiligi uchun Steynis bilan olib borgan kurashlari pirnsipial xarakterda bo'lgani uchun juda keskin tus oldi. Chigorin Steynisning «yangi» uslubdagi ayrim dogmatik qarashlariga, ya'ni u Steynis yaratgan «yangi» uslubning foydali qismiga emas, balki mutlaqo o'zgarmas deb hisoblagan, aslida esa, shaxmatdagi ijodkorlikni bo'g'ishga olib keladigan quruq qoidalariga qattiq qarshi chiqdi. U shaxmat o'yinida hamma narsani ham umumiy prinsiplar emas, balki taxtada vujudga kelgan pozitsiyaning o'ziga xos xususiyatlari va undagi konkret variantlar hal qiladi, deb uqtirdi. Chigorinning o'z zamonasidan ancha ilgarilab ketgan g'oyalarini o'sha davrning oddiy shaxmatchilari uncha yaxshi tushunmadilar, chunki ular kim ko'p yutsa, o'shaning tarafdori edilar. Lekin Chigorin g'oyalarini yaxshi tushungan kishilar, uning ijodiga boshqacha baho berardilar. Masalan, E. Lasker: «Shaxmat san'atini to'g'ri tushunish, o'yinni ustalik bilan va chiroyli



o'ynash jihatidan Chigorin Steynisdan ancha yuqori turadi», — degan edi.

Chigorin o'z shaxmat faoliyatida juda ko'p amaliy muvaffaqiyatlar qozongan bo'lsa-da, jahon chempioni darajasiga ko'tarila olmadi. Bunga qaramay, Steynis Chigorin ijodi haqida shunday xolis fikrni aytgan edi: «Fakt shundan iboratki, men rus shaxmat ustasi bilan boshqa buyuk shaxmat ustalariga qarshi muvaffaqiyat bilan o'ynagandek o'ynay olmayman».

Rossiyada shaxmat taraqqiyotiga mislsiz hissa qo'shgan, o'z o'yinlari va analizlari bilan shaxmat nazariyasini boyitgan Mixail Ivanovich Chigorin haqiqatan ham ilg'or rus shaxmat maktabining (uslubining) asoschisidir. Uning ijodi jahon shaxmat jamoatchiligi uchun namuna bo'lishga arziydigan ijoddir.

## **JAHON BIRINCHILIGI UCHUN O'TKAZILGAN KURASHLAR TARIXIDAN**

Jahon birinchiligi uchun kurash tarixini xalqaro shaxmat aloqalariga asos solingan paytdan, ko'pgina mamlakatlarning vakillari musobaqalarga qatnasha boshlagan davrdan boshlash to'g'riroqdir. Shu nuqtayi nazardan qaraganda, birinchi xalqaro turnir shaxmat tarixida juda muhim voqea bo'ldi.

1851-yilda Londonda xalqaro sanoat ko'rgazmasi tashkil etildi. Shu ko'rgazma tashkil qilingan paytda ko'zga ko'ringan ingliz shaxmatchisi G. Stauntonning tashabbusi bilan Sen-Jorj shaxmat klubi birinchi xalqaro turnir o'tkazishni o'z zimmasiga oldi.

1851-yil 8-fevralda G. Staunton imzosi bilan 32 shaxmatchiga taklifnomalar yuborildi. Bu xatda «Barcha shaxmatchilar uchun jahonning ko'zga ko'ringan o'yinchilarining bir-birlariga nisbatan amaliy kuchlarini bilib olish nihoyatda zarur. Bu turnirni biz ana shu maqsadda o'tkazmoqchimiz», — deyilgan edi.

Bu turnirda to'rt mamlakatdan 16 shaxmatchi qatnashdi. Turnir hozirgidan butunlay boshqacha murakkab va chalkash sistema bo'yicha o'tkazildi. Natijada, birinchi o'rinni Germaniya vakili Andersen egalladi. Ikkinchi, uchinchi va to'rtinchi o'rinlarni Angliya vakillaridan Ueyvill, Vilyams va Stauntonlar o'zaro bo'lishib oldilar.

Birinchi xalqaro shaxmat turniri jahonning barcha mamlakatlarida shaxmat o'yini taraqqiyotiga zo'r ijobiy ta'sir ko'rsatdi. Musobaqalarning soni yil sayin orta bordi, shaxmat klublari tashkil etila boshladi.

1857-yilning oktabrida Nyu-Yorkda Amerika shaxmat kongressi bo'lib o'tdi. Kongress bilan bir vaqtda AQSH birinchi chempionati



o'tkazildi. Bu chempionatda 14 ta eng kuchli amerikalik va yevropalik shaxmatchilardan L.Paulsen va T.Lixtegeyn qatnashdilar. Bu turnirning shaxmat tarixida alohida o'rin tutishi bejiz emas. Shaxmat tarixida katta iz qoldirgan Pol Morfi ana shu musobaqadan keyin shuhrat qozongan edi. Bu ajoyib shaxmatchining qisqacha hayoti va faoliyati bilan tanishib o'tamiz.

P. Morfi 1837-yil 22-iyunda AQSHning Nyu-Orlean shahrida tug'iladi. Uning otasi anchagina boy kishi bo'lgan. P. Morfi o'n yoshida shaxmat o'ynashni o'rganadi. Avval u o'z oila a'zolari bilan, 1849-yildan boshlab esa shaharning eng kuchli shaxmatchilari bilan uchrasha boshlaydi. 1850-yilga kelganda (13 yoshidayoq) Morfi haqiqiy shaxmatchi bo'lib yetishadi.

1850-yilgacha Morfi maktabda o'qiydi. So'ngra kollejda yuridik fanlar bilan shug'ullanadi. 1857-yilda u Luiziana universitetini tamomlaydi.

1857-yilda o'tkazilgan AQSH chempionatida Morfining birinchi mukofotni olishi uning shaxmat sohasida ajoyib talant egasi ekanligidan darak berar edi.

Shundan keyin P. Morfi Yevropaning eng kuchli shaxmatchilari bilan uchrashish va o'z kuchini sinab ko'rish ishtiyoqiga tushadi. Shu maqsadda u 1858-yilning iyun oyida Angliyaga jo'naydi. P. Morfi Yevropada deyarli bir yilcha bo'lib, ko'zga ko'ringan shaxmatchilarning hammasi bilan o'ynaydi va ketma-ket g'alaba qozona beradi.

1858-yil dekabr oyida P. Morfi Yevropaning eng kuchli shaxmatchisi A. Andersen (1818—1879-yillar) bilan uchrashadi. Bu uchrashuv rasmiylashtirilmagan bo'lsa ham, aslida, jahon birinchiligi uchun o'tkazilgan o'yin edi.

Bu matchda 11 partiya o'ynaldi. Shundan yettitasini Morfi yutdi, ikkitasini yutqizdi va ikkitasini durang qildi. Ajoyib g'alabalarga erishgan P. Morfi 1859-yil iyun oyida AQSHga qaytib keldi. P. Morfining talantiga qoyil bo'lgan ishqivozlar uni zo'r olqishladilar va unga Nyu-York universitetining katta zalida donalari oltin va kumushdan yasalib, badiiy qilib ishlangan shaxmat taxtasi hamda vaqt ko'rsatuvchi raqamlar o'rniga shaxmat donalari ishlangan oltin soat sovg'a qilindi.

P. Morfi Nyu-Orleanga qaytib kelgandan so'ng yuridik fanlar bilan shug'ullana boshlaydi. Morfi mamlakatning shimoliy va janubiy qismlari o'rtasida grajdanlar urushi boshlanib ketganligi sababli 1862-yilda Gavana (Kuba)ga, so'ngra Fransiyaga jo'nab ketadi va 1864-yilda vataniga qaytib keladi.

P. Morfi oltmishinchi yillarning boshlaridayoq musobaqalarga qatnashmay qo'yadi va 1869-yilga kelganda shaxmat o'ynashdan butunlay



voz kechadi. Buning sababi nimada? Bu haqda jahon shaxmat matbuotida juda ko'p turlicha fikrlar bayon qilingan. P. Morfi fojiasi asosan uning shaxmat san'atiga bo'lgan munosabati bilan uni o'rab olgan muhit o'rtasidagi qarama-qarshilikdan kelib chiqadi. Morfining oilasi va atrofidagi kishilar uning shaxmat bilan shug'ullanishini istamas edilar. Shu maqsadda unga hatto «sevgan qizing sendan yuz o'giradi», deb po'pisa qildilar.

Ajoyib shaxmatchi reaksion muhit bilan kurashishga ojizlik qildi va shaxmatdan butunlay voz kechishga majbur bo'ldi. Shaxmatdan ajragan P. Morfi ruhiy kasalliklarga muhtalo bo'ldi va 1884-yilda vafot etdi. P. Morfi ijodi shaxmat san'ati tarixidan munosib o'rin oldi.

P. Morfi shaxmat o'yinining strategiyasi va taktikasini boshqarlarga qaraganda chuqurroq tushunganligi tufayli shaxmat sohasida katta muvaffaqiyatlarga erishdi. Ammo genial shaxmatchi erishgan muvaffaqiyatlarining sirlarini uning zamondoshlari yaxshi tushuna olmadi-lar.

Mashhur rus yozuvchisi A.I. Kuprin o'zining 1927-yilda yozgan bir maqolasida jahonning eng zo'r o'yinchisi Andersen ustidan g'alaba qozongan mashhur shaxmatchi P. Morfini haqqoniy ravishda va hech ikkilanmasdan shaxmat o'yinining podshosi deb atadi. U.P. Morfi haqida: «Taxtga ega bo'lish bilan emas, balki o'tkir aql-idrok tufayli podshoh bo'lish ulug' bir ishdir», — deb yozgan edi.

P. Morfi shaxmatdan chetlashgandan keyin 1862-yilda Londonda bo'lib o'tgan jahon shaxmat jamoatchiligining ikkinchi xalqaro turnirida ham g'olib chiqqan A. Andersen yana jahonning eng zo'r shaxmatchisi bo'ldi.

1866-yilda A. Andersen o'tgan asr oxirlarining ajoyib shaxmatchisi V.Steynis (1836—1900) bilan uchrashdi. Bu uchrashuv, rasmiylashtirilgan bo'lmasa ham, aslida, jahon birinchiligi uchun bo'lib o'tgan o'yin edi. Uchrashuv 8:6 hisobi bilan yosh Steynis foydasiga hal bo'ladi. 14 partiyadan birortasining ham durang bo'lmaganligi bu uchrashuvning naqadar keskin tarzda o'tganligidan darak beradi.

Jahon birinchiligi uchun birinchi rasmiy uchrashuv 1886-yilda AQSHda o'tkaziladi. Bunda Steynis Andersenning talantli shogirdi I.Sukertort (1846—1888) bilan uchrashadi. Bu o'yinda ham g'alaba qozongan V. Steynis birinchi rasmiy jahon chempioni bo'ladi.

V. Steynis shaxmat o'yini strategiyasi va taktikasiga tegishli talaygina prinsiplar qoidalarni ishlab chiqdi va uni «yangi maktab» deb atadi. O'yin tasodifan yutqazilmaydi, balki biror tomonning xatolarga yo'l qo'yishi natijasida ro'y beradi, deydi Steynis. V. Steynis ma'lum vaziyatda vujudga keladigan zaif va kuchli punktlar haqidagi ta'limotni ham shaxmat tarixida birinchi bo'lib ishlab chiqdi.

Grossmeyster R. Reti yozganidek, Steynis «Yopiq holatlarda



diqqatni birinchi navbatda sipohlarni o'ynatishga emas, balki ana shu pozitsiyaga xos ba'zi xususiyatlarga — piyodalar joylashuviga qaratish kerakligini anglagan».

«Hujumni yaxshi tayyorgarlik ko'rilgan va unga shart-sharoitlar bo'lgan taqdirdagina boshlash kerak. Sharoit yaratish lozim»,— deydi Steynits. Shaxmat o'yinining ajoyib jangchisi va mutafakkiri V. Steynis ko'p yillar davomida jahon chempionligini o'z qo'lida saqlab keldi.

1894-yilda V. Steynis yosh E. Lasker (1868—1941)dan yengiladi. Ko'pchilik Laskerning g'alabasini avval tasodifiy bir hol deb tushundi. Lekin bir-ikki yil ichidayoq Laskerning chindan ham kuchli shaxmatchi ekanligi ma'lum bo'lib qoldi. U bir necha xalqaro uchrashuvlarda g'alaba qozondi. 1896-yilda esa Steynisni match-revanshda osongina yengdi. Steynis qarigan chog'ida qarovsiz qoldi, kambag'allik natijasida kasalga duchor bo'ldi va 1900-yil 12-avgustda vafot etdi.

1921-yilgacha jahon chempioni bo'lib kelgan E. Lasker V. Steynis nazariyasini takomillashtirdi, undagi ayrim dogmatik qoidalarni bartaraf qildi. R. Reti: «Laskerning kuchi raqibini haqqoniy tanqid qilishdan, uning ruhiy jihatdan yo'l qo'ygan xatolarini topishdan iboratdir», — deb yozgan edi. E. Lasker juda ko'p g'alabalarga erishdi. Hatto u jahon chempionligini Kapablankaga berib qo'ygandan (1921-yil) keyingi bir necha yillar davomida ham xalqaro musobaqalarda yaxshi o'rnlarni egallab keldi.

Shaxmat tarixida jahonning uchinchi chempioni bo'lgan kubalik X.R.Kapablanka kichik ustunliklardan foydalanish texnikasini juda yuqori bosqichga ko'tardi. Lasker unga yutqizib qo'ygandan keyin shunday degan edi: «Kapablanka chempionlikka arziydigan shaxmatchidir. U ajoyib o'yin uslubiga ega, u aniq o'ynaydi va topag'on, mantiqli va g'ayratli». Ayrim kishilar uni «shaxmat mashinasi» deb atadilar. Shundan keyin Kapablanka haddan tashqari o'z-o'ziga ishonib ketadi va shaxmat o'yinida endi hech qanday yangilik qolmadi, hamma narsa aniqlanib bo'ldi, degan xulosaga keladi.

Rus shaxmat maktabining asoschisi Mixail Ivanovich Chigorinning ishini davom ettirgan genial rus shaxmatchisi Aleksandr Aleksandrovich Alyoxin (1892—1946) Kapablanka aytgan fikrning butunlay noto'g'ri ekanligini isbotladi. 1927-yilda shaxmat bo'yicha jahon chempionligi uchun o'tkazilgan musobaqada A.A. Alyoxin X.R. Kapablankani yengdi va shaxmatni yanada takomillashtirish uchun cheksiz imkoniyatlar borligini, shaxmatda hali juda ko'p narsalar noma'lum ekanligini ko'rsatib berdi. Chigorin kabi shaxmat kombinatsiyalarining zo'r ustasi Alyoxin ham shaxmat strategiyasi va taktikasi nazariyasini boyitishga katta hissa qo'shdi, shaxmat partiyasida juda muhim bo'lgan tashabbus uchun kurashish masalasini ishlab chiqdi.



1935-yilda A. Alyoxinning jahon chempionligini gollandiyalik grossmeysetr M. Eyvega (1901—1981) berib qo'yishi kutilmagan voqea bo'ldi. Bunga asosan Alyoxinning musobaqaga yaxshi tayyorgarlik ko'rmaganligi sabab bo'ldi.

M. Eyve ikki yilgina jahon chempioni bo'lib turdi. 1937-yilda bo'lib o'tgan revansh matchida (takroriy matchda) M. Eyve ustidan ishonarli g'alaba qozongan A. Alyoxin faxriy unvonni yana qaytarib oldi.

Alyoxin yengilmay vafot etdi. 1946-yildan to 1948-yilgacha jahonning shaxmat bo'yicha chempioni bo'lmadi. 1948-yilda M.I. Botvinnik eng kuchli grossmeysterlar turnirida g'alaba qozonib, jahon chempioni unvonini olishga sazovor bo'ldi. O'yin o'rtalarida uchraydigan ko'pgina tipik pozitsiyalarni sistemaga solishda M. Botvinnikning xizmati katta. 1957-yilda Botvinnik V.V. Smislovdan yengiladi va bir yil o'tgach, jahon chempionligini yana qaytarib olishga muvaffaq bo'ladi. Nihoyat, 1959-yilda 23 yashar rigalik grossmeyster Mixail Tal jahon chempionligi uchun kurashish huquqini oladi. 1960-yilning bahorida katta Mixail (Botvinnik) bilan kichik Mixail (Tal) o'rtasidagi match jahon birinchiligi uchun o'tkazilgan bellashuvlarning eng keskin va eng qiziqarlilaridan biri bo'ldi. Shuning uchun ham jahon matbuoti bu uchrashuvni keng yoritib bordi. O'yin yosh Mixailning ishonchli g'alabasi bilan yakunlandi. Mixail Talning fikricha, Botvinnik bu uchrashuvga yetarli darajada tayyorgarlik ko'rmaganligi sababli mag'lubiyatga uchradi. 1961-yilning bahorida M. Tal bilan M. Botvinnik o'rtasida revansh matchi o'tkazildi. Bu takror matchda Botvinnik zo'r mahorat ko'rsatib, besh ochko ustunlik bilan jahon chempionligini yana o'z qo'liga qaytarib oldi.

Talabgorlarning navbatdagi turniri 1962-yili uzoq Kyurasao orolida o'tkazilib, unda sakkizta eng kuchli grossmeyster ishtirok etdi. Bular M. Tal, T. Petrosyan, P. Keres, Y. Geller, V. Korchnoy (sobiq Ittifoq), R. Fisher, P. Benko (AQSH) va M. Filip (Chexoslovakiya) edilar.

FIDE tasdiqlagan shartlarga ko'ra, qatnashchilar o'zaro to'rt marta uchrashib, eng ko'p ochko olgan jahon chempioni M. Botvinnik bilan bellashish huquqiga muyassar bo'lardi. Ana shu shaxmatchi Tigran Petrosyan bo'lib chiqdi. U biror marta ham mag'lubiyat alami ni tortmadi.

1963-yilning bahorida M. Botvinnik—T. Petrosyan matchi o'ynaldi. Yosh talabgor birinchi partiyani boy berib qo'yishiga qaramay, keyingi uchrashuvlarda ajoyib o'ynadi va oxiri 12,5:9,5 hisobi bilan g'olib chiqdi. Shaxmatchilar «sher»i — Botvinnik shaxmat «yo'lbars»i Tigranga taslim bo'ldi. Navqironlik ustun chiqdi.

Jahon chempionligiga talabgorlik qilgan zo'r shaxmatchilarning hech qaysisi Boris Spasskiydek ko'p to'siqlarga duch kelmagan, desak



xato bo'lmas. 1956-yili, ya'ni 19 yoshidayoq talabgorlar turnirida 3—7-o'rinlarni bo'lishib olgan Borisga jahon chempioni bilan yakkama-yakka bellashish nasib bo'lmadi. 1963-yili Spasskiyga ishni boshdan boshlashga to'g'ri keldi. Sobiq Ittifoq birinchiligining yarim finalidan bir amallab finalga chiqib oldi. Finalda 1—3-o'rinlarni egallab, zona turnirida qatnashish huquqiga erishdi. Undan zonalararo turnirga chiqdi. Bu musobaqada 1—4 o'rinlarni bo'lishib oldi. Bu galgi talabgorlar turniri match sistemasida o'tkazildi. Chorak finalda P. Keresni, yarim finalda Y. Gellerni va nihoyat finalda M. Talni yengib, jahon chempioniga ro'para bo'lish sharafiga muyassar bo'ldi. Agar Petrosyan—Spasskiy matchini uch qismga bo'lsak, birinchisida jahon chempioni, ikkinchisida talabgor ustunlik qilganini ko'ramiz. 20-partiyadan boshlab kurash ikkala tomonning ham asablari taranglashgan holda davom etdi. Umumiy natija match oldida grossmeyster Korchnoy aytganiday bo'lib chiqdi. Bir ochko ustunlik bilan, ya'ni 12,5:11,5 hisobida Petrosyan o'z unvonini saqlab qoldi.

Ikkita yarim finalda Spasskiy Larsen bilan, Korchnoy esa Tal bilan uchrashdilar. Bu safar ham «tegirmon»dan butun chiqqan Boris Spasskiy bilan Viktor Korchnoy jahon chempioniga kim ro'para bo'lishi masalasini o'zaro «jang»da hal qildilar. 6,5:3,5 hisobida g'olib chiqqan Spasskiy, nihoyat, Petrosyan bilan ikkinchi marta beayov bahs yuritadigan bo'ldi. 24 partiyaning uchdan ikki qismi goh u, goh bu tomonning ustunligi bilan davom etib, oxiri hisob 8:8 bo'lib qoldi. Keyingi uchrashuvlar yana ham keskin tus oldi. 23 partiyadan so'ng belgilangan ochkolar sonini qo'lga kiritgan Boris Spasskiy 12,5:10,5 hisobida g'olib chiqib, axiri niyatiga yetdi — jahonning o'ninchi chempioni bo'ldi. Universal hamda dadil uslub egasi Boris Spasskiy 1937-yilda tug'ilgan.

1972-yili Islandiyada o'tkazilgan matchda amerikalik talantli grossmeyster Robert Fisher Boris Spasskiyni yengib, jahonning 11-chempioni bo'ldi. Lekin 1975-yili u Anatoliy Karpov bilan bo'ladigan matchga kelmadi. Karpov jahon chempioni deb e'lon qilindi.

Navbatdagi match Karpov bilan V. Korchnoy o'rtasida 1978-yili Filippin orollarida o'tkazildi. Bu match nihoyatda keskin o'tib, oxiri Karpovning g'alabasi bilan tugadi: u o'z unvonini saqlab qoldi.

Anatoliy Karpov uzoq vaqt o'ziga munosib raqib axtardi, uni kutdi. Ha, chinakam sportchi uchun munosib raqib bilan kuch sinashishdan ortiq nashida yo'q. Nihoyat u topildi. Birinchi urinishdayoq barcha to'siqlarni mahv eta olgan 21 yoshli yana bir zabardast grossmeyster Garri Kasparov jahon chempioni bilan yakkama-yakka bahs yuritish huquqiga ega bo'ldi. 1984—85-yillarda Moskvada o'ynalgan dastlabki matchda 48 partiya o'ynalib, ayrim sabablarga ko'ra qayd etilgan hisob bekor qilindi va yangi match belgilandi. 1985-yil kuzida boshlangan



ikkinchi matchda umumiy hisob G. Kasparov foydasiga (13:11) hal bo'ldi: 22 yoshida u jahonning o'n uchinchi chempion deb e'lon qilindi. 1986-yili London va Leningradda o'tgan revansh matchi hamda 1987-yili Ispaniyaning Sevilya shahrida o'tkazilgan to'rtinchi bahsda unvonni o'z qo'lida saqlab qolgan Garri Kasparov ham Anatoliy Karpov singari jahonning uch karra chempioni bo'lib oldi. Keyinchalik sayyoramizning tan olingan bu ikki zabardast grossmeysteri o'rtasidagi halol sport kurashi yuksak ijodkorona tarzda davom etdi.

Boku shahriga yo'lingiz tushib, Nizomiy nomidagi muzeyga kirib qolsangiz, unda saqlanayotgan fil suyagidan o'yib ishlangan bir nechta ajoyib shaxmat donachalariga ko'zingiz tushadi. Shaxmatning egasi o'tgan asrda yashab, ijod qilgan ozarbayjonlik mashhur shoira Notavondir. U Sharqning eng o'qimishli ayollaridan biri bo'lib, qobiliyatli rassom ham edi. Tarixchilarning dalillariga ko'ra, shaxmat uning sevimli mashg'ulotlaridan biri bo'lgan.

XVII asrda Gruziyada kelinga sep tariqasida shaxmat tortiq qilingan.

Sharqda keng yoyilgan afsonalarda shaxmatchi go'zal ayollar obrazini uchratish mumkin. Har qanday xalq afsonasida ham haqiqat borligi ma'lum. Fahm-farosatda, aql-idrokda ayollarning erkaklardan qolishmasligi ko'pgina qadimiy kitoblarda madh etilgan.

Ayollar o'rtasida rasmiy musobaqalar ancha keyin o'tkazila boshlagan. 1927-yili Londonda chex Vera Menchik jahonning birinchi chempioni bo'lib, bu unvonni umrining oxirigacha (1944-y.) o'z qo'lida saqlab kelgan. U erkaklar bilan ham muvaffaqiyatli ravishda o'ynagan. 1949—50-yillarda o'tkazilgan eng kuchli shaxmatchilar turnirida (Moskvada) Lyudmila Rudenko g'olib chiqib, jahonning ikkinchi rasmiy chempioni bo'ldi. Navbatdagi talabgorlar turnirining g'olibi — Y. Bikova 1953-yili Rudenkoni matchda yengib, uchinchi chempion bo'ldi. Uch yildan so'ng bu unvon Olga Rubsovaga o'tdi. 1959-yili revansh-matchda Y. Bikova unvonini qaytarib olishga muvaffaq bo'ldi. 1962-yili Bikova ustidan ishonarli hisobda g'alaba qilgan Nona Gaprindashvili ayollar o'rtasida jahonning beshinchi rasmiy chempioni bo'ldi. 1965-yili Moskvada Nona Gaprindashvili bilan bu nomga talabgor bo'lib chiqqan moskvalik Alla Kushnir match o'ynashdi. 13 o'yindan keyinoq zarur bo'lgan 8,5 ochkoni qo'lga kiritgan jahon chempioni oliy unvonni o'z qo'lida saqlab qoldi. Har tomonlama zo'r qobiliyatli bu gruzin qizi shaxmat olamini qoyil qoldirgandi. 1966—1967-yillarda o'tkazilgan saralash musobaqalarida yana Alla Kushnir g'olib chiqdi. Lekin 1969-yilda Tbilisi hamda Moskvada o'tkazilgan takroriy matchda Gaprindashvili o'z unvonini ikkinchi marta saqlab qoldi. 1972-yilda bo'lib o'tgan uchinchi matchda ham umumiy hisob uning foydasiga hal bo'ldi.



Jahonning besh marta chempioni Nona Gaprindashvili 1978-yili hamyurti 17 yoshli Mayya Cheburdanidze bilan uchrashdi. Uchrashuv Mayyaning g'alabasi bilan tugadi. Bunday yosh chog'ida hech kim shaxmat malikasi bo'la olmagan edi. 1981-yili u Nana Aleksandriya bilan match o'ynab, unvonni saqlab qoldi...

\* \* \*

Endi, 1886-yildan boshlab jahon chempionligi uchun o'tkazilgan hamma matchlarning natijalari bilan tanishib chiqing («+» — yutuq, «-» — yutqiziq, «=» — durang). Yangi chempionni aniqlagan matchlarning tagiga chizib qo'yildi (17—18-betlardagi jadvalga qaralsin).

Shunday qilib, shaxmat tarixida jahon birinchiligi uchun 34 match o'ynalgan.

1948-yildan boshlab jahon birinchiligi uchun o'tkazilayotgan barcha musobaqalar, jumladan, matchlar Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE) tomonidan tashkil etilmoqda. Hozir 140 dan ortiqroq mamlakat FIDEning a'zovidir. Jahon chempioni bilan match o'ynaydigan shaxmatchi qanday aniqlanadi?

Jahon birinchiligi uchun o'tkaziladigan musobaqalarning birinchi bosqichi — milliy shaxmat federatsiyalarining birinchiliklaridir. Keyin turli mamlakatlar birinchiliklarining g'oliblari ishtirokida zona turnirlari o'tkaziladi. Bunday zonalar o'n ikkita bo'ladi. Uchinchi bosqich — zona turnirlarining g'oliblari ishtirokida zonalararo turnirdir. So'ngra zonalararo turnirlarning bir necha g'oliblari, ya'ni jahon chempionligiga talabgorlar o'zaro bellashadilar va bu turnirda birinchi o'rinni egallagan shaxmatchi jahon chempioni bilan match o'ynash huquqiga ega bo'ladi.

Jahon chempionligi uchun o'tkazilgan matchlar

Tartib raqami	Uchrashganlar	Yil	Natija	Qaysi mamlakatda o'tkazilgan
1	V. Steynis — N. Sukertort	1886	+10—5=5	AQSH
2	V. Steynis — M. Chigorin	1889	+10—5=1	Kuba
3	V. Steynis — N. Gunsberg	1890—91	+5=9	AQSH
4	V. Steynis — M. Chigorin	1892	+10—8=5	Kuba
5	V. Steynis — E. Lasker	1894	-5—10=4	AQSH
6	E. Lasker — V. Steynis	1896—97	+10—2=5	Rossiya
7	E. Lasker — F. Marshal	1907	+8—3=5	AQSH
8	E. Lasker — Z. Tarrash	1908	+8—3=5	Germaniya
9	E. Lasker — D. Yanovskiy	1909	+1—1=8	Fransiya
10	E. Lasker — K. Shlexter	1910	+1—1=8	Avstriya
11	E. Lasker — D. Yanovskiy	1910	+0—4=4	Germaniya
12	E. Lasker — X. R. Kapablanka	1921	+0—4=4	Kuba

Tartib raqami	Uchrashganlar	Yil	Natija	Qaysi mamlakatda o'tkazilgan
13	X. R. Kapablanka — A. Alyoxin	1927	+3—6=25	Argentina
14	A. Alyoxin — Y. Bogolyubov	1929	+11—5=9	Germaniya
15	A. Alyoxin — Y. Bogolyubov	1934	+8—3=15	Germaniya
16	A. Alyoxin — M. Eyve	1935	+8—9=13	Gollandiya
17	M. Eyve — A. Alyoxin	1937	+4—10=11	Gollandiya
18	M. Botvinnik — D. Bronshteyn	1951	+5—5=14	Sobiq Ittifoq
19	M. Botvinnik — V. Smislov	1954	+7—7=10	Sobiq Ittifoq
20	M. Botvinnik — V. Smislov	1957	+3—6=13	Sobiq Ittifoq
21	V. Smislov — M. Botvinnik	1958	+5—7=11	Sobiq Ittifoq
22	M. Botvinnik — M. Tal	1960	+2—6=13	Sobiq Ittifoq
23	M. Tal — M. Botvinnik	1961	+5—10=6	Sobiq Ittifoq
24	M. Botvinnik — T. Petrosyan	1963	+2—5=15	Sobiq Ittifoq
25	T. Petrosyan — B. Spasskiy	1966	+4—3=17	Sobiq Ittifoq
26	T. Petrosyan — B. Spasskiy	1969	+4—6=13	Sobiq Ittifoq
27	B. Spasskiy — R. Fisher	1972	+3—7=11	Sobiq Ittifoq
28	R. Fisher — A. Karpov	1975	A. Karpov foydasiga (match bo'lmadi)	AQSH Sobiq Ittifoq
29	A. Karpov — V. Korchnoy	1978	+6—5=21	Sobiq Ittifoq
30	A. Karpov — V. Korchnoy	1981	+6—2=10	Sobiq Ittifoq
31	A. Karpov — G. Kasparov	1984—85	+5—3=40	Sobiq Ittifoq
32	A. Karpov — G. Kasparov	1985	+3—5=16	Sobiq Ittifoq
33	G. Kasparov — A. Karpov	1986	+5—4=15	Angliya— Sobiq Ittifoq
34	G. Kasparov — A. Karpov	1987	+4—4—16	Ispaniya

O'ziga xos san'atga aylangan shaxmat uzoq umrli va halol kurashdan iborat murakkab o'yin bo'lganligi sababli jahon adabiyoti yirik namoyandalarining, hatto ayrim progressiv davlat arboblarning e'tiborini o'ziga jalb qilib keldi.

Ma'lumki, Sharq madaniyatining atoqli vakillaridan biri Abulqosim Firdavsiy o'zining mashhur «Shohnoma» asarida (X—XI asrlar) shaxmatga katta o'rin bergan.

Arab xalifalaridan biri Ma'mun (IX asr boshlari) shaxmat o'yini-ning naqadar murakkabligini shunday ta'riflagan: «Shunisi ajablanarliki, men Sharqda Hinddan tortib, G'arbda to Andalusiyagacha hukmronman. Biroq kichkinagina shaxmat taxtasidagi 32 donani tuzukroq idora qila olmayman».

L.N. Tolstoy shunday degan edi: «Men shaxmatni kishiga yaxshi dam berishi uchun yaxshi ko'raman, shaxmat yaxshi o'ylab ish ko'rishni talab etadi. ...Kishi qanchalik aqlli bo'lsa, u shunchalik ko'p xarakterni ko'ra oladi. Bu, xuddi shaxmatdagidek, ya'ni yaxshi shaxmatchi



taxtadagi ko'pgina sirlarni payqay olsa, yomon o'yinchiga hamma narsa birdek tuyuladi».

XV asrning ikkinchi yarmida Markaziy Osiyoda keng tarqalgan o'yinlardan biri «Shatranji kabir» edi. Bu o'yin hozirgi shaxmatga ancha o'xshash bo'lishiga qaramasdan, uning o'ziga xos bir qancha xususiyatlari bo'lgan. Bu o'yinning «Shatranji kabir» («Katta shatranj») deb atalishiga undagi donalarning uch qatordan terilgani sabab bo'lgan bo'lsa kerak. Demak, «Shatranji kabir» donalarining soni hozirgi shaxmat donalarining soniga qaraganda ko'proq bo'lgan. Ulug' o'zbek shoiri Alisher Navoiy o'zining «Lisonut-tayr» dostonidagi hikoyalari-dan birida bu o'yinning tafsilini bergan. Navoiyning o'zi ham bu o'yinni yaxshi ko'rgani va yaxshi bilgani uchun bu hikoya juda jonli va qiziqarli chiqqan. Hikoyadan ma'lum bo'lishicha, sipohlar orasida shohdan tashqari bir vazir, bir farzin, rux, ot, ayiq (dobooba), zurofa (jirafa), kunnofa (tuya), bir qancha sipohlar va piyodalar bo'lgan.

Birinchi qatorga piyodalar, ikkinchi va uchinchi qatorga sipohlar terilgan. Yurish otdan boshlangan. Navoiy ikki tomonning bir-biriga qarshi yurishini o'z davridagi harbiy urushlarga o'xshatadi va harbiy terminlardan o'z tasvirida keng foydalanadi. Lekin Navoiy hikoyadan yumoristik xulosa chiqaradi va bu ikki «shoh»ning «urushi» taxtada turgan donalarni bir silkib yuborish bilan nomi-nishoni o'chadigan urush deydi. Navoiyning bu hikoyasi shaxmat tarixini o'rganishda katta ahamiyatga egadir.

## SHAXMAT VA ADABIYOT

Ming yil ichida bunyod etilgan shaxmatni kuylovchi nasr va nazm asarlari juda ham ko'p, hammasidan namunalar keltirish qiyin bu yerda.

Quyida shoir Erkin Vohidovning keng jamoatchilikka manzur bo'lgan «Shaxmat va she'r»ini keltiramiz.

Katak qog'ozdagi to'rt yo'l she'r kabi  
Shaxmat donalari saf chekkan qator.  
Nayzador fili-yu shohsuvor aspi,  
Tug'bardor farzini hujumga tayyor.  
Shaxmatni she'r bilan qiyos ayladim,  
Bilimdon o'quvchim, qilma e'tiroz.  
She'r axir emasmi, shaxmatdek

qadim,

Shaxmatda yo'qmi yo she'riy ehtiros.  
Go'zallik,

nafosat,

kurash va

san'at



She'r ila shaxmatga azaliy udum,  
Ming yillik umrida ular beshafqat  
Doimo shohlarga boshlagan hujum.  
O'yin,

ermak emas,

she'r ham,

shaxmat ham —

Aqllar kurashi, tuyg'ular jangi.  
Bu jangda qo'yilgan har bitta qadam  
Faqat to'g'ri bo'lsin,  
Go'zal va yangi.  
Shaxmat ko'p o'ynalgan,  
She'r ko'p yozilgan,  
Odatiy yurishlar hammamizga yod.  
Bobolar o'ynagan o'yinlar bilan  
Ular nabirasin qilib bo'lmas mot.  
Men orzu qilaman  
To'rt yo'l she'r bitib,  
Elga manzur qilsam aqalli bir bor  
Shaxmatni ilk bora ixtiro etib,  
Quvongan hindudek edim baxtiyor.  
Shaxmat abadiydir,  
she'r ham abadiy,  
Yurish tugamas-u so'z bo'lmas tamom.  
Shaxmat taxtasida, she'r maydonida  
G'oyalar kurashi etadi davom.

\* \* \*

Quyida siz shaxmat havaskori filologiya fanlari doktori, professor Laziz Qayumovning mulohazalari bilan oshno bo'lasiz.

«Falsafani biladigan shaxmatchilar yoki shaxmatni biladigan faylasuflar shaxmatning tabiati haqida tez-tez bosh qotiradilar. Ular shaxmat qanday narsa, u fanga taalluqlimi yoki san'atgami deb o'zaro bahslashadilar.

Men bunday masala bilan shug'ullanib o'tirmadim. Buning boisi, ehtimol mening bir tarafdin fanga, ikkinchi tarafdin esa ijodga aloqadorligim bo'lsa kerak. Jonajon shaxmatga munosabatim ham xuddi shundaydir.

Shaxmat o'yinining murakkabligi va aniqligi yangi kombinatsiyalar o'ylab topish, o'yindagi kibernetikaga yaqin bo'lgan narsalardan; gambitning qaysi biri o'zing uchun foydali ekanini aniq hisoblab ola bilish kerakligi jihatdan ham shaxmat menga aniq fanni eslatadi. Shu nuqtayi nazardan qaraganda Alyoxin, Lasker, Eyve, Kapablanka, Chigorin, zamondoshlarimizdan Petrosyan mening hamkasbim — filolog-jurnalist, Tal, eks-chempion, texnika fanlari doktori Botvinnik jahonga nomi taralgan olimlardir.

Harholda shaxmat va adabiyot o'rtasida juda ko'p umumiy tomonlar bor. Quyida mana shunaqa xos tomonlardan bir qanchasini misol keltiraman.

1. Shaxmat o'yinidan oladigan barcha qanoat va zavq xuddi musiqa yoki qiziq she'r tinglagandagi zavq bilan teng keladi. O'yinimizdagi xatolarimiz esa kompozitor yoki shoirning xatolarini eslatadi.

2. Poeziyadagi kabi shaxmatda ham eng muhim narsa ritm, o'lchovdir. Shaxmatdagi barcha donalar juft-juftdir. She'rda buni qofiya deyiladi. Bunday qofiyalanishni o'zbekchada musamman usuli deb ataladi.

3. She'rning jon joyi bo'ladi, shaxmatni ham hal qiluvchi bitta yurish uchun o'ynaladi. Hikoyada kutilmagan yakun, shaxmatda esa — kutilmagan yurish qadrlanadi.

4. Xonasini topib ustomonlik qilish shaxmatchilardagina emas, balki adabiyotchilarda ham bordir.

5. Siz: debyut, mitelshpil, endishpil desangiz, adabiyotchilar: tuggingun, kulminatsiya, yechim, final deydi.

6. Seytnotga tushmagan yozuvchi bo'lmasa kerak. Hayot kishini doimo shoshirgani-shoshirgan. Shaxmatda esa har bir daqiqa qimmatlidir.

7. Hayotdagi qarama-qarshiliklarni badiiy adabiyotda tasvirlash konflikt deyiladi. Bir o'ylab ko'ring-a, shaxmat ham xuddi yaxshi drama asari singari konfliktga asoslangan emasmi? Konfliktsizlik nazariyasi shaxmatga yot. Darvoqe, u adabiyotga ham bo'lmasligi kerak.

8. Shaxmat ham odamlar, ularning qo'shiqlari, ijodlari singari qadimiydir. Biroq mana shu qadimiy tarix mobaynida shaxmatchilar ham, shoirlar ham doimo shohlarga hujum qilib kelishgan. To'g'ri, bu hujum badiiy obrazda yoki shaxmat donasida in'ikos etilgan hayotiy voqelikning simvolik hujumidir.

9. Piyodalarning o'yin davomida farzinga chiqishini ko'ra turib, mening hayqirgim keladi:

— Yoshlar, tirishavering! Maqsad sari dadil intiluvchi bo'ling! General bo'lishni orzu qilmaydigan askar yomon askardir! Pushkin ham gimnazist edi. Alisher esa Navoiy bo'lib tug'ilmagan.

10. Shaxmat taxtasidagi 64 ta xona behisob kombinatsiya uchun imkoniyat beradi. Bu kabi cheksiz imkoniyat shaxmat va ijod uchun umumiy xislatdir. Adabiyotda biz o'tmishning eng yaxshi an'alarini davom ettiramiz, deymiz. Shaxmatda ham shunday: Karokaning himoyasini, yana bir talay narsalarni bilmay turib, ulardan ilgariga o'tib bo'lmaydi.

11. Do'stim, hatto bolalarcha motni ham inson uzoq muddat mobaynida kashf etgan. Sen bu sodda o'yinni bilib, tezroq undan oshib ketgin, deb uni yaratgan.



12. San'at qurbonsiz bo'lmaydi. Shaxmat ham shunday. Ammo qurbon berishni bilmoq kerak. Nodonlar qurbon berib yutqizadilar, donolar esa, qurbon bera turib ham yutadilar.

13. Shaxmatning tomoshabopligini men kino yoki teleko'rsatuv bilan taqqoslayman. Adabiyotdan farqli o'laroq, shaxmat tarjima talab qilmaydi. Shaxmat ham xuddi qo'shiqlar kabi har qanaqa chegaralarni beruxsat oshib, yangi-yangi dillarni zabt etaveradi.

Do'stim, men shaxmatni nima bilan taqqoslamay, u insoniyat aqlining eng yaxshi samarasi va u eng yaxshi aqlarga xosdir, deyman. Shaxmatni ham, o'z kasbimiz, o'z fanimiz, o'z adabiyotimiz singari sevaylik».



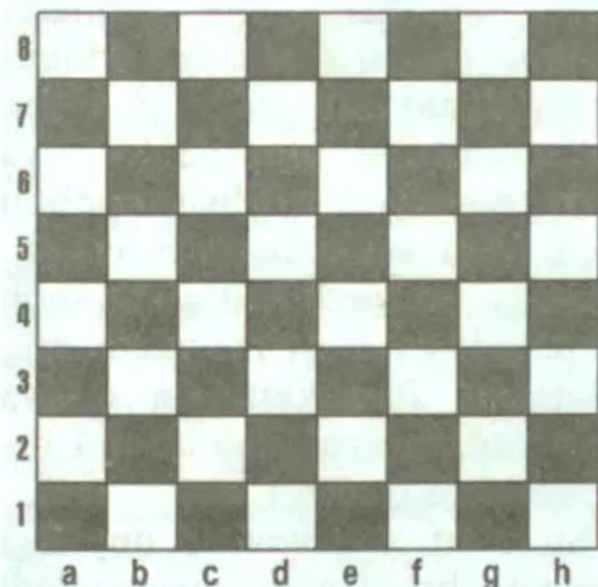
## O'YINNI TUSHUNTIRISH

### 1. TAXTA VA DONALAR

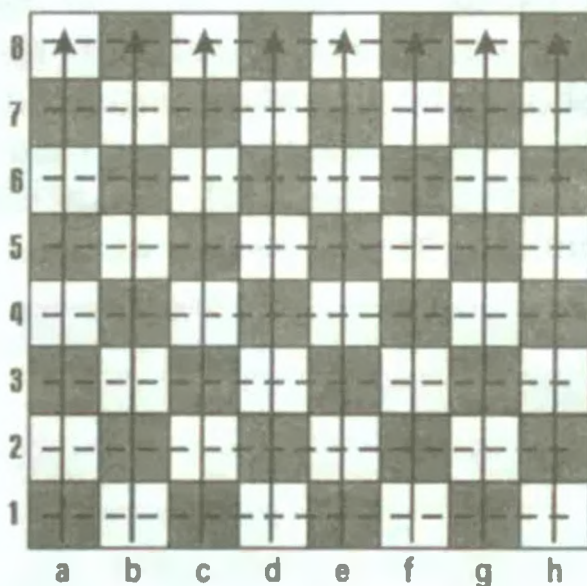
Shaxmat o'yinida ikki tomonning kuchlari bir-biri bilan kurashadi. Tomonlarning biri oq, ikkinchisi esa qora donalar bilan o'ynaydi.

Shaxmat taxtasi 64 ta teng xonalarga bo'lingan bo'lib, uning har bir tomoni 8 tadan xonani (katakchani) tashkil etadi. Xonalarni bir-biridan osonroq ajratish maqsadida ular navbati bilan och va to'q rangga bo'yalgan bo'ladi. Och rangdagi xonalar oq va to'q rangdagilari esa qora xonalar deb ataladi. O'yin uchun taxta shunday turishi kerakki, o'ynovchilarning o'ng tomonidagi burchakda xona oq bo'lsin (1-diagramma)

O'yinni va turlicha pozitsiyalarni yozishda shaxmat alifbe (notatsiya)sidan foydalaniladi. Shaxmat alifbesiga o'tishdan oldin shaxmat adabiyotida qo'llaniladigan ayrim nomlar va qisqacha belgilar bilan tanishib chiqish lozim.



1-diagramma



2-diagramma

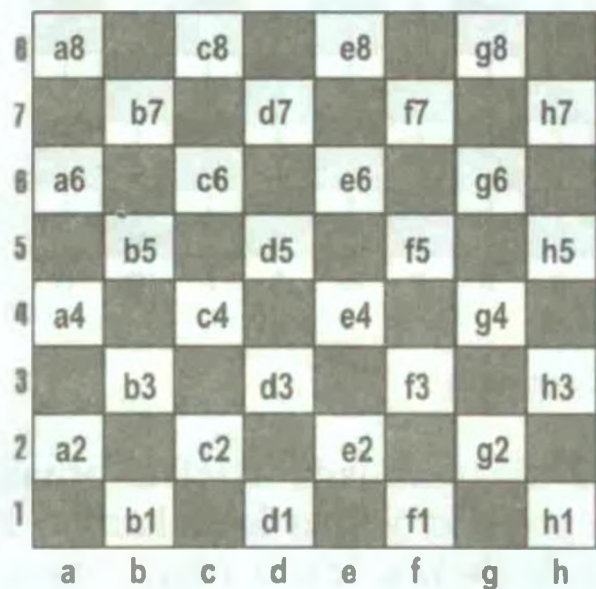
2-diagrammada strelka orqali ko'rsatilgan yo'llar lotin harflari a (a), b (be), c (c), d (de), e (ye), f (ef), g (je), h (ash) bilan belgilanadi va ular *vertikallar* deb ataladi. Punktir (-----) orqali ko'rsatilgan yo'llar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlari bilan belgilanadi va ular *gorizontallar* deb yuritiladi. Hisob oq donalar terilgan tomondan boshlanadi, ya'ni oq



donalar bilan o'ynayotgan kishi-ning chap tomonidagi eng chet liniya — a liniyasi (vertikali), keyingisi — b liniyasi (vertikali) va hokazo bo'ladi; oq donalar bilan o'ynovchi kishi uchun eng yaqin qator birinchi gorizontali (liniya), keyingisi esa ikkinchi gorizontali va hokazo bo'lib hisoblanadi.

Taxtaning har bir xonasi vertikal harfi va gorizontali raqami bilan ifodalanadi.

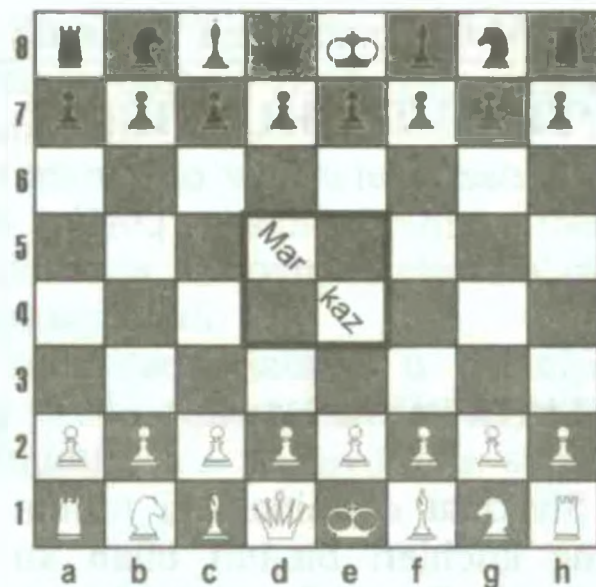
Demak, oq donalar terilgan burchak xonalar a1 va h1, qora donalar terilgan burchak xonalar a8 va h8 dir. Taxtaning bir xil (oq yoki qora) xonalarini tutashtiruvchi liniyalar *diagonallar* deb ataladi. Masalan, e4 xonasidan ikkita diagonal o'tkazish mumkin (b1—h7 va h1—a8).



3-diagramma

Bu 3-diagrammada ko'rsatilgan.

Shaxmat adabiyotida diagrammalar keltirilganda hamisha oq donalar pastda, qora donalar yuqorida joylashgan bo'ladi.



4-diagramma

Shaxmat taxtasining a1—a8—c1—c8 to'rt burchagidan iborat qismi *farzin* qanoti (*flangi*). f1—f8—h8—h1 to'rt burchagidan iborat qismi shoh qanoti (*flangi*) va d4—d5—e5—e4 kvadratidan iborat qismi esa markaz deb ataladi (4-diagramma).

Shaxmat taxtasidagi xonalarni yaxshi bilish, hatto taxtaga qaramasdan ham bu xonalarni aniq tasavvur qila olish kerak. O'yin boshlanishi oldidan har qaysi tomonda 16 tadan dona bo'ladi, ya'ni kuchlar teng bo'ladi. Bundan buyon oq va qora donalarni hamda u donalar bilan o'ynovchilarni aytishda va yozishda oson bo'lsin uchun «oqlar» va «qoralar» deb ataladi. Har bir tomonda bittadan shoh va bittadan farzin, ikkitadan ruh, ikkitadan fil, ikkitadan ot va sakkiztadan piyoda bo'ladi (4-diagrammaga qarang).

Shaxmat adabiyotida quyidagi qisqacha belgilardan foydalaniladi (1-jadval).



Donalarning nomi	Donalarning yozuvdagi qisqacha belgisi	Donalarning diagrammalardagi ko'rinishi
Shoh	Sh	
Farzin	Fr	
Rux	R	
Fil	F	
Ot	O	
Piyoda	ba'zan p	

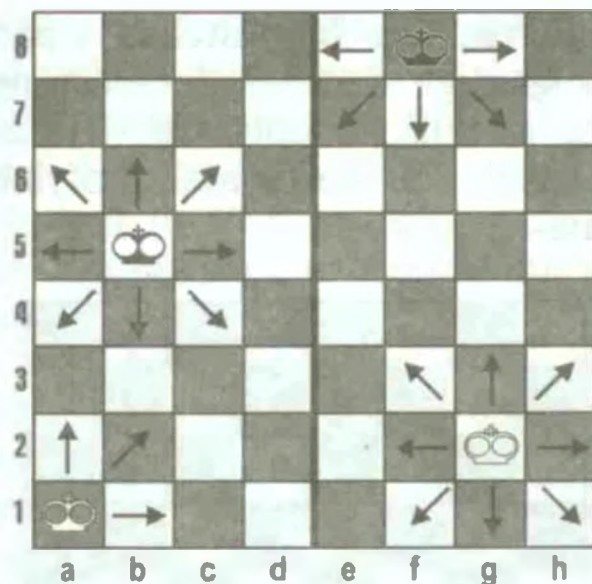
Donalarning o'yin uchun terilishi 4-diagrammada ko'rsatilgan.

Oq farzin oq xonaga, qora farzin qora xonaga terilishini unutmashlik lozim.

### Donalarning yurishi

Donaning bir xonadan ikkinchi xonaga olib qo'yilishini yurish deyiladi. O'yinda tomonlar galmagal yuradilar, avval oqlar, keyin qoralar yuradi. Demak, shaxmat o'yini (partiyasi) yurishlar yig'indisidan iboratdir. Shohning yurishini ko'rib chiqaylik.

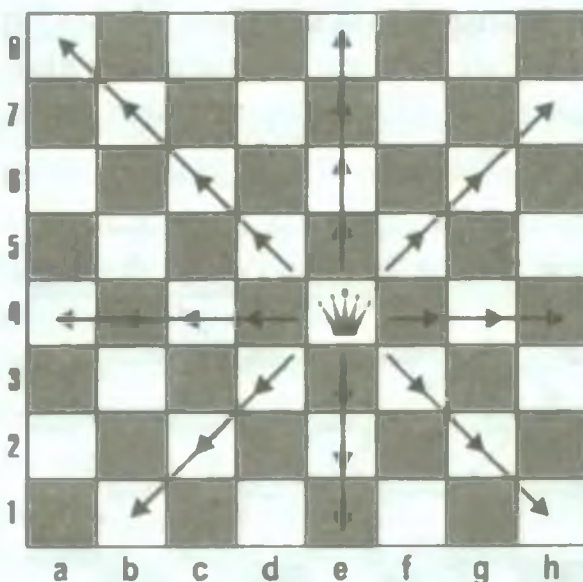
Shoh gorizontaal, vertikal va diagonal bo'ylab yonidagi xonalardan biriga, ya'ni bir xonagagina yura oladi. Diagrammalardagi ↑→belgilari shoh yura oladigan xonalarni ko'rsatadi. Taxtaning chekkasida va ayniqsa, burchagida turgan shohning harakat doirasi qisqaradi. Masalan, 5—6 diagrammalarda ko'rsatilganidek



5—6-diagramma

b5 va g2 dagi shohlar 8 ta xonaning birini tanlab yura olsa, f8 dagi shoh beshta xonadan biriga, a1 dagi shoh esa uchta xonadan biriga yura oladi. Farzin vertikal, gorizontaal va diagonal bo'ylab istalgan xonalardan biriga yura oladi.

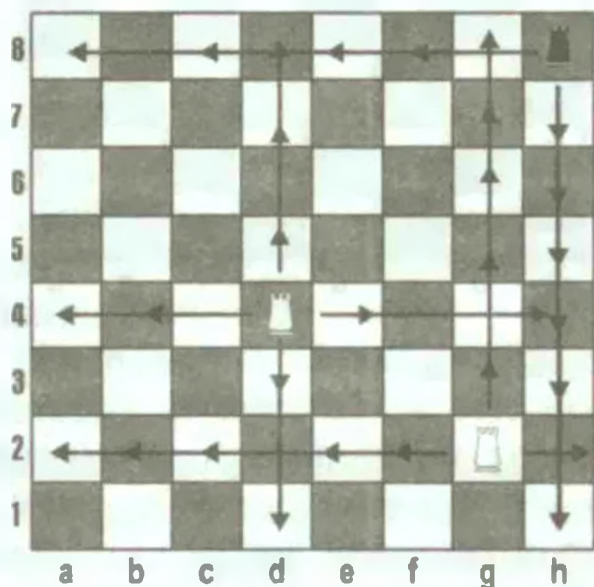
Taxtaning markazida (d4, d5, e4, e5 xonalarning birida) tur-



7-diagramma

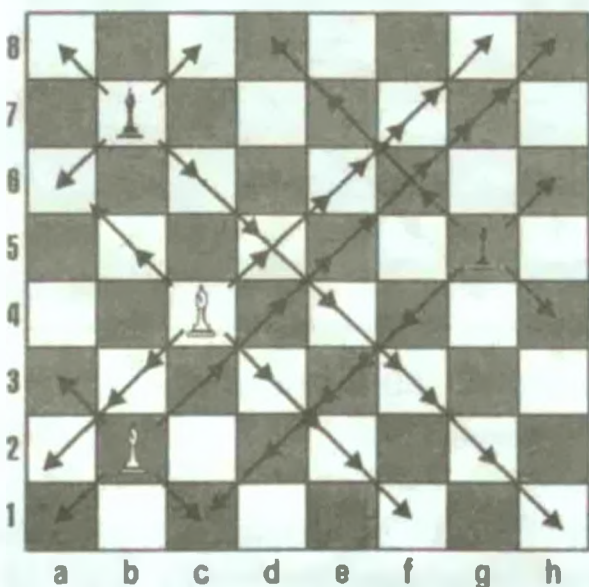
gan farzin 27 yurishga, chekka xonalarda turgan farzin esa 21 yurishga ega.

Farzin eng harakatchan sipoh bo'lganligi sababli donalarning eng kuchlisi hisoblanadi. Ruxlar vertikal va gorizontaal bo'ylab yura oladilar.



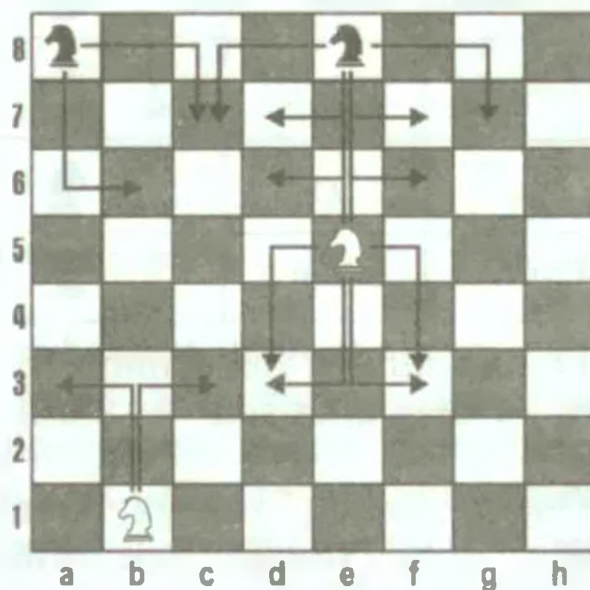
8-diagramma

Rux, u taxtaning qayerida turganligidan qat'iy nazar, 14 ta yurishga ega bo'ladi. Fillar faqat diagonal bo'ylab yura oladi. Har bir tomonda ikkitadan fil bo'lib, bulardan biri oq xonalar bo'ylab, ikkinchisi esa qora xonalar bo'ylab yuradi.



9-diagramma

Oq xonalar bo'ylab yuradigan fil *oq fil*, qora xonalar bo'ylab yuradigani esa *qora fil* deb ataladi. Ot hamma sipohlarga nisbatan butunlay boshqacha yuradi. U kirillcha «Г» harfi shaklida yuradi.



10-diagramma

Oq xonada turgan ot hamma vaqt qora xonaga, qora xonada turgan ot esa oq xonaga yuradi. Taxtaning chekkasida, ayniqsa, burchagida turgan otning harakatchanligi juda kamayadi.

### Donalarni urib olish

Shoh, farzin, rux va fil yo'lida o'z donalari turgan holatlarda yura olmaydi. Bordi-yu, yuradigan yo'lida raqib donalaridan biri turgan bo'lsa, uni urib olish mumkin. Urilgan dona o'rniga urgan o'z donasi qo'yiladi. Ot yurishda ham, raqib donasini urishda ham o'z yo'lida turgan o'zining va raqibning donalari ustidan sakrab o'tishi mumkin.





11-diagramma

11-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyadagi piyodalardan boshqa donalarning barcha yurishlarini ko'rib chiqamiz. Taxtada donalar ko'p bo'lganligi tufayli ularning harakatchanligi, ya'ni yuradigan xonalarining soni kamayadi. Oq shoh besh yurishga ega, ya'ni u f1, f2, h1, h2, h3 xonalarining xohlagan biriga yura oladi. Oq farzin o'n yurishga ega, u e5 yoki f6 dagi piyodalardan birini urib olishi mumkin; d1 dagi rux besh yurishga ega, g1 dagi rux uch yurushga ega, e4 dagi fil yetti yurishga ega, u c6 dagi otni yoki c2 dagi piyodani urib olishi mumkin; b1 dagi ot uch yurishga ega, u e3 dagi filni urib olishi mumkin; f7 dagi ot olti yurishga ega, u d8 dagi farzinni, d6 dagi ruxni yoki e5 dagi piyodani urib olishi mumkin. Qora shoh uch yurishga ega, u f7 dagi otni urib olishi mumkin; qora farzin yetti yurishga ega; d6 dagi qora rux to'rt yurishga ega, u d4 dagi piyodani urib olishi mumkin; e7 dagi rux to'rt yurishga ega; u f7 dagi

otni urib olishi mumkin; b7 dagi fil uch yurishga ega; c3 dagi fil to'rt yurishga ega, u b2 yoki d4 dagi piyodani urib olishi mumkin, c6 dagi ot to'rt yurishga ega, u d4 dagi piyodani urib olishi mumkin.

Piyodalar boshlang'ich pozitsiyada (ya'ni oq piyoda ikkinchi gorizontalda, qora piyoda esa yettinchi gorizontalda turgan paytda) vertikal bo'yicha raqib tomoniga qarab bir yoki birdaniga ikki xonaga surilishi mumkin. Agar piyodalar 3—4—5—6 gorizontallarda turgan bo'lsa, faqat bir xona oldinga suriladi.

Piyodalar donalarni urib olishda qiya yuradi, ya'ni ular diagonal bo'ylab raqibi tomon bir xona oldinda (o'ngda yoki chapda) turgan donalarnigina ura oladi.

11-diagrammada g3 dagi oq piyoda g4 xonasiga yura oladi. f3 dagi piyoda esa yura olmaydi, chunki f4 dagi farzin uning yo'lini to'sib turibdi, h5 dagi piyoda h6 ga, a2 dagi piyoda a3 ga yoki a4 ga yurishi mumkin, d4 dagi piyoda d5 ga yurishi yoki e5 dagi qora piyodani urib olishi mumkin. b2 dagi piyoda b3 ga yurishi yoki c3 dagi filni urib olishi mumkin. e5 dagi qora piyoda d4 dagi piyodani yoki f4 dagi farzinni urib olishi mumkin, lekin uni yurib bo'lmaydi, chunki e4 dagi oq fil uning yo'lini to'sib turibdi. f6 dagi piyodani f5 ga, b4 dagi piyodani b3 ga, g7 dagi piyodani g6 ga yoki g5 ga yurish mumkin.

Agar boshlang'ich pozitsiyada turgan piyoda birdaniga ikki xo-



naga surilsa va raqib piyodasi bilan bir gorizontalda yonma-yon turib qolsa, uni raqib piyodasi «yo'lda» urib olishi mumkin, chunki u raqib piyodasining zarbasi ostidagi xonani bosib o'tgan bo'ladi. Bunga piyoda piyodaning «ko'zidan» o'tdi, deydi-lar. Agar 11-diagrammada qoralar g7 dagi piyodasini g5 ga sursa, oqlar uni h5 dagi piyodasi bilan «yo'lda» urib olishi mumkin. Bunda g5 dagi piyoda g6 xonasiga o'tadi, ya'ni u qora piyodani shunday urib oladiki, go'yo g7 dagi piyoda ikki xonaga emas, balki bir xona oldinga surilgandek bo'ladi. Yoki a2 dagi piyodani a4 ga surilsa, qoralar bu piyodani «yo'lda» urib olishi mumkin. Bunda a4 ga surilgan oq piyodani taxtadan olib tashlab, b4 dagi qora piyodani a3 xonasiga olib qo'yiladi. Piyoda birdaniga ikki xonaga surilgandagina uni «yo'lda» urib olish mumkin. Masalan, g7 dagi piyoda g6 da turgan bo'lsa va g5 ga surilsa, uni h5 dagi piyoda bilan urib bo'lmaydi. Piyoda piyodaning «ko'zidan» o'tganda, uni o'sha yurishning o'zidayoq urib olinmasa, keyingi galda urib olishga ruxsat etilmaydi. Masalan, agar g7 dagi piyoda g5 ga surilganda oqlar shu zahotiyoyq uni «yo'lda» urib olmay, boshqa yurish qilsa, keyinchalik h5 dagi piyodasi bilan g5 dagi piyodani ura olmaydi. Donalarni urib olishning boshqa hamma hollaridagi kabi «yo'lda» urib olish ham majburiy emas. Piyoda oxirgi (oqlarniki sakkizinchi, qo-

ralarniki esa birinchi) gorizont-alga chiqqanda biror sipohga, ya'ni farzinga yoki ruxga, yoxud filga, yo bo'lmasa otga aylanadi. Piyoda, oxirgi gorizont-alga chiqqanda, uni qanaqangi sipoh deb e'lon qilish, taxtada qanday sipohlar borligidan qat'iy nazar, o'ynovchining xohishiga bog'liq. Shuning uchun, nazariy jihatdan, taxtada bir vaqtning o'zida 9 ta oq farzin yoki 10 ta qora ot va hokazo bo'lishi mumkin. Farzin eng kuchli sipoh bo'lganligi uchun oxirgi gorizont-alga chiqqan piyodalar ko'pincha farzin deb e'lon qilinadi. Shuning uchun ham oxirgi gorizont-alga yaqinlashayotgan piyodani «farzinga chiqib ketyapti» deyishadi. Piyoda oxirgi gorizont-alning qaysi bir (oq yoki qora) xonasiga chiqsa, tanlangan sipoh o'sha xonaga qo'yiladi. Oq piyoda oq sipohga, qora piyoda qora sipohga aylanishini unutmashlik kerak.

11-diagrammadagi pozitsiyada c2 dagi piyoda b1 dagi otni yoki d1 dagi ruxni urib olishi mumkin yoki c1 ga yurishi mumkin. Bu hollarning hammasida ham u oq farzinga yoki oq ruxga, yoki oq otga, yoki oq filga aylanadi. Piyoda hech qachon shohga aylanmaydi.

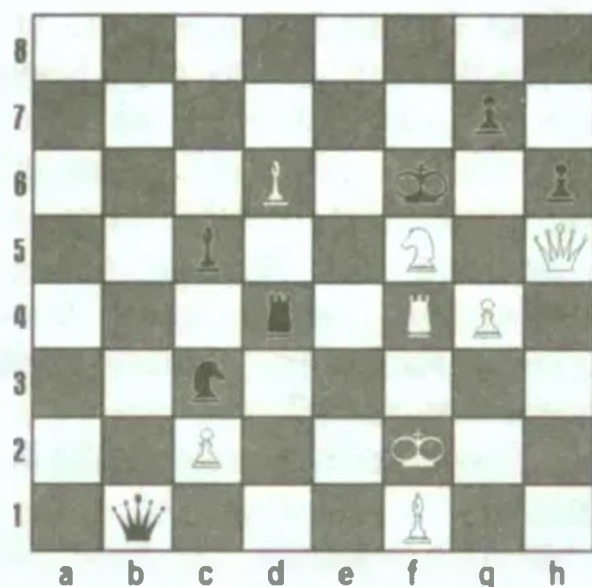
## 2. O'YIN QOIDALARI

Shaxmat o'yini asosan hujum qilish va himoyalanihdan iboratdir.

Faraz qilaylik, oqlar birinchi yurishda (boshlang'ich pozitsiya-



da) o'z shohi oldidagi piyodani ikki xonaga, ya'ni e4 xonasiga surgan bo'lsin, qoralar ham shohi oldidagi piyodani ikki xonaga, ya'ni e5 xonasiga sursin. Oqlar ikkinchi yurishda g1 dagi otini f3 xonasiga yursin. Bu yurish bilan oqlar qoralarning e5 dagi piyodasiga hujum qilmoqda. Shuning uchun qoralar d7 dagi o'z piyodasini d6 ga yurib, e5 dagi piyodasini himoya qiladi. Endi agar oqlar f3 dagi oti bilan e5 dagi piyodani ursa, qoralar d6 dagi piyodasi bilan oqlarning otini urib olishi mumkin.



12-diagramma

### Kisht va mot

Shaxmat o'yinidagi asosiy maqsad raqib shohini mot qilishdan iboratdir. Agar biror tomonning farzini yoki ruxlari, fillari raqib tomonidan urib olingan bo'lsa, o'yin davom ettirilishi mumkin. Shohning mot bo'lishi esa, o'yinning yutqazilganligini bildiradi. Demak, shaxmatdagi shohlar eng asosiy donalar hisoblanadi.

Shohga hujum qilish, ya'ni ikkinchi yurishda uni olishga jazm etish shohga kishit berish deyiladi. Bunday hollarda raqib «kishit» deb ogohlantiradi. Lekin kishit berishda ogohlantirish shart emas. O'ynovchi o'z shohidan boshqa donalarini hujum ostida qoldirib ketishi mumkin. Ammo shohni kishitdan qutqazish shart. Agar shoh kishit berilgan holicha qoldirib ketilgan bo'lsa, keyingi qilingan yurish bekor qilinadi va

buning o'rniga, shohni kishitdan qutqaruvchi yurish qilinadi.

12-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning shohi faqat birgina xonaga, ya'ni e6 ga yurishi mumkin, oqlarning shohi esa beshta xonaga, ya'ni f3, g1, g2, g3, e3 xonalariga yura olish imkoniyatiga ega. Agar yurish qoralardan bo'lsa ular oq shohga har xil usulda kishit berishi mumkin. Masalan: farzin bilan e1 xonasidan va c2 dagi piyodani yoki f1 dagi filni urib, ot bilan e4 va d1 xonalaridan, d4 da turgan ruxni xohlagan xonaga yurilsa, c5 da turgan qora filning ko'zi ochilib, oq shohga kishit bo'ladi. Buni *ochib kishit* deyiladi.

Agar qoralar d4 dagi ruxini d2 ga yursa yoki ruxi bilan f4 dagi oq ruxni ursa, oq shoh birdaniga qoralarning ikki sipohining, ya'ni ruxi va filining hujumi ostida qoladi. Buni *ikkiyoqlama kishit* deyiladi. Agar 12-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular qoralarning



shohiga farzini bilan h4, f7, g6, g5 xonalaridan va h6 dagi piyodani urib olib, fili bilan e5 va e7 xonalaridan, piyodasi bilan g5 xonasidan kisht berishi mumkin. f5 dagi oq otni istalgan xonaga yurilsa, qora shohga ochib kisht bo'ladi. Kishtdan qanday qilib qutulish mumkin?

1. Shohni olib qochish yo'li bilan.

Masalan, qoralar oti bilan d1 xonasidan kisht bersa oq shoh e1 yo e2, g1 yo g2, g3 yoki f3 xonalaridan biriga qochishi mumkin.

2. Kisht bergan raqib donasini urib tashlash yo'li bilan.

Agar qoralar ruxini d1 ga yurib, c5 dagi fili bilan ochib kisht bersa, uni d6 dagi fil bilan urib tashlash mumkin. Farzin bilan e1 dan yoki f1 dan filni urib kisht berilsa, uni shoh bilan urib tashlash mumkin. Agar yurish navbati oqlardan bo'lsa va ular f5 dagi oti bilan g7 dagi piyodani urib, ruxi bilan ochib kisht bersa, qoralar shohi bilan otni urib tashlashi yoki d4 dagi ruxi bilan f4 dagi ruxni urib olib, o'z navbatida, oq shohga fili va ruxi bilan ikkiyoqlama kisht berishi mumkin. g4 dagi piyodani surib, g5 dan kisht berilsa, uni h6 dagi piyoda bilan urib tashlash mumkin.

3. Shohga kisht berayotgan raqib donasining «ko'zini» to'sish yo'li bilan.

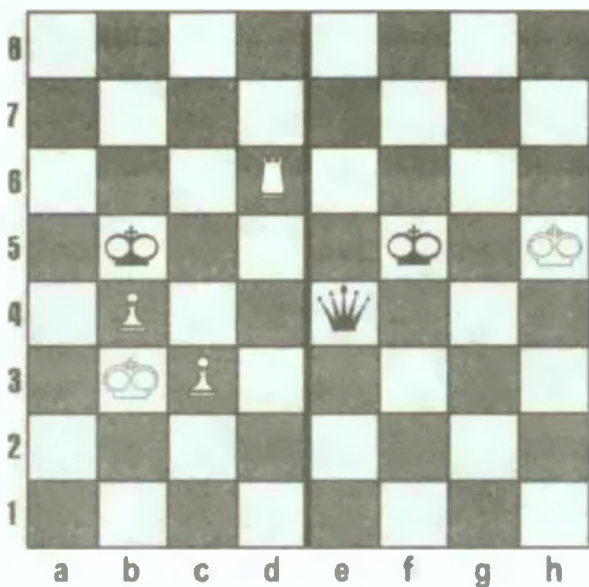
Masalan, oqlar farzini bilan h4 da kisht bersa, undan qoralar o'z piyodasini g5 ga surish yo'li bilan qutulishi yoki qoralar ruxi bilan

d6 dagi filni urib, c5 dagi fili bilan ochib kisht bersa, oqlar 15 dagi otini e3 ga yurib, shohini kishtdan to'sishi va o'z navbatida, ruxi bilan qora shohga ochib kisht berishi mumkin.

Agar qoralar ruxi bilan f4 dagi ruxni urib, oq shohga ikkiyoqlama kisht bersa, oqlar birdaniga ham ruxni, ham filni urib tashlay olmaydi. Shuning uchun oq shoh g3 yoki g2 xonasiga o'tishga majbur. Shuni ham aytib o'tish kerakki, farzin, rux va fil kishtidan ularning o'zini urib tashlash, shohni olib qochish va to'sish yo'li bilan qutulish mumkin. Ot va piyoda kishtidan esa faqat shohni olib qochish yoki ularni urib tashlash yo'li bilangina qutulish mumkin (Bu yerda orani to'sib qutulish chorasi yo'q). Lekin shunday pozitsiyalar ham borki, ularda yuqorida ko'rib chiqilgan kishtlardan qutulish choralarining birortasini ham qo'llab bo'lmaydi. Masalan, 12-diagrammadagi pozitsiyada oqlar oti bilan d4 dagi ruxni urib, f4 dagi ruxi bilan ochib kisht bersin. Endi qora shoh qayerga o'tsa ham, oq donalarning zarbasi ostida qoladi, kishtni biror dona bilan to'sib ham, kisht bergan donani urib ham bo'lmaydi. Qisqasi, qoralarga kishtdan qutulishning iloji yo'q. Mana shunday kishtni mot deyiladi. Shohni mot qilgan kishi o'yinni yutgan hisoblanadi.

Bu holatni, ya'ni oq ot d4 dagi ruxni urgandan keyin sodir bo'ladigan mot holatini yaxshiroq





13—14-diagramma

ko'rib chiqaylik. Yuqorida aytib o'tganimizdek, taxta chekkasidagi xonalardan boshqa joyda turgan shoh o'z atrofidagi sakkizta xonaga yura oladi. Demak, uni mot qilish uchun shu sakkizta xonani zarba ostiga olish va to'qqizinchi xonaga, ya'ni shoh turgan xonaga hujum qilish kerak. d4 dagi ot e6 xonasini, d6 dagi fil e7 xonasini, h5 dagi farzin bir vaqtning o'zida e5 f5, g5, g6 va f7 xonalarini o'z zarbasi ostiga olib turibdi. Ya'ni oqlarning farzini, fili va oti hammasi bo'lib qora shoh yura oladigan 8 xonadan yettitasinigina zarba ostiga olib turibdi. Yana bir xona qoralarning o'z donasi — g7 dagi piyodasi bilan band. Shoh turgan to'qqizinchi xonaga oq rux hujum qilib turibdi. Demak, qora shoh yura oladigan va o'zi turgan 9-xona raqib donalarining zarbasi ostida.

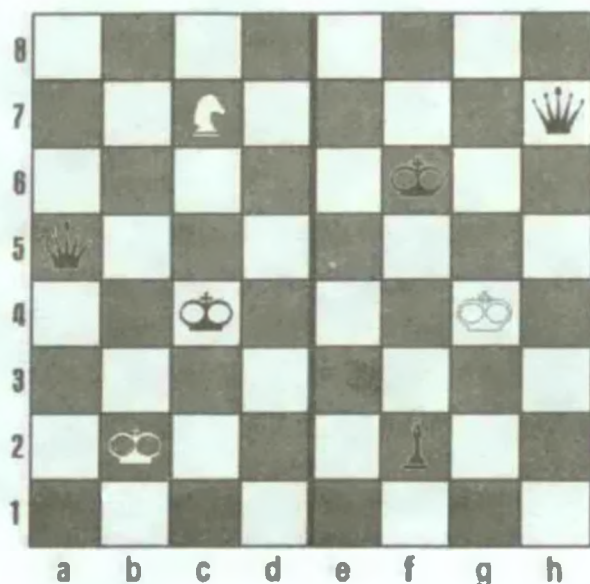
Endi tomonlardan biri ikkinchisini bir yurishda mot qiladigan pozitsiyalardan bir nechtasini ko'rib chiqaylik.

13-diagrammada b3 va b5 dagi oq va qora shohlar bir-birini uchta — a4, b4, c4 xonalarga, 14-diagrammada h5 va f5 dagi shohlar bir-birini g4, g5, g6 xonalarga qo'ymaydi. Shohlarning bir-biriga shunday qarama-qarshi turishi, ya'ni ular bir gorizontalda yoki bir vertikalda joylashgan bo'lib, ularni bir xona ajratib turgan holat *oppozitsiya* deyiladi. Oppozitsiya shaxmat o'yinida katta ahamiyatga egadir.

13—14-diagrammalarda ko'rsatilgan pozitsiyalarda o'zingiz qora shohni mot qilish yo'lini toping.

15-diagrammada oq farzinni c3 ga yuborib, qora shohni mot qilish mumkin.

Bunda, birinchidan, oq farzin oh shohning himoyasida turganligi uchun uni qora shoh ura olmaydi. Ikkinchidan, c3 dagi farzin olti xonani — b3, c3, d3, b4, d4, c5 xonalarini zarba ostiga olib turibdi va qora shoh turgan c4 xonasiga hujum qilmoqda. b5 va d5 xonalari esa oq otning zarbasi ostida. Kisht berilgan qo-



15—16- diagramma



ra shoh atrofidagi 8 xonaning birortasiga ham yura olmaydi. Demak, u mot bo'ladi.

16-diagrammada qoralar bundan avvalgidek usul bilan, ya'ni farzinni f5 ga yurib oqlarni mot qilishi mumkin. Chunki qora shohning himoyasida turgan farzinni oq shoh ola olmaydi, g3 va h4 xonalari esa f2 dagi filning zarbasi ostida.

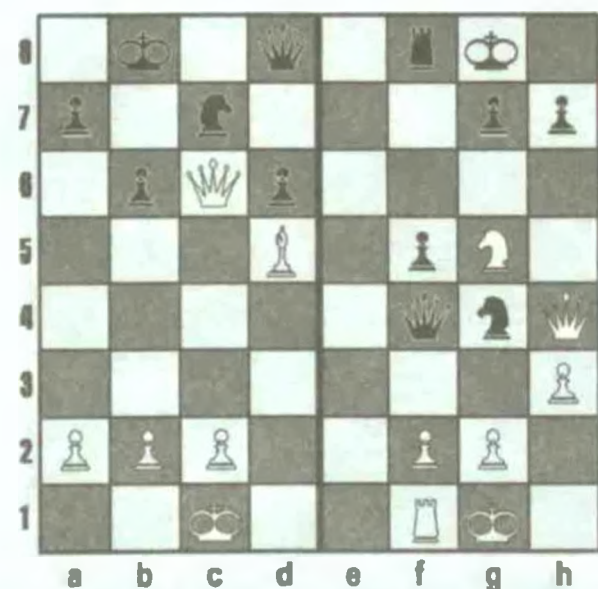
Endi raqib shohini bir yurishda mot qilish mumkin bo'lgan bir necha pozitsiyani keltiramiz. Mot qilish yo'lini o'zingiz toping.



21-22-diagramma



17-18-diagramma



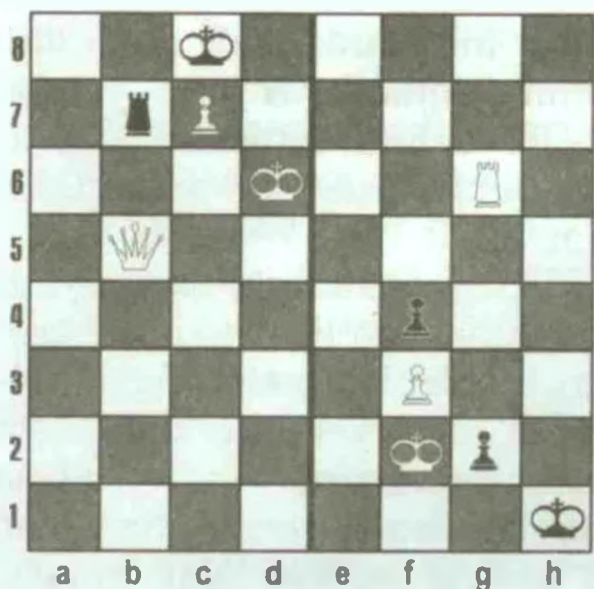
19-20-diagramma



23-24-diagramma

Piyoda sakkizinchi yoki birinchi gorizontalgacha chiqqanda, uning turlicha sipohlarga (o'y-novchining xohishi bo'yicha, masalan, otga) aylanishini va yurish navbati goh oqlardan, goh qoralardan ekanini esdan chiqarmang.





25—26-diagramma

### Pot va kishti-qoyim

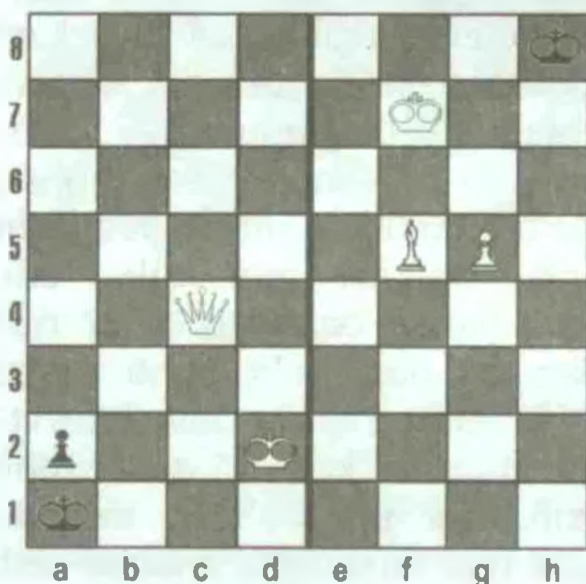
Endi 25—26-diagrammalardagi pozitsiyalarni ko'rib chiqaylik.

25-diagrammadagi pozitsiyada oqlar farzini d7 yoki e8 ga yurib, qora shohga kisht bersa, u mot bo'ladi. Agar oqlar o'z farzini bilan qora shohga kisht bermay, a6 ga yursa, qora shoh, hech qayerga yura olmaydi. Ruxni esa o'rnidan qimirlatish mumkin emas, chunki qora shoh farzinning zarbasi ostida qoladi. Bunday yurish, ya'ni shohni zarba ostida qoldirib ketish, yuqorida aytganimizdek, o'yin qoidalariga xilof bo'ladi. Bunday ahvol ro'y berganda o'yin pot bo'ldi deyiladi.

26-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ruxini h6 ga yurib, kisht bersa, qora shoh mot bo'ladi. Buning o'rniga oqlar g2 dagi piyodani ursa, o'yin pot bo'ladi. Odatda, pot soddalashgan pozitsiyalarda, ya'ni donalar soni juda kamaygan hollarda ro'y beradi.

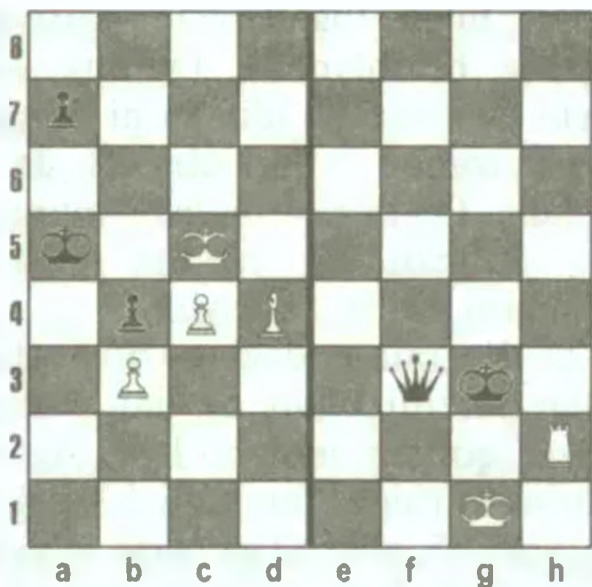
Pot bilan tugallangan partiya durang hisoblanadi. Durang — o'yin baravar bo'ldi, ya'ni hech qaysi tomon yuta olmadi demakdir. O'yin pot bo'lishi mumkin bo'lgan bir nechta pozitsiyalarni ko'rib chiqaylik.

27-diagrammadagi pozitsiyada oqlar farzini bilan c1 dan kisht bersa, qoralar mot bo'ladi. Agar buning o'rniga, farzini b3 yoki b4, yoki b5, yoki c2 ga yursa, o'yin pot bo'ladi. Yoki oqlar shohini c1, yo c2 ga yursa ham pot bo'ladi (bunday hollarda farzin bo'lmasa ham baribir). 28-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan boshlansa, o'yin pot bo'ladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, o'yin pot bo'lmasligi uchun filni b1—h7 diagonalidan h3—c8 diagonalidagi boshqa biror xonaga olish yoki oq shohni e8, e7, e6, g6 xonalaridan biriga yurish (uni f8 ga yurib bo'lmaydi, chunki bunda o'yin yana pot bo'lib qoladi) kerak. g5 dagi piyodani surilsa ham o'yin pot bo'ladi.



27—28-diagramma





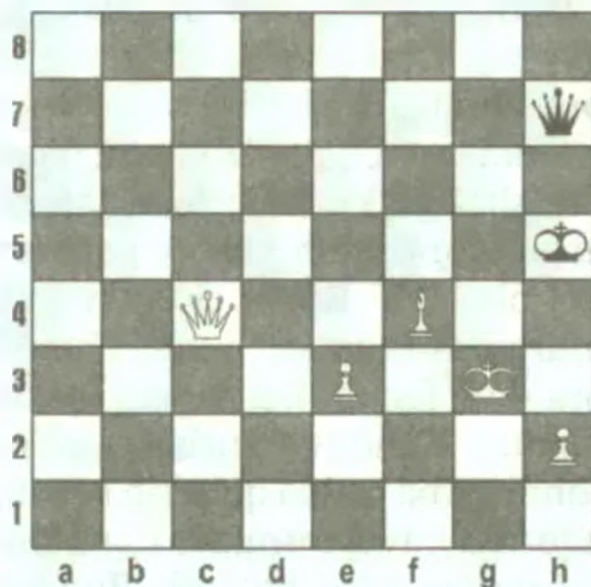
29—30-diagramma

29-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lganda edi, ular bir fil va bir piyoda ortiqligi tufayli o'yinda g'alaba qozonar edi (masalan, oqlar shohini d6 ga yurib, so'ngra c4 dagi piyodasini farzin c1 ga chiqarishi mumkin). Biroq bu pozitsiyada yurish qoralardan. Ular a7 dagi o'z piyodasini a6 ga suradi va shundan keyin oqlar shohni yursa ham, filni yursa ham qoralar hech qaysi donasini yura olmaydi, binobarin, o'yin pot bo'ladi. Bunday holatlar praktikada juda kam uchrasa ham ularni bilib qo'yish foydali. 30-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular o'z farzini bilan d1 dan kisht berib, oqlarni mot qilar edi. Biroq yurish oqlardan. Ular ruxi bilan h3 dan kisht berib (ya'ni ruxini qurbon qilib), mag'lubiyatdan qutulib ketadi: qora shoh ruxni ursa pot bo'ladi, urmasa, oqlar ruxi bilan qora farzinni urib oladi va o'yin durang bo'ladi.

29—30-diagrammalarda kelti-

rilgan misollardagidek pot qilish ayrim vaqtlarda o'yinni yutqizmaslik uchun birdanbir chora-dir. Bunga yana bir misol tahlil qilamiz.

31-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning qo'li baland. Agar yurish oqlardan bo'lsa, farzini bilan f5 dan yoki h6 dan kisht berib qoralarni mot qilishi mumkin. Biroq yurish qoralardan bo'lganligi uchun ular yutqizmasligi, ya'ni o'z shohini pot qilishi mumkin. Agar oqlar o'yinning pot bo'lishini istamasa, o'z farzini tekkinga berib qo'yadi. Qoralarning ana shu yurishini o'zingiz toping.

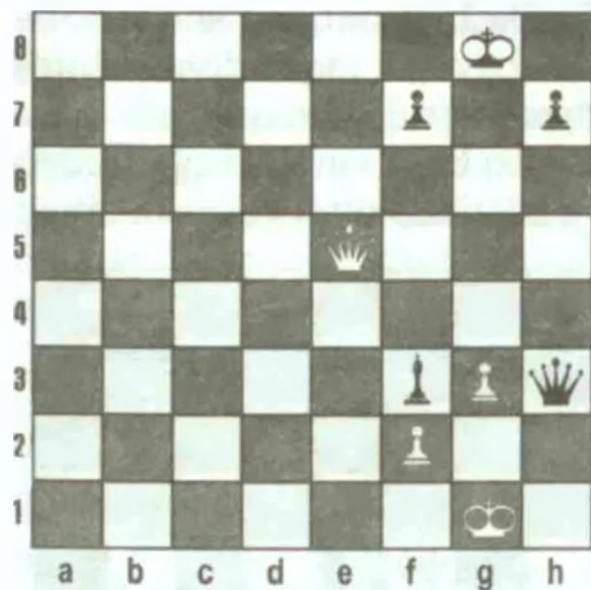


31-diagramma

Agar shu diagrammadagi pozitsiyada qoralarning yurish imkoniyatiga ega bo'lgan bironta donasi bo'lsa, ular yutqizardi. Odatda, qaysi tomonning ahvoli og'ir bo'lsa, o'sha tomon pot qilishga intiladi. Ko'rib chiqqan misollarimizda kuchsiz tomon o'z shohini pot qildi. Ba'zi pozit-



siyalarda kuchsiz tomon raqibning shohini pot qilish yo'li bilan mot bo'lishdan qutiladi. Masalan, 27-diagrammadagi pozitsiyada oq farzin yo'q deb faraz qilaylik. Bu holda qoralar shohini b1 yoki b2 ga yurib, a2 dagi piyodasini farzinga chiqarmoqchi. Buning oldini olish uchun oqlar shohini c1 yoki c2 ga yurib, qoralarni pot qiladi va o'yin durang bo'ladi. Endi 32-diagrammadagi pozitsiya bilan tanishaylik.



32-diagramma

Qoralar bu yerda farzini bilan g2 yoki h1 dan kint berib, oq shohni mot qilmoqchi. Motdan bevosita qutulishning chorasi yo'q. Lekin oqlar farzini bilan manyovr qilib, o'yinni yutqizmasligi mumkin. Ular (oqlar) farzini bilan g5 dan kisht beradi. Qora shoh f8 yoki h8 ga o'tishga majbur. Navbatdagi yurishda oqlar d8 dan kisht beradi, qora shoh f8 yoki h8 ga o'tishga majbur va hokazo. Qora shoh kishtdan qutula olmaydi. Oqlar uzluksiz kisht berib, «kishti-qoyim» qiladi. Bu esa yomonroq ahvoldan

qutulishning — o'yinni yutqizmay, durang qilishning yana bir usulidir. Agar oqlar avvalgi yurishda g5 ning o'rniga farzini bilan b8 dan kisht bersa, qora shoh kishti-qoyimdan qutulib ketardi. Shunday kisht berilsa, qora shoh g7 ga o'tadi. Oqlar yana e5 dan kisht beradi. Endi qora shoh f8 yoki h8 ga o'tishga majbur emas. Shuning uchun u g6 ga yuradi. Endi farzin bilan faqat bir joydan — d6 dan kisht berish mumkin, xolos (kisht beradigan boshqa xonalar qora donalarning zarbasi ostida). Qoralar kishtdan qutulish uchun farzini e6 ga yurib, kishtni to'sadi. Endi oq farzin d3 dan kisht beradi, qoralar o'z filini e4 ga yurib, kishti-qoyimdan qutuladi va keyinchalik g'alaba qozonadi.



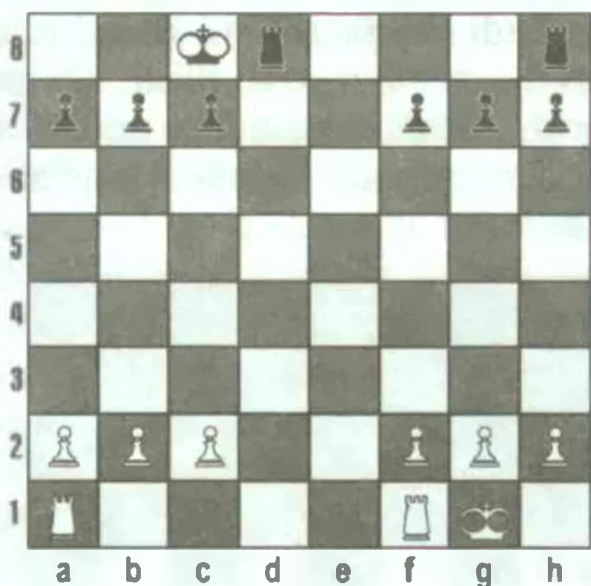
33—34-diagramma

Quyidagi 33—34-diagrammalardagi pozitsiyalarda qoralarning qanday qilib yutqizmasligi mumkinligi (kishti-qoyim)ni toping.



## Rokirovka

Butun o'yin davomida tomonlarga faqat bir martagina birvarakayiga ham shohi, ham ruxi bilan yurish ruxsat etiladi. Bunday yurish *rokirovka* deb ataladi va u shunday qilinadi: shohni rux turgan tomonga bir xona tashlagan holda ikkinchi xonaga, ruxni esa shohning boshqa tomonidagi yonma-yon xonaga olib qo'yiladi. Bu yurishni — rokirovkani biridaniga ikki qo'l bilan qilsa ham, bir qo'l bilan birin-ketin qilsa ham bo'laveradi. 35-diagramma-



35-diagramma

da rokirovka qilingandan keyin shohlar va ruxlarning turishi ko'rsatilgan. Diagrammadagi oqlar qilgan rokirovka, qoralar qilgan rokirovka *qisqa* yoki *kichik rokirovka*, qoralar qilgan rokirovka esa *uzun* yoki *katta rokirovka*, deyiladi. Chunki bunda rux uzunroq masofani bosib o'tadi. Quyidagi hollarda rokirovka qilish mumkin emas:

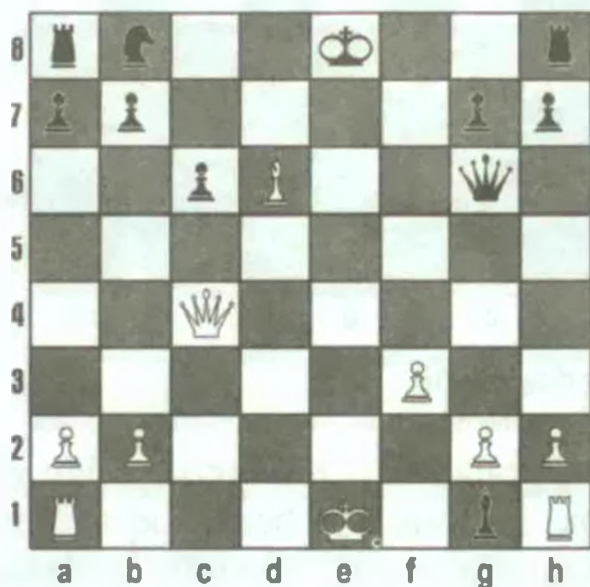
1. Rokirovkada qatnashadigan shoh yoki rux rokirovkagacha yurgan bo'lsa (avval yurib, keyin yana o'z o'rniga qaytib kelgan bo'lsa ham).

2. Shohga kisht berilgan paytda.

3. Rokirovka qilingandan keyin shohga kisht bo'lib qolsa.

4. Rokirovkada qatnashadigan shoh bilan rux o'rtasida o'zining yoki raqibining donasi turgan bo'lsa.

5. Shoh (faqatgina shoh) rokirovka paytida raqib donalarining zarbasi ostidagi xonadan o'tsa (ko'proq buni «shoh raqib donasining ko'zidan o'tdi» deyishadi).



36-diagramma

36-diagrammadagi pozitsiyada qoralar kichik (qisqa) rokirovka ham, uzun rokirovka ham qila olmaydi. Chunki kichik rokirovka qilinsa, shoh, birinchidan, d6 dagi filning ko'zidan, ya'ni f8 dan o'tishi kerak, ikkinchidan rokirovkadan keyin shoh c4 dagi farzinning zarbasi ostida qoladi. Katta rokirovka qilinadigan bo'l-



sa, a8 dagi rux bilan shohning o'rtasida qoralarning o'z oti turibdi. Oqlar ham kichik rokirovka qila olmaydi, chunki shoh bilan h1 dagi rux o'rtasida qoralarning donasi — fili turibdi. Lekin ular katta rokirovka qila oladi, chunki shohga rokirovka qilish uchun hech qanday to'sqinlik yo'q: a1 dagi rux g6 dagi qora farzinning ko'zidan (b1 dan) bemalol o'ta oladi. Ammo bu katta rokirovkani a1 dagi rux va e1 dagi shoh avval yurmagan bo'lsalargina qilish mumkin.

36-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning farzini e2 da bo'lsa, qoralar rokirovka qila olmaydi, chunki ularning shohi kishtda turibdi.

Yuqorida aytib o'tilganlardan tashqari, musobaqalarda (turnir va matchlarda) yana quyidagi qoidalar ham borki, bularga rioya qilish majburiydir:

1. Kim o'zining qaysi donasini ushlasa, o'shani yurishga majbur. Buni «*ushlaganni yurish*» deyishadi.

2. Kimki raqib donalaridan birini ushlasa o'shani urib olishga majbur.

3. Donani bir xonadan ikkinchi xonaga olib qo'yib, undan qo'l olingandan keyingina yurilgan hisoblanadi.

4. Kimki o'z donasini ushlagan bo'lsa-yu, lekin uni hech qayerga yurib bo'lmasa yoki raqib donasini ushlagan bo'lsa-yu, uni hech qaysi donasi bilan urib ola olmasa, bunda u biror boshqa yurish qilish huquqiga ega bo'ladi.

5. Agar rokirovka aytilgan va diagrammalarda ko'rib o'tilgan qoidalarga xilof ravishda qilingan bo'lsa, u vaqtda shoh va rux o'zlari turgan avvalgi xonalarga qaytadan olib qo'yiladi va buning o'rniga shoh bilan birorta xohlagan yurish qilinadi. Agar shohni yurish mumkin bo'lmasa, xato yurish qilgan tomonga xohlagan donasi bilan istaganicha yurish qilish imkoniyati beriladi.

6. Agar o'yin davomida yoki o'yin tamom bo'lgandan keyin xatoga yo'l qo'yilganligi, masalan, donalarning noto'g'ri terilganligi yoki shohni zarba ostida qoldirib, uni kishtdan qutultirilmaganligi ma'lum bo'lib qolsa, partiya xato qilingan joydan boshlab qaytadan o'ynalishi kerak.

7. Agar o'zining yoki raqibning donasini o'z o'rniga tuzatibroq qo'yish kerak bo'lsa, avval, raqibni «tuzataman» yoki «*to'g'rilayman*» deb ogohlantirish shart. Aks holda, ushlagan donani yurishga yoki raqib donasini urishga majbur bo'linadi.

8. Kim mot bo'lsa yoki taslim bo'lsa, u mag'lub bo'lgan hisoblanadi. Agar partiya shaxmat soati bilan o'ynalsa va qaysi tomon ma'lum vaqt ichida belgilangan miqdordagi yurishlarini qilishga ulgurmasa, o'sha tomon yutqizgan hisoblanadi.

9. Pot, kishti-qoyim hollaridan tashqari, o'yin ikki tomonning kelishuviga binoan ham durang qilinishi mumkin. Bulardan tashqari, yana quyidagi hollarda o'yin durang bo'ladi:



a) agar ikki tomonda ham faqat shohlar qolgan bo'lsa yoki bir tomonda shoh, ikkinchi tomonda esa shoh bilan ot yoki shoh bilan fil qolsa;

b) bir pozitsiya uch marta takrorlansa va yurish navbati pozitsiyani takrorlayotgan tomonda bo'lsa;

d) agar keyingi 50 yurish davomida birorta piyoda o'z joyidan siljimagan bo'lsa (bu holda tomonlardan birining talabiga ko'ra o'yin durang deb topiladi).

10. Matchlarda (ikki kishi yoki ikki jamoa o'rtasidagi musobaqalarda) birinchi partiyada kimning qanday (oq yoki qora) donalar bilan o'ynashi chek tashlash orqali belgilanadi. Birinchi partiya oq donalar bilan o'ynalsa, ikkinchisi qora donalar bilan, uchinchisi oq donalar bilan va hokazo ravishda o'ynaladi.

Turnirlarda (bir necha kishi yoki bir necha jamoalar o'rtasidagi musobaqalarda) o'yin navbatini (kimning kim bilan va qanday donalar bilan o'ynashini) aniqlashda maxsus jadvallardan foydalaniladi.

### 3. SHAXMAT ALIFBOSI (notatsiyasi)

Shaxmat taxtasida sodir bo'lgan turlicha pozitsiyalarni yozishda donalarning qisqacha belgisi yoniga ularning qaysi xonada turganliklari qo'shib qo'yiladi. Masalan, a1 xonasida turgan rux Ra1 deb yoziladi. Pozitsiyani

yo'zganida avval shohlarning, keyin farzin, rux, fil, ot va piyodalarning turgan joylari ko'rsatiladi. «Piyodalar» so'zining o'rniga ko'pincha qisqacha «pp» deb yoziladi. Ikkita bir xil sipohni yozishda, ularning nomlari takrorlanmaydi. Masalan, Ob1, Og1 o'rniga Ob1, g1 deb yozish kifoya. Shuning bilan birga, bir xil sipohlar vertikalarda turishiga qarab, ya'ni a vertikalidan h vertikaliga qarab bir tartibda yoziladi. Bitta vertikalda joylashgan bir xil sipohlar gorizontallarga qarab, ya'ni birinchidan sakkizinchi gorizontol tomon bir xil tartibda yoziladi. Yozuvda avval oqlarning keyin qoralarning joylashuvi ko'rsatiladi. Shunday qilib, 4-digrammadagi boshlang'ich pozitsiya quyidagicha yoziladi;

**Oqlar:** She1, Frd1, Ra1, h1, Fc1, f1, Ob1, g1, pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

**Qoralar.** She8, Frd8, Ra8, h8, Fc8, f8, Ob8, g8 pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

Partiyalarni yozishda yana quyidagi belgilar ham ishlatiladi. Shaxmat partiyasida yurish tiri (—) belgisi bilan ifodalanadi. Masalan, g1 dagi otning f3 ga yurishi Og1—f3 shaklida yoziladi. Piyodalarning yurishini ko'rsatishda p harfi tushirib qoldiriladi, ya'ni e2—e4 tarzida yozilishi e2 dagi piyodaning e4 ga surilganligini bildiradi. Piyoda oxirgi gorizontalgacha chiqib, biror sipohga aylanganda, yurishni ko'rsatuvchi belgiga yangi sipohning qisqa bel-



gisi qo'shib qo'yiladi. Masalan, h7—h8Fr yozuvi h7 dagi piyodaning h8 ga chiqib, farzin bo'lganligini bildiradi. Donalarni urish ikki nuqta bilan ko'rsatiladi. Masalan, Of3:e5 yozuvi f3 dagi ot bilan e5 dagi dona urib olinganligini, c5:d4 esa c5 dagi piyoda bilan d4 dagi dona urib olinganligini ko'rsatadi. Yurishdan keyin qo'yilgan «+» belgisi kishtni, «++» belgisi ikki yoqlama kishtni, katta «X» belgisi esa motni ko'rsatadi. Masalan, Fc4:f7+yozuvchi c4 dagi fil bilan f7 dagi donani urib, shohga kisht berilganligini, f2:e1Fr+esa f2 dagi piyoda bilan e1 dagi donani urib, farzinga chiqilganligini va shuning bilan birga, shohga kisht berilganligini ko'rsatadi.

Agar 12-diagrammadagi pozitsiyada qoralar d4 dagi ruxi bilan f4 dagi oq ruxni urib, oq shohga ikkiyoqlama kisht bersa, buni Rd4:f4 ++ qilib yoziladi. «0—0» belgisi kichik rokirovkani, «0—0—0» belgisi esa katta rokirovkani bildiradi. Odatda, yaxshi yurishlardan keyin «!». juda yaxshi yurishlardan keyin esa «!!» belgisi, bo'sh yurishlardan keyin «?» alomati, yomon (xato) yurishlardan keyin «??» belgisi qo'yiladi. Ahvol teng bo'lganda «=» belgisi ishlatiladi.

Shaxmat o'rganuvchilarga o'ynagan partiyalarini yozib borishga odatlanish ham tavsiya qilinadi, chunki shunday qilish bo'sh vaqtlarda avval o'ynalgan partiyalardagi xatolarni topish va ularni tuzatishga yordam beradi. Par-

tiyalarni yozish uchun oldindan blanka (maxsus qog'oz)lar tayyorlab qo'yiladi. Agar bosma blanka bo'lmasa, partiyani oddiy oq qog'ozga quyidagi formada yozish mumkin:

1988-yil 10-yanvarda o'ynalgan. **Oqlar**—Abdullayev, **Qoralar**—Sobirov.

1. e2—e4 e7—e5 2. Og1—f3 Ob8—c6 3. Ff1—c4 d7—d6 4. d2—d3 Fc8—g4 5. Ob1—c3 Oc6—d4 6. Of3:e5 Fg4:d1? 7. Fc4:f7 + She8—e7 8. Oc3—d5X.

Bundan tashqari, partiyani yozishda qisqacha yozuvdan ham foydalaniladi. Qisqacha yozuvda donaning turgan xonasi yozilmay, faqat uning qaysi xonaga yurganligi ko'rsatiladi, xolos.

Yuqorida keltirilgan partiyani qisqacha yozuv bilan quyidagicha ifodalash mumkin:

1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fc4 Oc6. 4. d3 Fg4 5. Oc3 Od4 6. O:e5 F:d1? 7. F:f7 + She7 8. Od5X

Piyoda bilan biror donaning urib olinishini qisqacha yozishda piyodaning donani urishdan oldingi va urishdan keyingi vertikallari ko'rsatiladi, xolos. Masalan, oq piyoda d4 da, qoralarning piyodasi c5 da turgan bo'lsa-yu, oqlar o'z piyodasi bilan uni ursa, dc deb yoziladi. Agar qoralarning piyodasi o'rnida biror sipohi turgan bo'lsa ham yozuv baribir o'zgarmaydi. Agar faqat qoralar-



ning yurishi ko'rsatilmoqchi bo'lsa, u holda, oqlarning yurishi yoziladigan joyga ko'p nuqta (...) qo'yiladi. Masalan, 1. ... e7—e5 yoki 1. ...e5, 6. ... Fg4:d1? yoki 6. ... F:d1?

#### 4. SHAXMAT TERMINLARI

Shaxmatga doir yozilgan deyarli barcha qo'llanmalarda maxsus terminlar ishlatiladi.

*Yengil sipohlar* — ot va fillar,

*Og'ir sipohlar* — farzin va ruxlar.

*Uzoq masofaga yuruvchi* — farzin, rux va fillar.

*Sifat ustunligi* — fil yoki otni berib, ruxni yutish.

*Yengil sipoh va piyoda uchun sifat almashishi* — bir fil va bir piyoda yoki bir ot va bir piyoda evaziga ruxni yutish.

*Ruxli endshpil* — a va h vertikalidagi piyodalar.

*Fillar oldi piyodalari* — c va f vertikalidagi piyodalar.

*Otlar oldi piyodalari* — b va g vertikalidagi piyodalar.

*Markaziy piyodalar* — e va d vertikalidagi piyodalar.

*Seytnot* — o'ylash uchun vaqtning yetishmasligi (tangligi). Shaxmat soatlari bilan o'ynalgan paytda ma'lum miqdordagi yurishlarni qilish uchun ma'lum vaqt belgilanadi. Shundagina seytnot bo'lishi mumkin. Masalan, o'ynovchilardan biri o'yinning birinchi 35 yurishini qilish uchun bir soat-u 55 daqiqa sarflagan bo'lsin. Agar musobaqa

shartiga ko'ra, 40 yurishga 2 soat berilgan bo'lsa, u qolgan besh daqiqa davomida besh yurish qilishi kerak. O'ylash uchun juda oz vaqt qolgan paytlarda raqib seytnotga tushdi, deyishadi.

Shaxmat adabiyotida quyidagi terminlar ham ko'p uchrab turadi.

*Gambit* — o'z sipohlarini tezroq o'yinga chiqarish va hujum qilish maqsadida dastlabki yurishlardayoq piyoda yoki sipoh qurbon qilinadigan o'yin boshi. Masalan: shoh gambiti, farzin gambiti.

*Kontrogambit* — oqlarning gambitiga qoralarning gambit bilan javob berishi. Masalan: Falkbeer kontrogambiti (shoh gambitiga javob gambit).

*Masala* — ma'lum miqdordagi yurishlar (2—3 va hokazo) ichida oqlar mot qiladigan sun'iy pozitsiya.

*Etyud* — tomonlardan biri (odatda, oqlar) birdan-bir yurishlar yordamida o'yinni yutuqqa yoki durangga olib borishi mumkin bo'lgan sun'iy pozitsiya.

*Sugsvang* — o'ynovchi o'zi uchun noqulayliklar tug'diruvchi yurish qlishga majbur bo'lgan vaziyat.

*Temp (sur'at)* — shaxmatdagi vaqt birligi. Agar o'ynovchi keraksiz yurish qilsa, u sur'atni yo'qotdi, deyishadi. Agar o'ynovchi raqibini foydasiz yurish qilishga majbur etsa u sur'atni yutdi, deyishadi.

*Ustunlik* — bir tomonning ahvoli ikkinchisidan afzalroq bo'lishi. Moddiy (donalar miq-



dori jihatidan) yoki pozitsiyaviy (donalar joylashuvi jihatidan) ustunlik bo'lishi mumkin.

*Turnir* — bir necha kishi o'rtasidagi musobaqa.

*Blits-turnir* — turnirning bir xili. Bunda o'ynovchilar juda tez yurishlari kerak (odatda, bir partiya 10 daqiqa va undan kamroq vaqtda tugaydi, butun turnir esa 2,5—3 soatda yakunlanadi).

\* \* \*

Yangi o'rganuvchi shaxmatchi barcha o'yin qoidalari bilan tanishib chiqqandan keyin o'zi o'ynashga kirishishi va bu bilan o'rgangan qoidalarini mustahkamlab olishi lozim.

Yangi o'rganuvchilar o'yinning boshlanishidayoq avval qaysi donalarni yurish kerakligi, donalarni almashtirish nimaga asoslanishi lozimligini o'ylab qoladilar. Dastlab qaysi donalarni yurish va donalarni almashtirishda nimalarga e'tibor berish lozimligini aniqlash maqsadida bir necha qisqa partiyalarni ko'rib chiqaylik. Shaxmat adabiyotida partiyalarning asosiy yurishlari matnda ustun shaklida va to'la yozuv (notatsiya) bilan keltiriladi. Ayrim yurishlarga beriladigan izohlar esa qisqa yozuv bilan satr boshidan yoziladi.

### 1-partiya

1. e2—e4

Bu — fil va farzinning o'yinga chiqadigan yo'llari — d1—h5 va f1—a6 diagonallarini ochuvchi yaxshi yurishdir.

2. ... f7—f6

Bu yomon yurish bo'lib, sipohlarning yo'lini ochmaydi, balki g8 dagi otning chiqadigan xonasini band qiladi.

3. Ff1—c4

Bu fil faqat shoh bilangina qo'riqlangan f7 xonasiga hujum qilmoqda.

4. ... g7—g5?

Qo'pol xato. Qora shoh piyodalari himoyasidan chiqib, ochilib qoldi.

5. Frd1—h5X

Agar 1.f3 e5 2. g4 bo'lsa, o'yin yanada qisqa bo'lishi mumkin, ya'ni 2 ... Frh4X

### 2-partiya

1. e2—e4

e7—e5

2. Ff1—c4

Ff8—c5

3. Frd1—h5 ...

Bu — yangi o'rganuvchilarga xos yurishdir. O'yinning boshlang'ich qismidayoq farzinni o'yinga chiqarish kamdan-kam hollardagina foydali bo'lishini, ko'pgina boshqa sipohlarning o'yinga chiqishiga xalaqit berishini keyinchalik ko'rib chiqamiz.

3. ... d7—d6??

Qoralar o'zining e5 piyodasini himoya qildi-yu, ammo mot bo'lishini sezmayapti. Ular 3. ... Fre7 o'ynab, f7 va e5 piyodalari-ni qo'riqlashi, so'ngra 4. ... Oc6 yurib, yana bir sipohini o'yinga chiqarishi, shuning bilan birga

o'z piyodasini himoya qilishi mumkin edi.

4. Frh3:f7X

### 3-partiya

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | c7—c5  |
| 2. Og1—f3 | Ob8—c6 |
| 3. d2—d4  | c5:d4  |
| 4. Of3:d4 | e7—e5  |
| 5. Od4—f5 | ...    |

Buning o'rniga 5. Of3 va undan keyin Fc4, Oc3 yordamida oqlar markaziy d5 punktini egalashi ham mumkin.

5. ... Og8—e7??

Qoralar 5. ... d6 yoki 5. ... d5 o'ynashi kerak edi.

6. Of5—d6X

Buni *bo'g'iq* mot deyiladi.

### 4-partiya

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | b7—b6  |
| 2. d2—d4  | Fc8—b7 |
| 3. Ff1—d3 | f7—f5  |

Qoralar ruxni yutmoqchi. Lekin bu bilan h5—e8 diagonali-ni zaiflashtirib qo'yadi va natijada o'yin keskinlashadi.

4. e4:f5

Bundan ko'ra, 4. Oc3 o'ynab, e4 xonasidagi o'z piyodasini qo'riqlagan ma'qulroq.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. ...      | Fb7:g2   |
| 5. Frd1—h5+ | g7—g6    |
| 6. f5:g6    | Og8—f6?? |

Buning o'rniga qoralar Fg7 o'ynashi lozim.

7. g6:h7! Of6:h5

8. Fd3—g6X

### 5-partiya

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Og1—f3 | Ob8—c6 |
| 3. Ff1—c4 | Oc6—d4 |

Qoralar e5 dagi piyodasini jo'rt-taga beryapti. Keyin bo'ladigan «hodisa»lardan bexabar oqlar bu piyodani olib, «balo»ga qoladi.

4. Of3:e5 Frd8—g5

Qoralar bir vaqtning o'zida ot-ga va g2 dagi piyodaga hujum qilmoqda.

5. Oe5:f7 Frg5:g2

6. Rh1—f1 Frg2:e4

7. Fc4—e2



37-diagramma

7. ... Od4—f3X



## SHAXMATCHILAR OILASI

A'zamovlar oilasini konchilar shahri — Olmaliqning kattadan kichigi biladi. Oila boshlig'i Tojixon aka halol meditsina xizmati bilan ko'proq shuhrat topgan bo'lsa, bolalari a'lo o'qishi, odobliligi va qolaversa, qadimiy aql-idrok o'yini — shaxmatda erishayotgan muvaffaqiyatlari bilan ko'pchilikka tanilgan.

Tojixon akaning o'zi ham shaxmatni juda sevadi, u o'g'illarining ustoz. Besh kishidan iborat oilaning, to'rt a'zosi respublika terma jamoalariga kirgan — bu kamdan kam uchraydigan hol. Shu haqda hikoya qilmoqchimiz.

\* \* \*

Chorak asrcha muqaddam respublika va markaziy matbuot sahifalarida bir bolaning surati paydo bo'lib qoldi. Ularga shunday yozuvlar ilova qilingan: «11 yashar Jora A'zamov — Olmaliq chempioni», «17 kap-katta shaxmatchi bu boladan ortda qoldi», «Otangga rahmat, Jora...»

U bolani bir-ikki yil ilgari ham ko'rgandim, lekin bunchalik tez o'sib ketishiga ko'zim yetmagan edi. Ota-bola Toshkentga kelishibdi. Uni shogirdlarim bilan tanishtirib qo'ymoqchi bo'lgan edim. Biroq o'zidan kattalarni sira ayamay «qaqshatgan», bu «shum» bola bilan «jang» qilishga ahd qildim. Bir piyoda oshdimu, lekin undan qanday foydalanishga hayron bo'lib qoldim. Bola yoshiga nisbatan «nomunosib» o'ynardi. Odatda, yosh shaxmatchilar hujunga tuzuk bo'ladilar-u, himoyaga bo'shroq bo'ladilar. Chunki himoyalani mahorati tajriba ortishi bilan takomillashadi. Hushyorroq bo'lib, yutishga harakat qildim, bo'lmadi, qayoqqa yurmay, oldimni to'sib chiqaverdi u. Xullas, durangga rozi bo'ldim. Ikki oydan so'ng yana uchrashib qoldik. Bu safar ham, taxminan, xuddi o'shanday voqea yuz berdi. Avvalgisida qora donalar bilan o'ynaganimni unutmagan Jora, bu gal, hurmat yuzasidan oqlarni men tomonga asta surib qo'ydi. Odob saqlash shunchalikda. Shundan keyin unga bo'lgan mehrim yana oshdi. Yoshlikdan jo'sh urgan insoniy fazilatlar hamma narsadan ulug' ekanini kim sezmaydi deysiz. Jahon chempionligiga talabgorlik qilgan Boris Spasskiy ham 10—11 yoshlarida taxminan bizning Joradek kuchli o'ynagan. Uning bir yutug'i — jahonga dong'i ketgan shaxmatchilar-u ustozlar qanoti ostida ulg'aygani. Lekin Jora ham yolg'iz emas...

Respublikada xizmat ko'rsatgan shifokor Tojixon A'zamov o'z zamonasi-ning ilg'or kishilaridan biri, shaxmatni juda sevgan otasi A'zamxon Valixonovning izidan bordi. Bundan 50 yilcha avval u o'zbek shaxmatchilariga xalqaro qoidalar bo'yicha o'ynashni o'rgatgan O'zbekistonning birinchi chempioni Azmiddin Xo'jayev rahbarligidagi to'garakka a'zo bo'ladi. Hozirgi respublika o'quvchilar saroyi qoshidagi shaxmat to'garagiga a'zo bo'lish uchun o'ziga xos tanlovdan o'tish, ya'ni haddan tashqari talabchan ustoz — Azmiddin akaning didiga yoqish lozim edi. Tojixon ustoz ko'magida shaxmat asoslarini puxta o'rgana va o'z mahoratini oshira boshlaydi. 1938-yili Toshkentda Sobiq Ittifoq kasaba uyushmalari birinchiligi uchun o'tkazilgan musobaqada O'zbekiston meditsina xodimlari jamiyati nomidan ishtirok etgan Tojixon A. Tolush (keyin xalqaro grossmeyster), S. Freyman kabi tanilgan



shaxmatchilar bilan bellashishga muvassar bo'ldi. Urushdan qaytgach, aholiga meditsina xizmati ko'rsatish bilan band bo'ldi. Lekin sevgan mashg'uloti — shaxmatni ham tark etgani yo'q: uch o'g'ilga ustoz bo'ldi, o'zi ham musobaqalarda qatnashib turdi. 1964-yilning boshida xat orqali o'ynash bo'yicha respublikaning birinchi chempionati yakunlanganda birinchi o'ringa Tojixon aka chiqdi. O'zbekiston shaxmat federatsiyasi unga sport ustaligiga nomzod unvonini berdi. Tojixon A'zamov respublika terma jamoasining a'zosi sifatida Osiyo mamlakatlari kubogi uchun o'tkazilgan musobaqada ishtirok etdi. Uning raqiblari Avstraliya, Hindiston, Eron, Isroil shaxmatchilari edi.

... Tojixon aka o'g'li Slavaga «sir»li shaxmatni o'rgatdi-yu, «baloga» qoldi. Qulog'i «dada, ot zo'rmi fil?», «shoh nega urib olinmaydi?» kabi turli-tuman savollardan tinchimadi. Uning o'zi ham yoshligida xuddi shunday edi.

Slavaga ham shaxmat «kasali» yuqdi. Sakkiz yashar Slavaning talanti tobora o'sib bordi. 3—4 yildan so'ng otasining ham kuchi yetmaydigan bo'lib qoldi unga. Shunda Slavaga hamshahri — sport ustaligiga nomzod Yevgeniy Nadejdin ko'maklasha boshladi. 1962-yil 16 yoshli birinchi razryadli Slava uchun ko'pgina muvaffaqiyatlar keltirdi. Kattalar o'rtasida o'tkazilgan viloyat birinchiligida u ustoz Nadejdin va birinchi razryadli Ortiqov bilan birinchi o'rinni bo'lishib olishga hamda respublika birinchiligida qatnashish huquqiga muvassar bo'ldi. Bunisida ham bo'sh kelmadi: ko'pgina tajribali raqiblarini o'zidan ortda qoldirdi. 1963-yili Toshkentda mehmon bo'lgan jahonning eng zo'r shaxmatchilaridan biri — xalqaro grossmeyster Paul Keresga qarshi bir yo'la seansda o'ynagan sakkizta shaxmatchilarimiz orasida Slava ham bor edi. Durangga erishgan bola grossmeysterning maqtoviga sazovor bo'ldi. O'sha yili maktab o'quvchilarining Volgagraddagi spartakiadasida va keyingi musobaqalarda jamoamiz erishgan muvaffaqiyatlarda Slavaning hissasi katta bo'ldi. 1964-yili Rigada 24 o'smir o'rtasida uchinchi-yettinchi o'rinlarni bo'lishib olib, sport ustaligiga nomzod bo'ldi. Ota-bolaning shaxmat unvonlari tenglashdi.

1965-yili Slava talaba va ishchi-yoshlar turnirida g'olib chiqib, kichik bronza medali bilan taqdirlandi. Sobiq ittifoq shaxmat federatsiyasi uni yoshlar o'rtasida jahon chempionligi uchun o'tkaziladigan musobaqada qatnashadigan vakilimizni aniqlovchi turnir qatnashchilari ro'yxatiga qo'shganligi ayni mudao bo'ldi. 15 ta eng qobiliyatli yosh shaxmatchilar orasida u beshinchi-oltinchi o'rinlarga chiqdi. Sport ustasi bo'lishga atigi bir ochko yetmay qoldi. O'sha yilning avgust oyida sport ustalariga qarshi kurashib, Slava yanada yuqoriroq pog'onaga ko'tarildi. Bu safar sport ustasi unvonini olishi uchun yarim ochko kamlik qilib qoldi, xolos.

Slavaning yana bir ukasi — Valeriy ham qobiliyatli shaxmatchi. U ham Joraga o'xshab 4 yoshidan «sehr»li donachalarni qo'lga ola boshlagan. Maktab o'quvchilari respublika terma jamoasining a'zosi Valeriyning o'yini juda pishiq, erishgan muvaffaqiyatlari hali akasinikicha bo'lmasa-da, kelajak zarifidan uchqun sochib turardi.

Rasmiy musobaqalardan tashqari oila a'zolari o'rtasida ham har xil turnir, matchlar o'tkazib turiladi. Ularning uyini o'ziga xos shaxmat klubi desa bo'la-



di. Har birining o'ta qiziqadigan sohasi bor: Tojixon aka shaxmat olamida ni-ma gap bo'layotganidan doimo xabardor. Slava debyut nazariyasi, o'yin oxir-lari ustida ko'proq bosh qotiradi; Valeriy shaxmat tarixini, zo'r shaxmatchi-larning faoliyatiga oid materiallarni mukammalroq bilgisi keladi; Jora bo'lsa shaxmat poeziyasi deb atalmish kompozitsiyaga — masala va etyudlarni yechishga va taxtaga qaramasdan o'ynashga ishqiboz.

Respublikamizda yetishib chiqadigan birinchi grossmeyster shu oiladan chiqsa ajab emas!

Bu gaplar aytilganidan beri 25 yildan ziyod vaqt o'tdi. Shu davr orasida katta o'zgarishlar ro'y berdi: 1973-yili Georgiy, 1977-yili Vyacheslav va 1982-yili Valeriy sport ustasi bo'ldilar.

Keyinchalik Georgiy ikki bor respublika chempioni bo'ldi, ikki bor ustoz Azmiddin Xo'jayev xotirasiga bag'ishlangan turnirlarda g'olib chiqdi. 1981-va 1983-yillarda u mamlakat chempionati oliy ligasida qatnashish sharafiga muyassar bo'ldi. 1982-yil oxirlarida G.A'zamov Yugoslaviyadagi xalqaro turnir-da birinchi o'ringa chiqib, Markaziy Osiyoda birinchi bo'lib xalqaro master un-voniga sazovor bo'ldi. 1983-yil iyul oyida u mamlakat xalqlari VI yozgi Spartakiadasida jamoamizga boshchilik qildi va birinchi taxtada g'olib chiqdi.

1984-yilning yozida A'zamovning Lotin Amerikasi mamlakatlariga safari muvaffaqiyatli o'tdi. Keyin Sochida o'tgan «Rossiya» shaxmat festivalida M. Tal, Y. Geller va boshqa dongdor grossmeysterlarni ortda qoldirib, ayni choq'da biror marta ham mag'lub bo'lmay birinchi sovrin egasi bo'ldi. Ko'p o'tmay Toshkentda boshlangan mamlakat chempionati saralash turniri ham Georgiyning g'alabasi bilan tugadi.

1986-yilning boshlarida, aniqroq qilib aytsak, fevral oylarining oxirlarida yana bir xushxabar tarqaldi.

Shaxmatning ilk vatani Hindistonning eng katta shahri — Kalkuttada Maksim Gorkiy nomidagi maydon bor. Shu yerda jahon chempioni Aleksandr Alyoxin nomi bilan ataluvchi shaxmat klubi ham bor. Hindistonning sobiq bosh vaziri Indira Gandi xotirasiga va xalqaro tinchlik yiliga bag'ishlangan ulkan shaxmat turniri o'tkazildi. Unda Bangladesh, Bolgariya, AQSH, Sobiq Ittifoq va Hindiston vakillari ishtirok etdi. Birinchi o'rinni 13 imkoniyatdan 10 ochko jamg'argan va bitta ham o'yinni boy bermagan G. A'zamov egalladi. G'olib Toshkentga Indira Gandi nomidagi ko'chma kubok hamda qimmatba-ho sovrin bilan qaytib keldi.

1986-yil avgust oyida Sevastopolda o'tkazilgan mamlakat birinchiligi sa-ralash musobaqasini ham muvaffaqiyatli yakunlagan Georgiy...

Tundek qaro etib yuragimni ham  
Xabar yetib keldi kechasi.  
Mening Jora ismli ukam,  
Tojixon akaning kenjasi...  
Qadam qo'ygan eding shaxmat tojining  
Kurashgohi ostonasiga.  
Otang manglayiga sig'mading,  
Sig'mading o'zbekning peshonasiga.

Qayta tug'ilmarmi o'g'lon seningdek,  
Qancha yuksak edi tilaging.  
Yuragi yorilib ketgan lochindek  
Balandlikdan nogoh qulading.

Muxlis edim, har bir g'alabang  
Menga edi misoli to'ydek.  
Sen muzaffar ketding, biz esa, attang,  
Bizlar seni boy berib qo'ydik.

Bu otash satrlar muallifi O'zbekiston xalq shoiri Erkin Vohidovdir.

Uni butun jahon shaxmat ahli bilar, nomini ardoqlar, ijod namunalarini esa oddiy muxlisdan tortib, eng yuqori malakali shaxmatchilargacha havas bila tahlil etar va o'rganardi. U davrimizning deyarli barcha eng kuchli grossmeysterlari, hatto jahon chempionlariyu toj talabgorlari bilan ham uchrashishga, uchrashganda ham ularning tahsiniga loyiq bo'lishga erishgan edi...

Markaziy Osiyo va Qozog'istonning birinchi grossmeysteri, O'zbekiston shaxmatchilarining chinakam peshqadami Georgiy Tojiyevich A'zamovning ijodiy kuchi barq urib turgan edi. Kamtar va g'amxo'r, taniqli sportchi va yaxshi do'stimizning katta ijodiy rejalari bor edi. U 32 yoshga ham to'lmagan, shaxmatdagi ayni yetuklik pallasida edi. Shafqatsiz o'lim uni oramizdan olib ketdi.

Lekin ijod ahlining, jumladan, shaxmatchining umri uzoq bo'ladi: o'ynagan partiyalari muxlislar mulkiga aylanadi. Shaxmatchi uchun yana bir eng yaxshi xotira — bu hamkasblarining ijodiy muloqotidir. Respublika shaxmat federatsiyasi G. A'zamov xotirasiga bag'ishlab turnir o'tkazishni taklif etganda, ko'pgina dongdor grossmeyster-u masterlari qadrdon hamkasb do'sti xotirasini shod etishga jon deb rozi bo'ldilar...

Xotiraviy turnir an'anaviy bo'lib qoldi.



## YAKKA SHOHNI MOT QILISH

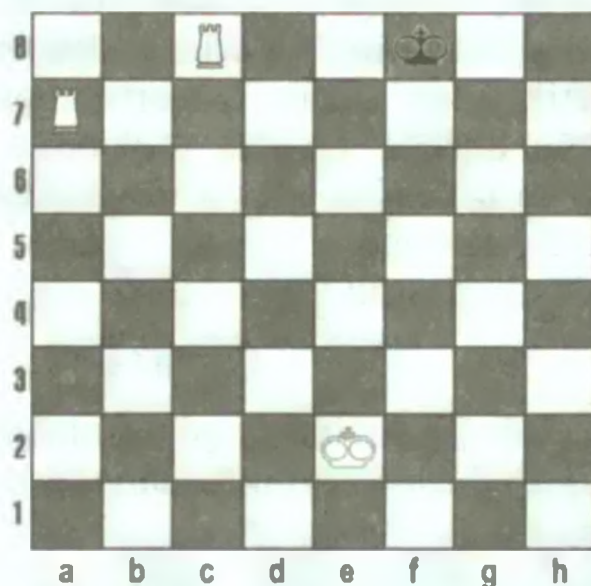
Yuqorida ko'rib chiqqanimizdek, markazda joylashgan shohni mot qilish uchun uning yurishi mumkin bo'lgan sakkizta xonani zarba ostiga olish va to'qqizinchi, ya'ni shoh turgan xonaga hujum qilish kerak. Agar shoh chekka xonalarda turgan bo'lsa, uning yurishi mumkin bo'lgan beshta xonani zarba ostiga olish va oltinchi xonaga — shohga kishit qilish lozim. Burchakdagi xonalarda turgan shohni mot qilish juda oson bo'ladi — uch xonani zarba ostiga olish va shohga kishit berish kifoya.

Shoh taxtaning har qanday xonasida mot bo'lishi mumkin. Lekin ko'pincha (hamma vaqt emas!) uni burchakka haydab olib boriladi. Bu hol mot qiluvchi tomonga o'ng'aylik tug'diradi.

## 1. IKKI RUX BILAN MOT QILISH

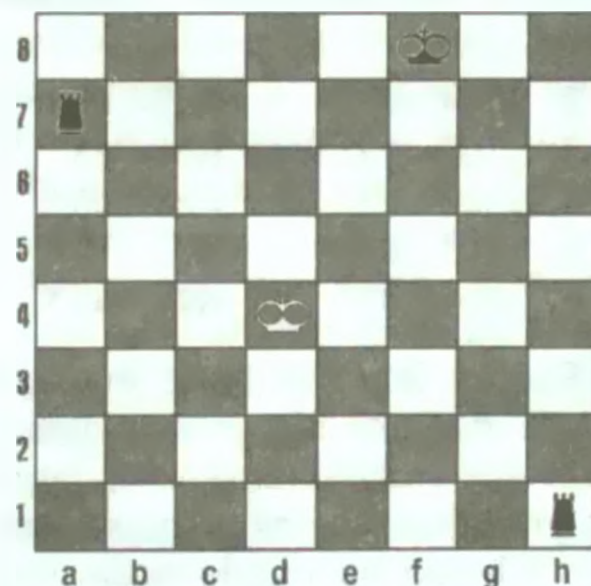
Ikki ruxi bor tomon raqib shohini o'z shohining ishtirokisiz ham mot qila oladi.

38-diagrammadagi pozitsiya yuqoridagi fikrimizning dalili bo'la oladi. a7 dagi rux yettinchi gorizontaldagi barcha xonalarni zarba ostiga olib turibdi, c8 dagi rux esa, sakkizinchi gorizontaldagi barcha xonalarni zarba ostiga



38-diagramma

o'lish bilan birga, shohga hujum qilmoqda. Demak, shohni ikki rux bilan mot qilish uchun diagrammada ko'rsatilganiga o'xshash pozitsiyaga erishishga harakat qilish kerak.



39-diagramma

39-diagrammadagi pozitsiyada oq shohni taxtaning chekka xonalaridan biriga haydab olib borish kerak. Bunda, birinchidan, oq shohning taxtaning qaysi chetiga yaqin turganligini aniqlab olaylik, d4 dagi shoh sakkizinchi-dan ko'ra birinchi gorizontalgaga, h vertikalidan ko'ra a vertikaliga yaqin turibdi. Demak, uni birinchi gorizontalgaga yoki a vertikaliga haydash osonroq.

Birinchi usul:

1. ... Ra7—a5

Shoh sakkizinchi gorizontalgaga yaqinlashish imkoniyatidan mahrum etildi.

2. Shd4—c4 Rh1—h4+

3. Shc4—b3 Ra5—g5

4. Shb3—c3 Rg5—g3+

5. Shc3—d2 Rh4—h2+

6. Shd2—e1 Rg3—g1X

Ikkinchi usul:

1. ...Rh1—e1

Oq shoh h vertikaliga yaqinlashish imkoniyatidan mahrum etildi.

2. Shd4—d3 Ra7—d7+

3. Shd3—c2 Re1—e8

4. Shc2—c3 Re8—c8+

5. Shc3—b4 Rd7—b7+

6. Shb4—a5 Rc8—a8X

Shohni ikki rux bilan mot qilishda ruxlarni bir gorizontaldagi yoki bir vertikalidagi xonalarga qo'ymaslikka harakat qilish kerak. Chunki bu vaqtda ruxlarning biri ikkinchisiga xalal beradi.

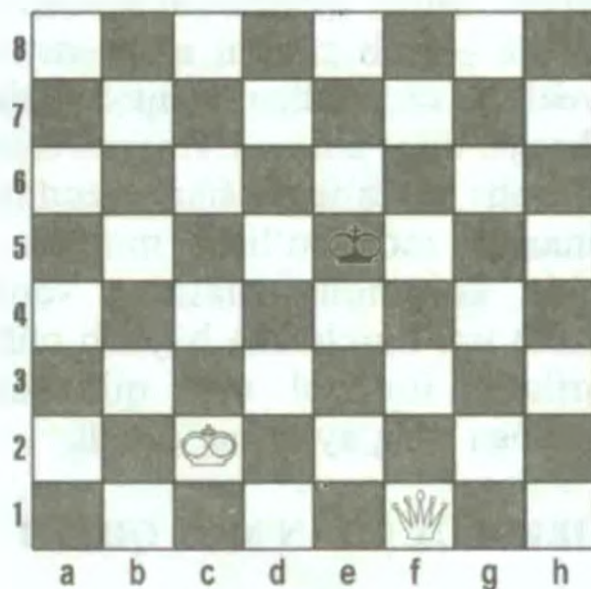
Yakka shohni ikki rux va shoh

bilan taxtaning o'rtasida ham mot qilish mumkin. Ana shunday pozitsiyalardan bir nechasini taxtada o'zingiz tuzingchi. (Misol. Oqlar: Shg3, Re2, e6; Qoralar: Shf5. Qaysi rux bilan kish berilsa, qoralar mot bo'ladi?)

## 2. FARZIN BILAN MOT QILISH

Birgina farzinning o'zi bilan (shohning yordamisiz) raqib shohini burchakka haydab borish mumkin, ammo uni mot qilib bo'lmaydi.

40-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh h8 burchagiga yaqin. Uni shu burchakka haydab borishni ko'rib chiqaylik.



40-diagramma

1. Frf1—d3 ...

Qora shoh d vertikalini orqali boshqa burchaklarga o'tib ketish imkoniyatidan mahrum etildi.

1. ... She5—e6

2. Frd3—d4 ...



Agar 1. . . . Shf6 bo'lsa, 2. Frd5! yoki Fre4 yuriladi. Diqqat qilib qaralsa, qora shoh bilan oq farzin o'rtasidagi masofaning ot yurishiga tengligini ko'rish mumkin. Farzin xuddi shunday manyovrlar qilib, shohni burchakka olib boradi.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. . . .   | She6—f5 |
| 3. Frd4—e3 | Shf5—g4 |
| 4. Fre3—f2 | Shg4—g5 |
| 5. Frf2—f3 | Shg5—g6 |
| 6. Frf3—f4 | Shg6—g7 |
| 7. Frf4—f5 | . . .   |

Agar 6. . . . Shh5 bo'lsa, 7. Frg3! yurilar edi.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. . . .   | Shg7—h8 |
| 8. Frf5—g5 | Shh8—h7 |

Qora shoh burchakka olib kelindi. Agar farzin bilan yana bir yurish — Frg6 qilinsa, o'yin pot bo'ladi. Endi mot qilish uchun shohni yordamga olib kelamiz.

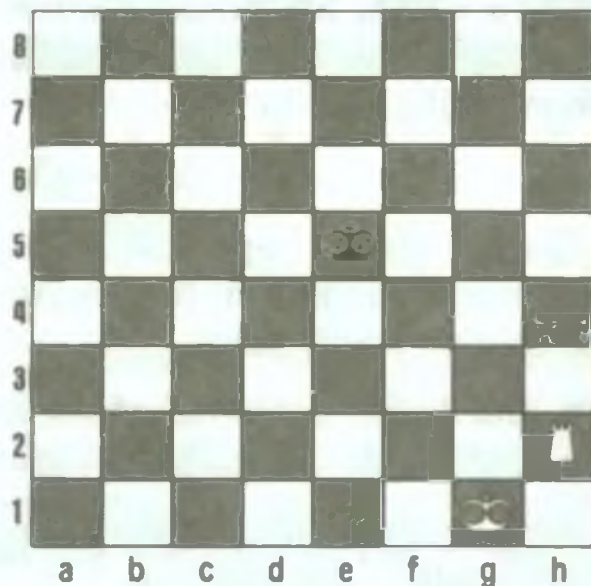
- |              |         |
|--------------|---------|
| 10. Shc2—d3  | Shh7—h8 |
| 11. Shd3—e4  | Shh8—h7 |
| 12. She4—f5  | Shh7—h8 |
| 13. Shf5—f6  | Shh8—h7 |
| 14. Frg5—g7X |         |

Bu mot qilishning eng qisqa usuli emas, balki eng sodda usulidir.

Agar kuchli tomon farzin va shohi bilan birgalashib harakat qilsa, tezroq mot qilishi mumkin (har qanday pozitsiyada ham 10 yurish orasida).

### 3. RUX BILAN MOT QILISH

Yakka shohni rux bilan mot qilish uchun uni taxtaning chekkasiga yoki burchakka haydab borish kerak. Bunda rux va shoh birgalashib harakat qiladi va oppozitsiyadan foydalaniladi.



41-diagramma

41-diagrammadagi pozitsiyada oqlar avval qora shohni taxtaning qaysi chekkasiga haydashni aniqlab olishi kerak. Ko'rinib turibdiki, qora shoh birinchi gorizontaldan ko'ra sakkizinchi gorizontalgacha, a vertikalidan ko'ra h vertikaliga yaqinroq joylashgan. Shuning uchun uni sakkizinchi gorizontalgacha, yo bo'lmasa, h vertikaliga haydash kerak. Masalan, oqlar qora shohni sakkizinchi gorizontaldan mot qilmoqchi. Buning uchun ular birinchi galda qora shohni to'rtinchi gorizontalgacha o'tkazmasligi kerak:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Rh2—h4  | She5—f5 |
| 2. Shg1—f2 | . . .   |

Shohning yordamisiz maqsadga erishib bo'lmaydi.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 2. . . .     | Shf5—g5 |
| 3. Rh4—a4    | Shg5—f5 |
| 4. Shgf2—e3! | . . .   |

Kuchli tomon shohlarning mana shunday joylashishiga va yurish navbatini raqibiga berishga intilishi kerak. Shundagina kuchsiz tomon o'zi oppozitsiyaga kelishga majbur bo'ladi.

- |          |         |
|----------|---------|
| 4. . . . | Shf5—g5 |
|----------|---------|

Qora shoh oppozitsiyadan qochmoqda. Lekin bu hol vaqtincha davom etadi, xolos.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. She3—f3 | Shg5—h5 |
| 6. Shf3—g3 | Shh5—g5 |

Agar qoralar o'z shohini oppozitsiyadan qochirib, 6. . . . Shg6 yursa, 7. Ra5 dan keyin sakkizinchi gorizontalga — o'zi «dor»ga yaqinlashadi.

- |            |       |
|------------|-------|
| 7. Ra4—a5+ | . . . |
|------------|-------|

Shohlar oppozitsiyada turgandagina kish berish kerak.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. . . .   | Shg5—f6 |
| 8. Shg3—g4 | Shf6—e6 |
| 9. Shg4—f4 | . . .   |

Yuqorida aytganimizdek, shohlarning mana shu holatida (ular o'rtasidagi masofa ot yurishiga tenglashganda) yurish navbatini kuchsiz tomonga berish kerak.

- |          |         |
|----------|---------|
| 9. . . . | She6—d6 |
|----------|---------|

Agar 10. . . . Shf6 bo'lsa

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Ra6+    |         |
| 10. Shf4—e4 | Shd6—c6 |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. She4—d4 | She6—b6 |
| 12. Ra5—h5  | Shb6—c6 |
| 13. Rh5—g5  | . . .   |

Yurish navbatini yana qoralarga berish kerak.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. . . .   | Shs6—b6 |
| 14. Shd4—c4 | Shb6—a6 |
| 15. Shc4—b4 | Sha6—b6 |
| 16. Rg5—g6+ | Shb6—c7 |
| 17. Shb4—b5 | Shc7—d7 |
| 18. Shb5—c5 | Shd7—e7 |
| 19. Shc5—d5 | She7—f7 |
| 20. Rg6—a6  | Shf7—e7 |
| 21. Ra6—b6  | She7—f7 |
| 22. Shd5—e5 | Shf7—g7 |
| 23. She5—f5 | Shg7—h7 |
| 24. Shf5—g5 | Shh7—g7 |
| 25. Rb6—b7+ | Shg7—f8 |
| 26. Shg5—g6 | Shf8—e8 |
| 27. Shg6—f6 | She8—d8 |
| 28. Shf6—e6 | Shd8—c8 |
| 29. Rb7—h7  | Shc8—d8 |
| 30. Rh7—g7  | Shd8—c8 |
| 31. She6—d6 | Shc8—b8 |
| 32. Shd6—c6 | Shb8—a8 |
| 33. Shc6—b6 | Sha8—b8 |
| 34. Rg7—g8X |         |

Agar oqlar qora shohni h vertikalida mot qilmoqchi bo'lsa, 1. Rh2—d2 dan keyin yuqoridagi usul bilan qora shohni h vertikaliga haydab kelishi mumkin.

41-diagrammadagi pozitsiyada qora shohni yuqoridagi usuldan ko'ra tezroq mot qilish ham mumkin. Buning uchun shohni burchakka haydab boriladi.

Masalan:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Rh2—h4  | She5—f5 |
| 2. Shg1—f2 | Shf5—g5 |
| 3. Rh4—e4  | . . .   |



Endi qora shoh to'rtinchi gorizontalga ham, e vertikaliga ham o'ta olmaydi.

3. . . . Shg5—f5

4. Shf2—f3 Shf5—f6

Agar 4. . . . Shg5 bo'lsa,  
5. Rf4

5. Shf3—g4 Shf6—g6..

Agar 5. . . . Shf7 bo'lsa, 6.  
Shg5

6. Re4—e6+ Shg6—f7

7. Shg4—f5 Shf7—g7

8. Re6—f6 Shg7—h7

Agar 8. . . . Shg8 bo'lsa  
9. Shg6 va 9. . . . Shh8 10. Rf8X

9. Rf6—g6 Shh7—h8

10. Shf5—f6 Shh8—h7

11. Shf6—f7 Shh7—h8

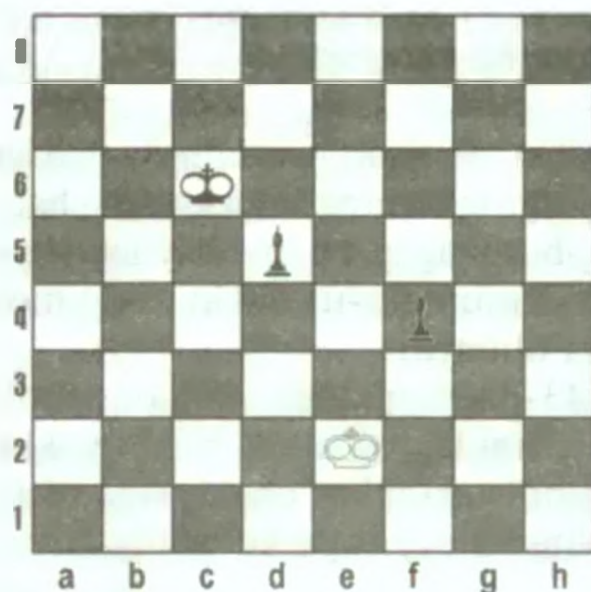
12. Rg6—h6X

Taxtaning burchagida oppozitsiya bo'lmasa ham mot bo'la-veradi.

#### 4. IKKI FIL BILAN MOT QILISH

Shoh bilan fil yoki shoh bilan ot yakka shohni mot qila olmaydi.

Bunday pozitsiyalar ro'y berganda o'yin durang bo'lgan hisoblanadi. Ikki fil (shoh yordamida, albatta) yakka shohni oson mot qiladi. Buning uchun shohni taxtaning xohlagan biror burchagiga haydab borish kerak. Bunga fillarni hamma vaqt qo'shni diagonallarda va yonma-yon joylashtirish va shohni shohga yaqinlashtirish yo'li bilan erishiladi (42-diagr.).



42-diagramma

1. . . . Fd5—e4

Oq shoh a1 va h1 burchaklariga yaqin, shuning uchun uni shu burchaklardan biriga (o'yinning pot bo'lib qolishiga ehtiyot bo'lib) haydash kerak. Endi oq shoh olg'a, hatto uchinchi gorizontalga ham o'ta olmaydi.

2. She2—f2 She6—d5

Shoh yordamga kelmoqda.

3. Shf2—e2 She5—d4

4. She2—d1 Shd4—d3

5. Shd1—e1 Ff4—g3+

6. Shel—d1 Fg3—f2

7. Shd1—c1 Shd3—c3

8. Shc1—d1 Fe4—f3+

9. Shd1—c1 Ff2—e3+

10. Shc1—b1 Shc3—b3

11. Shb1—a1 Ff3—d1

12. Sha1—b1 Fd1—c2+

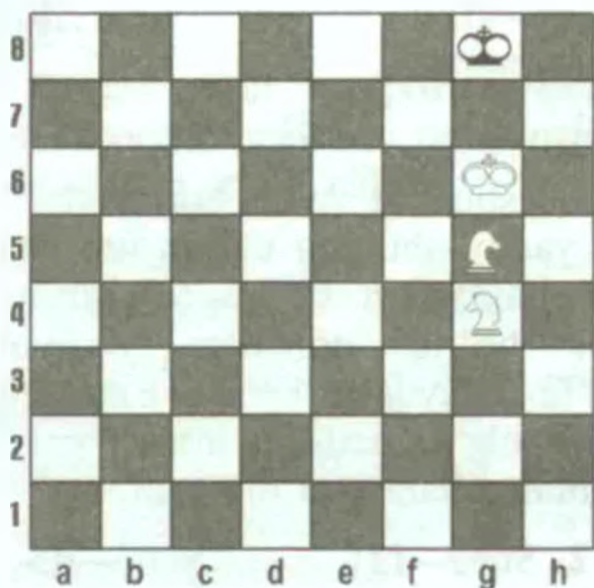
13. Shb1—a1 Fe3—d4X

Ushbu pozitsiyani taxtaga tering. Oqlar: Shg2, Fc6, Ff4; qoralar: She6. Qani, mot qilish uchun qancha yurish kerakligini topingchi.

## 5. IKKI OT BILAN SHOHNI MOT QILIB BO'LADIMI?

Ikki ot shoh yordamida yakka shohni taxtaning chekkasiga, hatto burchagiga ham haydab borishi mumkin-u, lekin uni mot qila olmaydi.

43-diagrammada ikki ot (shoh yordamida, albatta) bilan yakka shohni taxtaning chekkasiga qisib kelingan pozitsiya ko'rsatilgan.



43-diagramma

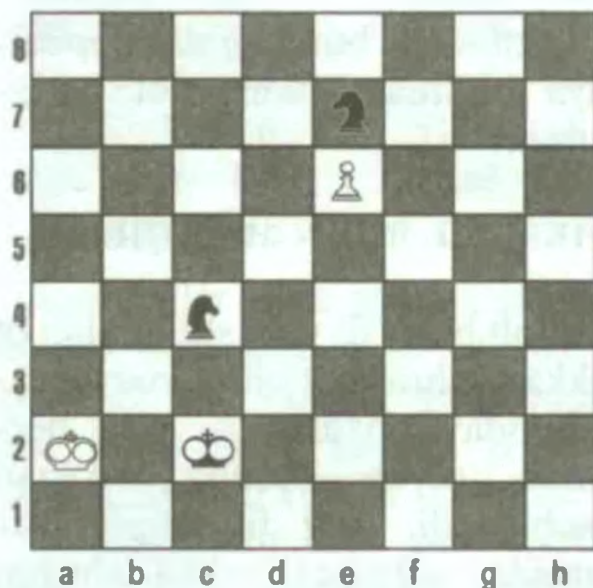
Bu pozitsiyada agar 1. Og4—f6+yoki 1. Og4—h6+ bo'lsa, qoralar 1. . . . Shg8—h8 javobini (bu to'g'ri himoya chorasi emas) bermasligi kerak, chunki bu holda 2. Og5—f7X.

1. Og4—f6+ (yoki 1. Og4—h6+) dan keyin qoralar o'z shohini xavfli burchakdan olib chiqib ketish uchun f8 ga yuradi. Agar oqlar qora shohni f8 xonasi orqali burchakdan chiqarmaslik maqsadida 1. Og5—e6 o'ynasa ham 1. . . . Shg8—h8 dan keyin mot qila olmaydi: 2. Og4—e5

(agar 2. Og4—f6 yoki 2. Og4—h6 bo'lsa, pot) 2. . . . Shh8—g8  
3. Shg6—h6 Shg8—h8 4. Oe5—f7+Shh8—g8 5. Shh6—g6—pot.

Ayrim (lekin kamdan kam) pozitsiyalarda kuchsiz tomon piyodasi borligi tufayli yutqizadi, ya'ni piyoda kuchsiz tomonga foyda emas, zarar yetkazadi — o'yin pot bo'lmay, kuchli tomonning mot qilishiga yordam beradi. Masalan, 44-diagrammadagi pozitsiyada qoralar o'yinni shunday davom ettirishi mumkin.

1. . . . Oe7—d5 2. e6—e7 Od5—c3+ 3. Sha2—a1 Oc4—d2 4. e7—e8Fr Od2—b3X, yoki 1. . . . Oe7—c6. 2. Sha2—a1 Oc6—b4 3. e6—e7 (piyoda bo'lmagandaku, pot edi) 3. . . . Oc4—a5 (yoki 3. . . . Oc4—d2) 4. e7—e8Fr Oa5—b3X.



44-diagramma

Qarang-a, oqlar farzinga ega bo'la turib, ikki otdan mot bo'lib o'tiribdi. Ha, shaxmatda bunaqangi qiziq hollarni hali juda ko'p uchratasiz.



Fil bilan ot (shoh yordamida, albatta) yakka shohni mot qila oladi. Bunday mot qilish yo'li murakkabroq yo'l bo'lganligi uchun u bilan keyinroq tanishamiz.

## AJOYIBOTLAR

Sharq mamlakatlarida jonli shaxmat o'yini qadimdan ma'lum.

Jonli shaxmat deyilishiga sabab odamlarning yog'och donalarning xizmatini bajarishidir. Shaxmat taxtasi sifatida 64 katakka ajratilgan keng maydondan foydalaniladi. Kurash haqiqiy jang tusini oladi. Bunda ikki tomonning qo'shinlari — boshiga toj kiyib olgan va qo'lga cho'qmor ushlagan holda raqibi tomon xo'mrayib turgan shohlar, tantanali marosimdagidek, dabdabali yasanib-tusanib olgan malikalar (farzinlar), buzilmas qal'a shaklidagi ruxlariga, gijinglagan otlarga, ohista, lekin uzun-uzun qadam tashlovchi fillarga minib olgan sipohlar, qilich va qalqon tutgan piyoda askarlar o'zaro urushadilar.

Ba'zan qadim zamonlarda tashkil etilgan bunday o'yinlar faqat odamlarni pisand qilmagan shohlar uchungina ermak bo'lgan, aslida, behuda qonlar to'kilgan, shaxmat donalari sifatida mahbuslar ishtirok ettirilgan va o'yin paytida urib olingan donalar chindan o'ldirilgan.

Hozirgi paytda o'tkazilayotgan jonli shaxmat o'yinida ham

donalar rolini odamlar bajaradi, ammo teatrdagidek bo'lib o'tadi.

1930-yillarning boshlarida Toshkentda, Samarqandda, Buxoroda, bundan 20—25-yil ilgari Kiyevda o'tkazilgan bunday o'yinlar zo'r muvaffaqiyat qozongan edi.

Jonli shaxmat o'yinining siri shundaki, oddiy shaxmat taxtasidagi kurash alohida xonada olib boriladi. Har bir yurish maxsus xabarchi orqali jang maydoniga yetkazib turiladi. Donalar — artistlar repetitsiya qilib olishlari va o'z rollarini puxta bajarishlarini ko'zda tutib oynaladigan partiya oldindan tayyorlab qo'yiladi.

## AQL GIMNASTIKASI

Mashhur yozuvchi Stefan Sveygning «Shaxmat novellasi»da shunday epizod bor. Bir avstriyalik yurist doktor B. gitlerchilar panjasiga tushib qoladi. Zarur ma'lumotlar olish maqsadida gestapochilar uni qamaydilar, azoblaydilar. Doktor B. hech narsa qilmaydi, hech narsa eshitmaydi, hech narsani ko'rmaydi. «Zulmat asiri» bunday azobga chiday olmaydi. Miyasi normal ishlashdan to'xtay boshlaydi.

Xuddi shu payt qo'qqisdan uning qo'lida kichkinagina bir kitobcha paydo bo'ladi. Bu mashhur shaxmatchilar o'ynagan 150 partiyaning to'plami edi. U yoshligida shaxmat o'ynagan. Bu yerda shaxmat taxtasi yo'qligi sababli donalarning kitobchada ko'rsa-



tilgan barcha yurishlarini miyada aks ettirishga o'rgana boshlaydi. Xullas, bu ishni uddalay olishi bilan doktor B. ning ruhiy ahvolidagi o'zgarish yasaladi. Keyinchalik u shunday hikoya qilgan edi: «Ha, endi men seni yeyman», degan kamerada yolg'iz emasdim. Muntazam qilingan shaxmat mashg'ulotlari so'nib borayotgan aqliy qobiliyatimning asta-sekin tiklanishiga olib keldi. O'z o'rniga kelib qolgan miyam eskicha, hatto o'tkirroq ishlay boshladi. Shaxmat taxtasi ustida men ixtiyorsiz soxta tahdidlardan yashirin qutulish yo'llarini o'rganib oldim va o'shandan keyin tergovchilar meni g'aflatda qoldirolmaydigan bo'lib qolishdi. Ular menga ko'p do'q qilishmaydigan bo'lishdi. Ko'plab kishilar ular ko'z o'ngida esxonasini yo'qotayotgan bir paytda, ehtimol, qarshilik ko'rsatish uchun qayerdan kuch olayotganligim sarosimaga solib qo'ygandir».

Kishi aqliy faoliyatiga shaxmatning qanday ta'sir ko'rsatishini Sveyg ana shunday ta'riflaydi.

Mana, shaxmat o'yinining qanday davom etishini olib ko'raylik. Shaxmatchi navbatdagi yurishni qilishdan avval taxtada vujudga kelgan vaziyatni to'g'ri baholashga intiladi. Jang plani haqida fikr yuritadi. Raqibining javob yurishlarini chamalaydi.

Boshqacha qilib aytganda, har bir partiya boshdanoyoq mantiqan, o'zaro uzviy bog'langan fikrlar zanjiridan iboratdir.

Odatda, o'yin dastlab markaziy piyodalarni surish bilan boshlanadi. So'ngra ot va fillar o'yinga chiqariladi va shohni xavfsizlantirib (rokirovka qilib) asosiy jangga kirishiladi. Shaxmatchi o'yin boshidayoq ma'lum tamoyillarni salgina buzib qo'ysa, shunga yarasha «jazolanadi».

Shunday ham bo'lishi mumkin: shaxmatchi barcha yurishlarni qilganda to'g'ri mulohazalarga tayanadi-yu, biroq «to'satdan» mag'lubiyatga uchraydi. Buning sababi nimada? Sababi shundaki, shaxmat o'yinining qonun-qoidalarini hamma vaqt matematika «yo'llari»ga bo'ysunavermaydi. Har qanday matematik sistema sonlar nisbatining qat'iy ramkasida joylashgan bo'ladi. Shaxmatda esa, doimo son sifatga aylanib turadi. Beriladigan qurbonlar, kombinatsiyalar bunga yaqqol misol bo'la oladi. Shuni ham aytib o'tish kerakki, kurashga har bir tomon o'z hissasini qo'shadi. Nihoyat, vaziyatga yuzaki emas, balki voqealar rivojlanishi imkoniyatlariga chuqurroq munosabatda bo'lgan tomon haq bo'lib chiqadi. Buyuk nemis shoiri Gyote shaxmatni aql gimnastikasi, deb atagan.



## O'YIN ASOSLARI

## 1. DONALARNING BIR-BIRIGA NISBATAN KUCHI

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 erishgan tomon g'alaba qiladi.

Demak, donalarni almash-tirishdan oldin ularning bir-biriga nisbatan kuchini bilish kerak. Aks holda, almashtirish yordamida foyda qilaman deb, zarar ko'rish ham mumkin. Ma'lumki, donalar qanchalik harakatchan bo'lsa, ularning kuchi ham shunchalik zo'rayadi. Lekin shuni ham aytish kerakki, donalarning bir-biriga nisbatan kuchi hamma vaqt bir xil bo'lavermaydi. Masalan, o'yin boshida ikki piyodadan ancha kuchli hisoblangan fil yoki ot o'yin oxiriga kelganda bir piyodadan ham kuchsiz bo'lib qolishi mumkin. Bunga qaramasdan, donalarning bir-biriga nisbatan o'rtacha kuchi quyidagicha belgilanadi:

a) o'yinning boshida va o'rtasida.

Ot bilan filning kuchi teng, ot

yoki fil uch piyodadan kuchliroq; rux esa ot (yoki fil) bilan ikki piyodaga teng; ot bilan fil rux bilan ikki piyodaga teng; farzin ikki ruxga teng; ikki fil bilan bir ot yoki ikki ot bilan bir fil farzindan kuchliroq; rux bilan fil (yoki ot) va ikki piyoda farzinga teng;

b) o'yin oxirida.

Ot bilan filning kuchi teng; ot yoki fil uch piyodaga arziydi; ot bilan fil rux bilan bir piyodaga teng; fil (yoki ot) bilan bir piyoda bir ruxga teng; farzin ikki ruxdan kuchsizroq; ikki fil bilan bir ot yoki ikki ot bilan bir fil farzinga teng; rux bilan fil (yoki ot) va bir piyoda farzinga teng.

O'yin oxiriga yaqinlashgan sari donalarning bir-biriga nisbatan kuchining o'zgarib borishiga e'tibor berish lozim. Kuchlar nisbatining o'zgarishi, ayniqsa piyodalarga xosdir. O'yin oxirida piyodalarni farzinga chiqarish osonlashadi, binobarin, ularning qiymati oshadi.

Agar taxtadagi mavjud donalarning bir-biriga nisbatan kuchi bo'yicha bir tomon ikkinchisidan yuqori bo'lsa, o'sha tomon donalar ustunligiga erishdi, deyiladi. Bunday ustunlik deyarli hamma vaqt yutuqqa zamin bo'ladi.

Raqib shohini mot qilish



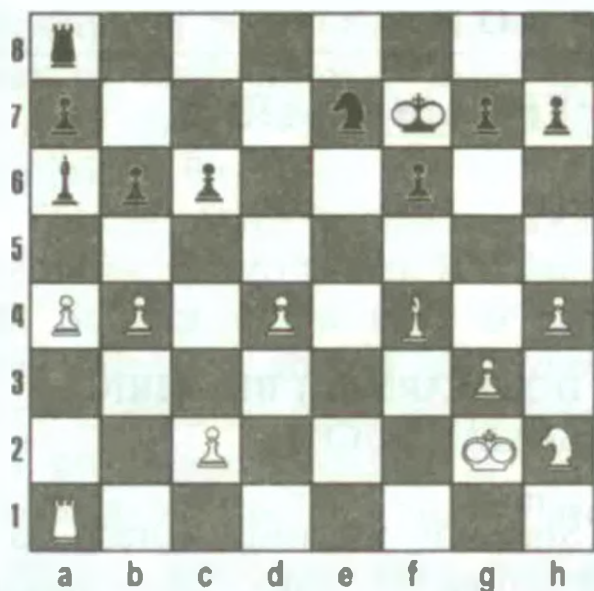
uchun har qancha qurbon berish mumkin. Biroq bunday holatlar hamma vaqt ham uchrayvermaydi, chunki tomonlar o'yin boshlaridayoq o'z shohlarini xavfsizroq joyga yashirish (uni rokirovka qilish)ga harakat qiladilar.

Odatda, avval raqib donalarini yo'qotish (qirish) uchun kurash olib boriladi, so'ngra deyarli yakka qolgan shohni mot qilishga kirishiladi.

## 2. HUJUM QILISH VA HIMOYALANISH

Raqib donasini yo'qotish uchun unga hujum qilish kerak. Hujum bir tomonlama va o'zaro bo'lishi mumkin. Masalan, piyoda bilan otga yoki ruxga hujum qilinsa, bu — bir tomonlama hujum bo'ladi, chunki ot yoki rux 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, himoyalanih va donalarni almashtirish paytida donalarning bir-biriga nisbatan kuchini hisobga olish zarur (45-diagr.).

Aytaylik, 45-diagrammadagi pozitsiyada qoralar 1. . . . Ra8—d8 yordamida d4 dagi piyodaga hujum qilsin. Oqlar 2. Ra1—d1 yo'li bilan piyodasini qo'riqlasin. Shundan keyin d4 dagi piyoda bir zarba ostida qolgan va bir



45-diagramma

marta qo'riqlangan bo'ladi. Demak, piyodaga hujumni ko'paytirish kerak. 2. . . . Oe7—f5 (biridaniga 2. . . . R:d4? bo'lsa, 3. R:d4 dan keyin qoralar bir piyodaga ruxini almashtirgan bo'lib chiqadi. Rux piyodaga nisbatan juda kuchli-ku, axir!) Endi piyoda ikkita qora sipohning hujumi ostida qoldi. Agar oqlar piyodasini yana bir marta himoyalamasa, 3. . . . R:d4 4. R:d4 (ruxni ruxga almashtirsa bo'laveradi) 4. . . . O:d4 dan keyin bir piyodasiz qoladi. Oqlar 3. Oh2—f3 yo'li bilan o'z piyodasini ikkinchi marta himoyalasa bo'ladi-yu, lekin 3. . . . Fa6—e2 4. Rd1—d2 Fe2:f3+ (filni otga almashtirsa bo'laveradi, chunki ularning kuchi teng) 5. Shg2:f3 Rd8:d4 dan keyin, baribir bir piyodasiz qoladi.

1. . . . Ra8—d8 keyin oqlar 2. Ff4-e3 yo'li bilan piyodasini himoyalasa, 2. . . . Oe7—f5 3. Fe3—f2 (yoki 3. Shf2) 3. . . . Of5:d4 (lekin 3. . . . R:d4 yaramaydi, chunki bu holda ruxni bir



fil va bir piyodaga almashtirilgan bo'ladi. Vaholanki, rux bir fil va ikki piyodaga arziydi) va qoralar bir piyoda ortib qoladi. Demak, piyodani himoya qilish uchun 3. Fe3 ham yetarli emas ekan. d4 dagi piyodani himoya qilishning eng yaxshi 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. Ogl—f3 d7—d6. Qoralar e5 dagi o'z piyodasini d6 piyoda bilan qo'riqladi. Endi e5 piyodasiga faqat sipohlar bilangina (masalan, 3. b2—b3 va 4. Fc1—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'riqlangan e5 dagi piyoda ikki marta hujum ostiga olindi. Shu sababli qoralar 3. . . . Ob8—c6 o'ynab, o'z piyodasini ikkinchi marta qo'riqladi. Oqlar 4. Ff1—b5 o'ynab, qora otni ochmas qildi. (Agar buning o'rniga 4. d4:e5 bo'lsa, 4. . . . Oc6:e5 5. Of3:e5 d6:e5 6. Frd1:d8+She8:d8 dan keyin farzinlar bittadan ot va bittadan piyoda almashib ketib, hech qaysi tomon 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. Of3:d4 dan keyin qoralarning c6 dagi oti ikki marta hujum ostida qoladi. Ot bir marta (b7 dagi piyoda bilan) qo'riqlangan, xolos. Qoralar 5. . . . Fc8—d7 o'ynab, otini ikkinchi marta qo'riqlaydi. Endi 6. Od4:c6 Fd7:c6 7. Fb5: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. Ogl—f3 Ob8—c6. Qoralar e5 dagi piyodasini oti bilan qo'riqladi. 3. Ff1—c4 Ff8—c5. Tomonlar o'z navbatida hujum ostiga olgan f7 va f2 piyodalari shohlar bilan yetarli ravishda himoyalangan. 4. d2—d3 Og8—f6 5. Of3—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. . . . Frd8—e7 o'ynash xato, chunki 6. Fc4:f7+Fre7:f7 7. Og5:f7 dan keyin oqlar bir ot va bir fil evaziga farzin va bir piyodaga ega bo'ladi. Vaholanki, farzinning o'zi ikkala sipohdan ancha kuchli hisoblanadi. Demak, qoralar katta talafot ko'radi.



f7 dagi piyodani himoyalash uchun qoralar 5. . . . Rh8—f8 o'ynashi mumkin. Agar bu holda oqlar avvalgicha, ya'ni 6. Fc4:f7+ o'ynasa, 6. . . . Rf8:f7. Kg5:f7 She8:f7 dan keyin bir fil va bir ot evaziga bir rux va bir piyodaga ega bo'ladi. Vaholanki, ot va fil rux va bir piyodadan kuchlilik qiladi. Demak, oqlar talafot ko'radi. Biroq oqlar bunday qilishga majbur emas. Shunday ekan, qoralarni kichik rokirovkadan mahrum etuvchi yurish — 5. . . . Rh8—f8 yaxshi emas. Qoralar uchun to'g'ri yurish — 5. . . . 0—0 dir. Qoralar rokirovka qilib, shohini xavfsizroq xonaga olib o'tdi va shuning bilan birga, f7 dagi piyodasini ikkinchi marta himoyaladi. Oqlar 5. Of3—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 egalashini 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 yuritiluvchi o'yin boshiga

olib keluvchi. . . . dc dan keyin, oqlar 3. Fra4+Oc6 4. Of3 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. . . . Of6 o'ynaganda, oqlar 3. cdO:d5 4. e4 dan keyin kuchli piyodalar markaziga ega bo'lardi. Yoki 3 . . . Fr:d5 bo'lsa 4. Oc3 va oqlar yana bir sipohini o'yinga chiqarish uchun vaqt yutardi.

3. Ob1—c3 . . .

Oqlar d5 piyodasiga ikki «kishi» bo'ldi, piyoda ikki marta (e6 dagi piyoda va farzin bilan) qo'riqlangan.

3. . . . g7—g6

Agar endi 4. cd ed va 5. O:d5? bo'lsa, 5. . . . Fr:d5 va oqlar otini bir piyodaga bergan bo'lib chiqadi. Bundan shunday xulosa chiqarishimiz mumkin: ikki zarba ikki himoya bilan muvozanatga keladi.

4. g2—g3 Ff8—g7  
5. Ff1—g2 . . .

Oqlar d5 piyodasiga uch kishi bo'ldi — 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 Og8—e7

Oqlar piyodaga to'rt kishi bo'lib hujum qilgan bo'lsa, qoralar ham o'z piyodasini to'rt kishi bo'lib qo'riqladi.

7. Fc1—e3f 0—0  
8. Frd1—b3 . . .

Oqlar piyodaga besh kishi bo'lib 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-diagr.).

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

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 farzinidan ajraydi. Demak, oqlar katta talafot ko'radi. To'g'ri yurish — 1. Frd3—b5 dir. Bu yurish bilan oqlar 2. O:d5 O:d5 3. R:d5 R:d5 4. R:d5 R:d5 5. Fr:d5 xavfini tug'dirmoqda. Bu holda farzin piyodani himoyalab turgan uch sipoh yo'qotilgandan keyingina oxirgi zarbani beradi. Shuning uchun qoralar 1. . . . Frd6 o'ynab, o'z piyodasini to'rtinchi marta himoyalashi va 2.O:d5 O:d5 3. R:d5 Fr:d5 4. R:d5 R:d5 5. Fr:b7 dan keyin farzin hamda bir piyoda evaziga ikki ruxga ega bo'lishi mumkin. O'yin oxiriga yaqinlashayotgani tufayli ikki rux farzindan kuchliroq. Shu sababli almashtirishlar taxminan tenglikka olib keldi, desak bo'ladi.

Quyidagi pozitsiyalarda yurish navbatiga ega tomon ustunlikka erisha oladimi?

1. **Oqlar:** Shg1, Rf1, Fd1, Oe2, pp. a3, b2, f2, g3, h2

**Qoralar:** Shc8, Rh8, Fd7.

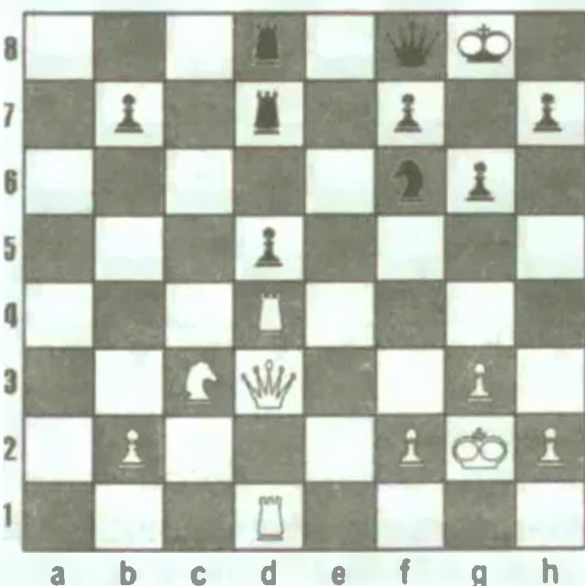
Og8, pp, a7, b7, e4, g7, h7.

Yurish oqlardan.

2. **Oqlar:** Shg1, Frd1, Rf1, Rf2, Fe2, Od2, Of3, pp. a2, c2, d3, e4, g2, h3

**Qoralar:** Shg8, Frg3, Rf6, Rf8, Fh5, Od4, Oe5, pp. a7, c5, d6, e6, g7, h6.

Yurish qoralardan.



46-diagramma



**3. Oqlar:** Shc1, Frd1, Ra1, Rh1, Fc1, Fc4, Od2, Of3, pp. a4, b2, c2, d4, f2, g2, h2.

**Qoralar:** She8, Frc6, Ra8, Rh8, Fc8, Ff8, Ob8, Of6, pp. a6, b7, c5, e6, f7, g7, h7.

Yurish oqlardan.

Fransuzcha deb ataluvchi debyutning bir variantida (1. e4 e6 2. d4 d5 3. Od2 c5 4. ed Fr:d5 5. Og3 Of6 6. Fc4 Frc6 7. a4 a6) vujudga keluvchi ushbu pozitsiyada oqlar 8. Fb5 yurib, farzinni olishi qalay?

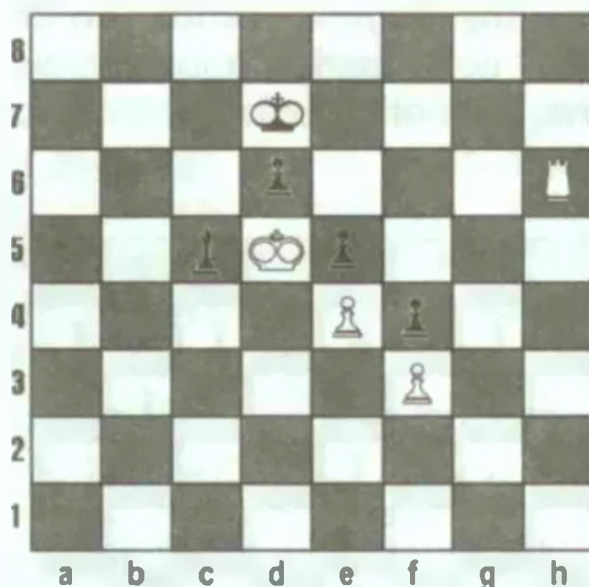
### 3. O'YINDAGI REJA HAQIDA TUSHUNCHA

Shaxmat taxtasida ikki tomonning qo'shinlari jang qiladilar, ya'ni ular doimo o'zaro to'qnashib turadilar. Shaxmat taxtasida vujudga keladigan cheksiz o'zgarishlar o'ynovchilar qiladigan yurishlar natijasi bo'lib, bu yurishlar tasodifiy emas.

Har bir yurish qandaydir afzalikka erishishni, ularning yig'indisi esa g'alaba qozonishdan iborat bo'lgan umumiy maqsadni nazarda tutadi. Ma'lum maqsadlarni ko'zda tutgan bir necha yurishlar ko'pincha butun bir manyovrni, o'yin rejasini tashkil etadi. Reja oldindan tuziladi va bu shaxmat strategiyasi deb ataladi; bu rejani amalga oshirish — shaxmat taktikasining vazifasidir. Strategiya maqsadga erishish uchun nima qilish kerakligini, qanday vazifalarni hal qilish lozim ekanligini aniqlab beradi. Bu maqsadni amalga oshirishdagi bosqichlar taktikadir.

Taktika har bir vazifani taxtada vujudga kelgan muayyan pozitsiyalarga qarab hal qiladi, ya'ni o'ynovchi eng yaxshi yurishlarni tanlab, ularni izchil ravishda amalga oshirishga intiladi. Shunday qilib, umumiy strategik reja (umumiy vazifa) dan tashqari juz'iy, taktik rejalar (juz'iy vazifalar) tuzib turiladi (bu haqda debyutlar bobida ham gapiriladi).

41-diagrammadagi pozitsiyada rux va shoh bilan yakka shohni mot qilishda ma'lum reja amalga oshirilgan edi. Reja shohni taxtaning chekkasiga haydab borishdan iborat bo'lgan. Shohlar oppozitsiyadiligida har gal rux bilan kishit berib, yakka shohni asta-sekin taxtaning chekkasiga haydash taktik usul bo'lib hisoblanadi. Bunga bir necha misol keltiramiz (47-diagr.)



47-diagramma

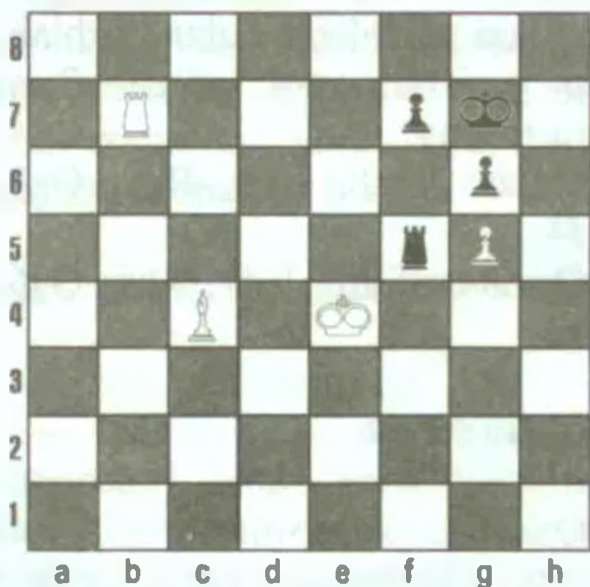
47-diagrammadagi pozitsiyada  
1. Rh6—h7+Shd7—d8 2. Shd5—e6 dan keyin qoralar raqibining Rh7—d7 va Rd7:d6 yurishlari bi-



lan bog'liq rejasiga to'sqinlik qila olmaydi. Bu reja yordamida oqlar, o'z ruxini bir fil va piyodaga almashtirish bilan birga, qolgan piyodalarni ham urib oladi. Oqlarning rejasi ana shundan iborat bo'lib, qora shohni d6 piyodasini himoyalashdan chetlashtirish esa taktikaviy vositadir.

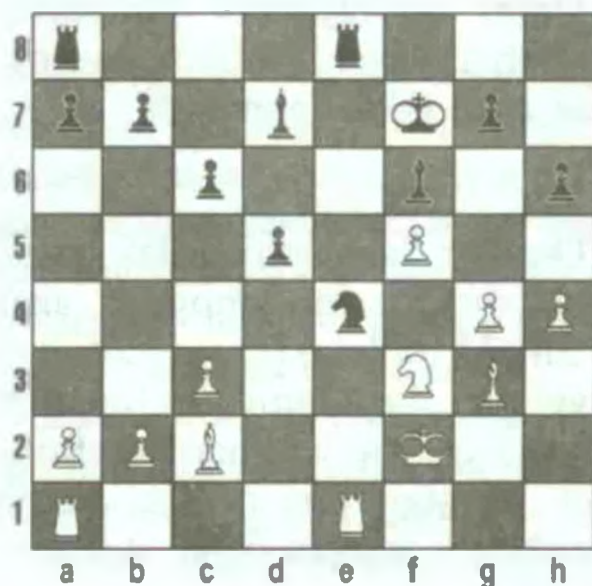
Ruxning bir fil va uch piyodaga almashtirilishi donalarning bir-biriga nisbatan kuchi jihatidan oqlarning foydasiga hal bo'lishi o'z-o'zidan ma'lum.

shoh g6 da turganda qora shoh g8 ga o'tib, oppozitsiyani egallasa ham), oqlar yutadi, chunki piyoda beshinchi gorizontalda turibdi (buni «piyodali endshpillar» bobi-da ko'rib chiqamiz, 94-diagrammadagi pozitsiyaga berilgan izohga qarang). Ba'zan ana shunday usul bilan, ya'ni kuchli donani kuchsiz dona (masalan, bu yerda oqlar filini bir piyodaga qurbon qildi)ga almashtirish yo'li bilan maqsadga erishiladi. Bu yerdagi reja va taktikaviy vositalar yaqqol ko'zga tashlanib turibdi.



48-diagramma

48-diagrammadagi pozitsiya (Muhitdinov — Krogus, Minsk, 1953-yil) da qoralar g5 dagi piyodani olmoqchi. Piyodani berish durangning o'zginasidir. Oqlar o'yinni shunday davom ettiradi: 1. Rb7:f7+! Rf5:f7 2. Fc4:f7 Shg7::f7 3. She4—d5! Qoralar taslim bo'ldi. Chunki (shohlarning bunday turishi qiya oppozitsiya deyiladi) qoralar piyodani berishga majbur va shohlarning qanday turishidan qat'yi nazar (oq



49-diagramma

49-diagrammadagi pozitsiyada oqlar o'z ruxini otga berish yo'li bilan darhol bo'lajak o'yin rejasi-ni belgilaydi. Qora shohning noqulay joylashganligi oqlarga fillar bilan hujum qilish va g'alaba qozonish imkonini beradi.

1. Re1:e4

Oqlar raqibining kuchli pozitsiyani egallab turgan birdanbir sipohini yo'qotmoqda.

1. . . . d5:e4

Agar buning o'rniga 1. . . . R:e4 bo'lsa, 2. F:e4 de 3. Od2 Re8 4. Re1 dan keyin oqlar bir piyoda ortib qoladi va keyinchalik yutadi. Buni o'zingiz yoki sherigingiz bilan bir necha marta lab tekshirib ko'ring.

2. Fc2—b3+ Shf7—f8

3. Fg3—d6+ Ff6—e7

4. Of3—e5 g7—g5

4. . . . Fe 7:d6 bo'lsa 5. Og6X

5. f5—f6! . . .

Oqlar qo'llayotgan taktikaviy usullarga yaxshi e'tibor bering. Mot xavfi takrorlanmoqda.

6. . . . e4—e3+

Qoralar jon «chiqarda» raqibiga «tuzoq» qo'ymoqda: agar 6. Sh:e3? bo'lsa, 6. . . . F:d6 dan keyin (e5 dagi otning ochmasligi tufayli) qoralar yutmoqchi. Bundan avvalgi bir necha ajoyib yurishlarni topgan oqlar «tuzoq»-qa ilinmaydi.

6. Shf2—g1 va oqlar yutadi.

Tajribangizni orttirish maqsadida bu pozitsiyani yaxshilab tahlil qiling. Mot qilishgacha yuriladigan yo'llar unchalik murakkab emas.

### Quyidagi masalalarni yeching

Oqlar boshlaydi va 2 yurishda mot qiladi.

1. Oqlar: Shg3, Frh2, Fd4

Qoralar: Shh8, Fg8, pp. g7, h6.

2. Oqlar: Shg5, Rd8, Fe6 Og4; p. h6;

Qoralar: Shh7, Frh3, pp. f7, g7.

3. Oqlar: Shh4, Frf8, Fe8, p.g4;

Qoralar: Shh7, Frf4, Re2 kp. f6, h6.

4. Oqlar: Shh3, Frg4, Rg8, Og3 p. f4;

Qoralar: Shh6, Fre7, Rd6, Oe6, pp. f7, g6, h7;

Bundan ming yil burun o'rta osiyolik Abu Naim tuzgan quyidagi masalada oqlar boshlab, uch yurishda mot qiladi. Buni ham toping.

Oqlar: Shg8, Re1, Rg1, Og3, p. f4.

Qoralar; Shf6. Rd7, Rh7, Og6, p. f5.

### AJOYIBOTLAR

Qadim zamonlarda ikkita shaxmatchi bo'lib, ularning biri Toshkentda, ikkinchisi esa Toshkentdan 30 chaqirimcha uzoqda yashar ekan. Ular o'z davrlarining kuchli o'yinchilari bo'lganliklaridan bir-birlariga bop harif ekanlar.

Navbatdagi uchrashuv Toshkentda bo'libdi. O'yin bir necha soat davom etsa ham (u vaqtlarda maxsus shaxmat soatlari bo'lmagan) bir yoqli bo'lmabdi. Qosh qorayib qolibdi. Toshkent atrofidagi qishloqdan kelgan shaxmatchi eshagiga minib, uyiga qaytibdi. Uyiga kelishi bilanoq

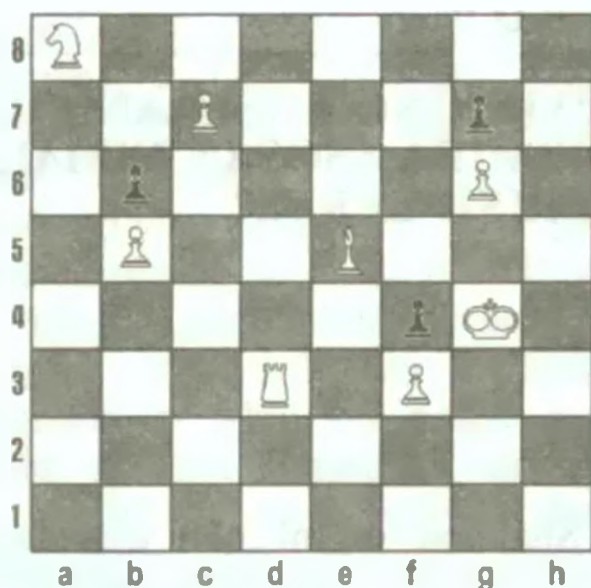


tamom bo'lmay qolgan pozitsiyani tahlil qilishga kirishibdi. Yo'l-yo'lakay xayolida saqlab qolgan rejalarining to'g'ri-noto'g'riligini tezgina taxtada tekshira boshlabdi va o'z mulohazalariga — otini berib mot qilishga ishonch hosil qilib, darhol iziga qaytibdi. Azon pallasida Toshkentga yetib kelib, harifining eshigini tiqillata boshlabdi. Ichkaridan: «Kim?» degan ovoz eshitilishi bilan «Men... haligi...» o'z gapini tamomlamasidan oldin raqibining: «Boraver, yo'lingdan qolma, otingni olmayman», degan javobini eshitibdi-da, bo'shashganicha yana o'z uyiga qaytishga majbur bo'libdi.

#### «O'G'IRLANGAN SHOH»

Baron Myunxauzen:

— Mening u va bu dunyo fuqarolari bilan keng ko'lamda tanishligim siz muhtaram o'quvchiga ma'lum. Rossiyada do'stlarim orasida Nozdrevdan keyin upravdomlar ichida eng xushbichimi Ostap Benderni hurmatlayman. Aytgancha, turk fuqarosining o'g'lida otasining eng yaxshi xislatlari mujassamlangan. Ha, shunday, menga ishonmayapsizmi? Unday bo'lsa, ushbu pozitsiyaga bir qarang (50-diagr.).



50-diagramma

#### Qora shoh qayerda?

Ilya Ilf va Yevgeniy Petrovning mashhur hikoyasida Vasyukidagi shaxmat seansi ajoyib bayon qilingan. «Grossmeyster» Ostap Benderning shaxseksiya raisi bir ko'zli shaxmatchining bir ruhini o'g'irlab olgani esingizda bo'lsa kerak.

Bu rekord endi chippakka chiqdi: men bilan o'ynagan o'g'ilcham o'z shohini o'g'irlab olibdi.

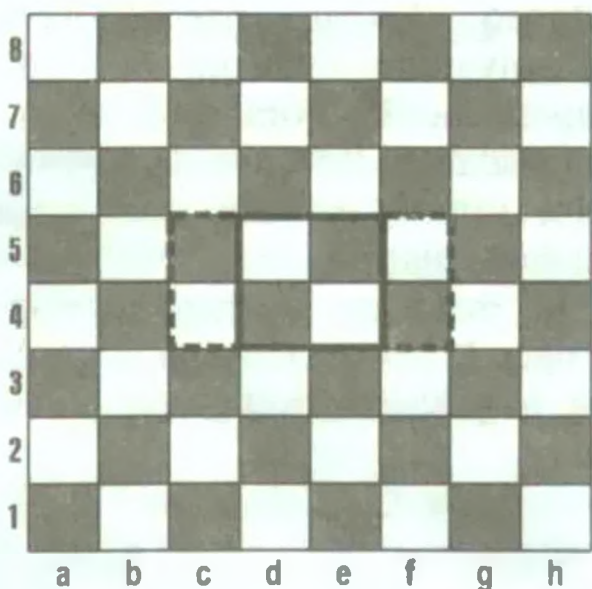
Evo, ikki yurishda mot qilishdek menga har narsadan ko'ra ko'proq lazzat bag'ishlovchi imkoniyatdan mahrum bo'ldim. Gap shundaki, qora shoh o'g'irlanmasdan oldin qayerda turganligini unutib qo'ydim, bo'lmasa uni mot qilardim.

Bu masalani yechib ko'ring, so'ngra Myunxauzenning jahonda eng haq kishi ekanligiga ishonasiz!

## O'YINNING BOSHLANG'ICH QISMIDA ASOSAN NIMALARGA E'TIBOR BERISH KERAK?

Shaxmat o'yini uch qismdan iboratdir: 1) o'yin boshi yoki debyut, 2) o'yin o'rtasi yoki mitelshpil va 3) o'yin oxiri yoki endshpil.

Debyutda tomonlar o'z kuchlarini bo'lajak kurashlarga safarbar qiladilar. Bunda har ikkala tomon ham o'z donalarini qulay holda joylashtirish payida bo'ladi. Odatda, debyut birinchi 10—15-yurishni o'z ichiga oladi. Sipohlarni (otlardan boshqa) o'yinga chiqarish uchun yo'l ochish, ya'ni piyodalarni surish kerak. Sipohlarni yaxshi joylashtirishni bilish uchun markaz haqidagi tushuncha bilan tanishib chiqish lozim.



51-diagramma

51-diagrammada punktir bilan belgilangan to'rtburchak c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5 xonalarini o'z ichiga olgan.

Bu markaziy xonalar sipohlarni joylashtirish uchun juda qulaydir.

Markaziy xonalarda turgan sipohlar keng harakat doirasiga ega bo'ladi. Chekka xonalarda joylashgan sipohlar markaziy xonalarga aytarli ta'sir ko'rsatolmaydi va taxtaning boshqa chekkasida bo'layotgan to'qnashuvlarda qatnasha olmaydi. d4, e4, d5, e5 xonalarini o'z ichiga olgan kvadrat yanada muhimroqdir. Debyutdagi asosiy kurash ham ana shu xonalarni egallashga qaratiladi.

Shaxmatda vaqt yurishlar soni bilan belgilanadi. Shunday ekan, debyutdagi asosiy maqsad qisqa muddatda ko'proq kuchni harakatga keltirishdan, markazni egallashdan, ana shu maqsadlarni amalga oshirishda raqibiga ko'proq qiyinchilik tug'dirishdan iboratdir.

Shuning uchun partiyalarda boshlang'ich yurishlar ko'proq 1. e2—e4 va 1. d2—d4 tarzida uchraydi. 1. e2—e4 yurishidan



keyin oqlar d5 va f5 xonalarini zarba ostiga oladi va o'z farziniga hamda f1 dagi filiga yo'l ochadi.

1. d2—d4 yurishidan keyin esa e5 va c5 xonalarini zarba ostiga oladi va c1 dagi o'z filiga yo'l ochadi.

Sipohlarni xonalarga joylashtirishda ularni raqib donalarini zarba ostiga olish va o'zi uchun xavfsizlik holatini yaratish nazarda tutiladi.

Ko'p debyutlarda avval otlarni, keyin fillarni, so'ngra farzin va ruxlarni o'yinga chiqariladi. Farzin eng kuchli sipoh hisoblanadi. Birdaniga uni aktivlashtirishga urinish yaxshi natijaga olib kelmaydi.

Masalan, 1. e2—e4 ga qarshi qoralar 1. . . . d7—d5 javobini qilishi va shundan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin: 2. e4:d5 Frd8:d5 3. Ob1—c3. Oqlar otini o'yinga tushirish bilan birga farzinga hujum qilmoqda. 3. . . . Frd5—a5 4. d2—d4 Og8—f6. 5. Fc1—d2. Ma'lum bo'ldiki, farzin a5 da ham mustahkam joylasha olmadi. 5. . . . c7—c6. Qoralar farzinini c7 ga olib o'tishga tayyorlanmoqda. 6. Ff1—c4. Oqlarning uch sipohi, qoralarning esa bir sipohigina o'yinga kirishdi. Farzinning erta o'yinga kiritilishi vaqtni bekorga sarflashga olib keldi va natijada qoralar uchun qiyinchiliklar tug'ildi. Bu debyut skandinavcha partiya deb ataladi.

Bir-biriga solishtirish maqsadida boshqacha debyutni olib ko'raylik. 1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5 (fransuzcha partiya). 3. Ob1—c3 Og8—f6 4. Fc1—g5 Ff8—b4. Har ikki tomon ham raqibining otini ochmas qilib qo'ydi. Qoralar e4 dagi piyodani olmoqchi. 5. e4:d5. Oqlar 5. e4—e5 yordamida ochmasda turgan otga hujum qilishi mumkin-u, lekin bu holda qoralar sipohni bermaslik uchun 5. . . . h7—h6 va 6. Fg5—h4 dan keyin 6. . . . g7—g5 yurib, o'yinni chigallashtirishi mumkin edi. 5. . . . Frd8:d5. Shunday qilish mumkin, chunki c3 dagi ot ochmasda turibdi. 6. Fg5:f6 g7:f6 7. Frd1—d2 Frd5—a5. Endi qoralarning o'yini yaxshi — farzini qulay joyda o'rnashgan. Sipohlarning orasida ruxlarni o'yinga solish juda qiyin. Ruxlar o'yinga chiqarilgandan keyingina o'yinning debyut qismi tugadi, desa bo'ladi.

Markaz uchun bo'ladigan kurashlarning ma'nosini tushunish uchun ko'p uchraydigan debyutlardan birini ko'rib chiqamiz.

Oqlar	qoralar
1. e2—e4	e7—e5

Bu yurishlardan keyin farzin va fillarga yo'l ochiladi. Markazda joylashgan piyodalar o'z navbatida d5, f5, va d4, f4 xonalarini zarba ostiga oladilar.

2. Og1—f3 . . .

Oqlar buning o'rniga narigi otini c3 ga chiqsa ham bo'lardi. Lekin 2. Oc3 dan 2. Of3 kuchliroq, chunki oqlar otini o'yinga chiqarish bilan birga e5 dagi piyodani olish xavfini ham tug'

dirmoqda. Bundan tashqari, oqlar muhim markaziy xona (d4) ni zarba ostiga oldi. Endi qoralar e5 xonasidagi piyodasini himoyalash ustida bosh qotirishi kerak. Buning uchun ularning ixtiyorida ko'pgina usullar bor. Piyodani 2. . . . Frf6 yoki 2. . . . Fre7. yo'li bilan himoyalash yaramaydi. Agar farzinni f6 ga yurilsa, u g8 dagi otni bu qulay xonadan mahrum etadi va o'zi raqib sipohlarining hujumi ostida qolishi mumkin. Yoki farzinni e7 ga yursa, u o'zi raqib sipohlarining hujumi ostida qolishi mumkin. Yoki farzinni e7 ga yursa, u f8 dagi filning yo'lini to'sadi va boshqa sipohlarning o'yinga chiqishiga xalal beradi. Ana shu sabablarga ko'ra: 2. . . . Fd6 ham yomon. Bu holda fil d7 piyodasining surilishiga, c8 dagi filning va a8 dagi ruxning o'yinga chiqishiga yo'l qo'ymaydi. e5 dagi piyodani f6 yo'li bilan himoyalash ham yomon. Bu holda g8 dagi ot f6 xonasiga chiqa olmaydi va qora shohning pozitsiyasi zaiflashadi. d6 yurishi ishonchliroq (Filidor himoyasi). Bu yurishning kamchiligi shundan iboratki, bu holda f8 dagi filning yo'li to'silib qoladi va qoralar raqibi markazi (d4 xonasi) ni zarba ostiga ololmaydi.

2. . . . Ob8—c6!

Bu eng yaxshi yurishdir. Qoralar e5 dagi piyodasini saqlash bilan birga, o'z sipohini o'yinga chiqaradi hamda muhim d4 va e5 xonalarini zarba ostiga oladi.

3. Ff1—c4 Ff8—c5

Bu debyut *italyancha partiya* nomi bilan yuritiladi. Har ikkala tomon ham fillarini o'yinga chiqarib, d5 va d4 xonalarini zarba ostiga olmoqda. Bu fillar faqat shoh bilangina himoyalangan va hujum qilish o'ng'ay bo'lgan f2 va f7 piyodalarini mo'ljalga olmoqda. Masalan, 3. . . . Og8—f6 bo'lgan taqdirda (bu debyut ikki ot himoyasi deb ataladi) 4. Of3—g5 dan keyin qoralar uchun f7 piyodasini himoyalash ancha qiyinlashadi.

4. c2—c3



52-diagramma

(52-diagr.)

Bu yurishdan maqsad d2—d4 ni tayyorlashdan iboratdir. Shundan keyin oqlar e4 va d4 dan iborat kuchli piyodalarga ega bo'ladi. Qoralar raqibiga markazni egallab olish imkoniyatini bermasligi kerak.

Birinchi qarashda e5 punktini mustahkamlash uchun d7—d6



yurish kerakdek tuyuladi. Qani, shunday qilib ham ko'raylikchi, bu tadbir qanday natija berarkin?

4. . . . d7—d6  
5. d2—d4 Fc5—b6

O'yinni 5. . . . ed. cd tarzida davom ettirish markazni berib qo'yishga olib keladi. Buni keyinchalik ko'rib chiqamiz.

6. d4:e5! . . .

Ma'lum bo'ldiki, piyodalarni e5 da almashtirish d liniyasining ochilishiga olib kelar ekan. Bu esa oqlarga bir piyoda yutish imkonini beradi: agar 6. . . . de bo'lsa, u vaqda 7. Fr:d8+O:d8 8. O:e5 yoki 7. . . . Sh:d8 8. F:f7. Agar 6. . . . O:e5 bo'lsa u vaqtda 7. O:e5 de 8. F:f7+! She7 (bo'lmasa, farzin boy beriladi). 9. Frb3 Of6 10. Od2 Rf8 11. Fc4.

Demak, markazni 4. . . . d6 yordamida mustahkamlash qanoatlantirarli emas; boshqacha usulni qo'llab ko'ramiz.

4. . . . Fc5—b6  
5. d2—d4 Frd8—e7!  
6. d4:e5 Oc6:e5

Qoralar ikkiyoqlama zarba berish — 6. . . . F:f2+7. Sh:f2 Frc5+8. Fe3 Fr:c4 9. Od2 Fre6 kombinatsiyasini qo'llashi mumkin edi. Lekin bunday kombinatsiya qilgandan qilmagan yaxshiroq. Chunki e5 dagi piyodaning o'rniga f2 piyodasi olingan va oqlarni rokirovkadan mahrum etilgan bo'lsa ham, bunig evaziga oqlar ko'pgina sipohlarini o'yinga

chiqarib oldi va tez orada sun'iy rokirovka qilib olish imkoniyatiga ega bo'ldi.

7. Of3:e5 Fre7:e5  
8. 0—0 d7—d6

Qoralar e5 punktini oldindanoq mustahkamlamoqda. 8. . . . Fr:e4? yaramaydi, chunki 9. Re1 dan keyin farzin boy beriladi.

9. Ob1—d2 Og8—f6  
10. Od2—f3 Fre5—h5

Endi qora farzin mustahkam o'rmashib oldi. Keyinchalik qoralar rokirovka qilib, qulay pozitsiyaga ega bo'ladi.

Bunday himoya usuli oqlarning markazni egallab olishiga qarshi hujum qilishdan iboratdir.

Endi quyidagi uchinchi usulni ko'rib chiqaylik:

4. . . . Og8—f6  
5. d2—d4 e5:d4  
6. c3:d4 . . .

Buning o'rniga oqlar avval 6. e5 yurib, otga hujum qilishi ham mumkin edi. Bu holda 6. . . . Oe4 yaramaydi, chunki 7. Fd5! Shuning uchun markazni bermaslik maqsadida qoralar 6. . . . d5 yo'li bilan qarshi zarba berishi va c4 dagi fil chekingandan keyin 7. . . . Oe4 yurishi kerak. Yangi o'rganuvchilar o'yinni 7. ef dc 8. fg tarzida davom ettirishdan cho'chidilar, chunki g7 ga borib qolgan oq piyoda xavfli ko'rinadi. Aslida esa 8. . . . Rg8 dan keyin bu piyoda ketadi va qoralar bir piyoda oshgan holda yaxshi o'yin oladi (53-diagr.)



53-diagramma

6. . . . Fc5—b6?

Qoralarning ahvoli durust ko'rinadi: ularning uchta sipohi o'yinga chiqqan, e4 xonasidagi piyodaga hujum qilmoqda va rokirovka tayyor. Lekin aslida bunday emas. Oqlar markazni egallagan. Qora sipohlar yomon pozitsiyalarga chekinishga majbur.

7. d4—d5 Oc6—e7

7. . . . Oa5 yaramaydi, chunki 8. Fd3 dan keyin oqlar 9. b4 yordamida bu otni urib olishi mumkin. Sipohlarni keyinchalik chiqib ketish mumkin bo'lmagan xonalarga yurmaslik kerak.

8. e4—e5 Of6—e4

Qoralar oti bilan f2 piyodasini urib, farzin va ruxga hujum qilmoqchi.

9. d5—d6 c7:d6

10. e5:d6! Oe7—f5

Qoralar d6 dagi piyodani urib o'ziga yo'l ochmoqchi.

11. Fc4:f7+ She8—f8

Agar 11. . . . Sh:f7 bo'lsa; 12. Frd5+Shf6. 13. Fre5+Shg6 14. Fr:e4 Re8 6 15. Oe5+Shf6 16. f4 O:d6 17. Fr:h7 dan keyin g6 dan kisht xavfi tug'iladi.

12. Ff7—b3 Oe4:f2

13. Frd1—d5 Frd8—f6

14. Rh1—f1 Of2—g4

15. Of3—d4! va oqlar yutadi..

Qoralarning oltinchi yurishi (6. . . . Fb6) dan keyin vujudga kelgan pozitsiya ham qoralar uchun noqulay bo'lib chiqdi. Buning sababi shundaki, qoralarning uchta sipohi o'yinga chiqqanligiga (6-yurishdayoq) qaramay, bu sipohlar uchun markazda tayanch punktlar bo'lmadi va ular markazni nazorat ostiga ololmadi. Agar o'sha pozitsiyada d7 dagi piyoda d6 da turganda edi, qoralarning o'yini ancha yaxshilardi. Piyodaning d7 da turishi oqlarga 7. d5 va 8. e5 yordamida qoralarning farzin flangidagi donalarini vaqtincha ishdan chiqarish imkonini berdi. Oqlar o'z navbatida yurishlar tartibiga to'g'ri rioya qildi. Agar ular 7. d5! ning o'rniga 7. e5? yurganlarida, qoralar 7. . . . d5! o'ynar edi. Endi 6. cd dan keyingi pozitsiyaga qaytamiz. 6. . . . Fb6 yurishi xato ekan. Qoralar 4. . . . Of6 yurishi bilan qarshi hujum qilish payida bo'ldi-yu, biroq bunga kechikdi. Kechikmaslik uchun qoralar o'z filini boshqa xonaga yurishi kerak edi:

6. . . . Fc5—b4+!



e4 dagi piyoda hujumda. Shuning uchun oqlar uni himoyalashi kerak.

7. Fc1—d2 Fb4:d2+

Agar. 7. . . . O:e4 bo'lsa, oqlar ikki yoqlama kombinatsiya — 8 F:b4 O:b4 9. F:f7 Shf7 10. Frb3+d5 11. Oe5+She6 12. Frb4 yordamida piyodani qaytarib oladi. Hech kim o'yin boshidayoq o'z shohini markazda qoldirishni istamaydi, albatta. Biroq, 12. . . . c5 13. Fra3 cd 14. Of3 Frb6 15. 0—0 Shf7 dan keyin oqlar ustunlikka ega, deyish qiyin.

8. Ob1:d2 d7—d5!

Qoralar shu tariqa oqlarning markazini buzadi.

9. e4:d5 Of6:d5

Qoralar oti bilan muhim markaziy xonani egallab oldi. Endi uni piyoda bilan haydab bo'lmaydi, chunki oqlarning c va e piyodalari yo'q.

Demak, ularning pozitsiyasi mustahkam.

10. Frd1—b3 Oc6—e7!

Tayanch punkt (d5) ni mustahkamlash zarur.

11. 0—0 0—0

12. Rf1—e1 c7—c6

Qoralar keyinchalik Fe6, Frb6 yurib, a8 dagi ruxini o'yinga kiritadi. 4. . . . Of6 o'zini oqladi — qoralar b5 tayanch punktini egalaganligi tufayli mustahkam pozitsiyaga ega..

Endi yana bir marta 52-diagrammadagi pozitsiyaga qaytamiz:

4. . . . d7—d6

5. d2—d4 e5:d4

Agar 5. . . . Fb6 bo'lsa (oldin ko'rib chiqqanimizdek), 6. de dan keyin qoralar piyoda yutgizadi.

6. c3:d4 Fc5—b6

Bu yerda 6. ... Fb4+ foydasiz, chunki 7. Fd2 F:d2+ 8. Ob:d2 dan keyin oq sipohlar o'yinga chiqib qoladi. Oqlar 7. Shf1 yurishi ham mumkin. Bu holda 8. d5 va 9. Fra4+xavfi, ya'ni b4 dagi filning ketish xavfi tug'iladi.

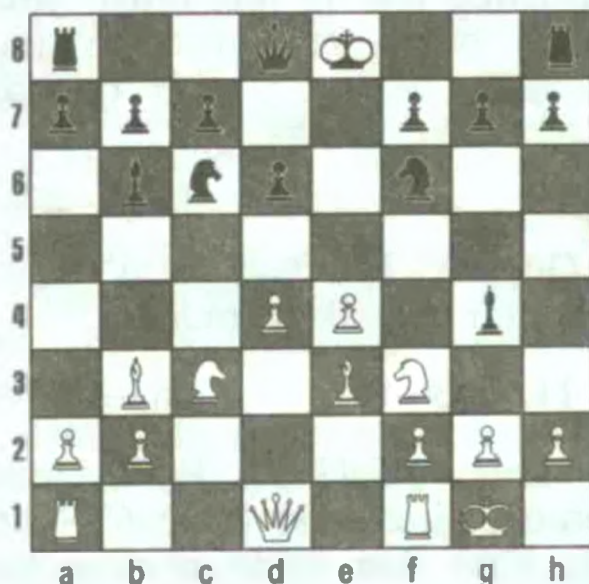
7. Ob1—c3 Og8—f6

8. 0—0 0—0

Endi qoralar uchun e4—e5 xavfi yo'q. Qoralar 9. . . . O:e4 10. O:e4 d5 yo'li bilan ahvolni butunlay tenglashtirmoqchi. Amalda ko'p qo'llaniladigan bu manyevrni yaxshi esda tuting.

7. Fc4—b3 Fc8—g4

10. Fc1—e3 . . .



54-diagramma

54-diagrammadagi pozitsiyani har tomonlama ko'rib chiqish zarur. Agar qoralar fili bilan f3

dagi otni urisa, oqlar d4 dagi piyodasini bermaslik uchun 11. gf qilishga majbur. Bu xavfli emasmi? Agar oqlarning sipohlari passiv, qoralarniki esa hujumga tayyor holda joylashgan bo'lsa, oq shoh oldining ochilishi haqiqatan ham xavfli bo'lar edi. Hozirgi ahvolda oqlar markazni egallab olgan va oq sipohlar aktiv joylashgan. Shuning uchun f3 dagi almashtirish oqlarga quyidagi ustunliklarni beradi:

1) g2 dagi piyodaning f3 ga o'tishi oqlarning markazini yanada mustahkamlaydi. Natijada oqlar f3—f4 yordamida d4, e4, f4 dan iborat piyodalar turkumiga ega bo'lib, xavfli hujum boshlashi mumkin.

2) g liniyasining ochilishi Shg1—h1 va Rf1—g1 yordamida rokirovka qilingan qora shohga hujum tayyorlashni osonlashtiradi.

3) Oqlar ikkita kuchli filga ega bo'ladi. Odatda, ochiq pozitsiyalarda ikki fil ikki otdan yoki fil va otdan kuchliroq bo'ladi. Demak, 10. . . . F:f3 qoralar uchun yaxshi emas.

10. . . . Frd8—d7

Qoralar f3 dagi otni urib, farzinini h3 ga keltirmoqchi.

11. Fb3—f4 d6—d5!

11. . . . F:f3 12. Fr:f3 F:d4? yaramaydi, chunki 13 F:c6! Fr:c6 14. F:d4 dan keyin qoralar bir sipohsiz qoladi. Bundan tashqari, qoralar 11. . . . d5 yurishi bilan oqlarning 12. d5 yurish xavfini yo'qotdi.

12. e4—e5 Of6—e4

Qoralar d5 tayanch punktini egallaganidan keyin tomonlarning ahvoli teng, deyish mumkin. Shunday qilib, debyutni to'g'ri o'ynash uchun markaziy tayanch punktini egallash zarur, degan xulosaga chiqarish mumkin.

Bu vazifani qisqa muddatda hal qilish kerak. Debyutda vaqtni ketkazish natijasida o'yinga chiqqan sipohlar soni o'rtasida keskin farq vujudga keladi. Bu hol ko'p vaqt kamroq sipohlari o'yinga chiqqan tomonning mag'lubiyatiga sabab bo'ladi.

Quyidagi misolni ko'rib chiqaylik:

Oqlar	Qoralar
1. e2—e4	e7—e5
2. Ob1—c3	Og7—f6
3. f2—f4	d7—d5

Qoralar juda to'g'ri yurdi va qarshi zarbani ham boplab berdi.

4. f4:t5	Of6:e4
5. Ogl—f3	

Bo'lmasa, 5. . . . Frh4+ va 6. g3 dan keyin 6. . . . O:g3

5. . . .	Fc8—g4
6. Frd1—e2	. . .

Bu, birinchi qarashda, yomon yurishdek ko'rinadi. Chunki bu yurish bilan f1 dagi filning yo'li to'sib qo'yiladi. Bunday xulosaga kelish aslida noto'g'ridir. Farzinning bu yurishi ikki maqsadni ko'zda tutadi: birinchidan, 7. O:e4 yo'li bilan piyoda yutish mumkin bo'lsa, ikkinchidan, 7. Frb5 + yordamida b7 dagi piyodani yutishdir.



6. . . . Oe4—c5?

Qoralar 6. . . . R:c3 7. dc Fe7 8. Ff4 0—0 qilib, o'z sipohlarini o'yinga chiqarishi kerak edi.

7. d2—d4

Qoralar bir piyoda yutaman deb, raqibining bu yurishini yomonga chiqargan edi.

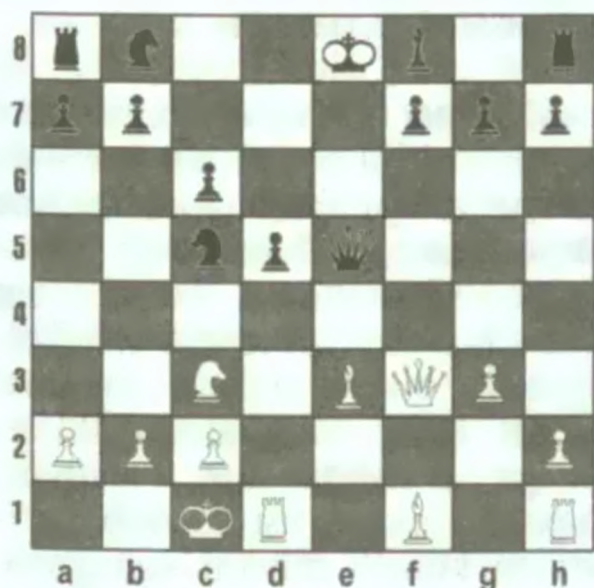
7. . . . Fg4:f3  
8. Fre2:f3 Frd8—h4+  
9. g2—g3 Frh4:d4

Qoralar haqiqatan ham bir piyodani yutib oldi. Lekin bu piyoda juda qimmatga tushdi: oqlarning farzini juda aktiv pozitsiyani egallab oldi, oq sipohlar esa tezlik bilan jangga kirishish imkoniga ega bo'lib qoldi.

10. Fc1—e3! Frd4:e5

Qoralar yana bir piyodani yutib oldi, lekin o'z sipohlarini ishga sololmayapti.

11. 0—0—0! c7—c6



55-diagramma

Oqlarning farzini, ruxi, oti va fili o'ynayapti. Qoralar faqat farzini bilan bir otinigina o'yinga chiqara olgan. Ammo ular ham durustroq pozitsiyani egallamagan. Sipohlarni o'yinga chiqarishga bunday munosabatda bo'lish qanday oqibatlariga olib borishi hozir ma'lum bo'lib qoladi.

12. Oc3:d5

Jangga tayyor kuchlar jihatidan ustunlikka erishgandan keyin raqibga o'zini o'nglab olish imkonini bermagan holda zo'r g'ayrat bilan o'ynash kerak.

12. . . . c6:d5  
13. Rd1:d5 Fre5—e6  
14. Ff1—c4 Fre6—e4

Bo'lmasa 15. R:c5 yoki 15. Rd8+

15. Fe3:c5 va oqlar yutadi.

Agar hozir 15. . . . Fr:f3 bo'lsa, 16. Re1+Fe7 17. R:e7+Shf8 Rd8X

Vaqtning bekorga o'tkazmaslik uchun bir sipohni hadeb yuravering (agar bunga ehtiyoj bo'lmasa), piyoda yutaman deb, raqib sipohlarini bemalol o'yinga chiqaraverish yaramaydi.

Agar ehtiyoj bo'lmasa, a3, h3, a6, h6 yurishlarini qilmaslik kerak.

Debyutda kuchlarni imkoniyat boricha tezroq o'yinga solish bilan bir vaqtda raqib kuchlarining o'yinga chiqishiga to'sqinlik qilish kerakligi haqida yuqorida gapirilib o'tilgan edi. Endi bunga doir bir necha misollarni ko'rib chiqaylik.

Qabul qilingan farzin gambiti deb ataluvchi debyutda 1. d2—d4



d7—d5 2. c2—c4 d5:c4 3. Og1—f3 Og8—f6 4. e2—e3 e7—e6 5. Ff1:c4 a7—a6 yurishlari qilingan. Bu yerda 5. . . . a6 ga ehtiyoj bormi? Ha. Bu yurish yordamida qoralar 6. . . . b5 dan keyin c8 dagi filni b7 ga yurmoqchi. Fil katta diagonalda juda aktiv pozitsiyani egallaydi. Agar oqlar raqibining 6. . . . b5, keyin 7. . . . Fb7 dan iborat o'yin rejasiga to'sqinlik qilmoqchi bo'lsa, a2 dagi piyodasini a4 ga surishi mumkin.

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 d5:c4 yurishlaridan keyin ko'pincha 3. Og1—f3 qo'llaniladi. Lekin ba'zilar (hatto ayrim yuqori razryadli shaxmatchilar ham) buning farqiga bormay, 3.Ob1—c3 yuradilar. Bu holda qoralarning 3. . . . e5 yordamida ishi yurishib ketishi mumkin. Keyingi kuchli yurishlarni o'zingiz toping.

## SHAXMAT O'YININING TARBIYAVIY AHAMIYATI

Shaxmat o'yini kishi xarakterining tarkib topishida va fikrlash qobiliyatini o'stirishda katta ahamiyatga egadir.

Shaxmat o'yini o'ynovchidan o'zining diqqat markazini uzoq vaqt davomida (o'yinning boshidan to oxirigacha) qattiq ishga solishni hamda fikrlashning mantiqiy va aktiv bo'lishini, o'ynovchining tashabbuskor, dadil va ijodkor bo'lishini talab qiladi. Mana shu xususiyatlarga ega bo'lmagan shaxmatchi yuqori ko'rsatkichlarga erisha olmaydi.

Ba'zi bolalardagi xayolparishonlik xususiyatlari ular shaxmat

o'yini bilan jiddiy shug'ullana boshlagan davrlarida keskin ravishda kamayadi. Shubhasiz, bu hol shaxmat o'yinining kishi ruhiyatiga ko'rsatgan ta'sirining natijasidir. Shaxmat o'yini fikrlashdagi hafsalasizlikni, dangasalikni, parishonlikni yo'qotadi.

Shaxmat o'yinida o'z pozitsiyasiga ortiqcha ishongan, raqibini mensimagan taraf ko'pincha mag'lubiyatga uchraydi. Qunt bilan o'ynash, qiyin ahvolga tushib qolganda esankiramaslik hollari esa g'alaba qozonishga olib keladi. Shaxmat maqsadga muvofiq ish tutish va mustahkam iroda egasi bo'lish ruhida tarbiyalaydi.

Ba'zan shaxmatchilar o'z mag'lubiyatiga (ayniqsa, yaxshi o'yinni yutqizganlarida) tasodifiy hol, deb qaraydilar. Ammo bu fikr noto'g'ridir, chunki shaxmat taxtasida tasodifiy bo'lib ko'ringan hol aslida tasodifiy narsa bo'lmay, o'ynovchida shaxmat o'yini talab qilgan xususiyatlardan ba'zi birlarining yetishmasligi natijasidir.

## AQL «CHARXLOVCHI»

«Shaxmat kishiga yaxshi dam beradi, kishini o'ziga xos ravishda fikr yuritishga majbur etadi. Ana shuning uchun ham men shaxmatni sevaman». Ulug' rus yozuvchisi Lev Nikolayevich Tolstoyning bu so'zlarida shaxmat bir xil aqliy mehnatdan ikkinchisiga o'tishda bir vositadir. Shaxmat taxtasi ustida olib boriladigan kurash miyani «qitiqlab», aqliy kuchlarni namoyish qilishni talab etadi va o'z navbatida,



miyani joyiga keltiruvchi ajoyib zaryadka hamdir.

Shaxmat o'zining «miyani charxlay olish» xususiyati bilan ko'pdan beri mashhur kishilarning aqlini «o'g'iray» olganligining boisi ham shundadir. Ulug' rus olimi D. I. Mendeleyev ham shaxmatni juda sevgan.

Bir o'tirganda 1—2 soat mobaynida ikki-uch partiya o'ynash haqiqatan ham aktiv hordiq chiqarishdir. Bir partiya tanaffussiz 4—5 soat davom etsa, bu holda ham unga hordiq chiqarish vositasi deb qarash mumkinmi? Yo'q, bu o'rinda o'yin zo'r aqliy kuch talab etuvchi musobaqaga aylanadi. Buning foydasi, ayniqsa, yoshlar uchun yanada kattadir. Oddiy fizkultura mashqini olib ko'raylik. Agar bu mashg'ulot bor-yo'g'i 5—10 daqiqa davom etsa, biz «suyaklarimizni qirsillatib» oldik, deyimiz. Agar u har kuni turlicha snaryadlar bilan yarim soatdan davom etadigan bo'lsa, tez orada qo'l-oyoqlarimiz, hatto butun tana va mushaklarimizning baquvvatlashayotganligini sezamiz.

Shaxmat o'ynaganda ham xuddi shunday hol yuz beradi. Havaskorlik o'yinlari aqliy kuchlarni tetiklantiruvchi zaryadka bo'lsa, uzoq davom etuvchi jiddiy uchrashuv esa miyaning haqiqiy gimnastikasi, aqliy qobiliyatlarni «charxlovchi» vositadir. Shuning

uchun ham mashhur shaxmatchilarning deyarli ko'pchiligi fan, madaniyat va san'at sohasida mashhur bo'lganliklari bejiz emas.

Masalan, 30 yil mobaynida jahonda shaxmat peshqadami bo'lib kelgan M.Botvinnik — texnika fanlar doktori, Mixail Tal — yaxshigina jurnalist, M.Taymanov — talantli musiqachi va bir necha kitoblar muallifi.

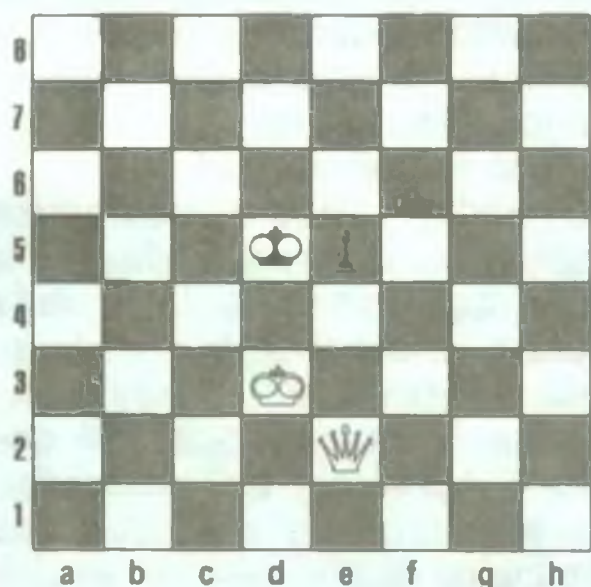
Bolalar orasida matematika, muzika, rassomchilikdagidek shaxmat san'atida ham juda yosh paytida «yetilib» qoluvchilar bo'ladi. Bunday bolalar 6—7 yasharlidayoq shaxmat sirlarini bilib olishga, 10—12 yoshda esa shaxmat ustalari bilan bellashishga qodir bo'lib qoladi. P.Morfi, X.Kapablanka, A.Alyoxin, S.Rishhevskiy, V.Smislov, B.Spasskiy, R.Fisher, A.Karpov, G.Kasparov ana shular jumlasidandir. Keyingi paytlarda Vatanimizda jahonga mashhur shaxmatchilar yetishib chiqmoqda. Buning uchun bizda hamma sharoit mavjud.

Shunday xulosa chiqarish mumkinki, shaxmat o'yini kishi aqliy qobiliyatini tarbiyalashda muhim vositalardan biridir. Fikrlash qobiliyatimizni takomillashtirishga ko'maklashuvchi bu qadimiy aql-idrok o'yini kundalik hayotimiz va mehnatimizga yaxshigina ijobiy ta'sir ko'rsatish xususiyatiga ega.

## TURLICHA O'YIN OXIRLARI

## 1. FARZIN FILGA YOKI OTGA QARSHI

Bir tomonda farzin, ikkinchi tomonda fil yoki ot qolganda farzinli tomon osongina yutadi. Agar raqibda fil qolgan bo'lsa, kuchli tomon fil yura olmaydigan xonalardan ilgari siljib, kuchsiz tomonning shohini taxtaning chekkasiga haydab boradi va uni mot qiladi yoki avval filni yutib, undan keyin mot qiladi. Buni 56-diagrammadagi pozitsiyadan ko'rib chiqamiz.



56-diagramma

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Fre2—h5 | Shd5—e6 |
| 2. Shd3—e4 | Fe5—d6  |

Filni shohdan uzoqlashtirilsa uni yutqazib qo'yish mumkin.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 3. Frh5—g6+ | She6—e7 |
| 4. She4—d5  | Fd6—c7  |
| 5. Frg6—g7+ | She7—d8 |
| 6. Shd5—c6  |         |

Endi qoralar mot bo'ladi yoki filini beradi va keyinchalik mot bo'ladi (agar 6. . . . She8 bo'lsa. 7. Sh:c7 yaramaydi, chunki o'yin pot bo'ladi. Shuning uchun filni farzin bilan olish kerak). Shoh shunday tez haydaldiki, go'yo filning borligi sezilmadi.

Ot shohni filga qaraganda durustroq himoya qilsa ham, farzinga qarshi kurashishda ojizlik qiladi. Buni 57-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.



57-diagramma

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Shh1—g2 | Shd6—e5 |
|------------|---------|



Qoralar shohini markazdan uzoqlashtirmoqchi emas.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 2. Shg2—f3   | Oe6—d4+ |
| 3. Shf3—e3   | Od4—f5+ |
| 4. She3—d3   | Of5—d6  |
| 5. Frg4—d4+  | She5—e6 |
| 6. Frd4—c5   | Od6—f5  |
| 7. Shd3—e4   | Of5—d6+ |
| 8. She4—f5   | Od6—f7  |
| 9. Frc5—f5+  | She6—e7 |
| 10. Frf5—g6  | Of7—d6  |
| 11. Shf4—e5  | Od6—f7+ |
| 12. She5—d5  | Of7—d8  |
| 13. Frg6—d6+ | She7—e8 |
| 14. Frd6—c7  | Od8—f7  |
| 15. Shd5—e6  | Of7—g5+ |
| 16. She6—e5  |         |

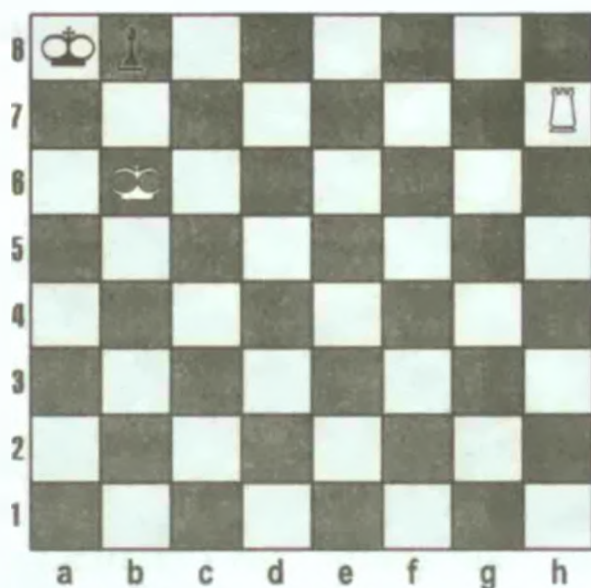
Endi qoralar o'z otini berib, o'yinni cho'zishi mumkin, lekin bu ham uzoqqa bormaydi.

## 2. RUX FILGA YOKI OTGA QARSHI

Bir tomonda rux, ikkinchi tomonda esa fil qolganda o'yin, odatda, durang bilan yakunlanadi. Filli tomon taxtaning chekkasiga qisilish (haydab olib kelinishi) dan qo'rqmasligi kerak, chunki to'g'ri himoya choralari ko'rilsa chekkada ham yutqizmaslik mumkin.

Lekin shuni unutmaslik kerakki, kuchsiz (filli) tomon shohini o'z fili yura olmaydigan (ya'ni qora fil bo'lsa oq, oq fil bo'lsa qora) burchakka olib kelishga intilishi lozim.

58-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh xavfsiz burchakda (ya'ni oq burchakda, fili esa qora



58-diagramma

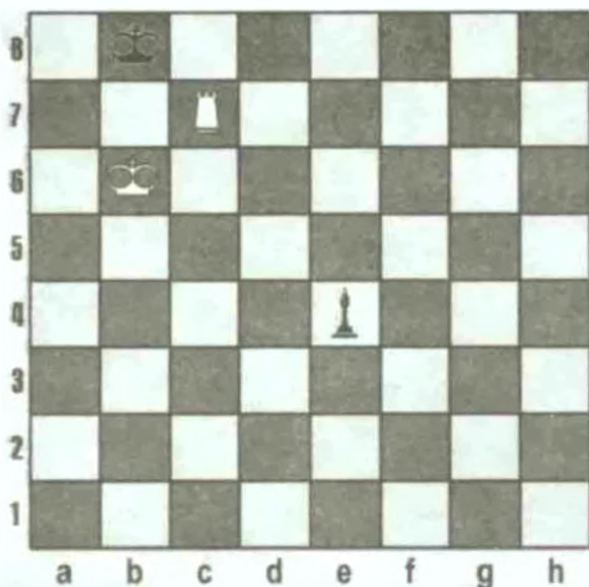
xonada) turibdi. Shuning uchun qoralar yutqizmaydi. Masalan, Rh7—h8 bo'lsa, o'yin pot bo'ladi. Yoki 1. Rh7—g7 Fb8—e5 2. Rg7—g8+ Fe5—b8. 3. Shb6—c6 (pot bo'lmasligi uchun) 3... Sha8—a7 4. Rg8—g2 Sha7—a8 5. Rg2—a2+ Fb8—a7. Yoki 1. Rh7—g7 Fb8—e5. 2. Rg7—a7+ Sha8—b8 3. Ra7—f7 Shb8—a8. (3... Shc8 yoki 3... Fd4 + ham durangga olib keladi. Lekin 3... Fd6 yaramaydi, chunki 4. Rd7! dan keyin fil boy beriladi, bo'lmasa, 5. Rd8X) 4. Rf7—f8+ Fe5—b8 va hokazo.

59-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh noqulay joylashgan, ya'ni u xavfli burchakda (a8 burchagi oq, fil ham oqda) turibdi. Shuning uchun oqlar yutadi.

1. . . . Fe4—b1

Qoralar filini bekitmasa.

2. Re7 Fg6 3. Rg7 Ff5 4. Rg8+Fc8 5. Rh8 Sha8 (majburiy yurish) 6. R:c8X.



59-diagramma

2. Rc7—c1                      Fb1—a2  
 3. Rc1—c2!                      ...

Qoralar filini bekitishga qanchalik urinmasin, baribir, oqlar uni boshpanadan mahrum etishga erishadi.

3. ...                      Fa2—e6

Agar 3. ... Fb3 bo'lsa, 4. Rb2 Fe6 (4. ... Fa4 yoki 4. ... Fc4 bo'lsa, oqlar shohini a5 yoki c5 ga yurib, ochib kisht beradi va filni yutadi; agar 4. ... Fb5 yoki 4. ... Fb1 bo'lsa, 5. Rd2! yoki 4. ... Ff7, yo 4. ... Fg8 bo'lsa, 5. Rf2! va keyingi yurishda oqlar ruxini 8-gorizontalgacha chiqaradi).

4. Rc2—e2                      Fe6—d7

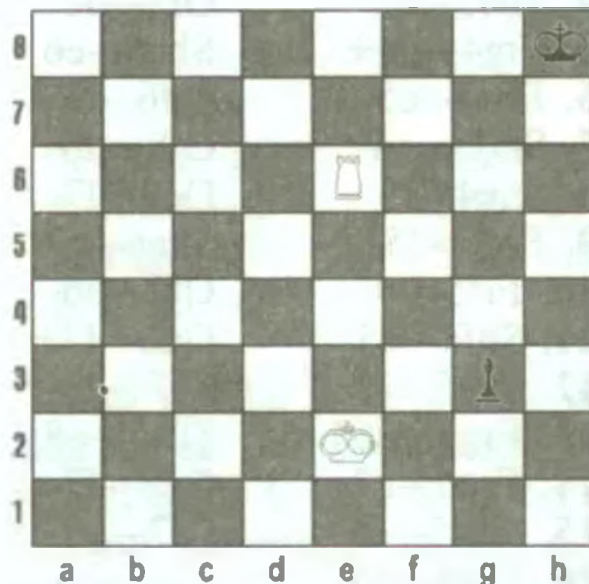
4. ... Ff7 bo'lsa, 5. Rf2

5. Re2—h2 (yoki f2)!  
 Fd7—c8.

5. ... Shc8 bo'lsa, 6. Rh8(f8) + dan keyin qoralar filini to'sib berishga majbur.

6. Rh2(f2)—h8(f8) va keyingi yurishda mot.

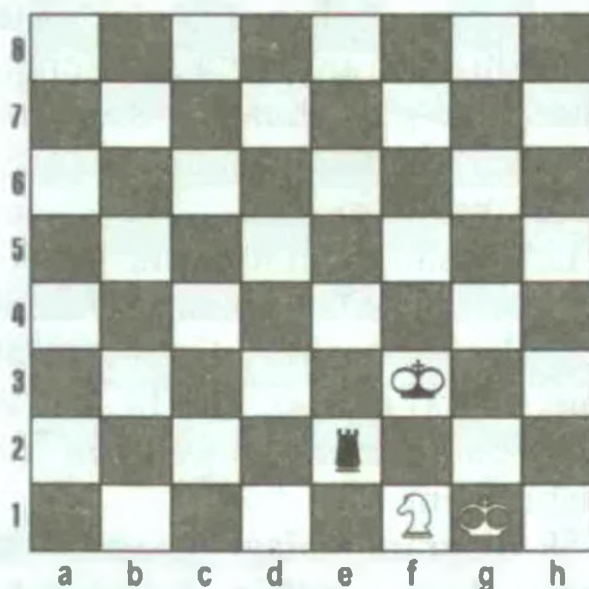
Fil o'z shohidan ajrab (shohining yoniga kela olmaydigan bo'lib) qolgan hollarda ham ruxli tomon yutishi mumkin.



60-diagramma

60-diagrammadagi pozitsiyada qora fil go'yo xohlagan xonasiga yura oladigandek ko'rinadi, ammo 1. She2—f3 dan keyin qayerga borsa ham nobud bo'ladi. Buni o'zingiz toping.

Bir tomonda rux, ikkinchi tomonda ot qolgan paytda ruxli



61-diagramma



(kuchli) tomon umuman yuta olmasa ham, bunday o'yin oxirlari kuchsiz (otli) tomondan aniq va to'g'ri himoyalaniшни talab etadi.

61-diagrammadagi pozitsiyada oqlar quyidagicha yurishga majbur:

1. Of1—h2+

Agar 1. — Shh1? bo'lsa, 1. . . . Re1 2. Shg1 Rd1 (yoki 2. Rc1 va hokazo) dan keyin qoralar yutadi.

1. . . . Shf3—g3

2. Oh2—f1+ Shg3—h3

3. Shg1—h1 Re2—f2

4. Shh1—g1! . . .

4. Oe3 yaramaydi, chunki 4 . . . Rf3 dan keyin oqlar darrov yutqizadi.

4. . . . Rf2—g2+

5. Shg1—h1 Rg2—g8

Vujudga kelgan pozitsiya oqlar uchun juda noqulay bo'lib ko'rinishiga qaramasdan, o'yinni yutqizmaslik uchun himoya choralari topiladi.

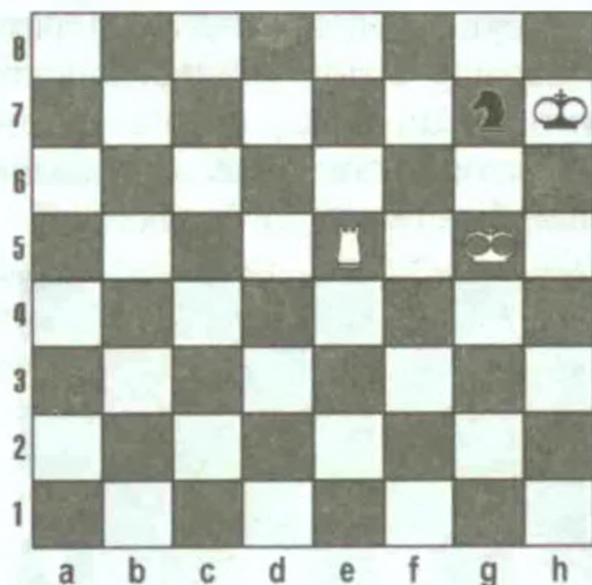
6. Of1—d2! . . .

Yutqizmaslikning birdan-bir chorasi shu. Boshqa yurishlar yomon, masalan: a) 6. Oh2 bo'lsa, 6. . . . Shg3 7. Shg1 (7. Of1+Shf2 8.Oh2 Rg1X yoki 8. Od2 Rh8X) 7. . . . Rg7 8. Of1+(8. Shh1? Rh8) 8. . . . Shf3+ 9. Shh1 Shf2 va yutuq. b) 6. Oe3 bo'lsa ham, 6. . . . Shg3 7. Of1+Shf2 va yutuq,

(agar 7. Of1+ ning o'rniga 7. Shg1? bo'lsa, 7. . . . Shf3+yoki 7. Od1 bo'lsa, 7. . . . Re8! va yutuq).

Oqlarning matndagi yurishi (6. Od2!) dan keyin 6 . . . Shg3 yordamida (bundan kuchliroq yurish yo'q) qoralar hech narsa qila olmaydi, chunki 7. Shg1! Rg7 8. Shf1 yoki 7 . . . Rd8 bo'lsa, 8. Of1+.

Demak, bir tomonda rux, ikkinchi tomonda ot qolgan o'yin oxirlarida kuchsiz tomonning shohi taxtaning chekkasiga qisilishi xavfli emas. Biroq shunday pozitsiyalar ham borki, bunda kuchsiz tomon shohi va otining noqulay joylashganligi natijasida mag'lubiyatga uchraydi.



62-diagramma

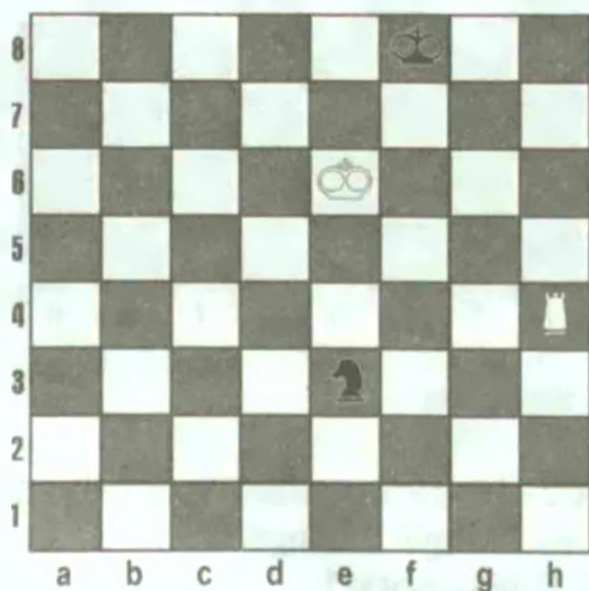
62-diagrammadagi pozitsiyada 1. Re7 Shg8 2. Shg6 Shh8 3. Ra7 (3. R:g7—pot) 3. . . . Oe8. 4. Ra8 dan keyin qoralar yutqizadi. Ko'rib chiqqan misolimizda otning burchakka joylashishi deyarli hamma vaqt noqulay vaziyat

tug'dirishini ko'rdik. Bunga yana bir misol.

Taxtaga tering — oqlar: Shg3, Ra2; qoralar: Shg1, p. h2. Ushbu pozitsiyada yurish qoralardan. Agar ular o'z piyodasini farzinga yoki ruxga chiqarsa, Ra1+dan keyin mot bo'ladi. Aytaylik, qoralar piyodasini ot qilib kisht bersin — 1. . . . h1O+. Bu holda 2. Shf3 dan keyin qoralar baribir yutqizadi.

Raqibning shohi va oti bir-biridan uzoqlashib qolgan hollarda uni yutish mumkin. Bunda ruxli tomon avval otni, so'ngra o'yinni yutishi yoki otining yordamidan mahrum bo'lib qolgan raqib shohini mot qilishi mumkin.

63-diagrammadagi pozitsiya birinchi rasmiy jahon chempioni V. Steynis (oqlar) o'ynagan partiyalarning birida vujudga kelgan. Ko'rinib turibdiki, ot o'z shohidan uzoqda va unga yaqinlasha olmaydi, chunki yo'llar berk.



63-diagramma

Oqlar ana shu holdan foydalanib, otni «tutib» oladi.

1. Rh4—e4                      Oe3—d1

Agar 1. . . . Og2 (1. . . . Of1 yaramaydi, chunki 2. Rf4+) bo'lsa, 2. Shf6 Shg8. 3. Rg4+. Yoki 1. . . . Oc2 bo'lsa, 2. Shd5 Oa3 3. Shc5 Ob1 4. Shb4 Od2 5. Rf4+She7 6. Shc3 Ob1+ 7. Shb2 Od2 8. Shc2 va ot hech qayoqqa yura olmaydi.

2. Re4—f4+                      Shf8—g7

3. Rf4—f3

Ot o'z shohidan butunlay ajrab qoldi (otning harakatchanligini cheklash uchun ruxni xuddi shunday, ya'ni diagonal bo'yicha otdan bir xona nariga yo beriga joylashtirish lozim). Endi uni tutishga kirishsa bo'ladi.

3. . . .                              Shg7—g6

Buning o'rniga 3. . . . Ob2 bo'lsa, 4. Shd5 Shg6 (4. . . . Oa4 bo'lsa, 5. Rb3 va Shd5—c4—b5) 5. Shd4 Shg5 6. Rf1! Shg4 7. Rb1 Oa4 8. Rb4

4. She6—e5                      Shg6—g5

5. She5—d4                      Shg5—g4

6. Rf3—f1                        Od1—b2

7. Rf1—b1                        Ob2—a4

8. Rb1—b4

Ot «sirtmoq»qa tushdi.

### 3. YAKKA SHOH OTI (YOKI FILI) VA PIYODASI BO'LGAN SHOHGA QARSHI

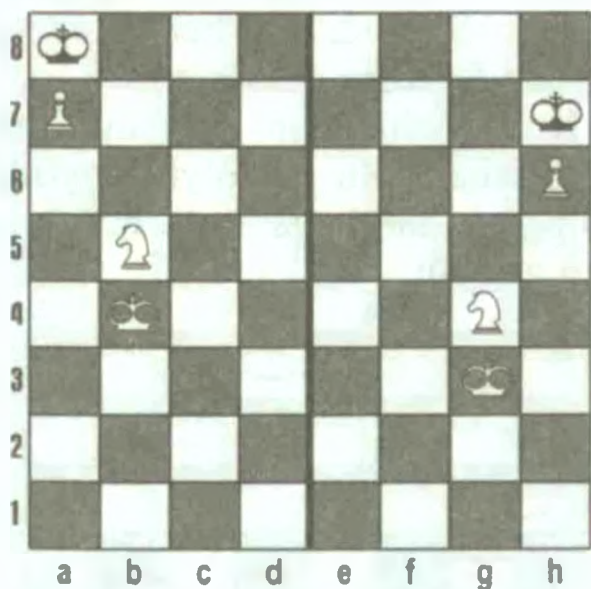
Ma'lumki, shoh va ot (yoki fil) raqib shohini mot qila olmaydi. Demak, bir tomonda shoh, ot (yoki fil) va piyoda ikkinchi tomonda esa yakka shoh qolganda



hamma gap piyodada bo'ladi. Masalani piyodaning farzinga chiqishi hal qiladi. Odatda, shoh va ot (yoki fil) yordamida piyoda to'xtovsiz farzin bo'ladi.

Lekin kamdankam uchraydigan shunday pozitsiyalar ham borki, ularda tomonlardan biri bir ot (yoki fil) va bir piyodasining ortiq bo'lishiga qaramasdan, o'yinda g'alaba qozona olmaydi. Ana shunday pozitsiyalar bilan tanishamiz.

64-diagrammadagi pozitsiyada piyoda farzin bo'lish arafasida turibdi. Lekin u farzin bo'la olmaydi, chunki oqlar qora shohni burchakdan haydab chiqara olmaydi. Masalan, 1. Shc5 Shb7. Shd6 Sha8 3. Shc6 — pot. Ot c6 yoki c8 da turganda ham o'yin durang bo'lardi.



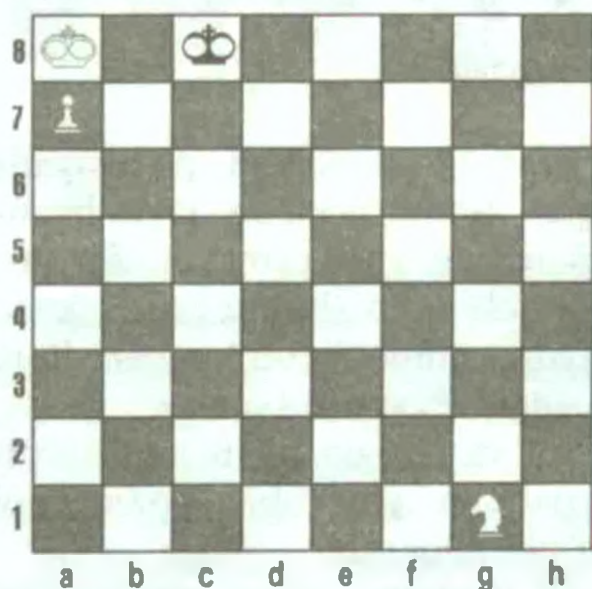
64—65-diagramma

65-diagrammadagi pozitsiyada piyoda avvalgidek yettinchi emas, oltinchi gorizontalda turibdi. Endi oqlar bu pozitsiyada o'yinning pot bo'lmasligidan foydalanib, shohi

bilan o'z piyodasini himoya qiladi, so'ngra oti va piyodasi bilan qora shohni burchakdan haydab chiqarib, g'alaba qozonadi. Masalan: 1. Shf4 Shg6 2. She5 Shh7 3. Shf6 Shh8 4. Shg6 Shg8 5. Oe5 (lekin 5. h7+? emas) 5... Shh8 6. Of7+Shg8 7. h7+Shf8 8. h8Fr+

66-diagrammadagi pozitsiyada piyodaning farzin bo'lishiga o'z shohi xalaqit beryapti. Bu pozitsiyada bo'ladigan natija yurish kimdanligiga bog'liq. Yurish oqlardan bo'lsa, 1. Of3 yoki 1. Oe2) 1... Shc7 2. Od4 Shc8 3. Ob5 (yoki 3. Oc6) 3... Shd7 dan keyin oqlarning shohi burchakdan chiqadi va piyoda farzin bo'ladi. Agar yurish qoralardan bo'lganda, oq shoh burchakka qamalib qolar edi. Masalan: 1... Shc7 2. Of3 Shc8 3. Od4 Shc7 4. Ob5+Shc8 5. Od6+Shc7 6. Oe8+Shc8 va hokazo.

Bu yerda oqlar yurish navbatini qoralarga bera olsagina yutishi mumkin. Biroq bunga erishib bo'lmaydi, chunki yakka ot bilan



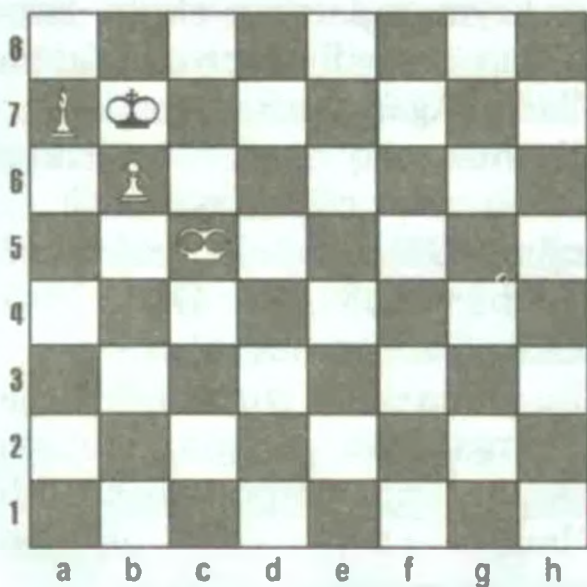
66-diagramma



hech qachon sur'atni qo'lga olib bo'lmaydi. Shuning uchun o'yin durang bo'ladi.

66-diagrammadagiga o'xshash pozitsiyalarda qanday o'ynash kerakligini ifodalovchi shunday qoida bor: Agar kuchsiz tomon o'z yurish navbatida shohini ot joylashgan rangdagi (ya'ni ot qora xonada turgan bo'lsa, qora xonaga yoki aksincha) xonaga o'ta olsa, o'yin durang bo'ladi.

Tomonlardan biri fil va piyoda ortiqligiga qaramay, o'yinni yuta olmaydigan pozitsiyalar ham bor. Ana shunday pozitsiyalardan biri 67-diagrammada ko'rsatilgan.

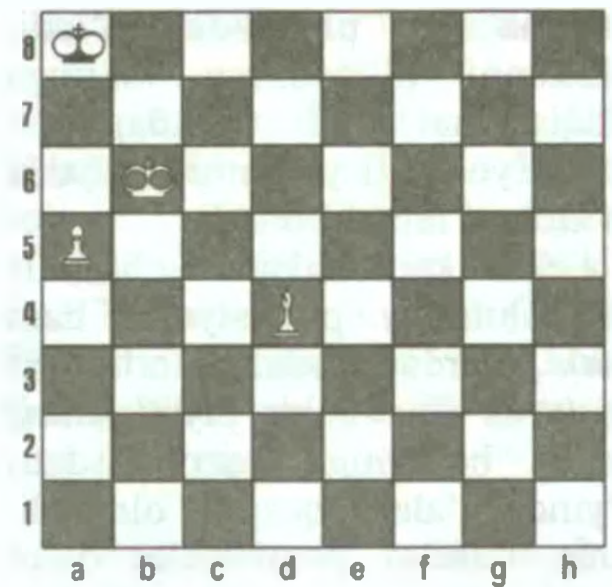


67-diagramma

67-diagrammadagi pozitsiyada oqlar filning noqulay joylashganligi uchun yuta olmaydi. Bu pozitsiyada qora shohni burchakdan haydab chiqarib bo'lmaydi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring.

Fil va piyoda bilan yutib bo'lmaydigan yana bir pozitsiyani ko'rib chiqamiz.

68-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning fili qora shohni bur-

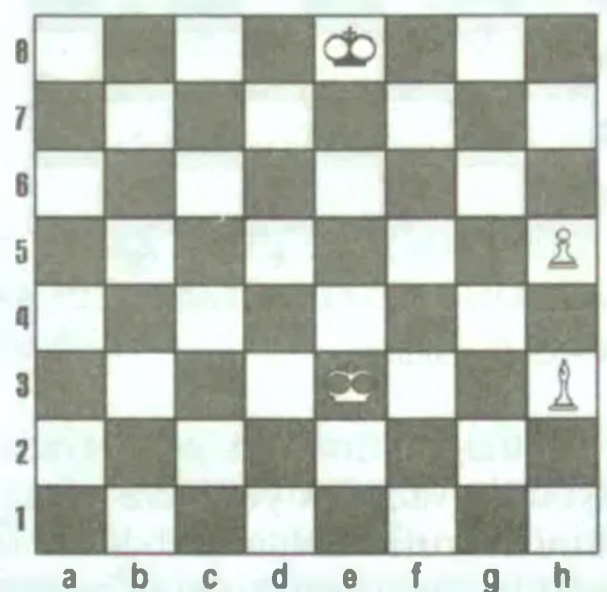


68-diagramma

chakdan haydab chiqarishga yordam berolmaydi. Oq shohning o'zi esa bu ishni uddalay olmaydi. Buni ham tekshirib ko'ring.

Ko'rib turibsizki, oqlarning fili piyodaning farzinga chiqadigan xonasiga hujum qila olmaydi. Agar fil oq bo'lganda: va masalan, u d3da turganda. 1. Fe4+Shb8 2. a6 Shc8 3. a7 va piyoda farzinga chiqar edi.

Ko'rib chiqilgan pozitsiyalarni bilish shart. Bu esa o'yin paytida ko'pgina xatolarga yo'l qo'yishdan asraydi.

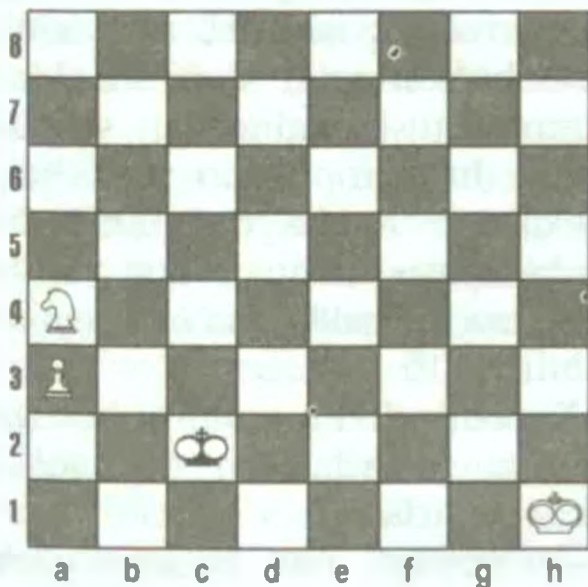


69-diagramma



69-diagrammadagi pozitsiya (muallifi A.Troitskiy)da qoralar o'yinni durang qilish uchun shohini h8 burchagiga olib o'tsa, bas. Biroq oqlar bir necha aniq yurishlar yordamida uning bur-chakka boradigan yo'lini kesib qo'yadi va g'alaba qozonadi: 1. Fe6! (1. h6? bo'lsa, 1. . . . Shf7! 2. Ff5 Shg8 yoki 2. Fe6+Shg6 dan keyin o'yin durang bo'ladi) 1. . . . She7 2. h6! Shf6 3. Ff5 Shf7 (3. . . . Sh:f5 bo'lsa, piyoda farzinga chiqib ketadi). 4. Fh7! Shf6 5. Shf4 Shf7 6. Shg5 Shf8 7. Shf6 She8. 8. Shg7 va endi oqlar filini biror xonaga yurib, piyodasini bemalol farzinga chiqaradi.

Ba'zan piyodani asrab qolish uchun sipohni qurbon qilishga to'g'ri keladi. Masalan:

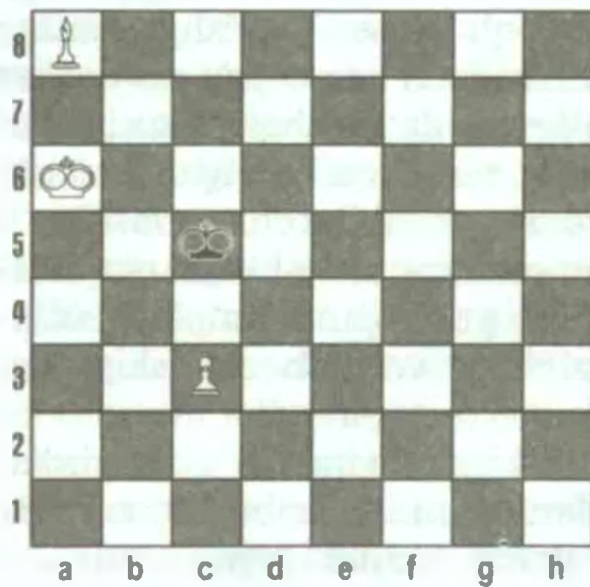


70-diagramma

70-diagrammadagi pozitsiyada qoralar piyodaga hujum qilmoqchi va uni urib olmoqchi. Oqlar nima qilishi kerak? Tabiiydek ko'rinayotgan 1. Oc5 yoki 1. Ob6

yurishlari o'yinni durangga olib keladi. Masalan: 1. Oc5 Shc3 2. Shg2 Shc4 Endi ot qayoqqa yurmasin, 3. . . . Shb3 va piyoda yutqiziladi, yoki 1. Ob6 Shb3 2. a4 Shb4 3. Shg2 Sha5 — durang.

Oqlar uchun birdan-bir yutish yo'li otni qurbon qilishdir: 1. Ob2! Shb3 (1. . . . Sh:b2 bo'lsa, piyoda farzinga chiqib ketadi) 2. a4 va endi oqlar shohini yordamga olib keladi va piyodasini farzinga chiqaradi. Shoh uzoqda va piyodasiga yordamga kela olmaydigan hollarda ot bilan orqadan turib piyodani qo'riqlash usuli katta ahamiyatga egadir.



71-diagramma

71-diagrammadagi pozitsiyada qoralar shohini c4 ga yurib, piyodani olmoqchi. Shuning uchun oqlar birdan-bir yurish — 1. Fd5 yordamida yutishi mumkin: 1. . . . Sh:d5 2. Shb5 va piyoda farzinga chiqadi. Bunday pozitsiyalarni piyodali o'yin oxirlarini tekshirganda ko'rib chiqamiz.



Taxtga tering: Oqlar: Sha7, Fgl, p. b3; qoralar: Shb5.

Ushbu pozitsiyadagi natija nima bo'ladi?

## AJOYIBOTLAR

«64 xona, 32 dona, bir xonasi hasrat...»

Bu maqolmi, so'z o'yinimi, nima? Buni eshitganimga 50 yilcha bo'ldi, hali-hali qulog'imdan ketmaydi. O'sha paytlarda Namanganda Mirsoli Shokirov ismli «qizil a'lam», «mot a'lam» laqabli, qalbi o't bir otaxon yashardi. Bu kishi respublikamizda shaxmat o'yini taraqqiyotiga salmoqli hissa qo'shganlardan biri. Mirsoli ota o'yini zo'rlardan bo'lmasa-da, boshqa xususiyatlari bilan yoshlarni o'ziga tortardi. Ajoyib tashkilotchi sifatida u hamma yoqni «shaxmatga bostirib» yuborgan, ko'plab shaxmatchilar yetishib chiqishiga zamin tayyorlagan edi.

U kishi o'yinda o'z shogirdlaridan ham mot bo'lib turardi. Shuning uchun ham hazilkashlari unga «mot a'lam» laqabini «yopishtirishgan» bo'lsa kerak. Xushchaqchaqligi, hatto mot bo'lib turganda ham arimasdi. Bo'lgan voqealardan birini eshiting.

Toshkentlik shaxmatchi Zokir oqsoqol bilan Mirsoli a'lam o'yinini kuzatish maqsadida odamlar Namangandagi mashhur «Vostok» choyxonasiga yig'iladi. Katta choyxonada odam to'lib

ketishiga, shaxmat o'yinidan tashqari, o'ynovchilarning so'zamligi ham sabab bo'lgan. Ha, bu yerdagi shaxmat kurashi har qanday kishini ham zeriktirmasdi.

Mirsoli a'lamning ahvoli tang, yutqazib qo'yishiga sal qolgan. Agar shunday bo'lsa uning ko'chadan bamaylixotir o'tishi yanada amri-mahol bo'lib qolar-di. Bilmadim, yana qanday laqablar orttirardi.

Zalda shov-shuv boshlandi: «A'lam»imizning ahvoli chatoq, yuzimizni shuvit qilmasaydi? «Kuching yetmas ekan, nega muncha odam to'plading», «Yutqazib turipti-yu, baland-parvoz gapini qo'ymaganini qarang...»

«A'lam» o'ziga jiddiy tus berdida, oti bilan hamma eshitguday ovozda raqibiga kisht e'lon qildi va shu zahotiy oq taxta ustidagi donalarni yig'ishtirib, «oqsoqol, mot bo'ldingiz», dedi. Zalda-gilarning tushunadiganlari va oqsoqol hayron bo'lib qolishdi, shaxmatga uncha tushunmaydiganlar esa: «Bizning a'lam yutdi» deb, uni qarsakka ko'mib yuborishdi.

Xijolatpazlikning oldini olishga ulgurgan «a'lam», oqsoqolga sekin shivirladi:

— Yaxshisi mot bo'ldim, deb turavering, bo'lmasa boshingizdan bir xurmacha qatiq quyvoraman.

Yo'q, «a'lam» hamma vaqt shunday «g'irrom»lik qilmasdi. Shaxmat o'yinlar ichida eng haloli ekanligini bizga tushuntirar, qarta yoki domino bilan solishtirib,



uning afzalliklarini aytgach, rasmiy musobaqalar o'tkazilishining sabablari ham shunda, deb takrorlardi. Choyxonadagi «nayrangi» shaxmat taraqqiyotining dastlabki yillarida ko'proq kishilarni bu aql-idrok o'yiniga jalb qilish yo'lida topgan uning ajoyib targ'ibot usullaridan biri edi.

Sarlavha marhum ustozga tegishli. «Hasrat»i nimasi deb so'raganimizda:

— Mot bo'lgan yoki qattiq zarb yegan xonangiz — hasrat xonasi-da, o'g'illarim, — deb miyig'ida kulib qo'yardi otaxon.

Menda ham «hasrat» ko'payib qolgan...

1959-yilda Toshkentda o'tkazilgan Osiyo mamlakatlari birinchi xalqaro turnirida bunday voqea yuz bergan:

Men musobaqaning birinchi turida Indoneziya chempioni Arafa Baxtiyor bilan uchrashdim. O'sha kuniyoq yutqazib qo'yishimga sal qoldi: o'yinning boshlang'ich qismi (debyuti) da kichik xatoga yo'l qo'ydim-u, baloga qoldim. Baxtiyorning otlari yo'lbarsdek, fillari esa sherdek hujumga tashlandilar. Mana shu payt mening otlarim otlik, fillarim esa fillik qiyofasini yo'qotayozdi — «hiylagarlik» yo'liga o'tib olishdi. Sipoh va piyodalarim o'z raqiblarining ba'zi bir noo'rin harakatlaridan foydalanib, ularga qarshi «o't ochish» mumkin bo'lgan qulay xonalarni egallab oldilar. Aniq hisob shuni ko'rsatdiki, men bu muhim jangovar pozitsiyalarni

egallash evaziga ikkita «askarimdan» ajrabman. Axir, jang qurbonsiz bo'lmaydi-da! Harholda erishilgan faollik berilgan qurbonliklarga arzirdi. Bu o'yin kechiktirildi (chunki besh soat mobaynida ham tugamadi) vaertasiga davom ettirildi. Ikki-uch yurishdan so'ng ahvol butunlay o'zgardi. Baxtiyor zo'r berib o'yinni durang qilishga intilardi. Shu payt men haddimdan oshdim va yutuq axtarishga kirishdim. Ammo pozitsiyaga aniq baho bermaslik o'z natijasini ko'rsatdi: chiroyli qilib yozilgan 0 bilan «taqdirlandim».

O'shandan beri taxtaning e3 xonasini juda yomon ko'rib qolganman. Bu xonada mot bo'lmasam-da, o'yin raqibimning ruxini ana shu «xunuk» xonaga yurishidan keyin boy berilgan edi. O'sha-o'sha shu xonaning hasratini aytib tugata olmayman.

Ikkinchi hodisa. O'sha yili 29-noyabrda musobaqaning oxirgi hal qiluvchi turi bo'ldi. Aleksandr Grushevskiy va men teng — 8,5 tadan ochkoga ega edik. Kimning birinchi o'ringa chiqishi shu turda ma'lum bo'lar edi.

Mo'g'ulistonlik yosh shaxmatchi Magmarsuren «dahshatli» «raqib» Grushevskiyga qarshi o'yinda pozitsiyaviy ustunlikka erishgan bo'lishiga qaramasdan birdaniga yutqazib qo'ydi. U farzinini tekinga tashlab ketganini «unutgan» ekan. Grushevskiy qo'lini farzinga olib borgan ham ediki, Magmarsuren beixtiyor uning qo'lini mahkam ushlab olsa

bo'ladimi! Shu vaqt zalda gulduros kulgi ko'tarildi. O'z qilmishidan xijolat tortgan yosh shaxmatchi o'sha qo'li bilan o'sha zahotiyoq Grushevskiyning g'alaba bilan tabrikladi. Bunda e4 xonasi «aybdor» edi. Magmarsuren ana shu xonadan bir umr «hasrat» qiladigan bo'ldi-da.

Sport ustasi Katalimovga qarshi o'yinda mening pozitsiyam butunlay yutuq edi. Ayrim sabablarga ko'ra, bu o'yin durang bilan yakunlandi. Natijada, men ikkinchi o'rinda qoldim. Shaxmatchilar, odatda, durustroq o'ynaydigan darajaga yetgunligacha shaxmat taxtasidagi xonalar sonidan bir necha marta ortiqroq shaxmat o'ynaydilar, bunday o'yinlarda, g'alabaga erishish bilan bir qatorda, mag'lubiyatlarga ham uchraydilar. Har galgi mag'lubiyatdan keyin ularning ko'ziga bir-ikkitadan xona «xunuk» ko'rinishida boshlaydi va natijada bunday xonalarning soni 64 tadan oshib ketadi.

Modomiki shunday ekan, borib-borib shaxmatchilarning taxtani ko'rgisi ham kelmay qolar

ekan-da, degan fikr tug'ilishi mumkin. Ammo sira ham bunday emas. Shaxmatchilar «hasrat» qilish bilan birga, birinchidan, bunga ko'nikib qoladilar, ikkinchidan, ana o'sha «xunuk» xonalarda raqiblarini ham «hasrat» dog'ida kuydirish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Shu tariqa eski hasratlar yo'qolib, ularning o'rnini yangi «hasrat»lar to'ldirib turadi.

Shaxmatdagi imkoniyatlar chegarasiz ekanligi sababli ham bu o'yin sira eskirmaydi.

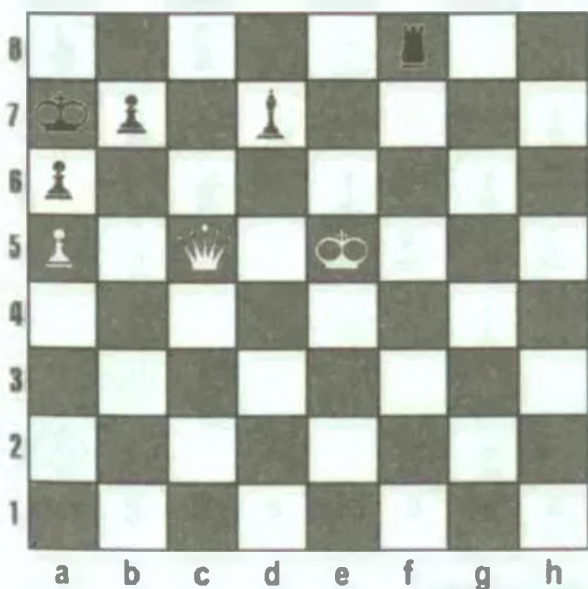
Matematiklarning hisobiga qaraganda, shaxmat taxtasida qilingan dastlabki o'n yurishdan keyin shunchalik ko'p variantlar bo'lishi mumkinki, ulardagi barcha yurishlarni qilib ko'rish uchun Yer sharidagi odamlar 217 milliard yil davomida donalarni u yoqdan bu yoqqa surishlari kerak. Bu soniyaga ming-minglab operatsiya bajaradigan hozirgi zamon kompyuterlarining ham qo'lidan kelmaydi. Ammo inson miyasi, uning aql-zakovati ming-minglab imkoniyatlar orasidan «pichoqqa ilinadigan»larini darhol ajratish xususiyatiga egadir.



## IKKIYOQLAMA ZARBA VA OCHMAS

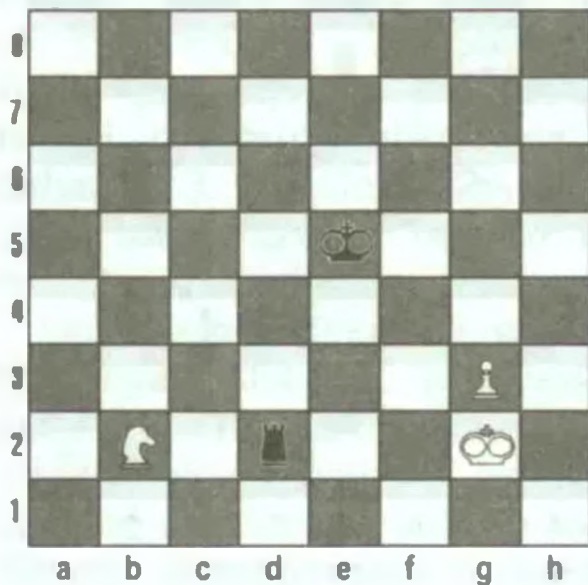
Ba'zan raqibning ikki donasiga birdaniga hujum qilinadi, shuning uchun bunday holda ikkiyoqlama zarba berildi deyiladi. Ikki yoqlama zarba berish bitta donaga hujum qilishga qaraganda ancha xavflidir, chunki bu holda raqib hujum ostida qolgan ikkala donasini bir vaqtning o'zida ko'pincha himoyalay olmaydi.

Bir vaqtning o'zida raqib shohiga va uning birorta donasiga hujum qilish ikkiyoqlama zarba berishning eng ko'p uchraydigan xilidir. Shu xildagi ikkiyoqlama zarbani ko'rsatuvchi bir necha misollar keltiramiz.

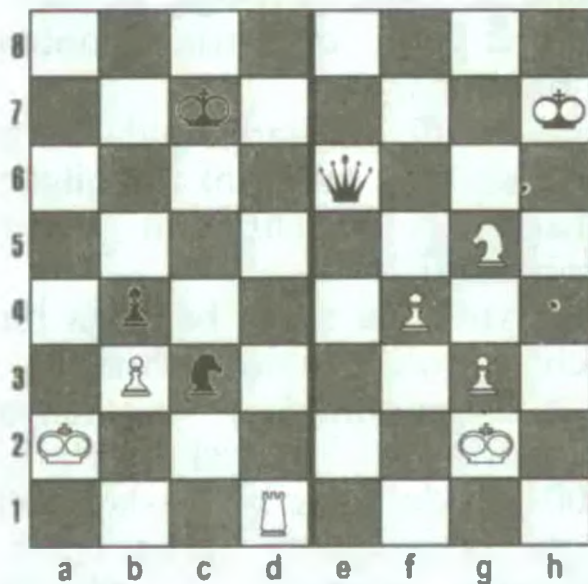


72-diagramma

72-diagrammada oqlar farzini bilan ikkiyoqlama zarba berib, qoralarning ruxini yutadi.



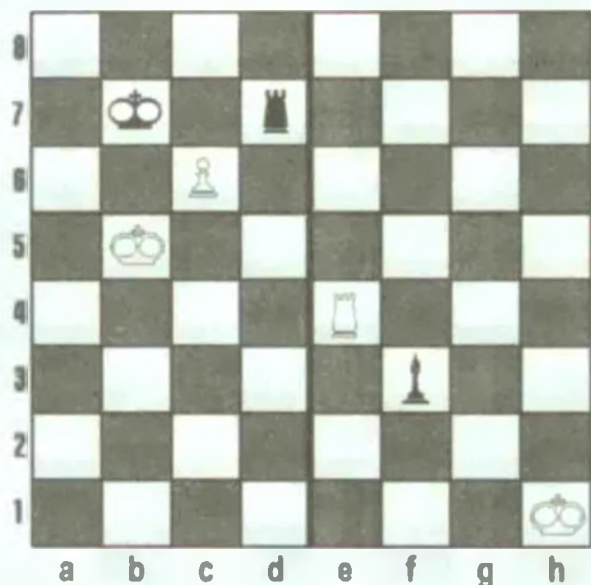
73-diagramma



74—75-diagramma

73-diagrammada rux bilan ikkiyoqlama zarba berish ko'rsatilgan. 74—75-diagrammalarda ot kishti bilan farzin yoki ruxni

yutish usuli namoyish qilingan. Bunday hollarda, raqib oti bilan «shoh farzin» qildi, «shoh rux» qildi, deyishadi. 76-diagrammada piyoda bilan, 77-diagrammada fil bilan ikkiyoqlama zarba berish ko'rsatilgan.



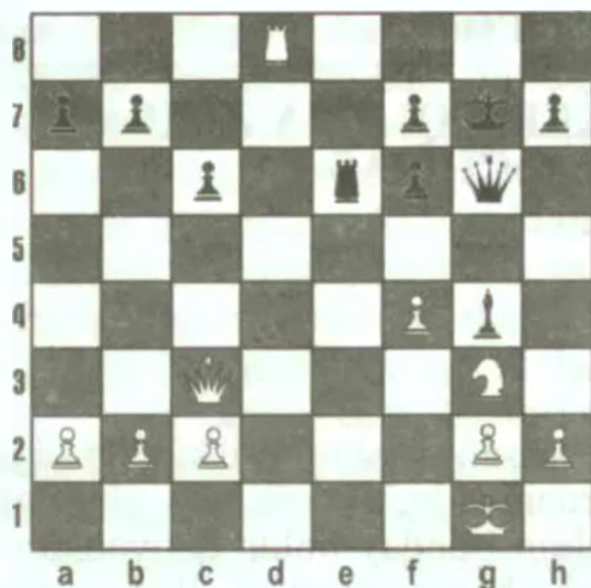
76—77-diagramma

Ayrim debyut variantlari ikkiyoqlama zarba berishga asoslangandir. Buni debyutlar bobida ko'rib chiqamiz.

Ikki yoqlama zarba juda ko'p partiyalarning taqdirini hal qilgan dahshatli yurishlardan biri hisoblanadi.

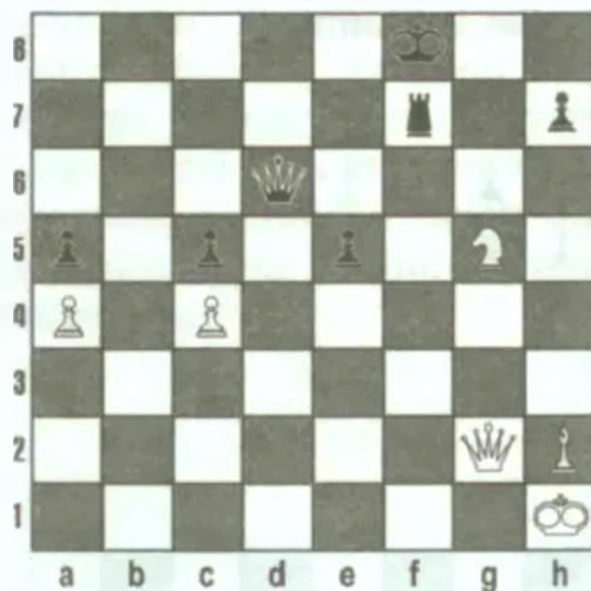
Ikkiyoqlama zarba berishga bir necha misollar quyida keltiriladi.

78-diagrammadagi pozitsiya (Chigorin — Yanovskiy, Parij, 1900-yil) da oqlar ketma-ket ikki marta ikkiyoqlama zarba berib, g'alabaga erishadi: 1. f4—f5! (oqlar avval piyodani ikkidan biriga surib, qora filni noqulay xona — f5 ga jalb qilmoqda) 1. . . . Fg4: f5 (majburiy yurish). 2 Frc3—c5! Bu yurish bilan oqlar ikkinchi marta ikkiyoqlama zar-



78-diagramma

ba bermoqda: farzin bilan f8 dan mot qilmoqchi yoki f5 dagi filni olmoqchi (fil ikki sipoh zarbasi ostida qolmoqda). Shuning uchun qoralar taslim bo'ldi. (2. . . . Re1 + ning foydasi yo'q, chunki 3. Shf2! dan keyin qoralar uchinchi zarba ostida qoladi, xolos).



79-diagramma

79-diagrammadagi pozitsiya (Petrosyan — Simagin, Moskva, 1956-yil)da yurish oqlardan bo'lib, ular 1. O:f7? yo'li bilan



yutuqqa erisha olmaydi, chunki bu holda 1. . . . Frd1 + 2. Fg1 (2. Frg1 bo'lsa, 2. . . . Frf3+) 2. . . . Frh5+ 3. Frh2 Frf3+ va hokazo — kishti-qoyim tufayli o'yin durang bo'ladi.

O'yin quyidagicha davom ettirilgan edi:

1. Frg2—f8 + Shf8—g7 (1. . . . She7 bo'lsa, 2. Fra7 + va yutuq) va endi oqlar ketma-ket ajoyib ikkiyoqlama zarbalar beradi va yutadi: 2. Fh2:e5+! Frd6:e5 3. Fra8—h8+!! Shg7:h8 4. Og5:f7+

Ikkiyoqlama zarba shunday kuchliki, undan qutulish juda qiyin; undan himoyalinish zarbaning o'ziga o'xshash zo'r javob yurishlar topilishiga bog'liqdir. Qisqasi, raqib tahlika solganda, qarshi tahlika bilan javob berish kerak. Buni 80-diagrammada keltirilgan misolda ko'rib chiqaylik.

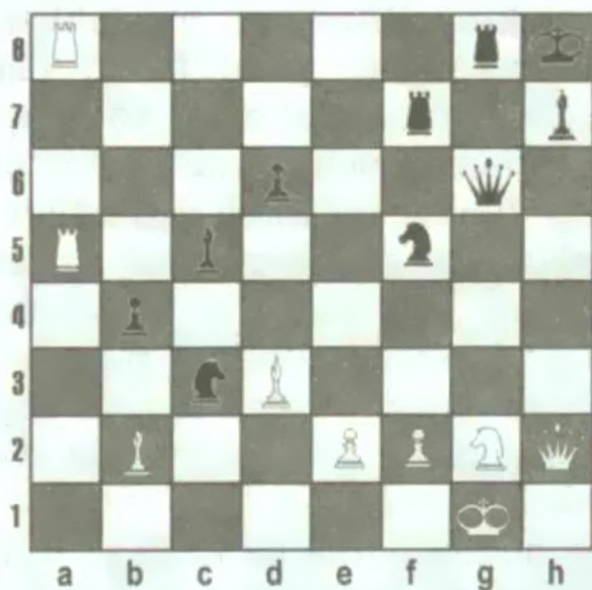


80-diagramma

80-diagrammadagi pozitsiya (Ilin-Jenevskiy — Levenfish,

Leningrad, 1936-yil)da oqlarning farzini e3 dagi otni olmoqchi, agar ot d5 yoki f5 ga chekinsa, g4 dagi fil himoyasiz qoladi. Otni himoyalash uchun zo'r vosita lozim. Bu yerda qoralar ikkiyoqlama zarbadan o'rinli foydalanadi: 1. . . . Frd7—d4! 2. Fb5:c6+ b7:c6 3. Fre4:d4 (3. Fr:c6 + bo'lsa, 3. . . . Shf7 dan keyin qora sipohlarning faolligi tufayli oqlarning ahvoli og'irlashardi). 3. . . . Oe3—c2+ va bu zarba tufayli qoralar donalar talafotidan qutiladi.

Ochmas ham ikkiyoqlama zarba singari shaxmat partiyasida kuchli vosita hisoblanadi. Ochmasda qolgan donaning harakatchanligi cheklanadi, ya'ni u muhimroq narsani, masalan, kuchli sipohni yoki hal qiluvchi punktni to'sib turishga majbur bo'ladi.



81-diagramma

81-diagrammadagi pozitsiyada turlicha xildagi ochmaslar ko'rsatilgan. Oq farzin h7 dagi filni, qora farzin g2 dagi otni, b2 dagi

fil c3 dagi otni, c5 dagi fil f2 dagi piyodani, a8 dagi oq rux g8 dagi qora ruxni ochmas qilib turibdi. Ochmasda qolgan donalar qo'z-g'ala olmaydi, chunki u holda shohga kisht bo'lib qoladi. Bu esa o'yin qoidasiga xilof. Bunday hollarni to'la ochmas deyiladi. g8 dagi rux ham shohni to'sib turibdi va vertikal bo'yicha yura olmaydi. Lekin u gorizontaal bo'yicha yurishi, masalan, a8 dagi ruxni urishi mumkin.

f5 dagi qora otning ochmasligi butunlay boshqacha. Uning ochmasligi shundan iboratki, otni yurilsa, qora farzin d3 dagi oq filning zarbasi ostida qoladi. Farzinni filga almashtirish noqulay, albatta. Demak, ot hozircha f5 dan keta olmaydi.

Mana, a5 dagi oq rux c5 dagi qora filni ochmas qilib turibdi. Fil ketsa, oqlar f5 dagi otni olishi mumkin. Biroq ot mustahkam himoyalangan, ya'ni fil c5 dan ketsa ham qoralar zarar ko'rmaydi. Shuning uchun shu paytda c5 dagi filning ochmasligi shartlidir. Lekin agar otni himoyalab turgan f7 dagi rux yettinchi gorizontaal bo'ylab biror xonaga, masalan, g7 ga yursa, u holda, c5 dagi fil haqiqatan ham ochmasda qoladi.

Shuni unutmaslik kerakki, to'la ochmasda qolmagan (shohdan boshqa donalar, masalan, hatto farzin ham zarba ostida qoladigan hollar) dona ayrim vaqtda zo'r ish ko'rsatishi mumkin.

Endi kuchli taktikaviy vositalar — ikkiyoqlama zarba va

ochmasdan foydalanish hollarini namoyish qiluvchi bir necha misollarni ko'rib chiqamiz.

### 1-misol

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Ogl—f3 | d7—d6 |

Bunday yurish bilan boshlanadigan o'yin boshi *Filidor himoyasi* deb yuritiladi.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 3. d2—d4  | Ob8—d7  |
| 4. Ff1—c4 | Ff8—e7? |

Qoralar uchun 4. . . . c6 to'g'ri yurish hisoblanadi. Fe7 yurishi oqlarga ikkiyoqlama zarba yordamida bir piyoda yutish imkonini beradi.

- |          |        |
|----------|--------|
| 5. d4:e5 | Od7:e5 |
|----------|--------|

5. . . . de yanada yomonroq, chunki 6. Frd5! dan keyin f7 xonasidagi piyodani himoyalashning iloji yo'q.

- |             |       |
|-------------|-------|
| 6. Of3:e5   | d6:e5 |
| 7. Frd1—h5! |       |

Endi qoralar bir vaqtning o'zida ham f7 dagi, ham e5 dagi piyodani himoyalashi mumkin emas.

### 2-misol

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4  | e7—e5    |
| 2. Ogl—f3 | d7—d6    |
| 3. d2—d4  | Og8—f6   |
| 4. d4:e5  | Of6:e4   |
| 5. Ff1—c4 | Frd8—e7? |



Oqlar ham xatoga yo‘l qo‘yib «qarzi»ni uzdi. Ular 7. Re1 yurishi va shundan keyin agar 7. . . . O:f2 bo‘lsa, o‘yinni 8. Sh:f2 Fc5+ 9. Frd4 tarzida davom ettirib, ustunlikka erishi-shi mumkin edi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 7. . . .    | Oe4—d6! |
| 8. Of3:e5   | Frc8—e6 |
| 9. Frd5—d3  | Od6:c4  |
| 10. Oe5:c4  | Ob8—c6  |
| 11. Rf1—e1  | Ra8—d8  |
| 12. Frd3—c3 | Fre7—b4 |

(82-diagr.)



82-diagramma

Vujudga kelgan pozitsiyaga durustroq e‘tibor bering.

13. Fc1—f4? Rd8—d4!

Oqlar qoralarning rux bilan ikkiyoqlama zarba bera olishini payqamay qoldi. Oqlar filini f4 ga emas, balki d2 ga yurishi kerak edi.

14. Ff4:c7 Rd4:c4 dan keyin oqlar yutqizadi.

Quyidagi misollarni o‘zingiz yeching.

1. Oqlar: Shb1, Rh8 p. h7; qoralar: Shc7. Rh2.

Yurish oqlardan bo‘lsa, natija nima bo‘ladi?

2. Oqlar: Shc1, Fre3, a4; qoralar: Shb8, Fb4, Oa5.

Yurish qoralardan. Durang qilishning iloji bormi?

3. Oqlar: Shf3, Frd4, Fb8 p. f2; Qoralar: Shg6, Fra2.

Yurish qoralardan. Ularga 1. . . . Frb3 + yaxshimi yoki 1 Fra8+?

### 3-misol

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | d7—d5   |
| 2. e4:d5  | Frd8:d5 |
| 3. Ob1—c3 | Frd5—d8 |

Bu yerda 3. . . . Frd8 dan ko‘ra 3. . . . Fra5 faolroq. *Skandinavcha himoya* deb ataluvchi bu debyut bilan keyinchalik mufassalroq tanishamiz.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 4. d2—d4  | Ob8—c6  |
| 5. Og1—f3 | Fc8—g4  |
| 6. d4—d5  | Oc6—e5? |

(83-diagr.)



83-diagramma

7. Of3:e5! va oqlar yutadi, chunki endi 7. . . . F:d1 bo'lsa, 8. Fb5+c6 9. dc a6 (yoki 9. . . . Frb6 10. cb+ Fr:b5 11. baFr+) 10. c7 +

#### 4-misol

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4  | d7—d5  |
| 2. c2—c4  | e7—e6  |
| 3. Ob1—c3 | Og8—f6 |
| 4. Fc1—g5 | Ob8—d7 |

Taxtada farzin gambiti deb ataluvchi debyutning bir varianti vujudga keldi. d5 dagi qora piyoda ikkita dona: c4 da gi piyoda va c3 dagi otning hujumi ostida va f6 dagi otning ochmasga tushib qolganligi sababli bir mar-ta, ya'ni e6 dagi piyoda bilangina qo'riqlangan, xolos. Oqlar shun-dan foydalanib, piyoda yutishga kirishadi.

- |            |       |
|------------|-------|
| 5. c4:d5   | e6:d5 |
| 6. Oc3:d5? | ...   |

(84-diagr.)



84-diagramma

Usti yaltiroq bu yurishning o'rniga oqlar 6. e3 yoki 6. Of3 o'ynashi kerak edi.

- |          |         |
|----------|---------|
| 6. . . . | Of6:d5! |
|----------|---------|

Qoralar uzoqroqni ko'rmoqda.

- |           |          |
|-----------|----------|
| 7. Fg5:d8 | Ff8—b4 + |
|-----------|----------|

Farzin berishning tagida mana shu gap bor edi.

- |                  |
|------------------|
| 8. Frd1—d2 . . . |
|------------------|

Endi oqlar ham farzinni berishga majbur:

- |          |         |
|----------|---------|
| 8. . . . | Fb4:d2+ |
|----------|---------|

Qoralar bir sipoh ortib qoldi. Butunlay ochmas bo'lmagan do-naning ko'rsatgan ishi mana shudir.

#### 5-misol

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | e7—e5   |
| 2. d2—d4   | e5—d4   |
| 3. Frd1:d4 | Ob8—c6  |
| 4. Frd4—a4 | Og8—f6  |
| 5. Ob1—c3  | d7—d5   |
| 6. Fc1—g5  | d5:e4   |
| 7. Oc3:e4  | Frd8—e7 |
| 8. 0—0—0   | ...     |

Oqlar hisobdan yanglishganga o'xshaydi-yu, aslida unday emas.

- |                              |         |
|------------------------------|---------|
| 8. . . .                     | Fre7:e4 |
| 9. Rd1—d8+!!                 | She8:d8 |
| 10. Fra4:e4 va oqlar yutadi. |         |

Amaliy o'yinlarda ikkiyoqlama zarba va ochmas kabi o'tkir tak-tik vositalar ko'pincha bir vaqtda qo'llanadi. Shu fikrimizni isbot-laydigan yana bir necha misollar keltiramiz.





85-diagramma

**6-misol**

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e6  |
| 2. d2—d4  | d7—d5  |
| 3. Ob1—c3 | Og8—f6 |
| 4. Fc1—g5 | Ff8—b4 |

Qoralarning oxirgi yurishi bilan fransuzcha himoyaning keskin variantlaridan biri boshlanadi. Praktikada bu himoyaning bosh variantiga olib keluvchi 4. . . . Fe7 yurishi ko'proq qo'llaniladi. Ikkala tomon ham otni ochmasda qoldirdi.

- |          |       |
|----------|-------|
| 5. e4—e5 | h7—h6 |
|----------|-------|

Ochmasdagi otni bir piyodagi berib qo'ymaslik uchun qoralar ham filga hujum qildi va har ikkala tomonning bir-biriga tug'dirayotgan xavfi tenglashadi.

- |          |     |
|----------|-----|
| 6. e5:f6 | ... |
|----------|-----|

Nazariya 6. Fd2 yurishini taqozo qiladi.

- |          |       |
|----------|-------|
| 6. . . . | h6:g5 |
|----------|-------|

- |          |        |
|----------|--------|
| 7. f6:g7 | Rh8—g8 |
| 8. h2—h4 | g5:h4  |

Oqlar bir piyodasini vaqtincha qurbon qilib, muhim liniyasini ochishga intilmoqda. Agar 8. . . . R:g7 bo'lsa, 9. h5 va bu oldi ochiq piyoda xavfli bo'lib qoladi.

- |            |     |
|------------|-----|
| 9. Frd1—g4 | ... |
|------------|-----|

Bundan tashqari, oqlarning ixtiyorida 9. Frh5 ham bor.

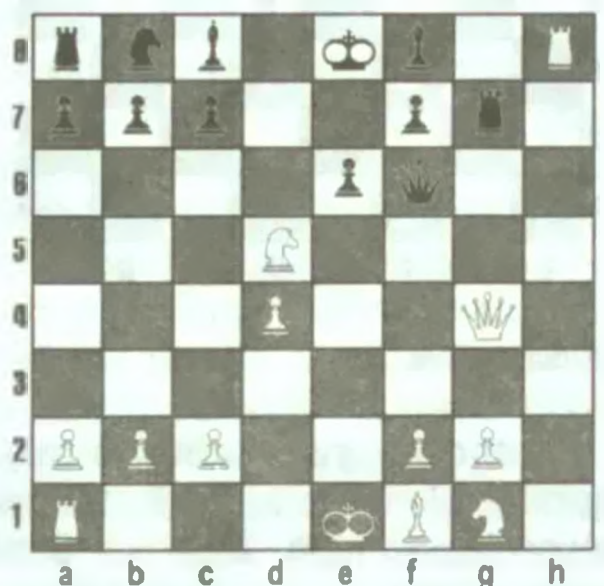
- |            |         |
|------------|---------|
| 9. . . .   | Frd8—f6 |
| 10. Rh1:h4 | Rg8:g7  |

Bo'sh yurish. Qoralar 1. . . . Fr:g7 o'ynashi kerak.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Rh4—h8+ | Fb4—f8? |
|-------------|---------|

Xato. 1930-yilda Moskvada o'ynalgan Grigoryev—Verlinskiy partiyasida qo'llangan 11. . . . She7 yaxshiroq bo'lishiga qaramasdan, 12. Frh3 dan keyin oqlar hujum qilish imkoniyatiga ega bo'lib qoladi.

- |                                 |
|---------------------------------|
| 12. Oc3:d5!! taslim (86-diagr). |
|---------------------------------|



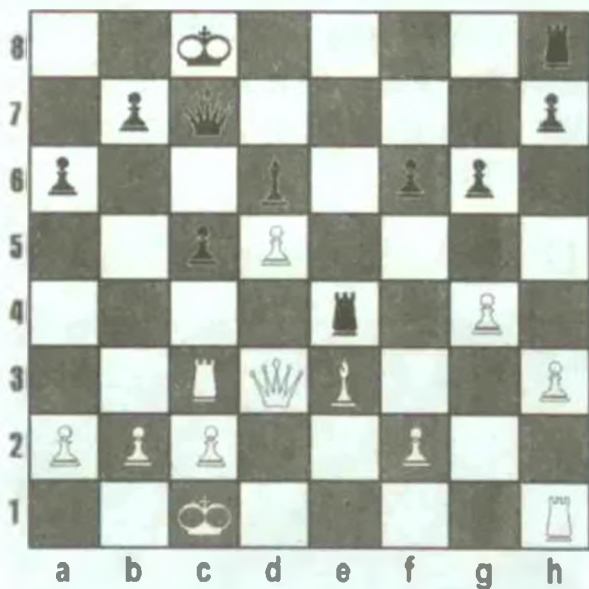
86-diagramma

1960-yilgi O'zbekiston XXV chempionatida Neyolov bilan Muxin o'rtasida o'ynalgan bu partiya Muxin raqibining ochmaslardan va ikkiyoqlama zarba berish yo'lidan unumli foydalana olishini sezmay qolgan va tezda mag'lubiyatga uchragan edi.

87-diagrammadagi pozitsiya o'tgan asr oxirlarida yashagan zo'r shaxmatchilardan biri Garri Nilson Pilsberi o'ynagan partiyalardan birida vujudga kelgan. Yurish qoralardan.

1. . . . Rh8—e8

e4 dagi ruxni to'rtinchi gorizontaldan olib ketib bo'lmaydi, chunki u holda oqlar ochmasdan foydalanib, fil bilan c5 dagi piyodani urishi va F:c5 dan keyin b2—b4 o'ynashi mumkin.



87-diagramma

Matndagi yurishning o'rniga qoralar 1. . . . Fre7 tarzida o'ynashi, so'ngra 2. . . . Shb8 yurib, shohi va farzinini ochmasdan chiqarishi kerak edi.

1. . . . Rhe8 yurishi oqlar (Pilsberi)ga ochmas va ikkiyoqlama zarbadan foydalanib, o'yinni ajoyib ravishda tugallash imkonini beradi.

2. Fe3:c5! Shc8—d7

2. . . . F:c5 bo'lsa, 3. d6! Frc6 4. R:c5 Fr:c5 5. d7+ Xuddi shu yurish tufayli 1. . . . Rhe8 xato edi. Agar 3. . . . Frc6 ning o'rniga qoralar avval 3. . . . Re1+ bersa, 4. R:e1 R:e1+5. Shd2 va hokazo. Partiyada qilingan yurish (2. . . . Shd7) majburiy. Buning o'rniga 2. . . . Shb8 bo'lsa, 3. Fa7+yoki 2. . . . Shd8 bo'lsa, 3. Fd4 va keyin 4. F:f6+

3. Frc5:e3 Frc7—a5  
4. a2—a3 b7—b5?

Bu bilan muhim c6 punkti zaiflashadi.

5. Rc3—c6 Fd6—f4  
6. Shc1—b1! . . .

Qoralar 6. . . . R:e3! 7. fe R:e3 xavfini tug'dirgan paytda, oqlar shohini xavfsiz joyga olib o'tadi.

6. . . . Ff4:e3  
7. f2:e3 Re4:e3  
8. Frd3—d4 Re3—e1+  
9. Shb1—a2! Re1:h1

Mot bor joyda xohlagancha qurbon berish maqsadga muvofiq bo'ladi.

10. Frd4—a7+ Shd7—d8  
11. Frb7—b8+ Shd8—d7  
12. Frb8—d6X

Quyidagi misollarni yeching:



**1. Oqlar:** Shg1, Frg3, Rg6 pp d5, g2, h3;

**Qoralar:** Shg8, Frf7, Rf4 pp. c7, d6, g7.

Oqlar qanday yurishi kerak?

**2. Oqlar:** Shc1, Frb3, Rd1.

Fg5, pp. a2, b2, c2, e4, f2, g2, h2

**Qoralar:** She8, Fre6, Rh8, Ff8, Od7, pp. a7, e5, f7, g7, h7.

Yurishni oqlar boshlaydi va qoralarni ikki yurishda mot qiladi.

### **Shaxmatchining xotira kuchi va voqealarni oldindan sezish qobiliyati**

Xotiraning yaxshi bo'lishi shaxmatchiga faqat ko'p qoidalarini o'zlashtirib olishgagina emas, balki tajribani boyitishga ham katta yordam beradi. Odatda, o'yin paytida, taxtada vujudga keladigan pozitsiyalarga baho berishga to'g'ri keladi. To'g'ri baho berish esa tajribada uchratilgan o'yinlar asosida bo'ladi. Demak, shunday ekan, yaxshi xotiraning aqliy mehnatni osonlashtirishi turgan gap.

Shaxmatchi mahoratining takomillashishida yaxshi xotira muhim rol o'ynaydi. Jahon chempioni Alyoxin zo'r xotiraga ega bo'lgan. U 32 kishi bilan taxtaga qaramay o'ynay olgan va yaxshi natijaga erishgan. Xalqaro grossmeyster Miguel Naydorf Alyoxin haqida quyidagicha hikoya qiladi:

— Men Alyoxinni birinchi

marta 1929-yilda Varshavada ko'rdim... Menga u bilan shaxmat taxtasi ustida uchrashish nasib bo'ldi. Alyoxin Varshavada bir yo'la 32 taxtada seans berayotgan edi. Shulardan ikkitasini taxtaga qaramay yodaki o'ynaydi. O'sha o'yinlarning birida men ham qatnashib, uni yutishga muyassar bo'lgan edim. Bu voqeadan keyin uch yil o'tgach, Polsha shaxmat federatsiyasi Alyoxinni yana Varshavaga taklif etdi. O'sha paytlarda men 20—21 yoshlarda bo'lishimga qaramasdan, butun Polshada taniqli shaxmatchi bo'lib qolgandim. Federatsiya mening uchun Alyoxin bilan kichik match uyushtirdi. Har ikkala o'yinning ham durang bo'lishi menga g'alati tuyuldi. Bu natija meni hayratda qoldirdi va shaxmatni yanada yaxshiroq o'rganishga ruhlantirdi.

Men 1939-yilda Buenos-Ayresda Alyoxin bilan do'stlashib oldim. O'shanda 8-shaxmat olimpiadasi o'tkazilayotgan edi. Bir kuni turnirdan bo'shab, ikkalamiz mehmonxonaga ketayotganimizda men: «Bilasizmi, doktor, men sizga qarshi o'ynaganlar orasida durustroq natijaga erishgan jahonning juda kam shaxmatchilaridan biriman», — deb yuboribman. Alyoxin shu zahotiyiq menga xo'mrayib qaradi va «Yo'q, siz yolg'onchisiz! 1932-yilda biz ikki partiya o'ynaganmiz, ikkalasi ham durang bo'lgan edi», — dedi. Men ham bo'sh kelmay, gapimni ma'qullamoqchi bo'ldim. U esa, har gal:



«Yo‘q, siz yolg‘onchisiz!» — deyaverdi. Shundan keyin men unga 1929-yilda Varshavada o‘tkazilgan seansni eslatdim. Alyoxin birdaniga so‘zimni bo‘lib: «Ha, esimda, o‘shanda taxtaga qaramay o‘ynagan ikki partiyani yutqizgan edim, o‘shalarning birida kimdir h7 xonasida ruxini qurbon qilgan edi. O‘sha siz ekansizda?» deb qolsa bo‘ladimi!

Alyoxin o‘n yil mobaynida juda ko‘p turnirlarda o‘ynagan, ko‘p seanslar bergan, uning 1929-yilda taxtaga qaramasdan o‘ynagan partiyasini 1939-yilda ham unutmaganligiga qoyil qolgan edim...

Men «millatlar turniri»dan oldinroq ham Alyoxin bilan Marget (Argentina)da uchrashish sharafiga muyassar bo‘lgan edim. U bosh turnirda, men esa 1-turnirda qatnashgan edik. U Byok bilan uchrashgan kuni 14-yurishda ruxini qurbon qildi va mening o‘sha partiyani kuzatib turganligimni payqab qoldi. Mendan: «Ruxning qurbon qilinishi qalay?» — deb so‘rab qolsa bo‘ladimi? Men u qilgan kombinatsiyaning tagiga yetmay turib, «Juda ajoyib!» — deb yubordim. U miyig‘ida kulib qo‘ydi. Ikki yildan so‘ng yana Alyoxin bilan uchrashdim va «sir»ni ochdim: «Doktor, Margetda Byok bilan o‘ynagan partiyangizda ruxning qurbon qilinishi qalay ekanligi haqida fikrimni so‘raganingizda yolg‘on gapirgan edim. O‘sha paytda men hech narsani ko‘rmaganman. Hatto

hozir ham sizning kombinatsiyani boshdan oyoq oldindan ko‘rib chiqqanligingizga ishongim kelmaydi».

Alyoxin kulimsirab: «Hechqisi yo‘q, yigitcha, men ham hech narsani ko‘rmaganman, lekin to‘g‘ri yurish qilganimni sezganman, xolos» — dedi.

Haqiqatan ham shaxmat katta san‘at bo‘lib, o‘yin oqibatini ko‘rishdan ko‘ra, sezish durustroq natijaga olib boradi.

Tabiat ko‘pchilikka yaxshi xotira kuchi bag‘ishlagan. Shuning bilan bir qatorda, o‘z xotira kuchi bilan maqtana olmaydigan kishilar ham o‘zlarining bu qobiliyatlarini o‘stirish — tarbiyalash uchun ko‘pgina imkoniyatlarga egadirlar. Buning uchun matematika, chet tilini o‘rganish, ko‘pgina narsalarni esda tutishni va ulardan amalda foydalanishni taqozo etuvchi istagan mashg‘ulotlarni tavsiya etish mumkin.

Deyarli barcha zo‘r shaxmatchilar ajoyib xotira kuchiga ega bo‘lishgan. Asrimizning birinchi choragida shaxmat «toji»ga asosiy talabgorlardan hisoblangan grossmeyster A. Rubinshteyn musobaqalarda o‘ynagan barcha (minglab) partiyalarini yod bilgan. Birinchi rus jahon chempioni A. Alyoxin o‘zi o‘ynagan partiyalarnigina emas, balki keyingi 60—70 yil orasida boshqa zo‘r shaxmatchilar o‘ynagan partiyalarni ham taxtada yurishmayurish namoyish qilib bera olgan.



Bir kuni yosh Alyoxinning yodlash qobiliyatini tekshirib ko'rmochi bo'ladilar-da, unga uncha mashhur bo'lmagan bir ispan yozuvchisining romanini tutqizib, o'ng kelib qolgan sahifasini o'qib, yoddan aytib berishni so'raydilar. Alyoxin kursiga o'tiradi va matnni diqqat bilan ko'zdan kechira boshlaydi. To'rt daqiqa ham o'tmay, u kitobni professor Sitovichga qaytarib beradi, bir yarim betlik tekstni xatosiz takrorlaydi.

Lekin bunday yod olish bilan shaxmatdagi xotira o'rtasida farq bor, albatta. O'yin paytida shaxmatchi ko'rish bilangina chegaralanmay, uni sezadi ham. Yodlashda fikr va emotsiya faol rol o'ynaydi. Bunday «kompleks» qabul qilish shaxmatchining o'ynalgan partiyalarni yillar davomida esda tuta olishiga sabab bo'ladi. Shaxmatchi boshqalar o'ynagan partiyalarni ko'zdan kechirganda ham ularni mexanik ravishda yodlamaydi, balki o'yin ustida fikr yuritadi, yurishlarni

tahlil qiladi, amalga oshgan kombinatsiyalardan lazzatlanadi.

Hozirgi zamon debyut nazariyasi juda boy. Bir necha o'nlab debyut sistemalari mavjud bo'lib, har bir shaxmatchi shulardan o'ziga yoqqanlarini tanlab oladi va ularni har tomonlama o'rganib chiqishga harakat qiladi. Qo'llanmalarda ko'rsatilgan yo'llarni mexanik ravishda yodlab olishga intilgan shaxmatchining holiga voy: raqib har qachon ham kitobda ko'rsatilgan yo'llarni qilavermaydi. Shuning uchun debyut variantlarini o'rganishda asosiy e'tiborni ularning g'oyalriga qaratish, o'ziga yoqqan sistemalarni mustaqil puxta tahlil qilib chiqish lozim.

Shaxmat nazariyasini ongli ravishda mantiqan to'g'ri o'rganish, undan amalda foydalanish, xotirani kuchaytirishning muhim vositasidir. Shaxmat orqali xotirani kuchaytirish uchun yana bir imkoniyat mavjud. U ham bo'lsa taxtaga qaramay o'ynashdir.

## PIYODALI ENDSHPILLAR

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

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

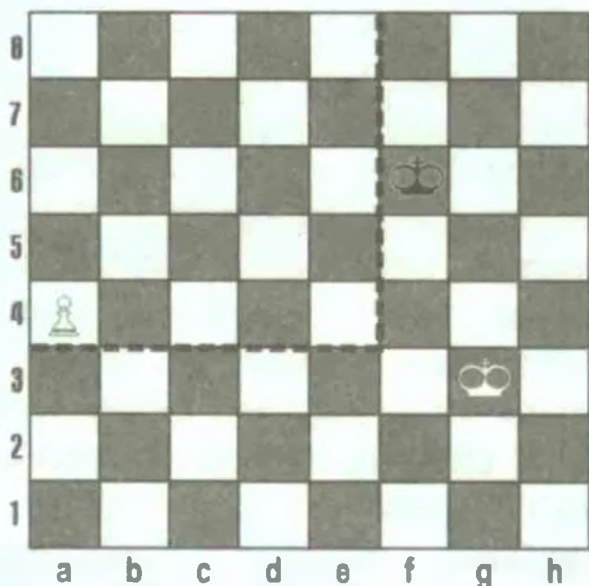
dali o'yin oxirlari haqida aniq tasavvurga ega bo'lish lozim. Piyodali o'yin oxirlarini o'rganish, o'z navbatida, ko'p yurishli hisoblarni to'g'ri yuritishga o'rgatadi, binobarin, shaxmatchining o'yin mahoratini oshiradi. «O'yin oxirida yaxshi o'ynay bilish, umuman shaxmatni o'ynay bilish demakdir», — degan edi birinchi rus shaxmat uctasi A. D. Petrov.

## 1. SHOH BILAN PIYODA SHOHGA QARSHI

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.

88-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyada yurish navbati oqlardan bo'lsa, ular yutadi, chunki qora shoh piyodaga yeta olmaydi:

1. a4—a5 Shf6—e6. 2. a5—a6 She6—d6 3. a6—a7 Shd6—c7 4. a7—a8 Fr. Agar yurish navbati qoralardan bo'lsa, qora shoh piyodaga yetib, uni urib oladi. Shohning piyodaga yetib olish-



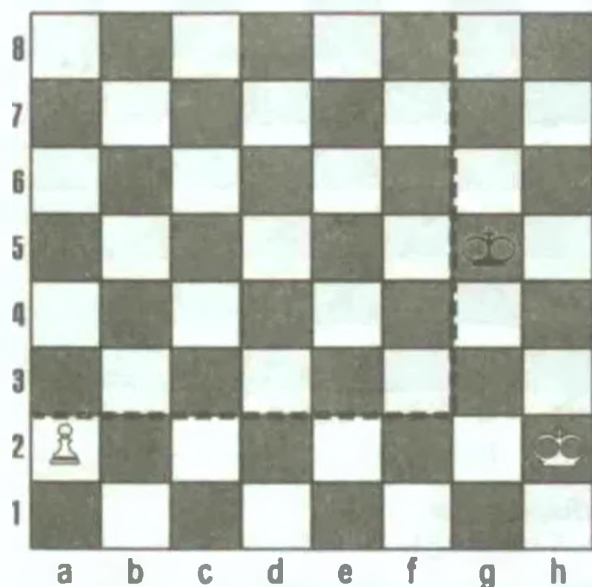
88-diagramma



olmasligini tez aniqlash uchun kvadrat qoidasidan foydalaniladi.

88-diagrammadagi oq piyoda-ning kvadrati a4—a8—e8—e4 xonalaridan iborat to'rtburchakni tashkil etadi. Kvadratni tasavvur qilish uchun, avvalo, uning piyoda farzinga chiqadigan tomonini, masalan, 88-diagrammada 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.



89-diagramma

89-diagrammadagi pozitsiyaga birinchi qarashda a2 dagi piyoda kvadratining burchaklari a2, a8, g8, g2 xonalaridan iborat, degan xulosaga kelish mumkin. Shunday ekan, kvadratda turgan qora shoh, yurish navbati kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, piyodaga yetib oladi. Ammo bunday xu-

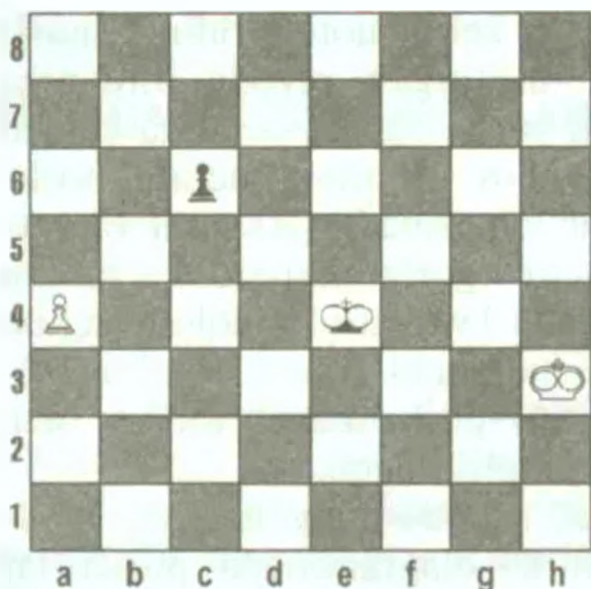
losaga kelish noto'g'ridir. Chunki a2 da turgan piyoda birdaniga ikki xona oldinga — a4 ga yurishi mumkin. Shuning uchun boshlang'ich xonada (ikkinchi va yettinchi gorizontallarda) turgan piyoda kvadratini aniqlash uchun uni uchinchi (qoralar uchun oltinchi) gorizontalda turgan, deb faraz qilish kerak.

a2 piyodasining haqiqiy kvadrati 89-diagrammada punktirlar 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.

Masalan: Shg5—f6—e7—d7—c7—b7 yoki Shg5—f5—e6—d7—c7—b7 yoki Shg5—f4—e5—d6—c6—b7.

Umuman, piyodaga yaqinlashayotgan shoh hamma vaqt piyoda kvadratidan chiqmasligi kerak. Biroq shunday hollar ham uchrashi mumkinki, bunda kuchsiz tomonning shohi piyodaga faqat birgina marshrut bilan yetib olishi mumkin. Masalan, 89-diagrammada a2 dagi piyodani a4 ga, g5 dagi shohni f3 ga olib qo'ysak, birgina marshrut — Shf3—e4—d5—c6—b7 qoladi. Agar birdanbir marshrutda diagonal yo'lda birorta to'siq uchrasa, shoh piyodaga yeta olmaydi. Buni quyidagi misolda yaq-qol ko'rish mumkin (90-diagramma).

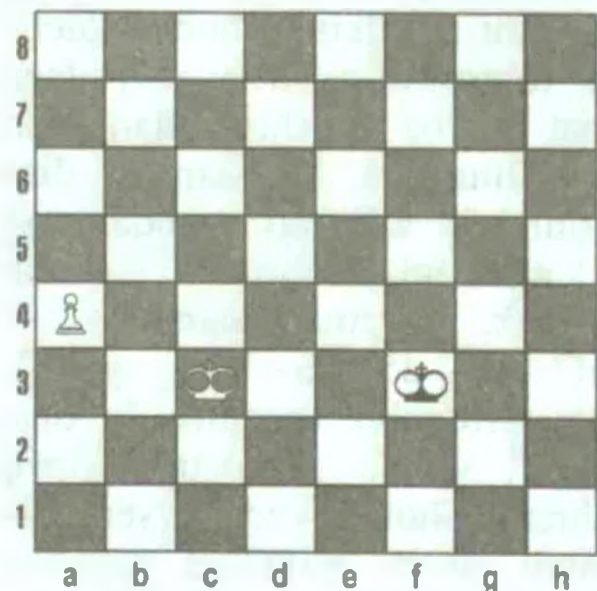




90-diagramma

O'yin shunday davom etadi:

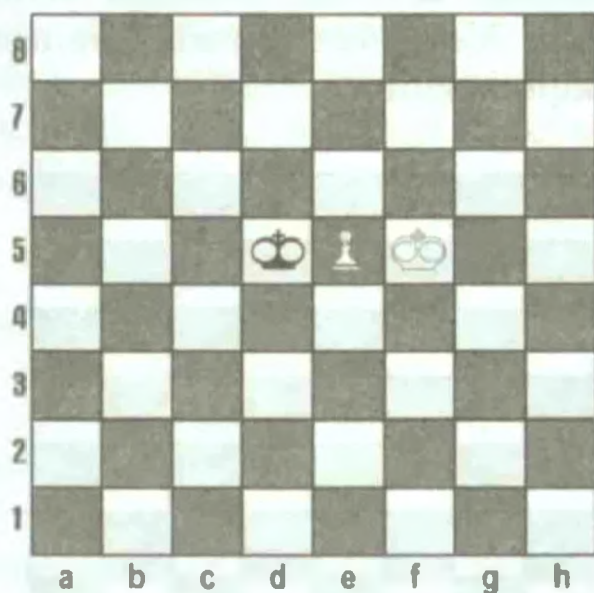
1. a4—a5—She4—d5 2. a5—a6. Endi shoh oq piyodaga yeta olmaydi, chunki birdan bir marshrutda qoralarning piyodasi o'z shohining yo'lini to'sib turibdi. Agar e4 dagi shoh e5 da bo'lganda edi, u e5—d6—c7—b7 marshuti bilan piyodaga yetib olar edi. Shohning piyodaga yetib olishiga o'z piyodasidan tashqari raqib shohi ham to'siq bo'lishi mumkin. Buni 91-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.



91-diagramma

1. . . . Shf3—e4 2. Shc3—c4! (agar 2. a5? bo'lsa, 2. . . . Shd5 dan keyin o'yin durang bo'ladi 2. . . . She4—e5. 3. Shc4—c5! (3. a5? bo'lsa, 3. . . . Shd6 dan keyin — durang) 3. . . . She5—e6 4. Shc5—c6! She6—e7 5. Shc6—b7! va endi qoralar qanday yurmasin, oq piyoda farzinga chiqadi.

Keyingi ikki misolda ko'rib chiqqanimizdek, piyoda kvadrati qoidasidan foydalanilganda, tanlangan yo'lda to'siq bor-yo'qligini aniqlab olish kerak.

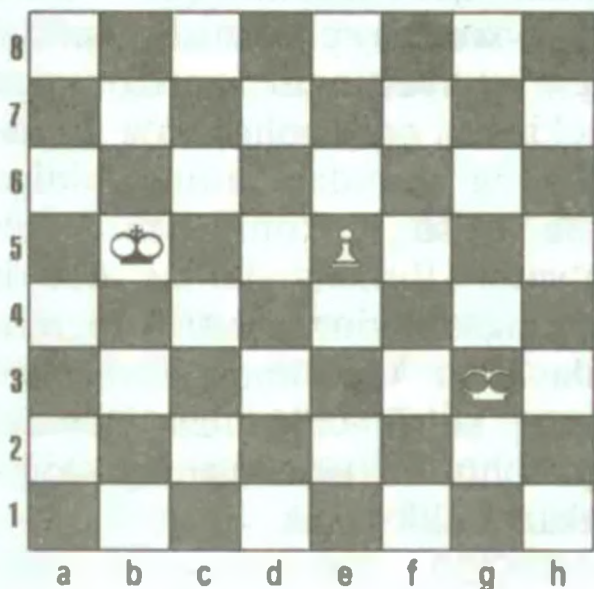


92-diagramma

Shuni unutmaslik kerakki, piyoda va shohlar shunday holatda (bir gorizontalda va yonma-yon) bo'lsa, doimo kuchli tomon yutadi. 92-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular piyoda kvadratida turgan o'z shohini piyodaning oldiga olib o'tishga harakat qiladi, biroq bunga ham erisha olmaydi: 1. . . . Shd5—c6 2. Shf5—f6 Shc6—d7 3. Shf6—f7 dan keyin piyoda o'z



shohining himoyasida uch yurishda farzinga chiqadi; yurish oqlardan bo'lsa, 1. e5—e6 Shd5—d6 2. Shf5—f6 va hokazo.



93-diagramma

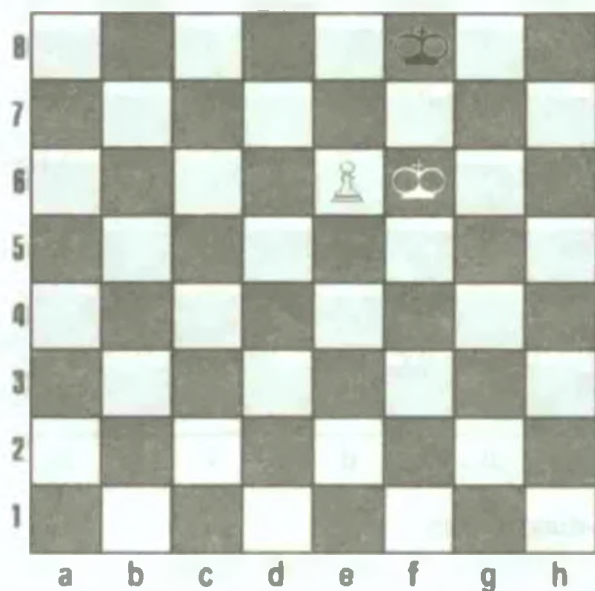
93-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa va ular Shb5—c5—d5 marshrutini tanlasa, oqlar Shg3—f4—f5 yurib, 92-diagrammada ko'rsatilganidek, yutuq pozitsiyaga erishadi. Shuning uchun qoralar piyodaning yoniga kelishga emas, balki oldiga o'tishga harakat qiladi: 1. . . . Shb5—c6! 2. Shg3—f4 Shc6—d7! 3. Shf4—f5 Shd7—e7. Mana shu ahvolda, ya'ni kuchli tomonning shohi o'z piyodasi-ning yonida, kuchsiz tomonning shohi esa piyodaning oldida turgan bo'lsa, piyodaning surilishi yutuqqa olib keladimi? Buni bilib olish juda muhim.

93-diagrammadagi pozitsiyani tekshirishni davom ettiramiz.

4. e5—e6 She7—e8 (shohni nima uchun d8 yoki f8 ga yurilmaganligi keyinchalik ma'lum

bo'ladi) 5. Shf5—f6 Kpe8—f8 (94-diagrammaga qarang).

Shohlarning bunday holatini, esingizda bo'lsa, oppozitsiya deb atagan edik. Oppozitsiyada yurish navbatini raqibga berish juda muhim hisoblanadi. Bunga oppozitsiyani egallash deyiladi. Shunda raqib shohi yurishga, ya'ni egallab turgan yaxshi xonani tashlab, yomon xonaga o'tishga majbur bo'ladi.



94-diagramma

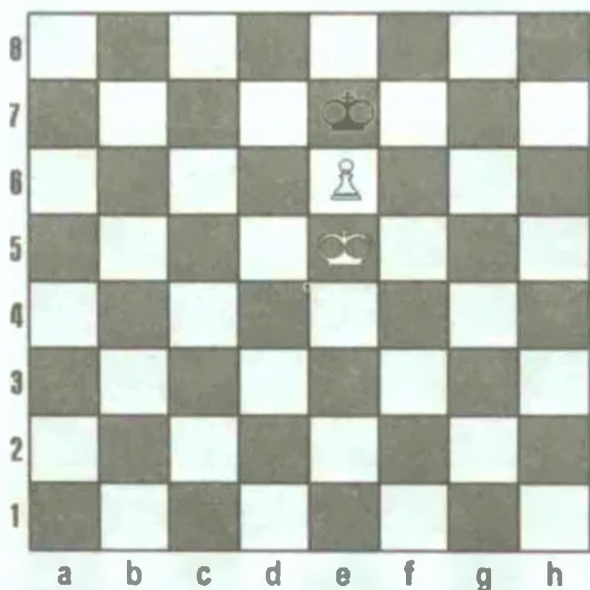
94-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan. Demak, oppozitsiyani qoralar egallagan. Shunday ekan, 1. e6—e7+ Shf8 e8 2. Shf6—e6 dan keyin o'yin pot bo'ladi yoki oqlar boshqacha yurish qilsa, piyodadan ajraladi. Har ikki holda ham o'yin durang bo'ladi.

Aytaylik, 94-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsin. Bu holda oppozitsiyani oqlar egallagan bo'ladi: 1. . . . Shf8—e8 (qora shoh yaxshi xonani bo'shatishga majbur)



2. e6—e7 She8—d7 3. Shf6—f7 va keyingi yurishda piyoda farzinga chiqadi.

Piyoda yettinchi gorizontalgacha kishit bilan surilganda, o'yin durang bo'ldi, kishitsiz surilishi esa yutuqqa olib keldi. Umuman, 94-diagrammadagi pozitsiyaning oqibati — yurish kimdanligiga bog'liqdir.



95-diagramma

95-diagrammadagi pozitsiyada kuchli tomonning shohi piyodaning ketida turibdi. Yurish kuchsiz tomondan. Qoralarning shohi sakkizinchi gorizontaldagi shunday xonaga chekinishi kerakki, u o'z navbatida, oppozitsiyani egallay olsin, ya'ni agar oq shoh f6 ga yursa, qoralar f8 ga yoki oq shoh d6 ga yursa, qoralar d8 ga yura olsin. Buning uchun qoralar birdan bir 1. ... She7—e8! yurishini qilishga majbur.

Endi 2. She5—f6 She8—f8 yoki 2. She5—d6 She8—d8 dan keyin o'yin durang bo'ladi.

Agar 95-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa va

ular 1. She5—d5 yoki 1. She5—f5 yursa, qoralar bu holda ham 1. ... She7—e8 yurishi kerak.

96-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Qora shoh qaysi xonaga chekinishi kerak? Agar u yettinchi gorizontalgacha chekinsa, oq shohga o'z piyodasining yonidan uning oldiga o'tib olish imkoniyatini berib qo'yadi. Bunday hollar kuchli tomonga o'yinni yutish uchun qulayliklar tug'diradi. Buni keyinroq ko'rib chiqamiz. Demak, oq shohni o'z piyodasining oldiga o'tkazmaslik kerak.

1. ... Shf6—e6!  
2. e4—e5 ...

Oqlar bundan boshqa har qanday yurish qilsa ham, qoralar shohini e5 xonasiga olib o'tadi. Endi qora shoh orqaga chekinishga majbur. (Agar 2. ... Shd5? bo'lsa, 2. Shf5 dan keyin qoralar yutqizadi.) Oppozitsiyani egallash uchun qora shohni e7 xonasiga yurish birdan bir to'g'ri yurishga o'xshaydi (buni 94-diagrammada ko'rib chiqqan edik). Lekin bu pozitsiyada oppozitsiyani egallash shart emas. Masalan,

2. ... She6—f7  
3. Shf4—f5 Shf7—e7  
4. e5—e6 She7—e8!

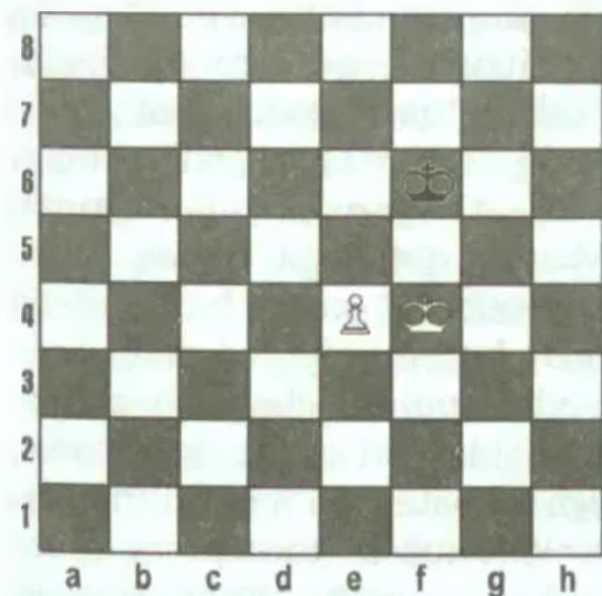
Bu yerda ham 4. ... Shf8 (2. ... She7 ning o'rniga 2. ... Shf7 yurilganidek) yursa bo'lmaydimi? Bo'lmaydi, chunki 3. Shf5 She7 4. e6 dan keyin qo-



ralar sakkizinchi gorizontalgacha chekinishda oppozitsiyani egalash imkoniyatini beradigan xonani tanlab, o'shanga o'ta oladi. Lekin sakkizinchi gorizontalgacha qisilayotgan shoh piyodaning yettinchi gorizontalgacha kishtsiz surilishiga yo'l qo'ymasligi kerak.

5. Shf5—f6 She8—f8

O'yin durang bo'ladigan pozitsiya vujudga keldi. Demak, o'z piyodasining yonida yoki orqasida turgan shoh raqib shohini piyoda farzinga chiqadigan xonadan haydab, o'z piyodasini farzinga chiqara va g'alaba qozona olmaydi.



96-diagramma

96-diagrammadagi pozitsiyani ko'rib chiqayotganimizda kuchsiz tomon kuchli tomonning shohini piyodasining oldiga o'tkazmasligi kerak, degan edik. Qani o'sha (96-diagramma) pozitsiyada 1... She6! ning o'rniga. 1... Shf7? yoki 1... She7? yurib ko'raylik-chi.

1. . . . Shf6—e7?

1. . . . Shf7 ham baribir, chunki 2. Shf5, She7 dan keyin biz hozir erishadigan pozitsiya vujudga keladi.

2. Shf4—e5! She7—d7?

3. She5—f6

Agar 2. . . . Shf7 bo'lsa, 3. Shd6!

3. . . . Shd7—e8

Agar 3. . . . Shd6 bo'lsa, 4. e5+Shd7 5. . . . e6+Shd8 6. Shf7! va oqlar yutadi.

4. Shf6—e6

Oqlar yana pozitsiyani egalladi. Piyodani surish ham yutuqqa olib kelar edi.

4. . . . She8—d8

4. . . . Shf8 bo'lsa, 5. Shd7!

5. She6—f7 Shd8—d7

6. e4—e5

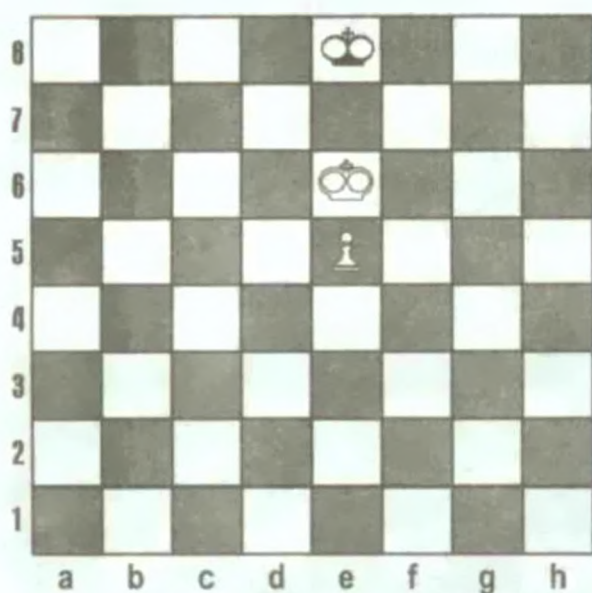
va piyoda farzinga chiqadi.

Endi shunday xulosa chiqarishimiz mumkin: agar kuchli tomonning shohi piyodasining oldiga o'tib, oppozitsiyani egallay olsa, g'alabaga erishishi turgan gap (albatta, to'g'ri o'ynagandagina). Bordi-yu, oppozitsiyani kuchsiz tomon egallasa, o'yin durang bo'ladi.

97-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiya bu qoidadan mustasnodir.

97-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular al-

batta yutqizar edi. Lekin bu yerda oppozitsiyani qoralar egallagan. Yurish oqlardan.



97-diagramma

1. She6—f6                      She8—f8

Agar 1. . . . Shd8 yoki 1. . . . Shd7 bo'lsa, 2. Shf7!

2. e5—e6!

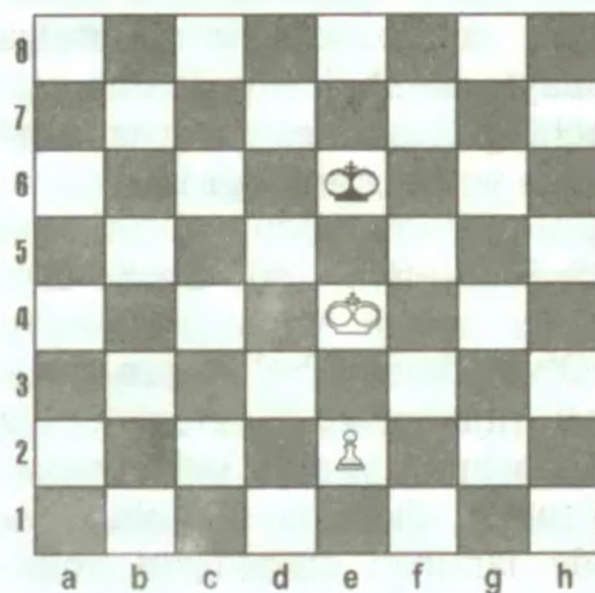
95-diagrammada piyoda 6-gorizontalda bo'lib, o'yin pot bilan tugagan edi. Bu yerda esa piyodaning beshinchi gorizontaldan oltinchi gorizontalgacha surilishi yurish navbatini qoralarga beradi, ya'ni oqlar oppozitsiyani egallaydi.

2. . . .                      Shf8—e8

3. e6—e7 va oqlar yutadi.

Shu pozitsiyada yuz bergan ahvolga qarab, quyidagicha yana bir muhim qoida chiqarishga imkoniyat tug'iladi: agar kuchli tomonning shohi o'z piyodasining oldida va ayni vaqtda oltinchi gorizontalda (qoralar uchun

uchinchi gorizontalda) turgan bo'lsa, yutuq oppozitsiyaga bog'liq bo'lmaydi.

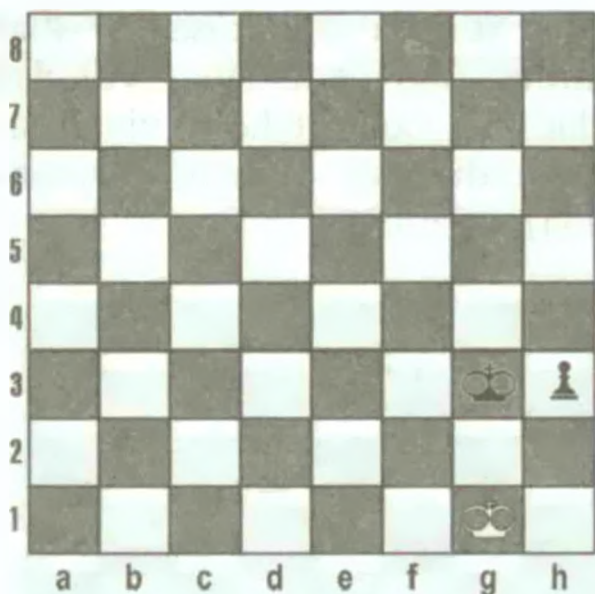


98-diagramma

98-diagrammadagi pozitsiyada oppozitsiyani qoralar egallagan bo'lishiga qaramasdan yutqizadi, chunki oqlar o'z ixtiyoridagi 1. e2—e3 yurishi bilan yurish navbatini qoralarga beradi. Agar bu piyoda e2 emas, balki e3 da turgan bo'lsa, o'yin durang bo'lar edi. Yuqorida belgilab chiqilgan qoidalarni a va h piyodalari nisbatan qo'llab bo'lmaydi, chunki kuchsiz tomonning burchakka qisilgan shohi o'yinni pot qilish imkoniyatiga ega bo'ladi.

99-diagrammadagi pozitsiyada 1. Shg1—h1 (Shf1? bo'lsa, 1. . . . h2 va piyoda farzinga chiqadi) 1. . . . h3—h2 dan keyin pot bo'ladi. Demak, bunday hollarda durang qilish uchun kuchsiz tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasiga kelib olsa, kifoya. Eng chekkadagi





99-diagramma

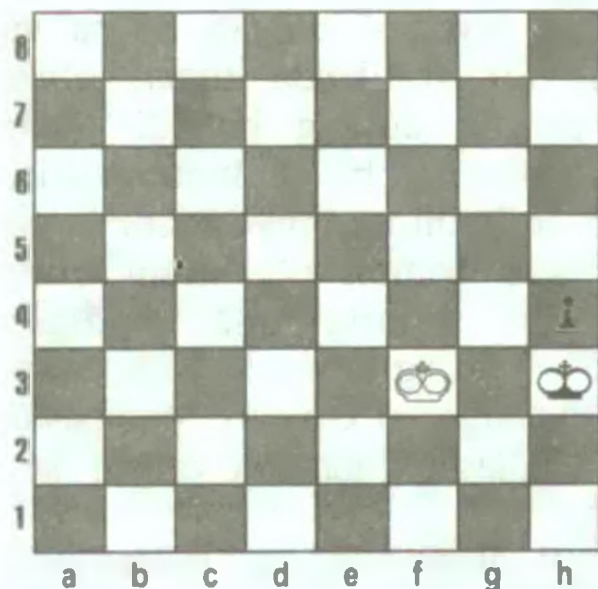
piyodalar boshqa piyodalarga nisbatan ancha kuchsiz bo'ladi. Masalan, 99-diagrammadagi pozitsiyada f6 xonasiga qora fil qo'yaylik. Bu holda ham qoralar yuta olmaydi, chunki oq shohni burchakdan haydab bo'lmaydi:

1. . . . Ff6—d4+ 2. Shg1—h1 h3—h2 — pot yoki 1. . . . Shg3—g4 2. Shg1—h2 Ff6—e5+ 3. Shh2—h1 h3—h2 4. Shh1—g2 va hokazo. Agar qoralarga qora xonalarda yuradigan filning o'rni-ga oq xonalarda yuradigan fil qo'ysak, ular darrov yutadi. Masalan: 1. . . . h3—h2+ 2. Shg1—h1 Ff7—d5X.

Shunday qilib, agar kuchli tomonning fili qora bo'lsa-yu, chekkadagi piyodaning farzinga chiqadigan burchak xonasi oq bo'lsa (yoki, aksincha, fil oq, burchak xona qora bo'lsa) va kuchsiz tomonning shohi o'sha burchak xonani yoki uning yonidagi xonalardan birini egallay olsa, o'yin hamma vaqt durang bo'ladi.

Quyidagi pozitsiyani taxtaga tering. Oqlar: Shh1; qoralar: Shf4, Og4, p. h3.

Agar siz tergan pozitsiyada qoralar shoshib, piyodasini sursa, o'yin durang bo'ladi, chunki endi ot yurilsa, piyoda boy beriladi, bordi-yu, shoh yurilsa, o'yin pot bo'ladi. Bu pozitsiyada ot f3 da turgan bo'lsa ham baribir (takrorladik). 100-diagrammadagi pozitsiyada, oq shoh piyoda farzinga chiqadigan burchak xonaga kela olmasa ham, qoralar o'yinda g'alaba qozonolmaydi: 1. . . . Shh3—h2 2. Shf3—f2! (qora shohni chekkadagi vertikal-dan chiqarmaslik kerak. Agar 2. Shg4? bo'lsa, 2. . . . h3 3. Shf3 Shg1 dan keyin piyoda farzinga chiqib ketadi) 2. . . . h4—h3 3. Shf2—f1 Shh2—h1 4. Shf1—f2 h3—h2 5. Shf2—f1 — pot.



100-diagramma

Taxtaga tering. Oqlar: She3; qoralar: Shh4 p. h7. Siz tergan pozitsiyada yurish oqlardan



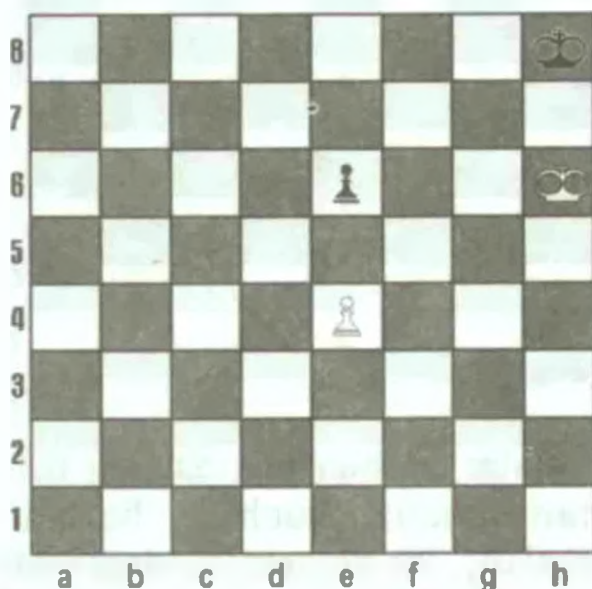
bo'lsa, ular 1. Shh3—f2 Shh4—h3  
 2. Shf2—g1 yordamida burchakka kelib oladi va o'yin durang bo'ladi. Agar yurish qoraladan bo'lsa, ular dastlab 1 . . . Shh4—g3!  
 2. She3—e2 Shg3—g2! yordamida oq shohning burchakka keladigan yo'lini to'sib qo'yadi, so'ngra o'z piyodasini farzinga chiqaradi. Bu misoldan quyidagicha xulosa chiqarish mumkin: chekkadagi piyodalarga qarshi kurashda kuchsiz tomonning shohi f1 va f2 yoki c1, c2 (a vertikalidagi piyodaga qarshi) xonasini, qoralar kuchsiz tomon bo'lsa, f7 va f8 yoki c7 va c8 xonasini egallay olsa, o'yin durang bo'ladi. Buni esda tutish juda foydalidir.

## 2. TOMONLARDA BITTADAN PIYODA QOLGANDA

Ikkala tomonning faqat bittadan piyodasi qolgan bo'lsa 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 o'yinni durang qila oladigan (96—97-diagrammalardagi pozitsiyalarga o'xshash) pozitsiyani egallashga harakat qilishi kerak.

101-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh e6 dagi piyodasini saqlab qola olmaydi. Modomiki, shunday ekan, qoralar yutqizmaslik uchun nima qilishi kerak? Agar oq shoh f6 xonasidan e6 dagi piyodaga hujum qilsa va uni

o'sha xonada urib olsa, 97-diagrammadagi pozitsiya vujudga keladi va oqlar (shohi piyodasining oldida va oltinchi gorizontalda) yutadi.



101-diagramma

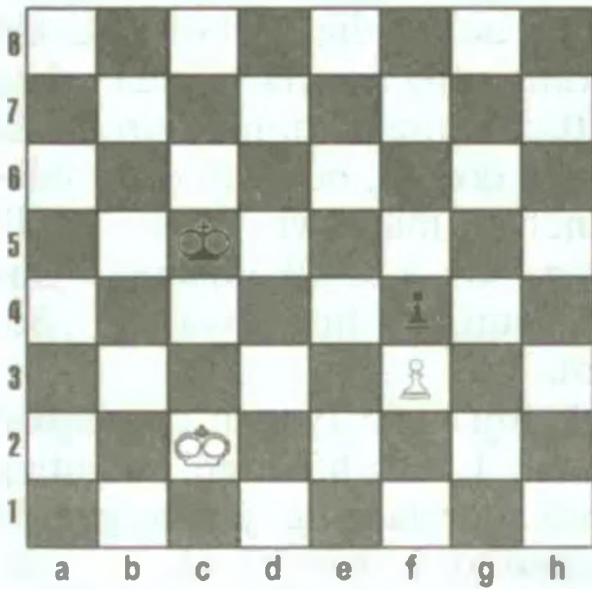
Agar qora piyoda e5 da turganda edi, natija oppozitsiyani kim egallashiga bog'liq bo'lib qolar edi. Demak, qoralar o'z piyodasini surib, shohi bilan oppozitsiyani egallashga harakat qilishi lozim.

1. . . . e6—e5! Endi o'yin quyidagicha davom etishi mumkin. 2. Shh6—g6 Shh8—g8  
 3. Shg6—f6 Shg8—f8 4. Shf6:e5 Shf8—e7 va o'yin durang bo'ladi.

101-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, 1. e4—e5! yordamida ular yutar edi. Oqlar 1. Shh6—g6 yordamida ham yutuqqa erishishi mumkin, chunki bu holda qoralar oppozitsiyani egallashga ulgurmaydi: 1. . . . Shh8—g8 2. Shg6—f6 e6—e5 3. Shf6:e5 Shg8—f7 (3. . . . Shf8



bo'lsa, 4. Shf6! yoki 4. She6! yoki 4 Shd6) 4. She5—d6 va yutuq.



102-diagramma

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

102-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. . . . Shc5—c4! yordamida maqsadga erishadi, ya'ni shohini piyodasi joylashgan to'rtinchi gorizontalga chiqarib oladi va oppozitsiyani egallaydi. Shundan keyin o'yin quyidagicha davom etish mumkin: 2. Shc2—d2

Shc4—d4 3. Shd2—e2 (bo'lmasa, 3. . . . She3! 3. . . . Shd4—c3! (qora shoh flangdan aylanib o'tishga kirishdi) 4. She2—f2 Shc3—d2 5. Shf2—g2 Shd2—e2 6. Shg2—g1 She2:f3 7. Shg1—f1. Endi yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, qoralar yutadi (shoh piyodaning oldida va uchinchi gorizontalda turibdi).

102-diagrammadagi pozitsiyada oq shohni c2 dan c1 xonasiga olib qo'ysak, natija butunlay o'zgaradi: 1. . . . Shc5—d4 (yoki 1. . . . Shc4 bo'lsa, 2. Shc2) 2. Shc1—d2 yoki 1. . . . Shc5—d5 2. Shc1—d1! (buni *uzoq oppozitsiyani saqlash* deyiladi. Bunda shohlar o'rtasidagi kataklarning soni toq bo'ladi) dan keyin qoralar oppozitsiyani egalay olmaydi va flangdan aylanib o'tib, piyodaga hujum qilish imkoniyatidan mahrum bo'ladi (2. . . . Shd4 bo'lsa, 3. Shd2; 2. . . . Shc4 bo'lsa, 3. Shc2; 2. . . . Shc5 3. Shc1! va hokazo).

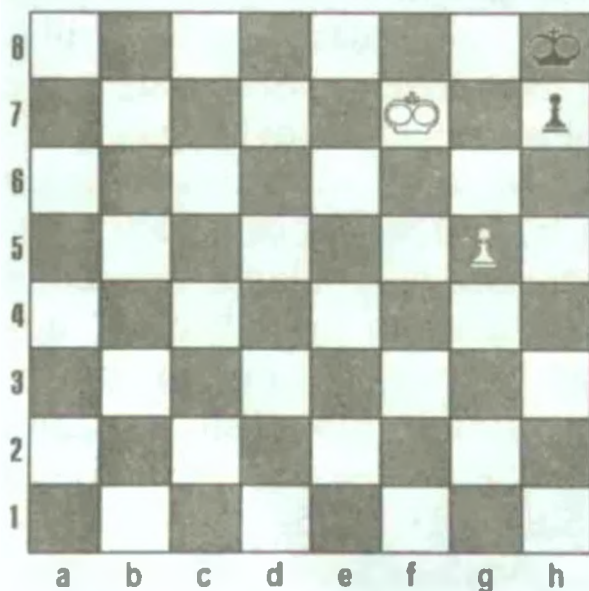
102-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular 1. Shc2—c3 yordamida o'z shohini piyodasi joylashgan gorizontalga o'tib olish imkoniyatiga ega bo'ladi va oppozitsiyani egalaydi. Bu hol oqlarga o'z shohi bilan flangdan aylanib o'tib, qoralar piyodasiga hujum qilish, so'ngra uni urib olish imkonini beradi: 1. . . . Shc5—d5 2. Shc3—d3 Shd5—e5 3. Shd3—c4! She5—f5 4. Shc4—d5—Shf5—g5 5. Shd5—e5 Shg5—g6! (o'yinni durangga olib keluvchi



birdan bir yurish) 6.  $Sh5:f4$   $Shg5-f6!$  va o'yin durang bo'ladi.

Agar 102-diagrammadagi oq shohni c3 xonasiga, qora shohni esa c6 xonasiga olib qo'yilsa va yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. . . .  $Shc6-c5!$  yordamida oppozitsiyani egallaydi-yu, lekin piyodasi joylashgan (to'rtinchi) gorizontalgaga o'ta olmaydi. Bu hol oqlarga o'yinni durang qilish imkoniyatini beradi: 2.  $Shc3-d3$   $Shc5-d5$  3.  $Shd3-c3!$  (boshqa yurishlar yaramaydi, chunki u holda qoralar oppozitsiyani egallaydi va to'rtinchi gorizontalgaga o'tib oladi). Endi qoralar f3 dagi piyodaga aylanib o'ta olmaydi, binobarin, o'yin durang bo'ladi.

Endi piyodalar (har ikki tomonda bittadan) qo'shni vertikalarda joylashgan hollarni ko'rib chiqamiz. Bunday hollarda asosan shohlarning taxtada qanday joylashganligi katta ahamiyatga ega bo'ladi.



103-diagramma

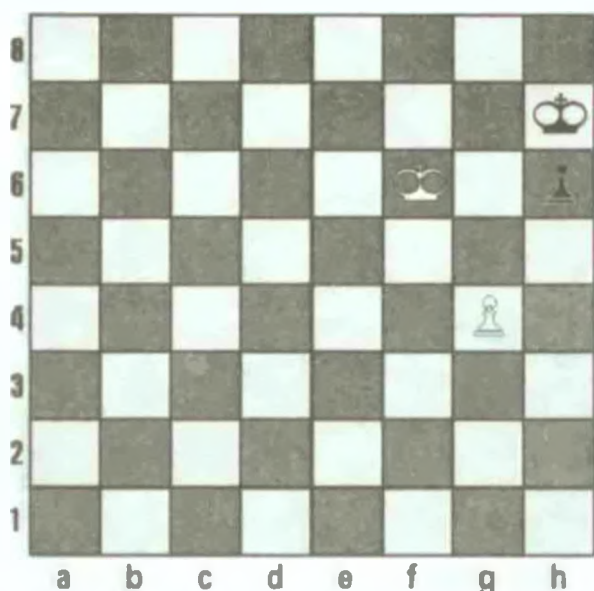
103-diagrammadagi pozitsiyada piyodalar bir-biriga maksimal darajada yaqinlashgan (amalda ko'p uchraydigan hol). Lekin shohlarning joylashuvida farq katta: qora shoh burchakka qisilib qolgan, oq shoh esa xohlagancha manyovr qila oladi. Mana shu ustunlik oqlarga o'yinni yutish imkoniyatini beradi:

1.  $Shf7-f8!$  (yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . h5 2. g6! va yutuq. Endi qoralarning javob yurishi majburiy) 1. h7-h5 (1. . . . h5 bo'lsa ham baribir) 2. g5-g6 h5-h4 3. g6-g7 + va oqlar yutadi.

Agar 103-diagrammadagi pozitsiyada oq shohni f6 xonasiga olib qo'yilsa, o'yinning natijasi yurish kimdaligiga bog'liq bo'lib qoladi. Masalan: yurish oqlardan bo'lsa, 1.  $Shf6-f7!$  h7-h5 2. g5-g6 yordamida oqlar yutadi. Agar bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . .  $Shh8-g8$  dan keyin o'yin durang bo'ladi, chunki qora shohni qaytadan burchakka qisib bo'lmaydi. Bu yerda shuni ham ko'rsatib o'tish kerakki, qoralar boshqacha yo'l bilan ham durangga erishishi mumkin: 1. . . . h7-h6! (1. . . . h5 yaramaydi, chunki 2.  $Shf7!$  va oqlar yutadi). 2. g5-g6 (2. gh dan keyin durang bo'lishi o'z-o'zidan tushunarli) 2. . . .  $Shh8-g8!$  3. g6-g7 h6-h5 4.  $Shf6-g5!$  (4.  $Shg6?$  bo'lsa, 4. . . . h4 dan keyin oqlar yutqizadi) va durang.

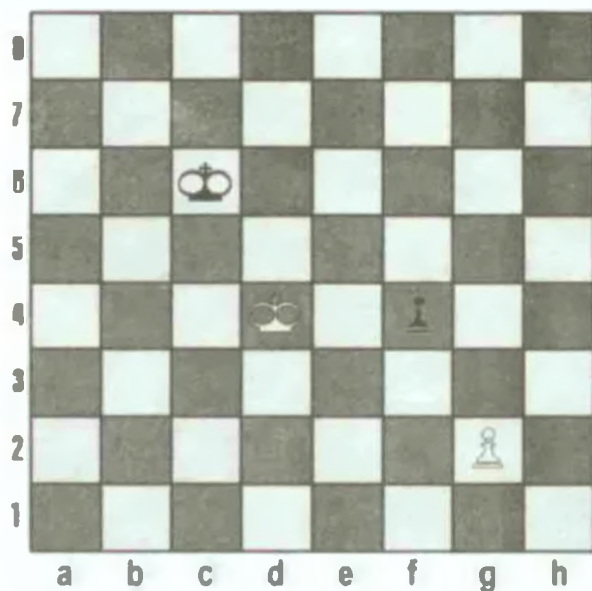
103- va 104-diagrammalardagi





104-diagramma

pozitsiyalar bir-biriga o'xshash bo'lsa ham ularning o'rtasidagi farq kattadir: 104-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh burchakka butunlay qisilib qolgan emas. Bu hol qoralarga o'yinni durang qilish imkonini beradi: 1. Shf6—f7 (yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . h5! 2. g5 Shg8! 3. Shf5! Shg7 4. g6 h4 5. Shg4 dan keyin o'yin durang bo'ladi) 1. . . . Shh7—h8! (1. . . . h5? bo'lsa, 2. g5! dan keyin, avval ko'rib chiqqanimizdek, oqlar yutadi) 2. Shf7—g6 h6—h5! (2. . . . Shg8? bo'lsa, 3. Sh:h6 Shh8 4. g5 Shg8! 5. Shg6 va oqlar yutadi) 3. Shg6:h5 Shg8—h7! 5. Shh5—g5 Shh7—g7 va durang. Keyingi pozitsiyaning tahlili bir tomonning shohi qulayroq joylashgan hollarda ikkinchi tomonning o'yinni baravarlashtirish, ya'ni durang qilish imkoniyatidan butunlay mahrum bo'lib qolmasligini ko'rsatadi. Bunga isbot tariqasida yana bir misolni ko'rib chiqamiz.

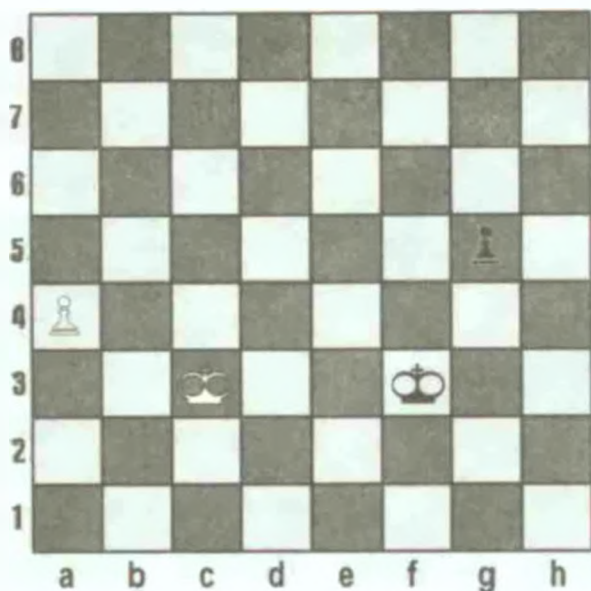


105-diagramma

105-diagrammadagi pozitsiyada oq shoh qulay joylashgan. Oqlar shu ustunlikdan foydalanmoqchi, ya'ni qora piyodaga yaqinlashib, uni urib olmoqchi. Haqiqatan ham yurish oqlardan bo'lsa, ular g'alaba qozonar edi. Biroq yurish qoralardan. Shunday bo'lsa ham qoralar o'z piyodasini saqlab qola olmaydi, lekin uni tezroq qurbon qilib, durang pozitsiyaga erishadi. 1. . . . f4—f3! (. . . Shd6? bo'lsa, 2. She4 f3 3. Sh:f3! va oqlar yutadi) 2. g2 : f3 Shc6—d6 3. Shd4—e4 Shd6—e6 va hokazo.

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 piyodasining 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.

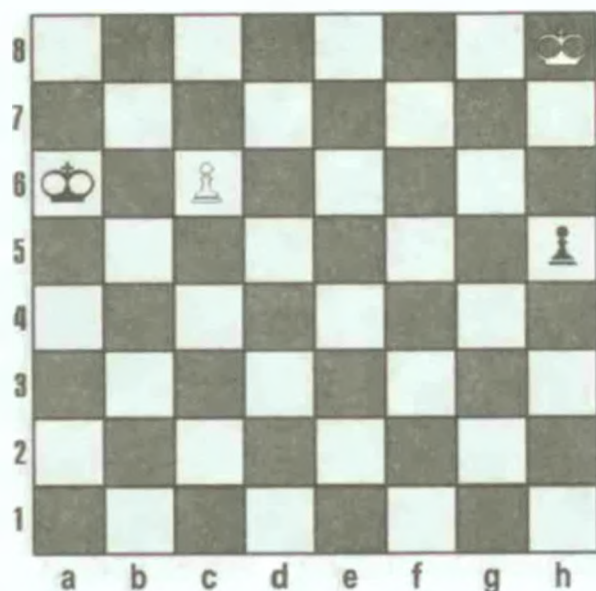




106-diagramma

106-diagrammadagi pozitsiyada ikkala piyoda ham to‘rt yurishda farzinga chiqishi mumkin. Shohlar piyodalarga yeta olmaydi. Yurish oqlardan. Oq piyoda a7 xonasiga yetganda qora piyoda g2 xonasiga suriladi. Shu payt oq piyoda farzinga chiqadi va kisht beradi. Shf3—f2 dan keyin oqlar yutadi. Agar 106-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo‘lsa, 1. . . . g5—g4 dan keyin qora piyoda farzinga chiqishi bilan oq piyoda ham kisht bilan farzinga chiqadi. Lekin bu galgi kisht foyda bermaydi — o‘yin durang bo‘ladi.

Agar 106-diagrammadagi qora shohni f3 dan f2 xonasiga, qora piyodani esa g5 dan h5 xonasiga olib qo‘yilsa va bu pozitsiyada yurish oqlardan bo‘lsa, 1. a5 h4 2. a6 h3 3. a7 h2 4. a8Fr Shg1! dan keyin o‘ying durang bo‘ladi (IX bobga qarang.) Bordi-yu, yurish qoralardan bo‘lsa, oq piyoda farzinga chiqa olmaydi, chunki h1 dagi qora farzin a7 da-



107-diagramma

gi piyodani «ushlab» qoladi. Natijada, qoralar osongina yutadi.

107-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning durangga erishishi mumkin emasdek tuyuladi, lekin ular kvadrat qoidasidan foydalanib, maqsadiga erishadi.

1. Shh8—g7 h5—h4

Qora shoh oq piyodaning kvadratida turibdi. Shuning uchun u hozircha b6 ga yurishga shoshilmayapti.

2. Shg7—f6

Agar endi 2. . . . h4—h3 bo‘lsa, 3. Shf6—e7! (yoki 3. She6) yordamida oq piyoda farzinga chiqishi mumkin. Masalan: 2. . . . h3 3. She7 h2 4. c7 Shb7 5. Shd7 h1Fr 6. c8Fr + yoki 2. . . . h3 3. She7 Shb6 4. Shd6 (yoki 4. Shd7 4. . . . h2 5. c7 h1Fr 6. c8Fr va durang). Demak, oq piyoda «o‘lim to‘shagida» yotgan chog‘ida ham, ya‘ni chetda turib ham jangga aralashmoqda.



2. . . . Sha6—b6

Qoralar oldin oq piyodani yo'qotmoqchi, so'ngra farzinga chiqmoqchi.

3. Shf6—e5! . . .

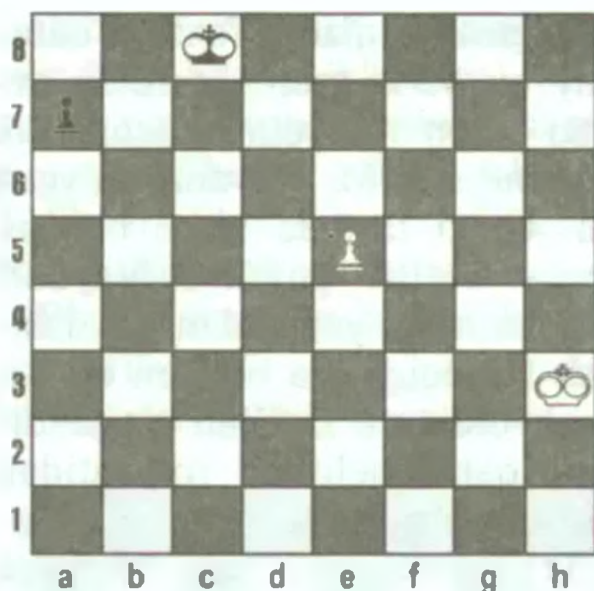
Mana shu birdan bir ajoyib yurish o'yinni durangga olib keladi.

3. . . . h4—h3

Bo'lmasa, oq shoh f4 ga yurib, piyodaning kvadratiga tushib oladi.

4. She5—d6! h3—h2

Endi piyodalar baravar farzinga chiqadi va o'yin durang bo'ladi. Kvadratga tushib olish va o'z piyodasini saqlab qolishdek ikki maqsadni ko'zda tutgan bunday ajoyib g'oyani grossmeyster R.Reti ishlab chiqqan edi. Bu g'oya o'z vaqtida 107-diagrammadagi pozitsiyaga o'xshash hol-larni topish imkonini berdi va o'yin oxirlari (endshpil) nazariyasini boyitish uchun xizmat qildi. 108-diagrammadagi pozitsiyada ham oqlarning ishi «chatoq» ko'rinadi. Lekin bu yerda ham Reti g'oyasi yordamida durangga erishish mumkin: 1. Shh3—g4! a7—a5. Shg4—f5 a5—a4 (2. . . . Shd7 bo'lsa, oqlar 3. She4 dan keyin qora piyodaning kvadratiga tushib oladi). 3. Shf5—g6!! (3. She4? yo'li bilan oq shoh piyodaga yeta olmaydi yoki 3. e6? bo'lsa. 3. . . . Shd8! va oqlar yut-



108-diagramma

qizadi yoki 3. Shf6? bo'lsa 3. . . . a3! 4. e6 a2 5. e7 a1Fr+) 3. . . . a4—a3 4. e5—e6 a3—a2 (4. . . . Shd8 bo'lsa, 5. Shf7!) 5. e6—e7 a1Fr 6. e8Fr + — durang.

Bu yerda oqlarning 3. Shg6! yurishiga durustroq e'tibor ber-ring.

### Bilasizmi...

1960-yilning kuzida Budapesht shahrida 27 yashar venger masteri Yanosh Flesh taxtaga qaramay, bir yo'la seans berishda jahonda yangi rekord qo'ydi. 52 taxtada bitta sport ustaligiga nomzod, 7 ta birinchi razryadli, 11 ta ikkinchi razryadli va boshqa shaxmatchilar unga qarshi o'ynadilar. O'yin to'rt marta o'n da-qiqalik tanaffus bilan hammasi bo'lib 12 soat davom etdi.

Flesh birorta taxtaga ham qaramay va hech qanday yozuvdan foydalanmay, ajoyib natijaga erishdi: 31 partiyani yutdi, 18 tasini durang qildi va faqat uch-



tasinigina yutqizdi. Taxtaga qaramay bir yo'la seans berishda avvalgi jahon rekordini argentinalik grossmeyster M. Naydorf qo'ygan edi. U 45 taxtada seans bergan. Seans berish paytida Naydorf raqiblarning yozuvidan foydalanish huquqiga ega bo'lgan bo'lsa, Flesh oldida o'zi bilan o'ynaydigan qatnashchilar ro'yxatidan boshqa narsa bo'lmagan.

52 taxtada 52 xil pozitsiya bo'lib, har yurishdan keyin bu pozitsiyalar yana o'zgarib turadi. Har bir pozitsiyada bir nechadan variantlar, har variantda esa bir nechadan yurishlar bo'ladi. O'ylab ko'rsangiz bu aqlga sig'maydigan narsadek tuyuladi. Ammo haqiqatan ham shunday bo'lgan.

Shuni aytish kerakki, erishilgan bu yutuq xotirani kuchaytirish maqsadida uzoq va tinmay olib borilgan mashg'ulotlar samarasidir.

Taxtaga qaramay bir yo'la seans berish kishi organizmi uchun zararli ekanligi, birinchi galda, miya faoliyatiga salbiy ta'sir ko'rsatishi aniqlangan. Haqiqatan ham ishni osonlashtiruvchi tayyor ko'z turganda, undan foydalanmaslikning nima hojati bor.

\* \* \*

1960-yilda Leypsigda «Shaxmat nima?» deb berilgan savolga Mixail Tal shunday javob bergan edi: «Shaxmat — bu, avvalo, san'atdir. Shaxmatning o'ziga tortadigan zo'r kuchini yana

nima bilan anglatga bo'ladi? Nima uchun million-million kishilar shaxmat o'ynaydilar, ming-minglab turnirlarga qatnashadilar, yuz minglab shaxmat nazariyasini o'rganadilar va zo'r shaxmatchilar o'ynagan partiyalarni tahlil qiladilar?

Menimcha, buning birdan bir sababi bu o'yinning kishiga g'oyat katta estetik ta'sir ko'rsatishidadir».

### 3. SHOH BILAN IKKI PIYODA SHOHGA QARSHI

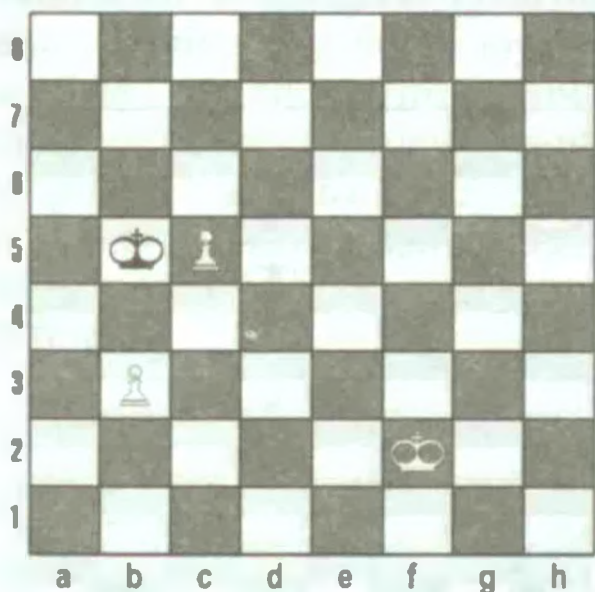
Tomonlardan biri ikki piyoda oshib ketgan hollarda o'yin kamdankam durang bo'ladi. Raqib shohi ikkala piyodani ham olishga ulgurgan yoki bir piyodani urib olgan paytda kuchli tomon o'z shohi va ikkinchi piyodasi bilan yutuq pozitsiyaga erisha olmagan hollardagina o'yin durang bo'ladi.

Taxtaga tering. Oqlar: Shd2; qoralar: Shg8, pp. d3, f4. Siz tergan pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ularning shohi ikkala piyodani ham olishga ulguradi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, bir piyoda qoladi-yu, lekin qoralar yutuq pozitsiyaga erisha olmaydi! 1. . . . Shg7 2. Sh : d3 Shg6 3. She4 Shg5 4. Shf3 va durang.

Agar piyodalar bir-biridan uzoqda joylashgan bo'lsa, g'alaba erishish uchun kuchli tomon shohining yordamga kelishi shart emas. Chunki kuchsiz tomonning shohi piyodalardan birining yo'li-



ni 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).



109-diagramma

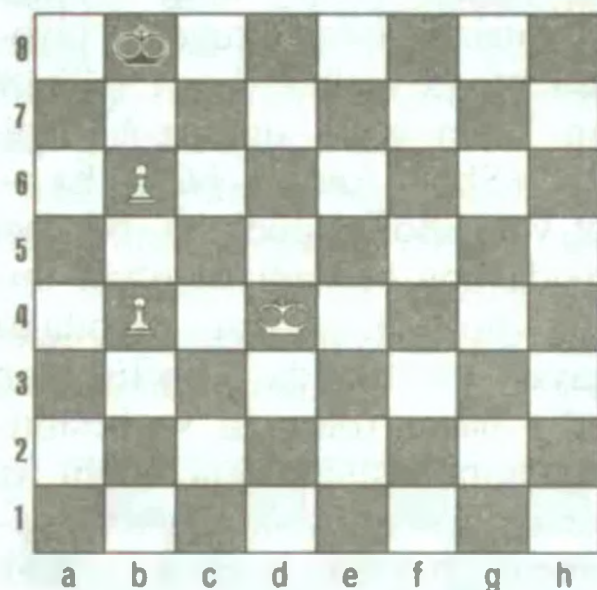
109-diagrammadagi pozitsiyada c5 dagi piyoda qo'riqlanmasa, qoralar uni urib oladi. Birdanbir chora b3 dagi piyodani surishdir. Endi qoralar b4 dagi piyodani ura olmaydi, chunki u holda c5 dagi piyodaning kvadratidan chiqib ketadi va bu piyoda farzin bo'ladi.

Taxtaga tering. Oqlar: Shh1; qoralar Shf4, pp. h2, g3.

Agar g piyodaning o'rniga piyodani surish natijasida siz tergan pozitsiya vujudga kelib qolgudek bo'lsa, pot holatlariga ehtiyot bo'lmoq zarur. hozir 1. . . . Shf3? yurilsa, pot bo'ladi. O'yinda

g'alabaga erishish uchun bir piyodani berib, ikkinchisi bilan yutuq pozitsiyaga erishish kerak: 1. . . . She3 2. Shg2 h1Fr + 3. Sh: h1 Shf3! (3. . . . Shf2? — pot) 4. Shg1 g2 va yutuq..

Piyodalar (a va h dan boshqa vertikalarda) qavat bo'lganda ham g'olib bo'lish qiyin emas.



110-diagramma

110-diagrammadagi pozitsiyada, yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, oqlar yutadi:

1) 1. Shc5 Shb7 2. Shb5 Shb8 3. Sha6 Sha8 4. b7+Shb8 5. b5! Shc7 6. Sha7 va yutuq. Yoki 3. Shc6 Shc8 (yoki 3. . . . Sha8) 4. b7+Shb8 5. b5 Sha7 6. b8Fr+ (6.Shc7? — pot) 6. . . . Sh : b8 7. Shb6 va yutuq. 2) 1. . . . Shb7 2. Shc5 Sha6 (2. . . . Shb8 bo'lsa, 3. Shc 6!) 3. b7! (3. Shc6? bo'lsa — pot) 3. . . . Sh : b7 4. Shb5! va yutuq.

Piyodalar qavatligida kuchsiz tomon oppozitsiyani egallay olsa, kuchli tomon o'zining ikkinchi piyodasini surib, yurish navbatini



berish imkoniyatidan foydalaniladi. Shuning uchun orqadagi piyodani zarur paytlardagina surish kerak. Pozitsiya quyidagicha deb faraz qilaylik: oqlar: Sha6, pp. b6, b4; qoralar: Shb8. Bu pozitsiyada yurish oqlardan.

Agar hozir yutuqqa olib keluvchi yurish 1. b7 ning o'rniga ehtiyotsizlik bilan orqadagi piyodani b5 ga surilsa, 1. . . . Sha8! dan keyin o'yin durang bo'ladi. 2. b7+Shb8. Endi 3. b6 bo'lsa — pot yoki shohni qochilsa, b7 dagi piyoda boy beriladi va o'yin durang bo'ladi. Qavat piyodalar (qaysi vertikalda bo'lishidan qat'iy nazar (oltinchi va beshinchi) qoralar uchun uchinchi va to'rtinchi) gorizontallarda joylashgan paytda kuchsiz tomon oppozitsiyani egallay olsa, hamma vaqt o'yin durang bo'ladi.

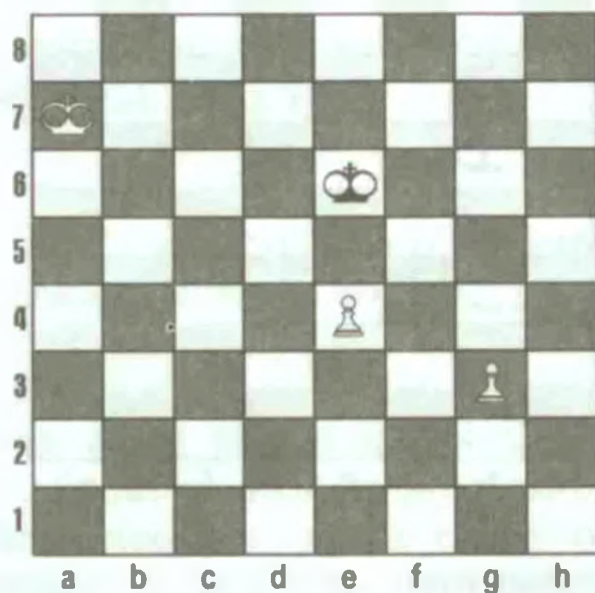
III-diagrammadagi pozitsiyada piyodalar bir-birini qo'riqlay olmaydi. Bunday piyodalar yakka-langon piyodalar deb ataladi.

Oqlarning shohi uzoqda bo'lgani uchun o'z piyodalarini himoyalashga yetib kela olmaydi.

Yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . She5 2. g4 Sh:e4 dan keyin qora shoh ikkinchi piyodani ham oladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1. g4! She5 2. g5! dan keyin piyodalar o'z-o'zini himoyalab qoladi. Endi 2. . . . Sh:e4 bo'lsa, shoh g5 piyodasining kvadrati-dan 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. . . . She6 3. Shb6 Shf7 4. e5! Shg6 5. e6 (yoki 4. . . . She6 bo'lsa, 5. g6!) yana piyodani olib bo'lmaydi. 5. e6! ning o'rniga, oqlar 5. She6! yordamida ham o'yinni yutishi mumkin.

Demak, agar yakka-langon piyodalarni bir vertikalgina ajratib turgan bo'lsa, ularning biri chetdan turib ikkinchisini himoyalay oladi.



III-diagramma

Agar III-diagrammadagi e4 da turgan piyodani c4 xonasiga olib qo'ysak, shohning yordamisiz piyodalardan biri farzinga chiqa oladi.

Quyidagi pozitsiyalarni ko'zdan kechirish foydalidir:

1) oqlar: Shd5, pp. a5, c7; qoralar: Sha7.

1. . . . Shb7. 2 Shb6 Shc8! dan keyin 3. a6 yoki 3. Shc6 yurishlari potga olib keladi.

2) Oqlar: Sha7, pp. a6, c6 qoralar: Shc7. Bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, oqlar yutadi:



1. . . . Sh:c6 2. Shb8 yoki 1. . . . Shc8 2. Shb6.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, o'yin durang bo'ladi. 1. Sha8 Shc8? Sha7 Shc7.

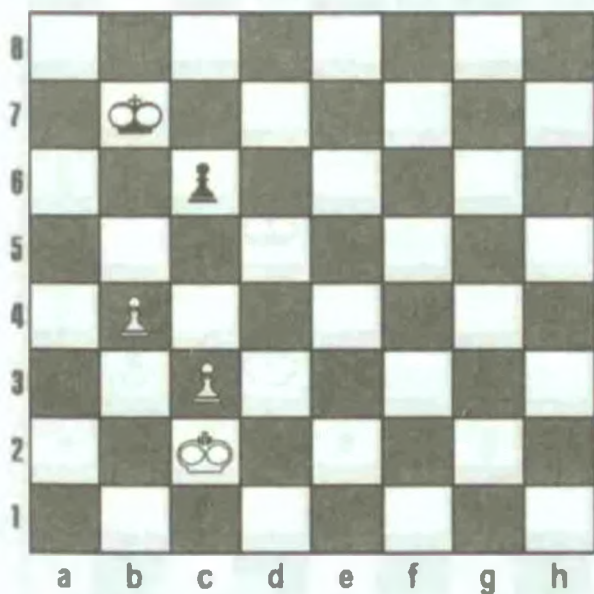
#### 4. SHOH BILAN IKKI PIYODA SHOH BILAN BIR PIYODAGA QARSHI

Bunday hollarda ham natija piyodalarning qay holda joylashganligiga va shohlarning faolligiga bog'liqdir. Bunday ustunlik ko'pincha g'alaba qozonishga sababchi bo'lishiga qaramasdan, ba'zi pozitsiyalar bundan mustasnodir.

2. b5 c4! 3. Shd2 Shb6 4. She3 Sh:b5 5. Shd4 Shb6! 6. Sh:c4 Shc6; yoki 2. Shb3 cb; yoki 2. Shb3 Shc6! (2. . . . Shb6 yaramaydi, chunki 3. Shc4 cb 4. Sh:b4 dan keyin oqlar yutadi) 3. Shc4 cb va hokazo..

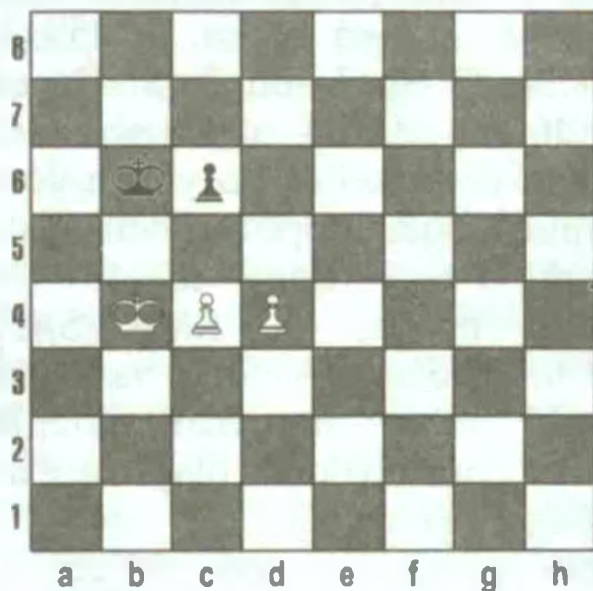
Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1. c3—c4! c6—c5 2. b4—b5 yordamida ular qo'riqlangan oldi ochiq piyodaga (b5) ega bo'ladi. Bunday hollarda deyarli hamma vaqt g'alaba qozoniladi.

113-diagrammadagi pozitsiyani mukammal o'rganib chiqish kerak, chunki bunday pozitsiyalar amaliy partiyalarda tez-tez vujudga kelib turadi.



112-diagramma

112-diagrammadagi 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 Shc6; yoki



113-diagramma

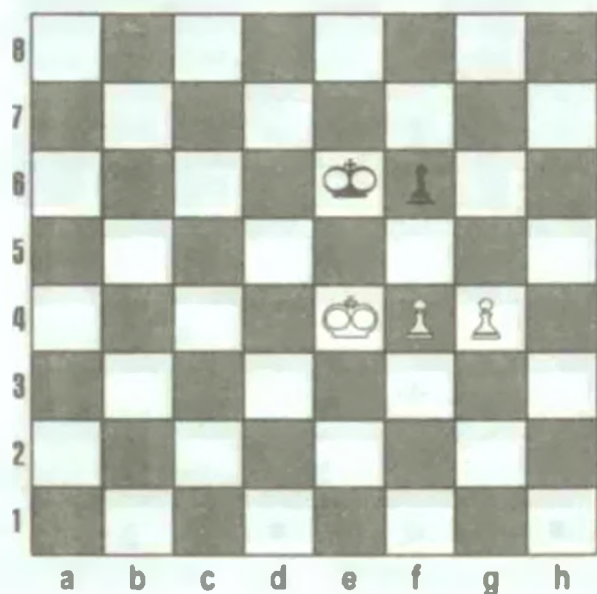
Bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. . . . c5+ 2. dc Shc6 yo'li bilan o'yinni durang qilishga erishadi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, ular raqibiga c6—c5+imkoniyatini bermaydi. Buning uchun oqlar 1. c4—c5+yurishi zarurdek tuyulmoqda. Biroq aslida bu yurish durangga



olib keladi, xolos: 1. c5+Shb7! 2. Sha5+Sha7; yoki 1. c5+Shb7 2. Shc4 Shs7 3. d5 cd+ 4. Sh:d5 Shd7; 1. c5+Shb7 2. Shc4 Shc7 3. Shd3 Shd7 4. She4 She6 (4. She3 bo'lganda, 4. . . . She7! yordamida qoralar uzoq oppozitsiyani egallar edi) 5. Shf4 Shf6. Qora piyodaga chap tomondan aylanib o'ta olmagan oq shoh o'ng tomondan ham aylanib o'ta olmayapti. Demak, c4—c5 eng kerak paytda yurish kerak edi. Mana: 1. Shb4—c3! Shb6—c7 (qoralar 1. . . . Sha5 yo'li bilan oq piyodalarga hujum qila olmaydi, chunki 2. Shd3 Shb4 3. c5! Shb5 4. She4 Shc4 5. She5 dan keyin oqlar osongina yutadi. Yoki 1. . . . c5 bo'lsa, 2. d5!) 2. Shc3—d3 Shc7—d6 3. Shd3—e4 Shd6—e6 4. c4—c5! (piyodani surish payti keldi. Bu yurish yordamida oqlar oppozitsiyani egalaydi) 4. . . . She6—f6 (4. . . . Shd7 bo'lsa, 5. Shf5 She7 6. She5 Shd7 7. Shf6 va oqlar shohi bilan flangdan aylanib o'tib, qora piyodani oladi va g'alabaga erishadi). 5. d4—d5! Shf6—e7 (5. . . . cd+ bo'lsa, 6. Sh:d5 She7 7. Shc6 Shd8 8. Shb7 va yutuq). 6. d5—d6+ (6. dc yaramaydi, chunki 6. . . . Shd8 7. She5 Shc8 8. Shd6 Shd8 9. c7+Shc8 dan keyin durang bo'ladi — qavat oq piyodalar beshinchi va oltinchi gorizontallarda yoki qavat qora piyodalar uchinchi va to'rtinchi gorizontallarda joylashgan bo'lsa va kuchsiz tomonning shohi oppozitsiyani egallab olsa, o'yinning durang

bo'lishini esda tutish kerak). 6. . . . She7—e6 7. She4—f4 (oqlar 7. d7 Sh:d7 8. Shf5! yo'li bilan ham yutishi mumkin edi) 7. . . . She6—f6 8. Shf4—g4 Shf6—e6 9. Shg4—g5 She6—f7 10. Shg5—f5 Shf7—e8. 11. Shf5—e6 She8—d8 12. d6—d7 va yutuq.

113-diagrammadagi pozitsiyada oqlar g'alaba qozonish uchun o'z shohini oldin flangdan aylanib o'tadigan tomon (o'ng tomon)ga olib o'tdi. So'ngra o'z piyodasini surib, oppozitsiyani egalladi va bir piyodasini urishtirib, yutuq ahvolga erishish (yoki shohi bilan flangdan aylanib o'tish) imkoniyatiga ega bo'ldi.

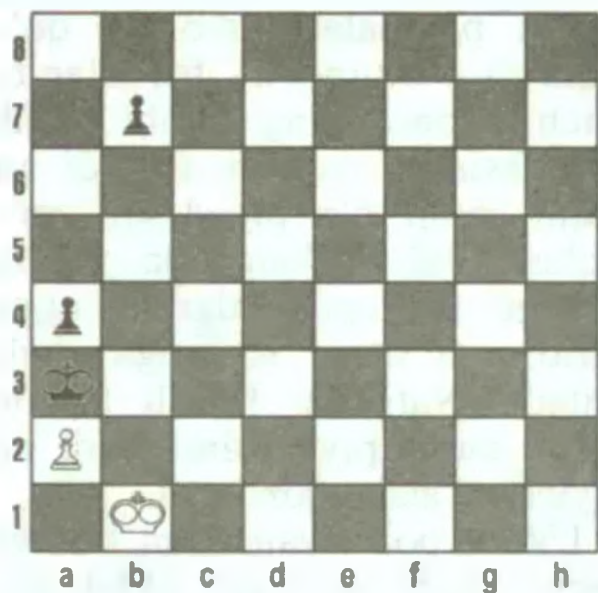


114-diagramma

114-diagrammadagi pozitsiya 113-diagrammadagi pozitsiyaga o'xshasa ham bu o'yin durang bo'ldi. 1. Shd4 Shd6 2 f5 Shc6 3. g5 fg 4. She5 Shd7 yoki 1. Shf3 Shf7 2. Shg3 Shg7 3. Shh4 Shh6 4. f5 Shg7 5. Shh5 Shh7 yordamida flangdan aylanib o'tib



bo'lmaydi, chunki bunga taxta-ning chekkasi xalal beradi. Agar 114-diagrammadagi barcha donalarni bir xona chapga surilsa, o'yin 113-diagrammadagi singari yutuq bilan yakunlanar edi. Demak, piyodalar markazga qanchalik yaqin bo'lsa, kuchli tomon uchun shunchalik yaxshi 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.



116-diagramma

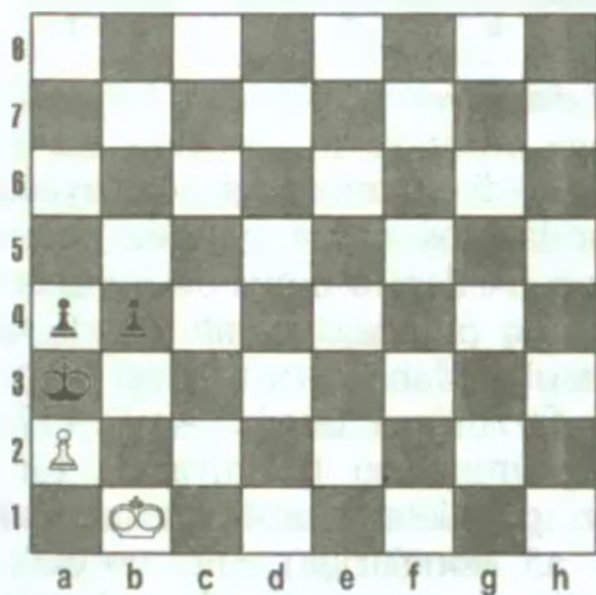
116-diagrammadagi pozitsiyada yurish kimdanligidan qat'iy nazar, qoralar yutadi. Bunda qoralar shunday hisob yuritishi kerakki, b7 dagi piyoda b4 ga surilib kelganda oq shoh a1 xonasida tursin. Yurish oqlardan bo'lsa: 1. Shb1—a1 b7—b5! 2. Sha1—b1 b5—b4 3. Shb1—a1 b4—b3 va yutuq. Yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . b7—b6! (biridaniga ikki xonaga surila oladigan piyodalar yurish navbatini o'tkazish paytida katta ahamiyatga ega bo'lishini doimo esda tutish kerak) 2. Shb1—a1 b6—b5 3. Sha1—b1 b5—b4 4. Shb1—a1 b4—b3 va yutuq.

Ushbu pozitsiyani taxtaga tering. **Oqlar:** Shd2 pp. c4, b2;

**Qoralar:** Shd4 p. e4

Bunday pozitsiyalarda, ya'ni kuchli tomon qo'sh piyodaga ega bo'lgan va o'z shohi bilan raqibi piyodasining yo'lini to'sib oladigan hollarda o'yinni yutish qiyin emas.

Masalan: 1. b3 e3+ 2. She2 She4 3. c5 Shd5 4. b4 va yutuq.



115-diagramma

115-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa. 1. . . . b4—b3 2. a2:b3 a4:b3 3. Sha1 va o'yin durang bo'ladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, 1. Shb1—a1 b4—b3 2. a2:b3 (2. Shb1 bo'lsa, 2. . . . b2!) 2. . . . a4:b3 3. Sha1—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.



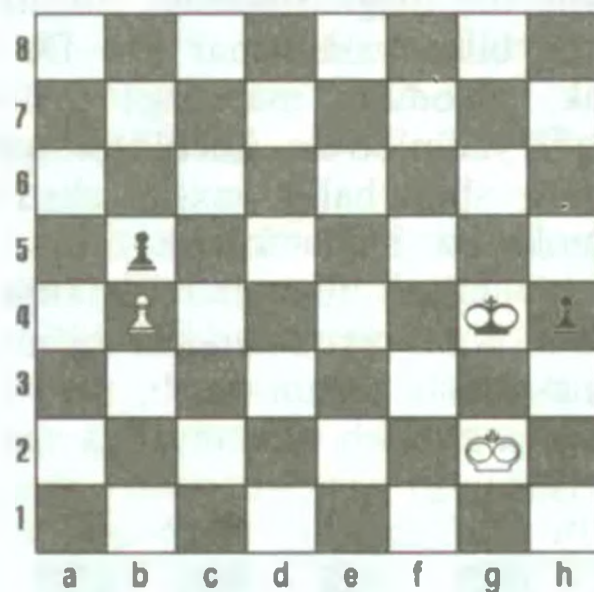
Qo'sh piyodalar bir-birini qo'riqlaydi. Shundan foydalanib, kuchli tomonning shohi raqib piyodasining yo'lini to'sadi va raqib shohi o'z piyodasini qo'riqlash uchun kelganda kuchli tomon o'z piyodalarini olg'a surib, uni o'sha tomonga chalg'itadi. Natijada, kuchli tomon avval raqib piyodasini oladi va o'yinda g'alaba qozonadi.

Ushbu pozitsiyani ham taxtaga tering: oqlar Shg3, pp. f4 h4; qoralar: Shh5, p. c5. Oqlar bu pozitsiyada ham haligi yo'ldan foydalanib, yutuqqa erishadi: 1. f5 (endi, oq piyodalar bir-birini «chetdan» turib ham qo'riqlay oladilar) 1. . . . c4 2. Shf3 c3. 3. She3 c2 4. Shd2 va oqlar piyodani urib, g'alabaga erishadi. Agar ushbu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa: 1. . . . c4 dan keyin oq shoh qora piyoda tomon ketishga majbur va o'yin durang bo'ladi: 1. . . . c4 2. Shf3 (2. f5? bo'lsa, qora piyoda farzinga chiqib ketadi) 2. . . . c3 3. She3 Sh:h4 4. Shd3 Shg4 va durang.

Agar c5 da turgan piyodani (hozirgina ko'rib chiqilgan pozitsiyada) e6 xonasiga olib qo'ysak, oqlar quyidagicha yo'l bilan yutadi.

1. Shg3—h3 Shg5—h6 2. Shh3—g4 Shh6—g6 3. h4—h5+Shg6—h6 4. Shg4—h4 Shh6—h7 5. Shh4—g5 Shh7—g7 6. h5—h6+Shg7—h7 (yoki 6. . . . Shf7 bo'lsa, 7. h7 Shg7 8. h8Fr+Sh:h8 9. Shf6 va yutuq) 7. Shg5—h5 Shh7—h8 8. Shh5—g6 Shh8—g8. 9. h6—h7+Shg8—h8 10. Shg6—h6 e6—e5 11. f4—f5! (11. fe?

bo'lsa—pot) 11. . . . e5—e4 12. f5—f6 e4—e3 13. f6—f7 va keyingi yurishda qoralar mot bo'ladi.



117-diagramma

117-diagrammadagi pozitsiyada qoralar osongina yutadi: qora shoh h4 dagi o'z piyodasini tashlab, oq piyodaga qarab ketadi va uni olgandan keyin b5 dagi piyoda farzinga chiqadi. Agar 117-diagrammadagi b liniyasida turgan piyodalarni a liniyasiga (a4 va a5 xonalariga) olib qo'ysak, natija o'zgaradimi? Ha, albatta. Bu a va h liniyasidagi piyodalarning kuchsiz ekanligiga asoslanadi.

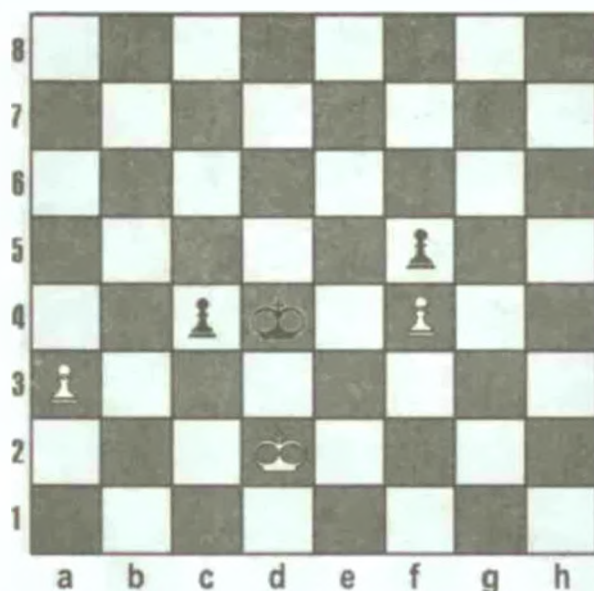
Agar qora shoh a4 dagi piyodani olib, o'z piyodasini sura boshlaganda, oq shoh h dagi qora piyodani olib, o'z vaqtida c1 xonasini egallay olsa (buni ko'rib chiqqan edik), o'yin durang bo'ladi. Endi donalarni qo'zg'atmagan holda hisoblab chiqaylik: qoralar olti yurishda a4 dagi piyodani oladi va yettinchi yurishda o'z shohini b3 xonasiga (piyodaga yo'l ochish uchun) o'tkazadi.



Ana shu paytda qora shoh xuddi c1 xonasini egallaydi, ya'ni u h4-dagi qora piyodani ikki yurishda olib, yana besh yurishda — h4—g3—f3—e3—d2—c1 marshruti bo'ylab c1 xonasiga yetib keladi va o'yinni durang qiladi. Buni taxtada o'zingiz tekshirib ko'ring. Oq shoh h xonasidagi piyodani olgandan keyin h4—g3—f3—e3—d3 (?) marshrutini tanlasa, c1 xonasiga o'z vaqtida yetib kela olmaydi. Qoralar shohini darrov a4-dagi piyodaga qarab ketmay h piyodasini sursa ham, o'yin durang bo'ladi. Buni ham o'zingiz tekshiring. Agar a4-dagi piyoda a3-da turgan bo'lsa, oqlar yutqizadi, chunki qora shoh yettinchi yurishda b2 xonasini egallab, oq shohni c1 xonasiga qo'ymaydi. Agar oq piyoda a2-da turgan bo'lsa, qoralar dastlab a5-dagi piyodani suradi, so'ngra shohi bilan a piyodasiga qarab yurib, g'alabaga erishadi.

## 5. TOMONLARDA IKKITADAN VA UN DAN ORTIQ PIYODA QOLGANDA

Amalda ko'p uchraydigan 118-diagrammadagi pozitsiyaga birinchi qarashda qoralarning ahvoli juda yaxshidek ko'rinadi, chunki ularning shohi markazda faol 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 tomoniga kelishga majbur etadi, shu paytda oq shoh c4-dagi piyodani urib, f5 piyo-



118-diagramma

dasiga yaqinlashadi hamda uni ham olib, yutuq pozitsiyaga erishadi. Masalan, yurish qoralardan bo'lsa, o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:

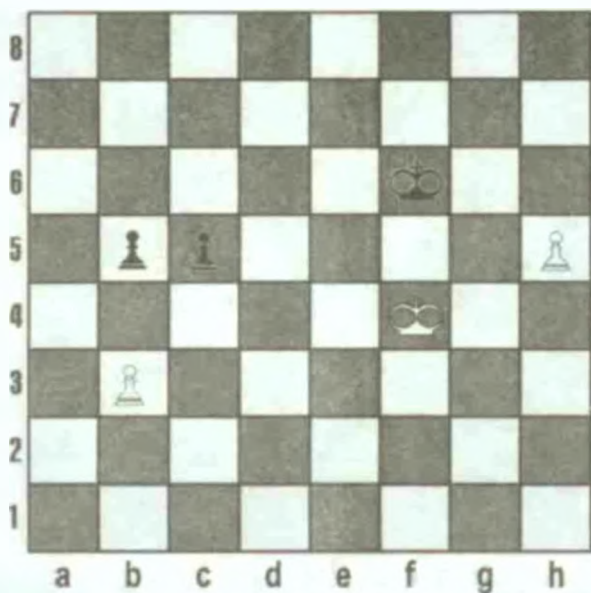
1. . . . Shd4—c5 yoki 1. . . . c3+bo'lsa. 2. Shc2 Shc4 3. a4 Shb5 4. a5 Sh:a5 5. Sh: c3 Shb5 6. Shd4 Shc6 7. She5 Shd7 8. Sh:f5 va oqlar yutadi yoki 1. . . . She4 va 2. . . . Sh:f4 bo'lsa, a3 xonasidagi piyoda farzinga chiqadi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 2. Shd2—c3  | Shc5—b5 |
| 3. a3—a4+   | Shb5—c5 |
| 4. a4—a5    | Shc5—b5 |
| 5. a5—a6    | Shb5:a6 |
| 6. Shc3:c4  | Sha6—b6 |
| 7. Shc4—d5  | Shb6—c7 |
| 8. Shd5—e5  | Shc7—d7 |
| 9. She5:f5  | Shd7—e7 |
| 10. Shf5—g6 |         |

va oqlar yutadi.

119-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyada oqlarning h5-dagi piyodasi uzoqda bo'lgani bilan g'alaba qozonib bo'lmaydi.





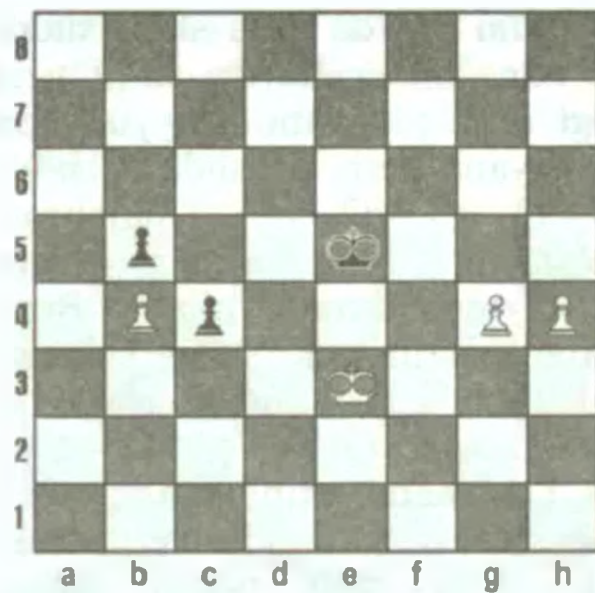
119-diagramma

Masalan: 1. Shf4—e4 Shf6—g5  
2. She4—d5 c5—c4 b3:c4! (oqlar piyodani sursa yutqizadi) 3. . . . b5:c4 (3. . . . b4? bo'lsa, 4. Shd4! dan keyin oq piyodalardan biri farzinga chiqadi) va o'yin durang bo'ladi.

Agar b5 dagi qora piyoda b4 da turgan bo'lsa, o'yinning natijasi yurish kimdanligiga bog'liq bo'lar edi. Masalan, yurish oqlardan bo'lsa, 1. She4 Shg5 (1. . . . c4 bo'lsa, bc b3 3. Shd3 dan keyin oqlar shohi bilan qora piyodaning kvadratiga tushib oladi va g'alaba qozonadi) 2. Shd5 va oqlar ikki piyodani urib oladi hamda b xonasidagi piyodasini farzinga chiqaradi va g'alabaga erishadi.

Agar yurish qoralardan bo'lsa 1. . . . c4! 2. She3 (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



120-diagramma

ular bir piyoda yetishmasligini ham sezdirmaydi.

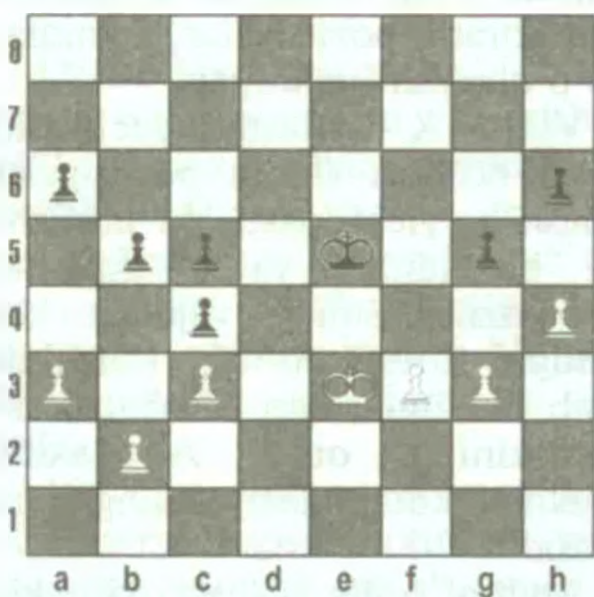
120-diagrammadagi pozitsiyada oqlar oldi ochiq qo'sh piyodaga ega-yu, lekin ular o'z shohining yordamisiz farzinga chiqa olmaydi. Masalan: 1. h4—h5 She5—f6  
2. She3—f4 Shf6—e6 (ikkala shoh ham hali piyodalar kvadratidan chiqqani yo'q)  
3. g4—g5 She6—f7 4. h5—h6 Shf7—g6 5. Shf4—e4 Shg6—h7 va o'yin durang 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 piyodaning kvadratidan chiqib ketadi. Masalan: 6. She4—f5 c4—c3  
7. Shf5—f6 c3—c2 8. g5—g6+Shh7:h6 9. g6—g7 c2+c1Fr (9. . . . Shh7 yaramaydi, chunki 10. Shf7 c2—c1Fr 11. g7—g8Fr+ va keyingi yurishda qoralar mot bo'ladi) 10. g7—g8Fr 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 ataluvchi o'yin boshining bir varianti (1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fb5 a6 4. F:c6 dc) da hamma sipohlar almashtirildandan so'ng shunday pozitsiya vujudga kelishi mumkin.



121-diagramma

121-diagrammadagi 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. . . . Shf5 bo'lsa, 3. fg Sh:g5 3. Shf3) 3. g3:f4+She5—f5 4. She3—f3 b5—b4. 5. a3—a4 (yoki She3 yo'li bilan oqlar qora piyodani qavatdan chiqarmaydi — hamma gap mana shunda) 5. . . . b4—b3 6. Shf3—e3 Shf5—

f6 7. She3—e4 Shf6—e6 8. f4—f5+She6—d6 9. f5—f6 (yoki 9. Shf4!) 9. . . . Shd6—e6 10. f6—f7 She6:f7 11. She4—d5 va oqlar yutadi.

Piyodali o'yin oxirlariga oid yana bir murakkabroq misolni ko'rib chiqamiz.



122-diagramma

122-diagrammadagi pozitsiya toshkentlik havaskorlardan L. Badalov (oqlar) bilan M. Yusupov o'rtasidagi o'rtoqlik uchrashuvida (1960-yil) vujudga kelgan.

Farzin flangidagi piyodalar simmetrik holda joylashgan, yurish qoralardan. Ular farzin flangidagi piyodalarni juda ehtiyotlik va aniq hisob bilan surishi kerak. Aks holda, f4 dagi piyoda boy beriladi va qoralar mag'lub bo'ladi.

1. . . . a7—a5

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. She2! Shf6 7. Shd3 She6 8. Sh:c3 Shd5



9. Shb4 va oqlar yutadi yoki 2. . . . b5 3. a5 a6 4. b4! va yutuq 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. She2 va yutuq) 4. b4 va yutuq.

Agar 1. . . . b5? bo'lsa, 2. b4 a6 3. a3 dan keyin oqlar yutadi va hokazo.

b) 1. . . . a6 bo'lsa, 2. a3! (2. a4? yaramaydi, chunki 2. . . . a5 3. b4 b6! yoki 3. b3 b5! dan keyin oqlar yutqizadi) 2. . . . b6 3. a4! a5 (3. . . . c5 bo'lsa, 4. a5!) 4 b4! va yutuq.

2. a2—a4 . . .

2. b3 ham o'yinni yutuqqa 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 yutqizadi) 4. . . . ab 5. ab bc (5. . . . b5 6. b4!) 6. dc d4 7. b4 d3 8. b5! Shf6 9. b6!—yutuq.

2. . . . b7—b5

2. . . . b6 3. b4! dan keyin ham oqlar yutadi.

3. b2—b3! va bir necha yurishdan keyin qoralar taslim bo'ladi.

122-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lganda, o'yinning natijasi aksincha bo'lar edi, albatta.

Tomonlarning piyodalaridan bir nechtasi boshlang'ich xonalarda turgan bo'lsa, bunday o'yin oxirlari juda aniq hisobni talab etadi, chunki ikkinchi va yettinchi gorizontallarda turgan piyodalar birdaniga ikki xonaga ham surila oladi.

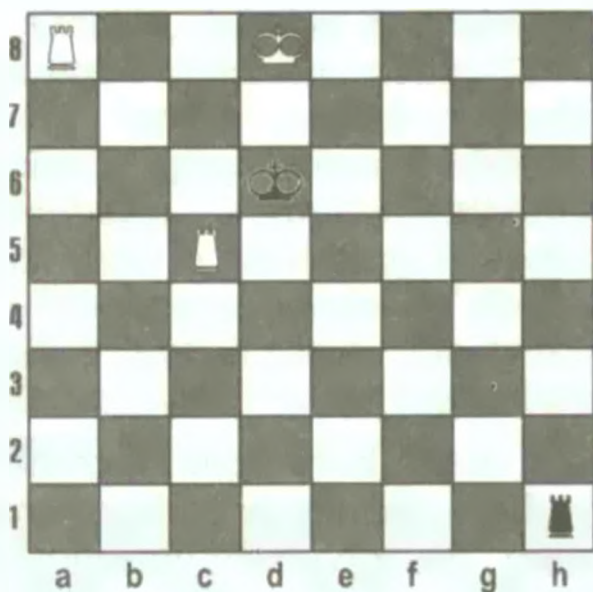
## Shaxmat kompozitsiyasi

Qadim zamonlarda shaxmat nazariyasi deyarli yo'q bo'lib, o'yin texnikasi juda kuchsiz edi. Havaskorlar va onda-sonda uchraydigan kuchli shaxmatchilar ayrim debyut variantlarini, o'yin o'rtalarida uchraydigan pozitsiyalarni to'plab, ularni o'rganishgan. Shu yo'l bilan o'z mahoratlarini oshirganlar, ulardan amalda foydalanganlar. Motga olib keluvchi kombinatsiyalar hamda o'yin oxirlarida uchraydigan ibratli pozitsiyalar, ayniqsa, ko'p qiziqish tug'dirgan.

VIII—IX asrlarda yechilishi qiyin bo'lgan sun'iy pozitsiyalar tuzish bo'yicha dastlabki urinishlar boshlanadi va u shaxmat kompozitsiyasining vujudga kelishiga turtki bo'ldi. Mashhur arab xalifalaridan Xorun ar-Rashidning otasi Al-Maxdiy shaxmat kompozitsiyasining ham otasidir.

Arab al Adliy (IX asr) kitobida o'yin qoidalari, debyutlar, partiyalar bilan birga, birinchi shaxmat masalalari ham keltirilgan. Mana shulardan biri (123-diagr.). Masala quyidagicha yechiladi: 1. Oh5+R:h5. 2. R:g6+Sh:g6 3. Re6—mot. Bu masalani Abu Naim tuzgan. O'sha paytlarda tuzilgan masalalar o'ziga xos qator xususiyatlarga ega bo'lgan. Boshlang'ich pozitsiyada tomonlar amaliy partiyadagidek teng kuchga ega bo'ladilar. Biroq oqlarning ahvoli og'irdek tuyulsa-da, motga olib keluvchi kombinatsiya yordamida g'alaba qozonadi.





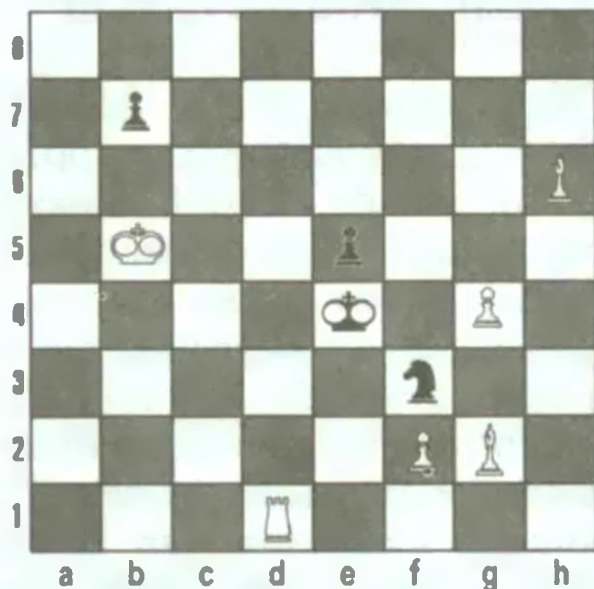
124-diagramma

O'yin texnikasi oshishi bilan birga, o'yin oxirlarini o'rganishga bo'lgan qiziqish ham paydo bo'la boshladi. Ularni yaxshi o'rganish natijasida sun'iy vaziyatlar tuzishga kirishildi. Bunday pozitsiyalarda oqlar o'yinni birdan bir yo'l bilan yutuqqa yoki durangga olib kelganlar.

124-diagrammadagi pozitsiya XIII asrga tegishli lotin qo'lyozmasidan olingan bo'lib, muallifi noma'lum. Bunda oqlar ajoyib g'alabani qo'lga kiritadi: 1. Rh5! R:h5 2. Ra6+Shc5 3. Ra5+ va oqlar yutadi.

Shunday qilib, qadimgi shaxmat masalalari asta-sekin bir-biridan farq qiluvchi ikki qismga, ya'ni ma'lum miqdordagi yurishlardan so'ng mot qilinadigan masala va yutuqqa yoki durangga erishiladigan etyudga bo'lindi. Bu bo'linish XIX asrga kelib, o'zining haqiqiy ifodasini topdi. Shaxmat kompozitsiyasi deganda, masala va etyudlarni tushunamiz. Hozirgi zamon shaxmat masalalarida, avvaldagidek, kuch-

lar teng bo'lishi shart emas. Masalalardagi asosiy tamoyil — topilishi qiyin bo'lgan ajoyib kombinatsiyalarni amalga oshirishdan va bunda taxtadagi barcha donalarning ishtirok etishi hamda birinchi yurishdayoq qora shohga kishit bermaslikni ko'zda tutishdan iboratdir.



125-diagramma

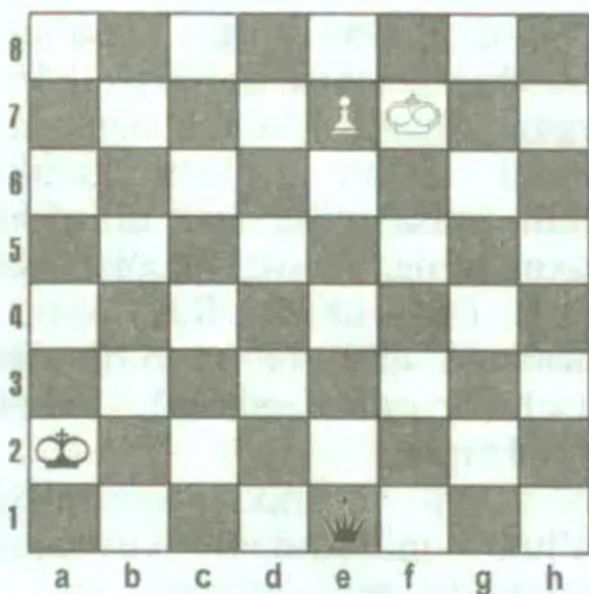
125-diagrammadagi masalani hind shaxmatchisi Lovdey (1845) tuzgan. Amaliy jihatdan olganda, qoralar taslim bo'lishi kerak. Lekin masalaning hal qilinishi shaxmatchiga zavq bag'ishlaydi. 1. Fc1! b6 2. Rd2 (qani, marhamat qilib f4 ga o'tib olin-chi, qora shoh!) Shf4 3. Rd4+mot.

Shaxmat kompozitsiyasining ma'lum miqdordagi yurishlar yordamida mot qilishni emas, balki ajoyib yurishlarni topish yo'li bilan yutuqqa yoki durangga erishiladigan etyudlar qismi amaliy o'yinlarga yaqinroqdir.

## SIPOHLARNING PIYODAGA QARSHI KURASHI

### 1. FARZIN PIYODAGA QARSHI

Bir tomonda farzin, ikkinchi tomonda piyoda qolgan pozitsiyalar, odatda, farzinli tomonning yutug'i bilan yakunlanadi. Albatta, piyoda farzin bilan olishish uchun o'z navbatida farzin bo'lish arafasida (qoralarniki ikkinchi, oqlarniki esa yettinchi gorizontalda) turgan hamda o'z shohidan uzoqlashmagan (raqib shohi esa undan uzoqda) bo'lishi kerak.



126-diagramma

126-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan (oqlardan bo'lsa, 1. e8Fr va o'yin durang bo'lardi). Ular ketma-ket bir

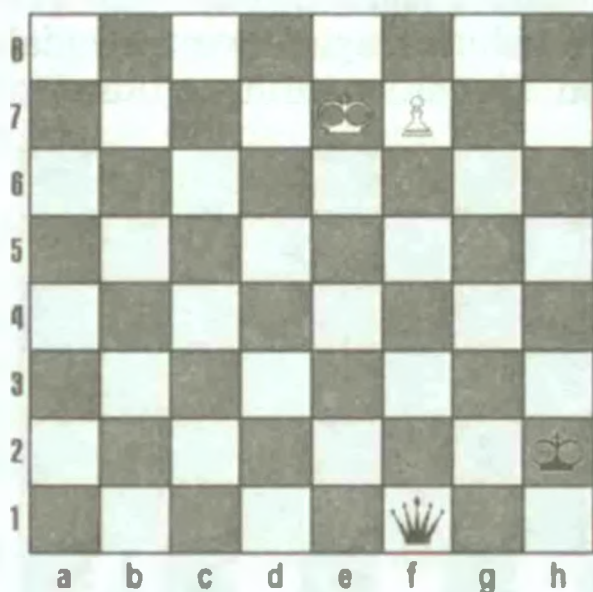
necha marta kisht berib, farzinini piyodaga yaqinlashtiradi va oq shohni o'z piyodasining oldiga (farzinga chiqadigan xonasiga) o'tishga majbur qiladi. 1. . . . Frf2+ 2. Shg7 Fre3 3. Shf7 Frf4+ 4. Shg7 (4. She6 bo'lsa, 4. . . . Fre4+5. Shd7 Frd5+ va hokazo) 4. . . . Fre5+ 5. Shf7 Frf5+ 6. Shg7 Fre6! 7. Shf8 Frf6+ 8. She8. 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. ...Shb3 9. Shd7 Frf7 (qoralar oq shohni yana piyodasining oldiga — e8 ga o'tishga majbur qiladi) 10. Shd8 Frd5+ 11. Shc7 Fre6! 12. Shd8 Frd6+ 13. She8 Shc4! 14. Shf7 Frd7 15. Shf8 Frf5+ 16. Shg7 Fre6! 17. Shf8 Frf6+ 18. She8 Shd5 19. Shd7 Frd6+ 20. She8 She6 dan keyin qoralar piyodani urib oladi va g'alaba qozonadi.

Agar 126-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh f2 yoki f3, yoxud f4 (faqat ana 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 yoxud piyodani ochmas qilish bilan boshlanadi, binobarin, shunday imkoniyat bo‘lmasa, o‘yin durang bo‘ladi.

126-diagrammada ko‘rib chiqilgan yutish usuli faqat d, e (markaziy) b va g piyodalariga xosdir.



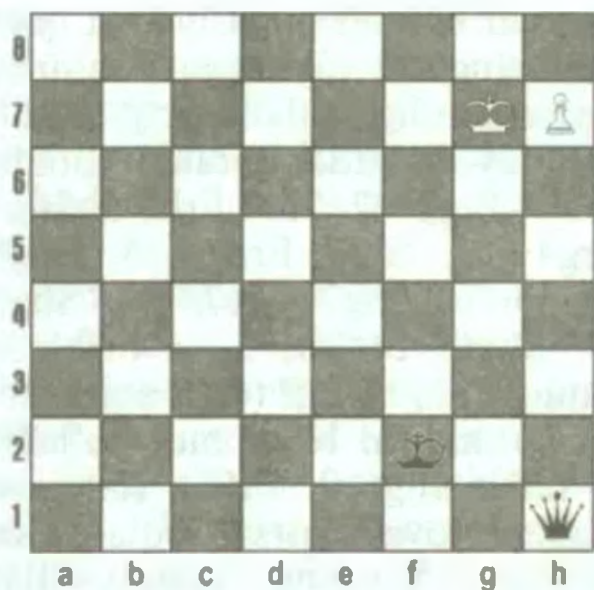
127-diagramma

127-diagrammadagi pozitsiyada ham qoralar farzini bilan «zinapoya» shaklida oq piyodaga yaqinlasha oladi-yu, lekin g'alabaga erisha olmaydi: 1. . . . Fre2+ 2. Shf8 (yoki 2. Shf6 bo'lsa, 2. . . . Frb2+ 3. She7 Fre5+ 4. Shd7 Frf6 5. She8 Fre6+ 6. Shf8 Shg4 va hokazo. Yoki 2. Shf6 Frb2+ dan keyin 2. . . . Shg6? bo'lsa, 3. Frh8!; yoxud 2. . . . She6? bo'lsa, 3. Frb4! va qoralar yutqizadi) Shg3 3. Shg7 Frg4+ 4. Shh7 Frf5+ 5. Shg7 Frg5+ 6. Shh7 Frf6 7. Shg8 Frg6+ 8. Shh8!

Endi qoralar piyodani olsa, o‘yin pot bo‘ladi, olmasa piyoda farzinga chiqadi. Chunki shoh o‘z piyodasining oldiga o‘tma-

gandan keyin, farzinli tomon o‘z shohini piyodaga yaqinlashtira olmaydi.

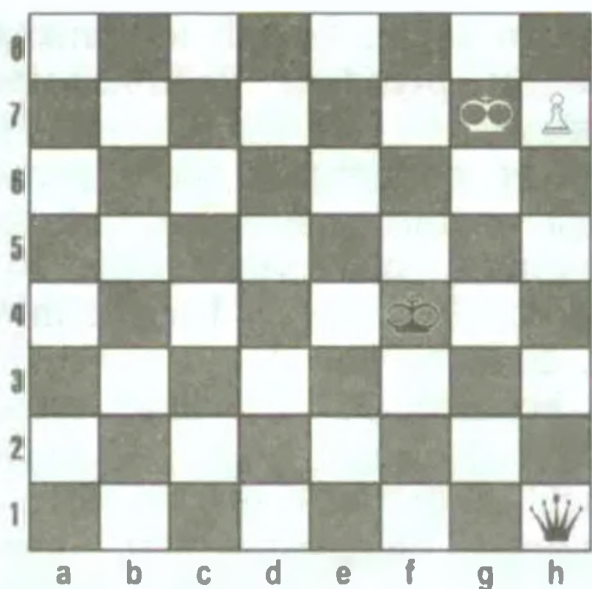
Agar qoralarning shohi piyodaga yaqinroq, masalan, h4 da turganda, ular yutar edi. Bu holda: 1. . . . Fre2+2Shf8 (2. Shf6 bo'lsa, 2. . . . Frb2+ va hokazo). 2. . . . Shg5 (yoki Shh5) 3. Shg7 Fre5+ 4. Shg8 Shg6! Endi oqlar o‘z piyodasini farzinga chiqarish bilan mot bo‘ladi: 5. f8Fr Fre6+ (Frd5) 6. Shh8 Frh3 (h1)+ 7. Shg8 Frh7X.



128-diagramma

128-diagrammadagi pozitsiyada ham farzin «zinapoya» orqali piyodaga yaqinlasha oladi: 1. Frg2+ 2. Shf7 (yoki f8) Frh3 3. Shg8 Frg4+ 4. Shf7 Frh5+ 5. Shg7 Frg5+ 6. Shf7 Frh6 7. Shg8 8. Frg6+ Shh8! — qoralar oq shohni piyodasining oldiga — farzinga chiqadigan xonasiga o‘tkazdi-yu, lekin buning foydasi yo‘q, chunki endi o‘z shohini yordamga olib kelmoqchi bo‘lsa, pot bo‘ladi.





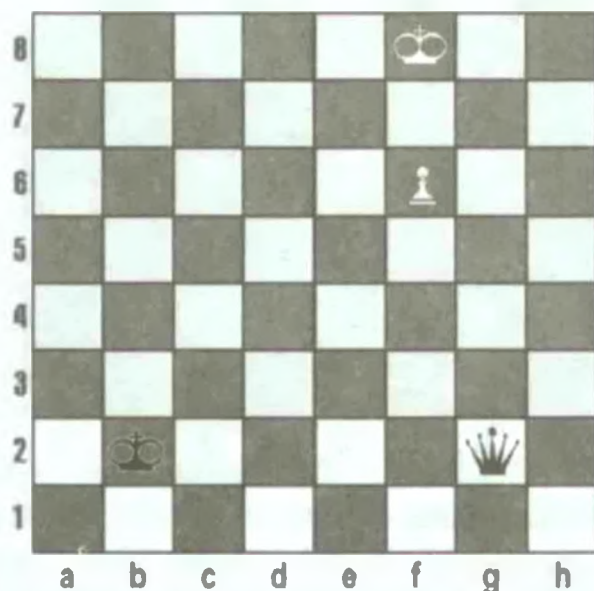
129-diagramma

129-diagrammadagi pozitsiya bundan oldingi pozitsiyadan qora shohning oq piyodaga yaqinroq joylashganligi bilan farq qiladi. Bunday holatda qoralar yutadi. 1. . . . Frg2+ 2. Shf7 Frh3 3. Shg7 Frg4+ 4. Shf7 Frd7+ 5. Shg8 Fre8+ 6. Shg7 Fre7+ 7. Shg8 (7. Shg6? bo'lsa, . . . Frf8! va yutuq) 7. . . . Shg5! (endi oqlar farzinga chiqishi bilan mot bo'ladi) 8. h8Fr Shg6 9. Frf6+ (farzinni boshqa joyga yursa, oqlar mot bo'ladi. Shuning uchun ular raqibiga «tuzoq» qo'ymoqda) 9. . . . Sh:f6 (Oqlarning xom xayoli — 9. . . . Fr:f6? dan keyin pot bo'lish imkoniyati puchga chiqadi) va keyingi yurishda mot bo'ladi.

Bundan oldingi (128-diagramma) pozitsiyada 1. . . . Frg2+ dan keyin. 2. Shf7 (yoki f8) yo'li bilan oqlar durangga erishgan edi. Agar buning o'rniga 2. Shh8 bo'lsa, 2. . . . Shg3! 3. Shg7 Shf4+ (yoki Shh4) yordamida qoralar yutuqqa erishar edi (taxtada 129-diagrammadagi pozitsiyaning o'zginasi vujudga kelganligiga e'tibor bering).

Agar piyoda oltinchi (qora piyoda esa uchinchi) gorizontalda tursa, farzinli tomon deyarli hech qiyinchiliksiz 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.



130-diagramma

130-diagrammadagi pozitsiyada 1. . . . Fra8+ (bo'lmasa, piyoda suriladi va o'yin durang bo'ladigan pozitsiyaga keladi) 2. Shg7 dan keyin piyodaning yettinchi gorizontalgaga surilishiga to'sqinlik qilib bo'lmaydi, chunki kuchli tomonning shohi noqulay turibdi, ya'ni u farzinning kerakli manyovr qilishi uchun xalaqit bermoqda. Agar qora shoh b2 da emas, balki c2 da turganda edi, qoralar 2. . . . Fra1! yordamida oqlarni osongina yutadi, masalan: 3. Shg6 Shd3! 4. f7 Frh8! yoki 3. Shf7 Shd3 4. She7 Fra7+ 5. She8 Frb8+ 6. She7



Fr5+ 7. Shf7 She4 8. Shg6 Shf4  
9. Shg7 (9. f7 bo'lsa, 9. . . . Frh8)  
9. . . . Shg5.

Quyidagi misollarni yeching.

1) Oqlar: Shd5, p. d7; qoralar: Shd3, Frd1 — yurish oqlardan. Natija nima bo'ladi?

2) Oqlar: Shc6, Frd8; qoralar: Shc2, p. d2 — yurishni oqlar boshlab, yuta oladimi?

3) 1961-yilgi Toshkent birin-chiligida o'ynalgan Budarin—Polyanskiy uchrashuvida quyidagi pozitsiya vujudga kelgan edi:

Oqlar: Shc7, Frh6. p. b7; qoralar: Shb5, Fra7, p. c5. Ushbu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lib, ular o'yinni davom ettirmasdan taslim bo'ldi. Vaholanki, qoralar durangga erishishi mumkin. Qanday qilib?

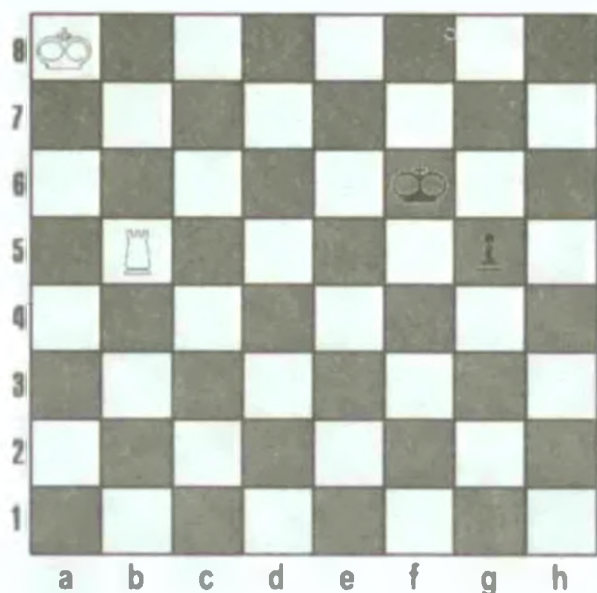
## 2. RUX PIYODAGA QARSHI

Bir tomonda rux, ikkinchi tomonda bitta piyoda qolgan hollarda ko'pincha ruxli tomon yutadi. Ba'zan shunday hollar ham uchrab turadi: piyodaga qarshi kurashishda kuchli tomonning shohi o'z ruxiga yordam bera olmasligi natijasida o'yin durang bo'ladi.

Agar kuchli tomonning shohi piyodaning old tomonida yoki piyoda surila boshlaganda unga yetib oladigan joyda bo'lsa, yutish oson.

131-diagrammadagi pozitsiyada qoralar o'z shohining yordamisiz piyodani sura olmaydi, chunki u holda, piyoda boy beriladi.

Masalan: 1. . . . g4 2. Shb7 g3 3. Rb3! g2 4. Rg3 va piyoda yutqiziladi.



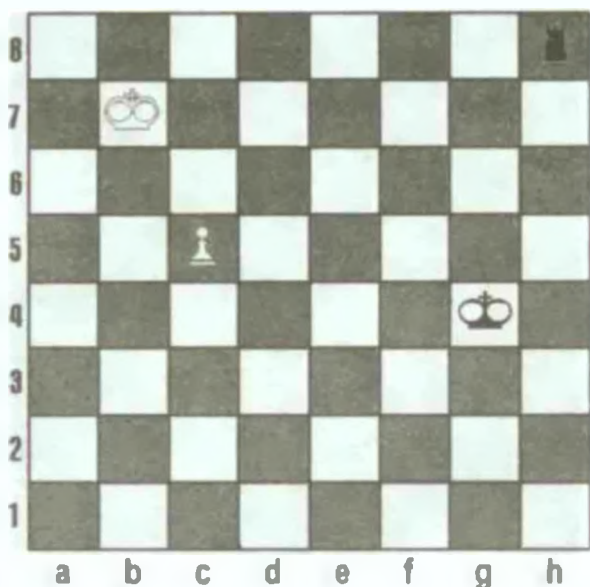
131-diagramma

Agar qoralar piyodasini shohining yordamida sura boshlasa, u holda, oqlarning shohi o'z ruhiga yordamga yetib keladi: 1. . . . Shg6 2. Shb7 Shh5 3. Shc6 Shh4 4. Shd5 g4 5. She4 g3 6. Shf3 va oqlar yutadi.

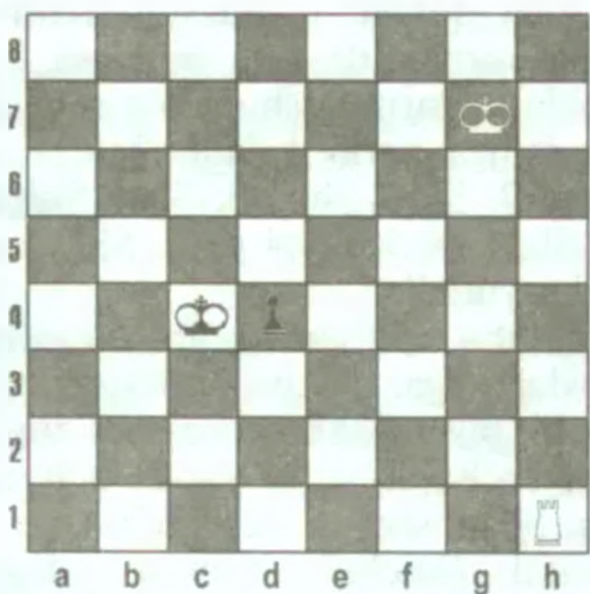
Ushbu qoidani bilib qo'yish foydali: agar kuchsiz tomonning shohi piyodasining orqasida turgan bo'lsa, o'yinni yutish uchun rux bilan shohni beshinchi gorizontal (kuchsiz tomon oqlar bo'lsa, to'rtinchi gorizontal) bo'yicha kesib qo'yish lozim.

132-diagrammadagi 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 Shf5 2. c7 She6 3. c8Fr va hokazo.

Agar yurish qoralardan bo'lsa, ular shohini o'z vaqtida d7 xonasiga keltirishga ulguradi; 1. . . . Shf5 2. c6 She6 3. c7 Shd7 dan keyin qoralar avval piyodani urib oladi, so'ngra g'alaba qozonadi.



132-diagramma



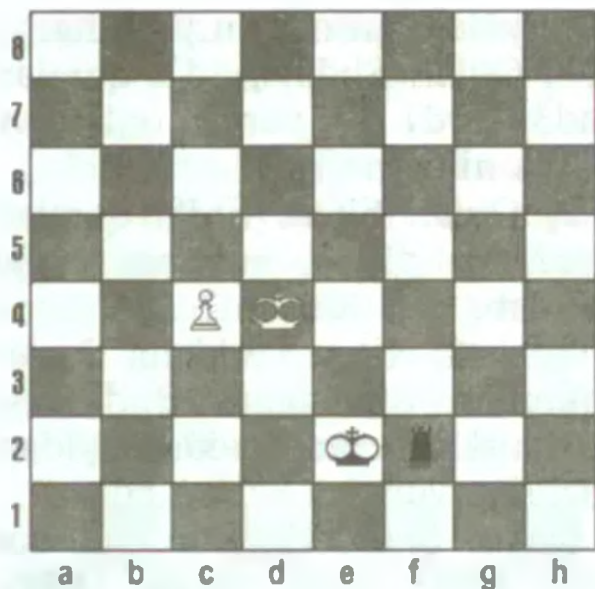
133-diagramma

133-diagrammadagi 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. Shf6 d3 2. She5 d2 3. She4 Shc3 4. She3 Shc2 5. She2 va oqlar yutadi.

Yurish qoralardan bo'lsa. 1. . . . d3 5. Shf6 d2 3. She5 Shd3 4. Shf4 Shc2 dan keyin o'yin durang bo'ladi. Kuchli tomonning shohi piyodaga yaqinlashishi

uchun raqib shohi xalaqit bermaydigan yo'lni tanlashi kerak.



134-diagramma

134-diagrammadagi pozitsiyada piyodaning yo'lini to'sish uchun qoralar shoshilinch chora ko'rishi kerak.

1. . . . She2—f3
2. c4—c5

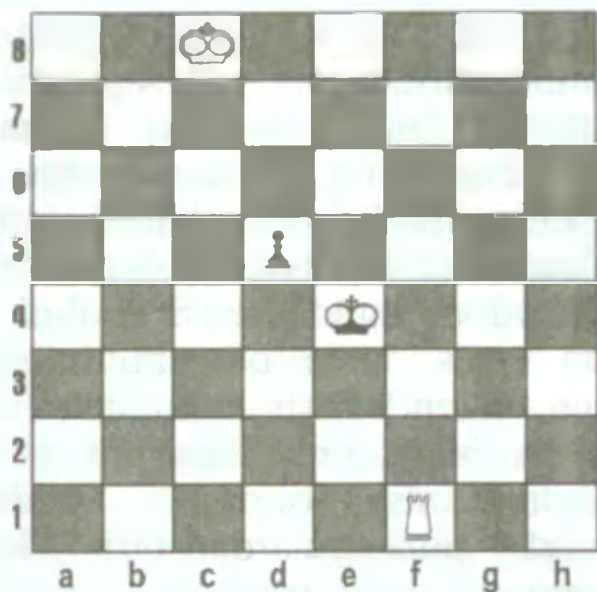
Agar buning o'miga oqlar qora shohning yo'lini to'sish maqsadida: 2. She5 o'ynasa. 2. . . . Rc2 3. Shd5 Shf4 (yana yo'l ochildi) 4. c5 Shf5 5. Shd6 Shf6 6. c6 Rd2+ ! 7. Shc7 She7 8. Shb7 Rc2 9. c7 Shd7.

2. . . . Shf3—f4
3. Shd4—d5 Shf4—f5
4. Shd5—d6 Shf5—f6
5. c5—c6 Rf2—d2+
6. Shd6—c7 Shf6—e7

va qoralar yutadi.

134-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, natija nima bo'lishini o'zingiz tekshirib chiqing.





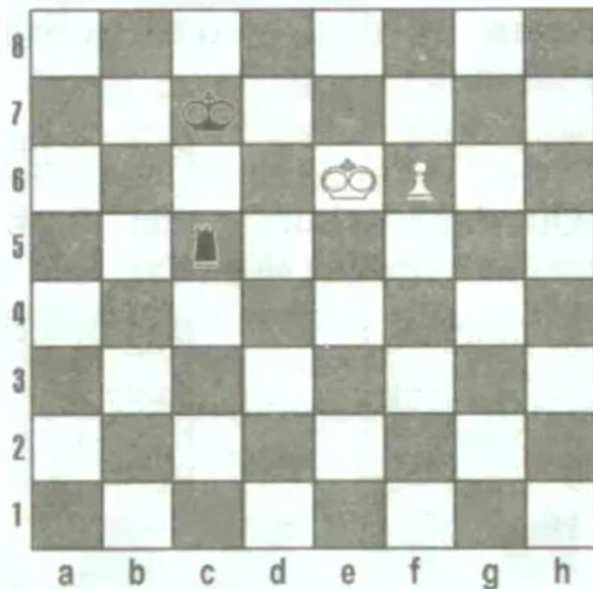
135-diagramma

135-diagrammadagi pozitsiyada agar oqlar o'z shohini tezlik bilan piyodaga yaqinlashtirishga kirishsa, g'alaba qozona olmaydi: 1. Shc7 d4 2. Shc6 d3 3. Shc5 d2 4. Shc4 She3 5. Shc3 dan keyin qoralar 5. . . . She2 yordamida (ruxning noqulay joylashganligidan foydalanib) sur'at jihatidan muhim muvaffaqiyat qozonadi va o'yinni durang qilishga erishadi. Biroq oqlar avval 1. Re1+ ! Shf3 (yoki 1. . . . Shd3) 2. Rd1! o'ynab, o'z ruxini sur'at bilan qulay xonaga joylashtirishi va 2. . . . She4 3. Shc7 d4 4. Shc6 d3 5. Shc5 She3 6. Shc4 d2 7. Shc3 dan keyin g'alaba qozonishi mumkin.

Bir temp (ruxni f1 xonasidan d1 xonasiga o'tkazish uchun yutilgan vaqt) o'yinning natijasini o'zgartirib yubordi! Takror aytamizki, bundan o'yin oxirlarida sur'at yutish imkoniyatidan foydalanish juda muhim hisoblanadi.

Ahyon-ahyonda shunday pozitsiyalar ham uchraydiki, bunda kuchli tomonning shohi va ruxi

juda noqulay joylashganligi sababli farzin bo'lishiga yaqinlashib qolgan piyoda ruxdan ham zo'rlik qiladi. Shunday hollardan biri ko'rsatilgan 136-diagrammani ko'rib chiqamiz.



136-diagramma

1. f6—f7                      Rc5—c6+

Qoralarga kisht berishdan boshqa iloj yo'q. Qora shohning (ruxning ham) noqulay joylashganligi ularga yutish u yoqda tursin, hatto o'yinni durang qilish imkoniyatini ham bermaydi.

2. She6—e5!                      . . .

Kisht go'yo foydasiz ko'rinsada, lekin oqlar aniq o'ynashi kerak, matndagi yurishning o'rniga 2. She7? bo'lsa, 2. . . . Rc1 3. f8Fr Re1+ 4. Shf6 Rf1+ yoki 2. Shf5? bo'lsa, 2. . . . Rc1 va 3. She6 Re1+ dan keyin o'yin durang bo'lardi.

2. . . .                      Rc6—c5+

3. She5—e4                      Rc5—c4+

4. She4—f3                      Rc4—c1

5. Shf3—g2!                      . . .

Oq shohning qayoqqa ketayotganligini bilish qiyin emas: u g7 xonasiga borib, kishtdan yashirimoqchi. Lekin e vertikalidan piyoda joylashgan vertikal orqali g vertikaliga o'tishda ehtiyot bo'lish lozim. Aks holda, rux piyoda joylashgan vertikalga o'tib olishi mumkin.

5. . . . Rc1—c2+

Qoralar uchun yana kisht berishdan boshqa iloj yo'q.

6. Shg2—g3 Rc2—c3+

7. Shg3—g4 Rc3—c4+

8. Shg4—g5 Rc4—c5+

9. Shg5—g6 Rc5—c6+

10. Shg6—g7!

Ana endi piyoda farzinga chiqadi va oqlar yutadi.

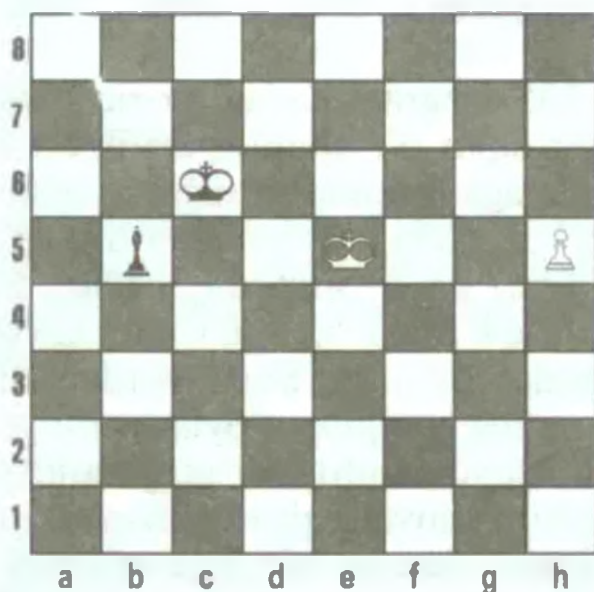
Tekshirib ko'ring-chi, agar 136-diagrammadagi hamma donalarni bir xona o'ngga surib qo'yilsa, natija o'zgaradimi, yo'qmi?

### 3. FIL YOKI OT PIYODAGA QARSHI

Bir tomonda fil yoki ot, ikkinchi tomonda esa piyoda qolgan hollar-da, odatda, o'yin durang bilan yakunlanadi. Piyodaga qarshi kurashda, fil yoki otdan tashqari, shoh ham qatnasha oladigan hol-larda 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 shohningina emas, balki o'z shohining ham xalaqit berishi natijasida fil piyoda bilan muvaffaqiyatli ravishda kurasha olmaydi. Xuddi shunday pozitsiyalardan biri 137-diagrammada ko'rsatilgan.



137-diagramma

137-diagrammadagi pozitsiyada qoralar o'yinni durang qilish uchun filini b1—h7 diagonalidagi birorta xonaga joylashtira olsa bas. Biroq yurish oqlardan.

1. She5—d4! Fb5—a4

Qoralar filini d3 ga yura olmandan keyin, c2 ga kelishning payida bo'lmoqda. Lekin ular bu maqsadga ham erisha olmaydi.

2. Shd4—c3!

Bu yurishdan keyin qoralar piyodaning farzinga chiqishini



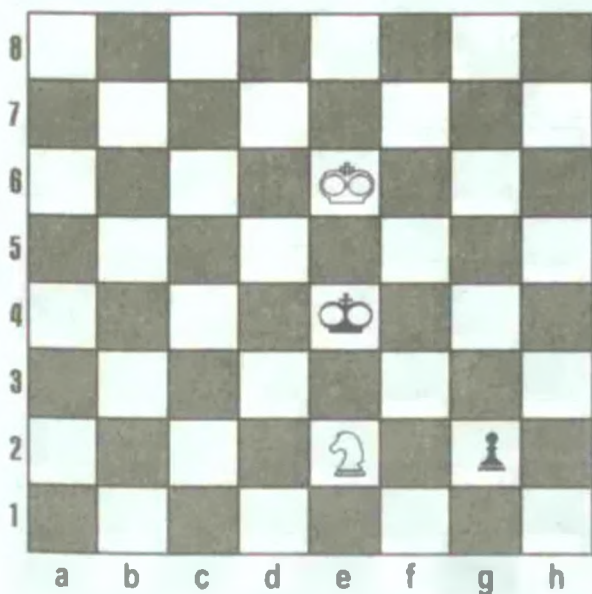
to'xtatolmaydi, binobarin, yutqizadi.

Agar qoralarning shohi filning harakatini cheklab turuvchi c6 xonasida emas, balki b6 yoki d6 da turganda, 1. Shd4 dan keyin 1. . . . Fe8 2. h6 Fg6 yo'li bilan o'yin durang bo'lardi.

Takror aytamizki, bunday pozitsiyalar juda ham kam uchraydi. Amaliy jihatdan 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 ojizlik qiladi. Buning sababi otning fil kabi uzoqdan turib ham piyodaning yo'liga g'ov bo'la olmasligidir.

Agar piyoda ikkinchi (oq piyoda bo'lsa, yettinchi) gorizontalgaborib qolgan bo'lsa ham (a yoki h vertikalidan tashqari) ot o'z shohining yordamisiz (piyodaning oldiga o'tib olib) uni farzinga chiqarmaydi.



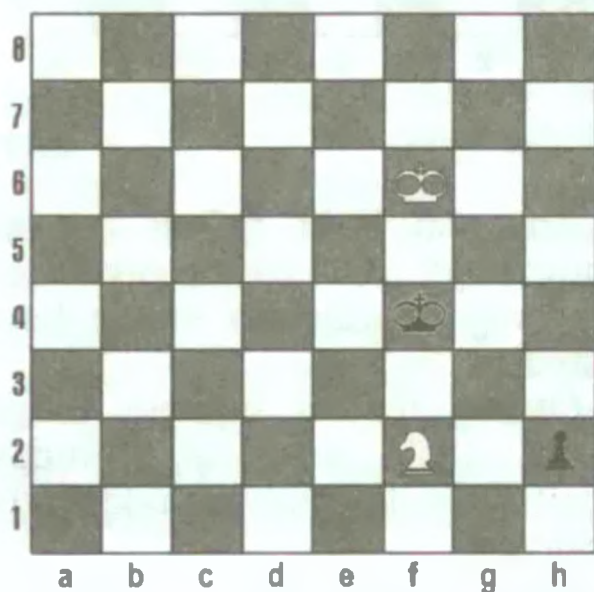
138-diagramma

138-diagrammadagi pozitsiyada o'yin shunday davom etishi

mumkin: 1. . . . She3 2. Og1 Shf2 3. Oh3+Shg3 4. Og1 Shh2 5. Of3+ (yoki 5. Oe2) va hokazo. 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 taxtda tegishli pozitsiyalar tuzib, o'zingiz tekshirib ko'ring.

Agar piyoda ikkinchi (oq bo'lsa, yettinchi) gorizontaldashuning bilan birga a yoki h vertikalida bo'lsa, o'yinni durang qilib bo'lmaydi: qochish uchun otga yo'l qolmaydi va u tutiladi.



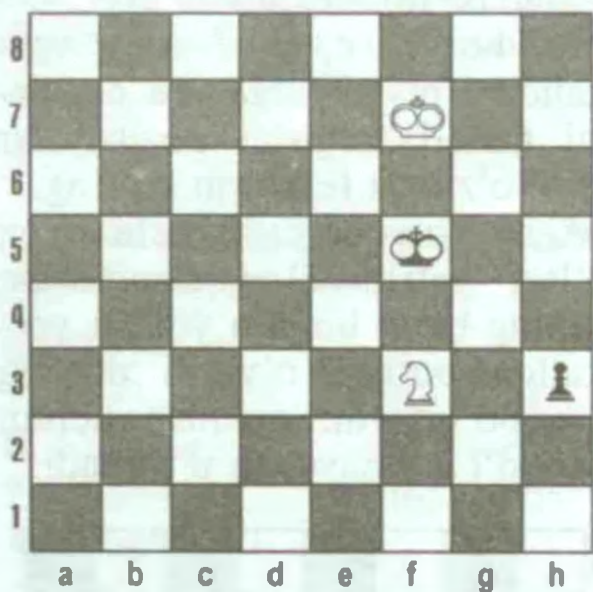
139-diagramma

139-diagrammadagi pozitsiyada 1. . . . Shf3 2. Oh1 Shg2 dan keyin qoralar otni urib oladi va g'alaba qozonadi. Lekin a yoki h vertikalidagi piyoda uchinchi (oq bo'lsa, oltinchi) gorizontaldaturgan bo'lsa, ot uni farzinga chiqarmaydi.

140-diagrammadagi pozitsiyada qoralar qanday o'yin qilmasin, baribir, otni piyodadan narigaday olmaydi. Masalan: 1. . . . Shf4 2.



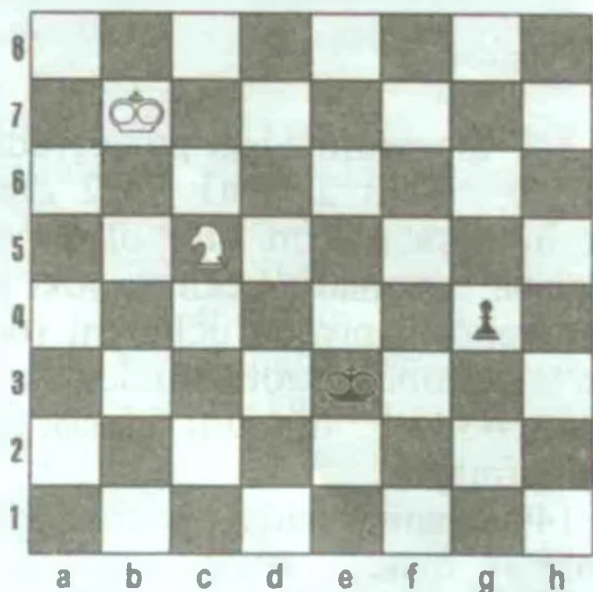
Oh2 Shg3 3. Of1+Shg2  
 4. Oe3+Shf2 5. Og4+Shg3 6. Oe3!  
 Go'yo ot piyodadan uzoqlash-  
 gandek ko'rinsa-da, piyodani surib  
 bo'lmaydi, chunki 6...h2. 7. Of1+  
 va durang bo'ladi.



140-diagramma

Ana shu kish tufayli qoralar  
 yutqizmadi. Ot raqibi piyodasi-  
 ning olg'a surilishiga imkon ber-  
 maydi.

Otning tez-tez ikkidan biriga  
 tusha olish xususiyati bunday  
 pozitsiyalarda muhim taktikaviy  
 vositadir.



141-diagramma

141-diagrammadagi pozitsiyada  
 ot piyodadan ancha uzoqda. Ot  
 piyodani farzinga chiqarmaslik  
 uchun g2 xonasiga yoki piyoda  
 g2 ga surilgan bo'lsa, g1 xonasiga  
 yetib kelishi lozim. Qanday qilib?  
 Chap tomondan (d3 orqali) ay-  
 lanib kelay desa, e3 xonasida  
 shoh bor. Demak, o'ng tomon-  
 dan kelishga harakat qiladi:

1. Oc5—e6 g4—g3

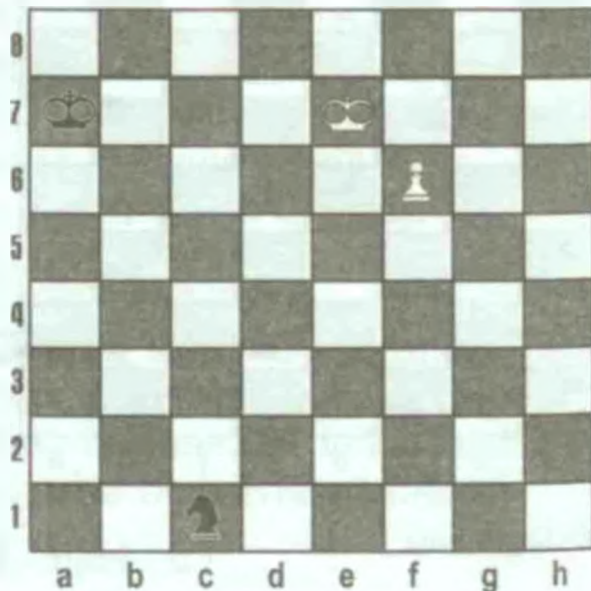
Agar 1. . . . She4 bo'lsa, 2.  
 Shc6 She5 3. Oc5! (3. Og5? Shf5  
 4. Of7 g3 5. Oh6+Shf4 va yutuq)  
 3. . . . g3 4. Od3+She5 5. Oe1 va  
 durang.

2. Oe6—g5 g3—g2

3. Og5—h3

Endi o'yinning durang bo'lishi  
 o'z-o'zidan tushunarli.

Ba'zan ot raqib piyodasidan  
 juda uzoqda bo'lsa va unga yetib  
 ololmaydigandek bo'lib tuyulgan  
 paytlarda, unga raqib shohi  
 «odil»lik qilishi, ya'ni yordam-  
 lashishi mumkin.



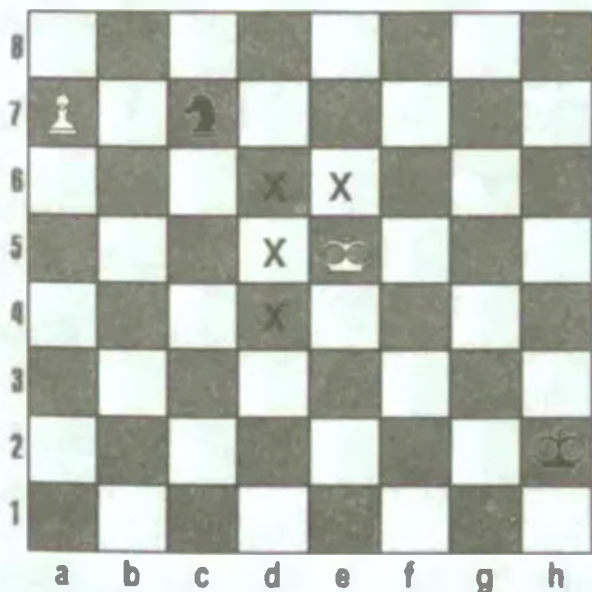
142-diagramma



142-diagrammadagi pozitsiyada yurishni qoralar boshlab, o'yinni durang qiladi: 1. . . . Od3 2. f7 Oe5! 3. f8Fr Og6+ Agar qoralar 2. . . . Oe5! ning o'rniga baribirku, deb 2. . . . Of4? o'ynasa, 3. Shf6! (3. f8Fr bo'lsa, 3. . . . Og6+) 3. Od5+ (3. . . . Oh5+. 4. Shg6) 4. She6! Of4+5. Shf5 dan keyin yutqizar edi.

Ot bilan kisht berib, kerakli temp yutish mumkinligini unutmaslik lozim.

Endi otning yana bir muhim xususiyatini — raqib shohining yo'liga «to'siq»lar qo'ya olishini ko'rib chiqamiz.



143-diagramma

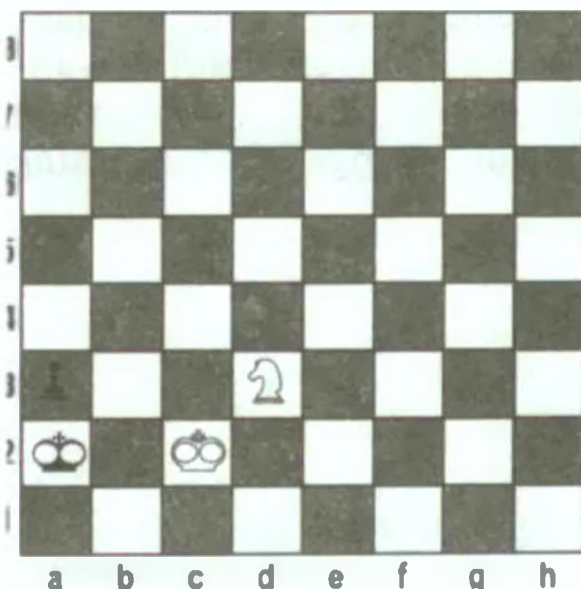
143-diagrammadagi pozitsiyada a vertikalidagi piyoda yettinchi gorizontalda turibdi, qoralarning shohi esa otiga yordam bera olmaydigan darajada uzoqda. Shunday bo'lgandan keyin, piyoda bilan «olishish» vazifasi... yakka otning zimmasiga tushadi. Lekin avval ko'rib chiqqanimizdek, bunday holatlarda shoh otga hujum qiladi (139-diagram-

maga qarang) va otli tomon yutqizadi.

Biroq 143-diagrammadagi pozitsiyaga yaxshiroq razm solinsa, yutishning «lekin»i chiqib qoladi: oqlar birdaniga shohi bilan otga hujum qila olmaydi, chunki 1. Shd6 Ob5+. Demak, shoh d4, d5, d6 va e6 xonalariga yura olmaydi, bu xonalar uning yo'lidagi «to'siq»dir. Shuning uchun oq shoh otga hujum qilishda uzoq yo'lni tanlashga majbur. Ammo u aylanib borguncha, qoralarning shohi yordamga kelib qoladi. Mana: 1. Shf6 Shg3 2. She7 Shf4 3. Shd7 Oa8 4. Shc8 She5 5. Shb7 Shd6 va endi 6. Sh: a8 bo'lsa, 6. . . . Shc7 dan keyin o'yin pot — durang bo'ladi.

Ushbu pozitsiyani tering. Oqlar: She6, p. a7: qoralar: Shh2, Ob6 — yurishni oqlar boshlasa, g'alaba qozona oladimi? («to'siq»ni eslang!)

Endi shuni ham aytib o'tishimiz kerakki, oti bor tomon hamma vaqt himoyalanihga maj-



144-diagramma

bur emas. Agar a yoki h vertikalida piyodasi bor tomonning shohi... burchakka qisilib (o'z piyodasi tufayli!) qolgan bo'lsa, goho uni mot qilish ham mumkin!

144-diagrammadagi pozitsiya qadimgi Sharq qo'lyozmalaridan olingan (XII asr). Oqlar uch yurishda mot qiladi:

- |         |      |
|---------|------|
| 1. Ob4+ | Shal |
| 2. Shc1 | a2   |
| 3. Oc2X |      |

Agar yuqoridagi pozitsiyada b7 xonasiga yana bitta qora piyoda qo'ysak, oqlar ko'pi bilan olti yurishda mot qiladi. Ana shu mot qilish yo'lini toping.

### Taxtaga qaramasdan...

Jahon chempioni A.A. Alyoxin shaxmat kompozitsiyasini, ayniqsa, etyudlarni juda yaxshi ko'rgan. U kompozitsiyani shaxmat poeziyasi deb atagan va uning shaxmatchilarni tarbiyalashda katta ahamiyatga ega ekanligiga zo'r e'tibor bergan.

Alyoxinning o'zi ham bir qancha shaxmat masalalarini tuzganligiga qaramasdan, ularni e'lon qilmagan. Bunga asosan uning

kamtarligi va o'ziga juda talabchan bo'lganligi sabab bo'lgan edi.

1928-yilda Alyoxin shunday deb yozgan edi: «Men shuni bo'ynimga olishim kerakki, kompozitsiyadagi ijodiy g'oyalarning naqadar o'ziga tortishiga va ko'pincha menda kompozitsiya bilan shug'ullanish orzusi tug'ilganligiga qaramasdan, shu sohada arzigudek biror narsa yarata olmadim». Haqiqatda bu so'zlar kamtarlikdan boshqa narsa emasligiga uning tomonidan tuzilgan quyidagi masalani ko'rib chiqqandan keyin ishonch hosil qilish mumkin. Yana shunisi qiziqki, Alyoxin bu (quyidagi) masalani taxtaga qaramay tuzgan:

Oqlar: Shc8, Frf4, Ra8, Oe6, Og6, p d4.

Qoralar: Shf7, Fa1, Fc2, pp. c6, d6, f6, h6; h5; qoralar uch yurishda mot bo'ladi.

Masalani ajoyib yurish 1. Frf5! hal qiladi.

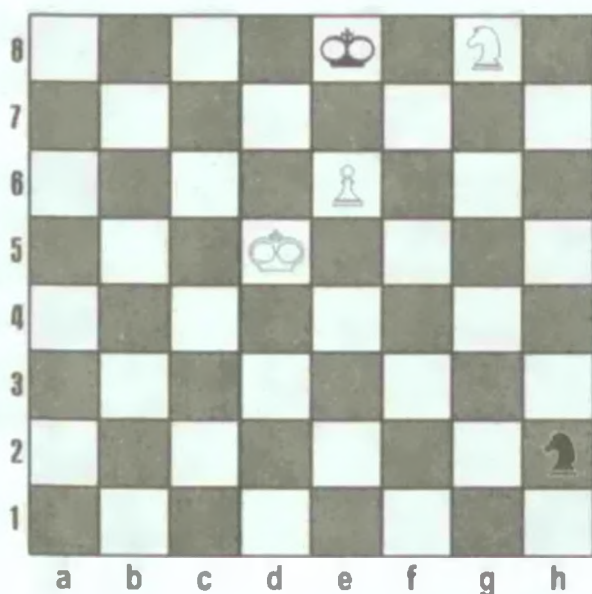
Endi, 1. . . . F: f5 bo'lsa, 2. Ra7+Sh:e6 (2. . . . She8 bo'lsa, 3. Re7X; 2. . . . Shg8 yoki 2. . . . Sh:g6 bo'lsa, 3. Rg7 X) 3. Of4x yoki 1. . . . F:d4 bo'lsa, 2. Shd7! F:f5 3. Oh8X.



## TURLICH A O'YIN OXIRLARI

## 1. OT VA PIYODA OTGA QARSHI

Agar kuchsiz tomonning shohi raqib piyodasining yo'lida turgan bo'lsa va shohga oti ham faol yordam bera olsa, raqib piyodasi bilan olishish osonlashadi.



145-diagramma

145-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning oti o'z vaqtida yordamga kela olmasligi sababli ularning shohi oqlarning barcha donalari bilan yakka o'zi jang qilishga majbur.

1. Shd5—d6 Oh2—g4. Bo'lmasa, 1. Of6+ dan keyin piyoda farzinga chiqib ketardi. Qora ot yordamga shohgani bilan o'z vaqtida kerakli joyga yetib bora olmaydi.

2. e6—e7 She8—f7

Yoki qoralar otini yursa 3. Of6+ va yutuq.

3. Og8—h6+!

Bu zarba masalani hal qiladi. Agar buning o'rniga oqlar darrov 3. Shd7? o'ynasa, 3. . . . Oe5+ dan keyin o'yin durang bo'ladi, masalan: 4. Shd8 Oc6+ yoki oqlar shohini boshqa biror xonaga yursa, 4. . . . Og6. Shuning uchun oqlar avval qoralarning otini keyingi yurishda kisht bera olmaydigan va e8 xonasini qo'riqlay olmaydigan holatga tushirmoqchi.

3. . . . Og4:h6

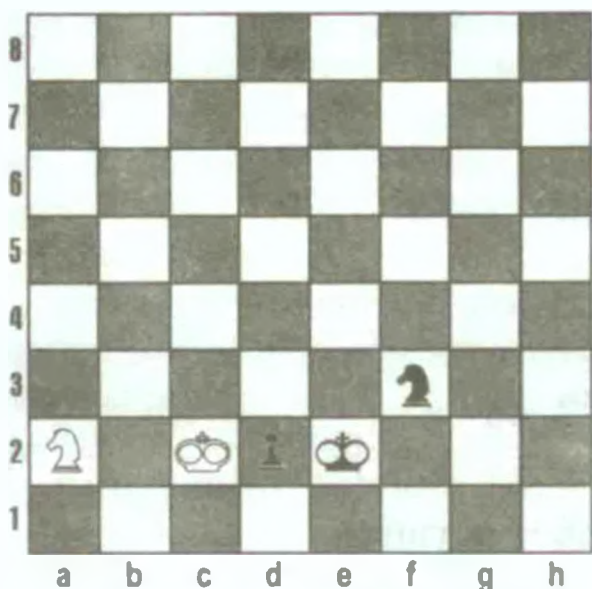
4. Shd6—d7

va oqlar yutadi.

146-diagrammadagi pozitsiyada piyoda bir yurishda farzin bo'lmoqchi. Bunday pozitsiyalarda yutqizmaslikning birdan bir chorasi — kishti-qoyim qilishdir.

1. Oa2—c1+! She2—e1 Agar 1. . . . She3 bo'lsa, 2 Ob3 va durang.

2. Oc1—d3+ va hokazo. Agar qoralarning oti o'z shohini kishti-qoyimdan qutultira olsa, qoralar g'alaba qozonar edi.



146-diagramma

Endi 146-diagrammadagi pozitsiyada f3 dagi otni f4 xonasiga olib qo'yaylikchi (bu holda ot d3 xonasini nazorat ostiga oladi), natija o'zgararmikan.

1. Oa2—c3+ . . .

Endi 1. Ocl+ yaramaydi, chunki 1. Shel dan keyin 1. . . . Od3+ tahlikasi yo'q, binobarin, oqlar yutqizadi. Shu sababli oqlar passiv himoya choralari ko'rish bilan chegaralanishga majbur.

1. . . . She2—e1

2. Oc3—d1

Oqlar shohini yursa, 2. . . . Oe2 yoki 2. . . . Od5 dan keyin mag'lub bo'ladi.

2. . . . Of4—d3!

3. Od1—e3

yoki 3. Oc3 bo'lsa, 3. . . . Ob4+  
4. Shb3 Od5 (oq otni d1 xonasini qo'riqlashdan chalg'itib) va qoralar g'alaba qozonadi.

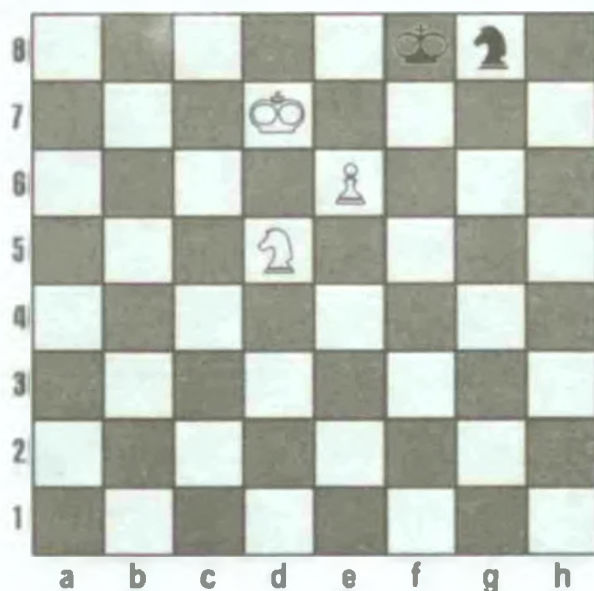
3. . . . Shel—e2

4. Oe3—d1 Od3—b4+

va qoralar yutadi.

Eng keyingiga o'xshash pozitsiyalarda kuchli tomon raqib donalarini piyoda farzin bo'ladigan xonadan chalg'itish yo'li bilan yutuqqa erishadi. Chalg'itish otni qurbon qilish yo'li bilan amalga oshiriladi. Bu usul shunga o'xshash o'yin oxirlarida qo'llaniladigan birdan bir yo'ldir.

Agar piyoda birdaniga farzinga chiqadigan xonada bo'lmasa (masalan, oq piyoda oltinchi gorizontalda turgan bo'lsa), kuchsiz tomonning durangga erishish imkoniyatlari ancha ortadi.



147-diagramma

147-diagrammadagi pozitsiyada qoralar o'yinning durang bo'lishiga erishadi. Bunda asosiy ishni ot bajaradi shoh esa kerakli paytda o'z otining atrofida yurib, unga yordamlashib turadi:

1. . . . Shf8—g7

Yurish oqlardan bo'lsa, 1. Shd8 Shg7 va 2. She8 dan keyin o'yin yuqorida aytib o'tganimizdek davom etardi.



2. Shd7—e8                      Og8—h6,  
3. Od5—e7

Agar buning o'rniga 3. e7 bo'lsa, 3. . . . Of5 va durang.

3. . . .                      Shg7—f6  
4. Ore8—d7                      Shf6—g7!

4. . . . Og4? bo'lsa, 5. Od5 + Shg7 6. e7 Oe5+ 7. She6 va qoralar yutqizadi.

5. Oe7—d5                      Oh6—g8

Shuncha yurishlardan keyin oqlar hech narsaga erisha olmaydi.

Endi diagrammadagi barcha donalarni bir vertikal o'ngga olib qo'yaylik.

148-diagrammadagi pozitsiyada qoralar o'z donalari harakatchanligining ancha cheklanganligi (juda chekkada turganligi) sababli oldingi pozitsiyadagidek manyovr qila olmaydi va mag'lubiyatga uchraydi.

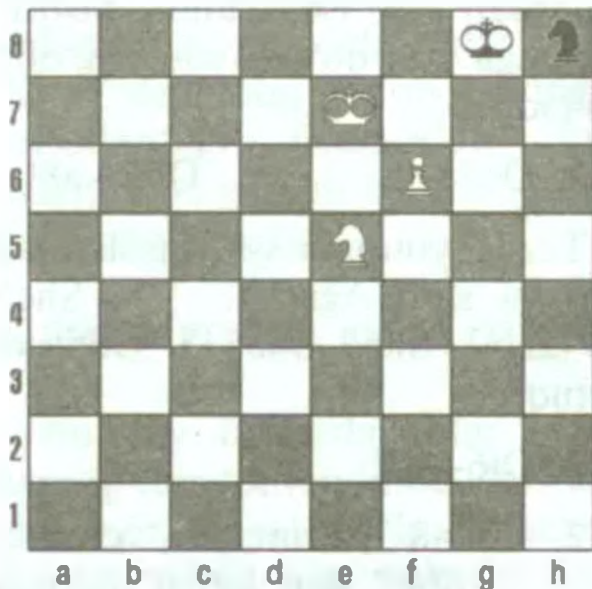
1. . . .                      Shg8—h7  
2. She7—f8                      Shh7—h6  
3. Shf8—g8                      Shh6—g5  
4. Shg8—g7                      Shg5—f5  
5. Oe5—d7                      Oh8—g6

Qoralar piyodaning surilishiga yo'l qo'yishga majbur, chunki 5. . . . She6 bo'lsa, 6. Sh:h8 Shf7 7. Shh7

6. f6—f7                      Shf5—g5  
7. Od7—e5!                      Og6—f4!  
8. Shg7—g8

8. f8Fr bo'lsa, qoralar oti bilan e6 dan shoh-farzin qilmoqchi edi.

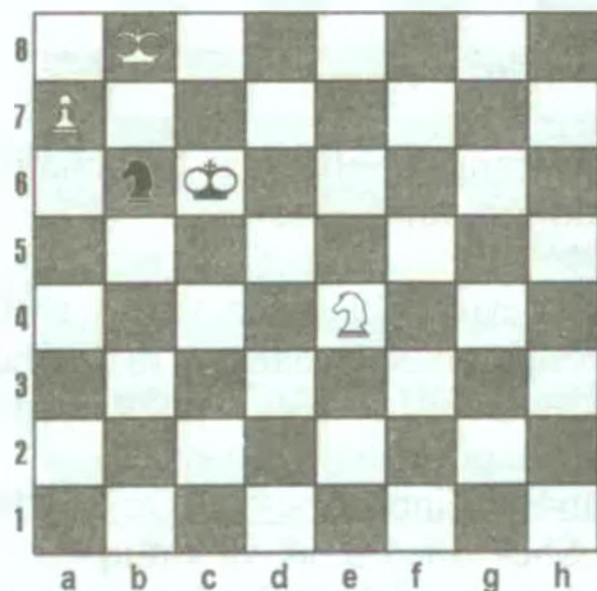
8. . . .                      Of4—e6  
9. Oe5—f3+Shg5—f6 (yoki f4).  
10. Of3—d4



148-diagramma

148-diagrammadagi pozitsiyada oqlar qora shohni piyodadan uzoqlashtirishga va undan keyin g'alaba qozonishga erishdi.

Ma'lumki, taxtaning chekkasiga yaqin joylashgan otning harakatchanligi kamayadi. Shuning uchun piyoda chekka vertikalga qanchalik yaqin turgan bo'lsa, ot uchun shunchalik xavfliroq bo'la boshlaydi.



149-diagramma

152-diagrammadagi pozitsiya (I. Berger, 1922-yil)da qoralarning ahvoli tangdek ko'rinadi. Haqiqatan ham ular piyodani qanday qilib farzinga chiqarmasligi mumkin?!

1. . . . Fg4—f5

boshqa chora yo'q.

2. Shf2—f3 . . .

2. She3 bo'lsa, 2. . . . Fh3!

3. Shf3 Ff1! 4. a7 Fc4! 5. a8Fr Fd5+ va durang.

2. . . . Ff5—d3!

Agar 2. . . . Shd5? bo'lsa, 3. a7 Fe4+ 4. She3 va yutuq.

3. a6—a7 Fd3—c4-

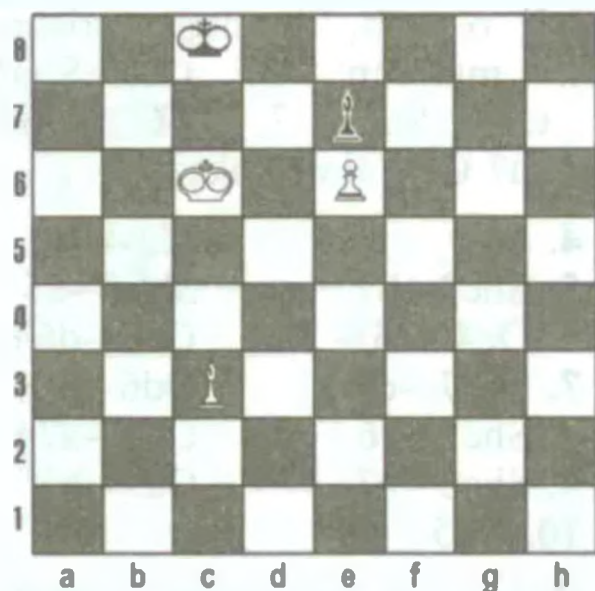
4. a7—a8Fr Fc4—d5+

va durang.

Agar ikki tomonning ham filari bir xil (oq yoki qora) bo'lsa va kuchsiz tomonning shohi piyodaning oldidagi va shu bilan birga fil yura olmaydigan (ya'ni shohga kisht bo'lmaydigan) xonani egallab olsa, o'yin durang bo'ladi.

Agar kuchsiz tomonning shohi piyodaning oldidagi xonani (masalan, 153-diagrammadagi pozitsiyada e8 xonasini) egallay olmasa, himoyalaniş anchagina qiyinlashadi.

153-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular shohini d8 ga va keyingi yurishda esa e8 ga o'tib, osongina durangga erishardi. Yurish oqlardan bo'lsa, ular 1. Fa5! o'ynab, qora shohni d8 ga o'tkazmaydi, albatta.



153-diagramma

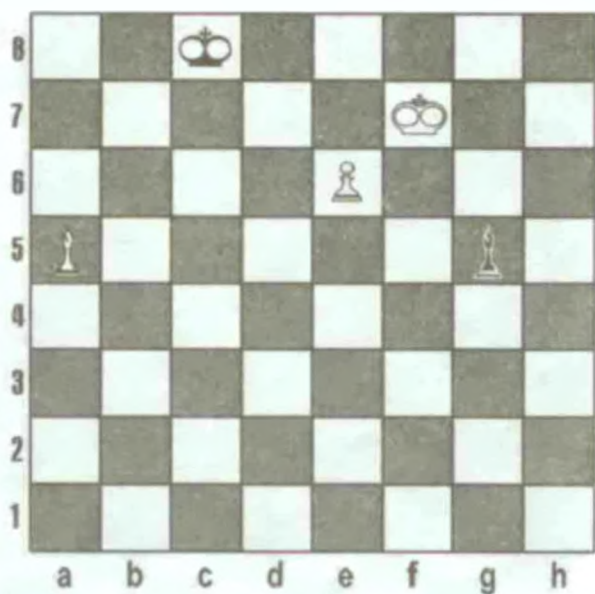
1. Fa5 dan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:

a) 1. . . . Fa3 (filni h4—d8 diagonalidagi biror xonaga yurish ham mumkin) 2. Fb6 Fe7! (2. . . . Fb4? bo'lsa, 3. Fc5 F: c5 4. Sh:c5 Shc7 5. Shd5 Shc8 6. Shc6 Shd8 7. Shd6 She8 8. e7 va oqlar yutadi) 2. Fc5 Shd8 va durang.

b) 1. . . . Fa3 2. Shd5 (oqlar 2. Sb6 Se7! bilan bog'liq avvalgi variantda maqsadiga erisha olmay, endi shohi bilan f7 xonasiga yo'l olmoqda. Agar o'sha xonaga bora olsa, qoralarning filini e7 xonasini nazorat qilishdan ham chetlashtira oladi). 2. . . . Fe7 (bu yurishda qoralar tutayotgan taktikaning passiv ekanligini keyinroq ko'rib chiqamiz) 3. She5 Fh4 4. Shf5 Fe7 5. Shg6 Fh4 6. Shf7 Fg5. Endi 154-diagrammadagi pozitsiya vujudga keldi.

154-diagrammadagi pozitsiyada oqlar qoralarning filini e7 xonasini nazorat qilishdan chetlashtirish va o'z piyodasini farzinga chiqar-





154-diagramma

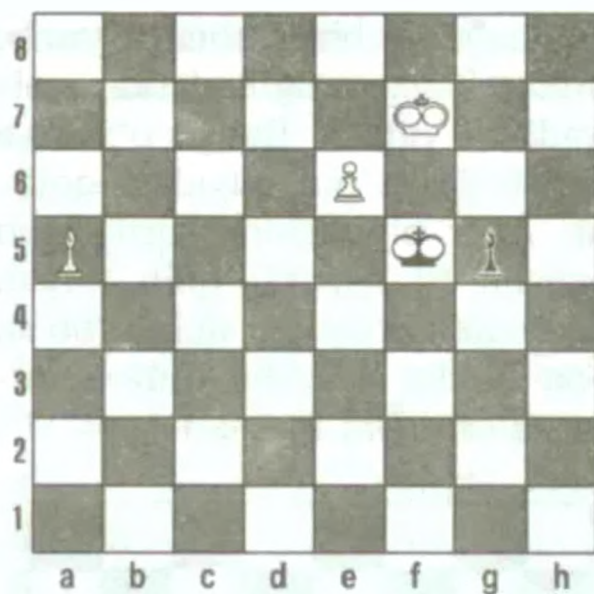
rishga muvaffaq bo'ladi: 7. Fc3 Fh4 (7. . . . Shd8 bo'lsa, 8. Ff6+F:f6 9. Sh:f6 10. She8 e7 va yutuq) 8. Ff6 F:f6 9. Sh:f6 Shd8 10. Shf7 va yutuq.

Agar qoralar 5. . . . Fh4 ning o'rniga 5. . . . Fc5 va 6. Shf7 dan keyin filini a3—f8 diagonalidagi biror xonaga surganda, oqlar filini f8 ga olib kelardi va o'z piyodasini farzinga chiqarardi.

Shunday qilib, passiv himoya qoralarni mag'lubiyatga olib keldi. Ularning yakka fili raqib kuchlari bilan muvaffaqiyatli kurasha olmadi.

Ko'rib chiqqan misolimizda oqlar Ff6 yordamida qora filning yo'lini to'sishga yoki Ff8 yordamida uni muhim diagonaldan chetlatishga erishdi.

Agar 154-diagrammadagi qoralarning shohi f5 da turganda, (155-diagrammadagi singari) u filining yo'li to'silishiga xalaqit bera olardi va piyoda farzinga chiqa olmas edi. Masalan: 1. Fb4 Fh4 2. Fe7 Fe1 3. Ff6 Fb4 va

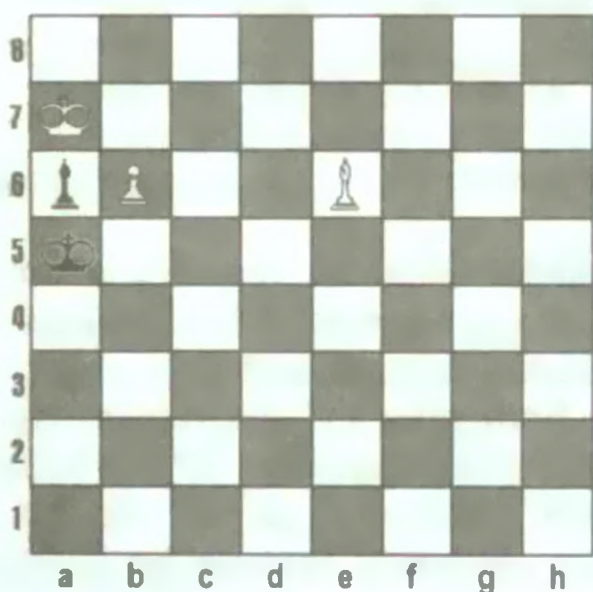


155-diagramma

hokazo. Oqlar bir vaqtning o'zida ham a3—f8, ham h4—d8 diagonalalarini nazorat qilib tura olmaydi. Endi yana 153-diagrammadagi pozitsiyaga qaytishga to'g'ri kelib qoldi. Oq shoh f7 ga yo'l olganda, qora shohning taxtada bo'layotgan hodisalarga befarq (passiv) munosabatda bo'lishining o'rinsiz ekanligini va o'zi f5 ga borish uchun shoshilishi kerakligini hozirgina ko'rib chiqdik. Demak, 1. Fa5 Fa3 2. Shd5 dan keyin qoralar o'yinni 2. . . . Shb7! (2. . . . Fe7? ning o'rniga) 3. She5 Shc6 4. Shf6 Shd5 5. Shf7 She5 6. Fd8 Shf5 tarzida davom ettirib, durangga erishardi. Biroq bu usul (fil to'siladigan xonani nazorat ostiga olish usuli) hamma vaqt ham durangga erishish imkoniyatini be-ravermaydi. Fil harakatchanligining cheklanishi sababli kuchsiz tomon sugsvangda qolishi va mag'lubiyatga uchrashi mumkin.

156-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning fili erkin harakat qila olmaydi. Oqlar o'z filini h3—c8

diagonalidagi biror xonaga yurib, qoralarni sugsvang holatida qoldiradi va yutadi. Bunga o'xshash pozitsiyalarga oid quyidagi qoida bor: Agar piyodaning suriladigan xonasini fil nazorat qilib turgan diagonalda kamida uchta bo'sh xona bo'lsa, kuchsiz tomon durangga erishishi mumkin.

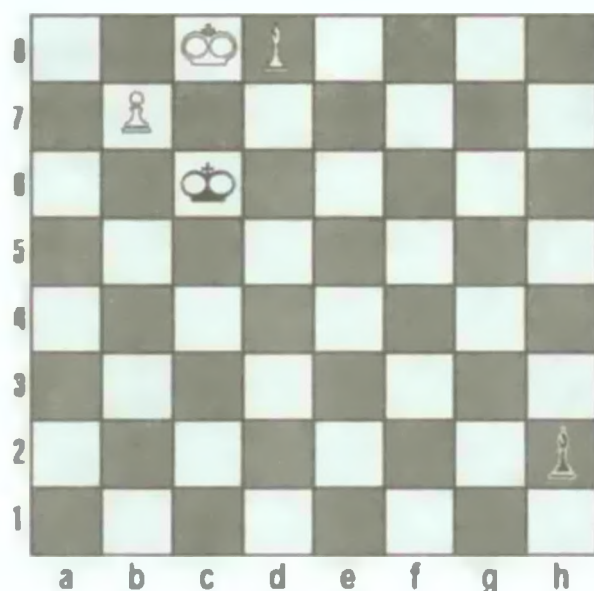


156-diagramma

156-diagrammadagi pozitsiyada bunday xonalar ikkita (b7 va c8) gina bo'lgani uchun oqlar g'alaba qozonadi. Yuqoridagi qoidani tasdiqlovchi quyidagi yana bir misolni ko'rib chiqaylik.

157-diagrammadagi pozitsiya (L.Chenturini, 1847-yil)da oqlarning shohi a8 da turganda edi, ular o'z filini a7 orqali b8 ga olib o'tib, osongina g'alabaga erishardi.

Oq shohning c8 da turishi a8 dagidan ko'ra noqulayroq ekanligidan foydalanib, qoralar raqibi filining a7 ga kelishiga xalaqit berishga urinib ko'rish mumkin. Masalan:



157-diagramma

1. Fd8—h4                      Shc6—b5!
2. Fh4—f2                      Shb5—a6!

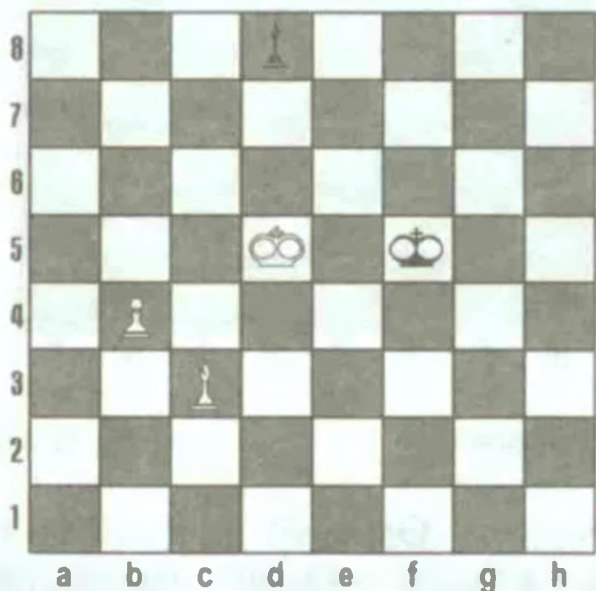
Endi oqlar qanday o'ynashi kerak? Agar ular payt poylash maqsadida 3. Fe3 o'ynasa, 3. . . . Fd6! 4. Fg5 Shb5 5. Fd8 Shc6! va qoralar o'z vaqtida c6 ga yetib kelardi. Biroq oqlar 3. Fe3 ning o'rniga 3. Fc5! o'ynashi (qoralarning filini muhim d6 xonasiga keltirmaslik uchun) va g'alaba qozonishi mumkin.

3. Ff2—c5                      . . .

Endi 3. . . . Fe5 bo'lsa 4. Fe7 Shb5 5. Fd8 Shc6 6. Ff6 (fil f4 da bo'lganda, 6. Fg5 yoki g3 da bo'lganda 6. Fh4. Hamma gap filni h2—a7 diagonaliga o'tish uchun temp yutishda) 6. . . . Fh2 7. Fd4 Fg3 8. Fa7 Ff4. 9. Fb8 Fe3 10. Fh2 (yoki Fg3 yoki Fe5) 10. . . . Fa7 11. Fgl va yutuq. Ko'rib chiqilgan pozitsiyalarni bilmasdan, murakkabroq pozitsiyalarda durangga yoki yutuqqa



olib keluvchi to'g'ri yo'llarni topish qiyin. Bunday pozitsiyalarda ba'zan zo'r shaxmatchilar ham yanglishadilar.



158-diagramma

158-diagrammadagi pozitsiya grossmeysterlar Kapablanka—Yanovskiy partiyasi (Nyu-York, 1916-yil)da vujudga kelgan. Yurish qoralardan.

Qoralar bu pozitsiyada qarshilik ko'rsatish befoyda, deb o'ylaydi va taslim bo'ladi. Aslida qoralar mohirona va aniq o'ynashi hamda to'g'ri himoya choralarini qo'llashi kerak. Shunda oqlar yuta olmaydi. Qora shoh o'yinni durang qilish uchun orqadan aylanib o'tib, piyodaga yaqinlashishi lozim. Bu holda oqlar qora fil joylashgan diagonalini to'sishga ulgura olmaydi.

1. . . . Shf5—f4!!

2. Fc3—d4

2. Fe5+ bo'lsa, 2. . . . She3.

3. b5 Shd3 4. Shc6 Shc4 va o'yin durang bo'ladi, chunki oqlar bir

vaqtning o'zida ham a5—d8, ham g1—a7 diagonallarini egallay olmaydi.

2. . . . Shf4—f3!!

3. b4—b5

3. Fc5 bo'lsa, 3. . . . She2!

4. Shc6 Shd3 5. Shd7 Fg5

6. b5 Shc4 7. Shc6 Fd8—durang.

3. . . . Shf3—e2!!

4. Shd5—c6 She2—d3

5. Fd4—d6 Fd8—g5

6. Shc6—b7 . . .

Bu — qoralar uchun eng xavfli yurishdir.

6. . . . Shd3—c4

7. Shb7—a6 Shc4—b3!!

8. Fb6—f2 Fg5—d8

9. Ff2—e1 Shd3—a4!!

Shoh o'z vaqtida kerakli xonaga yetib keldi. Endi natija durang bo'ladi.

Taxtaga tering.

Oqlar: Shf6, Fa2, p. d7,

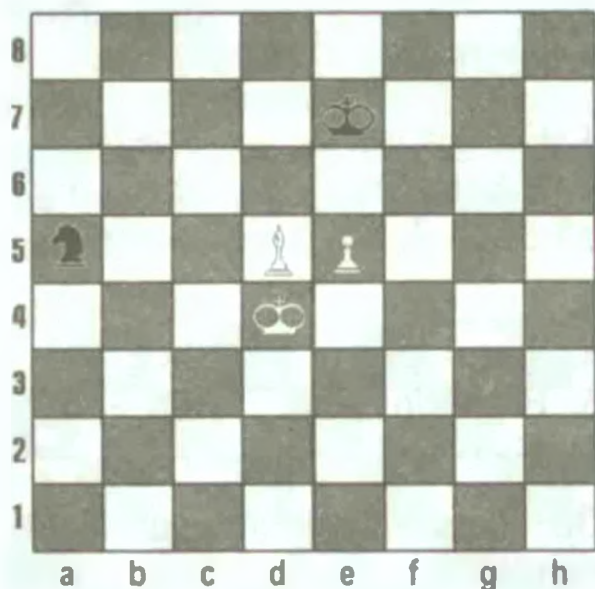
qoralar: Sh f8, Fe8.

Ushbu pozitsiyada piyodani turlicha sipohlarga aylantirib ko'ringchi, g'alaba qozonib bo'larmikan?

### 3. FIL VA PIYODA OTGA QARSHI

Fil va piyoda filga qarshi qolganda o'yinni durang qilish uchun kuchsiz tomon shohi bilan piyodaning oldidagi fil hujum qila olmaydigan biror xonani egallasa kifoya. Fil va piyoda otga qarshi qolganda esa xuddi shunday pozitsiyani egallash bilangina o'yinni durang qilib bo'lmaydi.

Agar otning harakatchanligi yo'qotilsa, kuchsiz tomon sugsvangga tushishi mumkin.

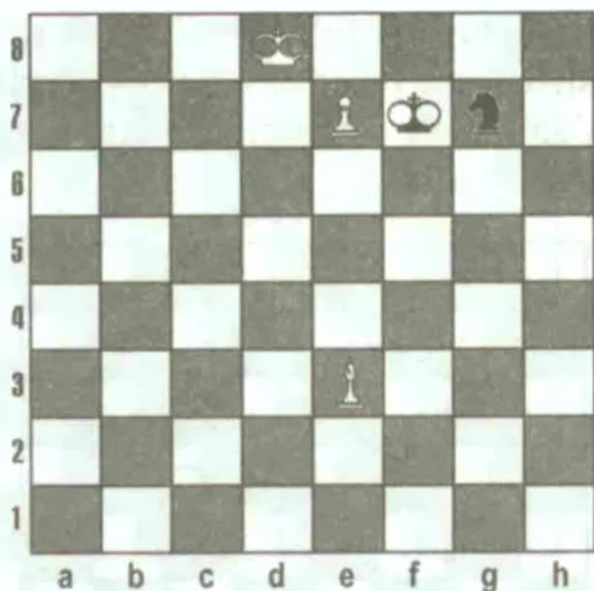


159-diagramma

159-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomon (qoralar)ning shohi piyodaning oldidagi fil hujum qila olmaydigan xonani egalanganligiga qaramasdan, 1. Fd5! dan keyin ot yurolmay qoladi va qoralar sugsvangga tushib, raqib piyodasining farzinga chiqishiga to'sqinlik qilolmaydi. Masalan: 1. . . . Shd7 2. She4 She7 3. Shf5 Shd7 4. e6+! (agar 4. Shg6? bo'lsa, 4. . . . Oc6 5. F: c6+She6 dan keyin durang bo'ladi) 4. . . . Shd6 5. Shf6 Sh:d5 5. e7 va oqlar yutadi.

Endi kuchsiz tomon piyodaning yo'lini butunlay to'sib qo'ya olmaydigan pozitsiyalarni ko'rib chiqamiz.

160-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular kishti-qoyim qilib, durangga erishadi: 1. . . . Oe6+ 2. Shd7 Of8+ 3. Shd8 (3. Shd6 bo'lsa,



160-diagramma

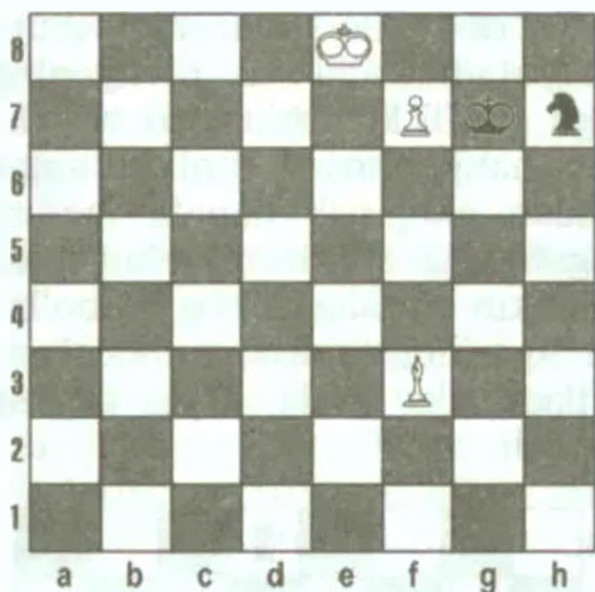
3. . . . Og6) 3. . . . Oe6+ va hokazo. Oqlar shohining noqulayroq turib qolganligi natijasida g'alaba qozona olmadi.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, ular o'z shohining pozitsiyasini yaxshilashga va g'alaba qozonishga erishadi. 1. Shd7 Oe8 2. Fd4! Oc7 3. Fc3 Oe8 4. Fe5! Oqlar fili bilan oddiy bir manyovr qilib, otni yura olmaydigan qilib qo'ydi va buning natijasida qoralar sugsvangda qoldi. Shunga o'xshash pozitsiyalarda g'alabaga erishish usuli ana shunday.

Shuni bilib qo'yish kerakki, piyoda c yoki f vertikalida bo'lsa, kuchli tomon kuchsiz tomonning otini ishdan chiqarib qo'yish bilan yutuqqa erisha olmaydi.

161-diagrammadagi pozitsiyada g'alaba qozonishga pot holatlari xalaqit beradi: 1. She7 Of8 2. Fe4 Od7 3. Fd3 Of8 4. Ff5 (hozircha o'yin bundan avvalgi diagrammadagidek davom etyapti-yu ammo . . . 4. . . . Shh8!!

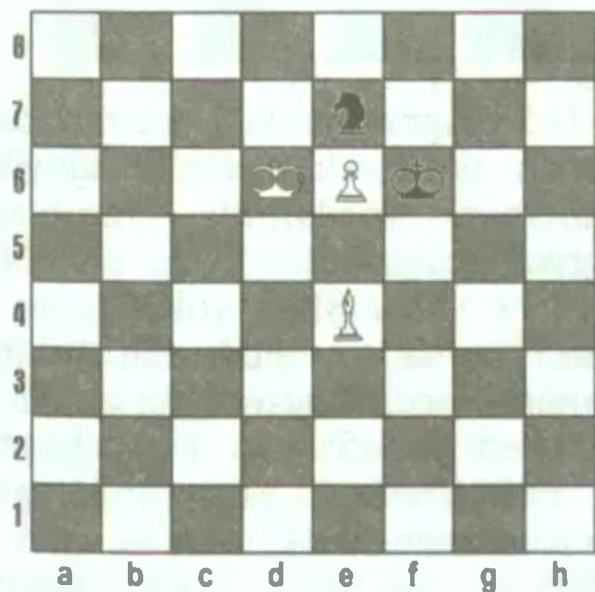




161-diagramma

5. Shf6 Og6!) Otni urib bo'lmaydi, shuning uchun u f8, g6 xonalariga yura oladi.

Agar piyodaning farzin bo'lishiga ikki xona qolgan bo'lsa, kuchsiz tomonning durang qilish imkoniyatlari ortadi.

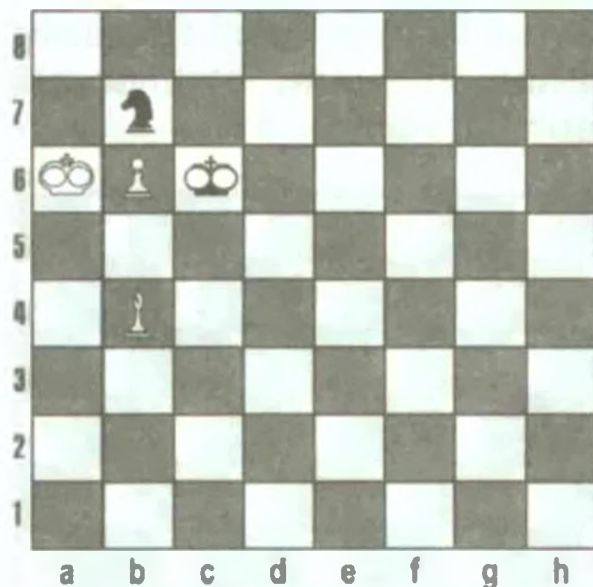


162-diagramma

162-diagrammadagi pozitsiyada oqlar o'z donalarini juda qulay joylashtirishga erishgan bo'lsa-da, otni butunlay ishdan chiqarib qo'ya olmagan. Shuning uchun

1. . . . Oc8+ yoki 1. . . . Og8 dan keyin qoralar durangga erishadi.

163-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning oti taxtaning chekkasiga yaqin joylashgan. Ma'lumki, bu hol uning harakatchanligini ancha cheklaydi. Bunday pozitsiyalarda, ya'ni b yoki g vertikalidagi piyodaning farzin bo'lishiga ikki xona qolgan bo'lsa ham, kuchli tomon yutuqqa erisha oladi. Masalan, yurish oqlardan bo'lsa, 1. Fe7! dan keyin oq qoralar sugsvangga tushadi va yutqizadi.



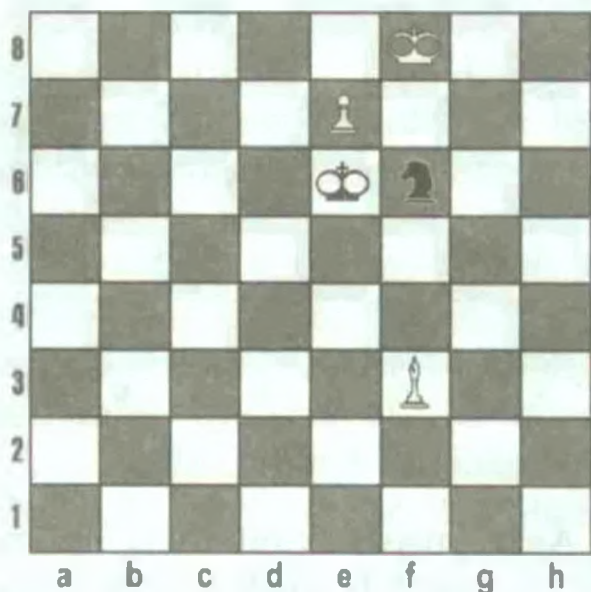
163-diagramma

Agar yurish qoralardan bo'lsa, ularni mag'lub qilish qiyinlashadi. Buning uchun oqlar shohi va fili bilan shunday manyovr qilishi kerakki, 163-diagrammadagi pozitsiyada yurish navbati ularga o'tsin. Bunga quyidagicha erishish mumkin: 1. . . . Od8 2. Fe7 Ob7 3. Sha7 Oa5 4. Fb4 Ob7 5. Fa3 (yoki Ff8) 5. . . . Oa5 (agar 5. . . . Od8 bo'lsa, 6. Fe7 Ob7 7. Sha6 va yutuq, 6. Sha6 Ob7 va yurish navbati oqlarga o'tadi. 7. Fe7— yutuq.



Biz piyodaning oldidagi xonaga fil hujum qila olmaydigan bir necha pozitsiyani ko'rib chiqdik. Endi aksincha hollar bilan tanishaylik.

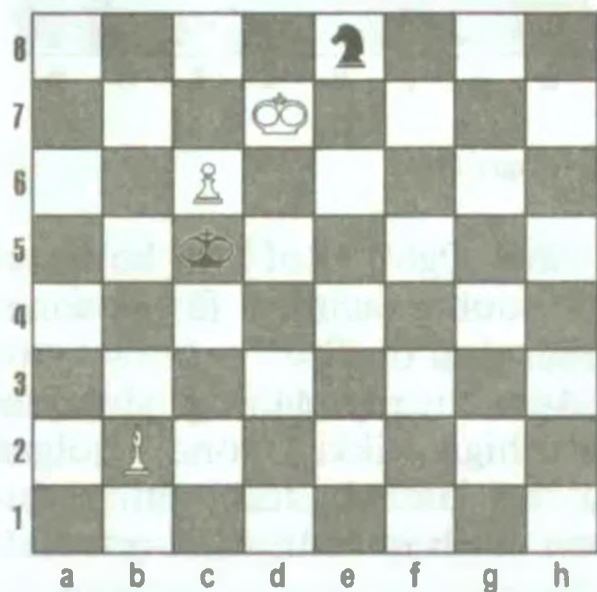
164-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning vazifasi otni e8 xonasini nazorat qilib turishdan chetlashtirishdir. Yurish oqlardan bo'lsa, 1. Fg4+Shd6 2. Shf7 She5 3. Fh3 dan keyin ular maqsadiga erishadi. Biroq yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . Od7+ (yoki 1. . . . Oh7+2. She8 Of6+ 3. Shd8 Shd6) yordamida o'z donalarining pozitsiyasini yaxshilash va o'yinni durang qilishga erishar edi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring.



164-diagramma

Agar 164-diagrammadagi barcha donalar bir gorizontl pastroq turganda (shunday pozitsiyani taxtaga tering) yurish oqlardan bo'lsa ham, ular yuta olmas edi: 1. Fg3+Shd5 2. Shf6 O:g3! 3. e7 Oe4+ va 4. . . . Od6 yoki 1. Fg3+Shd5 2. Ff4 She4 3. Fc7 Oh6+ 4. Shf6 Og8+ 5. Shf7 Oh6+ 6. Shg6 Og8 va hokazo.

Ko'rib chiqqanlarimiz shuni ko'rsatadiki, fil va piyodaning otga qarshi kurashida yuz beradigan natija asosan otni butunlay ishdan chiqarish hamda raqibni sugsvangga solish mumkin yoki mumkin emasligiga bog'liq bo'ladi. Agar iloji topilsa, yutuqqa erishiladi, aks holda, o'yin durang bo'ladi.



165-diagramma

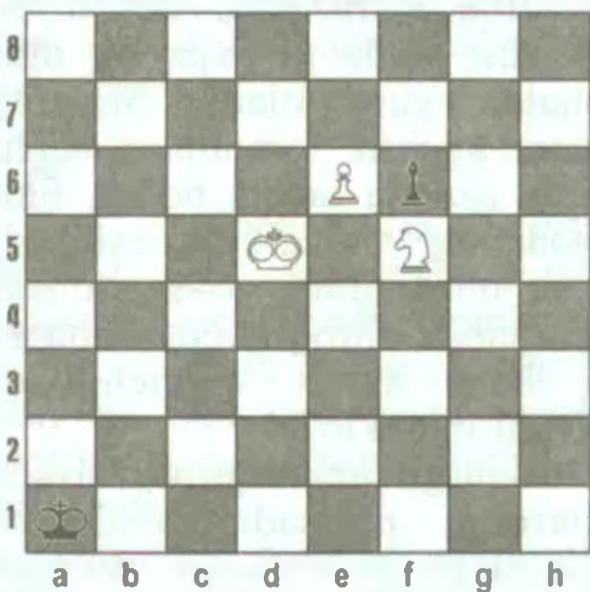
165-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Oqlar ajoyib manyovr yordamida raqibini sugsvangga soladi: 1. . . . Shb6 (agar 1. . . . Shb5 yoki 1. . . . Shd5 bo'lsa, 2. Fd4 dan keyin qoralar darrov sugsvangda qoladi) 2. Fe5 Shc5! 3. Fc3 Shb6 4. Fa5+Shb5 5. Fd8 (Of6+ ga yo'l qo'ymaslik kerak). 5. . . . Shc5 6. h4 Shb5 7. Fg5! (payt poylash maqsadida qilingan bu yurish masalani hal qiladi) 7. . . . Shc5 8. Fe3+Shd5 9. Fd4! Oqlar raqibini sugsvanga solishga erishdi. Endi 9. . . . Od6 bo'lsa (boshqacha yurish ham yo'q), 10. c7 va oqlar g'alaba qozonadi.



Qoralar 4. . . . Shb5 ning o'rniga 4. . . . Shc5 o'ynaganda natija o'zgararmidi? Qani, o'zingiz tekshirib ko'ring-chi.

#### 4. OT VA PIYODA FILGA QARSHI

Ot va piyodaning filga qarshi kurashida bo'ladigan natija filni piyodaning yo'lidan chetlashtirishga yoki ot bilan uning yo'lini to'sishga erishish yoki erisha olmaslikka bog'liqdir.



166-diagramma

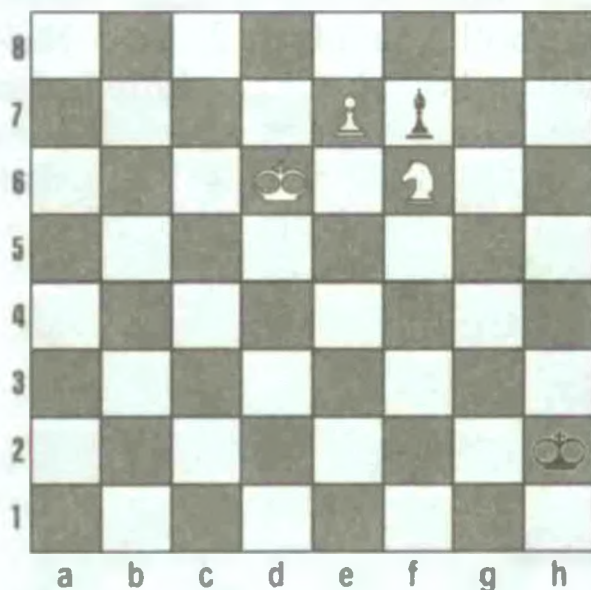
166-diagrammadagi pozitsiyada oqlar filni piyodaning yo'lidan chetlashtirishga yoki oti bilan uning yo'lini to'sishga erisha olmaydi, ya'ni yakka qora filning o'zi oqlarning barcha kuchlari bilan muvaffaqiyatli ravishda kurasha oladi.

Masalan: 1. Shd6 Fg5 2. Shd7 Ff6 3. She8 Fg5 4. Shf7 Shb1 5. Oe3 Sha1 6. Od5 Fd8! (oqlar 7. Of6 o'ynab, filning yo'lini to'smoqchi va o'z piyodasini surmoqchi edi) 7. Oe7 Shb1 8. She8 Fb6 9. Shd7 Fc5 10. Of5 Ff8! (bo'lmasa 11. Od6 dan keyin fil-

ning «ko'zi» to'silar edi). 11. Oe7 Sha1 12. She8 Fh6 13. Shf7 Fg5 14. Od5 Fd8! Oqlar hech narsaga erisha olmadi.

Yakka filning o'zi piyodaning surilishiga yo'l qo'ymadi. Buning asosiy sababi shunda: h4—d8 va a3—f8 diagonalidagi fil yura oladigan xonalarning soni beshtadan kam emas, vaholanki, shoh va ot to'rttagina xonani zarba ostiga olishi mumkin. Demak, filga hamma vaqt bir xona bo'shdir.

166-diagrammadagi qora shohni a1 dan h2 ga va qolgan barcha donalarni bir gorizontali yuqoriga olib qo'ysak juda qiziq pozitsiya vujudga keladi.



167-diagramma

167-diagrammadagi pozitsiyada qora fil o'z shohining yordamisiz 166-diagrammadagi pozitsiyadagidek muvaffaqiyatli kurasha olmaydi. Bu pozitsiyada e8—h5 diagonalidagi fil yuradigan xonalar to'rttagina bo'lib ularning ikkitasi otning zarbasi ostida qolgan. Agar oqlarning shohi g7 ga o'tib olsa, f7 va g6 xonalarni zarba ostiga oladi,



fil esa e8—h5 diagonalidan ketishga majbur bo'ladi va oqlar yutadi. Qoralar oq shohning g7 ga kelishiga to'sqinlik qilishi mumkinmi? Ana shu maqsadda ular o'z shohini yordamga olib kelishga harakat qiladi.

1. Shd6—e5                      Shh2—h3!

Agar 1. . . . Shg3? bo'lsa,  
2. Oe4+ dan keyin qora shoh qayerga yurmasin, oqlar 3. Od6 Fh5 4. Shf6 va 5. Of7 yordamida filning yo'lini to'sishga va o'yinda g'olib chiqishga erishardi.

2. She5—f4!                      . . .

Buning juda to'g'ri yurish ekanligi hozir ma'lum bo'ladi. Agar oqlar buning o'rniga durustroq bo'lib tuyulgan 2. Shf5 yurishini qilsa, 2. . . . Shh4! dan keyin sugsvangga tushadi va 3. Oe4 4. Fe8! 4. Od6 Ff4! orqali fil avvalgidan ko'ra uzunroq diagonalga o'tib oladi.

2. . . .                                  Shh3—h4

3. Shf4—f5!

Endi qoralar sugsvangga tushdi. Ular shohini yurishga va oq shohga yo'l bo'shatishga majbur.

3. . . .                                  Shh4—h3

4. Shf5—g5                          Shh3—g2

4. . . . Shg3 bo'lsa, 5. Oe4+ Shf3 6. Od6 va yutuq.

5. Shg5—h6                          Shg2—f3

6. Shh6—g7

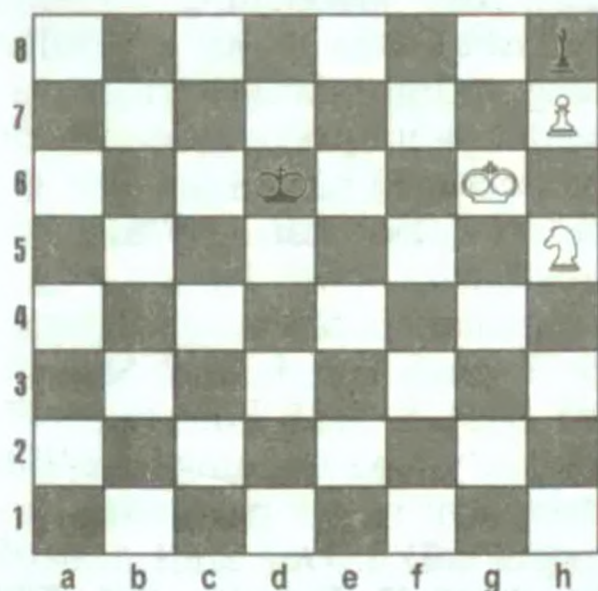
va oqlar yutadi.

Shunday qilib, piyodaning surilishini nazorat qilib turgan filning joylashgan diagonalidagi

xonalarning soni beshtadan kam bo'lganda kuchsiz tomonning shohi o'z filining chetlashtirishiga yoki uning yo'li to'silishiga xalaqit bera olish-olmasligi hal qiluvchi ahamiyatga egadir. Agar 167-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular oqlar solayotgan tahlikani bartaraf qilishga ulgurar edi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring.

a yoki h vertikalidagi piyoda qolganda, kuchli tomon osongina yutuqqa erishadigandek tuyuladi. Bu holda fil faqat bir diagonalda yura oladi. Shuning uchun kuchsiz tomonning shohi ancha uzoqda turgan bo'lsa, filni piyodaning yo'lidan chetlashtirish va ot bilan uning yo'lini to'sish qiyin emas. Biroq bunday hollarda ham ayrim qiyinchiliklar bo'lishi mumkin.

168-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning maqsadi avval o'z shohini g8 ga o'tkazish, so'ngra (fil qochgandan keyin) otini g7 ga yurib, filning yo'lini to'sish va o'z piyodasini farzinga chiqarishdan iboratdir. Qoralar bu maq-



168-diagramma



sadning amalga oshishiga qanday qarshilik ko'rsatishi mumkin?

1. Shg6—f7                      Shd6—d7
2. Shf7—f8                      . . .

Hamma gap shunda. Agar oqlar birdaniga filga hujum qilganda o'yin durang bo'lar edi: 2. Shg8? She8! 3. Sh:h8 (3. Og7+ bo'lsa, 3. . . She7) 3. . . . Shf7! dan keyin durang pozitsiya (ot va qora shoh oq xonada, yurish esa kuchli tomonda) vujudga kelar edi. Qoralarning hamma ishonchi ana shu pozitsiyaga erishishdan iboratdir.

2. . . .                              Shd7—d8

2. . . . She6 bo'lsa, 3. Shg8 She7 4. Og7! dan keyin qoralar sugsvangda qolar edi, chunki endi 4. . . . Shf6 bo'lsa. 5. Sh: h8 Shf7 6. Oe6 dan keyin qoralar shohini f8 ga o'tkaza olmaydi va yutqizadi.

Oqlarning maqsadi ham ana shu — qoralar sugsvangda qoladigan pozitsiyaga erishishdir.

3. Oh5—f4!                      Shd8—d7

Qoralar filini yurganda, 4. Oe6+Shd7 5. Og7 dan keyin yutqizar edi.

4. Shf8—g8!                      Shd7—e8
5. Of4—e6                        She8—e7
6. Oe6—g7!

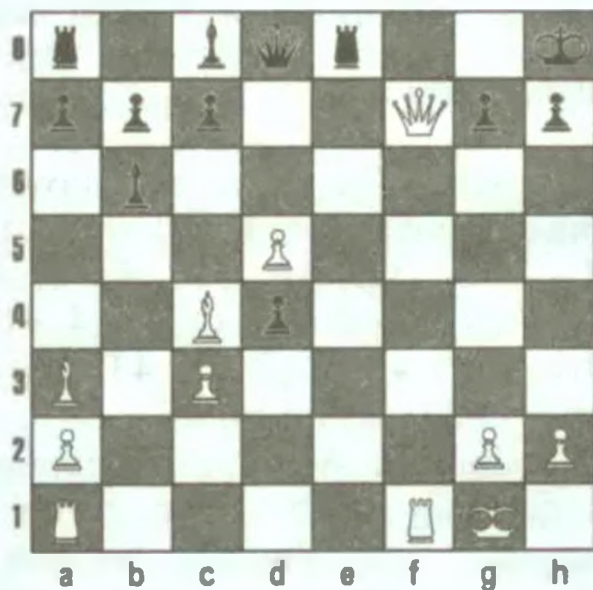
Oqlar maqsadiga erishdi (qoralar sugsvangga tushdi). Endi 6. . . . Shf6 bo'lsa 7. Sh:h8 Shf7 8. Oe6 dan keyin qoralar oq shohga yo'l berishga majbur.

Qoralar 4. . . . Shd7—e8 ning o'rniga filini yursa, oqlar qanday o'ynashi kerakligini toping.

## Taxtaga qaramasdan...

1914-yilda Mangeym shahri (Germaniya)da katta xalqaro turnir o'tkazilib, bunda A.A. Alyoxin ham qatnashgan edi.

Shunda Alyoxin va boshqa bir necha rus shaxmatchilari ma'lum vaqtgacha harbiy qamoqda yotgan edilar. Bu yerda shaxmat taxtasi va donalari bo'lmagani uchun A.Alyoxin Y.Bogolyubovga taxtaga qaramay, ikki partiyadan iborat match o'ynashni taklif etadi. Bogolyubov bunga rozi bo'ladi. Ikkala partiyani ham Alyoxin yutadi. O'sha o'yinlarning birida qoralar (Bogolyubov)ning 16-yurishidan keyin quyidagi pozitsiya vujudga keladi (169-diagr.).



169-diagramma

Alyoxinning keyingi har bir yurishi qora shohga jiddiy xavf tug'diradi — 17. Ff8! dc+ 18. Shh1 Fd4 19. d6 (endi oqlar 20. Frg8+ qilmoqchi) 19. . . . Fe6 20. F:e6 R:f8 21. dc! va qoralar taslim bo'ldi, chunki endi 21. . . . Frd6 bo'lsa, 22. Fr:f8+R:f8



23. R:f8+Fr:f8+ 24. c8Fr  
dan keyin oqlar bir rux ortib qo-  
ladi.

Ikkinchi partiyada bo'lib o'tgan keskin kurashlar natijasida oqlar (Bogolyubov)ning 37-yurishidan keyin taxtada quyidagi pozitsiya vujudga keladi (170-diagr.).



170-diagramma

Alyoxin bu o'yinni ajoyib kombinatsiya bilan yakunlaydi: 37. . . . O:e5!+ 38. de Rc3 39. Frd2 R8c4! 40. Ofg2 d4 41. Rh1 Shg8 42. Rh3 de. 43. Fre2 Frd4. Oqlar taslim bo'ldi.

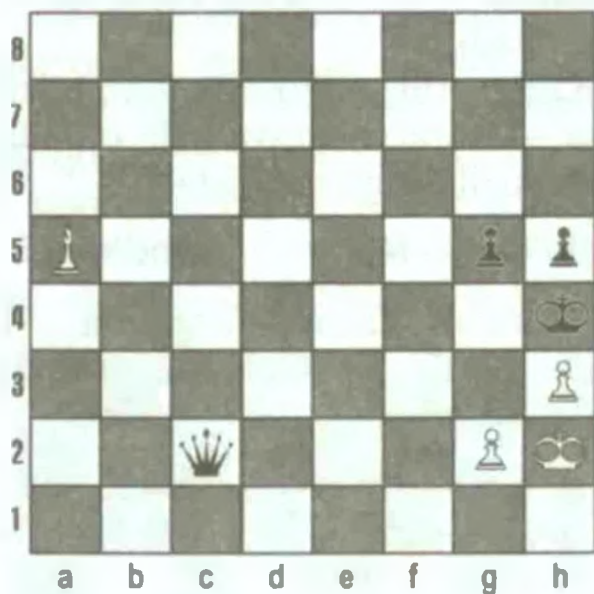
Modomiki, Alyoxinning taxtaga qaramay turib qilgan kombinatsiyalari ana shunday bo'lgandan keyin uning taxtaga qarab qiladigan kombinatsiyalarini tasavvur qilish qiyin emas.

### «Yog'och»ga «jon» kirganda...

«O'nta bo'lsa o'rni boshqa, qirqta bo'lsa — qilg'i». Bu inson hayotiga xos maqol. Shaxmat bilan oshno bo'lgan ko'p donishmandlar 64 katakda yuz beradi-

gan voqealarni inson hayotidagi mavjud shodlig-u qiyinchiliklar bilan taqqoslaganlar.

Ma'lumki, shaxmat donalarining kuchi bir-biriga nisbatan belgilanadi. Masalan, eng zo'r sipoh farzin ikki ruxga teng; rux esa fil yoki otdan ancha kuchli va hokazo. Lekin uncha-muncha tajriba orttirgan shaxmatchi bunday nisbiy baho bilan cheklanib qolmaydi: noqulay joylashgan sipohdan ba'zan bir piyoda ustunlik qilishini biladi. Ba'zan ayrim shaxmat havaskorlaridan: «Qaysi sipoh yaxshi o'ynaydi?» degan savolni eshitishga to'g'ri keladi. Aslida savolning bunday qo'yilishi xato. Yaxshi shaxmatchi boshqaradigan sipohlarning hammasi ham durust, ular ma'lum vazifani bajarishga safarbar qilinadi.



171-diagramma

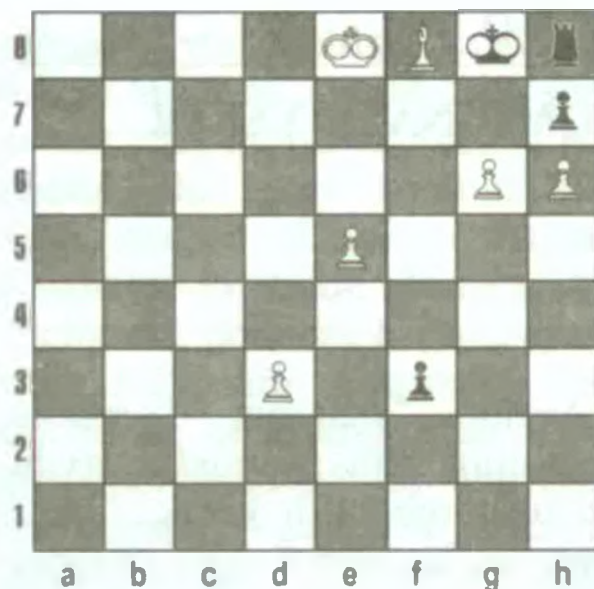
171-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh juda xavfli joyda turibdi. Kuch jihatidan-chi? Qoralar vazir — farzinga, oqlar bo'lsa undan uch marta kuchsizroq filga ega, xolos. Yurish navbati qo-



ralardan, albatta. Bo'lmasa, oqlar fili bilan e1 dan kisht berib, qora shohni mot qilardi. Agar ular g5 dagi piyodasini g4 ga sursa, Fa5—d8 dan so'ng mot bo'ladi. Bundan tashqari (agar qora farzin g2 dagi piyodani ochmasdan chiqarsa) g2—g3 xavfi ham bor. Demak, qoralar quyidagicha yurishga majbur. 1. . . . Frc2—e2 (1. . . . Frf2 bo'lsa ham baribir) 2. Ff5—c7! (oqlar fili bilan g3 dan mot qilmoqchi). 2. . . . Fre2—f2 3. Fc—d6 (bu ajoyib yurish bilan oqlar raqibi imkoniyatlarini butunlay cheklab qo'yadi). 3. . . . Frf2—f4+ (qoralar farzinni berib durangga erishmoqchi). 4. g2—g3+! Frf4:g3+ 5. Fd6:g3+. Kichigi kattasidan zo'r chiqdi!

Mashhur shaxmat nazariyotchisi A. Troitskiy (1866—1942) hozirgi zamon badiiy shaxmat etyudlarining «otasi» hisoblanadi. O'zining deyarli 50 yillik ijodiy faoliyatida u 1000 dan ortiq etyudni matbuotda e'lon qildi. Uning shaxmatdagi mahorati yuqori baholandi. A. Troitskiyga xizmat ko'rsatgan san'at arbobi degan yuksak unvon berildi.

172-diagrammada A. Troitskiy tuzgan etyudlardan biri ko'rsatilgan. Etyud va masalalarda, ya'ni sun'iy ravishda tuzilgan pozitsiyalarda yurish navbati oqlardan bo'lishini bilsangiz kerak. Xo'sh, ular nima qilsin? Axir, qora piyoda farzinga chiqib ketyapti. 1. g7 f2 2. g8Fr+Sh:h8 3. Shf7 (fil bi-



172-diagramma

lan g7 dan mot qilish maqsadida) bo'lsa, 3. . . . f1Fr+ va qoralar yutadi. Shunday ekan, oqlar mana bunday yo'l bilan yutar: 1. g7 f2 2. Fe7 f1Fr 3. Ff6 va kisht yo'qligidan foydalanib, oqlar h8 dan mot qilmoqchi. Lekin qoralar ham ancha «mug'ambir»: 3. . . . Fr:f6. Endi. 4. ef bo'lsa o'yin pot bo'ladi. Ammo oqlarda o'yinni yutish uchun ajoyib imkoniyat mavjud. Bunga sabab qoralarning nihoyatda qisilib qolganligidir. Mana: 3. . . . Fr:f6 dan keyin oqlar raqibiga pot imkoniyatini tug'diruvchi yurish —4 ef? ni qilmay, 4. ghFr+ o'ynaydi va 4. . . . Fr:h8 5. d4 dan so'ng, amalda kam uchraydigan, aql bovar qilmaydigan pozitsiya vujudga keladi: 5. . . . Frg7 6. hg h5 7. e6. h4 8. e7 va oqlar yutadi.

Shaxmatning san'at ekanligiga yana qanday dalil darkor?!

KOMBINATSIYALAR

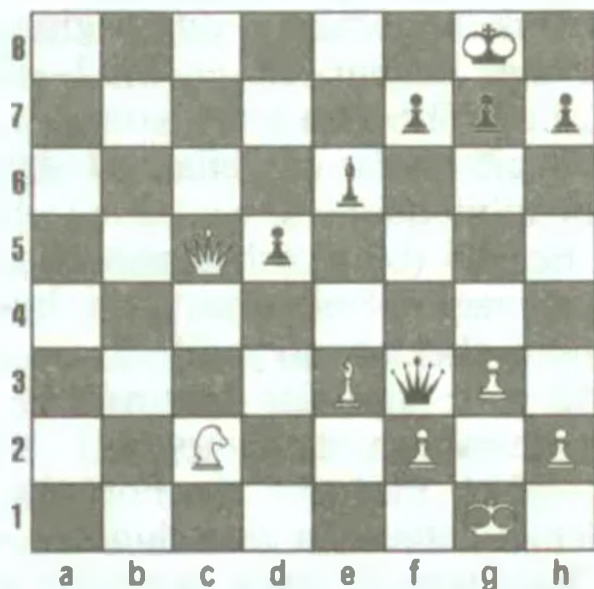
Avvalo, shaxmat kombinatsiyasining nima ekanligini yaxshilab tushunib olish kerak... Lekin shaxmat kombinatsiyasi deganda soddagina bir narsani tushunish noto'g'ridir.

Shaxmat kombinatsiyasi haqida juda ko'p shaxmat nazariyotchilari o'z fikrlarini aytganlar. Biroq hozirgacha shaxmat kombinatsiyasi bo'yicha yagona bir fikrga kelingani yo'q.

Qo'lingizdagi kitob yangi o'rganuvchilar va malakasi uncha yuqori bo'lmagan shaxmatchilar uchun mo'ljallangan. Shuning uchun bu yerda kombinatsiya haqida chuqur mulohaza yuritishning hojati yo'q va foydasizdir.

Shaxmat kombinatsiyasini to'g'ri tushunish maqsadida amalda uchraydigan bir necha misollarni ko'rib chiqamiz va ularga asoslanib tegishli xulosalar chiqara boshlaymiz?

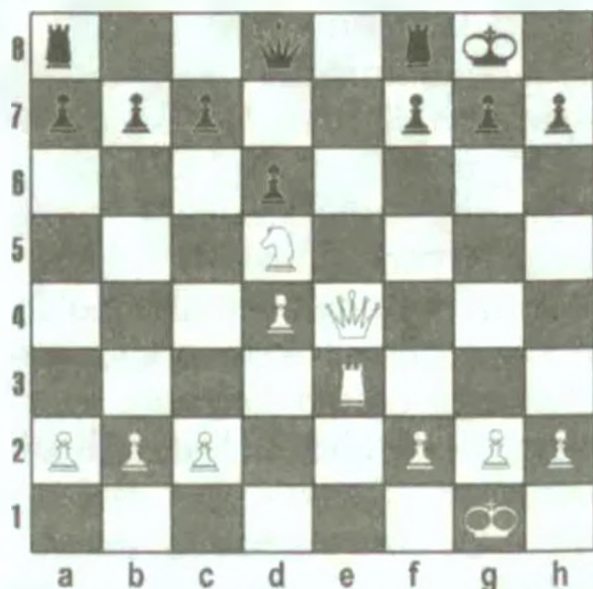
173-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Ular 1. . . . Fe6—h3 yurib, farzini bilan g2 xonasidan mot xavfini solishi mumkin. Motdan qutulishning bitta chorasi bor, u ham bo'lsa, 2 Oe2—e1 dir. Bu — majburiy. Biroq qoralar 2. . . . Frf3—e2 yurib, farzini bilan f1 xonasidan



173-diagramma

yana mot xavfini soladi. Endi motdan qutulib bo'lmaydi:

3. Og2 bo'lsa, 3. . . . Frd1+ va keyingi yurishda mot. Oqlar farzini bilan kishit berib, o'yinni cho'zishiga ehtiyoj yo'q.



174-diagramma



Endi ikkinchi misolni ko'rib chiqaylik (174-diagr.).

1. Od5—e7+                      Shg8—h8

Qoralar uchun bu yurish majburiy. Buning o'rniga 1. . . . Fr:e7 bo'lsa, ularning mag'lubiyatga uchrashi turgan gap:

2. Fre4: h7+!

Bu qoralar uchun tamoman kutilmagan yurish bo'ldi. Oqlar qora shohning oldini ochish va keyingi yurishda uni mot qilish maqsadida farzinini qurbon qilyapti. Bu yerda shohning oldi unchalik ochilib ketmasa-da, pozitsiyaning alohida xususiyatlari hamda oq donalarning juda faol joylashganligi oqlarni g'alaba qozonishga olib keladi:

2. . . .                              Shh8:h7

3. Re3—h3X

Xo'sh, yuqorida keltirilgan ikkala misoldagi o'yinlar qanday davom etdi? 173-diagrammadagi pozitsiyada oqlar bir fil ortiq bo'la turib, mag'lubiyatga uchradi. Unda qoralar oq shohga mot xavfini tug'dirdi, oqlar esa o'z oti bilan motdan himoyalandi. Qoralar farzinini yurib, yana avvalgi xavfni tug'dirdi. Oqlar yana motdan qutulish chorasini ko'rgan edi, ammo boshqa xonadan berilgan kisht ularni mot bo'lishga olib keldi.

174-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ikkinchi yurishda o'z farzinini qurbon qilib, shaxmatdagi kurashning boshqacha yo'lini tutmoqda.

Agar o'yin odatdagicha davom etsa, farzinni berib qo'ygan tomon mag'lubiyatga uchrar edi, albatta. Bu yerda farzinni bilib turib, qurbon qilindi va natijada g'alabaga erishildi. Bunda, birinchidan, qora shoh pozitsiyasining zaiflashib qolganligi, ikkinchidan, oqlarning taxtada qolgan sipohlarining mot qila olish imkoniyatiga ega bo'lib olganligi sabab bo'ldi. Shunday qilib, farzinni qurbon qilish natijasida taxtada alohida pozitsiya yaratildi va bu pozitsiyada oq donalar zo'r faollik ko'rsatdi. Har ikki misolda ham himoyalannuvchi tomon (173-diagrammadagi pozitsiyada oqlar, 174-diagrammadagi pozitsiyada qoralar)ning javob yurishlari majburiy ekanligini ko'rdik.

Lekin 173-diagrammadagi pozitsiyada qoralar odatdagi normal yo'l bilan mot qilishga erishdi. 174-diagrammadagi pozitsiyada esa oqlar farzinini qurbon berib mot qildi. Bundan keyin biz 173-diagrammadagi pozitsiyada qo'lingan usulni — yo'lni **majburiy manyovr** (manyovr — donalarning bir joydan ikkinchi, uchinchi va hokazo turlicha xonalarga ko'chishi) deb ataymiz. Majburiy manyovr paytida faol tomon hech narsa qurbon qilmaydi, himoyalannuvchi tomon esa ko'rsatilgan «chiziq»dan chiqa olmaydi, ya'ni majburiy yurishlar qiladi. Yuqorida aytib o'tilgan fikrlar asosida kombinatsiya haqida quyidagicha qoida chiqarish mumkin: **donalarni qurbon qilish**



bilan bog'liq bo'lgan majburiy manyovr yoki manyovrlar kombinatsiya deb ataladi. Demak, 174-diagrammadagi pozitsiyada oqlar kombinatsiya qildi.

Majburiy manyovr yoki kombinatsiya qilinganda faol, ya'ni operatsiyani boshlovchi tomon raqibi uchun xavf tug'dirib, uni yo birdan bir javob yurishi (173—174-diagrammalardagi pozitsiyalardagidek) qilishga, yoki ma'lum miqdordagi javoblardan birini tanlab olishga majbur etadi. Keyingi holda majburiy manyovr yoki kombinatsiya bir emas, balki bir necha variantlardan iborat bo'ladi (tomonlarning qatorasiga bir necha deyarli majburiy yurishlari variant deb ataladi). O'yin paytida bu variantlardan bittasinigina taxtada amalga oshirish mumkin, boshqalarini esa faqat fikran hisoblab chiqiladi. Lekin faol tomon variantlarning har birida turlicha xavf tug'diradi va variant o'z foydasiga hal bo'lmaguncha raqibini ma'lum javoblar qilishga majbur etadi.

Bunda foyda mot qilish, dona yutish, o'z donalarini qulayroq joylashtirish yoki raqibi donalarining noqulay joylashuviga erishishdan iboratdir.

To'g'ri, majburiy manyovr yoki to'g'ri kombinatsiya shaxmatchining miyasida paydo bo'ladi. Ammo ularning taxtada amalga oshirilishi uning u yoki bu shaxmatchi tomonidan o'ylab topilganligiga emas, balki taxtada vujudga kelgan pozitsiyaning alohida xususiyatlariga bog'liqdir.

Majburiy manyovr yoki kombinatsiya qilish mumkinligidan darak beruvchi xususiyatlar motivlar deb ataladi.

Motivlar shaxmatchining asosiy e'tibori nimaga qaratilishi lozimligini «aytib beradi». Ba'zan motivlar o'zining salmoqsizligi tufayli majburiy manyovr yoki kombinatsiya qilish uchun yetarli bo'lib chiqmaydi, boshqa hollarda esa ular salmoqli bo'ladi va asosiy zarbani qaysi tomonga yo'naltirishni ko'rsatib beradi.

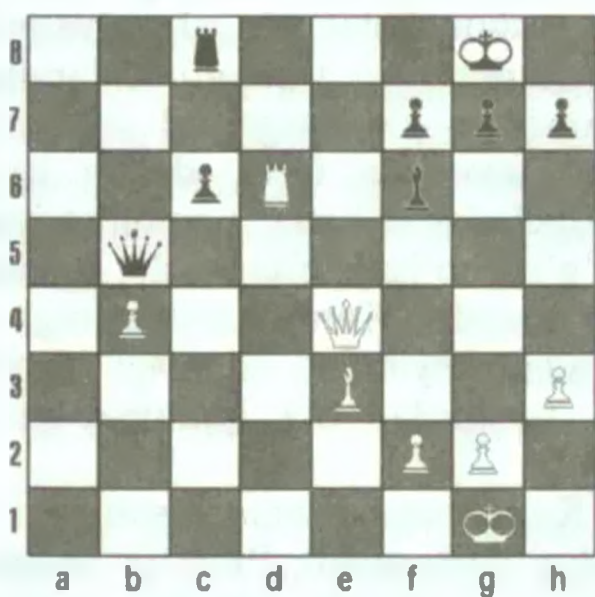
Bundan keyin majburiy manyovrni alohida ko'rib o'tirmaymiz va ularga kombinatsiyaning bir elementi sifatida qarab qo'ya qolamiz.

Endi 174-diagrammadagi pozitsiyada nima bo'lganligini mufassalroq ko'rib chiqaylik. Bu pozitsiyani yaxshiroq tahlil qilinsa, undagi qora sipohlarning passiv joylashganligi va ular o'z shohini qo'riqlay olmasligi, oq sipohlarning esa faol joylashganligi va qora shohga hujum qilish uchun shaylanib turganligi ma'lum bo'ladi. Shuning uchun bu yerda asosiy zarbani qayerga yo'naltirish ravshan. Lekin taxtadagi vaziyat oqlardan tezlik va g'ayrat bilan harakat qilishni talab etmoqda. Aks holda, qoralar o'z kuchini bo'lajak janglarga safarbar qilishga ulguradi va o'zining donalar ustunligidan foydalanib, g'alabaga erishadi. Shunday ekan, endi mavjud motivlardan foydalanib (bu yerdagi motiv qora shohga darhol hujum boshlash kerakligini «aytib turib-



di»), ustunlik beruvchi aniq yo'lni topish kerak. Bunday yo'l qurbon berish bilan boshlanadigan har qanday kombinatsiyalarda ikki bosqichdan iborat bo'ladi. Qurbon berish yordamida, birinchidan, ma'lum bir maqsad amalga oshiriladi. Ana shu maqsad kombinatsiyaning g'oyasi deb ataladi.

Kombinatsiya g'oyasi mavjud motivlarni o'zgartirib, ma'lum bir pozitsiya vujudga keltirishni va bundagi yangi motivlardan majburiy manyovr yoki bir yurish sifatida foydalanib, ustunlikka erishishni ko'zda tutadi.



175-diagramma

175-diagrammadagi pozitsiyada qora donalarning joylashuvida qanday kamchiliklar, ya'ni oqlarning kombinatsiya boshlashi uchun qanday motivlar bor? Umuman, qoralarning ahvoli yomon emas. Lekin kombinatsiya qilganda muhim kamchiliklardangina emas, balki yuzaki qaraganda, ko'zga «ilinmaydigan»

kamchiliklardan ham foydalaniladi. Qoralarda mana shunday kamchilik mavjud. Ularning c8 dagi ruxi qo'riqlanmagan. Aslida sipohlar bir-birini qo'riqlab turishi shart emas. Lekin bu aniq pozitsiyada oqlar o'z sipohlari-ning faol joylashganligidan va raqibining «arzimagan» kamchiligidan foydalanib, ustunlikka erishishi mumkin.

### 1. Rd6:f6!

Ruxni filga almashtirish — qurbon berish demakdir. Bu qurbon yordamida oqlar ma'lum maqsadni — kombinatsiya g'oyasini amalga oshiradi. Endi g7 dagi piyoda f vertikaliga o'tishi kerak. Shundan keyin g vertikasi ochilib, qora shohga hujum boshlanadi. Kombinatsiyaning g'oyasi ham mana shundadir.

### 1. . . . g7:f6

Kombinatsiyaning g'oyasi amalga oshirilgandan keyin taxtada yangi motivlarga ega pozitsiya vujudga keldi. Endi birgina c8 dagi ruxga emas, balki bir vaqtning o'zida qora shohga ham «ko'z olaytirish» mumkin.

### 2. Fre4—g4+ . . .

Bu yurish bilan oqlar ikki yo'nalishda (g vertikasi va h3—c8 diagonali bo'yicha) ikkita obyekt-ni zarba ostiga oladi. Qoralar talafot ko'rishga majbur.

### 2. . . . Shg8—h8

### 3. Frg4:c8+

va oqlar g'alaba qozonadi.



Bu misolda biz oddiy kombi-natsiyani ko'rib chiqdik. Bunda bir marta qurbon berildi, xolos. Murakkab kombinatsiyalarda tur-licha g'oyalarni amalga oshirish uchun bir necha qurbonlar beri-lishi mumkin. Quyiroqda bitta qurbon yordamida ikkita g'oya amalga oshiriladigan holni ko'-ramiz. Keltirilgan misoldan (175-diagramma) ma'lum bo'lishicha, kombinatsiyaning ikkinchi bos-qichida qurbon berish yo'li bilan yangidan yaratilgan motivlar amalga oshiriladi. Yangi mo-tivlarni amalga oshiruvchi so'nggi yurish yakunlovchi zarba deb ata-ladi. Ko'rib chiqilgan misoldagi 2. Frg4+ yurish yakunlovchi zarbadir. Endi kombinatsiyalar qilishda beriladigan qurbonlar to'g'risida mufassalroq to'xtalib o'tamiz.

Umuman, faol tomon o'zining biror donasini qurbon berib, o'z donalarining kuchini oshiradi va, ayni vaqtda, raqib donalarining joylashuviga putur yetkazadi, ularni bir-biridan ajratib qo'yadi, ayrim obyektlarni zaiflashtiradi va hokazo.

Tabiiyki, tomonlardan biri ra-qibini mot qilish yo'lida istagan-cha sipohni qurbon qilishdan qaytmaydi. Agar bir sipoh foyda qilinadigan bo'lsa ham qurbon beraverish kerakmi? Farzinni ham qurbon qilaversa bo'ladimi? Ha, bunday hollarda hatto far-zinni ham qurbon qilish mumkin. Buni keyinroq aniq misollarda ko'rib chiqamiz. Sipoh qurboni bilan bog'liq kombinatsiya qilish-

dan oldin aniq hisoblab chiqilgan majburiy manyovr yordamida (kombinatsiya qanchalik uzun bo'lishidan qat'iy nazar) himo-yalanuvchi tomonni olgan don-alarinigina emas, balki boshqa donalarni ham qaytarib berishga majbur qilish mumkinligi yo mumkin emasligini yoki kombi-natsiyadan keyin pozitsiyaviy (donalarning joylashuvi jihatidan) ustunlikka erishish mumkinligi yo mumkin emasligini aniqlab olish kerak.

Kombinatsiyani shaxmat tax-tasida ro'y beradigan o'ziga xos portlash desa bo'ladi. Bunday portlash paytida odatdagi hisob va tushunchalar o'z ahamiyatini birmuncha yo'qotadi: farzin taxminan ikki ruxga, fil yoki ot uch piyodaga teng, degan tu-shunchalar (albatta, kombinatsiya to'g'ri bo'lsa) bilan ish ko'rib bo'lmaydi. Kombinatsiya tuga-gandan keyingina odatdagi hisob va taxminlar o'z kuchiga kira oladi.

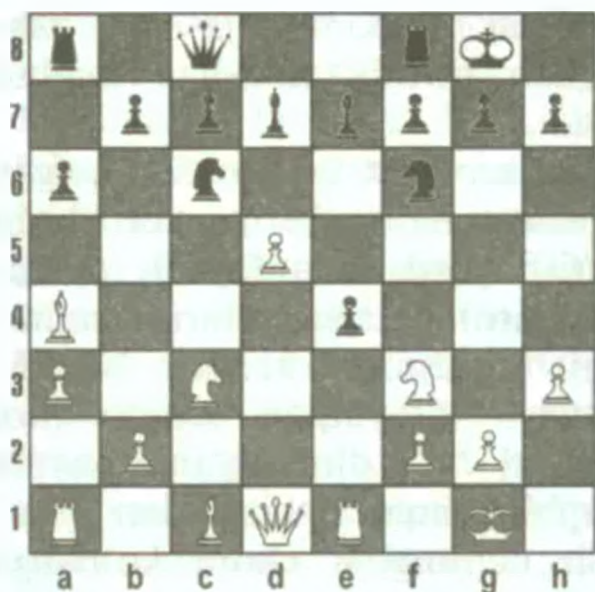
Kombinatsiya aniq hisob yuri-tishni talab qiladi. Buni bir necha misollarda ko'rib chiqamiz.

176-diagrammadagi pozitsiya Gufeld — Klovan uchrashuvida (Moskva, 1956-yil) vujudga kel-gan edi.

1. . . . Rf8—d8?

Qoralar otini qurbon berib, liniya ochishga asoslangan kom-binatsiya boshladi. Lekin keyin-roq borib, ularning hisobdan yanglishganligi ma'lum bo'ladi.





176-diagramma

2. d5: c6!                      Fd7:h3  
3. c6:b7!

Majburiydek ko'ringan yurishlar orasida uchraydigan bunday yurishlarni diqqat markazidan chetda qoldirish «usti yaltiroq» kombinatsiyalarga olib keladi, xolos.

3. . . .                      Frc8—g4  
4. Of3—h4!                  Frg4:h4

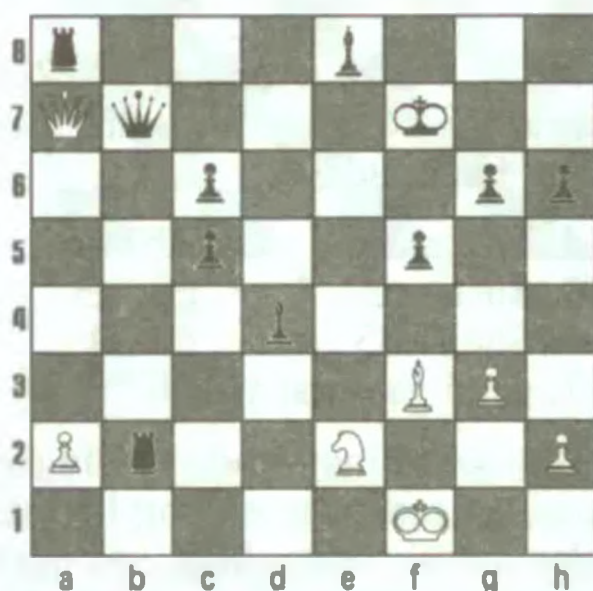
Agar 4. . . . R: d1 bo'lsa, 5 baFr+ va 6. F:d1 dan keyin oqlar yutadi.

5. b7:a8Fr                      Rd8:a8  
6. g2—g3

Farzinlar almashganidan keyin oqlar bitta ortiqcha ruxga ega bo'lib qoladi.

Biz hozir ko'rib chiqqan misoldagi noto'g'ri hisob, mavjud motivlar kombinatsiya qilsa bo'ladi, degan yanglish fikrga olib keldi.

Ba'zan motivlar aniq va g'oyaning mavjud bo'lishiga qaramasdan, yaxshi hisob yuritmaslik tufayli kombinatsiya amalga oshmay qoladi.



177-diagramma

Rogozin—Alatorsev (Sobiq ittifoq birinchiligi, 1937-yil) partiyasida vujudga kelgan bu pozitsiya (177-diagramma)da qoralarning ustunligi o'z-o'zidan ko'rinib turibdi. Oqlar tegishli hisob yuritganda ajoyib kombinatsiya qilib, g'alabaga erishishi mumkin edi. Biroq oqlar bunday kombinatsiyani amalga oshira olmadi. Bu kombinatsiya shunday boshlandi:

1. Oe2:d4                      c5:d4

1. . . . Rb1+ ham natijani o'zgartira olmaydi, chunki 2. Shf2 dan keyin 2. . . . Rb2+ bo'lsa, 3. Oe2.

2. Fra7:b7+Rb2:b7  
3. Ra8:e8!

Bu kombinatsiyaning g'oyasi

raqib shohini noqulay xonaga o'tkazishdan iboratdir. Bunda, albatta, qora ruxning noqulay joylashganligi ham hisobga olingan.

3. . . . Shf7:e8

3. . . . Rb1+ bo'lsa, 4. Re1 dan keyin oqlardagi ustunlik masalani hal qiladi.

4. Ff3: c6+ Rb7—d7

5. Shf1—e2 g6—g5

6. She2—d3 f5—f4

7. g3:f4 va oqlar yutadi.

Bu kombinatsiyada qilingan yurishlar tartibiga e'tibor bering: oqlar avval otini filga, so'ngra farzinlarni almashtirdi. Agar ular avval farzinlarni almashtirganda, kombinatsiya chiqmas edi. Masalan, 1. Fr:b7+R:b7 2. O:d4 (yoki 2. R:e8) 2. . . . Rb1+ va hokazo. Demak, kombinatsiya qilinganda hisoblash yordamida belgilangan yurishlar tartibini buzmaslik kerak.

Shunday qilib, kombinatsiyalarning aniq hisob yuritishni talab etishini ko'rib chiqdik.

Hisob yuritganda nimalarni nazarda tutish kerak? Shaxmat o'yinida raqib donalarini ma'lum yurishlar qilishga majbur etadigan turlicha vositalar bor. Masalan:

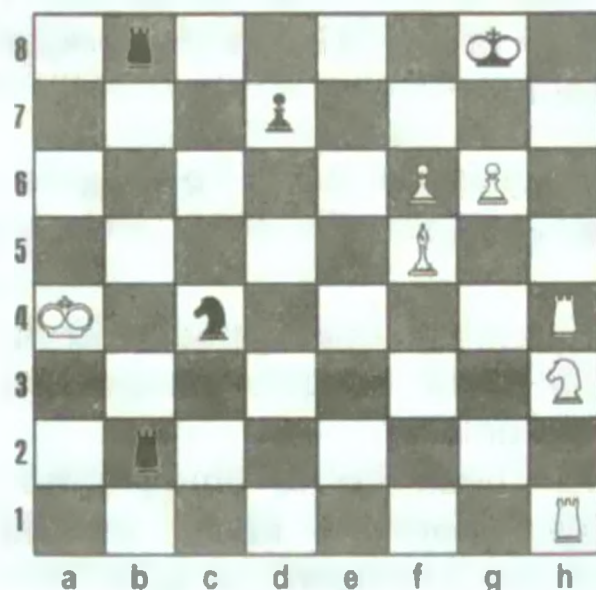
a) kisht beradigan har qanday yurish majbur qilishning eng yuqori formasidir, chunki bu holda raqib kishtdan qutulish chorasini ko'rishga majbur.

a) mot xavfini tug'dirish kishtchalik qo'rqinchli bo'lmasa ham, himoyalanuvchi tomonni

ma'lum miqdordagi javob yurishlardan birini tanlashga majbur etadi.

Ba'zan mot xavfi ostida qolgan tomon ham ketma-ket kisht berish yordamida foydali operatsiyalarni amalga oshirish mumkin. Shuning uchun kombinatsiya qilayotgan tomon mot xavfini tug'dirayotgan paytda raqibini faqat shu xavfdan qutulish uchungina chora ko'rishga majbur, deb o'ylasa, xatoga yo'l qo'ygan bo'ladi. Bu esa hisobdan yanglishishga olib keladi. Chunki himoyalanuvchi tomon to'satdan faol harakat boshlashi va qarshi kombinatsiya yoki majburiy manovr yordamida mot xavfi u yoqda qolib, o'zi ustunlikka erishishi mumkin.

Bu jihatdan Sharqda keng yoyilgan mashhur «Dilorom pozitsiyasi» juda ibratlidir. Afsonaviy shohlardan biri Jamshid shaxmat (u vaqtlarda shatranj deb atalgan) o'ynashni juda sevar ekan. Biroq boylik orttirish kasaliga muhtalo



178-diagramma



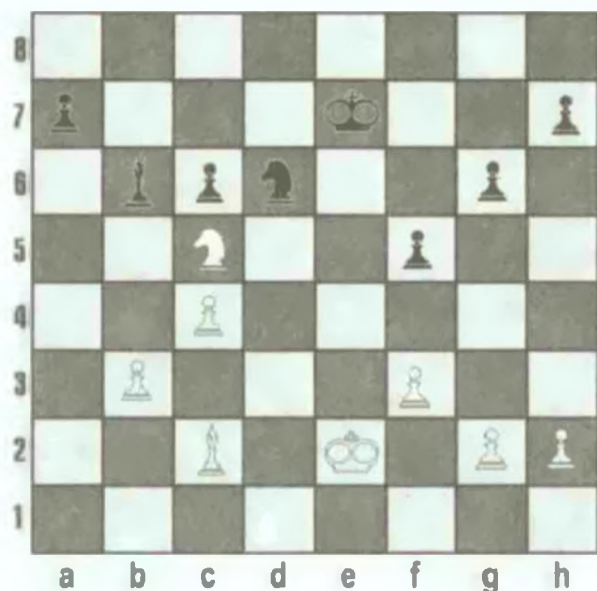
bo'lgan Jamshid keyinchalik bu o'yinni qimorga aylantirgan. Kunlarning birida u Rum shohi bilan shaxmat o'ynab, bor mol-mulkidan ajragach, xotinini — go'zal Diloromini tikibdi. O'sha o'yinda quyidagi ahvol ro'y bergan ekan (178-diagramma).

Jamshid (oqlar)ning ahvoli tang. Uning shohi to'rt yoqlama mot xavfi ostida. Shunda Jamshid nima qilarini bilmay, go'zal Diloromga ma'yus qaragan ekan, o'yinni tomosha qilib turgan malika qo'lga tor olib, mayin ovozi bilan qo'shiq ayta boshlabdi. Qo'shiq ikki ruxingni bergin-u, lekin malikangni boy berma, ma'nosida ekan. Buni payqagan Jamshid darhol quyidagi kombi-natsiyani amalga oshiribdi:

1. Rh8+Sh:h8
2. Og5+Shg8
3. Rh8+Sh:h8
4. g7+Shg8
5. Fh7X.

Bunday kombinatsiyalar hozir ham tajribada tez-tez uchrab turadi.

Turlicha donalarga hujum qilish yoki hujum xavfini solish yo'li bilan himoyalannuvchi tomonning javob yurishlari sonini ancha chegaralab qo'yish mumkin. Aytaylik, farzinga hujum qilinsa, himoyalannuvchi tomon farzinini qochishga, yoki o'z navbatida, farzinga hujum qilishga, yoxud kisht berishga yoki mot xavfini solishga majbur. Endi hali hujum xavfi solish yordamida ham raqibning javob yurishlari sonini ma'lum darajada chegaralash va uni himoyalannishga majbur qilish mumkinligini ko'rib chiqaylik.

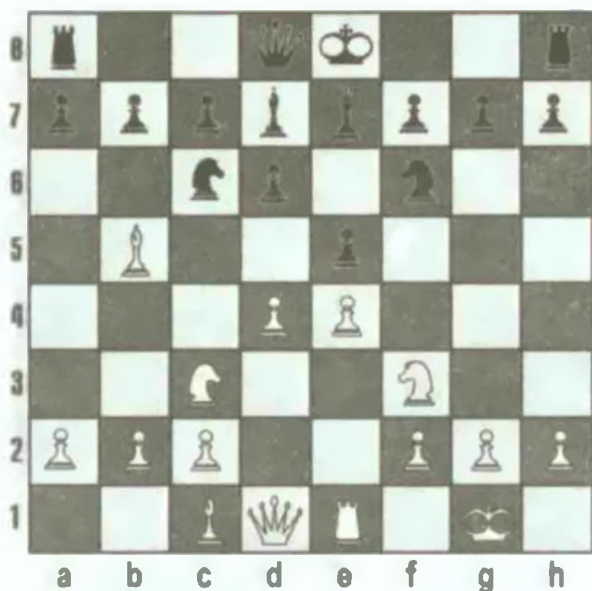


179-diagramma

179-diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Od3 yordamida otini hujumdan qutqaradi va o'z navbatida 2. c5, ya'ni ikkiyoqlama zarba berish xavfini tug'diradi. Qoralar bundan qutulish uchun filini yoki otini yurishga yoki c6 dagi piyodasini surishga majbur, bo'lmasa bitta sipoh boy beradi.

Yuqorida biz ko'rib chiqqan vositalardan boshqa ham majbur qilish vositalari bor. Almashtirish maqsadida sipoh yoki piyodani urish ham raqibni donalar muvozanatini saqlash uchun birdan bir yurish qilishga yoki shu maqsadda bir nechagina javob yurishlardan birini tanlashga majbur etadi. Masalan, ispancha partiya variantlaridan birida oqlarning 7-yurishidan keyin quyidagi pozitsiya vujudga keladi. 180-diagrammadagi pozitsiyada qoralar 7. . . . ed yoki 7. . . . O:d4 ning o'rniga 7. . . . 0—0? qilsa, oqlar majburiy manyovr yordamida g'alabaga erishadi. Bu yerda majbur qilish vositasi tariqasida





180-diagramma

donalarni almashtirishdan foydalaniladi:

7. . . . . 0—0?  
8. Fb5: c6 Fd7: c6

Agar 8. . . . bc bo'lsa, 9. de dan keyin qoralar bir piyoda yutqizar edi. Shuning uchun qilingan yurish majburiydir:

9. d4:e5 d6:e5  
10. Frd1:d8 . . .

Agar oqlar darrov e5 dagi piyodani olsa, 10. . . . Fr:d1 dan keyin e4 dagi piyodasidan ajraladi (11. . . . F:e4).

10. . . . Ra8:d8  
11. Of3:e5 Fc6:e4  
12. Oc3:e4 Of6:e4  
13. Oe5—d3! f7—f6  
14. f2—f3 Fe7—c5+  
15. Od3:c5 Oe4: c5  
15. Fc1—g5 . . .

Endi qoralar bir ruxini filga berishga majbur, masalan: 16. . . . Rd5 17. Fe7 Re8 18. c4 dan keyin oqlar asta-sekin g'alabaga erishishi

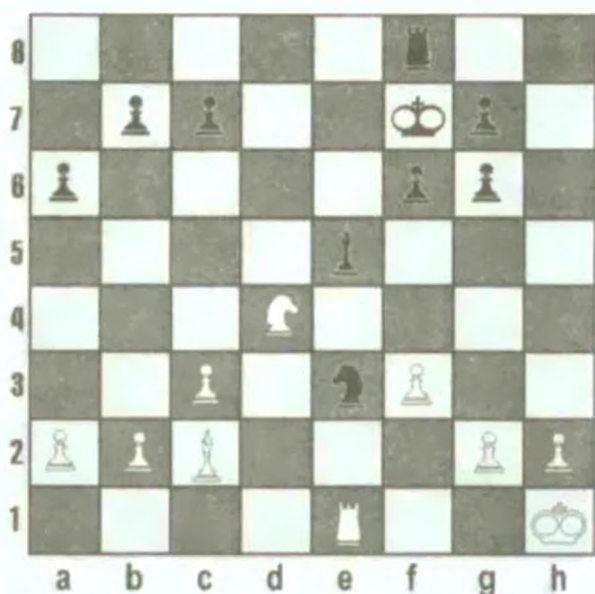
kerak. Agar qoralar 10. . . . Ra8:d8 ning o'rniga 10. . . . Rf8:d8 qilsa ham yutqizar edi. Masalan: 10. . . . Rf:d8 11. O:e5 F:e4 (11. . . . O:e4 yaramaydi, chunki 12. O: c6!) 12. O:e4 O:e4 13. Od3 (otni olib bo'lmaydi, chunki 13. . . . Rd1X) 13. . . . f5 14. f3 Fe5+ (qoralarning barcha yurishlari majburiy) 15. Shf1 Rf8 16. She2 (eng yaxshisi shu. 16. fe bo'lgan taqdirda 16. . . . fe+10. Of4 g5 dan keyin o'yin ancha cho'zilib ketar edi) 6. . . . Fb6 17. fe fe 18. Of4 g5 19. Oh3—oqlarning g'alaba qozonishi qiyin emas. Endi kombinatsiyaning o'zagi bo'lgan qurbon berish ham majbur qilish vositalaridan biri ekanligi o'z-o'zidan tushunarli bo'lib qoldi.

Demak, majbur qilish vositalari xilma-xildir.

Shunisi muhimki, har bir aniq vaziyatda majbur qilish vositalaridan to'g'ri foydalanish kerak. Biroq imkoniyatlarga ortiqcha baho berib yuborish yaramaydi.

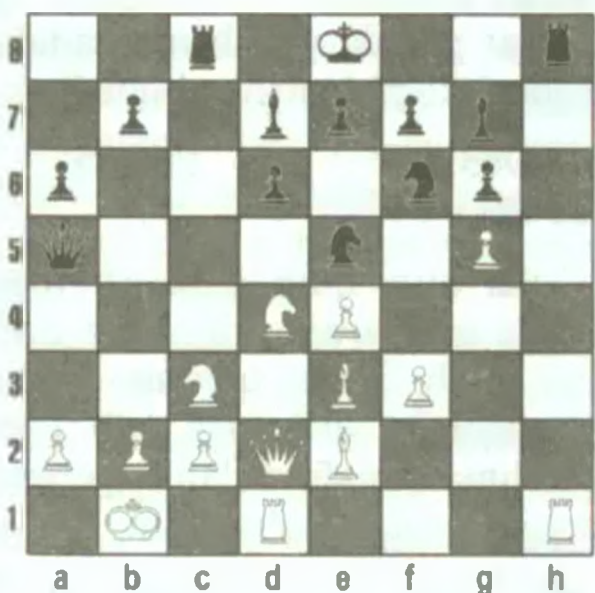
181-diagrammadagi pozitsiyada qoralar c2 dagi filning himoyasini yo'qotish g'oyasidan foydalanib, kombinatsiya boshlaydi: 1. . . . F:d4 (endi oqlar filni olsa, 2. . . . O:c2 dan keyin bir sipohni boy beradi) 2. Fb3+! (majbur qilish vositalarining eng kuchlisi kishlarni hisobga olmaslik yomon oqibatlariga olib kelishi mumkin). 2. . . . She7 (2. . . . She8 ham baribir. Agar 2. . . . Od5 yoki 2. . . . Oc4 bo'lsa, qoralar mot bo'lar edi) 3. cd. Natijada, qoralar sipoh yutish o'rniga sipohsiz qoldi.





181-diagramma

Tajribada quyidagicha hollar ham uchraydi:



182-diagramma

182-diagrammadagi pozitsiya sobiq jahon chempioni M.Tal (oqlar) tomonidan bir yo'la bir necha taxtada o'tkazilgan seanslardan biridagi bir partiyada vujudga kelgan. Qoralar bilan o'ynagan havaskor, 1. . . . R:h1 dan keyin oqlar ham 2. R:h1 qilishga majbur, deb o'ylagan. Biroq Talning keyingi yurishi qo-

ralar mavjud imkoniyatlarni to'g'ri hisobga olmaganligini ko'rsatadi.

1. . . . Rh8:h1

Agar qoralar raqibining navbatdagi yurishidan keyin o'yini-ning «pachava»si chiqishini bilganda, 1. . . . R:h1 o'rniga f6 dagi otini h5 ga yurgan bo'lar edi, albatta.

2. g5:f6! Rh1:d1+

Bo'lmasa, qoralar bitta sipohidan ajraladi.

3. Oc3:d1! Fra5:d2.

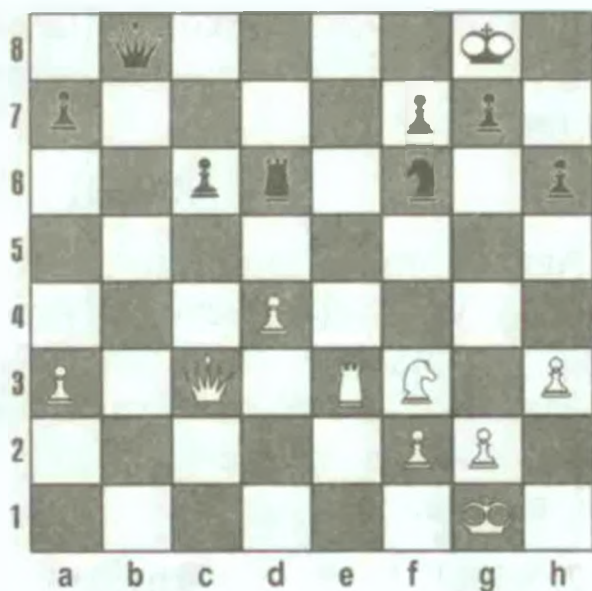
4. f6:g7! . . .

Buni qarang, endi qoralarga taslim bo'lishdan boshqa iloj yo'q. Buni o'zingiz yaxshilab tekshirib chiqing.

Biz yuqorida kisht berish majbur qilish vositalarining eng kuchlisi hisoblanadi, degan edik. Hozirgi misolda qoralar bu vosita (. . . R:d1+)ni ishga soldi-yu, undan zarar ko'rdi. Bunga pozitsiyadagi yashirin imkoniyatlarni hisobga olmaslik sabab bo'ldi. Axir kishtdan qutulish choralari turlicha-da!

Bir obyektga emas, balki birdaniga ikki obyektga hujum qila oladigan yurish qilish (ikkiyoqlama zarba berish) majbur qilish nuqtayi nazaridan juda kuchli yurish bo'ladi. Bunday hollarda himoya choralari topish juda qiyinlashadi, ko'pincha bunday chora topilmaydi ham.

183-diagrammadagi pozitsiyada qoralar 1. . . . Od5 yordamida

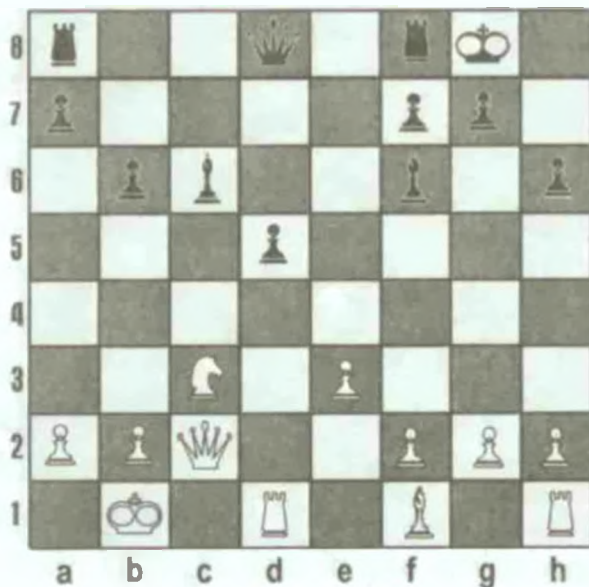


183-diagramma

birdaniga ikki obyektga — farzininga hamda ruxga hujum qilishi mumkin. Shundan keyin oqlar ruxini otga bermaslik uchun faqat 2. Frb3 yurishga majbur. Yaxshiki, qora rux d6 da turgan ekan, agar u d8 da turgan bo'lsa, oq ruxning boy berilishi turgan gap edi. Ikki sipoh bilan birdaniga bir obyektga hujum qilish ham mumkin.

Kombinatsiya paytida aniq hisob yuritish naqadar zarur ekanligini ko'rib chiqdik. Endi kombinatsiyadan keyin taxtada vujudga keladigan pozitsiyalarga baho berish masalasiga o'tamiz. Qilingan kombinatsiyaning taqdirini kombinatsiyaning turlicha variantlaridan keyin vujudga keladigan pozitsiyalarga to'g'ri baho berish hal qiladi. Agar bularning birortasida xatoga yo'l qo'yilgan bo'lsa, raqib o'sha xato amalga oshirilgan variantdan unumli foydalanishi mumkin.

184-diagrammadagi pozitsiya Sokolskiy — Vasilyev uchrashu-



184-diagramma

vida (Sobiq ittifoq XVI birinчилиgining yarim finali, 1947-yil) vujudga kelgan.

Oqlar piyoda yutish maqsadida quyidagi kombinatsiyani qiladi:

1. Oc3:d5                      Fc6:d5
2. Ff1—c4                      ...

Oqlar otini qurbon berish yordamida qoralarning filini o'z ruxi bilan raqib farzini qarama-qarshi joylashgan d liniyasiga jalb etib va ochmasdan foydalanib bergan sipohini qaytarib olmoqchi.

2. . . .                      Fd5: c4!

Agar 2. . . . Rc8 bo'lsa, 3. R:d5 dan keyin oqlar bir piyoda ortib qoladi. Oqlar kombinatsiya boshlaganda mana shu variantni ko'zda tutgan. Biroq qoralarning kutilmagan 2. . . . F: c4! yurishi oqlarning kombinatsiyadan keyin taxtada vujudga kelgan pozitsiyaga to'g'ri baho bermaganligini ko'rsatadi.

3. Rd1:d8                      Ra8:d8
4. Frc2: c4                      Rd8—d2



Endi oqlar donalar jihatidan ustunlikka ega bo'lishiga qaramasdan, og'ir ahvolga tushib qoldi, chunki qora sipohlarning faolligi zo'rayib bormoqda.

5. b2—b4

Sarosimaga tushgan oqlar tezgina yutqizadi. 5. Rf1 yordamida qarshilikni davom ettirish mumkin edi.

5. . . . Rf8—d8  
6. Rh1—e1 b6—b5  
7. Frc4:b5 Rd8—c8

Oqlar taslim bo'ldi.

Biz kombinatsiyani tashkil etuvchi elementlar bilan tanishib chiqdik. Amaliy shaxmatchi uchun kombinatsiyaning qanday (tasodifiy ravishdami yoki bunga tayyorgarlik ko'rish yo'li bilanmi) paydo bo'lishini to'g'ri tushunish katta ahamiyatga egadir.

Yuqorida aytib o'tganimizdek, taxtada vujudga kelgan pozitsiya, uning xususiyat va motivlari kombinatsiyaning amalga oshirish imkoniyatlarini aniqlab beradi. Shaxmatchi o'zining kombinatsiyaviy qobiliyatini ishga solib, ana shu kombinatsiyani topa olsa, bas (hamma gap topishdada!). Shunday qilib, agar yetarli motivlar bo'lsa, o'sha yerda kombinatsiya ham bor. Demak, kombinatsiyaning kelib chiqishi tasodifiy emas, qonuniydir.

Ko'pincha o'yin davomida tomonlardan biri planli ravishda o'ynab borib, motivlar yaratadi va ular asosida kombinatsiyani amalga oshiradi.

Masalan:



185-diagramma

185-diagrammadagi pozitsiya Botvinnik — Eyve uchrashuvi (jahon birinchiligi uchun o'tkazilgan match-turnir, 1948-yil)da vujudga kelgan. Farzin gambitining keskin variantlaridan biri qo'llangan bu uchrashuvda Botvinnik planli ravishda o'yinni davom ettirib, o'zi uchun qulay pozitsiyaga erishgan. Bu pozitsiyada qoralarning shohi ochiq va xavf ostida, ruxi esa o'ynamayapti. Demak, kombinatsiya qilish uchun motivlar mavjud bo'lib, ular nima qilishni, ya'ni qoralarning shohi va ruxiga xavf tug'dirish kerakligini «aytib turibdi».

1. Frd3—g3!

Otni qurbon qilishdan maqsad farzin bilan muhim g7 xonasini egallash hamda qora shohga va ruxga xavf tug'dirishdan iboratdir.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. . . .   | f6:e5    |
| 2. Frg3—g7 | Rh8—f8   |
| 3. Rc1—c7  | Frb6: c7 |

Agar 3. . . . Frd6 bo'lsa, 4. R:b7 d3 5. Ra7 Frd8 6. Fr:h7 dan keyin paydo bo'ladigan 7. Frg6+xavfi-dan qoralar qutula olmaydi.

4. Frg7: c7

Oqlarning ot qurboni bilan boshlangan kombinatsiyasi tugadi. Endi qoralar ishongan tog'i — e5, d4 xonalaridagi piyodalaridan ajraydi va mag'lub bo'ladi. Bu erishilgan muvaffaqiyat oqlarning planli o'yin qilganligining natijasidir.

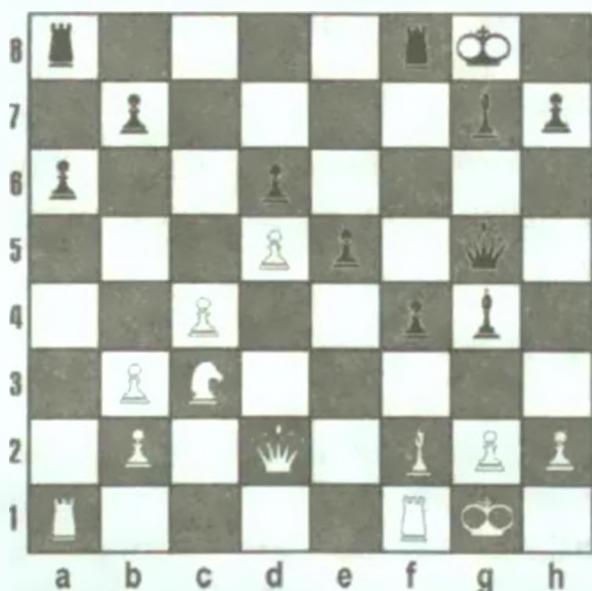
Amalda shunday hollar ham uchraydiki, bunda bitta noto'g'ri yurishi bilan bir tomon o'z qarorgohida zaifliklar paydo qilishi yoki o'z donalarining birgalashib qiladigan harakatiga putur yetkazib qo'yishi yoki qandaydir bir yo'l bilan to'satdan ikkinchi tomon uchun kombinatsiya qilish imkoniyatini beradigan motivlarni vujudga keltirishi mumkin.

186-diagrammadagi pozitsiya Baxmatov—Levin (Kiyev birinchiligi, 1952-yil) partiyasida vujudga kelgan. Bu pozitsiyada oqlar o'zining xato yurishi — 1. Oe4 bilan raqibiga to'satdan ajoyib kombinatsiya qilish imkoniyatini beradi: 1. . . . Frg6 2. Frd3 Fe2! Endi oqlar filni olsa, 3. f3! dan keyin farzindan ayriladi yoki farzinini c2 ga yursa, 3. Ff3 dan keyin otini boy beradi.

Ko'rib chiqqan misollarimiz shuni ta'kidlaydiki, har qanday ahvolda pozitsiyani diqqat bilan tahlil qilish kerak. Aks holda, raqib e'tibordan chetda qolgan birorta motiv yordamida kombinatsiya qilishi mumkin. Tajribada shunday hollar ham uchrab turadi: bir tomon og'ir ahvolda qolib, uzoq vaqt davomida o'zini mudofaa qiladi. Donalar yoki pozitsiyaviy ustunlikka erishgan ikkinchi tomon ehtiyotsizlik bilan birorta taktik xatoga yo'l qo'yadiyu, baloga qoladi. Ana shu xato tufayli birinchi tomon vujudga kelgan motivlardan foydalanib kombinatsiya qilish va natijada, yutqizish o'rniga, o'yinni durang qilishi, hatto g'alaba qozonishi mumkin. Buni albatta, o'z tajribangizda boshdan kechirasiz.

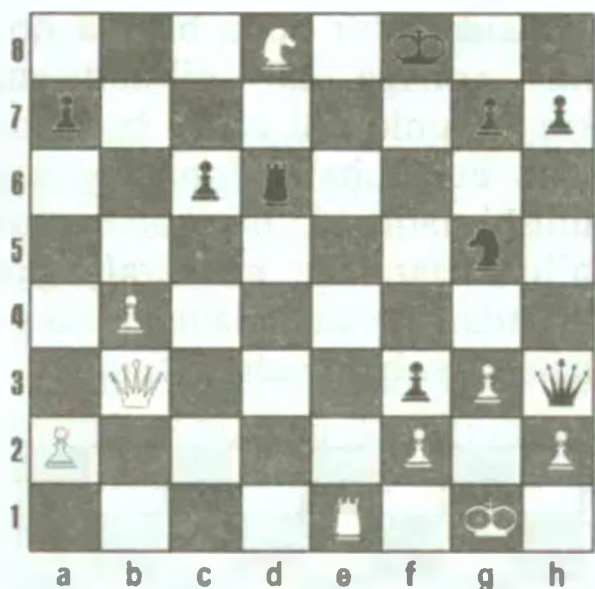
Xalqaro master G.M.Lisitsin shaxmat strategiyasi va taktikasi haqida yozgan kitobida «Shaxmat o'yinida tashabbusga, ya'ni kichik ustunlikka erishish o'sha ustunlikni saqlab qolishdan osonroqdir», — degan edi.

Ma'lumki, taxtada haddan tashqari ko'p xilma-xil kombina-



186-diagramma





187-diagramma

tsiyalar qilinishi mumkin. Amaliy jihatdan ularning soni chegarasiz deyish mumkin. Lekin kombinatsiyalarning tajribada ko'p uchraydiganlari bilan tanishib chiqamiz.

187-diagrammadagi pozitsiyada birinchi qarashda oqlarning motdan qutulishi mumkin emasdek tuyuladi. Biroq birorta yurishga ega bo'lmagan qora shohning holati va oq sipohlarning faol joylashganligi sababli kombinatsiya izlashda motiv bo'la oladi. Agar pozitsiya yaxshi tahlil qilinmasa, bu motiv kombinatsiya qilish uchun yetarli deb topilmasligi mumkin. Agar shaxmatchi jalb qilish g'oyasi bilan oldindan tanish bo'lsa, hozir biz ko'rib chiqadigan kombinatsiyani topishi qiyin emas.

1. Frd3—g8+!

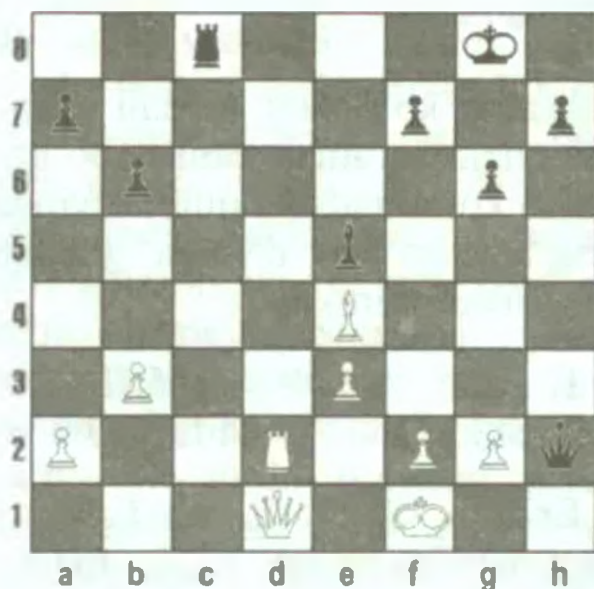
Oqlar farzini qurbon berib, qora shohni noqulay g8 xonasiga jalb qiladi.

1. . . . Shf8:g8

Endi sakkizinchi gorizontaldan chiqib keta olmaydigan xonaga jalb qilingan qora shoh mot bo'ladi.

2. Re1—e8X

Jalb qilishga asoslangan kombinatsiyalar mot qilish maqsadidagina emas, balki donalar ustunligiga erishish uchun ham qo'llanishi mumkin.



188-diagramma

1. . . . Rc8—c1!!

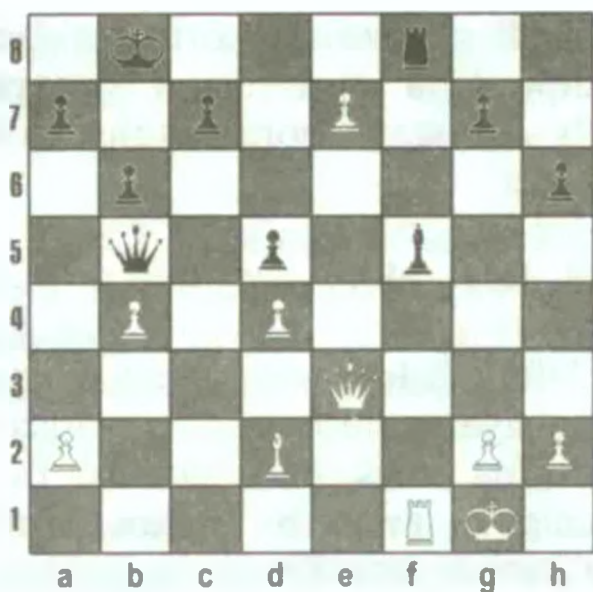
Qoralar oq farzinni ochmas qilib, berilayotgan qurbonni qabul qilishga majbur etadi va bu bilan oq farzinni noqulay xonaga jalb qilishga erishadi (188-diagramma)

2. Frd1:c1                      Frh2—h1+

va qoralar farzinni yutadi.

189-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning ahvoli og'irdek tuyuladi. Biroq agar ular jalb qilish g'oyasi va ikkiyoqlama zarbaning, jumladan, ikkiyoqlama





189-diagramma

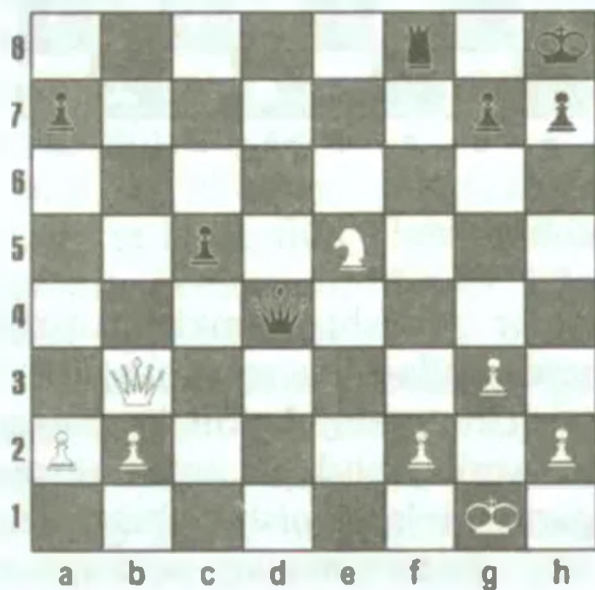
kishtning ko'p vaqt foydali ekanligi bilan avvaldan tanish bo'lsa, ajoyib kombinatsiya qilib, o'yinda mag'lub bo'lish o'rniga g'alaba qozonishi mumkin.

1. . . . Frb5:f1
2. Shg1:f1 Ff5—d3+ +

Endi 3. Shg1 (2. Shel bo'lsa ham baribir) bo'lsa. 2. . . . Rf1X.

Ko'rib chiqqan misollarimizda jalb qilish g'oyasi farzinni yoki ruxni qurbon berish yo'li bilan amalga oshirildi. Lekin bu g'oyani tegishli pozitsiyalarda boshqa donalarni (fil, ot, piyoda) qurbon qilish yo'li bilan ham amalga oshirish mumkin. Mana shunday pozitsiyalardan bir nechasin o'zingiz tuzib ko'ring, bu mashg'ulot kishining kombinatsiya qilish qobiliyatining takomillashishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Jalb qilish g'oyasi amalga oshirilgan keyingi uchta misolda jalb qilingan donalarning (shoh yoki farzinning) noqulay holatidan foydalanildi.

Amalda biror dona birorta noqulay xonaga jalb qilinadi-yu, lekin yakunlovchi zarba berishda undan emas, balki donaning jalb qilinishi natijasida harakatchanligi ma'lum darajada chegaralangan obyektidan foydalaniladigan kombinatsiyalar ham uchrab turadi.



190-diagramma

190-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ajoyib kombinatsiya qilib, qora shohni mot qiladi.

1. Oe5—f7+ Shh8—g8

1. . . . R: f7 bo'lsa. 2. Frb8+ va keyingi yurishda qoralar mot bo'ladi.

2. Of7—h6+ +Shg8—h8
3. Frb3—g8+ . . .

Farzinni qurbon berishdan maqsad qora ruxni g8 xonasiga jalb qilishdir. Lekin bu yerda yakunlovchi zarba jalb qilingan ruxga emas, balki ruxni jalb qilish natijasida birgina yurishdan ham mahrum etilgan — qisilib qolgan shohga qaratiladi.



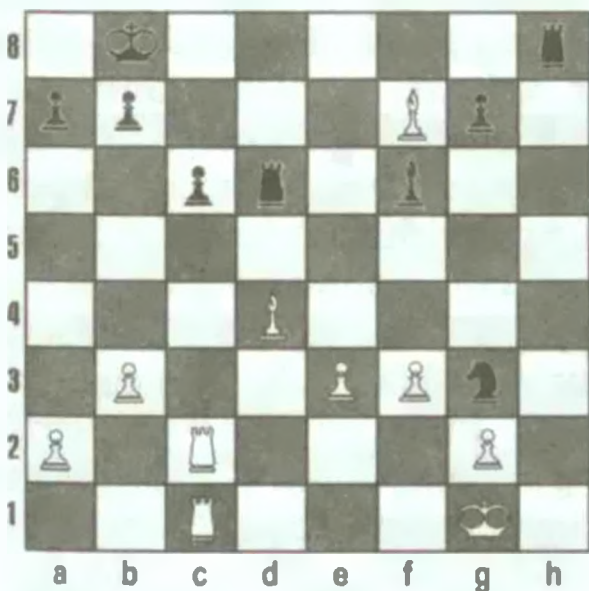
3. . . . Rf8:g8.

Endi g8 xonasi blokirovka qilindi, ya'ni band bo'ldi.

4. Oh6—f7X

Buni «bo'g'iq» yoki «ziq» mot deyiladi. Qilingan kombinatsiyani xonalarni blokirovka (band) qilishga asoslangan kombinatsiya deb ataladi.

191-diagrammadagi pozitsiyada qoralar blokirovka qilishga asoslangan kombinatsiyani amalga oshirishi mumkin.



191-diagramma

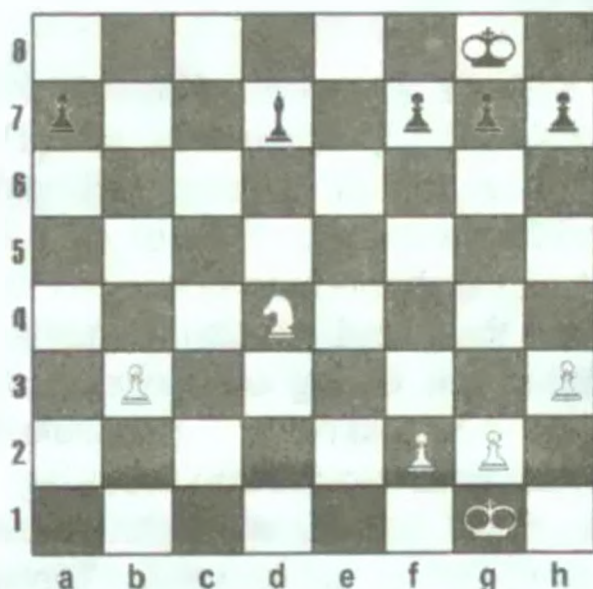
1. . . . Rd6:d4!

Endi oqlar ruxni ura olmaydi, chunki 2. ed F:d4+ dan keyin c2 dagi rux f2 xonasiga jalb qilinib, bu xona blokirovka (band) qilindi va 3. . . . Rh1X. Demak, kombinatsiya natijasida qoralarda bir sipoh — fil ortib qoladi.

Amalda blokirovka qilish maqsadida beriladigan qurbonlar

deyarli hamma vaqt raqib shohining yurishlarini chegalash va uni mot qilishni ko'zga tutgan kombinatsiyalarda uchraydi.

Agar o'yin o'rtalarida shohning oldidagi (rokirovkadan keyin) piyodalar boshlang'ich joylarida (masalan, f2, g2, h2 yoki f7, g7, h7 xonalarida) turgan bo'lsa, ular o'z shohini hujumlardan yaxshi qo'riqlay oladilar. Lekin markazda yoki taxtaning ikkinchi flangida ochiq vertikal bo'lib, bular raqib farzini yoki ruxlari bilan egallangan hollarda ehtiyot bo'lish zarur, chunki ulardan biri sakkizinchi (yoki qoralar birinchi) gorizontalgacha chiqib, mot qilishi mumkin. Shuning uchun tajribali shaxmatchilar payti kelganda «darcha» ochib qo'yadilar, ya'ni o'z shohi oldidagi piyodalardan birini surib qo'yadilar. O'z-o'zidan ma'lumki, shoh chiqadigan xona raqib donalari-ning zarbasi ostida bo'lmasligi kerak.



192-diagramma

192-diagrammadagi pozitsiyada qoralar «darcha» ochmagan. Shuning uchun ularning shohi hozircha 8-gorizontaldan chiqib ketolmaydi. Demak, kombinatsiya qilish uchun motiv bor. Buning uchun oqlar farzini yoki ruxi bilan 8-gorizontalgacha chiqish yo'lini topishi kerak. Shu maqsadni oshirish uchun faqat farzin bilan qo'riqlangan e8 xonasidan foydalanish kerak. Endi shunday fikr tug'ilishi mumkin: qoralar farzini e8 xonasini qo'riqlay olmaydigan biror xonaga chalg'itish mumkinmi? Ha, mumkin, bu — 1. Frf4—c7! yurishidan iboratdir. Bu misolda chalg'itish g'oyasi ikki yoqlama zarba berish yordamida amalga oshirilib, birdaniga farzinga va ruxga hujum qilinmoqda. Biroq qoralar e8 xonasini qo'riqlashga majburligi tufayli farzinni ura olmaydi va birdaniga mag'lub bo'ladi.

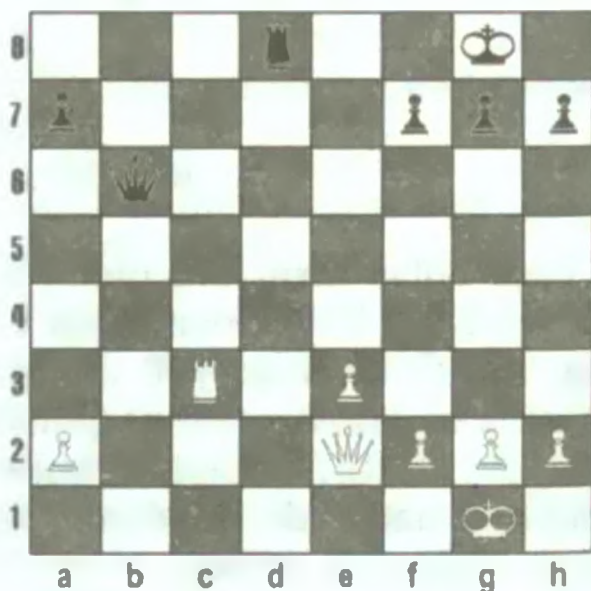
### Kapablanka... Baletga shoshmoqda

Kubalik Xose Raul Kapablanka (1888—1942) nihoyatda talantli shaxmatchi edi. Uning tarjimai holidan quyidagi voqeani eslatib o'tsak yaxshi bo'ladi. O'sha paytda Xose Raul endigina to'rt yoshga kirgan edi. Uning otasi o'z do'sti bilan havaskorlik partiyalari o'ynardi. Birinchi kun odatdagi-dek o'tdi kattalar o'ynashdi, bola esa tomosha qilib turdi. Biroq ikkinchi kuni kechqurun to'rt yashar bola birdaniga o'yinga

aralashib qoldi: u otasining ot bilan noto'g'ri yurganligini aytdi. Kattalar hayron bo'lishdi.

Shu zahotiy oq otasi bilan o'ynab uni mot qilgani ularni chinakamiga esankiratib qo'ydi. Jahon shaxmat tojiga ega bo'lishidan yetti yil muqaddam, ya'ni 1913-yili Kapablanka diplomatik ish bilan Rossiyaga keldi. Shunda u Moskva va Peterburgning kuchli shaxmatchilari bilan uchrashdi.

Kapablanka o'z raqiblaridan biri, o'sha paytda Moskvada yashagan, keyinchalik Fransiya grossmeysteri bo'lgan O. Bernshteyn bilan 1911-yilda katta bir xalqaro turnirda tanishgan. O'shanda O. Bernshteyn kubalik noma'lum shaxmatchini musobaqaga kiritishga e'tiroz bildirgan edi. Shunday bo'lsa-da, Kapablankani turnirga kiritishdi. Qur'a tashlangach, ularning birinchi turdayoq uchrashishlariga to'g'ri kelib qoldi. Ajoyib g'ayrat bilan o'ynagan Kapablanka tezda



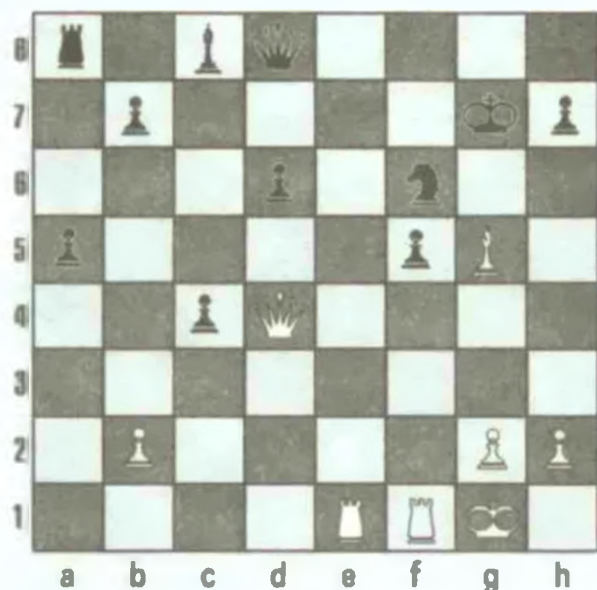
193-diagramma



g'alaba qildi... 1914-yilning boshida bu ikki zo'r shaxmatchi o'rtasida o'ynalgan partiya ham juda keskin o'tdi. Taxtada oqlarning 29-yurishidan so'ng quyidagi pozitsiya vujudga keldi (193-diagr).

Bu pozitsiyada qora donalar bilan o'ynagan Kapablanka kutilmagan yurish qiladi va O.Bernshteyn shu zahotiyiq taslim bo'ladi. Kapablanka soatiga qaraydi: «Ko'ngildagidek! Teatrga, baletga yetib borish uchun vaqt yetarli», — deb qo'yadi.

Qani, havaskor Kapablankaning o'sha kuchli yurishini topishga harakat qilib ko'ring-chi!



195-diagramma

oqlarning ustun ekanligi yaqqol ko'rinib turibdi. Kombinatsiya qilish uchun motivlar mavjud: qora shoh xavfli ahvolda, ot ochmasda qolgan, qoralarning ruxi va fili deyarli o'ynamayapti. Buning ustiga shu paytda oqlarning barcha sipohlari «meni yur» deb turibdi.

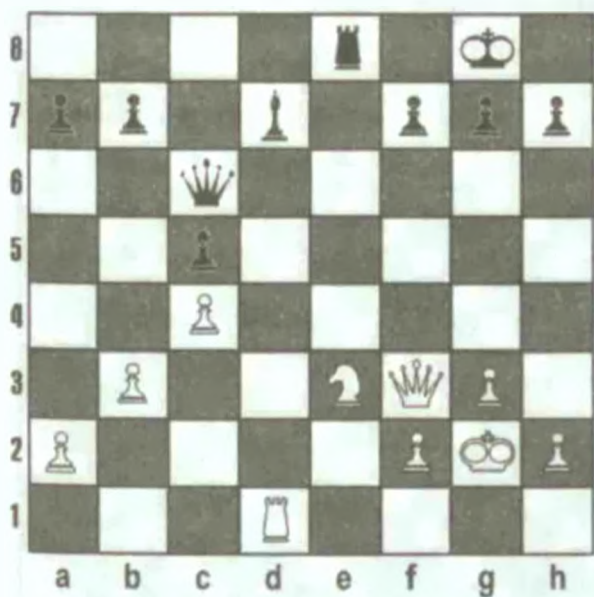
1. Re1—e8 . . .

Rux qurboni bilan qora farzin o'z otini qo'riqlashdan mahrum etiladi, ya'ni boshqa xonaga chalg'itiladi.

1. . . . Frd8:e8  
 2. Frd4:f6+ Shg7—g8  
 3. Fg5—h6

Qoralar taslim bo'ldi, chunki 3. . . . Frf7 bo'lsa. 4. Frd8+Frf8  
 5. Fr:f8X

O'zingiz donalarni himoyadan chalg'itishga asoslangan bir necha misollar tuzing va ularni daf-taringizga ko'chirishdan ilgari qayta-qayta tekshirib ko'ring.



194-diagramma

194-diagrammadagi pozitsiyada qoralar filini qurbon berib oqlarning shohini himoyadan chalg'itadi va farzinni yutib oladi: 1. . . . Fd7—h3+!

195-diagrammadagi pozitsiya Nimsovich—Marshall uchrashu-vida (Nyu—York, 1927-yil) vujudga kelgan bo'lib, bunda





196-diagramma

Ba'zan taxtada shunday pozitsiyalar ham vujudga keladiki, bunda tomonlardan birining biror donasi o'zining ikkinchi bir donasiga xalal beradi.

196-diagrammadagi pozitsiyada f4 dagi qora piyoda bo'lmaganda, qoralar otini o'sha xonaga yurib uchyoqlama zarba berish yordamida tezda g'alaba qozonar edi. Demak, piyodani qurbon qilib, f4 xonasini bo'shatish kerak.

- 1. . . . f4—f3+
- 2. Od2:f3 Oe6—f4+

va qoralar yutadi.

197-diagrammadagi pozitsiyada birinchidan, 1. Fr:f6 F:f6 2. R:f6 mumkin emas, chunki 2. . . . Re1 X. Ikkinchidan, qoralar 1. . . . Fr:b2X va Fr:f5 xavfini solmoqda. Oqlar bu xavflardan birdaniga qutula oladimi hujumida turgan qora shohning xavfli holati kombinatsiya qilish uchun yetarli motiv bo'lmasa? Xonani bo'shatish g'oyasi bilan tanish bo'lgan shax-



197-diagramma

matchi 1. Rh7—h8+ bilan boshlanadigan va 2. Frf5—h7X bilan yakunlanadigan kombinatsiyani darrov topa oladi.



198-diagramma

198-diagrammadagi pozitsiya Flor—Bivshev partiyasida (Sobiq ittifoq XIX birinchiligining yarim finali, 1951-yil) vujudga kelgan. Qoralarning farzini c7 dagi ruxni va g4 dagi filni qo'riqlab turibdi. Agar farzinga hujum qilinsa, u qo'riqlab turgan



sipohlardan birini himoyasiz qoldirishga majbur bo'ladi. Bu yerda ham xonani bo'shatish g'oyasi yordam beradi: 1. Fc4:f7+! Rf6:f7 2. Rc3—c4 Frf4—d6 (bo'lmasa, c7 dagi rux boy beriladi) 3. Rc4:g4.

Kombinatsiya natijasida oqlar bir piyoda yutdi.

Xonani bo'shatish g'oyasi bilan tanishib chiqdik. Endi liniyani bo'shatish g'oyasi bilan tanishamiz. Bir xonagagina surila oladigan piyodalar maxsus liniyaga ega bo'lmaydi. Bunday piyodalar uchun xonani bo'shatish va liniyani bo'shatish tushunchalari bir xildir. Lekin ikki xonaga surila oladigan (ikkinchi va yettinchi gorizontaldagi) piyodalar qisqa bo'lsa-da, harakat liniyasiga egadir.

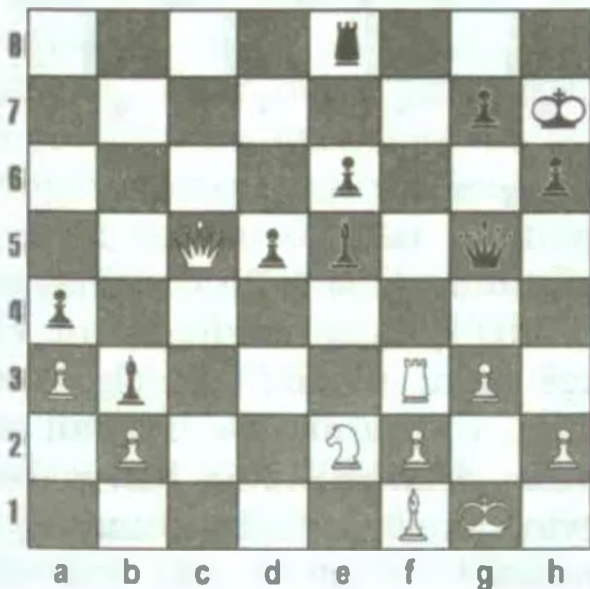
edi. Demak, kombinatsiya qilish uchun asos bor: f3 xonasini bo'shatish kerak.

1. Rf3:b3! ...

Ruxni filga almashtirib (qurbon qilib), piyoda suriladigan liniya bo'shatildi.

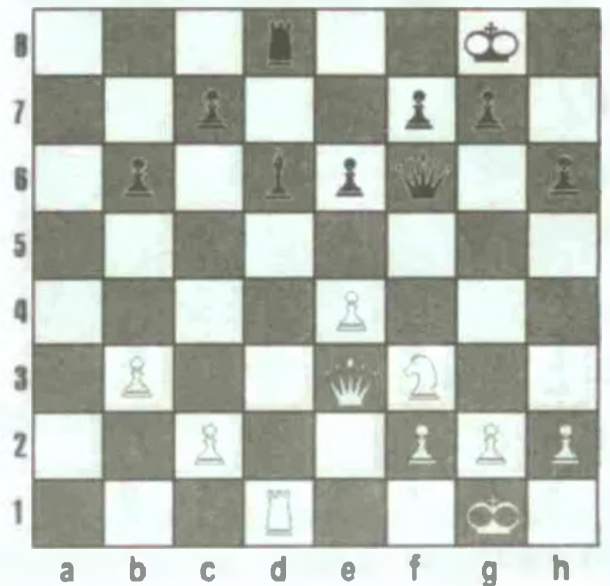
1. ... a4:b3  
2. f2—f4 ...

Natijada, oqlar donalar ustunligiga erishdi. Bu misolga ko'ra, xonani bo'shatmay turib, liniyani bo'shatish aqlga sig'maydigan narsa, degan xulosaga kelish mumkin. Haqiqatan ham shunday. Ammo xonani bo'shatish bilan liniyani bo'shatish o'rtasida nazariy jihatdan farq bor. Bu quyidagi misolda oydinlashadi.



199-diagramma

199-diagrammadagi pozitsiyada oq rux boshqa bir (f3 dan tashqari) xonada turganda, oqlar f2—f4 yordamida, ya'ni ikkiyoqlama zarba berib, filni yutar



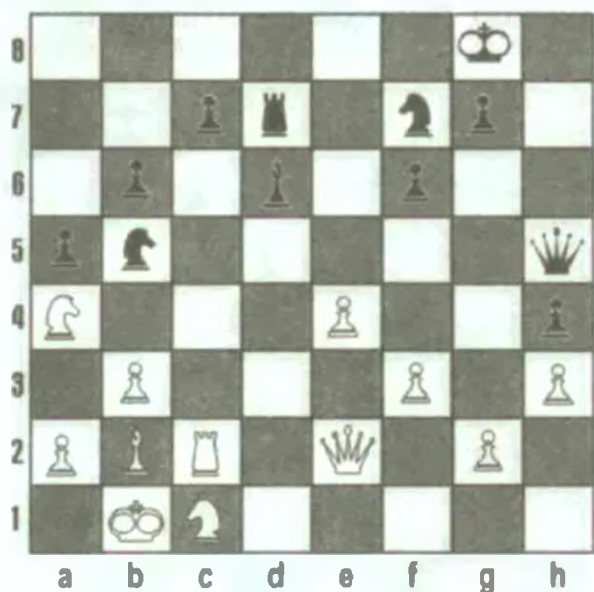
200-diagramma

200-diagrammadagi pozitsiyada qoralar oson bir kombinatsiyani amalga oshiradi.

1. ... Fd6:h2+  
2. Shg1:h2 Rd8:d1

Bu kombinatsiyani qilishdan ilgari shaxmatchi d6 xonasini bo'shatish haqida sira fikr yuritmasdi, o'z ruxini harakatga keltirish uchun liniyani bo'shatish kerakligi haqida o'ylaydi. Bu misolda d1 dagi ruxning himoyasiz ekanligi kombinatsiya qilish uchun motiv bo'ldi.

Biz liniyalarni ochishga asoslangan kombinatsiyalarni ko'rib chiqdik. Tajribada liniyalarni to'sishga asoslangan kombinatsiyalar ham ko'p uchraydi. Bunda faol tomon qurbon berish yo'li bilan to'sish g'oyasini amalga oshiradi, ya'ni himoyalanuvchi tomonning o'z donasi bilan biror sipohning harakat liniyasini yopib qo'yadi.



201-diagramma

201-diagrammadagi pozitsiyada oqlar bir piyodani qurbon berib, beshinchi gorizontal — liniya bo'yicha qora farzinning «ko'zini» to'sadi va majburiy ravishda bir sipohni yutadi.

1. e4—e5                      Ob5—a3+

Agar qoralar e5 dagi piyodani olsa, b5 dagi otidan ajraladi.

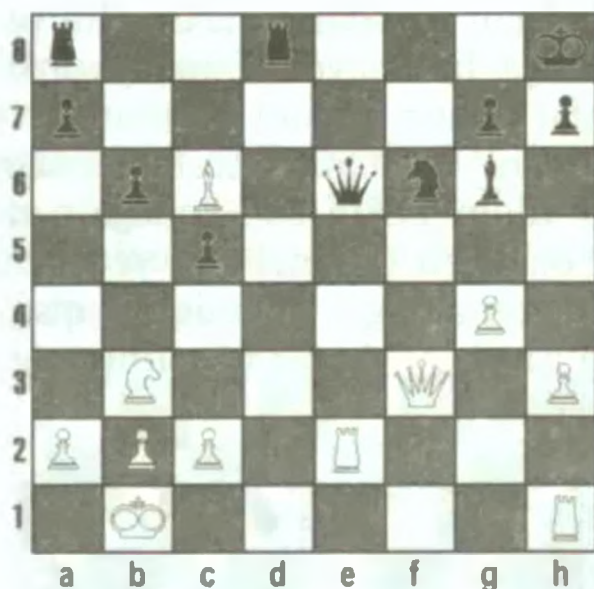
2. Fb2:a3                      Fd6:a3  
3. e5—e66

va oqlar yutadi.

(202-diagr.)

Bir vaqtning o'zida ikki liniyani to'sish g'oyasidan ham foydalanish mumkin.

1. . . .                      Fg6—e4!



202-diagramma

Endi 2. F:e4 bo'lsa, e liniyasi to'silib, qoralar farzini bilan e2 dagi ruxni oladi. Yoki 2. R:e4 bo'lsa, filning «ko'zi» bekiladi va 2. . . . Fr:h1+3. Re1 Rd1+ dan keyin qoralar donalar ustunligiga erishadi. 2. Fre6:e4 yoki 2. Rhe1 yurish yaramaydi.

Amaliyotda kam uchrab turishiga qaramasdan, shunday kombinatsiyalar ham bo'ladiki, bunda raqib sipohlarining harakat liniyasi o'z donasi bilan emas, balki faol tomonning donasi bilan to'siladi.





203-diagramma

203-diagrammadagi pozitsiya masterlikka nomzodlar Xasidovskiy—Neyolov uchrashuvida (O'zbekiston XXV birinchiligi, 1960-yil) vujudga kelgan.

1. . . . Ff5—b1

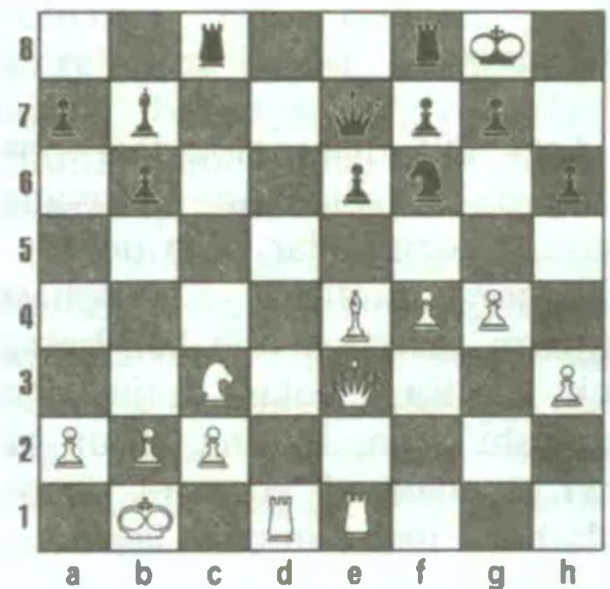
Oddiy bir yurish bilan a1 dagi ruxni f1 dagi ruxdan ayirib qo'yildi. Agar oqlar filni, undan keyin farzinni ursa, mot bo'ladi. Kombinatsiya natijasida pozitsiyada qoralar donalar ustunligiga erishadi. 204-diagrammadagi 1. . . . Fe7 bo'lsa, 1. Frf7+ va oqlar yutadi. Yoki 1. . . . Fre7 bo'lsa: 2. Ff7+Shh8 3. Fd5! (ruxni d8 ga keltirmaslik uchun uni ajratib qo'yildi) 3. . . . Frf6 (boshqa iloj yo'q). 4. Frc8! va oqlar yutadi. Yoki 1. . . . Rd8 bo'lsa, 2. Ff7+Shh8 3. Fe8 (ruxni f8 dagi fildan ajratib qo'yiladi) va oqlar yutadi.

Amaliyotda shunday kombinatsiyalar ham bo'ladiki, bularda faol tomon to'g'ridan to'g'ri qurbon berish yo'li bilan raqib si-



204-diagramma

pohlaridan birini himoyadan chiqaradi va uni urib oladi.



205-diagramma

205-diagrammadagi pozitsiyada qoralar avval ruxini otga berib, keyin donalar ustunligiga erishadi.

1. . . . Rc8:c3!  
2. Fre3:c3 Of6:e4

Qurbon berish yordamida raqib donalaridan birini olib, ikkinchisini himoyadan chiqarishnigi-



na emas, balki biror muhim punktni himoyasiz qoldirish va keyin undan foydalanishni nazarda tutish ham mumkin.



206-diagramma

Agar 206-diagrammadagi pozitsiyada (sitsiliancha himoyada bunday pozitsiyalar ko'p uchraydi) qora farzinni a3 xonasi (muhim punkt)ga olib kelishning iloji bo'lsa, oqlar hujumdan qutulishi qiyin. Buning uchun b2 dagi piyodani a3 xonasini himoyalashdan mahrum etish kerak.

1. . . . Rc8:c3

Endi 2. bc bo'lsa, 2. . . . Fra3+ 2. Shb1 Fr:a2+3. Shc1 Fra1X. Oqlar uchun durustroq yo'l yo'q. Endi biror punktni egallashga asoslangan kombinatsiyalar bilan tanishamiz.

207-diagrammadagi pozitsiya grossmeysterlar Shpilman—Tartakover uchrashuvida (Mariyabad, 1925-yil) vujudga kelgan. Bu pozitsiyada qoralarning shohi xavf ostida turibdi. Shoh



207-diagramma

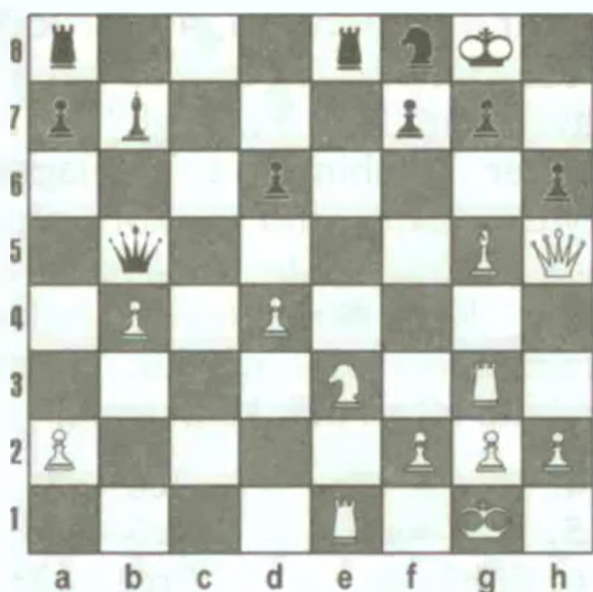
flangidagi qora piyodalarning joylashuvida muhim zaifliklar mavjudligi va oq otning yaxshi pozitsiyada turganligi oqlarga kombinatsiya yordamida muhim punktni egallash imkoniyatini beradi.

1. Frd2—h6! Frc3:e1+
2. Fd3—f1!

Endi oqlar motdan qutula olmaydi. Demak, ruxni qurbon berib, muhim punktni egallashga asoslangan kombinatsiya to'g'ri ekan. Biror punktni egallashga asoslangan kombinatsiyalar qilganda faqat raqib shohini mot qilishni yoki tezda yutuqqa erishishni emas, balki boshqacha ustunlikka (pozitsiyaviy yoki donalar ustunligiga) erishishni yoki ayrim hollarda og'ir ahvoldan qutulib ketishni ko'zda tutish ham mumkin.

208-diagrammadagi pozitsiya Torre—Lasker (Moskva, 1925-yil) uchrashuvida vujudga kelgan.





208-diagramma

Bu pozitsiyada qora shoh o'z sipohlari bilan yetarli darajada qo'riqlanmagan: oqlarning sipohlari shu flangda har narsaga tayyordek shaylanib turibdi. Demak, kombinatsiya qilish uchun motivlar mavjud.

1. Fg5—f6                      Frb5:h5

g7 punktini egallash maqsadida oqlar farzinini qurbon qildi. Endi oqlar tegirmon deb ataluvchi majburiy manyovrni amalga oshiradi.

- |          |      |
|----------|------|
| 2. R:g7+ | Shh8 |
| 3. R:f7+ | Shg8 |
| 4. Rg7+  | Shh8 |
| 5. R:b7+ | Shg8 |
| 6. Rg7+  | Shh8 |

Oq rux yettinchi gorizontaldagi deyarli hamma narsani «un» qilib, changini chiqarib tashladi (a7 dagi piyodani ham olinsa, kombinatsiyadan keyin a8 dagi rux faollashib ketar edi). Endi oq rux asosiy zarbani vertikal bo'yicha beradi.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 7. Rg5+   | Shh7  |
| 8. R:h5   | Shg6  |
| 9. Rh3    | Sh:f6 |
| 10. R:h6+ | ...   |

Bu ajoyib kombinatsiya natijasida oqlar qoralarning uchta piyodasini yutib oldi. 27 yil davomida jahon chempioni bo'lib turgan Emanuil Laskerning ushbu kombinatsiya motivlariga e'tibor bermaganligi ajablanarli bir holdir.

O'yinlarda raqib shohning oldini buzishga qaratilgan kombinatsiyalar ko'p uchraydi. Ma'lumki, bir necha piyoda va sipohlarga ega bo'lgan shoh qo'rg'onini buzish uchun qurbonlar berishga to'g'ri keladi. Shohni mot qilish yo'lida har qancha qurbon bersa arziydi.

Shohning pozitsiyasini buzishga asoslangan kombinatsiyalar hamma vaqt ham motga olib kelishi shart emas, albatta. Ko'pincha raqib o'zining yalang'ochlanib qolgan shohini motdan qutqazish yo'lida ko'pgina donalaridan ajrashga majbur bo'ladi. Natijada, kombinatsiya mot bilan yakunlanmasa-da, faol tomon bir qadar ustunlikka erishadi.

209-diagrammadagi pozitsiya Bannik—Tal partiyasida (Sobiq ittifoq XXIII birinchiligining yarim finali, Riga, 1955-yil) vujudga kelgan. Bu pozitsiyada oq shohning oldidagi piyodalar joylashuvida sezilarli kamchiliklar (masalan, h2 dagi piyodaning yo'qligi) bor: oq sipohlar o'z



209-diagramma

shohini deyarli qo'riqlamayapti: qoralarning farzini va oti raqib shohining yonginasida turibdi. Mana shu motivlar oq shohning pozitsiyasini buzishga undamoqda.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. . . .   | Oh5:g3   |
| 2. f2:g3   | Frh3:g3+ |
| 3. Shg1-h1 | . . .    |

Qoralar ikki piyodaga otini qurbon qilib, raqib shohini deyarli yalang'ochlashga erishdi, lekin bir farzinning o'zi bilan hech narsa qilib bo'lmaydi. Shuning uchun qoralar tez fursatda boshqa kuchlarini ham shohga hujum qilish uchun safarbar qilishi kerak. Aks holda, oqlar sipohlari bilan shohini himoyalashga ulguradi. Endi qoralar kombinatsiya boshlashdan ilgari aniq hisobga asoslanib tuzgan o'yin rejasini og'ishmay amalga oshiradi.

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. . . .   | Rc8-e8 |
| 4. Fre7:b7 | . . .  |

Agar 4. Frf6 bo'lsa, 4. . . . Re5  
5. Frf3 Frh4+ (5. . . . Rh5+yaramaydi, chunki 6. Fr:h5 gh7. Rg1. Qoralar kombinatsiya boshlagan paytda mana shu imkoniyatni ham hisobga olishi kerak edi) 6. Shg1 Rg5+dan keyin oqlar farzini berishga majbur. Oqlar farzini g2 ga olib kelmoqchi.

- |            |          |
|------------|----------|
| 4. . . .   | Re8-e5   |
| 5. Frb7-g2 | Re5-h5+  |
| 6. Shh1-g1 | Frg3-e3+ |
| 7. Frg2-f2 | Fre3-h6  |

Oqlarga ikki xil xavf tug'ildi:

- 1) 8 . . . Rg5+ 2) . . . Rha+  
9. Shg2 Frh3 X

8. Frf2:a7 . . .

Oq shoh f2 xonasi orqali «qochmoqchi».

- |             |          |
|-------------|----------|
| 8. . . .    | Frh6-g5+ |
| 9. Shg1-f2  | Rh5-h2+  |
| 10. Shf2-e1 |          |

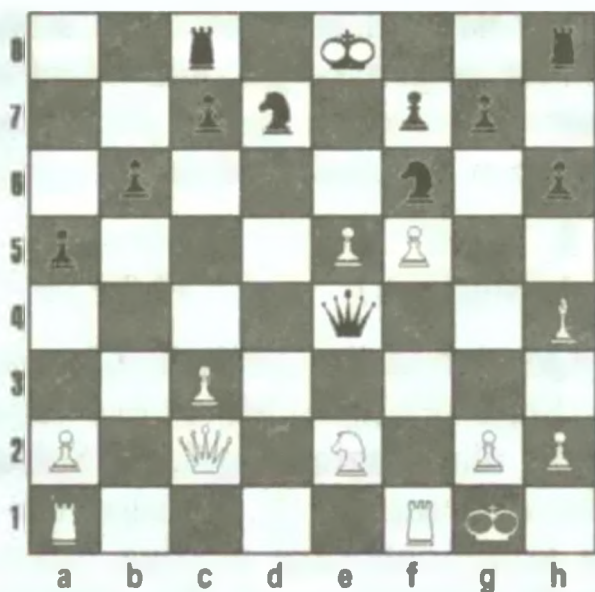
10. Shf3 bo'lsa, 10 . . . Rh3+  
11. She4 (11. Shf2? Frg3 X)  
11. . . . Re8+ 12. Shd4 Fre5 X

Oq shoh o'z ruxlarining harakat liniyasini to'sib qo'ydi.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 10. . . .  | Frg5: c1+ |
| 11. Oc3-d1 |           |

Kombinatsiya tugadi. Natijada qoralar donalar ustunligiga va shu bilan birgalikda o'z donalarining qulay joylashuviga erishdi. Bu kombinatsiya davomida jalb qilish, harakat liniyasini to'sish g'oyalari ham uchragan bo'lsa-da, kombinatsiya asosan shohni yalang'ochlab, unga ketma-ket tahlika solish yo'li bilan yakunlanadi.





210-diagramma

210-diagrammadagi pozitsiya Liliyental—Kapablanka partiyasida (Gastings, 1932—1933-yillar) vujudga kelgan. Oqlarning barcha sipohlari o'yinga chiqarilgan, qoralar esa hali rokirovka qilishga ulgurmagan. Demak, kombinatsiya qilish uchun motivlar mavjud. Buning uchun qora shohning oldini buzib, unga hujum boshlash kerak.

1. e5:f6!                      Fre4: c2

Qoralar farzinni olishga majbur. Agar 1. . . . Fr:h4 bo'lsa, 2. fg Rg8 3. f6 dan keyin oqlar osongina g'alabaga erishadi; endi 3. . . . O:f6 yaramaydi, chunki 4. Frf5 va hokazo.

2. f6:g7                      Rh8—g8

3. Oe2—d4                      . . .

Oqlar farzinini qurbon qilib, qora shohni yalang'ochlashga va unga qaqshatqich zarba berish imkoniyatiga erishdi. Endi oqlarning zo'rayib ketgan oti, fili va ruxi asosiy ishga kirishadilar.

3. . . .                      Frc2—e4

Agar 3. . . . Fr: c3 bo'lsa, 4. Rael+Oe5 5. R:e5+Shd7 6. Re7+ va oqlar yutadi.

Endi qoralar motdan qutulish yo'lida ko'p narsadan ajrashga majbur.

4. Ral—e1                      Od7—c5

5. Rel:e4+                      Oc5:e4

6. Rfl—e1

Oqlar otni ham olgandan keyin donalar jihatidan ustunlikka va shuning bilan birga yaxshi pozitsiyaga ega bo'ladi. Bu kombinatsiyaning ham buzish g'oyasini amalga oshirishga asoslanganligi yaqqol ko'rinib turibdi.

Biz aniq misollarda kombinatsiya g'oyalari bilan tanishib chiqdik. Xulosa qilib shuni aytish kerakki, uchragan g'oyalarga qarab, kombinatsiyalarni tasnif etish juda qiyin. Tajriba shuni tasdiqlaydiki, shaxmat o'yinida bir necha taktik g'oyalar bir-biriga chatishib, bir kombinatsiyani vujudga keltiradi. Ba'zan kombinatsiyani amalga oshirishda qaysi bir g'oya asosiy rol o'ynaganligini aniqlash qiyinlashadi.

Shunday misollardan bir nechasini ko'rib chiqamiz.

211-diagrammadagi pozitsiyada qora sipohlarning ko'pchiligi raqib shohiga hujum boshlashga tayyor.

1. . . .                      Rd8—d3!

Oqlar «tekin»ga berilgan ruxni farzin bilan ham, fili bilan ham ura olmaydi: fili g2 punktini



211-diagramma

qo'riqlashdan chalg'isa, mot bo'ladi; 2. Fr:d3 bo'lsa, farzin noqulay xonaga jalb qilinadi va 2. . . . Fh2+ 3. Shh1 O:f2+ dan keyin boy beriladi. Demak, rux qurboni ikki g'oyani chalg'itish va jalb qilish g'oyalarini nazarda tutadi.

2. Frb3:b6                      Rd3:h3

Oqlar uchun bundan boshqa tuzukroq yo'l yo'qligi keyinchalik ma'lum bo'ladi. Qoralarning ikkinchi marta qurbon berishi chalg'itish g'oyasiga asoslangandir.

3. Fb2—d4                      . . .

Agar oqlar f2 punktini himoyalamas, 3. . . . Fr:b6 4. O:b6 Fh2+5. Shh1 O:f2 X xavfi bor edi. Yoki 3. Fr: c6 bo'lsa oqlar darrov mot bo'lar edi: 3. . . . Fh2+ 4. Shh1 O:fX.

Endi oqlar boshqacha manyovrni, ya'ni 208-diagrammadagi kabi tegirmon usulini ishga soladi. U misolda rux tegirmon-

ning toshi, fil esa parragi sifatida xizmat qilgan bo'lsa, bu misolda ular o'z xizmatlari jihatidan o'zaro o'rin almashadilar.

3. . . .                      Ff4—h2+

4. Shg1—h1                      Fh2:e5+

Qoralar taslim bo'ladi. Chunki 5. Shg1 Fh2+6. Shh1 Fc7 dan keyin ular farzinsiz qoladi. Sobiq jahon chempioni V. Smislov ushbu kombinatsiyani amalga oshirganda 14 yoshda edi. Bu misolda jalb qilish va chalg'itish g'oyalari asosida amalga oshirilgan chiroyli kombinatsiyani ko'rib chiqdik. Bunday hollar amaliyotda ko'p uchraydi.

212-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh mustahkam o'rnashganligiga qaramasdan, oq sipohlarning shoh flangiga «o'qtalib» turganlik holati kombinatsiya qilish imkoniyatini beradi.



212-diagramma

1. Frc2:g6                      . . .

Farzinni qurbon berishdan maqsad f7 punktini qo'riqlab tur-



gan filni yo'qotish va h7 dagi piyodani boshqa vertikalga chalg'itib, h3 dagi ruxning harakat liniyasini ochishdir.

1. . . . h7:g6
2. Fc4:f7+! Rf8:f7

Ikkinchi marta qurbon berish yordamida oqlar qora ruxni noqulay xonaga jalb qildi.

3. Rh3—h8+! . . .

Uchinchi marta qurbon berish yo'li bilan qora shoh h8 xonasiga jalb qilinadi va f7 dagi ruxni himoyalashdan chalg'itiladi.

3. . . . Shg8:h8
4. Og5:f7+

Mana bu yakunlovchi ikki yoqlama zarba oqlarga bir piyoda ortib qolish imkonini beradi.

Havaskor o'zining kombinatsion qobiliyatini tobora takomillashtirish uchun alohida albomga mana shu bobda ko'rib chiqilgan misollarni ko'chirib olishi va tahlil qilishi lozim. Bundan tashqari nashr etilayotgan shaxmat adabiyotlarida kombinatsiyaviy zarbalarga boy juda ko'p partiyalarni topish hamda shu partiyalardagi kombinatsiya qilingan pozitsiyalarni ko'chirib olib, bularga xos diagrammalar yasash kerak. Bularni avval taxtada, so'ngra donalarga tegmay, fikran hal qilish lozim. Kombinatsiyani to'g'ri hisoblash bir necha yurishlardan keyin taxtada nima bo'lishini miyada aniq tasavvur qila olishga bog'liqdir. Bunday qobiliyat kishida muntazam

mashq natijasida sekin-asta paydo bo'la boshlaydi. Bu sohada aslo shoshmaslik, ruhan ezilmaslik kerak.

Albomdagi diagrammalarning soni ko'payib qolgandan keyin ularni asosiy motivlarga qarab, bo'limlarga ajratish lozim. Motivlarni amalga oshirishga yordam bergan g'oyalarni ko'rsatib o'tish ham juda foydali bo'ladi.

Endi quyidagi pozitsiyalarni taxtaga terib, ularda amalga oshirilishi mumkin bo'lgan kombinatsiyalarni o'zingiz toping. Zinhor shoshilmang.

1. **Oqlar:** Shg1, Frf3, Rd8  
Oe3. pp. a2, b2, c2:  
**Qoralar:** Shg6, Fre6, Rg7,  
Og4, pp. a7. e5.  
Yurish oqlardan.
2. **Oqlar:** Shd4, Rf1, Oc3, pp.  
a4, h3;  
**Qoralar:** Shc6, Rc5, Od6, pp.  
f2, g6, h7.  
Yurish qoralardan.
3. **Oqlar:** Shg1, Frc2, Rd1,  
Re1, Fc1, Fg2, pp.  
a2, b2, d5, f4, f5, h2  
**Qoralar:** Shg8, Frh4, Rb8  
Re8, Fb5, Oe4, pp.  
a4, c5, d6, g7, h7.  
Yurish qoralardan
4. **Oqlar:** Shf3, Rd5, pp. a5,  
b6, c5;  
**Qoralar:** She8, Ra4, pp. a6,  
b7, e7, f7, h6  
Yurish oqlardan
5. **Oqlar:** Shg1, Ra1, Fc5, Fd3,  
Od2, Oc3, pp. a2, b3,  
c2, e4, g2, h2;

**Qoralar:** Shg8, Ra8, Fd8, Fe6.  
Ob4, Og4, pp. a3,  
b7, e5, f7, g7, h7.  
Yurish oqlardan.

**6. Oqlar:** Shg1, Frc5, Rd6, Re1  
Fa6, Od4, pp. a2, b2,  
c2, f2, g3, h2;

**Qoralar:** Shh8, Frh3, Rg8, Rh5,  
Od5, pp. a7, e4, f3, h7.  
Yurish oqlardan.

**7. Oqlar:** Shg1, Frd1, Ra1, Rf1,  
Ff6, pp. a5, c2, c3,  
d3, g2, h2;

**Qoralar:** Shc8, Frc6, Rd8, Rg5.  
Fe6, pp. a7, b7, c5,  
d5, f7, h7.  
Yurish qoralardan.

Qoralar bilan toshkentlik 13  
yashar Ernest Kim o'ynagan.

### Pozitsiyaga baho berish

O'yin tugagach, shaxmatchilar-  
dan: «Mening pozitsiyam yaxshi  
edi», «Mening pozitsiyam og'ir  
edi...» — degan gaplarni eshitish  
mumkin. Qanday qilib, ular bun-  
day xulosalarga keladilar, pozi-  
tsiyaga beriladigan baholarning  
o'zi nima? Agar bir necha yurish-  
da raqib shohini mot qilinadigan  
yoki sipoh yutib olinadigan bo'lsa  
masala ravshan, albatta. Bordi-yu  
mot qilishdan yoki dona yutish-  
dan darak bo'lmasa-chi? Bun-  
day vaziyat kimning foydasiga  
ekanligini qanday bilish mum-  
kin?

Moddiy ustunlik, shohning  
xavfsizligi kabilar bilan bir qator-  
da piyodalar joylashuvining  
xususiyatlari, kuchli va zaif xona-  
lar va donalar, ochiq liniyalar

ham pozitsiyaga baho berishning  
asosini tashkil etadilar. Shularga  
qarab keyingi o'yin plani tuziladi.  
Pozitsiyaga to'g'ri baho berish,  
to'g'ri reja tuzish — katta san'at-  
dir. Mazkur pozitsiyani baholash-  
da omillar orasidan eng kerak-  
ligini ajratib ola bilish lozim.

Shohlar xavf-xatardan holi  
bo'lmagan pozitsiyalarda, asosiy  
e'tibor kuchlarni hujum qilish va  
mudofaaga safarbar qilishdan  
iborat bo'ladi. Shohlar mus-  
tahkam joylashgan, hujum qilish  
qiyin bo'lgan pozitsiyalarda,  
odatda, kurash manyovrlar bilan  
o'tadi. Bunday hollarda yuqorida  
zikr etilgan pozitsiyaviy omillar  
katta ahamiyat kasb etadi.  
Pozitsiyani qanday baholash va  
to'g'ri reja tanlash yo'llarini  
quyidagi ikki misolda ko'rsa-  
tamiz.



213-diagramma

213-diagrammadagi pozitsiya  
Steynis—Mongreden partiyasida  
qoralarning 9-yurishidan keyin  
vujudga kelgan. Qoralar hozirgina



rokirovka qilib, Steynisdan ham shuni kutardi. Biroq pozitsiyaning xususiyatlarini hisobga olgan oqlar qulayroq o'yin rejasini topadi. Barcha oq sipohlar o'yiniga chiqqanligiga va qora shohga «ko'z olaytirib» turganligiga e'tibor bering. c4 dagi oq fil 7 punktiga hujum qilmoqda, 3 dagi ot bir sakrasa, hujumga aralashadi. Boshqa sipohlar tayyor holda rezervda turibdi. Hatto h1 dagi rux ham hujumda ishtirok etishi mumkin. Buning uchun h liniyasini ochish darkor. g liniyasidagi piyodaning bir xona olg'a surilganligi oqlarga liniyani ochishda osonlik tug'diradi. Oqlarning shohi markazda ham xavf-xatarsiz. Umumiy xulosa shuki, oqlar shoh flangida tezda hujum boshlashi mumkin.

10. h2—h4                      Ob8—d7

Qoralar mudofaalanishga shoshmoqda. Ular 10. . . . h5 yo'li bilan liniyaning ochilishiga qarshilik ko'rsata olmasdi. Chunki 11. Og5 dan keyin 12. g4 bo'lardi.

11. h4—h5                      Od7—a6

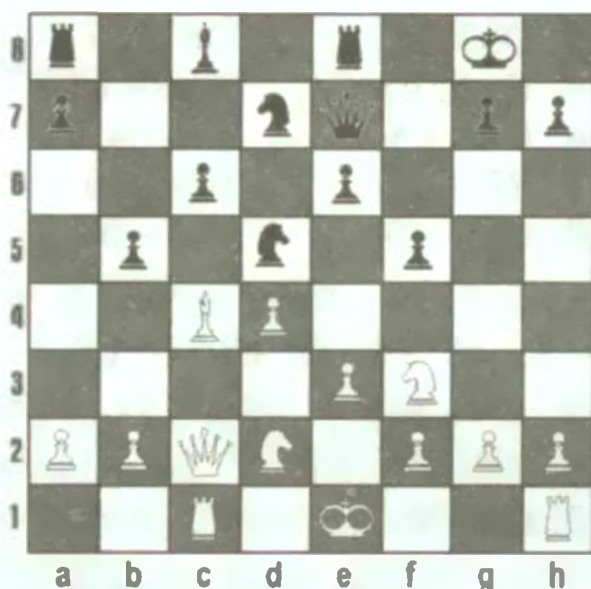
12. h5:g6                        Oe7:g6

12. . . . hg ham yaxshi emas, masalan: 13. O:e5, O:e4 14. O:f7 R:f7 15. F:f7 Sh:f7 16. Frf3+. Qoralar donalar talafotiga uchrardi.

13. 0—0—0                    c7—c5

14. Of3—g5                    a7—a6

Quruq dag'dag'a. Qoralar o'z shohi haqida qayg'urish o'rniga



214-diagramma

hujumga o'tmoqchi. Bu pozitsiyaga to'g'ri, aniq baho bera olmaslikning oqibatidir.

214-diagrammadagi pozitsiya Alyoxin-Eyts partiyasi (London, 1925-yil)da vujudga kelgan. Qoralarning oxirgi yurishi — b5. Bu mas'ul yurishdan maqsad nima? Ehtimol, ular 1. Fb3 Fb7 va 2. . . . Rc8 dan keyin faol o'yiniga intilgandir. Biroq qoralar muhim c5 xonasini zaiflashtirib qo'ydi. Bu esa pozitsiyaviy xatodir. Bu xatosi uchun raqibni «hushiga keltirib qo'yish» kerak. Qanday qilib? Oq sipohlar «c» vertikalini egallashga shay. c5 xonasi oq sipohlar uchun tayanch nuqta bo'ladi. Xulosa shuki, «c» vertikalini ochish kerak.

1. Fc4:d5                        c6:d5

2. 0—0                        . . .

Faol operatsiyalar oldidan shohni yashirish darkor.

2. . . .                        a7—a5

3. Od2—b3                    a5—a4

- |             |         |
|-------------|---------|
| 4. Ob3—c5   | Od7: c5 |
| 5. Frc2: c5 | Fre7—c5 |
| 6. Rcl: c5  | b5—b4   |
| 7. Rf1—c1   | Fc8—a6  |
| 8. Of3—e5   | Re8—b8  |

Agar 8. . . . Rec8 bo'lsa, 9. R: c8+R: c8 10. R: c8+F: c8 11. Oc6 dan keyin Oe7+ va O:b4 tahlikalari tug'ilar edi.

9. f2—f3!! . . .

Oqlar shohini ham o'yinga kiritmoqchi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 9. . . .    | b4—b3   |
| 10. a2—a3   | h7—h6   |
| 11. Shg1—f2 | Shg8—h7 |
| 12. h2—h4   | Rb8—f8  |
| 13. Shf2—g3 | Rf8—g8  |

Qoralar joyida tipirchilamoqda. Tuzukroq yurishlar — reja ko'rinmayapti.

14. Rc5—c7 . . .

Oqlar ruxlari bilan yettinchi gorizontalni egallashga kirishdi.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 14. . . .   | Fa6—b5 |
| 15. Rc1—c5  | Fb5—a6 |
| 16. Rc5—c6  | Rd8—e8 |
| 17. Shg3—f4 | . . .  |

Oq sipohlarning qora xonalar bo'ylab batartib ravishda raqib

lageri tomon siljiyotganiga e'tibor bering. Qoralar ilojsiz. Ular faqat: qani endi oq filning o'rnida qora fil bo'lsa edi deyishlari mumkin.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 17. . . .   | Sh7—g8  |
| 18. h4—h5   | Fa6—f1  |
| 19. g2—g3   | Ff1—a6  |
| 20. Rc7—f7! | Shg8—h7 |
| 21. Rc6—c7  | Re8—g8  |
| 22. Oe5—d7! | . . .   |

Oqlar Of6+ xavfini solmoqda.

- |            |         |
|------------|---------|
| 22. . . .  | Shh7—h8 |
| 23. Od7—f6 | Rg8—f8  |

Endi o'yin ajoyib kombinatsiya bilan yakunlanadi.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 24. Rf7:g7!  | Rf8:f6 |
| 25. Shf4—e5! |        |

Qoralar taslim bo'ldi, chunki ruxlarning qaysi birini f8 ga yurilsa ham, ikki yurishda qora shoh mot bo'ladi. Oqlar tanlagan to'g'ri reja g'alaba keltirdi.

Ha, pozitsiyani to'g'ri baholash, to'g'ri reja topish — katta san'at. Bunga sekin-asta o'rganiladi. Tajriba kerak. Siz tanlagan reja ba'zan xato bo'lib chiqsa, hafsalangiz pir bo'lmasin. Tajribangiz ortgan sari, xatolaringiz kamayib boradi.



## RUXLI ENDSHPILLAR

Shaxsan o'zingiz o'ynagan partiyalarni olib ko'rsangiz, donalarni almashtirish natijasida taxtada ko'pincha ruxlar va bir yoki bir necha piyoda qolganligiga ishonch hosil qilasiz. Amaliyotda ko'p uchraydigan o'yin oxirlarini, jumladan, ruxli o'yin oxirlarini yaxshi o'rganish o'rganuvchilarning malakasini oshirishga katta yordam beradi.

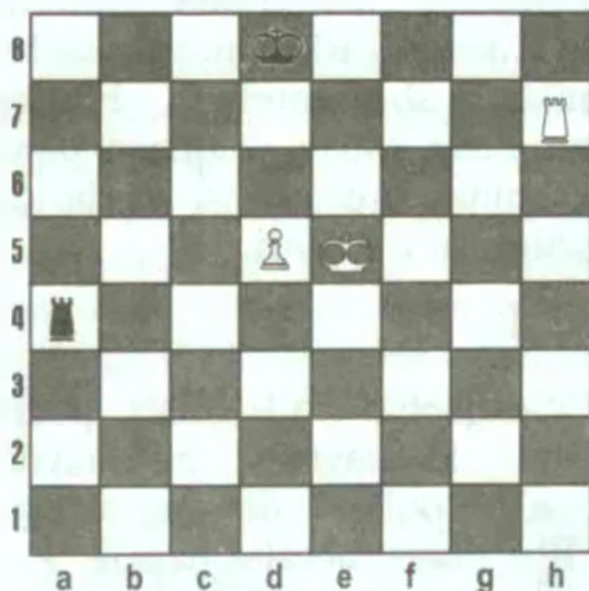
Ruxning boshqa sipohlardan farqi shundaki, u taxtaning qayerida turmasin, harakatchanligi o'zgarmaydi. Agar burchakdagi ot 2 yurishga, markazda esa 8 yurishga ega bo'lsa, rux hamma vaqt 14 yurishga ega. Lekin shuni esda tutish kerakki, rux hujum qilinadigan obyektдан qanchalik uzoqroqda tursa, hujum shunchalik yaxshiroq natija beradi.

Ruxning rux bilan bir piyodaga qarshi kurashini ko'rsatuvchi oddiy bir misolni ko'rib chiqamiz.

O'yin oxirlarida birgina piyoda qolganda, piyodali tomonning ko'pincha g'alabaga erisha olmasligi o'z-o'zidan ma'lum. Ruxli o'yin oxirlarida ham bir piyodasi ortiq tomon hamma vaqt yutavermaydi. Bunda o'yin oqibati piyodaning farzinga chiqishi yoki chiqishi olmasligiga

bog'liq bo'ladi. Kuchsiz tomon piyodaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qilishi kerak. Kuchsiz tomonning shohi piyoda turgan vertikalga yoki uning yonidagi vertikalardan biriga joylashib olsa, piyodaning farzinga chiqishi qiyinlashadi.

Agar kuchsiz tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasi joylashgan vertikal dan raqib ruxi bilan kesib qo'yilgan bo'lsa va kurashning barcha og'irliklari faqat ruxning zimmasiga tushib qolsa, piyoda ko'pincha farzinga chiqib ketadi.



215-diagramma

215-diagrammada kuchsiz tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasiga joy-

lashgan. Lekin oq rux uni yettinchi gorizontal bo'yicha kesib qo'ygan. Oqlarning piyodasi surishga tayyor. Umuman, bu pozitsiyada oqlar ma'lum darajada muvaffaqiyatga erishgan. Lekin shunga qaramay, qoralar o'yinni durang qila oladi:

1. . . . Ra4—a6!

Birinchi qarashda bu yurish g'alatiroq tuyuladi. Qoralar piyodaning surilishiga to'sqinlik qilmayapti. Lekin bu yurish aslida chuqur ma'noga ega: qoralar raqibining d5—d6 yurishini poylab turibdi. Agar qoralar birdaniga 1. . . . Ra4—a1 yursa, 2. She5—e6 Ra1—e1+ 3. She6—d6 dan keyin oq shoh kishtdan qutuladi va qoralarning durangga erishishi juda qiyinlashadi. 1. . . . Ra4—a6! yurishi oq shohning kishtlardan berkinib olishiga yo'l qo'ymaslik maqsadida qilindi. XVIII asrda yashagan eng kuchli fransuz shaxmatchisi Filidor tomonidan ishlab chiqilgan pana joy qoidasi ruxli o'yin oxirlarida muhim rol o'ynaydi.

2. d5—d6

Boshqacha yo'l bilan pozitsiyani kuchaytirib bo'lmaydi. Masalan, oqlar 2. d6 ning o'rniga 2. Rb7 yursa, qoralar ham 2. . . . Rh6 yurib qo'ya qoladi.

2. . . . Ra6—a1!  
 3. She5—e6 Ra1—e1+  
 4. She6—d5 Re1—d1+  
 5. Shd5—c5 Rd1—c1+

Qoralar kishtlar yordamida oq shohni uchinchi gorizontalgacha haydab kelib so'ngra piyodaga hujum qiladi va uni oladi.

O'yinni durang qilish uchun kuchsiz tomon Filidor pozitsiyasini vujudga keltirish uchun intilishi kerak.

Biz 215-diagrammadagi pozitsiyada 1. . . . Ra4—a6 ning o'rniga qoralar 1. . . . Ra4—a1 yursa, durangga erishishi qiyinlashadi, degan edik. Qani, qiyinchilik nimadan iborat ekan, shuni ko'rib chiqamiz.

1. . . . Ra4—a1  
 2. She5—e6 Ra1—a2  
 3. Rh7—h8+ Shd8—c7  
 4. d5—d6+ Shc7—c6  
 5. Rh8—c8+ Shc6—b7

6. d6—d7 va oqlar yutadi. Bunday g'alabaga erishish yo'lini esda tutish kerak. Filidor 1. . . . Ra4—a1. 2. She5—e6 dan keyin vujudga keladigan pozitsiyada qoralar yutqizadi deb hisoblagan. Lekin keyinchalik bu pozitsiyada ham qoralarning mag'lub bo'lmasligi uchun imkoniyat mavjud ekanligi aniqlandi.

1. . . . Ra4—a1  
 2. She5—e6 Ra1—d1!!  
 3. Rh7—h8+ Shd8—c7

Endi oqlar piyodasini sura olmaydi. Shuning uchun ular boshqacha yo'l bilan g'alaba qozonishga urinib ko'radi.

4. Rh8—h7+ Shc7—d8  
 5. She6—d6 Shd8—c8!  
 6. Rh7—h8+ Shc8—b7  
 7. Rh8—d8 . . .



Agar 7. She6 bo'lsa, 7. . . . Shc7 dan keyin piyodani surib bo'lmas edi. Endi oqlar o'yinni 8. She7 Shc7 9. d6+tarzida davom ettirmoqchi.

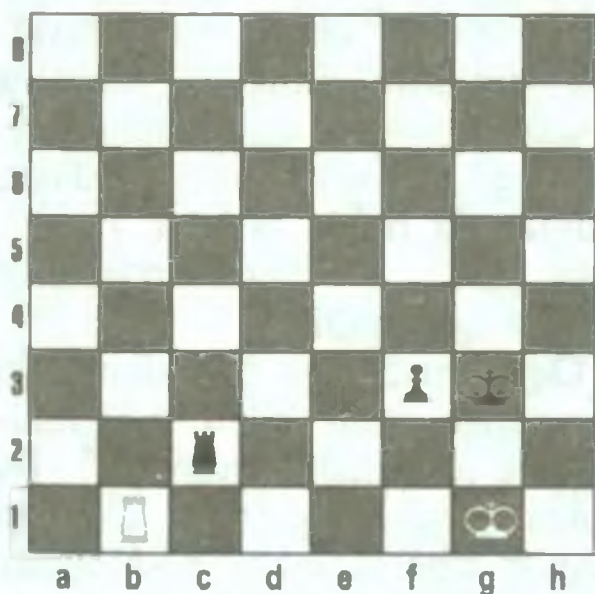
7. . . . Rdl—h1  
8. Rd8—e8 . . .

Agar 8. She7 bo'lsa, qoralar gorizontal bo'ylab h7, h6, h5 xonalaridan kisht beraveradi.

8. . . . Rh1—d1!

9. Shd6—e6 Shb7—c7 va qoralar o'yinni durang qilishga erishadi.

215-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, qoralar durang qila oladimi? Tekshirib ko'ring-chi.



216-diagramma

216-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning ruxi birinchi gorizontaldan ketsa, oqlar mot bo'ladi. Shuning uchun oqlar ruxi yoki shohi bilan birinchi gorizontalda goh u, goh bu xonaga yurib turishga majbur. Qoralar esa g'ala-

ba qozonishga erishtiradigan yurishlar qilaveradi.

1. Rb1—a1

1. Shf1 bo'lsa, 1. . . . Rh2 dan keyin qoralar tezda yutadi.

1. . . . Rc2—g2+

Birdaniga 1. . . . Rh2 bo'lsa, oqlar 2. Ra3 yordamida qora piyodaning surilishiga yo'l qo'ymaydi.

2. Shg1—f1 . . .

Agar 2. Shh1 bo'lsa, 2. . . . Rh2+ 3. Shg1 f2+ 4. Shf1 Rh1+ dan keyin oq rux boy beriladi.

2. . . . Rg2—h2

Oqlar mot bo'lmaslik uchun shohini g1 xonasiga yurishga majbur. Shundan keyin piyoda oq shohga kisht beradi va qoralar g'alaba qozonadi

3. Shf1—g1 f3—f2+

216-diagrammadagi pozitsiyada qora piyodani f3 xonasidan e3 xonasiga, qora shohni g3 dan f3 ga va oq shohni g1 dan f1 xonasiga olib qo'yaylik (fil piyodasining o'rniga markaziy piyoda bo'lsin). Bu holda ham haligi yo'l bilan yutuqqa erishish mumkin:

1. . . . Rb2—h2  
2. Shf1—g1 Rh2—g2+  
3. Shg1—h1 . . .

Endi qoralar ruxi bilan oq shohning yo'lini vertikal bo'yicha kesib qo'yadi va g'alabaga erishadi:

3. . . . Rg2—g8

4. Rb1—f1+ . . .

Bo'lmasa, 4. . . . Shf2 dan keyin qoralar ruxi bilan h8 dan mot qilar edi.

4. . . . Shf3—e2

5. Rf1—f7 She2—e1

6. Rf7—e7 e6—e7

7. Re7—f7 Rg8—g4!

8. Shh1—h2 She1—d2

Agar 7. . . . Rg4 ning o'rniga 7. . . . Sh d2 yurilganda, oq rux qora shohni kishtdan bo'shatmasdi. 7. Rg4 yurishdan asosiy maqsad kishtlardan qutulishdir.

9. Rf7—d7+ Shd2—e3

10. Rd7—e7+Rg4—e4 va qoralar yutadi.

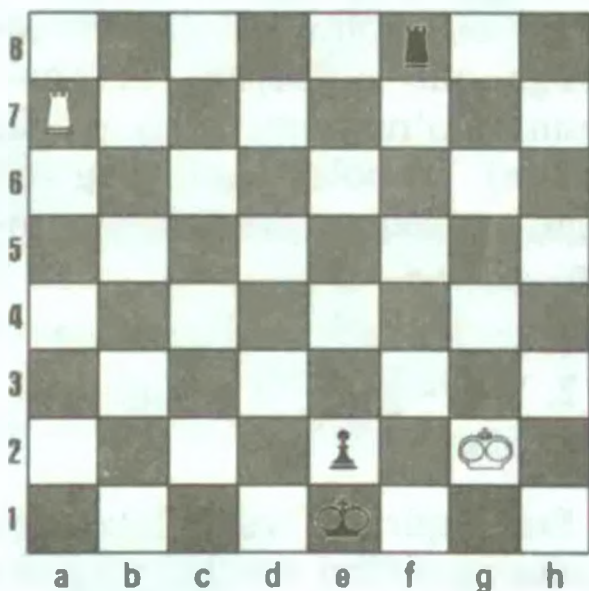
Bu manyovrni yaxshi o'rganib olish lozim. Buning uchun ko'proq mashq qilish kerak. Mashqlarda yurishlarni yodlab olishga emas, balki har bir yurishning tub ma'nosini bilib olishga harakat qilish lozim.

217-diagrammadagi pozitsiya bundan avval ko'rib chiqqan misolimizning 6-yurishidan keyin vujudga kelgan pozitsiyaga o'xshaydi. Haqiqatda esa ular bir-biridan katta farq qiladi: bu pozitsiyada oqlarning shohi piyodaning farziga chiqadigan xonasidan vertikal bo'yicha bir xona kesib qo'yilgan xolos; bu shoh qora shohni f1 va f2 xonalariga yo'latmaydi; oq rux chekkadagi a liniyasini egallagan.

217-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular 1. . . . Rf8—g8+ yordamida bundan avvalgi misoldagi yo'l bilan g'alabaga erishadi (buni ham o'zingiz tekshirib ko'ring).

Shuning uchun agar yurish oqlardan bo'lsa. 1. Ra6 yoki Rd7 kabi yurishlar ularni mag'lubiyatdan qutultira olmaydi. Shuning singari kishtdan qutulaman deb, ruxni g7 ga yurish ham foydasiz, chunki bu holda qoralar 1. . . . Rd8 va 2. . . . Shd2 yo'li bilan g'alaba qozonadi.

Oqlar ruxi bilan flangdan kisht beraverish yo'li bilan mag'lubiyatdan qutulishi mumkin. Bu holda qoralarning shohi kishtdan qutulib keta olmaydi. Kishtlardan qutulib ketish uchun u ruxga yaqinlashishi, ya'ni b liniyasiga kelishi kerak. Shundan keyin oqlar piyodaga hujum qilib, uni urib oladi: 1. Ra7—a1+ She1—d2. 2. Ra1—a2+Shd2—d3 3. Ra2—a3+Shd3—d4 4. Ra3—a4+Sh d4—c3 5. Ra4—a3+ (biridaniga 5. Ra4—e4 yaramaydi, chunki 5. Shc3—d3! 6. Re4—e7



217-diagramma



Rf8—f1! dan keyin qoralar yutadi). 5. . . . Shc3—d2 (yoki 5. . . . Shc3—b4) 6. Ra3—e3! Agar f8 dagi rux b8 da turgan bo'lsa ham 5. Ra4—a3+Rb8—b3 6. Ra3:b3+Shc3:d3 7. Shg2—f2 dan keyin piyoda boy berilar edi.

Oq ruxning flangdan qilgan hujumi muvaffaqiyatli chiqishiga ko'p narsa sabab bo'ldi. Birinchi sabab — qora ruxning qulay pozitsiyada joylashmaganligidir.

Agar bu rux e, d, c vertikalari-dagi xonalardan birida turganda edi, qoralar tezgina yutardi, chunki kishlardan ruxni to'sib qutulish mumkin bo'lur edi (buni taxtada o'zingiz ko'rib chiqing). O'rni kelganda shuni ham eslatib o'tish kerakki, qoralarning ruxi b2 xonasida turgan bo'lsa ham, o'yin durang bo'ladi. 1. Ra7—a1+She1—d2 2. Shg2—f2 va endi 2. . . . Rb8 bo'lsa, 3. Ra1—a2+Shd2—d1 4. Ra2—a1+ (4. R:e2 yaramaydi, chunki 4. . . . Rf8+dan keyin rux boy beriladi). Yoki 2. . . . Rb2—c2 bo'lsa, 3. Ra1—e1 Shd2—d3 4. Re1—a1 (4. Rh1 yaramaydi, chunki 4. . . . e1Fr+5. Sh:e1 Rb1+ dan keyin qoralar yutadi) va hokazo.

Oq ruxning qora shohdan ancha narida, ya'ni uch vertikal uzoqda turganligi ham flangdan qilingan hujumlarning muvaffaqiyatli chiqishiga sabab bo'ldi. Bu hol juda katta ahamiyatga egadir. Qani, 217-diagrammadagi pozitsiyada a7 xonasida turgan ruxni b7 xonasiga olib qo'yaylik-chi, bu qanday natijaga olib kelar ekan (shunday pozitsiyani tering).

Bu pozitsiyaning 217-diagrammadagi pozitsiyadan farqi shuki, oq rux bilan piyoda o'rtasida ikki vertikal qoldi. Endi oqlar yutqizadi:

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Rb7—b1+ | She1—d2  |
| 2. Rb1—b2+ | Shd2—d3  |
| 3. Rb2—b1  | Shd3—c2! |

Agar 3. . . . Re8 bo'lsa, 4. Shf2 Rf8+ 5. Shg2! va durang. 4. Rb1—a1. Agar 4. Re1 yoki 4. Rh1 bo'lsa, 4. . . . Shd2 dan keyin oqlar ruxini piyodaga berishga majbur bo'lib qoladi. 4. Ra1 dan keyin 217-diagrammadagi pozitsiyaning xuddi o'zginasi vujudga keldi-yu, biroq, bu yerda yurish navbati qoralarga o'tdi. Shu sababli qoralar oq ruxning birinchi gorizontaldan keta olmasligidan foydalanishga kirishadi.

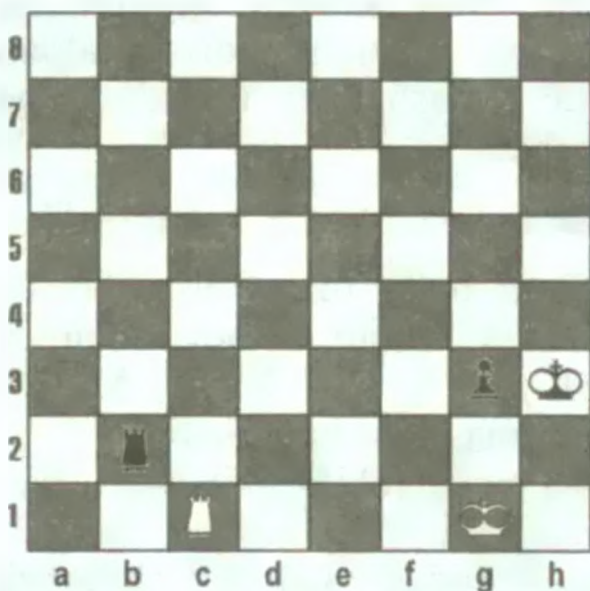
4. . . . Rf8—a8!

Endi oqlar ruxini olsa, piyoda farzinga chiqib ketadi. Agar 5. Re1 yoki 5. Rh1 bo'lsa, 5. . . . Shd2 masalani hal qiladi.

Keyingi ikki pozitsiyani bir-biriga solishtirib ko'rish natijasida shunday xulosa chiqarish mumkin: rux shoh va piyodaga qarshi muvaffaqiyatli kurashish uchun piyodadan uch xona narida turishi kerak. Demak, qoralarning piyodasi e liniyasida turgan bo'lsa oq ruh a liniyasida turishi lozim, agar qora piyoda d liniyasida turgan bo'lsa, oq rux h liniyasida turishi kerak. Mana shunday hollarda rux uzun tomonda turibdi, deyishadi.

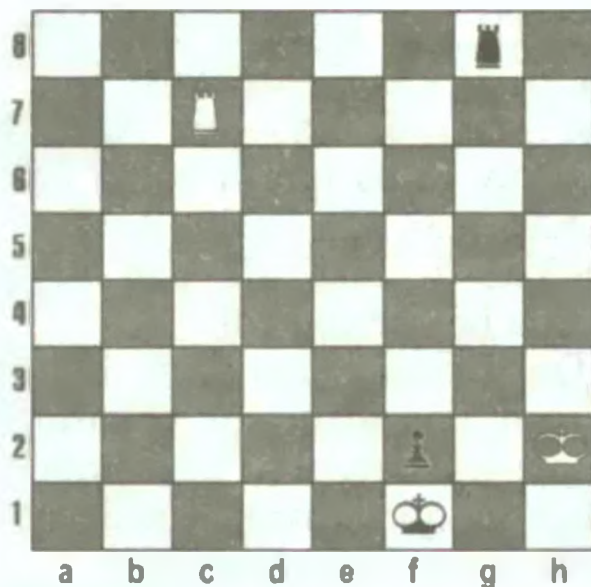
217-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ruxi uzun tomonda turganligi tufayli durangga erishdi. Ruxni qora shohga bir xona yaqinroq joyga olib qo'yish natijasida kurash muvaffaqiyatsiz bo'lib chiqdi. Rux bilan flangdan qilingan hujumning muvaffaqiyatli chiqishi uchun kuchsiz tomonning shohi taxtaning ikkinchi tomonidagi shunday bir xonada turishi kerakki, kishtlar berilganda kuchli tomonning shohi o'z piyodasining orqasiga yashirinib olmasin.

Qisqasi, rux uzun tomonda shoh qisqa tomonda tursa, flangdan qilingan hujum muvaffaqiyatli bo'ladi.



218-diagramma

218-diagrammadagi pozitsiyada 1. Rg2+ 2. Shh1 Rh2+ 3. Shg1 dan keyin qoralar hech qaysi yo'l bilan g'alabaga erisha olmaydi. Ruxli o'yin oxirlarida b va g liniyasidagi piyodalar o'yinni yutuqqa olib kela olmaydi, chunki bunga taxtaning chekkasi xalaqit beradi.



219-diagramma

219-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa 1. . . . Rh8+! 2. Shg3 Shg1 dan keyin ular yutadi.

Yurish oqlardan bo'lsa ham, ular yutqizadi, deb o'ylash mumkin, chunki oqlarning ruxi piyodadan ikki vertikal narida, xolos. Ko'rib chiqaylik-chi, aslida shundaymikan:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Rc7—c1+ | Shf1—e2 |
| 2. Rc1—c2+ | She2—e3 |
| 3. Rc2—c1  | ...     |

3. Re3+ yaramaydi, chunki 3. . . . Shd2 4. Rf3 She2 dan keyin oqlar yutqazadi.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 3. . . .  | She3—d2 |
| 4. Rc1—a1 | Rg8—a8! |

217-diagrammadagi a7 dagi ruxni b7 ga olib qo'ygandan keyingi pozitsiyani ko'rib chiqqanimizda xuddi shunday yo'l bilan qoralar yutuqqa erishgan va ruxning uzun tomonda qolishi uchun taxta torlik qilgan edi.



Hozir esa oq rux uzun tomonda qolish imkoniyatiga ega.

5. Ra1—b1!                      Ra8—b8

6. Rb1—a1!

Oqlarning harakati bekor ketmadi — o'yin durang bo'ldi.

### SHAXMAT O'YNAYDIGAN MASHINANI BILASIZMI?

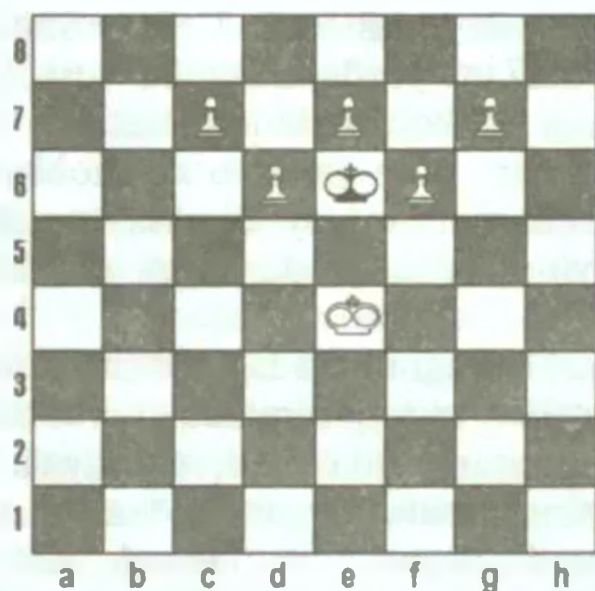
Keyingi yillarda fan va texnika juda yirik muvaffaqiyatlarga erishmoqda. Jumladan, kompyuterlarning kashf etilishi turmushimizda katta o'zgarishlar yasamoqda.

Kompyuterlar murakkab hisoblarni juda katta tezlik va aniqlik bilan bajarish uchun yaratiladi. Keyingi vaqtlarda ulardan juda keng foydalanayapmiz. Masalan, bir tilda yozilgan matnni ikkinchi boshqa bir tilga tarjima qiluvchi, shaxmat o'ynovchi va boshqa turlicha avtomatlar yaratildi. Shaxmatchidan mashinaning zo'rliги nimada? Mashinaning zo'rliги shundaki, u odamga qaraganda yuz ming marta ko'proq variantlarni hisoblay oladi.

Shaxmatda uchraydigan pozitsiyalarning son-sanog'iga yetish qiyin. Bu pozitsiyalarning ko'pchiligi bizga ma'lum bo'lgan qoidalarga bo'ysunavermaydi.

Shaxmat avtomatlari masalalarni xatosiz yechadi, chunki masalalardagi imkoniyatlar oz bo'ladi va ular ma'lum qoidaga bo'ysunadi.

Mana mashina bir necha daqiqada yechgan uch yurishlik masala (220-diagramma).



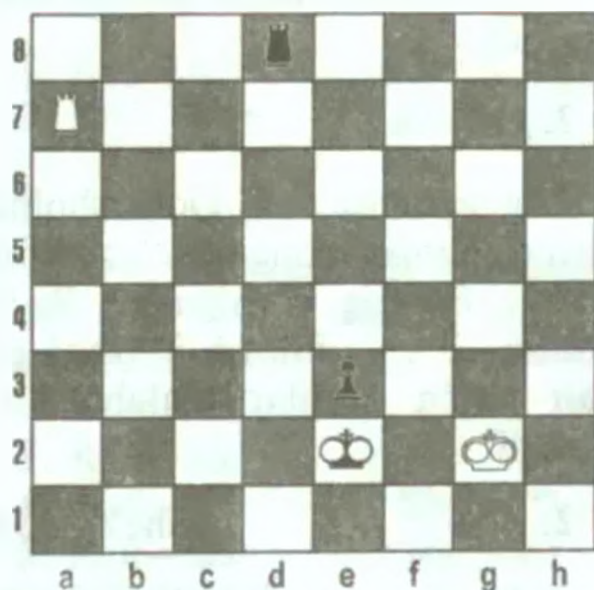
220-diagramma

Qani, bu masalani siz qancha vaqtda yechar ekansiz?

\*\*\*

Endi kuchli tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasidan kesib qo'yilgan va hozircha piyodasi uchinchi (oq bo'lsa, oltinchi) gorizontalda turgan pozitsiyalarni o'rganishga kirishamiz.

221-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . .



221-diagramma

Rg8+ 2. Shh2 Shf2 3. Rf7+She1  
4. Ra7 e2 yordamida ular yutadi.  
Buni biz ko'rib chiqqanmiz.

Agar qora rux o'z shohini  
kishtlardan saqlay olmasa, oqlar  
o'yinni boshlab, durangga erishar  
edi.

217-diagrammadagi pozitsiyani  
ko'rib chiqqanimizda, kuchli  
tomonning ruxi c, d, e liniyala-  
rining birida turgan bo'lsa, ular  
yutadi, degan edik. Demak, 221-  
diagrammadagi pozitsiyadagi  
o'yinda g'alabaga erishish uchun  
shohni e1 ga, piyodani esa e2  
xonasiga o'tkazib olinsa va ruxni  
c, d, e vertikalining birida ush-  
lab turilsa, kifoya. Oqlar bunga  
yo'l qo'ymasligi kerak.

1. Ra7—a2+ . . .

Bu — majburiy yurishdir.  
Bo'lmasa, 1. . . . Rg1+ dan keyin  
qoralar yutadi.

1. . . . Rd8—d2

Agar 1. . . . Shd1 bo'lsa,  
2. Ra1+ yoki 1. She1 bo'lsa,  
1. . . . Shf3 dan keyin piyoda boy  
beriladi.

2. Ra2—a1!

Eng yaxshisi shu. Qora shohni  
birinchi gorizontalgaga yo'latmaslik  
kerak. Buning o'rniga 2. Ra3?  
qilinsa, 2. . . . She1+ 3. Shg1 e2  
dan keyin qoralar g'alaba qo-  
zonadi.

2. . . . She2—d3+

Agar 2. . . . Rd1 bo'lsa, 3.  
Ra2+ She1 4. Shf3! Rd3 5. Re2+

va durang yoki 2. . . . Rb2  
3. Shg3! Shd2 4. Shg2 e2 5. Shf2  
va avval ko'rib chiqqanimizdek,  
o'yin durang bo'ladi yoki 2. . . .  
Rd3 bo'lsa, 3. Shg3!! Rd1  
4. Ra2+Rd2 6. Ra1! va oqlar  
o'yinni durang qiladi. Shuni  
unutmaslik kerakki, 3. Shg3 ning  
o'rniga 3. Ra2 (yoki Ra8) qilinsa,  
3. . . . She1! 4. Ra1+Rd1 5. Ra2  
e2 6. Shf3 Rd3+ dan yoki 3. . . .  
She1! 4. Shf3 e2+ dan keyin qo-  
ralar yutadi.

3. Shg2—f1 Rd2—f2+

4. Shf1—e1

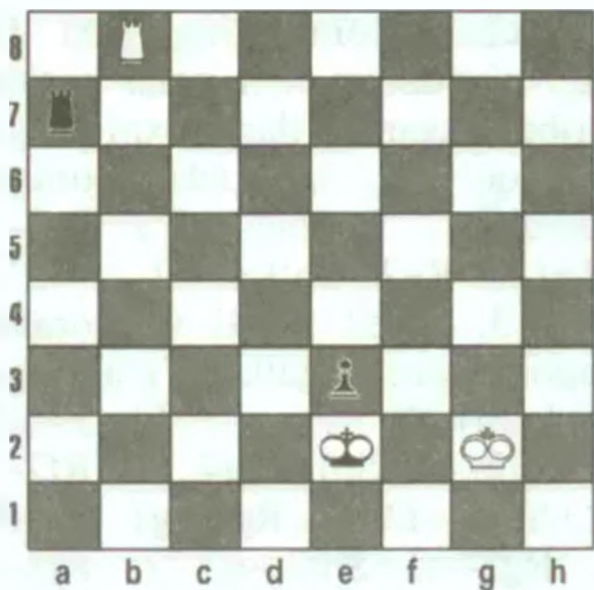
Taxtada Filidorning durang  
pozitsiyasi vujudga keldi. Endi  
4. . . . Rh2 bo'lsa, 5. Ra3+She4  
6. Ra8! va o'yin durang bo'-  
ladi.

221-diagrammadagi pozitsiya-  
da 1. Ra2+Rd2 dan keyin  
yuqorida ko'rib chiqilgan 2. Ra1  
o'rniga oqlar 2. Ra8 o'ynasa ham  
bo'ladi, shundan keyin 2. . . .  
She1+ bo'lsa, 3. Shf3! e2  
4. She3!

Bu pozitsiyada ham o'yin du-  
rang bo'ladi, chunki qora rux no-  
qulay joyda turibdi. Endi 4. . . .  
Rd7 bo'lsa, 5. Ra1+Rd1 6. Ra2  
va piyoda boy beriladi yoki 4. . . .  
Shf1 bo'lsa, 5. Rf8+

Yuqorida qilingan tahlillar  
asosida quyidagicha xulosaga  
kelish mumkin: kuchli tomon-  
ning ruxi, qayerdaligidan qat'iy  
nazar, uzun tomonda joylashgan  
rux flangdan hujum qilish yor-  
damida o'yinni durang qila ola-  
di.





222-diagramma

222-diagrammadagi qora ruxni xohlagan vertikalingizdagi xonalarga olib, o'yinni o'zingizcha tahlil qilib ko'rsangiz, bu xulosaning to'g'riligiga ishonch hosil qilasiz.

Xuddi shunga o'xshash pozitsiyani, ya'ni rux kuchli tomonning shohidan ikki vertikal narida turgan holni ko'rib chiqqan edik. Lekin u pozitsiyada piyoda ikkinchi gorizontalda turganligi sababli kuchsiz tomon durangga erisha olmagan edi, endi-chi?

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Rb8—b2+ | She2—d3 |
| 2. Rb2—b3+ | Shd3—d2 |
| 3. Rb3—b2+ | Shd2—c3 |
| 4. Rb2—b8+ | Ra7—f7  |

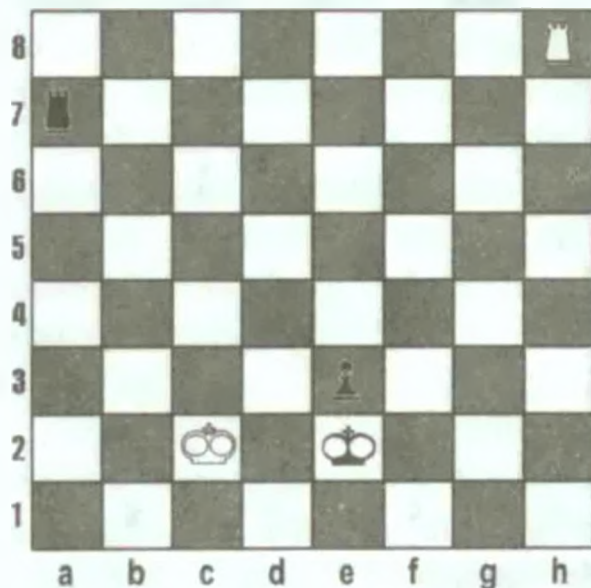
Pozitsiyani zo'raytirishning boshqacha yo'li yo'q, masalan, 4. . . . Re7 bo'lsa 5. Shf1 Shd2 6. Rd8+Sh c3 7. She2 yoki 4. . . . Shd2 bo'lsa, yana 5. Rb2+

- |            |       |
|------------|-------|
| 5. Rb8—a8  | e3-e2 |
| 6. Ra8—a3+ |       |

Endi 217-diagrammadagi po-

zitsiyaning tahliliga muvofiq o'yin durang bo'ladi. Buni avvalgi tahlilga qaramay, o'zingiz taxtada sinab ko'ring. Oq ruxning o'z vaqtida uzun tomonni egalab, so'ngra muvaffaqiyatli ravishda flangdan hujum qilish imkoniyatiga ega bo'lganligi oqlarning mag'lubiyatga uchramasligiga sabab bo'ldi.

Agar kuchsiz tomonning ruxi qisqa tomonda bo'lsa, o'yinni durang qilib bo'lmas edi (223-diagramma).



223-diagramma

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Rh8—h2+ | She2—f1 |
| 2. Rh2—h1+ | Shf1—g2 |

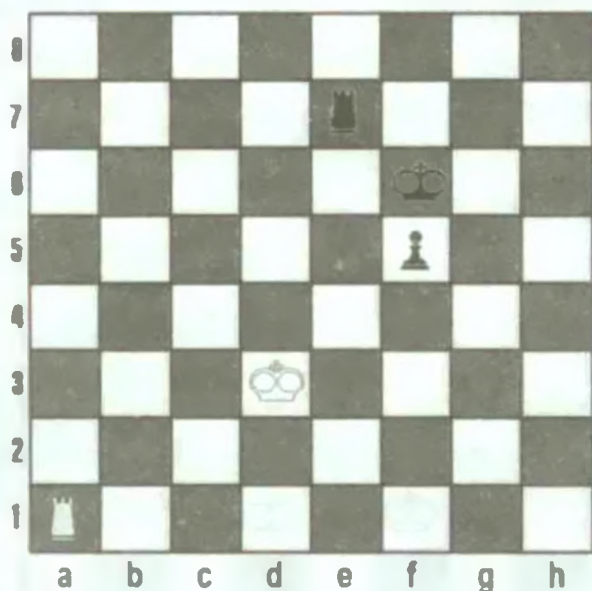
2. Shd3 bo'lganda, 2. . . . Ra3+ va shoh qayerga o'tmasin, baribir, 3. . . . e2 dan keyin qoralar yutadi.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Rh1—h8  | Ra7—d7  |
| 4. Rh8—g8+ | Shg2—f1 |
| 5. Rg8—f8+ | Shf1—e1 |
| 6. Rf8—h8+ | e3—e2   |
| 7. Rh8—h1+ | She1—f2 |

8. Rh1—h2+      Shf2—f1  
 9. Rh2—h1+      Shf1—g2  
 10. Rh1—a1      Shg2—f2

va qoralar g'alaba qozonadi.

Kuchsiz tomonning shohini farzinga chiquvchi piyodadan vertikal bo'yicha kesib qo'yish yutuqqa olib keladi. Faqat shoh va rux qulay joylashgan bo'lsa, ya'ni flangdan hujum qilish mumkin bo'lgandagina, o'yin durang bo'ladi.



224-diagramma

224-diagrammadagi pozitsiyada piyoda taxtaning o'rta chizig'idan — to'rtinchi va beshinchi gorizontallar tutashgan joydan o'tmagan va kuchsiz tomonning shohi rux bilan kesib qo'yilgan. Bu hollarda ro'paradan hujum qilish yo'li bilan durangga erishish mumkin: Ra1—f1! Shf6—g5 (1... Re5 bo'lsa, 2. Shd4! Re4+ 3. Shd3). 2. Rf1—g1+Shg5—h4 Rg1—f1 Shh4—g4 4. Rf1—g1+Shg4—h3 5. Rg1—f1 Re7—e5 6. Shd3—d4 Re5—a5 7. Shd4—e3 va o'yin durang bo'ladi.

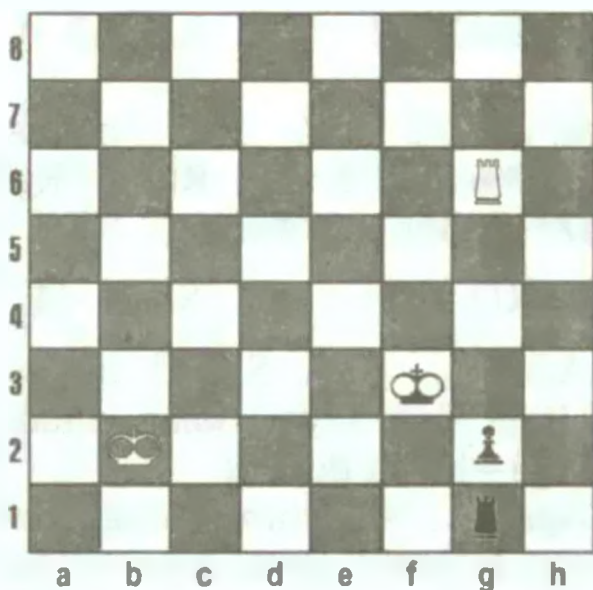
Kuchsiz tomonning ruxi f5 dagi piyodadan uch xona narida turibdi. Agar a1 dagi ruxni a2 ga olib qo'ysak, u holda, qoralar yutadi: 1. . . . Shf6—g5 2. Ra2—g2+(2. Re2 bo'lsa, 2. . . . R:e2 3. Sh:e2 Shg4! va qoralar oppozitsiyani egallab, g'alabaga erishadi) 2. . . . Shg5—h4 3. Rg2—f2 Shh4—g4. 4. Rf2—g2+Shg4—f3 5. Rg2—g1 f5—f4 6. Rg1—f1+Shf3—g3 7. Rf1—g1+ Shg3—f3 va qoralar g'alaba qozonadi. Bu yerda oqlar shohning oldidan muvaffaqiyatli hujum qila olmadi, chunki rux bilan piyodaning o'rtasidagi masofa faqat ikki xonagina edi.

Shuni ham ko'rsatib o'tish kerakki, 224-diagrammada oqlar shohi bilan e liniyasi orqali piyodaning oldiga o'taman desa, mag'lub bo'ladi. Masalan: 1. Shd3—d2 Shf6—g5! (1. . . . f5 yaramaydi, chunki 2. Re1 dan keyin o'yin durang bo'ladi) 2. Ra1—g1+Shg5—h4 3. Rg1—f1 Shh4—g4 4. Rf1—g1+Shg4—h3 5. Rg1—f1 Re7—e5! 6. Shd2—d3 Shh3—g2 7. Rf1—f4 Shg2—g3 8. Rf4—f1 f5—f4 va qoralar yutadi.

Oq shoh avvalgidek o'z vaqtida qora ruxga hujum qila olmad.

225-diagrammadagi pozitsiyada qora shohga kishtlardan qutulib ketadigan pana joy yo'q. Qora rux passiv joylashgan. Ana shular tufayli oqlar o'yinni boshlab durang qilish imkoniyatiga ega:





225-diagramma

1. Rg6—f6+                      Shf3—e4  
 2. Rf6—g6!                        . . .

Oqlar qora shohni piyodadan uzoqlashtirib, yana piyodaga hujum qilyapti va qora ruxni «qamoqdan» chiqarmayapti. 2. Re6+? dan keyin oqlar yutqizar edi: 2. . . . Shf5 3. Re2 Rb1+ 4. Sh:b1 g1Fr+

2. . . .                                She4—f5  
 3. Rg6—g8                        Shf5—f4  
 4. Rg8—g7                        Shf4—f3  
 5. Rg7—f7+                        va durang.

Agar 225-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa yoki g2 dagi piyoda g3 da turgan bo'lsa yoki oq shoh c2 yo d2 da bo'lsa, qoralar yutar edi;

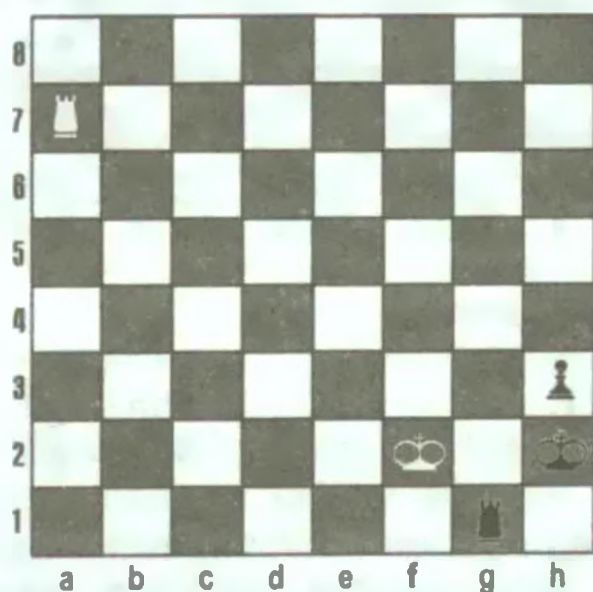
1) yurish qoralardan bo'lsa, ular ruxini f1, e1, d1 xonalaridan biriga yurib, kishtlar berganda, shohi bilan oq ruxga yaqinlashar va kishtlar tugagach, piyodasini farzinga chiqarar edi;

2) g2 dagi piyoda g3 da bo'lganda, qora shoh kishtlardan

g2 xonasiga yashirinar va keyinchalik ruxini qochib, uning o'rniga shohini, g2 xonasiga esa piyodasini surib yutuq pozitsiyaga erishar edi;

3) Oq shoh c2 yoki d2da turgan bo'lsa, 1. Rf6+She4 2. Rg6 Ra1! 3. R:g2 Ra2+ yo'li bilan g'alabaga erishar edi. Ruxli o'yin oxirlarida chekkadagi, ya'ni a yoki h liniyasidagi piyodalar boshqa liniyadagi piyodalardan kuchsizroq bo'ladi. Bunga, birinchidan, piyodani himoyalab turganda, shohning qisilib qolishi — erkin harakat qilishiga taxtaning chekkasi xalaqit berishi, ikkinchidan a va h piyodalari shohni faqat vertikal bo'yicha berilgan kishtlardan saqlay olishi sababchi bo'ladi. Ana shular o'yin natijasiga katta ta'sir ko'rsatadi.

226-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohi kesib qo'yilgan bo'lishiga qaramasdan, yuqorida aytib o'tilgan sabablarga ko'ra, o'yin durang bo'ladi.



226-diagramma

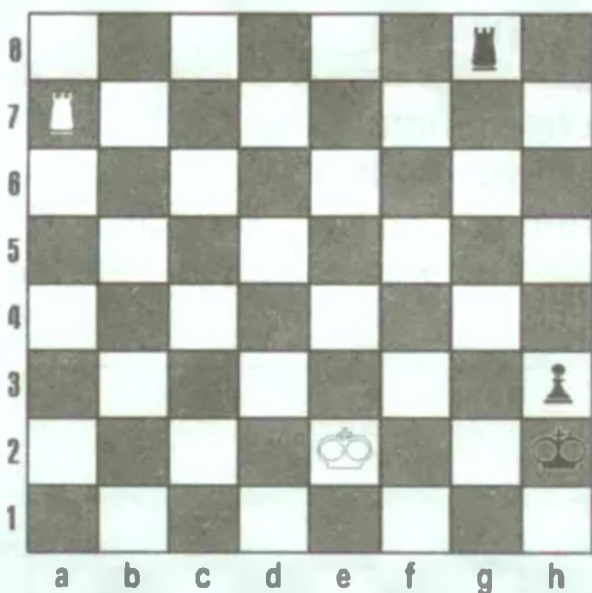
1. . . . Rg1—g2+ 2. Shf2—f1  
 (2. Shf3 ham mumkin). 2. . . .  
 Shh2—g3 3. Ra7—g7+(3. Ra3+  
 yordamida shohni gorizontallar  
 bo'yicha kishtdan bo'shatmaslik  
 ham mumkin). 3. . . . Shg3—f3  
 4. Rg7:g2 h3:g2+ 5. Shf1—g1  
 Shf3—g3 va mot.

Agar qoralar birinchi yurishda  
 1. . . . Rg8 o'ynasa, oqlar 2. Rf7  
 yurib, o'z shohiga kisht  
 berdirmas edi.

227-diagrammadagi pozitsiyada  
 yurish oqlardan bo'lsa, o'yin du-  
 rang bo'ladi:

1. Ra7—f7! . . .

Bu yaxshi yurish yordamida  
 oqlar qora shohni burchakdan  
 chiqarmaydi yoki uni piyodadan  
 uzoqlashtiradi.



227-diagramma

1. . . . Shh2—g3  
 2. Rf7—f3 Shg3—g4

yoki 2. . . . Shh4 bo'lsa,  
 3. Rf4+ Shg5 4. Rf1h2 5. Rh1  
 Rh8 6. Shf2 va durang.

3. She2—f2 h3—h2

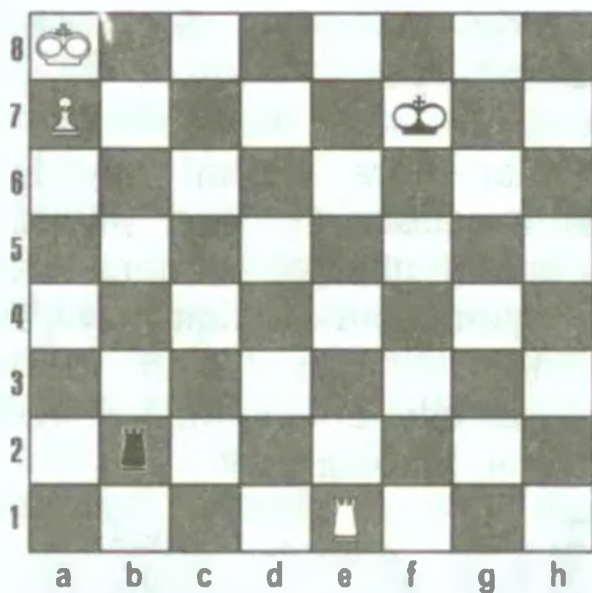
yoki 3. . . . Rh8 bo'lsa,  
 4. Rg3+ Shf4 5. Rg1 Ra8 6. Rg7  
 Ra2+ 7. Shg1 va durang.

4. Rf3—g3+ Shg4—f4

Agar 4. . . . Shh4? bo'lsa,  
 5. R:g8 dan keyin oqlar yutadi.  
 5. Rg3—h3 va durang.

Agar 227-diagrammadagi po-  
 zitsiyada yurish qoralardan bo'lsa.

1. . . . Shg2! dan keyin piyoda  
 farzinga chiqib ketadi.



228-diagramma

228-diagrammadagi pozitsiya-  
 dan kuchsiz tomonning shohi  
 piyodadan juda uzoqda — to'rt  
 vertikal narida; ikkala tomonning  
 shohi ham ruxlar bilan kesib  
 qo'yilgan. Shunga qaramay, qat-  
 tiq kurashlar natijasida oqlar g'a-  
 labaga erisha oladi.

1. Rel—h1 . . .

Oqlar ruxini b8 ga olib borib,  
 shohini burchakdan chiqarishi  
 kerak.



1. . . . Shf7—e7

Agar 1. . . . Shg7 bo'lsa, oq rux h1—d1—d8—b8 marshruti bo'yicha mo'ljaldagi xonaga boradi.

2. Rh1—h8 She7—d6

2. . . . Shd7 bo'lganda, oqlar 3. Rb8 Ra2 4. Shb7 Rb2+ 5. Sha6 Ra2+ 6. Shb6 Rb2+ 7. Shc5 yo'li bilan osongina yutadi.

3. Rh8—b8 Rb2—a2  
4. Sha8—b7 Ra2—b2+  
5. Shb7—c8!

5. Sha6 bo'lsa, 5. . . . Ra2+ 6. Shb6 Rb2+ 7. Sha5 Ra2+ dan keyin oq shoh yana avvalgidek joyga qaytishi kerak, aks holda, piyoda boy beriladi.

5. . . . Rb2—c2+  
6. Shc8—d8 Rc2—h2!

Endi oqlar piyodani farzinga chiqarsa, mot bo'ladi. Bundan ham qutulishning chorasini bor.

7. Rb8—b6+! . . .

Agar 7. She8 bo'lsa, 7. . . . Rh8+ 8. Shf7 Rh7+ dan keyin oqlar piyodadan ajraladi. Yoki 7. Shc8 bo'lsa, 7. . . . Rc2+ 8. Shb7 Rb2+ dan keyin yurishlar qaytarilaveradi.

7. . . . Shd6—c5  
8. Rb6—c6+! . . .

Hamma gap mana shu yurishda. Qoralar ruxni olsa, piyoda kishit bilan farzinga chiqadi. Agar 8. Ra6 bo'lsa, 8. . . . Rh8+ 9. She7 Rh7+ 10. Shf8 Rh8+ 11.

Shg7 Ra8 12. Shf7 Shb5 13. Ra1 Shb6 dan keyin o'yin durang bo'ladi.

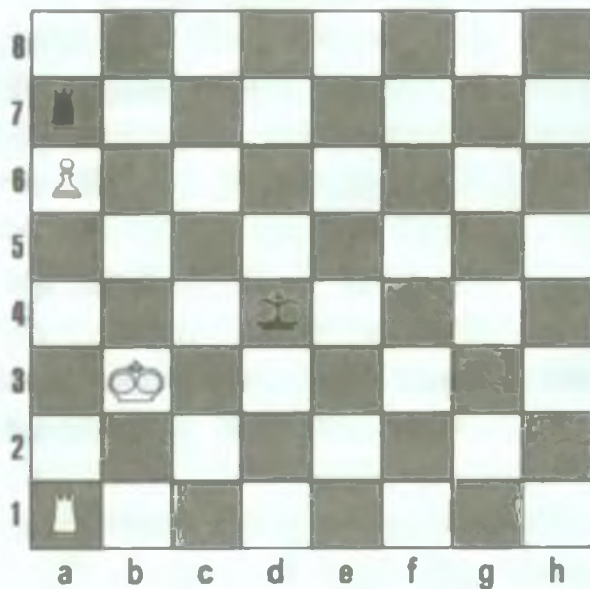
8. . . . Shc5—b5 yoki 8. . . . Shd5 bo'lsa, 9. Ra6 Rh8+ 10. Shc7 Rh7+ 11. Shb6 Rh6+ 12. Shb5 va oqlar yutadi.

9. Rc6+c8!

9. Rc7? bo'lsa, 9. . . . Rh8+ 10. Shd7. Shb6! va o'yin durang bo'ladi.

9. . . . Rh2—h8+  
10. Shd8—c6 Rh8—h7+  
11. Shc7—b8 va oqlar yutadi.

Agar 228-diagrammadagi pozitsiyada oq ruxni e1 dan d1 xonasiga, qora shohni f7 dan e7 xonasiga olib qo'ysak, o'yin durang bo'ladi. O'zingiz shunday qilib ko'ring (229-diagramma).



229-diagramma

229-diagrammadagi pozitsiyada piyoda farzinga chiqay deb qolgan va uni kuchsiz tomonning shohi emas, ruxi to'sib turibdi. Bunday hollarda o'yinning nati-

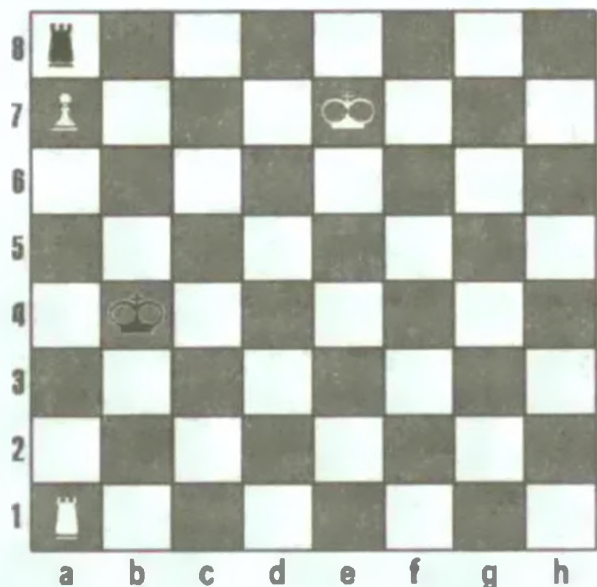
jasi yurish kimdanligiga va shohlarning qanday joylashganligiga bog'liq bo'ladi.

Ushbu pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, 1. Shb4 Shd5 2. Shb5 yoki 1. . . . Ra8 2. a7 dan keyin ular osongina yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, 1. . . . Shc5 dan keyin o'yin durang bo'ladi.

Endi 229-diagrammadagi pozitsiyada oq shohning o'rniga qora shohni va qora shohning o'rniga oq shohni olib qo'yaylik. Bu pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, 1. Shc5 va Shb6 dan keyin ular yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa-chi? Bu holda 1. . . . Shb4 2. Shd5 Shb5 3. Rb1+Sha5 (3. . . . Sh:a6 bo'lsa, 4. Shc6 dan keyin qoralar motdan qutulish uchun ruxini berishga majbur bo'ladi). 4. Shc6! (4. Shc5 bo'lsa, 4. . . . Rc7+ 5. Shd6 Rh7! 6. Shc6 Rh6+ 7. Shb7 Rg7+ dan yoki 6. Ra1+Shb6 dan keyin o'yin durang bo'ladi). 4. . . . R:a6+ (4. . . . Rh7 bo'lsa, 5. Ra1+Shb4 6. a7 va yutuq) 5. Shc5. Endi qoralar ruxini berishga majbur, aks holda, mot bo'ladi. Endi yana shunga o'xshash bir pozitsiyani ko'rib chiqaylik.

230-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, 1. Shd7 Shb5 2. Shc7 dan keyin ular g'alaba qozonadi. Yurish qoralardan bo'lsa-chi? 1. . . . Shb4—c5 2. She7—d7 Shc5—b6 3. Ra1—b1+Shb6—c5! (3. . . . Sha6 yaramaydi, chunki 4. Shc7! R:a7+5. Shc6 dan keyin, avval ko'rib chiqqanimizdek, oqlar yutadi)

4. Rb1—b7 Ra8—h8 5. Shd7—c7 Rh8—a8 (5. . . . Rh7+ ham mumkin: 6. Shc8 Rh8+ 8. Shd7 Rg8 va durang) 6. Shc7—d7 Ra8—h8 va durang bo'ladi. Oxirgi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohini avvalgidek taxtaning chekkasiga haydab bo'lmadi. Ana shuning uchun kuchsiz tomon o'yinni durang qilishga erishdi.



230-diagramma

Quyidagi pozitsiyalarni taxtaga tering va yeching.

**1. Oqlar:** She8, Rc2. p. e7;  
**Qoralar:** Shg7, Ra3.

Bu pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, 1. Rg2+Shf6 2. Shf8! dan keyin ular yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa-chi?

**2. Oqlar:** Shd8, Rc2, p. d7;  
**Qoralar:** Shb7, Rg3.

Bu pozitsiyada yurish qoralardan. Natija nima bo'ladi? Avval donalarga tegmay hal qiling va keyin yozuvingiz bo'yicha



yurishlarni taxtada tekshirib ko'ring.

Endi shu pozitsiyada qora shohni b7 dan b8 xonasiga olib qo'ying-chi, natija o'zgararmikan (yurish qoralardan)?

**3. Oqlar:** Shc6, Rh7, p. d5;

**Qoralar:** Shd8, Rg3.

Yurish qoralardan. O'yinni durang qilish uchun ular qanday yurishi kerak? Keyingi yurishlarni ham toping.

**4. Oqlar:** Shc5, Ra6;

**Qoralar:** She4, Ra1, p. a3.

Bu pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa nima bo'ladi-yu, qoralardan bo'lsa nima bo'ladi?

## SHAXMAT VA AXLOQ

Bundan bir necha yil muqaddam amerikalik mashhur olim Veniamin Franklin (1706—1790)ning «Tanlangan asarlari» Rossiyada nashr etilgan edi. Bu kitobda shaxmat haqida ham gap boradi.

«... Franklin o'z asarida, — deb yozadi professor M. Basnin shu kitobga yozgan kirish so'zida, — shaxmat o'yinini hayotga, ya'ni kishilarning o'z raqiblari bilan olib boradigan hayotiy kurashlariga o'xshatadi. Uning fikricha, hayotdagidek, shaxmatda ham uzoqni o'ylamoq, ya'ni kelajakka ko'z tashlamoq alohida ahamiyatga egadir. Franklinning shaxmat o'ynash orqali ruhimizni tushirmaslikka va yangi imkoniyatlarni tinmay qidirishga odat-

lanamiz, degan fikri diqqatga sazovor.

Kelajak pirovardida bid'at ustidan g'alaba qiluvchi idroknikidir, deb ta'lim bergan edi Franklin. Uning optimistik etikasi o'sha paytda hali yosh burjuaziyaning feodallar ustidan tantana qilajagini aks ettiradi».

Quyida sizni V. Franklinning shaxmat o'yini haqida aytgan va mazkur kitobdan olingan ba'zi fikrlari bilan tanishtiramiz.

... Shaxmat shunday o'yinki, unga qiziqishni orttirish uchun pul tikish shart emas. Shuning uchun ham pul tikib shaxmat o'ynaydiganlar juda kam topiladi.

Shaxmat o'yini bekorchilikdagi o'yin emas. Bu o'yin aqlning bir qancha eng muhim fazilatlarini talab etadi va bu fazilatlar shunday mustahkamlanadiki, ular kundalik turmushda eng yaxshi odat tusiga kirib qoladi. Hayot o'ziga xos shaxmat o'yinidir. Bunda biz yutish va raqiblar bilan kurashishga tez-tez zarurat sezib turamiz: undagi xush va noxush hodisalar shu qadar turli-tuman va cheksizki, bular idroklilik ko'rsatish yoki ko'rsatmaslikning biror darajadagi natijasidir.

Shunday qilib, shaxmat o'yini orqali siz:

a) uzoqni o'ylashga, ya'ni kelajakka ko'z tashlab, oqibatni chamalashga o'rganasiz. Shaxmatchi doimo: Mana bu donamni yursam, ahvolim qanday bo'ladi? Raqibim meni ranjitmoq uchun bu ahvoldan qanday foydalanishi mumkin? O'z ahvo-



limni yaxshilash va uning hujumlari oldini olish uchun yana qanaqa yurishlar qilishim mumkin, deb o'ylaydi.

b) ehtiyotkorlikka, yuz bergan holatni tushunishga, donalarning alohida yoki birgalashib harakat qilishidan vujudga keladigan xavf-xatarlardan qutulishga va o'z navbatida, o'zingiz shunday tahlikalar sola bilishga o'rganasiz.

d) yurishlar qilganda uncha shoshmaslikka o'rganasiz...

e) nihoyat, shaxmat o'yini orqali biz ishimizning hozirgi paytdagi holati ko'ngildagidek o'zgarishiga ishonish, yangi imkoniyatlar qidirishni davom ettirish, ruhan tushkunlikka uchramaslik odatlarini kasb etamiz...

Shaxmatda kichik bir muvaffaqiyat o'zbilarmonlik tug'dirishi, bundan kelib chiqadigan e'tiborsizlik esa talafotlarga sabab bo'lishi muqarraligiga har bir kishining imoni komil. Bu bizni raqib muvaffaqiyat qozonganda unchalik qayg'urmaslikka, muvaffaqiyatga erishish uchun ketma-ket zarbalar berishga va oxir-oqibat o'yinni yutishga ishonishga o'rgatadi.

Shaxmat o'yinidan olinadigan lazzatni oshiray degan kishi har qanday qo'pol qiliq va beibo so'zlarga barham berishi lozim. Shundagina ikkala tomon o'z vaqtini xushchaqchaq o'tkaza oladi. Shuning uchun, birinchidan, agar o'yinni qat'iy qoidalar asosida davom ettirishga kelishilgan bo'lsa (hozirgi zamon rasmiy musobaqalari shuni talab etadi —

M.M.), ikkala tomon ham bunga qat'iy rioya qilishi lozim.

Ikkinchidan, agar o'yinni qat'iy qoidalarsiz davom ettirishga kelishilgan bo'lsa, va o'ynovchilardan biri ikkinchisining ra'yiga yursa, u ham shunga ko'nishi kerak.

Uchinchidan, qiyin ahvoldan qutulish yoki ustunlikka erishish maqsadida hech qachon noto'g'ri yurish qilmaslik lozim. Bunday «qiliq» qiladigan kishi bilan o'ynashning hojati yo'q.

To'rtinchidan, agar raqibingiz uzoq o'ylab qolsa, uni shoshiltirmang yoki toqatsizlanmang. Chunki bu sizning o'yin san'atingizni emas, balki mug'ombir ekanligingizni va qo'polligingizni tasdiqlaydi, xolos.

Beshinchidan, o'zingizni yomon yurishlar qilayotgandek ko'rsatib va endi yutqizaman deb, raqibingizni ishontirish va uning diqqat-e'tiborini chalg'itish yo'li bilan uni aldashga o'rganmang; bularning hammasi o'yin san'ati emas, balki firibgarlik va al-dovdir.

Oltinchidan, agar g'alaba qilgan bo'lsangiz, har qanday balandparvoz yoki yoqimsiz iboralarni ishlatmang yoxud yutug'ingizdan ortiqcha kekkayib ketmang; siz raqibingizni yupatishingiz va shunday muomala qilishingiz kerakki, u xafa bo'lmasin...

Yettinchidan, agar siz boshqalarning o'yinini tomosha qilayotgan bo'lsangiz, sira indamang. Chunki maslahat bersangiz ikkala



tomonni ham xafa qilasiz. Maslahatingiz to'g'ri chiqsa, yutqazgan tomon, aks holda esa, siz o'rgatgan tomon sizdan noliydi. O'yin paytida aytiladigan har qanday gaplar o'yinchilarning xayolini buzadi va shuning uchun ham yoqimsiz bo'ladi...

Raqibingizning yaxshi o'ynay olmasligiga yoki parishonligi sababli erishish mumkin bo'lgan ustunlikni qo'lga kiritish uchun hadeb tirishavermang. Buning

o'rniga muloyimgina qilib unga «Mana bu yurish bilan sipohni himoyasiz qoldirib ketyapsiz» yoki «bu bilan shohingizni xavf ostida qoldiryapsiz», deng-qo'ying. Bunday saxiy izzat-ikrom natijasida ba'zan yutqazishingiz ham mumkin, albatta, biroq bu bilan siz yutqazishdan ko'ra afzalroq bo'lgan narsani — raqib hurmatini va xolis tomoshabinlar xayrixohligini qozonasiz.

## DEBYUT TAMOYILLARI VA SHAXMATCHINING DEBYUT REPERTUARI

Ma'lumki, o'yin boshlanishi oldida tomonlar o'z donalarining soni va sifati jihatidan ham, «maydon» jihatidan ham bir xil sharoitga ega bo'ladi. To'g'ri, oqlar kichik ustunlikka — birinchi bo'lib yurish huquqiga ega. Lekin hozirgi zamon shaxmat nazariyasi va amaliyoti qoralar to'g'ri o'ynasa, oqlarning bu ustunligi borib-borib yo'qolishi, ya'ni ahvol baravarlashishi mumkinligini tasdiqlaydi. Shuning uchun zo'r o'yinchilarning debyutda bo'ladigan kurashida oqlar kamdan kam hollarda ustunlikka erishadi.

Debyutdan keyin taxtada har ikki tomon uchun ham bir o'yin imkoniyatlari, ya'ni muvozanat saqlangan pozitsiya vujudga kelishi kerak. Agar oqlar juda aniq o'ynasa, ularning birinchi bo'lib yurishi natijasidagi ustunligi anchagacha sezilib turadi va 10—15 yurishlardan keyingina (ba'zan yanada keyinroq) taxminan baravar pozitsiya vujudga keladi.

Endi debyutning qachon tamom bo'lishi va o'yinning o'rtasi — mittelshpil qayerdan boshlanishi to'g'risida to'xtalib o'tamiz. Debyut — har ikkala

tomonning o'z donalarini qulay joylashtirish uchun olib boradigan kurashidir. Bu kurashda sipoh va markaziy piyodalarni o'yinga safarbar qilishdek asosiy vazifa, o'yinga chiqarilgan sipohlarning pozitsiyasini yaxshilash, yaxshi joylashgan raqib sipohlarini chekintirish, yomon joylashgan sipohlarni raqibning qulay joylashgan sipohlariga almashtirish, muhim ahamiyatga ega bo'lgan ayrim punktlarni (ko'proq markaziy punktlarni) mustahkamlash, raqib pozitsiyasidagi ayrim punktlarni zaiflashtirish, raqibning faol qarshi o'yin qilishga imkoni boricha halqit berish, taktik operatsiyalar uchun zamin tayyorlashdek juz'iy vazifalar amalga oshiriladi.

Juz'iy vazifalar, bu — strategik va taktikaviy g'oyalardan iborat bo'lib, bularning bosh vazifasi, ya'ni donalarni safarbar qilish bilan birgalashishi o'yinning debyut qismidagi strategik rejada aks etadi.

Debyutda vaqt masalasi muhim ahamiyatga egadir. Qaysi tomon o'z kuchlarini tezroq o'yinga safarbar etsa, shu tomon ko'pgina qulaylikka erishadi, aksincha, qaysi tomon bu ishda



kechiksa, katta qiyinchiliklarga uchraydi. Bu haqda V bobda ham aytilgan edi. Debyut nazariyasini o'rganish o'yinning debyut qismida bo'ladigan kurashda o'ynovchiga katta yordam beradi. Amalda o'ynalgan juda ko'p partiyalar hamda nazariy tekshirishlar natijasida ko'pgina debyut variantlari va pozitsiyalarining «sirlari» ochilgan. Taxminan birinchi 10—12-yurishda vujudga keladigan pozitsiyalar va undagi variantlar anchagina yaxshi tahlil qilingan. Ammo undan keyingi yurishlar hadi uzil-kesil tahlil qilinganicha yo'q.

10—17-yurishlar orasida vujudga keladigan pozitsiyalar va debyut variantlari juda ham murakkabligi sababli bir necha o'n yillar davomida goh unday, goh bunday baholanib kelmoqda. Qisqasi, 10—17-yurishlar davomida vujudga keladigan pozitsiyalar ustida shaxmatchining o'zi ko'proq bosh qotirishi kerak. Shuning uchun debyutda o'yinning strategik rejasini tuzish katta ahamiyatga egadir. Mittelshpilda tashabbusga erisha olish yoki erisha olmaslik ham ana shunga bog'liqdir.

Yaxshi rivojlangan hozirgi zamon debyut nazariyasi faqat strategik va taktik elementlar kompleksini tushunish bilangina o'yinni boshlay olishni qiyinlashtirmoqda.

Hozirgi zamon usta shaxmatchilari shaxmat taxtasi ustidagi ishni osonlashtirmoqdalar. Ular oldindan o'zlari sevgan de-

byut sistemalarini tayyorlab qo'yadilar, chunki debyut nazariyasini bilish har bir yuqori malakali shaxmatchilar uchun zarur va majburiydir. Aks holda, o'yinning boshlang'ich qismida yoq bir necha taktikaviy va strategik xatolarga yo'l qo'yish mumkin. Buning ustiga soat bilan o'ynaladi, ya'ni o'ylash uchun beriladigan vaqt cheklab qo'yiladi. Debyut nazariyasini bilmagan shaxmatchi murakkab variantlarni uzoq o'ylash natijasida seyntotga tushishi va o'ylash uchun vaqtning tangligi orqasida yaxshi, hatto yutuq o'yinni yutqizib qo'yishi mumkin. Bas, shunday ekan, debyut nazariyasini o'rganish lozim. Xo'sh, uni qanday o'rganish kerak? Buning uchun o'nlab kitoblarda keltirilgan barcha debyut yangiliklaridan xabardor bo'lib turish lozimmi? Jahon miqyosida o'tkazilayotgan musobaqalarda o'ynalgan minglab partiyalarni tahlil qilish, ularda yo'l qo'yilgan xatolarni takrorlamaslik uchun ko'p narsalarni yodlab olish zarurmi? Yo'q, debyut nazariyasini batamom va batafsil o'rganish mutlaqo shart emas, balki uning kichik bir qismigina o'zlashtirib olinsa, kifoya. Qisqasi, har bir shaxmatchi o'ziga yoqqan bir necha debyut sistemalarini belgilab olishi lozim.

U yoki bu shaxmatchi tomonidan amaliyotda qo'llaniladigan debyut sistemalarining kompleksi o'sha shaxmatchining debyut repertuarini tashkil etadi.



Har bir malakali shaxmatchi o'zining debyut repertuari haqida qayg'urishi, shaxmat kitoblari, jurnallari va byulletenlarida e'lon qilingan yangiliklarni kuzatib borishi hamda o'zining debyut bo'yicha bilimiga tahlil yordamida aniqliklar kiritishi, uni kengaytirishi va chuqurlashtirishi kerak.

Debyut repertuarini belgilash masalasi yangi masaladir. Taniqli shaxmat pedagoglaridan biri, xalqaro master G.Lisitsinning tavsiyasi asosida oqlar va qoralar uchun kichik debyut repertuarini belgilashda o'quvchiga ko'maklashuvchi aniq misol keltiramiz. Debyut repertuari ikki qismga bo'linadi:

- 1) oqlar bilan o'ynaganda qo'llaniladigan debyutlar;
- 2) qoralar bilan o'ynaganda qo'llaniladigan debyutlar.

Bunday qismlarga ajratish debyut sistemalarini tanlashnigina emas, balki ularni o'rganishni ham osonlashtiradi. Oqlar bilan o'ynaganda o'yinni 1. e2—e4 bilan boshlash tavsiya qilinadi. Alyoxin jahonning zo'r shaxmatchilari qatoridan joy olganda ham 1. e2—e4 yurishini qo'ymagan. Havaskorlardan birining nega siz o'yinni doimo 1. e2—e4 yurishi bilan boshlaysiz, degan savoliga Alyoxin, bu yurishning ko'p sirlari hali menga ayon bo'lganicha yo'q, deb javob bergan.

Qoralar bilan o'ynaganda esa simmetrik bo'lmagan, ya'ni fransuzcha, eski hind himoyalari va

boshqa ayrim debyut sistemalarini qo'llash tavsiya qilinadi.

Keltirilgan debyut repertuarida ikkinchi va keyingi yurishlarga chek qo'yilgan. Masalan, 1. e4 e5 dan keyin oqlar uchun faqat 2. Of3 ni, 1. e4 e5 2. Of3 Oc6 dan keyin esa faqat 3. Fc4 ni ko'rib chiqamiz.

Shaxmatchi malakasi oshgan sari o'z debyut repertuarini boyitib borishi lozim.

Debyut variantlarini quruq yodlab olish zararli. Turlicha debyut sistemalari bilan tanishganda ularda uchraydigan g'oyalarni tushunish hamda sezish zarur. Bundan tashqari, ba'zi variantlarnigina bilib olgach, xotirjamlikka berilish ham yaramaydi, chunki, bu holda, raqib kitobda ko'rsatilgan tanish yo'llardan sal chetga chiqsa, og'ir ahvolda qolish hech gap emas.

Debyut repertuariga ega bo'lish bilan birga shaxmat strategiyasi va taktikasi elementlarini egallash zarur. Mana shundagina o'rganilgan debyut sxemalari amaliy o'yinda shaxmatchiga yaxshi ko'maklasha oladi.

## 1. OQLAR UCHUN DEBYUT REPERTUARI

### Italyanacha partiya

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Og1—f3 | Ob8—c6 |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5 |
| 4. c2—c3  | ...    |

4. d3 puxta va osoyishta o'yinlarga olib keladi. Masalan: 4. . . .



Of6 5 Oc3 d6 6. Fg5 (6. 0—0 bo'lsa 6. . . . Fg4 7. h3 h5! dan keyin oqlar xujumda qoladi). 6. . . . h6 7. F:f6 Fr:f6 8. Od5 Frd8 9. c3 Oe7 10. Oe3 0—0 (1936-yilda Moskvada o'ynalgan Kapablanka — Eliskazes partiyasida 10. . . . Fe6 11. F:e6 fe 12. Frb3 Frc8 13. d4 ed 14. O:d4 F:d4 15. cd dan keyin oqlar tashabbusga erishgan edi) 11. 0—0; yoki 6. Fe3 Fb6 7. Frd2 Fg4 8. 0—0—0 dan keyin ahvol tenglashadi.

4. . . . Og8—f6!

4. . . . d6 va 5. . . . Fre7 haqida V bobga qaralsin.

5. d2—d4 e5:d4  
6. c3:d4 Fc5—b4+  
7. Ob1—c3 . . .

Bu yurish V bobda ko'rib chiqilgan 7. Fe1—d2 ga qaraganda qiziqroq o'yinlarga olib keladi.

7. . . . Of6:e4  
8. 0—0 . . .



231-diagramma

231-diagrammadagi pozitsiyada o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:

a) 8. . . . O: c3 9. bc F: c3? 10. Frb3 F:a1 11. F:f7+ Shf8 12. Fg5 Oe7 13. Oe5! F:d4 14. Fg6! d5 15. Frf3+ Ff5 16. F:f5 va oqlar yutadi. Yoki 13. . . . d5 14. Frf3 Ff5 15. Fe6 g6 16. Fh6+ She8 17. Ff7X Yoki 10. . . . d5 11. F:d5 0—0 12. F:f7+ R:f7. (12. . . . Shh8 bo'lsa, 13. Fr: c3 R:f7 14. Frb3). 13. Og5 Fe6 14. Fr: c3 Rf6 17. Fb2 dan keyin oqlar ustunlikka erishadi. Yoki 8. . . . O: c3 9. bc d5 10. cb dc 11. Re1+ Oe7 12. Fg5 f6 13. Fre2!! Fg4 (13. . . . fg? dan keyin oqlar qanday o'ynashi kerakligini tekshirib chiqing). 14. Ff4 Frd7 15. Fr: c4 F:f3 16. gf c6 17. Rac1 Shf8 18. b5 cb 19. Frb4 dan keyin oqlar tashabbusga erishadi (Estrin — Klaman, 1951-yil).

b) 8. . . . 0—0. 9. d5! F: c3 10. bc Oe7 11. Re1 Of6 12. d6!!

Og6 13. Fa3 va bir piyoda evaziga oqlar katta pozitsiyaviy ustunlikka ega (Shpilman — Kon, 1907-yil).

c) 8. . . . F: c3 9. bF? bo'lsa, 9. . . . d5! va 10. . . . 0—0) 9. Ff6 10. Re1 (10. dc? bo'lsa, 10. . . . bc! va 11. . . . d5) 10. . . . Oe7 11. R:e4 d6 12. Fg5 F:g5 13. O:g5 0—0. 14. O:h7 Sh:h7 15. Frh5+ Shg8 16. Rh4 f5 17. Frh7+ Shf7 18. Rh6 Rg8 (1949-y. O'zbekiston chempionatida o'ynalgan Yuxtman—Yasevich o'yinida bunday hol ro'y bergan edi: 18. . . . Fd7 19. Fe2 Rg8 20. Fh5+Shf8

21. Rf6+gf 22. Frf7X) 19. Re1 Frf8 20. Fb5 Rh8! 21. Fr:h8 gh 22. Frh7+Shf6 23. R:e7 Fr:e7 24. Fr:h6+ va kishti-qoyim tufayli o'yin durang bo'ladi.

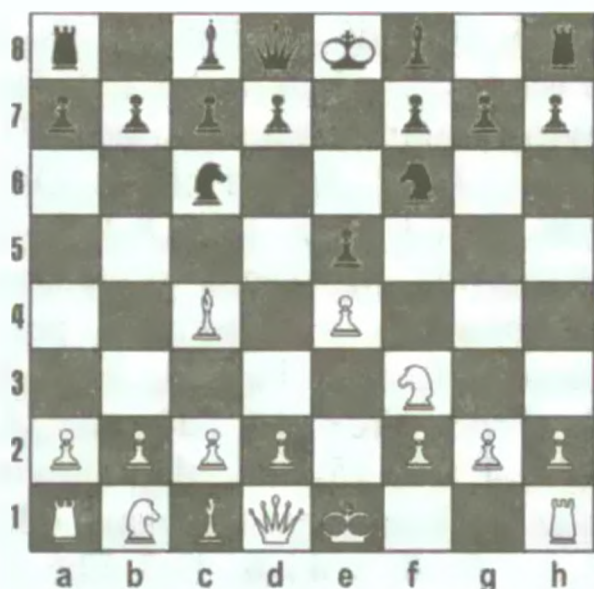
Yoki 8. . . . F: c3 9. d5 Oe5 10. bc O: c4 11. Frd4 f5 (11. . . . 0-0 ham mumkin, masalan, 12. Fr:e4 Od6 13. Frd3! Oe8 14. c4 d6 15. Fb2 — bir piyoda evaziga oqlarning sipohlari yaxshi joylashadi). 12. Fr: c4 d6 13. Od4 0—0 14. f3 Oc5 15. Re1 tomonlarning imkoniyatlari taxminan baravar.

Agar 11. . . . f5 (yoki 11. . . . 0—0) ning o'rniga qoralar 11. . . . Ocd6 yursa, oqlar ustun chiqadi, masalan: 12. Fr:g7 Frf6 13. Fr:f6 O:f6 14. Re1+Shf8 15. . . . Fh6+Shg8 16. Re5 Ode4 17. Od2! d6 18. O:e4! de 19. O:f6X, yoki 14. . . . Shd8 15. Fg5 Oe8 16. R:e8+! Sh:e8 17. Re1+Shf8 18. Fh6+Shg8 19. Re5 va qoralar motdan qutula olmaydi. Yoki 14. . . . Ofe4 15. Od2 f5 16. f3 va oqlar bergan sipohini qaytarib olib, pozitsiyaviy ustunlikka erishadi.

400 yilga yaqin tarixga ega bo'lgan italyanча partiya hozirgi paytda masterlar o'rtasida juda kam qo'llaniladigan bo'lib qoldi. Ammo shunga qaramay, har bir shaxmatchiga undagi qiziq o'yin rejalari bilan tanishib chiqish, ayrim variantlari ustida shaxsan bosh qotirish tavsiya etiladi.

### Ikki ot himoyasi

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Ogl1—f3 | Ob8—c6 |
| 3. Ffl—c4  | Og8—f6 |



232-diagramma

Birinchi galda qoralarning ikki oti o'yinga chiqqanligi tufayli bu o'yin boshlanishi yuqoridagicha nom bilan yuritiladi.

Bu himoya to'la qiymatli debjut sistemalaridan hisoblanadi va hozirgi kunlarda italyanча partiyaga qaraganda ko'proq qo'llanilmoqda.

Bu debjut sistemasining bosh variantida oqlar bir piyoda ortib qolsa-da, qoralar buning evaziga sipohlarni qulay joylashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi.

Bu debjutda vujudga keladigan variantlar juda murakkab va qiziqarlidir.

### 4. Of3—g5 . . .

Buning o'rniga 4. d3 bo'lsa, 4. . . . Fc5 dan keyin italyanча partiyaning biz ko'rib chiqqan variantlaridan biri vujudga keladi. 4. d3 ga qoralar 4. . . . d5 javobini bersa, 5. ed O:d5 6. 0—0 Fg4 7. Re1 dan keyin ancha qiyinchilikka uchraydi.



232-diagrammadagi pozitsiyada eng kuchli hisoblanuvchi 4. Og5 qatori tajribada ko'p uchraydigan 4. d4 yurishi o'yinni juda keskinlashtirib yuboradi. Shuning uchun oqlar hozircha debyut repertuarini 4. Og5 ga asoslanib tuzgani ma'qulroqdir. Qoralar bunga halaqit bera olmaydi.

4. . . . d7—d5  
5. e4:d5 Oc6—a5

Qoralar boshqacha yurganda o'yin quyidagicha davom etishi mumkin:

a) 5. . . . Od4 6. c3 b5 (yoki 6. . . . Of5 7. d4 ed 8. 0—0 Od6 9. Fb3 dc 10. O: c3 Fe7 11. Ff4 0—0 12. Re1 Fg4 13. f3 yoki 10. Re1+Fe7 11. Fre2 h6. 12. Of3 cd 13. F:b2 dan keyin oqlarning qo'li balandlashib ketadi) 7. Ff5! O:d5 (7. . . . h6 bo'lsa, 8. cd hg 9. de O:d5 10. F:b5+Fd7 F:d7+Fr:d7 12. d4 Fb4+13. Fd2 F:d2+ 14. O:d2 Of4 15. Frf3 Rb8 16. Ob3 Frb5 17. 0—0—0 a5 18. Rd2 — qoralarning faolligi ikki piyodaning og o'rnini bosa olmaydi). 8. O:f7 Sh:f7 9. cd ed 10. F:b5 dan keyin o'yin keskinlashadi. Yoki 8. cd Fr: g5 9. F:b5 Shd8 10. Frf3 ed 11. Fc6!

5. . . . Od4 dan keyin 6. d6 o'ynasa ham bo'ladi, masalan; 6. . . . Fr:d6 7. F:f7+ (7. O:f7? bo'lsa, 7. . . . Frc6) 7. . . . She7 8. Fb3 O:b3 9. ab h6 10. Of3! e4 11. Og1:Shf7. 12. Oc3:Frc6. 13. Fre2:Fc5. 14. Frb5 e3. 15. Of3:ed+ 16. F:d2 Re8+ 17. Shf1 Fg4 18. Fr: c6 bc 19. Fe3! F:e3 20. fe R:e3 22. Shf2 — piyodalar

joylashuvi bo'yicha oqlarning pozitsiyasi yaxshiroq.

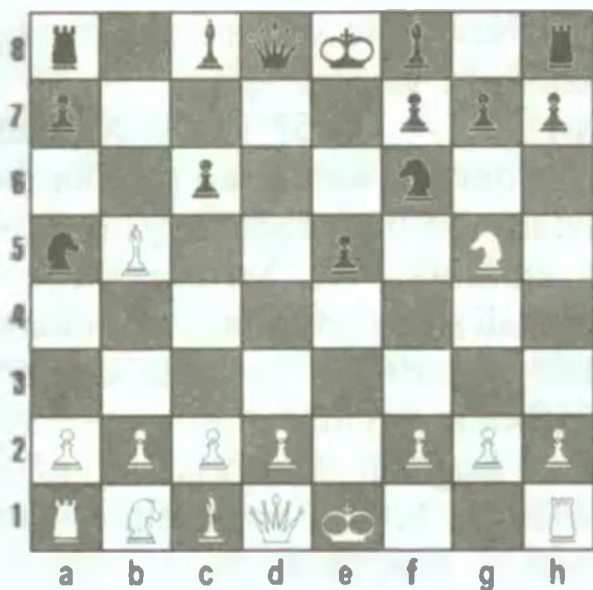
b) 5. . . . O:d5? (bu yurishdan keyin qoralar qattiq, ko'p hollarda qaytarib bo'lmaydigan hujum ostida qoladi). Bu yurish yuqori malakali shaxmatchilar tomonidan hozir deyarli qo'llanmasa-da, bu yurishdan keyingi sipoh qurboni bilan bog'liq ravishda vujudga keladigan keskin variantlar bilan tanishish foydalidir. 6. O:f7! Sh:f7 7. Frf3+ She6 8. Oc3 Ob4 (yoki 8. Oe7 9. d4 c6 10. Fg5 h6 11. F:e7 F:e7 12. 0—0—0 Rf8 13. Fre4 Frd6 14. Rhe1 Rf5 15. O:d5 cd 16. de R:e5 17. F:d5+ Shf6 18. Frd4 va oqlar yutishi kerak) 9. a3! (9. Fre4 ham yaxshi) 9. . . . O: c2+10. Shd1 O:a1 (10. . . . Od4 bo'lsa, 11. F:d5+ Shd6 12. Frg3 dan keyin qoralar hujumdan qutulmaydi) 11. O:d5! Shd6 12. d4 c6 13. Ff4 ef (13. . . . cd ni ham ko'rib chiqing) 14. Fr:f4+ Shd7 15. Re1 g6 (15. . . . cd 16. Fb5x) 16. Fd3 Fra5 (bo'lmasa, 17. Ff5+) 17. Frf7+ Shd6 18. Frf6+ Shd7 19. Fre6+ va keyingi yurishda mot.

d) 5. . . . b5 bo'lsa, eng yaxshisi 6. Ff1! Fr:d5 (yoki 6. . . . O:d5 7. F:b5) 7. Oc3. Asosiy variantni davom ettiramiz.

6. Fe4—b5+ c7—c6

6. . . . Fd7 bo'lsa, 7. Fre2! Fd6 8. F:d7+Fr:d7 9. Oc3—0—0 10. a3 dan keyin qoralarning pozitsiyasi berilgan piyodaning o'rnini bosa olmaydi.

7. d5:c6 b7: c6



233-diagramma

(233-diagramma) . . .

8. Fb5—e2!

8. Fa4 xato, chunki 8. . . . h6  
 9. Of3 e4 10. Oe5 Frd4  
 11. F:c6+O:c6 12. O: c6 Frd5  
 13. O:a7 g4! 14. Oc3 Frf5 15. Oe2  
 Fc5! dan keyin qoralar zo'r hujum  
 boshlash imkoniyatiga ega bo'ladi  
 (tahlilni davom ettiring).

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. . . .   | h7—h6  |
| 9. Og5—f3  | e5—e4  |
| 10. Of3—e5 | Ff8—d6 |

Qoralarning bu yurishi tashabbusni qo'ldan bermaslikning eng yaxshi chorasidir.

10. . . . Frd4 unchalik yaxshi emas, masalan: 11. Og4 F:g4 (yoki 11. . . . O:g4 12. F:g4 e3 13. Ff3 ef+ 14. Shf1 Fc5 15. c3) 12. F:g4 Fc5 13. 0—0 e3 14. Ff3 ef+ 15. Shh1 0—0 16. c3 Frd3 17. Fe2! Fre4 18. d3 Frh4 19. g3 Frh3 20. Ff4 dan keyin oqlar asta-sekin hujumni qaytaradi va bir piyoda ortib qoladi (f2 dagi piyodani oladi).

11. f2—f4

11. d4 dan ham yaxshi. Masalan, 11. . . . ed! (11. . . . Frc7 bo'lsa, 12. Fd2! Ob7! 13. 0—0 0—0 14. Oa3! Fe6 15. Oac4 dan keyin oqlar kichik pozitsiyaviy ustunlikka ega bo'ladi). 12. O:d3 Frc7 13. Od2! Fe6 14. Of3 0—0 15. b3 Rad8 16. Fb2 Oe4 17. 0—0 c5 18. c4 Oc6 19. h3 — vujudga kelgan pozitsiya har ikki tomon uchun ham ajoyib o'yinlar qilish imkoniyatini beradi.

11. . . . 0—0

Boshqacha yurishlardan keyin ham oqlar sal ustunlikka erishadi, masalan:

a) 11. . . . Frc7 12. 0—0 yoki 12. Oc3 — ortiq piyodani qaytarib berib, oqlar kichik pozitsiyaviy ustunlikka erishadi. Yoki 12 d4 0—0 (2. . . . ed? bo'lsa, 13. F:d3! F:e5 14. Fre2 0—0 15. fe Fg4 16. Fre3 Rfe8 17. 0—0 R:e5 18. Frg3 (Chigorin — Beskrovniy, 1877-yil) 13. 0—0 c5 — bir piyoda evaziga qoralar hujum boshlash imkoniyatiga ega.

b) 11. . . . Fre7 12. Oc3 F:e5 13. fe Fr:e5 14. d4.

v) 11. . . . ef 12. O:f3 Og4 13. 0—0 Frc7 14. h3 Fh2 + 15. Shh1 h5 16. Oc3! (endi 16. . . . Fg3 bo'lsa, 17. Oe4!) — qoralarning hujumi bir piyodaning o'rnini bosa olishi qiyin. g) 11. . . . g5 12. d4 gf 13. F:f4 Od5 14. 0—0 qoralarning shoh flangi zaiflashib ketadi.



12. 0—0! Fd6:e5  
 13. f4:e5 Frd8—d4+  
 14. Shg1—h1 Frd4:e5  
 15. d2—d4 . . .

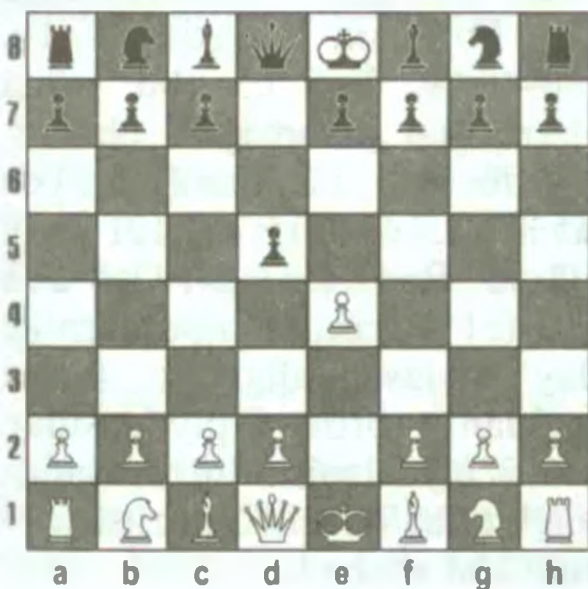
oqlarning o'yini yaxshiroq.

### Skandinavcha himoya

1. e2—e4 d7—d5

(234-diagramma)

Bu debyutda oqlar yo yaxshiroq (qora farzinning erta o'yinga chiqishi tufayli) pozitsiyaga erishadi yoki bir piyoda ortib qoladi.



234-diagramma

2. e4:d5! Frd8:d5

Qoralar piyodani ot bilan olish uchun 2. . . . Of6 o'ynasa uni qaytarib ololmaydi: 3. Fb5+Fd7 4. Fc4 Fg4 5. f3 Ff5 6. Oc3 Obd7. . . . 7. Fre2! Ob6 8. Fb3 a6 (8. . . . O:d5 9. O:d5 O:d5 10. Frb5+) 9. g4 Fg6 10. f4. Bundan tashqari, oqlar 3. d4 yordamida pozitsiyaviy ustunlikka erishishi

mumkin. Masalan: 3. . . . O:d5 4. c4 Ob4 5. a3!; yoki 3. . . . Od5 4. Of3 g6 5. c4 Ob6 6. Fe3 Fg7 7. Oc3 Oc6 (7. 0—0 bo'lsa, 8. Fe2) 8. d5 va hokazo.

3. Ob1—c3 Frd5—a5

3. . . . Frd8 bo'lsa, 4. d4 Of6 5. Fe3

4. Og1—f3 Og8—f6

Agar 4. . . . Fg4 bo'lsa, 5. h3 Fh5 6. b4 Frb6 (6. . . . Frb4 7. Rb1) 7. Fe2 c6 8. 0—0 e6 9. Rb1 Of6 10. b5; yoki 4. . . . e5 bo'lsa 5. d4 Fb4 (5. . . . Fg4 6. de) 6. Fd2 Fg4 7. Fe2 ed 8. O:d4. Har ikki holda ham oqlarning o'yini yaxshi.

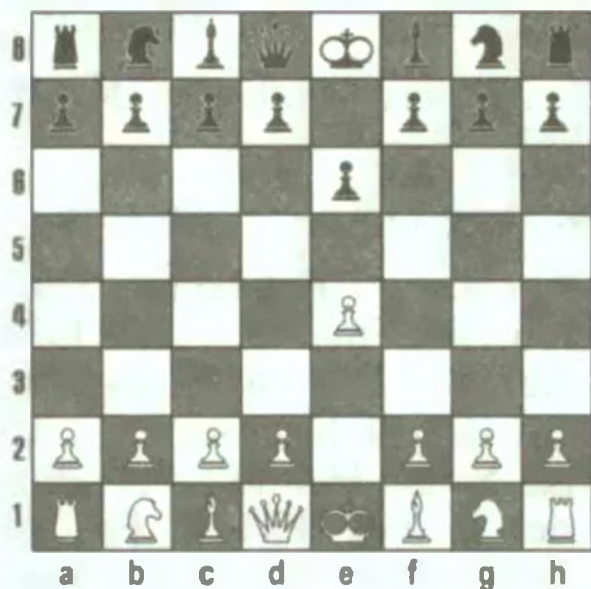
5. d2—d4 Fc8—g4  
 6. h2—h3! Fg4:f3

6. . . . Fh5 yaxshi emas, masalan: 7. g4 Fg6 8. Oe5 c6 (bo'lmasa 9. Oc4) 9. h4 Obd7 (9. . . . Oe4 bo'lsa, 10. Fd2 O:d2 11. Fr:d2 f6 12. O:g6 hg 13. Fd3 yoki 9. . . . Fe4 10. Oc4 Frc7 11. O:e4) 10. Oc4 Frc7 11. h5 Fe4 12. O:e4 va hokazo.

7. Frd1:f3 c7—c6  
 8. Fc1—d2 e7—e6  
 9. Ff1—d3 Ob8—d7  
 10. 0—0

Oqlarning pozitsiyasi yaxshiroq. Taxtaning markazi va flanglarida bunday faol o'yinlar qilish imkoniyatini beruvchi pozitsiyalarda qo'sh fil katta kuchga aylanadi.

1. e2—e4 e7—e6  
(235-diagr.)



235-diagramma

Fransuzcha himoyada qoralar sipohlarni o'yinga chiqarishda foydali 1. . . . e6 yurishi yordamida d7 dagi piyodasini d5 ga surish uchun tayyorgarlik ko'radi. Biroq bu debyut sistemasi ham kamchilikdan xoli emas: c8 dagi fil uzoq vaqtgacha o'yinga chiqa olmaydi.

2. d2—d4 d7—d5  
3. Ob1—d2

Bu yurish osoyishta o'yinlarga olib keladi va oqlarga kichik bo'lsa-da, pozitsiyaviy ustunlik beradi. 3. Oc3 bilan bog'liq o'yin sistemalarida qoralar 3. . . .

Fb4, yoki 3. . . . Of6 yordamida faol himoyaga o'tishi mumkin. Buni keyinchalik o'rganib olishingiz — o'z debyut repertuar-ingizni kengaytirishingiz lozim.

M.Botvinnikning fikricha, bu eng yaxshi yurish hisoblanadi. Agar 3. . . . Of6 bo'lsa, 4. e5 Ofd7. 5. Fd3 c5 6. c3 Oc6 7. Oe2 Frb6 8. Of3 cd 9. cd Fb4+ 10. Fd2 (yoki 10. Shf1 Fe7 11. a3 Of8 12. b4 Fd7 13. Fe3 Rc8 — oqlarning o'yini yaxshi) 10. . . . f6 11. ef gf 12. 0—0 Of8 13. Ff4 Fd7 14. Rc1 Rc8 15. a3 Fe7 16. b4 — oqlarning pozitsiyasi ancha yaxshiroq. Yoki 3. . . . de (grossmeyster Rubinshteyn sevgan yurish) bo'lsa, 4. O: e4 Od7 5. Of3 Ogf6 6. O:f6+O:f6. 7. Fd3 Fe7 (7. . . . b6 va keyin 8. . . . Fb7 ham mumkin). 8. Fr. e2 0—0 9. Fg5 c5 (bu yerda 9. . . . b6 yaramaydi, chunki, 10. F:f6 F:f6 11. Fre4!) 10. dc Fra5+ 11. c3 Fr: c5 12. 0—0 Rfd8 13. Rad1 Fd7 14. Oe5 Fe8 15. Rfel — oqlar sipohlarning qulay joylashganligi va farzin flangidan ortiq piyodasidan unumli foydalanish imkoniyatiga egaligi tufayli kichik pozitsiyaviy ustunlikka erishadi.

4. e4:d5 e6:d5

4. . . . Fr:d5 bo'lsa, 5. Ogf3 Of6 (5. . . . cd 6. Fe4 dan keyin oqlar piyodasini qaytarib oladi va pozitsiyani yaxshilaydi, masalan, 6. . . . Frd6 7. 0—0 Of6 8. Ob3 Oc6 9. Fre2 Fe7 10. Rd1 0—0 11. Ob:d4) 6. Fc4 Frc6 7. Fre2 (keyingi yurishda Fb5 xavfini tug'diruvchi 7. a4 ham durust yurish hisoblanadi) 7. . . . a6 8. a4 b6 9. Ob3 Fb7 10. dc F:c5



11. O: c5 bc 12. 0—0 Obd7 13. a5 0—0 14. Ra3 Rad8 15. Rb3 — oqlarning pozitsiyasi ancha yaxshiroq.

4. . . . cd? bo'lsa, 5. Fb5+Fd7 6. de! F:b5 7. ef+Sh:f7 8. Frh5+g6 9. Fr:b5 — qoralarning pozitsiyasi yomon.

5. Ff1—b5+ . . .

Oqlarning o'yin rejasi raqibi lageri — d5 da yakka piyoda vujudga keltirish va keyinchalik unga hujum qilishdan iboratdir. Lekin taxtada sipohlar ko'pligidan, yakka piyodaning zaifligidan unumli foydalanish qiyin. Shuning uchun oqlar sipohlarni almashtirishga intilmoqda.

5. . . . Fc8—d7

5. . . . Oc6 bo'lsa, eng yaxshisi 6. Fre2+Fre7 (6. . . . Fe7 7. dc) 7. dc Fr:e2+ 8. O:e2 F:c5 9. Ob3 Fb6 10. Fd2! Oge7 11. Fb4 a6 12. F: c6+bc 13. Fc5.

6. Frd1—e2+ Ff8—e7

Qoralarning bu yurishi hozir ko'proq qo'llaniladigan bo'lib qoldi. Ilgari 6. . . . Fre7 majburiydek hisoblanardi. 6. . . . Fre7 dan keyin o'yin bunday davom etishi mumkin 7. F:d7+O: d7 8. dc O: c5 (8. . . . Fr:e2+ bo'lsa, 9. O:e2 F: c5 10. Ob3 Fb6 11. Obd4 Ogf6 12. Fg5 0—0 13. 0—0—0 dan keyin d5 dagi piyoda xavf ostida qoladi). 9. Ob3 Fr:e2+ 10. O:e2 O:b3 11. ab Fc5 12. Fd2 Oe7 13. Fc3 va hokazo. Farzinlarning almashtirilishi yakkalangan piyodasi bor tomon uchun noqulaydir.

7. d4:c5 Og8—f6

8. Od2—b3 0—0

9. Fc1—e3 . . .

9. Of3 bo'lsa, 9. . . . F:c5! (1948-yili Moskvada o'ynalgan Keres—Xolmov partiyasida qo'llanilgan bu yurishdan keyin sodir bo'ladigan variantlarni o'zingiz yaxshilab tahlil qiling).

9. . . . Fd7:b5

10. Fre2:b5 Frd8—c7

11. Og1—f3 Rf8—c8

Oqlar 11. Oa5? yurganda 11. . . . b6! 12. cb ab 13. F:b6 Fr:c2 13. Oe2 Obd7 va 14. . . . Rb8 xavfi tufayli ular og'ir ahvolda qolar edi.

12. 0—0 . . .

12. 0—0—0 bo'lsa, 12. . . . b6!

12. . . . Ob8—d7

Qoralar c5 dagi piyodani olgandan so'ng, o'yin taxminan baravarlashadi.

### Karo-kann himoyasi

1. e2—e4 c7—c6

(236-diagramma).

Fransuzcha himoyada qoralar d7—d5 o'ynash uchun avval e piyodasini bir xona surgan bo'lsa, bu yerda c piyodasi suriladi. 1. . . . e6 yurishi f8 dagi filga yo'l ochadi-yu, biroq c8 dagi filning ko'zi bekiladi, 1. . . . c6 yurishida esa hech qaysi sipohga yo'l bo'shatilmasligiga qaramasdan, c8 dagi filning ko'zi to'silmaydi.



236-diagramma

Bu himoya 1958-yilda jahon birinchiligi uchun bo'lib o'tgan match-revanshdan keyin amaliyotda tez-tez qo'llaniladigan bo'lib qoldi.

2. Ob1—c3                      d7—d5

3. Og1—f3                      ...

3. d4 de 4. O:e4 Ff5 5. Og3 Fg6 6. h4 ham yomon emas. Ammo biz bu yerda 3. Of3 dan keyin sodir bo'ladigan variantlarni ko'rish bilan chegaralanamiz.

3. . . .                      d5:e4

3. . . . d4 4. Oe2 c5 yaxshi emas, masalan: 5. c3 d3 6. Of4 c4 7. Fra4+ yoki 5. . . . dc 6. bc Of6 7. Og3 Oc6 8. d4; yoki 5. . . . Oc6 6. cd cd Fra4!

Qoralar 3. . . . Fg4 o'ynashi ham mumkin, masalan; 4. h3 F:f3 5. Fr:f3 e6 6. d4 Of6 7. Fd3 Fe7 (7. . . . de bo'lsa, 8. O:e4 Fr:d4 9. Fe3 Fb4+10. She2 Frd8 11. Rhd1 O:e4 12. F:e4 Fre7 13. Shf1 0—0 ustunlik berilgan

piyodaning o'rnini ortig'i bilan bosib tushadi) 8. e5 Ofd7 9. Frg3 va hokazo.

4. Oe3:e4                      Og8—f6

4. . . . Od7 unchalik yaxshi emas, chunki 5. d4 Shf6 6. Oc3! (yoki 6. Og3), yoki 5. Fc4 Ogf6 6. Oeg5 e6 7. Fre2 Od5 8. 0—0 Fe7 9. d4 O7 f6 10. Fb3 Frc7 11. Oe5 0—0 12. c4 Ob6 13. Ff4 Frd8 14. Rad1 — oqlarning o'yini yaxshiroq.

4. . . . Ff5 5. Og3 Fg6 yaramaydi, chunki 6. h4 h6. 7. Oe5! Fh7 8. Frh5! g6 9. Fc4! 10. e6 Fre2. Endi oqlar solayotgan 11. O:f7 xavfidan qutulish ancha qiyin.

5. Oe4:f6+                      g7:f6

5. . . . ef kuchsizroq, masalan: 6. Fc4 Fd6 7. Fre2+Fre7 8. Fr:e7+Sh:e7 9. d4 Fe6 10. Fd3 Od7 11. Fd2 — oqlarning farzin flangidagi ortiq piyodasi endshpilda o'yinni hal qiladi.

6. d2—d4                      Fc8—g4

7. Ff1—e2                      e7—e6

8. Fc1—e3                      Ob8—d7

9. 0—0                      ...

Oqlar 9. Frd2 va keyin katta rokirovka qilishi ham mumkin.

9. . . .                      Frd8—c7!

Qoralar katta rokirovka qilgandan keyin ahvolni taxminan baravarlashtiradi.

Shuni ham aytish kerakki, 5. . . . gf dan keyin oqlar uchun yaxshisi — 6. Fc4 dir (6. d4 ning o'rniga), masalan: 6. . . . Ff5



(6. . . . Fg4? bo'lsa, 7. Oe5!)  
 7. d4 e6 8. Ff4 Fd6 9. Fg3 Fg4  
 10. 0—0 Frc7 11. h3! Fh5 12.  
 Fre2 F:f3 13. Fr:f3 Od7 14. Frh5  
 Of8 (bo'lmasa, 15. F:e6)  
 15. Fg4 Fe7 16. Rf e1 Og6  
 17. Fg3 Frd7 18. Rad1 oqlarning  
 pozitsiyasi sal yaxshiroq.

## Sitsiliancha himoya

1. e2-e4 c7—c5 (237-diagramma).



237-diagramma

Bu himoya hozirgi zamon musobaqalarida eng ko'p uchraydigan debyutlardan biri bo'lib qoldi. Sitsiliancha himoyada qoralar e4 piyodasiga hujum qilishdan vaqtincha voz kechadi, lekin muhim d4 punktini nazorat ostiga oladi. Buning ustiga 2. Of3 Oc6 3. d4 cd yoki 2. Of3 d6 3. d4 cd dan keyin qoralar farzin flangida faol operatsiyalar boshlash imkoniyatini beruvchi yarim ochiq c liniyasiga ega bo'ladi. Oqlar bunga qarshi shoh flangida faollik ko'rsatishi mumkin.

## 2. Ogl—f3

Bu eng yaxshi yurish hisoblanadi. 2. Oc3 Oc6 3. g3 g6 4. Fg2 Fg7 5. Oge2 e6 6. 0—0 Oge7 7. d3 d6 8. Fe3 Od4! (9. d4 ga yo'l qo'ymaslik kerak) dan keyin qoralar yaxshi o'yin qilish imkoniyatiga ega bo'ladi. Shuning uchun sitsiliancha himoyaning yopiq varianti deb ataluvchi bu o'yin sistemasi 2. Of3 bilan boshlanadigan sistemalarga qaraganda juda kam qo'llaniladi. Shu sababli bu sistemani oqlarning debyut repertuariga kiritmadik.

## 2. . . . d7—d6

Hozir amalda ko'p qo'llaniladigan 2. . . . e6 3. d4 cd 4. O:d4 yurishlaridan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin 4. . . . Of6 (4. . . . a6 bo'lsa, 5. c4 va keyin 6. Oc3 yordamida markaziy d5 xonaga tazyiq ko'rsatish mumkin. 4. . . . g6 bo'lsa ham 5. c4 yaxshi) 5. Oc3 (5. e5? bo'lsa, 5. . . . Fra5 va piyoda boy beriladi 5. . . . d6 Sheveningen variantiga olib keluvchi bu yurishdan tashqari qoralar 5. . . . Fb4 o'ynashi va o'yin quyidagicha davom etishi mumkin: 6. Fd3 Oc6 7. O: c6 bc 8. e5 Od5 9. Frg4 Ff8 10. Oe4 f5 11. ef O:f6 12. O:f6+Fr:f6 13. 0—0 o'yin taxminan baravar yoki 6. Fd3 d5 7. e5 Ofd7 8. f4 Oc6 9. O: c6 bc 10. 0—0— oqlar shoh flangida, qoralar esa farzin flangida faol operatsiyalar boshlash imkoniyatiga ega.

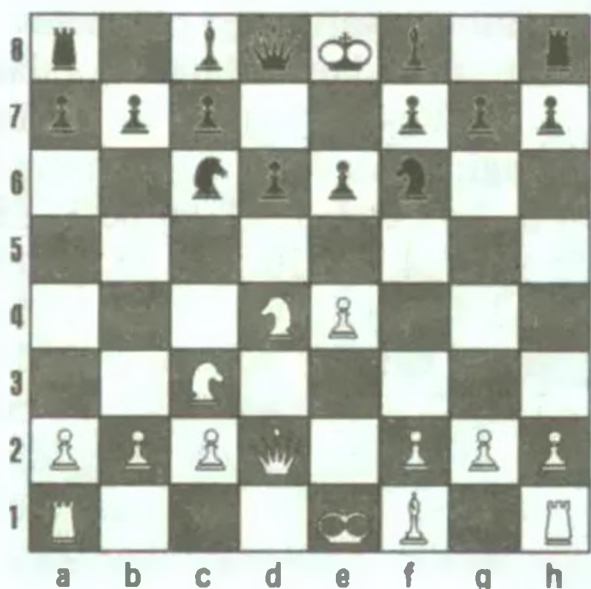
5. . . . Fb4 dan keyin oqlar



6. e5 o'ynasa, o'yin juda keskinlashib ketadi. Masalan: 6. . . . Od5 7. Fr:g4 (7. Fd2 ham yaxshi) 7. . . . g6 8. Fd2 0—0 9. O:d5 F:d2+ 10. Sh:d2 ed 11. Fr:f4 Oc6 12. c3 O:d4 13. Fr:d4 d6 14. ed Fr:d6 15. Fd3 Fe6 16. h4; yoki 7. . . . Shf8 Fd2 Oc6 9. O:d5 F:d2+ 10. Sh:d2, yoki 7. . . . Fra5? 8. Fr:g7 F: c3+ 9. bc Fr:c3+10. She2 Rf8 11. Fh6: yoki 7. . . . O:c3? 8. Fr:g7 Rf8 9. a3 Ob5+10. ab O:d4 11. Fg5! Frb6 12. Fh6 Fr:b4+ 13. c3 Of5 14.cb O:g7 15. F:g7 Rg8 16. Ff6 — oqlarning o'yini ancha yaxshiroq).

Amalda 2. . . . Oc6 ham ko'p uchraydi va 3. d4 cd 4. O:d4 Of6 5. Oc3 (qoralar 4. . . . Of6 o'ynamaganda, oqlar 5. c4 surib ustunlikka (erishardi) 6. . . . d6 6. Fg5 (talantli shaxmat ustasi Rauzer taklif qilgan yurish) 6. . . . e6 7. Frd2 dan keyin uzoq vaqt davomida oqlar tashabbusini o'z qo'lida saqlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

7. . . . a6 (qoralar Od4—b5 ning oldini olmoqda. 7. . . . Fe7 ham ko'p qo'llaniladi. Bu holda o'yin bunday davom etishi mumkin: 8. 0—0—0 0—0 9. f4 a6 10. Of3 va undan keyin 11. F:f6, yoki 9. . . . h6 10. Fh4 O:d4. 11. Fr:d4 Fra5 12. e5 va hokazo) 8. 0—0—0 h6 (8. . . . Fd7 9. f4 h6 10. Fh4 O:e4 11. Frel Of6 12. Of5 Fra5 13. O:d6+F:d6 14. R:d6 0—0—0 15. F:f6 gf. 16. Fre3 — piyodalar joylashuvi bo'yicha oqlar ustunlikka ega, yoki 8. . . . Fe7 9. f4 0—0 10. O:c6 bc 11. F:f6 dan keyin ham oqlarning o'yini yaxshiroq) 9. Ff4! Fd7 10. Fg3! Fe7 11. Fe2 dan keyin oqlar ustunlikka erishadi, masalan, 11. . . . b5? (bu yurishdan keyin qoralar piyoda yutqizadi. Eng yaxshisi — 11. . . . 0—0. Agar 11. . . . Frc7 bo'lsa, 12. O: c6! F: c6 13. F:d6 F:d6 14. Fr:d6 15. R:d6 F:e4 16. O:e4 14. Rd4 — vujudga kelgan pozitsiyada fil otdan kuchliroq) 12. F:d6 b4 (qarshi zarba berish jihatidan bu yurish anchagina durust bo'lishiga qaramasdan, ahvolni tenglashtira olmaydi. Buning o'rniga 12. . . . F:d6 bo'lsa, 13. O: c6 F: c6 14. Fr:d6 Fr:d6 15. R:d6 F:e4 16. O:e4 O:e4 17. R:a6!) 13. O:c6 F: c6 14. F:e7 Fr:e7 (14. . . . Frd2+15. Rd2 bc 16. Rd6 ni o'zingiz tekshirib chiqing) 15. Frd6 Frb7 16. Od5! ed (16. . . . F:d5 bo'lsa, 17. ed O:d5 18. Rhe, yoki 16. . . . O:d5 bo'lsa, 17. ed F:d5 18. Rhe1) 17. ed Fd7 (17. . . . F:d5? bo'lsa ham baribir



238-diagramma



18. Rhe1 18. Rhe1 Shd8 19. Ff3 Re8 20. Frg3 g5 21. Frd6 — oqlarning qo‘li baland (Averbax—Suetin, Tula, 1950-yil).

Keyingi yillarda tez-tez qo‘llanilayotgan Rauzer varianti turlicha qimmatli g‘oyalar bilan boyitilmoqda.

Masalan, 6. Fg5 e6 7. Frd2 Fe7 8. 0—0—0 dan keyin qoralar o‘yinni 8. . . . O:d4 9. Fr:d4 0—0 tarzida davom ettirsa, oqlar uchun 10. f4! kuchli yurish hisoblanadi. Endi 10. . . . Fra5 bo‘lsa, 11. e5! de 12. Fr:e5 Fr:e5 (12. . . . b6 ham qoralarga ahvolni tenglashtirish imkonini bermaydi) 13. fe Od5 14. F:e7 O:e7 15. Fd3 Oc6 16. Rhe1 Rd8 17. b4 — oqlarning o‘yini durustroq (Aronin—Suetin, Minsk, 1953. «Lokomotiv» — «Trud» jamoalari matchi).

3. d2—d4                      c5:d4  
4. Of3:d4                      Og8—f6

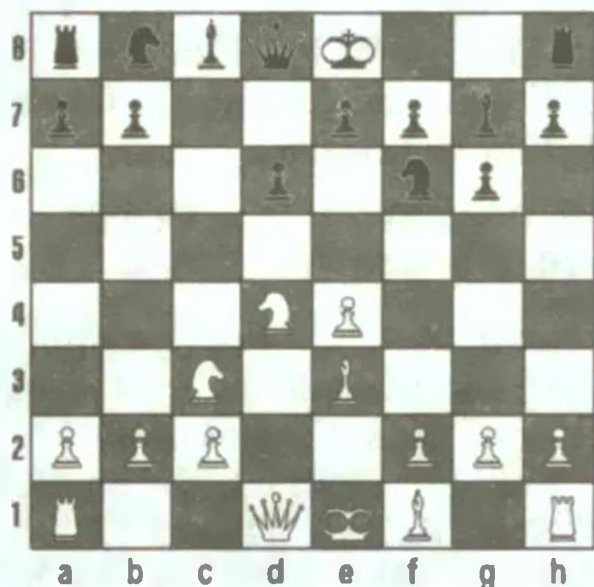
Agar 4. . . . g6 bo‘lsa, 5. c4 va 6. Oc3 yordamida oqlar markazda mustahkam pozitsiyaga ega bo‘ladi.

5. Ob1—c3                      g7—g6

yoki 5. . . . e6 yordamida Sheveningen variantiga yoki 5. . . . Oc6 6. Fg5 yordamida Rauzer variantiga o‘tish mumkin.

5. . . . a6 dan keyin o‘yin bunday davom etishi mumkin: 6. Fe2 e5 7. Ob3 Fe6 (qoralar ba‘zan 7. . . . Fe7 va b7—b5 dan keyin c8 dagi filini b7 ga suradi) 8. 0—0 Obd7 9. f4! Frc7

10. f5 Fc4 11. a4 (b7—b5 ga yo‘l qo‘ymaslik uchun) 11. . . . Rc8 12. Fe3 Fe7 — oqlarning pozitsiyasi yaxshiroq. Endi ular avval e4 punktini mustahkamlab, so‘ngra g2—g4—g5 yordamida shoh flangida faol operatsiyalar boshlab yuborishi mumkin (239-diagramma).



239-diagramma

6. Fc1—e3                      Ff8—g7

Taxtada bu himoyaning drakon nomi bilan yuritiluvchi varianti vujudga keldi. (6. . . . Og4? bo‘lsa, 7. Fb5+!)

7. f2—f3                      . . .

Bu yurish bilan bog‘liq Rauzer taklif qilgan o‘yin rejasi yaxshi rejalaridan biri bo‘lib hisoblanadi. Bu reja bilan bir qatorda o‘yinni 7. Fe2 0—0 8. 0—0 Oc6 9. Frd2 va keyinchalik Rad1 f4, Ff3, Od5 tarzida davom ettirish ham mumkin.

7. . . . 0—0  
 8. Frd1—d2 Ob8—c6

Agar qoralar o'z sipohlarini sekinlik bilan o'yinga chiqarsa, odatda, ularning farzin flangida qiladigan faol harakatlari muvaffaqiyatli chiqmaydi, masalan: 8. . . . d5 9. e5! Oe8 10. f4 f6 11. 0—0—0! fe 12. fe Oc6 (12. . . . F:e5 bo'lsa, 13. Of3 F:c3 14. Fr:c3 Of6 15. Fh6 Re8 16. R:d5! va oqlar yutadi) 13. Of3 e6 14. Fh6 va hokazo.

9. 0—0—0 Oc6:d4  
 10. Fe3:d4 Fc8—e6

Hozir 10. . . . Fra5 yaxshiroq yurish hisoblanadi: 11. Fc4. (yoki 11. Shb1 Rd8 12. Fc4 Fe6) 11. . . . Fe6 12. Fb3:Fb3 13. cb Re8 14. Shb1 Rc7 15. g4 yoki 12. Fb3 Rfc8 13. Shb1 Rab8 14. h4 b5. Har ikki holda ham o'yin keskin davom etadi.

### 11. Shc1—b1

Qoralar endi 11. . . . Fra5 o'ynay olmaydi, chunki 12. Od5! Fr:d2 13. O:e7+! Shh8 14. R:d2 Rfe8 15. F:f6 F:f6 16. Od5 F:d5 17. R:d5 va oqlar bir piyoda ortib qoladi.

11. . . . Ra8—c8  
 12. h2—h4

Rauzer taklif qilgan o'yin rejasining asosiy maqsadi piyodalar bilan qoralarning shoh flangiga shiddatli hujum boshlashdan iboratdir. Agar qoralar salgina noaniq yurish qilsa, tezda mag'lub bo'lishi mumkin.

1937-yilda Tbilisida o'ynalgan Konstantinopolskiy—Kan partiyasi quyidagicha davom ettirilgan edi: 12. . . . a6 (bundan ko'ra, 13. . . . Fra5 ga imkoniyat beruvchi 12. . . . Re8 yurishi yaxshiroq) 13. h5! b5 (13. . . . O:h5? bo'lsa, 14. F:g7 Sh:g7 15. g4 Of6 16. e5 yoki 14. . . . O:g7 15. Frh6 Oh5 16. g4 Of6 17. . . . e5! va oqlar yutadi) 14. g4 Re8 15. Od5! F:d5 16. ed Frc7 17. hg hg (17. . . . fg bo'lsa, 18. g5 Oh5 19. Fh3! Rb8 20. Fe6+ va oqlar ustunlikka erishadi) 18. Fd3 Frb7 19. Frg5! — oqlarning ustunligi ravshan: h liniyasi bo'yicha oq ruxlarning qavat bo'lishi masalani hal qiladi.

## SHUNAQASI HAM BO'LADI

### Durangga tobingiz qalay

Amerikalik grossmeyster S.Reshevskiy bilan ko'p uchrashgan shaxmatchilar uning tez-tez «Durangga tobingiz qalay?», deyishini bilishadi. Argentinalik grossmeyster M.Naydorf bu haqda shunday degan: «Bilib qo'yingki, agar Reshevskiy sizga durang taklif qilsa, ikki yurishda uni mot qiladigan yo'lni qidiring».

### Rejissorning mag'lubiyati

Mashhur artist Igor Ilinskiy xotiralarida shaxmatga aloqador g'alati bir voqea bayon qilingan. Bir badiiy filmni suratga olishda ishtirok etayotgan I.Ilinskiy karti-



na senariysi va rejissorning ba'zi mulohazalaridan mamnun bo'lmaydi. Bir kuni Ilinskiy va rejissor quyosh chiqishini kutib o'tirib shaxmat o'ynashadi. O'yin juda cho'ziladi, chunki rejissor ko'p o'ylar va Ilinskiydan uni shoshirmaslikni iltimos qilar edi. Nihoyat bir yarim soat o'ylab, rejissor navbatdagi yurishni qiladi va... farzinni berib qo'yadi. «Kartinani ham xuddi mana shunday suratga olyapsiz», — deydi toqati toq bo'lgan Ilinskiy. O'ylab-o'ylab ochmasdagi piyodani surganlar ham bo'lgan.

### **Qaysi qavatga**

Angliyada o'tkazilgan bir musobaqa tugagach, grossmeyster Flor mehmonxonadagi o'z nomeriga liftda ko'tarilmoqchi bo'ldi. Ma'lumki, inglizcha flor so'zi — qavat degani. Liftchi: «Qaysi qavat (flor)ga?» — deb so'raganda, grossmeyster, gap musobaqa natijalari to'g'risida borayapti, deb o'ylab: «Tomas va Eye bilan birga birinchi, ikkinchi, uchinchi», deb javob beribdi.

### **Adashish**

Musobaqa davom etardi. Stollarning birida parishonxotirligi bilan mashhur bir shaxmatchi o'ynardi. U ikki piyoda yutib oladi-da, o'rnidan turib, zalda u yoqdan bu yoqqa yura boshlaydi. Yurib, o'z fikri bilan

band bo'lgan shu shaxmatchi soat knopkasi bosilganini eshitadi-yu, darhol borib o'tiradi va navbatdagi yurish haqida o'ylarga toladi. Biroq tez orada u uf tortishga tushadi: «Men ikki piyoda ortda qoldim desam, hamma narsa teng-ku». Shunda atrof-dagilar kulib yuborishadi. Parishonxotir shaxmatchi o'z o'rnini qolib, boshqa stulga o'tirib olgan ekan.

### **Istak**

«Siz uchun nima o'ynaylik? (chalaylik?)» — so'radi bir kuni Bernard Shoudan restorandagi orkestrning dirijori. Shu payt do'sti bilan adabiyot haqida so'zlashib o'tirgan mashhur yozuvchi tinchlikni xohlar edi. Shou kamtarona istak bildirdi: «Menga qolsa, — dedi dirijorga u, — hozir shaxmat o'ynaganlarning ma'qul».

### **G'alati mukofot**

Moskva viloyatidagi temir yo'l stansiyalaridan birida ilgarilari g'alati bir odat bo'lgan. Temir yo'l xizmati bilan band kishilar qo'nadigan xonaga ikkita karavot qo'yilgan bo'lib, biriga to'shak yozilgan, ikkinchisida esa hech narsa yo'q. Birdaniga ikki kishi kelib qolsa, ular bir partiya shaxmat o'ynashi lozim bo'lgan. Yutgan kishiga mukofot tariqasida to'shakli karavot taqdim etilgan. Yutqizgan kishiga esa, bunday qiyin ahvolda qolishiga



sababchi bo'lgan noqulay yurishlari xatti-harakatlarini eslashdan o'zga chora qolmagan.

### **Muruvvat**

Bir kuni mashhur shaxmatchilar Lasker va Kapablanka Nyu-Yorkdagi klubda o'zlarini qiziqtirgan bir pozitsiyani tahlil qilib o'tirishardi. Yarim soatcha vaqt o'tdi hamki, ular biror aniq fikrga kela olmadilar.

Shu payt xonaga yaxshi kiyingan bir yigit kiradi va Laskerning yonidan joy oladi. Tahlilga aralashadi hamda g'alati ohangda Laskerning fikrini bo'la boshlaydi. Kapablanka yigitga qarab hayron bo'ladi. Lasker tezda yigitning mulohazalarini chippakka chiqaradi, yigit noiloj turib ketadi. Shu zahoti Kapablanka Laskerdan: do'stingizning familiyasi nima? — deb so'raydi. Jahon chempioni Lasker bu odamni birinchi marta uchratayotganligi va uni Kapablankaning yaqin do'sti bilib, sabr-toqat qilganligini aytadi.

### **Muvaffaqiyat kaliti**

Birinchi rus jahon chempioni Alyoxin shaxmatchi muvaffaqiyatga erishishi uchun quyidagi shartlarga amal qilishi lozimligini uqtiradi: «...Buning uchun, birinchidan, shaxmatchi o'zining kuchi va zaif tomonlarini tushunishi; ikkinchidan raqibining kuchli va zaif tomonlarini bilishga intilishi; uchinchidan, bir

daqiqalik qoniqish hosil qilishdan ko'ra yuqoriroq maqsadni ko'zlashi lozim. Bu maqsad shaxmatni boshqa san'atlar qatoriga qo'yuvchi ilmiy va badiiy jihatdan barkamollikka erishishdan iborat, deb bilaman».

### **Sharq afsonasi**

Mashhur grossmeyster, o'tkir yozuvchi Saveliy Tartakover shaxmatchilarni hazilomuz to'rt guruhga bo'lgan. Buni sharq afsonalaridagidek ta'riflaydi: «Sharq afsonalarida bunday deyiladi: «Shaxmatchilar borki, bo'sh o'ynaydilar-u, ammo buni o'zlari tan olmaydilar — ulardan qoch! Shaxmatchilar borki, bo'sh o'ynaydilar va buni o'zlari biladilar — bular aqli kishilar, ularga ko'maklash! Shaxmatchilar borki, yaxshi o'ynaydilar-u, ammo buni o'zlari bilmaydilar, kamtar odamlar bular, ularni hurmat qil! Shaxmatchilar borki, juda yaxshi o'ynaydilar va buni o'zlari biladilar — bular shaxmat donishmandlari, ulardan o'rgan!»

### **O'ylaganiga «arzimasmish»**

Bir musobaqada ikki mashhur shaxmatchi o'ynardi. Ulardan biri bir yurishni qilish uchun 70 daqiqa o'ylaydi va farzini yondagi katakka suradi. Shunda o'yinni kuzatayotgan bir ayol «Shuncha uzoq o'ylab, qilgan kalta yurishini qarang!», deb xitob qiladi.



## 2. QORALAR UCHUN DEBYUT REPERTUARI

Qoralar bilan o'ynaganda simmetrik bo'lmagan fransuzcha va eski hind himoyalarni qo'llash tavsiya qilinganligini aytgan edik. Lekin bu sistemalarni o'rganishdan ilgari 1. e4 e5, 1. d4 d5 yurishlari bilan boshlanadigan ayrim debyut sistemalari bilan qisqacha tanishib chiqish har bir shaxmatchi uchun foydalidir.

### Ochiq debyutlar

1. e2—e4 e7—e5

Debyutlar asosan uch guruhga — ochiq, yarim ochiq va yopiq debyutlarga bo'linadi. Oqlar 1. e2—e4 yurishiga qoralarning 1. . . . e7—e5 javobi bilan boshlanadigan debyutlar ochiq debyut deb ataladi.

1. e2—e4 yurishiga qarshi qoralar e7—e5 dan boshqacha javob yurishi qilgan debyutlar (masalan, 1. e4 e6, 1. e4 c5, 1. e4 d5 va hokazo) yarim ochiq debyut deb ataladi. 1. e2—e4 dan boshqa yurishlar bilan boshlanadigan debyutlar esa yopiq debyut deb ataladi.

Masalan: 1. d2-d4, 1. c2—c4, 1. Og1—f3, 1. f2—f4 (boshqa birinchi yurishlar markazga ta'sir ko'rsatmaydi).

2. Og1—f3

Shoh gambitiga olib keluvchi 2. f4 yurishidan maqsad — bir

piyodani qurbon qilish natijasida harakatchan piyodalar markaziga va shuning bilan birga ochiq f liniyaga ega bo'lishdir.

O'tgan asr shaxmatchilari o'rtasida odat tusiga kirib qolgan shoh gambiti qoralar uchun yaxshi himoya choralari topilganligi sababli hozirgi paytda juda kam qo'llaniladigan bo'lib qoldi.

Qoralar qurbon qilingan piyodani olishi ham, olmasligi ham mumkin. Masalan:

a) 2. . . . ef 3. Of3 d5 4. ed Of6 5. Fb5+c6 6. dc bc 7. Fc4 Od5 (Bronshiteyn — Botvinnik, Moskva, 1952-yil) yoki 3. Fc4 d5 4. F:d5 Of6 5. Oc3 Fb4 6. Of3 F: c3 7. dc c6 8. Fc4 Fr:d1+ Ikkala holda ham qoralar yaxshi o'yin qilish imkoniyatiga ega bo'ladi.

b) 2. . . . d5 (bu yurish bilan keskin va murakkab o'yinga olib keluvchi Falkbeer kontrgambiti boshlanadi) 3. ed e4 4. d3 Of6 5. Od2! (bu yurishni P. Keres taklif qilgan. Ilgari 5. de qo'llanilgan) va 5. . . . ed 6. F:d3 O:d5 7. Fre2+Fe7 8. Oc4 Oc6 yoki 3. Of3 de 4. O:e5 Od7 5. d4 ed 6. F:d3 O:e5 7. fe Frh4+ 8. g3 Frg4 9. Fr:g4 F:g4 10. Fe3 Oe7 11. Oc3 Oc6 12. Fb5 Fd7 — ahvol taxminan tenglashdi..

Markaziy debyutga olib keluvchi 2. d4 dan keyin qoralar uchun eng yaxshisi — 2. . . . ed dir..

3. Fr:d4 (oqlar 3. c3 o'ynasa, qoralarga quyidagicha o'ynash tavsiya qilinadi: 3. . . . d5 4. ed Of6 5. cd Fb4+ 6. Fd2 F:d2+



7. Fr:d2 0—0 va hokazo) 3. . . .  
 Oc6 4. Fre3 Fe7 5. Oc3 Of6  
 6. Fc4 0—0 yoki 4. . . . Of6  
 5. e5 Og4 6. Fre2 d6! 7. ed+Fe6,  
 yoki 4. . . . Of6 5. Oc3 Fb4  
 6. Fd2 0—0 7. 0—0—0 Re8 va  
 hokazo.

2. Oc3 bilan boshlanadigan ve-  
 nacha partiya hozir juda kam  
 qo'llaniladi. Oqlar bu yurishi bi-  
 lan d7—d5 ga qarshilik qiladi va  
 o'zi f2—f4 ning payida bo'ladi.  
 Biroq 2. . . . Of6 3. f4 dan keyin  
 qoralar 3. . . . d5! yo'li bilan  
 yaxshi o'yin olishga erishadi.  
 Masalan: 4. fe O:e4 5. Of3 Fe7 6.  
 d4. 0—0 7. Fd3 f5 8. ef F:f6 9.  
 0—0 Oc6 10. O:e4 (10. Oe2  
 bo'lsa, 10. . . . Ob4) 10. . . . de  
 11. F:e4 O:d4 12. Og5 Ff5 13.  
 F:f5 O:f5 14. Fr:d8 (14. Oe6?  
 Fr:d1 15. R:d1 Rfe8!) 14. . . .  
 Ra:d8 15. Oe6 Fd4+ 16. O:d4  
 O:d4 17. Fg5 — o'yin taxminan  
 baravar.

2. . . . Ob8—c6  
 3. Ff1—b5 . . .



239-diagramma



240-diagramma

(240-diagramma).

Buning o'rniga oqlar 3. Fc4  
 o'ynasa, qoralar italyancha parti-  
 ziyaga (3. . . . Fc5) yoki ikki ot  
 himoyasiga (3. . . . Of6) o'tishi  
 mumkin.

Oqlar 3. d4 o'ynasa, shotland-  
 cha partiya vujudga keladi va  
 3. d4 dan keyin o'yinni quyi-  
 dagicha davom ettiriladi: 3. . . .  
 ed 4. O:d4 (4. Fc4 bo'lsa, 4. . . .  
 Of6 5. e5 d5. 6. Fb5 Oe4 7. O:d4  
 Fd7 8. F: c6 bc 9. 0—0 Fc5  
 10. Fe3 Fb6 11. f3 Oc5 yoki  
 5. 0—0 O:e4 6. Re1 d5 7. F:d5  
 Fr:d5 8. Oc3 Fra5 9. O:e4 Fe6  
 10. Oeg5 0—0—0 11. O:e6 fe  
 12. R:e6 Fd6 dan keyin mu-  
 rakkab va taxminan baravar po-  
 zitsiya vujudga keladi) 4. . . . Of6  
 5. O:c6 (yoki 5. Oc3 Fb4 6. O:  
 c6 bc 7. Fd3 d5 8. ed cd 9. 0—0  
 0—0 10. Fg5 Fe6 11. Frf3 Fe7  
 12. Rael Rb8 13. Od1 c5) 5. . . .  
 bc 6. e5 (6. Fd3 bo'lsa, 6. . . .  
 e5) 6. . . . Fre7 7. Fre2 Od5  
 8. Od2 (8. c4 bo'lsa, 8. . . . Fa6  
 9. Fre4 Ob6) 8. . . . Fb7 9. Ob3



0—0—0 10. c4 Ob6 — ahvol taxminan tenglashadi.

Agar oqlar 3. Oc3 o'ynasa, qoralar 3. . . . Of6 javob yurish qilishi mumkin. Bunday o'yin boshi to'rt ot debyuti deb ataladi. Bu yurishlardan keyin o'yinni quyidagicha davom ettirish mumkin:

a) 4. d4 ed 5. O:d4 Fb4 va o'yin shotland partiyasining variantlaridan biriga o'tishi mumkin;

b) 4. Fb5 Od4 5. O:d4 (5. Fa4 bo'lsa, 5. . . . Of3+ 6. Fr:f3 c6 7. d3 d6 8. 0—0 Fe7) 5. . . . ed 6. e5 dc 7. ef Fr:f6! 8. dc Fre5+ 9. Fre2 Fr:e2+ o'yin baravar. Qoralar 4. Fb5 dan keyin 4. . . . Fb4 o'ynasa ham bo'ladi.

3. Fb5 yurishidan keyin hozir amaliyotda eng ko'p qo'llanilayotgan debyutlardan biri — ispancha partiya vujudga keladi. Oqlar fili bilan c6 dagi otga hujum qilib, e5 dagi qora piyodani «mo'ljalga» oladi. Biroq, shuni aytib o'tish kerakki, qoralar to'g'ri yurishlar qilsa; «dahshatli» ispancha partiyada ham imkoniyatlar teng bo'lgan murakkab pozitsiyaga erisha oladi.

3. . . . a7—a6!

Bu — qoralar uchun eng kuchli yurish hisoblanadi.

4. Fb5—a4 . . .

Bu deyarli majburiy yurishdir. Agar 4. F: c6 bo'lsa, 4. . . . dc 5. O:e5 Frd4 6. Of3 Fr:e4+7. Fre2 Fr:e2+ 8. Sh:e2 dan keyin qoralar yaxshiroq pozitsiyaga erishadi Yoki 5. d4 (5. O:e5 ning

o'rniga) bo'lsa 5. . . . ed 6. Fr:d4 Fg4! yoki 5. Oc3 f6! 6. d4 cd 7. Fr:d4 Fr:d4 8. O:d4 Fd7 9. Fe3 Fd6 10. 0—0—0 Oe7 11. Ob3 0—0—0 dan keyin qoralar tenglikka erishadi.

4. . . . Og8—f6

5. 0—0 . . .

Boshqacha yurishlar ham qoralar uchun xavfli emas. Masalan: 5. Fre2 b5 6. Fb3 Fc5 7. a4 Rb8 8. ab ab 9. Oc3 0—0 10 d3 (10. O:b5 bo'lsa, 10. . . . d5) 10. . . d6 11. Fg5 Fb4;

5. d3 d6 6. c3 Fe7 7. Obd2 0—0 8. Of1 b5 9. Fc2 d5 10. Fre2 Fe6; 5. d4 ed 6. e5 Oe4! 7. 0—0 Oc5 3. F:c6 dc 9. O:d4 Oe6 va hokazo.

5. . . . Ff8—e7

6. Rf1—e1

Agar 6. d4 bo'lsa, 6. . . . ed 7. Re1 0—0 8. e5 Oe8 9. O:d4 O:d4 10. Fr:d4 d5! 11.c3 Ff5 12. Ff4 c6 — o'yin baravar

6. . . . b7—b5

Bo'lmasa (masalan, 6. . . . 0—0 bo'lsa), 7. F: c6 va 8. O:e5

7. Fa4—b3 d7—d6

8. c2—c3 0—0

9. h2—h3 . . .

9. d4 bo'lsa, 9. . . . Fg4!

9. . . . Oc6—a5

10. Fb3—c2 c7—c5

11. d2—d4 Frd8—c7

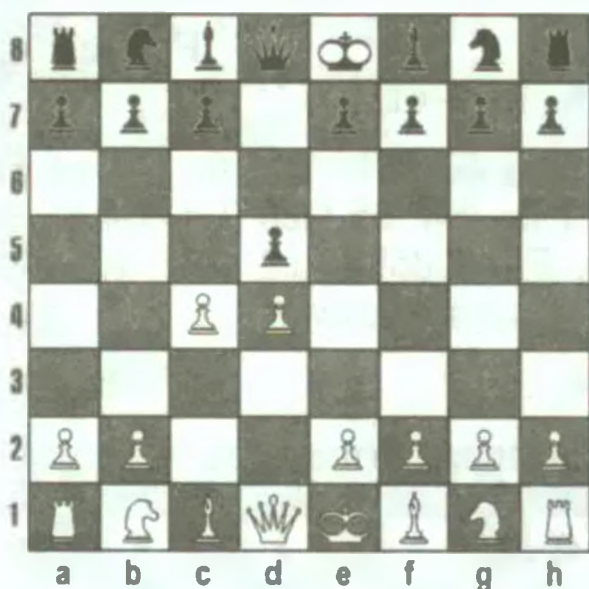
Taxtada ispancha partiyaning klassik varianti vujudga keldi.

Endi o'yin quyidagicha davom etishi mumkin: 12. Obd2 Rd8 (yoki 12. . . . Fd7 13. Of1 Rfe8 14. de de 15. O3h2 Rad8 16. Frf3 Fe6; yoki 12. . . cd 13. ed Fb7 va keyinchalik d6—d5) 13. ed Of1 d5 14. ed ed 15. cd O:d5 — bu murakkab va keskin pozitsiyada tomonlarning imkoniyatlari taxminan baravar.

### Farzin gambiti

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

Oqlarning ikkinchi (c2—c4) yurishi bilan farzin gambiti boshlanadi (241-diagr.).



241-diagramma

1. d4 d5 dan keyin o'yin bunday davom etishi ham mumkin: 2. Of3 Of6 3. e3 e6 4. Fd3 c5 5. c3 (yoki 5. b3 Oc6 6. Fb2 Fd6 7. 0—0 0—0) 5. . . . Oc6 6. Ob d2 Fd6 7. 0—0 0—0 8. dc F: c5 9. e4 Frc7 10. Fre2 Fd6 11. Re1 Og4 12. h3 Oge5 va hokazo.

Oqlar darrov c2—c4 yurmasa, bunday o'yin boshi farzin piyodalari debyuti nomi bilan yuritiladi.

2. . . .                      c7—c6

Bu yurish bilan boshlanadigan «slavyanacha himoyada» qoralarning c8 dagi fili c8—h3 diagonal bo'yicha o'yinga chiqishi ham mumkin. 2. . . . e6 bilan boshlanadigan «ortodoksal himoyada» esa bunday imkoniyatga ega bo'linmaydi.

3. Og1—f3

3. cd cd 4. Of3 Of6 5. Oc3 Oc6 6. Ff4 dan keyin qoralar 6. . . . Ff5 7. e3 e6 ravishda simmetrik o'ynashi mumkin, chunki endi 8. Frb3 bo'lsa, 8. . . . Fb4 9. Fb5 0—0 10. 0—0 F: c3 11. F: c6 (yoki 11. Fr: c3 Oe4 12. Fra3 g5!) 11. . . . F:b2 12. F:b7 F:a1 13. R:a1

3. . . .                      Og8—f6

3. Oc3 bo'lganda ham qoralar shu javobni berar edi.

4. Ob1—c3                      e7—e6

4. . . . Ff5? bo'lsa, 5. cd cd 6. Frb3!

5. e2—e3                      . . .

5. Fg5 bo'lsa, qoralar quyidagi Botvinnik variantini tanlashi mumkin: 5. . . . dc 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Fh4 (yoki 8. F:f6 gf 9. a4 a6 10. ab cb 11. O:b5 ab 12. R:a8 Fb4+) 8. . . . g5 9. O:g5 (yoki 9. ef gh 10. Oe5 Fr:f6 11. g3



Od7) 9. . . . hg 10. F:g5 Obd7  
 11. ef Fb7 12. Fe2 Frb6 13. 0—0  
 0—0—0 14. a4 b4 15. Oe4 c5  
 16. Frc2 Frc7 (Denker—  
 Botvinnik, radiomatch, 1945-  
 yil).

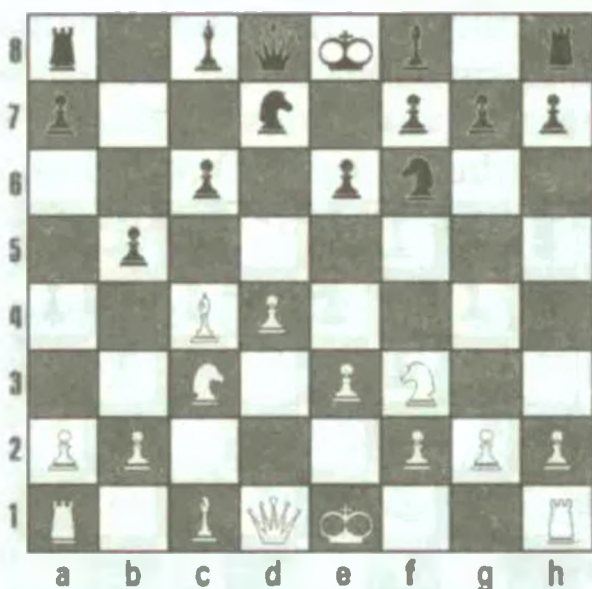
5. . . . Ob8—d7

6. Ff1—d3 . . .

6. Frc2 bo'lsa, 5. . . . Fd6  
 7. Fe2 0—0 8. b3 Fre7 9. 0—0 dc  
 10. bc e5 11. Fb2 Re8 12. Rael  
 e4 13. Od2 Of8 va hokazo.

6. . . . d5: c4

7. Fd3: c4 b7—b5



242-diagramma

Merancha deb ataluvchi bu variantda qoralar farzin flangida oqlarning markazdagi faolligiga qarshi keskin operatsiyalar boshlaydi.

8. Fc4—d3 . . .

8. Fb3 bo'lsa, 8. . . . b4!  
 9. Oe2 Fa6 10. 0—0 Fe7 11. Re1  
 0—0 yoki 8. Fe2 bo'lsa, 8. . . .  
 Fb7 9. e4 b4 10. e5 bc 11. ef cb  
 12. fg ba Fr (12. . . . F:g7 ham

yaxshi) 13. ghFr Fra5+ 14. Fd2  
 Fr:d1+ va imkoniyatlar taxminan  
 baravar.

8. . . . a7—a6

9. e3—e4 c6—c5

10. e4—e5 . . .

Keyingi yillarda ko'p qo'llanilayotgan 10. d5 dan keyin o'yin shunday davom etishi mumkin:  
 10. . . . e5 11. b3 Fd6 12. a4 c4  
 13. bc b4 14. Oe2 Oc5 15. Og3  
 0—0

10. . . . c5:d4

11. Oc3:b5 . . .

Agar 11. Oe4 (buni toshkentlik master S.N. Freyman taklif qilgan) bo'lsa, 11. . . . O d5 12. 0—0 Fe7 13. a4 b4..

11. . . . Od7:e5

12. Of3:e5 a6:b5

13. Frd1—f3 . . .

Ko'proq qo'llaniladigan 13. 0—0 dan keyin qoralar o'yinini bunday davom ettirishi mumkin: 13. . . . Frd5 14. Fre2 Fb7 15. F:b5+Shd8 16. f3 Fc5 — o'yin keskinlashib ketdi.

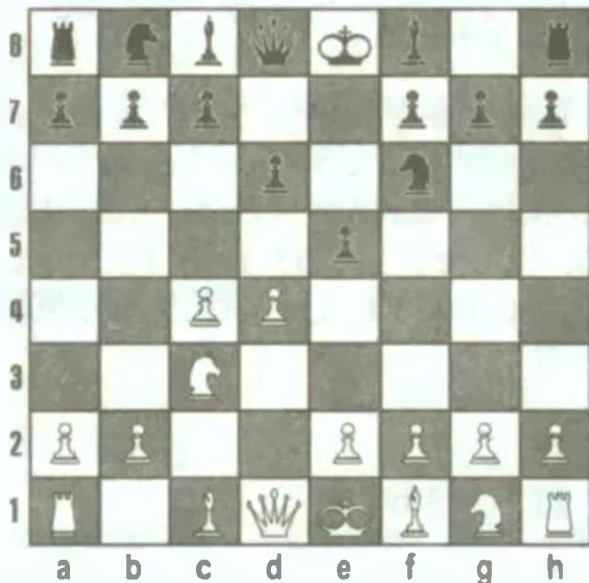
13. . . . Ff8—b4+

14. Shel—e2 Ra8—b8

Vujudga kelgan pozitsiyada o'yin shunday davom etishi mumkin: 15. Oc6 Fb7 16. Ff4 Fd6 17. O:d8 Ff3+ 18. Sh:f3 R:d8 — o'yin baravar (Bronshiteyn—Botvinnik, Moskva 1951-yil).

## Eski hind himoyasi

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4  | Og8—f6 |
| 2. c2—c4  | d7—d6  |
| 3. Ob1—c3 | e7—e5  |



243-diagramma

(243-diagr.).

Qoralar uchun 4. de de 5. Fr d8+Sh:d8 dan keyin rokirovkadan mahrum bo'lish xavfli emas. Masalan, 6. Fg5 bo'lsa, 6. . . . c6 yordamida qora shoh c7 ga o'tib, qulay joylashib oladi yoki 6. Of3 Ofd7 7. Og5 She8 8. Ob5. bo'lsa, 8. . . . Oa6 va qoralar asta-sekin oq otlarni chekinishga majbur qiladi.

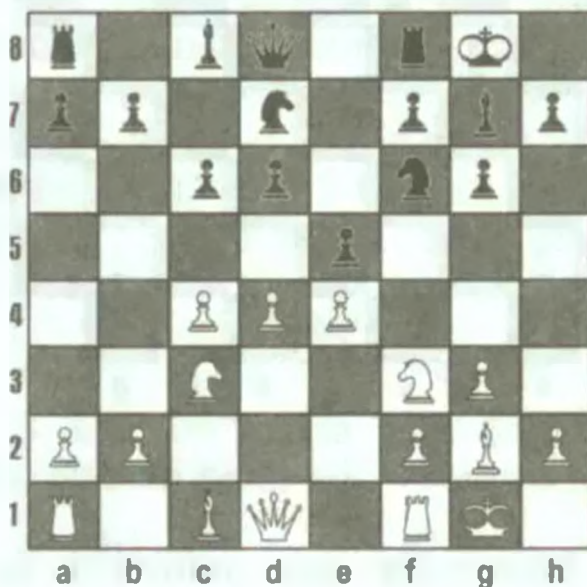
- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. Og1—f3 | Ob8—d7 |
| 5. g2—g3  | ...    |

5. e4 yoki 5. e3 bo'lsa ham qoralar o'yinni 5. . . . g6 va 6. . . . Fg7 tarzida davom ettirishi mumkin.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. . . .  | g7—g6  |
| 6. Ff1—g2 | Ff8—g7 |
| 7. 0—0    | 0—0    |
| 8. e2—e4  | ...    |

Agar o'yin 8. Frc2 c6 9. Rd1 yoki 8. b3 Re8 9. Frc2 c6 10. Rd1 tarzida davom ettiriladigan bo'lsa, qoralar o'z holatiga qarab, yo e5—e4 yoki e5:d4 o'ynashi kerak. Masalan: 8. b3 Re8 9. Fre2 c6 10. Rd1 e4 (10. . . . Fra5 bo'lsa, 11. e4!; yoki 10. . . . ed bo'lsa, 11. R:d4!) 11. Oe1 Fre7 12. h3 a6 13. a4 d5, yoki 8. Frc2 Re8 9. Rd1 c6 10. e4 Fre7 11. b3 (11. Fe3 bo'lsa, 11. . . . ed! 12. O:d4 Oc5) 11. . . . a5 12. Fb2 ed! 13. O:d4 Oc5. Ikkala holda ham qoralarning imkoniyatlari oqlarnikidan kam emas.

8. . . . c7—c6



244-diagramma

Keyingi 20—30 yil ichida o'ynalgan yuzlab partiyalarda vujudga kelgan bu pozitsiya oqlar uchun ham, qoralar uchun ham ajoyib o'yinlar qilish imkoniyatini beradi.

Botvinnik — Bronshteyn (Moskva, 1945-yil) partiyasi



quyidagicha davom etgan edi: 9. d5 cd 10. cd Oc5 11. Frc2 a5 12. Od2 b6 13. Ob3 Fa6 — qoralarning o'yini yaxshi.

Shaytar — Bronshteyn uchrashuvida (Praga, 1945-yil) 9. Fe3 Og4 10. Fg5 f6 11. Fc1 f5 12. de de 13. ef gf dan keyin qoralar o'zining e va f piyodalari tufayli hujum uyushtirish imkoniyatiga ega bo'lgan edi.

9. b3 ed 10. O:d4 Re8 11. Fb2 Frb6 12. Frd2 Oe5 13. Rfe1 a5! dan keyin ham qoralarning ahvoli yaxshiroq.

244-diagrammadagi pozitsiyada oqlar uchun 9. h3 yaxshiroq hisoblanadi. Bu yurishdan maqsad — Fe1—e3 ga zamin tayyorlashdir (aks holda, Of6—g4 bo'ladi).

Botvinnik—Bronshteyn partiyasi (Moskva, 1951-yil) bunday davom etgan edi: 9. h3 Oh5 10. Fe3 Fre7 11. Oh2 (f7—f5 ga yo'l qo'ymaslik uchun qilingan bu yurishdan 11. Frd2 yaxshiroq edi). 11. . . . Sh h8 (bu yurishning hojati yo'q edi. Buning o'rniga b7—b5 ga zamin tayyorlovchi 11. . . . a6 durustroq) 12. Re1 a6 13. (b7—b5 ga to'sqinlik qilish maqsadida 13. a4 o'ynagan ma'qulroq) 13. . . . Rb8 14. Ff1 Odf6 15. Frd2 b5 16. cb ab 17. Rad1 Ob6 va qoralar farzin flangida faollikka erishadi.

Amaliyotda 8. . . . c6 qatori 8. . . . ed va 8. . . . Re8 ham ko'p qo'llaniladi. Masalan: 8. . . . ed 9. O:d4 Oc5 10. f3 a5 11. Fe3 a4 va hokazo;

8. . . . Re8 9. Fe3 (9. h3 ed! 10. O:d4 Oc5 11. Re1 a5

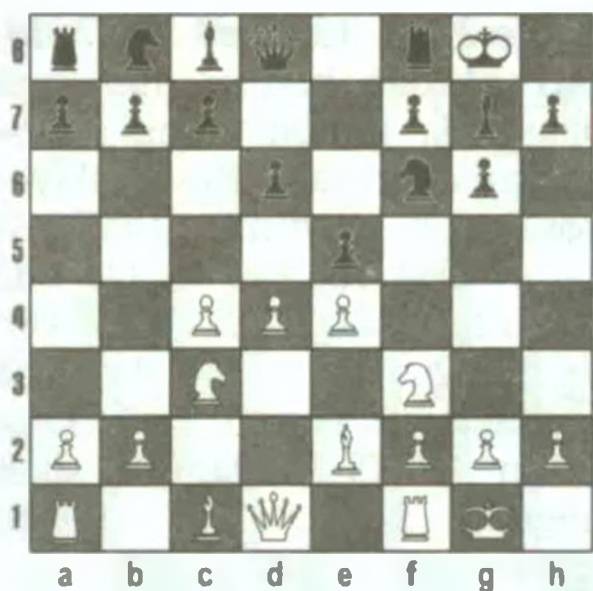
12. Frc2 c6 13. Fe3 Ofd7 14. Rad1 a4 dan keyingi murakkab pozitsiyada tomonlarning imkoniyatlari baravar. Reshevskiy—Bronshteyn (Syurix, 1953-yil) 9. . . . Og4 10. Fg5 f6 11. Fd2 Oh6 12. h3 Of7 13. Fe3 Of8 14. Frd2 Oe6 15. d5 Of8 16. Rae1 c5 17. a3 Fd7. Endi qoralar f6—f5 yordamida shoh flangida faol o'yin qilishi mumkin.

Oqlar f1 dagi filini g2 xonasiga emas, balki e2 xonasiga chiqadigan hollar ham ko'p uchraydi. Masalan: 1. d4 Of6 2. c4 g6 3. Oc3 Fg7 4. ed d6. Mana shu pozitsiyada oqlar 5. f3 yurishi bilan boshlanadigan va qoralar uchun anchagina xavfli bo'lgan Zemish sistemasini qo'llash mumkin. Masalan: 5. f3 0—0 6. Fe3 e5 7. d5 Oh5 8. Frd2 f5 9. 0—0—0 Od7 10. Fd3 Oc5 11. Fc2 a5 12. Oge2 Fd7 13. ef gf 13. h3 va keyinchalik g2—g4; yoki 9. . . . f4 10. Ff2 Ff6 11. Oge2 Fh4 12. Fg1 Od7 13. Shb1 Fe7 14. Oc1 Oc5 15. Od3. Shuning uchun yurishlar tartibi 1. d4 Of6 2. c4 d6 3. Oc3 e5 tarzida bo'lishini tavsiya qilamiz 5. Of3 0—0 6. Fe2 e5 7. 0—0 (7. de oqlarga hech narsa bermaydi: 7. . . . de 8. O:e5 O:e4! yoki 7. de de 8. Fr:d8 R:d8 9. Fg5 Re8!).

245-diagrammadagi pozitsiyada o'yinni quyidagicha davom ettirish mumkin:

a) 7. . . . Obd7 8. Re1 ed! 9. O:d4 Oc5 10. Ff1 Re8 11. f3 Ofd7 12. Fe3 c6 13. Frd2 a5



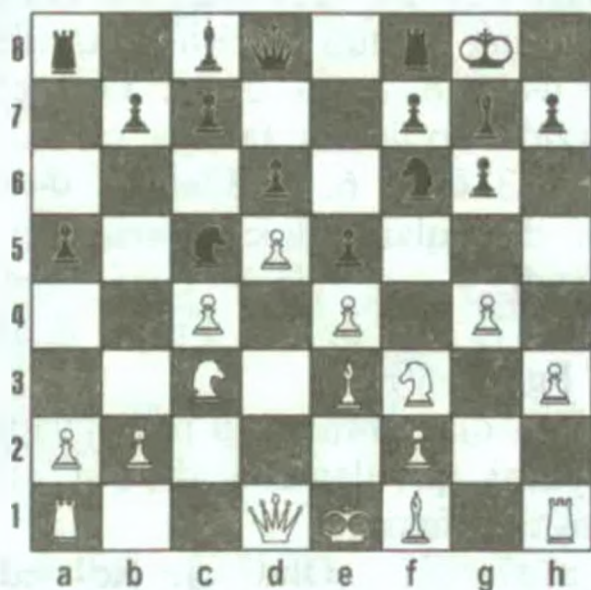


245-diagramma

14. Rad1 a4 (Taymanov—Reshevskiy, Syurix, 1953-yil);

b) 7. . . . Obd7 8. d5 Oc5 9. Frc2 a5 10. Oe1 Oe8 11. Fe3 f5 12. ef F:f5 va hokazo:

Eski hind himoyasidagi qarama-qarshi rokirovkalar bilan bog'liq sistemalarda ham o'yin juda murakkab bo'ladi. Masalan: 1. d4 Of6 2. c4 d6 3. Oc3 e5 4. Of3 Obd7 5. e4 g6 6. d5 Oc5 7. Frc2 a5 8. h3 F g7 9. Fe3 0—0 10. g4.



246-diagramma

246-diagrammadagi pozitsiyada oqlar qora shohga hujum qilish uchun tayyorlanmoqda. Oqlar zarurat tug'ilgan hollarda katta rokirovka qilish imkoniyatiga ega. So'nggi yillarda ko'proq qo'llanilayotgan bu sistemada goh oqlar, goh qoralar g'alabaga erishmoqda. Oqlarning eski hind himoyasiga qarshi qo'llaydigan o'yin sistemalaridan (grossmeyer P. Keres sevgan) yana bittasi bilan tanishib chiqamiz. 1. d4 Of6 2. c4 d6 3. Of3 (e7—e5 ga to'sqinlik qilish maqsadida) 3. . . . Obd7 4. Ff4 g6. 5. Oc3 Fg7 6. h3 0—0 7. e3 c6 8. Fe2 e7—e5 ga yo'l qo'ymaslik natijasida oqlar erkinroq pozitsiyaga erishdi, ammo bu erkinlik uzoqqa bormaydi. Qoralar tez orada imkoniyatlarni baravarlashtira oladi (Flor — Bronshteyn, 1947-yil).

Qoralar b8 dagi otini d7 ga emas, balki c6 ga yurishi ham mumkin, masalan:

1. d4 Of6 2. c4 g6 3. Oc3 Fg7 4. Of3 0—0 5. Ff4 d6 6. h3 Oc6 7. e3 Od7 (e7—e5 ga tayyorgarlik ko'rilmogda) 8. Fe2 e5 9. de de 10. Fh2 f5 11. Od5 Oe7 12. Frc2 c6 13. O:e7+ Fr:e7 14. 0—0—0 Oe5! va hokazo.

Xulosa qilib shuni aytish kerakki, eski hind himoyasi juda qiziq va murakkab o'yinlarga olib keladigan hamda universal debyutdir. Eski hind himoyasining hozirgi zamon shaxmatshilari debyut repertuaridan o'ziga yarasha o'rin olganligi bejiz emas. Shuning uchun oqlar inglizcha



o'yin boshi (1. c4) yoki Reti debyuti (1. Of3), yoki 1. b4 (Sokolskiy debyuti)ni qo'llaganda ham qoralarga eski hind himoyasiga o'tishni tavsiya qilamiz.

### Fransuzcha himoya

1. e2—e4 e7—e6  
2. d2—d4 ...

Oqlar 2. Fre2 (d7—d5 ga to'sqinlik qilib) o'ynashi ham mumkin. Bu holda qoralarga eng yaxshisi 2. . . . c5 dir. Masalan: 3. f4 Oc6 4. Of3 Fe7 5. Oc3 d5 6. d3 Of6 7. g3 0—0 8. Fg2 b6 — pozitsiya murakkablashadi.

3. f4 dan ko'ra yaxshiroq hisoblanuvchi 3. Of3 dan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin. 3. . . . Oc6 4. g3 Fe7 5. Fg2 Of6 6. 0—0 0—0 7. d3 b6 8. Oc3 d5 9. e5 Od7 — tomonlarning imkoniyatlari taxminan baravar.

2. . . . d7—d5  
3. Ob1—c3 ...

Oqlar bilan o'ynaganda. 3. Od2 ni tavsiya qilgan edik. Endi qoralar bilan o'ynaganda oqlarning matndagi yurishiga ham tayyor bo'lish kerak. 3. ed qoralar uchun sira xavfli emas, chunki 3. . . . ed va keyinchalik birgina ochiq e liniyasi bo'yicha ruxlar almashtirilgandan keyin, odatda, o'yin durang bilan yakunlanadi.

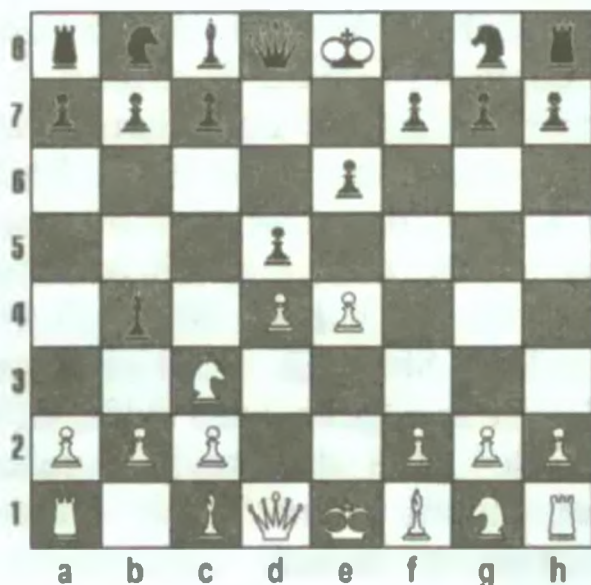
Agar 3. e5 bo'lsa, 3. . . . c5! 4. c3 (yoki 4. Frg4 Oc6 5. Of3 cd 6. Fd3 Frc7 7. 0—0 f6 8. F:h7 O:e5 9. O:e5 fe 10. Fg6+Shd8—1942-

yil Moskvada o'ynalgan Smislov—Lisitsin partiyasida vujudga kelgan bu pozitsiyada qoralar g'alaba qilgan) 4. . . . Oc6 5. Of3 Frd6 6. Fe2 cd 7. cd Oge7 8. b3 Of5 9. Fb2 Fb4+ — qoralarning pozitsiyasi yaxshiroq.

Oqlar o'yinni 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Od2 c5 4. Ogf3 tarzida davom ettirsa, qoralar 4. . . . Of6! yordamida yaxshi pozitsiyaga ega bo'lishini ham ko'rsatib o'tish zarur, masalan, 5. e5 Od7 6. c3 Oc6 yoki 5. ed O:d5 6. Oe4 cd 7. O:d4 Fe7 8. Fe2 0—0 va hokazo.

3. . . . Ff8—b4  
4. e4—e5 ...

4. Frg4 bo'lsa, 4. . . . Of6! 5. Fr:g7 Rg8 6. Frh6 c5! 7. e5 cd 8. ef dc 9. b3 Rg6 10. Fr:h7 Fr:f6;



247-diagramma

4. a3 bo'lsa, 4. . . . F:c3+ 5. bc de 6. Frg4 Of6 7. Fr:g7 Rg8 8. Frh6 c5 9. Oe2 Oc6 (yoki avval 9. . . . Rg6);

4. Oe2 bo'lsa, 4. . . . de 5. a3 Fe7 6. O:e4 Of6 7. O2 g3 0—0 8. Fe2 Oc6 9. O:f6 +F:f6 10. c3 e5.

Bu variantlarning hammasi ham qoralar uchun qulay.

Bir vaqtlar Alyoxin tomonidan muvaffaqiyat bilan qo'llanilgan 4. Fd2 yurishi juda murakkab pozitsiyalarga olib keladi. Masalan: 4. . . . de 5. Frg4 Of6 (5. . . . Fr:d4 dan keyin o'yin yanada murakkablashadi) 6. Fr:g7 Rg8 7. Frh6 Oc6 8. 0—0—0 Rg6 9. Frh4 F:c3 10. F:c3 Frd5 11. b3 (11. Oh3 bo'lsa, eng yaxshisi 11. . . . Fd7, masalan: 12. Shb1 e5 yoki 12. Of4 Frg5 13. Fr:g5 R:g5 14. h4 Rg8 15. d5 O:d5 16. O:d5 ed 17. R:d5 0—0—0) 11. . . . Oe7 12. f3 Fd7 13. Fb2 Fe6 14. c4 Fra5! va hokazo.

Agar 4. Fd3 bo'lsa, 4. . . . c5! va 5. a3 F:c3+6. bc c4 7. Fe2 de 8. F:c4 Frc7 yoki 5. dc de 6. F:c5 Fr:d1+ 7. Sh:d1 Of6 yoki 5. ed Fr:d5 6. Fd2! F:c3 (6. . . . Fr:g2? bo'lsa, 7. Fe4! dan keyin farzin yana boy beriladi). 7. F:c3 ed 8. Fe4! dan keyin farzin yana boy beriladi). 7. F:c3 ed 8. F:d4 Fr:g2 9. Frf3 Frf3 10. O:f3 f6 11. Rg1 Shf7 12. 0—0—0 Oc6 13. Fc5 Oge7 14. Od2 Of5 15. Oc4 Rd8 dan keyin qoralar faol qarshi o'yin qilish imkoniyatiga ega bo'ladi.

4. . . . c7—c5

Bundan tashqari, qoralar 4. . . . b6 yurish imkoniyatiga ham ega. Zagorovskiy—Bronshiteyn partiyasi (Moskva, 1953-yil) quyidagicha davom etgan edi: 4. . . . b6

5. Frg4 Ff8! 6. Fg5 Frd7 7. h4 Oc6 8. h5 f6! 9. ef gf 10. Fe3 Oh6 11. Fre2 Of5 12. 0—0—0 Fb7 13. g3 0—0—0 qoralarning o'yini yaxshi.

5. a2—a3

Bu — eng yaxshi yurish. Agar buning o'rniga 5. Frg4 bo'lsa, 5. . . . Oe7. 6. Fr:g7 Rg8 7. Fr:h7 cd 8. a3 Fra5 9. Rb1 dc 10. ab Fra2 va qoralar g'alaba qozonadi.

5. . . . Fb4: c3+

6. a2: c3 Frd8—c7

Qoralarning bu yurishi P. Romanovskiy tomonidan taklif etilgan bo'lib, juda yaxshi yurishdir. 6. . . . Oe7 ham yomon emas.

7. Frd1—g4

Bu har ikki tomon uchun ham o'yinni keskinlashtiruvchi yurishdir. Bundan tashqari. 7. Of3 ham qo'llaniladi. Masalan: 7. . . . Oe7 8. Fe2 d6 9. 0—0 Fa6 10. Fd3 F:d3 (qoralar bu himoyada ko'pincha o'yinga chiqishi qiyin bo'lgan filini oqlarning yaxshi filiga almashtirishga erishdi) 11. cd 0—0 12. a4 Ob c6 13. Fa3 Oa5 14. dc bc 15. Rb1 Rfb8 (Boleslavskiy—Bondarevskiy, Moskva, 1960-yil.).

7. . . . f7—f5

8. Frg4—g3 . . .

Agar 8. Fb5+ bo'lsa, 8. . . . Oc6 9. Frg3 cb 10. cd Oe7.

8. . . . c5:d4



Botvinnik Smislovga qarshi  
8. . . . Oe7 yurishini qilgan edi  
(1957-yil.)

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. c3:d4   | Og8—e7 |
| 10. Fc1—d2 | 0—0    |
| 11. Ff1—d3 | b7—b6  |

Qoralar oq fillarni almashtirish  
uchun shunday yurish qildi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 12. Og1—e2  | Fc8—a6  |
| 13. Oe2—f4  | Frc7—d7 |
| 14. Fd3:a6  | Ob8:a6  |
| 15. Frq3—d3 | Oa6—b8  |
| 16. h2—h4   | Ob8—c6  |

Vujudga kelgan bu pozitsiya  
(Reshevskiy—Botvinnik, Mosk-  
va — Gaaga, 1948-yil)da oqlar  
kelajakda shoh flangida, qoralar  
esa farzin flangida (c liniyasi  
bo'ylab va a3 hamda c2 piyo-  
dalarning zaifligi tufayli) faol  
operatsiyalar boshlash imkoniya-  
tiga ega. Har bir shaxmatchi  
ayniq- sa, sobiq jahon chem-  
pioni M. Botvinnik tomonidan  
muvaffaqiyatli qo'llanilgan fran-  
suzcha himoyada vujudga keladi-  
gan murakkab va keskin pozi-  
tsiyalarga to'g'ri baho bera oladi-  
gan darajaga ko'tarilishga intilishi  
kerak. Bu har qanday shaxmat-  
chining malakasini oshirishga  
katta yordam beradi.

## Po'pisa

Juda ham boy bankir Epshteyn  
Steynitsning Venadagi «shax-  
mat bo'yicha doimiy ulfati»  
bo'lgan.

Kunlardan birida o'ynalgan bir  
partiyada juda murakkab vaziyat

vujudga keladi va shuning uchun  
Steynits odatdagidan ko'ra uzoq-  
roq o'ylab qoladi. Bundan to-  
qati toq raqibi kinoya bilan:  
«Qani!» — deydi. Steynits bir  
so'z ham aytmay, tinchgina  
o'yinni davom ettiraveradi. Tez  
orada bankir uzoq o'ylab qoladi  
va Steynits unikidan battarroq ki-  
noya bilan: «Qani-i!» — deb  
o'chini oladi.

Bu dimog'dor bankirga juda  
ham botib ketadi va u o'rnidan  
dik turib: «Siz unutyapsiz!  
Bilasizmi, men kimman?» — deb  
o'shqiradi.

«Bilaman, bilaman, — deydi  
Steynits, — Siz birjada Ep-  
shteynsiz, men bo'lsam bu  
olaning Epshteyniman».

## Qasos

Steynis Londonda ham shax-  
matchilar to'planadigan kafelarga  
kirib turadi. U doimiy raqibni —  
bir partiya uchun bir funt sterling  
to'laydigan unchalik yaxshi  
o'ynay olmaydigan shaxmatchini  
topib oladi. Steynits bir otini  
berib o'ynardi va har gal yutave-  
rardi. Bu odat uzoq vaqtgacha,  
ya'ni jahon chempionining do'st-  
laridan biri, taktikani o'zgartirish,  
«yaxshi» sherikni cho'chitib  
yubormaslik uchun ahyon-  
ahyonda yutqizib turish kerakligi  
haqida maslahat berishi qadar  
davom etdi.

Bu Steynisga ham ma'qul  
tushdi va navbatdagi partiyaning  
boshlaridayoq farzinni jo'rttaga  
zarba ostiga qo'yib berdi. Yana



olti yurish o'tgandan keyin raqibi buni sezdi va Steynis shu zahotiy oq taslim bo'ldi va qasos olish maqsadida donalarni tera boshladi.

Natija boshqacha bo'lib chiqdi. Baxtli g'olib birdan o'rnidan turib tantana bilan: «Men jahon chempionini yutdim!» — dedi-da, kafedan yugurganicha chiqib ketdi. O'sha-o'sha uni kafeda ko'rishmadi.

### Ashtdan kelsa, dashtdan...

Kunlarning birida Steynisning Londondagi uyiga bir notanish kishi kirib, undan ikki ot himoyasiga qarshi eng yaxshi o'yin usulini ko'rsatib berishni iltimos qildi.

«Siz qaysi variantni ko'zda tutyapsiz», — deb so'raydi Steynits. — Bu debyut haqida butun-butun kitoblar yozilgan axir!». Lekin notanish kishi o'ziga nima kerakligini aytib berolmadi. Shundan keyin Steynitsga barcha asosiy variantlarni birin-ketin namoyish qilishdan o'zga chora qolmadi. Bir necha soatdan so'ng notanish kishi juda charchaydi va «yo'q» degandek boshini chayqaydi: «Kechirasiz, maestro, men aytgan debyut emas. Bilasizmi, men master Blekbern bilan tez-tez o'ynab turaman. U menga ikki otini berib o'ynaydi. Ha, men ana shunga qarshi qanday qilib yaxshiroq mudofaalanishim kerakligini bilmoqchi edim», — deydi.

### Iloji topildi

Mashhur nemis grossmeysteri Teyxman kurash musobaqalarini tomosha qilishni juda sevgan. Bu unga ko'pgina turnirlarda yuqori o'rinlarni egallashga xalaqit bergan. Agar shaxmat turniri kuni polvonlarning musobaqasi bo'lib qolguday bo'lsa, Teyxman o'z uchrashuvini polvonlarning musobaqasi boshlanishiga qadar tugatishga harakat qilardi.

Bu kuni turnirlarning birida Teyxman hali yosh, uncha tanilmagan polyak shaxmatshisi Pshepyurka bilan o'ynardi.

Teyxman zo'rg'a o'tirardi — sirkda polvonlarning olishuvi boshlanishiga oz qolgan edi. U o'yinda osonlik bilan ustunlikka erishdi va soatiga qarab, raqibiga durang taklif qildi.

— Bu mumkin emas, — e'tiroz bildirdi Pshepyurka, — ustun ekanligingiz yaqqol ko'rinib turibdi!

— Shunday, — tan oldi Teyxman, — sudyalarga bunga e'tiroz bildirishi va natijada ko'ngilsiz hodisa yuz berishi mumkin. Mayli, hozir buning ham biror ilojini topamiz.

Ikkovlashib tezgina durang bo'ladigan ishonarli bir vaziyat vujudga keltirishga muvaffaq bo'ldilar. Durang deb imzo chekilgan blankani olgan sudya sirk va polvonlar haqida (Teyxmanni yaxshi bilgani holda) allanimalar deb g'udurladi-da, durangga e'tiroz bildira olmadi. Bundan xursand bo'lgan Teyxman sheri-



gini o'zi bilan sirkka olib ketdi va tez orada kurash boshlandi.

Teyxman har bir uchrashuvni huzur bilan tomosha qilardi. U Pshepyurkaning yelkasini turtdida, narigi burchakdagilar ham eshitadigan qilib olishuvni tushuntira ketdi.

Qarang, — most. Uni ezyapti! Chidarmikan-a?

— E, parvo qilmang, — dedi Pshepyurka kelishib qo'yishgan — chidaydi.

### **Tutungga tobi yo'q grossmeyster**

Ajoyib shaxmat nazariyachisi, «Mening sistemam» nomli mashhur kitob muallifi grossmeyster A. Nimsovich anchagina injiq va o'ziga xos qiliqli kishi bo'lgan. Shuning uchun turnir tashkilotchilari uning zaif tomonlarini va asabiy ekanligini nazarga olib, hamma vaqt janjal bo'lmasligi uchun harakat qilardilar.

Bir kuni Nimsovich sigara chekishni sevadigan grossmeyster Vidmar bilan o'ynashi kerak edi. Odatda, Vidmar o'ynagan stolning atrofi tutun halqachalariga to'lib ketardi. Nimsovich bo'lsa tamaki tutuniga bardosh berolmasdi... Raqiblar stolning qarama-qarshi tomoniga o'tirishdi va shu payt Vidmar cho'ntagidan sigarani chiqarishi bilan Nimsovich hushidan ketib qolishiga oz qoldi. Shunda raqibning tutun yoqtirmasligi esiga tushgan Vidmar sigarasini stolga qo'ydi-da, chekmay o'yinni

davom ettiraverdi. Nimsovich raqibining oliy himmatligiga tan berib, o'ynashi lozim edi. Biroq u hamma vaqt ko'zini «tutun manbayidan» uzmay bezovtalanardi. Oxiri u chiday olmadi va sudyaning oldiga borib, sigara tufayli o'ynay olmasligini bildirdi...

— Axir, Vidmar chekmayapti-ku, — hayron bo'ldi sudya.

— Tavba, — e'tiroz bildirdi Nimsovich, — U chekishi mumkin. Xavf tug'dirish uni amalga oshirishdan battarroq!

### **Kalta qo'l va chiroyli yo'l**

Grossmeyster Shpilman o'zining dadil va ajoyib kombinatsiyalari bilan jahonga mashhur edi; o'yinni chiroyli yakunlash imkoniyati bo'lsa, uni qo'ldan chiqarmasdi. Ayniqsa, bir yo'la o'yin seanslari o'tkazganda, u raqiblari bilan hisoblashib o'tirmasdi — go'zal kombinatsiyalar yaratishda donalarini ayamadan qurbon qilardi.

Shpilman o'rta bo'yli, kalta qo'lli kishi bo'lgan. Shuning uchun seans paytida agar stol keng bo'lsa, ba'zan shaxmat taxtasining raqiblari tomonida joylashgan xonalariga qo'li yetmasdan qolar edi. Bir kuni seansda filini h5 xonasida qurbon qilib, bir partiyani chiroyli yutadi. Buni tomosha qilib turgan bir ishqiboz Shpilmanga: «Ajoyib qurbon berdingiz, biroq bundan oldinroq filingizni h7 xonasida qurbon qilishingiz va allaqachon yutishingiz mumkin edi», — dedi.

Shpilman bilaman, biroq h7 xonasiga qo'lim yetmasdi, ana shuning uchun ham filni h5 xonasida qurbon qilishdan o'zga choram yo'q edi» — deb javob berdi.

### **Bunisiga nima deysiz?**

Kunlarning birida mashhur grossmeyster kichik bir shaharda shaxmat haqida leksiya o'qiydi va bir yo'la o'yin seansi o'tkazadi.

Bu uchrashuv haqida esdalik qoldirish niyatida mahalliy shaxmatchilar fotograf chaqirtirishadi. Fotografiyani olgan seans qatnashchilari hayron bo'lishdi — suratda grossmeyster yo'q edi! Nihoyatda xunobi oshgan shaxmatchilar fotografning oldiga jo'nashdi. Fotograf ularga: «O'sha oldinda turgan dumaloq semizni o'chirib tashladim, nega desangiz, u kadрни buzgan ekan», — deb tushuntirdi.



**TURLICHA O‘YIN OXIRLARI**

**FARZIN RUXGA QARSHI**

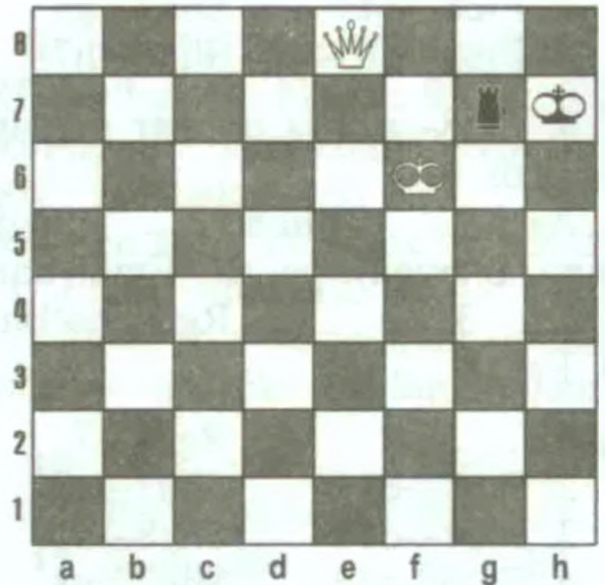
Odatda, bir tomonda farzin, ikkinchi tomonda esa rux qolgan-da farzinli tomon yutadi.

Yutish usuli: kuchli tomon farzini va shohini kuchsiz tomon-ning shohi va ruxi atrofiga joy-lashtirib, ularni bir-biridan ajratib qo‘yishga (uzoqlashishga) majbur qiladi. So‘ngra farzin bilan kisht (ikki yoqlama zarba) beraverish natijasida ruxni urib oladi yoki ruxning yordamidan mahrum etilgan shohni mot qiladi.

Ma‘lumki, tomonlarning biri uchun yurish navbati noqulay bo‘lgan pozitsiyalar shaxmat nazariyasida sugsvang pozitsiyalar deb yuritiladi. Shunday ekan, yutish plani sugsvang pozitsiyalar vujudga keltirishdan, ya‘ni kuch-siz tomonning ruxi bilan shohini bir-biridan ajratib yuborishdan iborat bo‘ladi.

248-diagrammadagi pozitsiyada qoralar (agar yurish navbati qo-ralarda bo‘lsa) sugsvangda, ya‘ni ular ruxini shohining yonidan uzoqlashtirishga majbur, chunki 1. ... Rg8 bo‘lsa, 2. Frh5X yoki 1. ... Shh6 bo‘lsa, 2. Frf8 dan keyin rux boy beriladi.

Modomiki, shunday ekan, ruxni qaysi xonaga yurish kerak?



248-diagramma

Agar 1. . . . Rg4 bo‘lsa, oqlar 2. Frd7+yoki 2. Frh5+yordamida ruxni urib oladi. Agar 1. . . . Rb7 yoki Rg2 bo‘lsa, 2. Fre4+! dan keyin rux boy beriladi. Shuning uchun 1. . . . Rg3, 1. . . . Rc7 1. . . . Rg1 va 1. . . . Ra7 yurish-larigina ko‘rib chiqishga arziydi. Biroq bu hollarda ham farzin kisht beraveradi va nihoyat, ruxni urib oladi.

- a) 1. . . . Rg7—g3
- 2. Fre8—e4+ Shh7—g8
- 2. . . . Shh8 yoki 2. . . . Shh6 bo‘lsa, 3. Frh4+
- 3. Fre4—c4+ Shg8—h7
- 4. Frc4—h4+ va qoralar ruxdan ajraladi.

- b) 1. . . . Rg7—c7

2. Fre8—e4+      Rg7—c7
3. Fre4—g2+      Shh7—g8
4. Frg2—h2+      Shg8 h8—

va rux boy beriladi yoki 4. . . . Rh7 bo'lsa, 5. Frb8X

- v) 1. . . .      Rg7—g1
2. Fre8—e4+      Shh7—g8
  3. Fre4—a8+      Shg8—h7

4. Fra8—a7+va qoralar ruxdan ajraladi..

Agar 2. . . . Shh8 (2. . . . Shg8 ning o'rniga) va 3. Fra8+dan keyin 3. . . . Rg8 bo'lsa, 4. Frh1X

- g) 1. . . .      Rg7—a7
2. Fre8—e4+      Shh7—g8
  3. Fre4—d5+      Shg8—h7
  4. Frd5—h1+      Shh7—g8
  5. Frh1—g1+      va rux boy beriladi.

Rux ozodlikka chiqqandek ko'rinsa ham hamma vaqt farzinga «em» bo'layotganiga e'tibor bering.

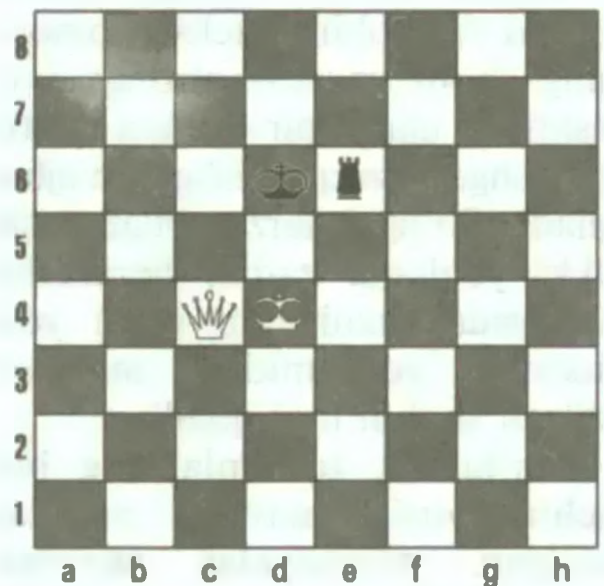
Agar 248-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular qora shohni yanada qisishga harakat qilmasligi kerak. Masalan: 1. Frf8 bo'lsa, 1. . . . Rg6+dan keyin oqlar shohini f5ga qochishga majbur. Chunki 2. Shf7? bo'lsa, 2. . . . Rf6+! dan o'yin pot — durang bo'lib qoladi.

O'yinda g'alabaga erishish uchun oqlar yurish navbatini qoralarga berishi kerak, ya'ni 248-diagrammadagi pozitsiyada qoralarni yurishga majbur qilish lozim. Oqlar bunga uch yurishda

erishadi: 1. Fre4+Shg8 (yoki 1. . . . Shh8). 2. Fra8+Shh7 3. Fre8. Endi qoralarning sugsvangda qolganligi o'z-o'zidan ko'rinib turibdi.

Endi qanday qilib 248-diagrammadagi pozitsiyaga erishish (shohni xohlagan bir burchakka haydab olib borish) mumkinligini ko'rib chiqamiz.

249-diagrammadagi pozitsiyada oqlar qora shohni burchakka haydashga kirishadi.



249-diagramma

1. Frc4—c5+      Shd6—d7
2. Shd4—d5      Re6—e7

Oqlar o'z shohini qora shohga yaqinlashtirmoqda, qoralar esa ruxini o'z shohidan uzoqlashtirmoqchi emas.

3. Frc5—c6+      Shd7—d8
4. Frc6—a8+      . . .

4. Shd6 xato, chunki 4. . . . Re6+! dan keyin o'yin durang bo'ladi. Kuchsiz tomonni burchakka haydashda pot bo'la-



digan holatlarga hushyor bo'lish lozim.

4. . . . Shd8—c7  
5. Fra8—f8 Shc7—d7

Agar qoralar ruxini yursa, tezda mag'lub bo'ladi. Masalan:

5. . . . Re3 bo'lsa, 6. Frf4+ yoki 5. . . . Re2 bo'lsa, 6. Frg7+ Shd8 (6. . . . Shb6 bo'lsa, 7. Frd4+!) 7. Frg5+ Shc7 8. Frf4+ Shd8 (8. . . . Shb7 bo'lsa, 9. Frb4+!) 9. Shd6 yoki 5. . . . Re1 bo'lsa, 6. Frc5+ Shd7 7. Frb5+ Shc8 (7. . . . Shd8 bo'lsa, 8. Fra5+Shc8. Frc4+ Shd7 9. Fra4+ Shc8 8. Shd6. Farzin bir vaqtning o'zida ikkita vazifani bajaryapti: qora shohni borgan sari qisib boryapti hamda rux bilan o'z shohiga kisht berilishiga yo'l qo'ymayapti. Shu holatga yaxshi e'tibor bering.

Nihoyat, agar 5. . . . Rd7+bo'lsa, 6. Shc5 Shb7 (6. . . . Rd8 bo'lsa, 7. Frf4+ Shd7 8. Frf7+ Shc8 9. Shc6) 7. Frg8 Rc7+8. Shb5 Sha7 9. Fre4 Rb7+ 10. Shc6 Shb8 (10. . . . Rb6+ bo'lsa, 11 Shc7!) 11. Fre8+ Sha7 12. Frd8 — taxtda 248-diagrammadagi pozitsiyaning o'zginasi vujudga keldi-yu, lekin farqi chap tomonda, xolos.

6. Frf8—b8 Re7—f7

6. . . . Rf7 ning o'rniga 6. . . . Re3 bo'lsa, 7. Fra7+yoki 6. . . . Re2 bo'lsa, 7. Frb5+va nihoyat 6. . . . Re2 bo'lsa, 7. Frb5+ Shc8 (7. . . . Shc7 yoki 7. . . . Shd8 bo'lsa, 8. Fra5+; 7. . . . She7 bo'lsa, 8. Frb4+dan keyin qoralar

ruxni yutadi) 8. Frc4+ Shd7 9. Fra4+ Shc8 10. Shd6! va endi qoralar mot bo'ladi yoki ruxidan ajraladi.

7. Frb8—b7+ Sh d7—e8  
8. Frb7—c8+ She8—e7  
9. Shd5—e5! Rf7—g7

9. . . . Rg7 ning o'rniga 9. . . . Rf3 bo'lsa, 10. Frb7+; 9. . . . Rf2 bo'lsa, 10. Frc5+dan keyin rux boy beriladi yoki 9. . . . Rf1 bo'lsa, 10. Fre5+ Shd8 11. Fra5+ She7 12. Frb4+ Shd8 13. She6! dan keyin ham qoralar mot bo'ladi yoki ruxidan ajraladi.

10. Frc8—c7+ She7—f8  
11. Frc7—d8+ Shf8—f7  
12. She5—f5 Rg7—h7

Rux vertikal bo'yicha (g3, g2, g1 xonalariga) yurganda farzin bilan qanday manyovr qilish kerakligi endi o'z-o'zidan ma'lum bo'lib qoldi.

13. Frd8—d7+ Shf7—g8  
14. Frd7—e8+ Shg8—g7  
15. Shf5—g5 Rh7—h8  
15. . . . Rh3, 15. . . . Rh2,

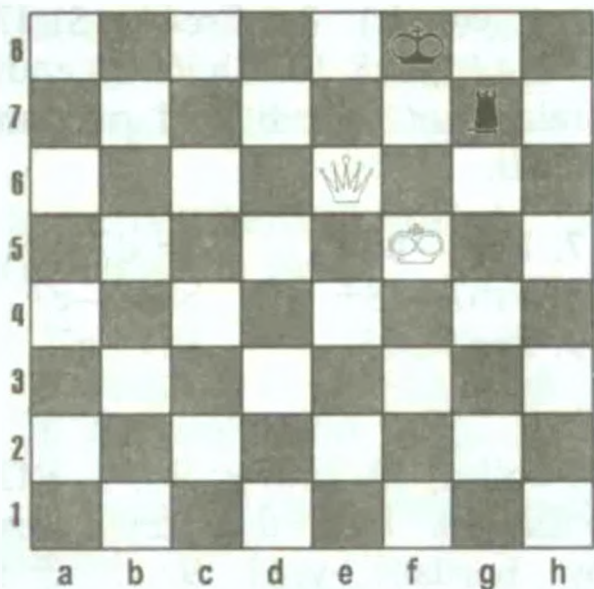
15. . . . Rh1 dan keyin farzin bilan avval ko'rib chiqqanimizdek manyovr qilish mumkin edi.

16. Fre8—e7+ Shg7—g8  
17. Shg5—g6

Endi qoralar motdan qutulish chorasini topa olmaydi.

Farzinga qarshi ruxi bor tomon ba'zan (juda ham kam uchraydigan hollardagina) o'yinni durang qilishi mumkin.





250-diagramma

250-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Ular oq shoh va farzinning noqulay joylashganligidan foydalanib, ruxi bilan kishti-qoyim qiladi.

1. . . . Rf7+2. Shg6 (2. She5 yoki 2. She4 bo'lsa, 2. . . . Re7) 2. . . . Rg7+3. Shh6 Rh7+! (hamma gap shu yurishda) 4. Shg5 (4. Sh:h7—pot yoki 4. Shg6 bo'lsa, 4. . . . Rh6+! dan keyin oq shoh ruxni ursa, pot bo'ladi, 5. Shf5 bo'lsa, 5. . . . R:e6 va o'yin durang bo'ladi) 4. . . . Rg7+va kisht avvalgicha takrorlanaveradi.

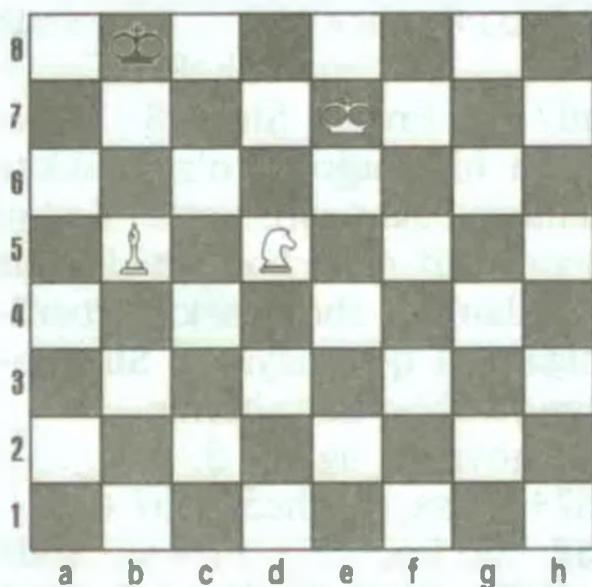
## 2. FIL VA OT BILAN MOT QILISH

Fil va ot bilan (shoh yordamida, albatta) mot qilish usuli anchagina murakkab bo'lganligi sababli bu usul kitobning boshlang'ich qismida ko'rsatilmagan edi.

Fil va ot bilan yakka shohni mot qilish uchun avval uni taxtaning chekkasiga haydab olib borish

kerak. Shu vaqt yakka shoh fil bilan hujum qilib bo'lmaydigan burchak xonaga (oq fil bo'lsa, qora burchak xonaga — a1 yoki h8 ga, qora fil bo'lsa, oq burchak xonaga — a8 yoki h1 ga) intiladi. Shunga qaramasdan, uni xavfsiz burchakdan asta-sekin fil bilan kisht berish mumkin bo'lgan burchak xonaga olib kelib, o'sha yerda mot qilinadi.

Avval yakka shohni burchakda mot qilish usuli bilan tanishaylik.



251-diagramma

251-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh oqlar uchun kerakli burchakka (fil oq, burchak xona ham oq) haydab olib borilgan va undan chiqib keta olmaydi. Qora shohni burchakdan chiqarib yubormaslik va uni mot qilish uchun oqlarning shohi, oti va filining birgalashib qilayotgan harakatiga yaxshi e'tibor berish. Fil a6 va c6 oq xonalarni, ot b6 va c7 qora xonalarni, shoh esa d8 xonasini o'z zarbasi ostiga olib turibdi.



Agar 251-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ularni to'qqizinchi yurishda mot qilish mumkin:

1. . . . Shb8—a7

1. . . . Shc8 bo'lsa, 2. She8 yoki 2.Fa6+

2. She7—d7 Sha7—b7

3. Shd7—d8 Shb7—b8

4. Fb5—a6 . . .

Endi qora shohning harakat doirasi yanada toraydi.

4. . . . Shb8—a7

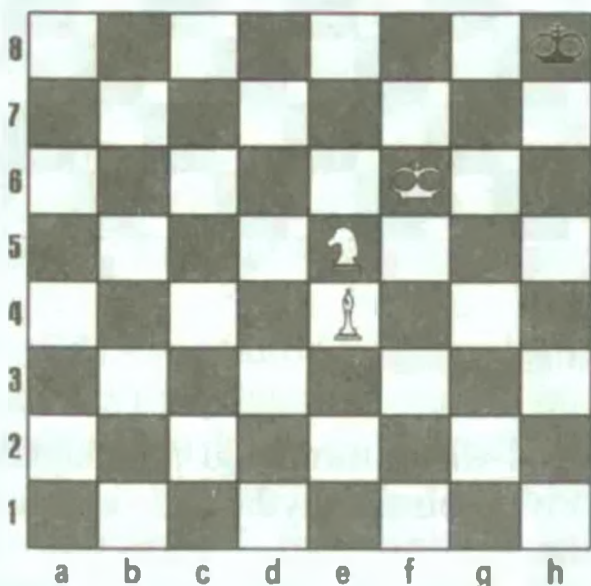
5. Fa6—c8 Sha7—b8

6. Od5—e7 Shb8—a7

7. Shd8—s7 Sha7—a8

8. Fc8—b7+ Sha8—a7

9. Oe7—c6X



252-diagramma

252-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohi burchakka haydab kelinganligiga qaramasdan, fil — oq, burchak esa qora (h8) bo'lgani uchun bu yerda mot qilib bo'lmaydi. Shuning uchun qora shohni bu

burchakdan narigi (a8) burchakka haydab olib borish kerak.

1. Oe5—f7+ Shh8—g8

2. Fe4—f5 Shg8—f8

3. Ff5—h7 Shf8—e8

4. Of7—e5 She8—d8

Qoralar o'zining birdan bir faol himoya chorasi bo'lgan c7 xonasi orqali xavfsiz a1 burchagiga o'tib ketish paytida.

Agar 4. . . . Shf8 (4. . . . Shd8 ning o'rniga) bo'lsa, 5. Od7+She8. 6. She6 Shd8 7. Fd3 She7 (7. . . . She8 8. Fb5 Shd8 9. Ob6 Shc7 10. Ob5+ham bir xil natijaga olib keladi)

8. Fb5 Shd8 9. Ob6 She7 10. Od5+Shd8 11. Shf7 Shc8 12. She7 Shb8 13. Shd7 dan keyin oqlar qoralarni 251-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqqan usulda mot qiladi.

5. Shf6—e6 Shd8—c7

6. Oe5—d7! Shc7—b7

7. Fh7—d3 . . .

6. . . . Shb7 ning o'rniga, 6. . . . Shc6 bo'lsa ham oqlar 7. Fd3! o'ynar edi.

7. . . . Shb7—c6

8. Fd3—a6 Shc6—c7

9. Fa6—b5 Shc7—d8

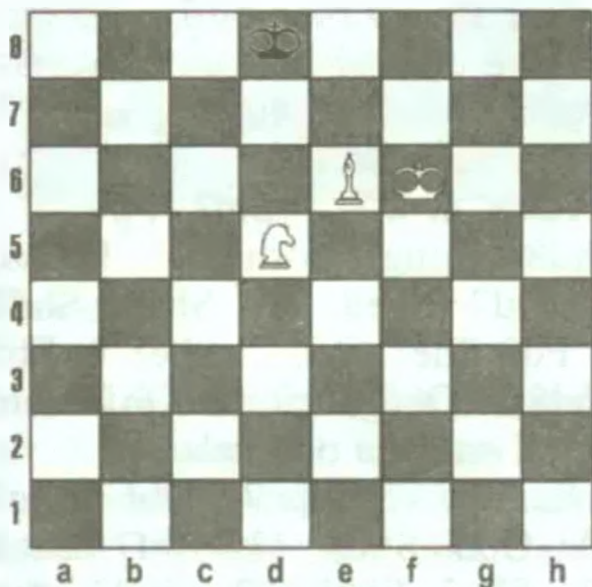
10. Od7—b6 Shd8—c7

11. Ob6—d5+ Shc7—c8

Bir necha aniq yurishlar yordamida oqlar yana to'qqizinchi yurishda qora shohni mot qila oladigan (251-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqqanimizdek) pozitsiyaga erishdi (qora shohning qanday mot qilinishini

taxtada o'zingiz tekshirib ko'ring).

Yakka shoh taxtaning chekkasida joylashgan yana bir pozitsiyani ko'rib chiqaylik. (253-diagramma).



253-diagramma

1. . . . Shd8—e8
2. Od5—f4 She8—d8
3. Shf6—e5!

Oqlar qora shohning ozodlikka chiqib ketishidan qo'rqmasa ham bo'ladi, chunki bu ozodlik uzoqqa bormaydi va qora shoh al burchagina kela olmaydi.

3. . . . Shd8—c7
4. She5—d5 Shc7—b6
5. Fe6—d7 . . .

Hamma gap mana shu yurishda. Shohning yo'li a4—e8 diagonali bo'yicha kesib qo'yildi.

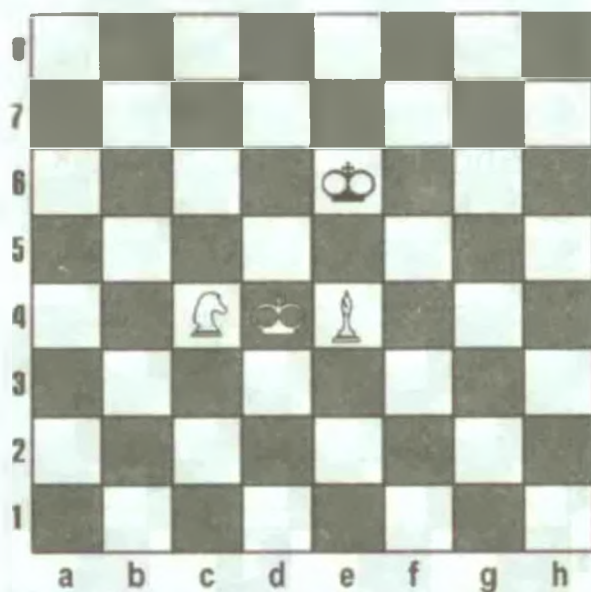
5. . . . Shb6—a5
6. Shd5—c5 Sha5—a6
7. Shc5—b4 Sha6—b6
8. Of4—d5+ Shb6—a6

9. Fd7—c8+ Sha6—a7
10. Shb4—b5

Endi mot qilish qiyin emas. Qora shohning qanday mot qilinishini o'zingiz toping.

Taxtaga tering, Oqlar: Shf6, Fe4, Oe5; qoralar: Shf8. Mot qilish uchun bir necha yurish qilish kerakligini ham toping.

Endi yakka shohni qanday qilib taxtaning chekkasiga haydab olib borish mumkinligini ko'rib chiqamiz.



254-diagramma

254-diagrammadagi pozitsiyada qora shohni haydashga kirishamiz.

1. Fe4—d3 She6—f6
2. Shd4—d5 Shf6—f7

2. . . . Shg5 bo'lsa ham 3. She5!

3. Shd5—e5 Shf7—g7
4. She5—e6 Shg7—f8
5. She6—f6 Shf8—e8
6. Oc4—e5 She8—f8



6. . . . Shd8 bo'lsa, 7. Fb5! Shc7  
8. Oc4! dan keyin qora shoh h8  
burchagidan kesib qo'yiladi va  
tezgina a8—mot bo'ladigan bur-  
chakka kelishga majbur etiladi.

7. Fd3—c4 Shf8—e8

8. Fc4—f7+She8—d8 8. . . .  
Shf8? bo'lsa, 9. Od7X (yoki  
9. Og6X)

9. Shf6—e6 Shd8—c7

10. Ff7—e8 . . .

Qora shohga biroz yo'l beril-  
gani bilan baribir u a8 burchagi-  
dan chiqib keta olmaydi.

10. . . . Shc7—b6

11. She6—d6 Shb6—a5

12. Shd6—c5 Sha5—a6

Qolganini o'zingiz toping. Agar  
1. Fd3 Shf6 2. Shd5 dan keyin qo-  
ralar h1 burchagi tomon yo'l olsa,  
oqlar qora shohni o'sha burchakda  
mot qiladi. Masalan, 2. . . . Shg5  
(2. . . . Shf7 ning o'rniga) 3. She5  
Shg4 4. Fc2 Shh4 (buning o'rniga  
4. . . . Shf3 bo'lsa, oqlar  
5. Fd1+yordamida qora shohni  
mot bo'lmaydigan al va h8 bur-  
chaklaridan kesib qo'yar edi yoki  
4. . . . Shg5 bo'lsa, 5. Oe3 Shh6  
6. Shf6 Shh5 7. Fg6+Shh4 8. Shf5  
Shg3 9. Fh5 Shf2 10. Shf4 Shel  
11. Oc4 dan keyin qora shoh al  
burchagiga o'ta olmaydi) 5. Shh5  
(5. . . . Shg3 bo'lsa, 6. Fd1 Shf2  
7. Shf4) 6. Oe5 Shh6 7. Shf6 Shh5  
8. Fg6+Shh4 9. Shf5 Shg3 10. Fh5  
Shf2 11. Shf4 Shel 12. Oc4 va  
endi qora shohni h1 — mot  
bo'ladigan xonaga tezgina kelishga  
majbur etiladi. Bu yerda yakka

shohning taxtaning chekkasiga  
asosan shoh va fil yordamida  
haydab olib borilganligiga va ot-  
ning vaqti-vaqti bilan muhim  
xonalarni zarba ostiga olib turgan-  
ligiga yaxshi e'tibor bering.

### 3. FARZIN VA PIYODA FARZINGA QARSHI

Bunday endshpillar kuchsiz  
tomonning shohi piyodaning  
yo'lida turgan bo'lsa va farzini esa  
raqib donalarining hujumiga  
qarshilik ko'rsata olsa, o'yinning  
durang bo'lishi turgan gap.  
Kuchsiz tomon kishtlardan hi-  
moyalaniish maqsadida o'z far-  
zinini to'sadi va farzinlar almash-  
tirilgandan so'ng durang bo'la-  
digan piyodali endshpil vujudga  
keladi. Bunda kuchsiz tomon-  
ning shohi piyodaga qarshi kurash-  
da ishtirok eta olmaydigan, ya'ni  
piyodaga qarshi kurash yakka  
farzinning zimmasiga tushadigan  
pozitsiyalar alohida ahamiyatga  
ega.



255-diagramma



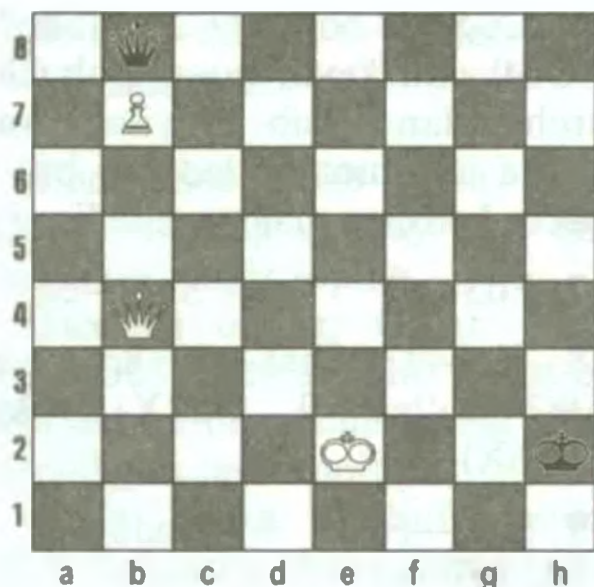
255-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning farzini piyodaning farzinga chiqishiga yo'l qo'ymayotganligiga qaramasdan, passiv joylashgan. Oqlar g'alabaga erishish uchun uni b8 xonasidan ketishga majbur qilishi kerak. Bu maqsadni amalga oshirishda oqlar hushyor bo'lishi, ya'ni kishti-qoyimga tushib qolmaslikka harakat qilishi lozim.

Buning uchun ikki yo'l bor:

a) 1. Frg5+ Shh2 2. Frh4+ Shg2 3. Frg4+ Shh1 4. Frc8 Frg3 (qora farzin b8 xonasidan ketishga majbur bo'lganligiga qaramasdan hali ham kishti-qoyimning payida) 5. b8Fr Frc3+ 6. Shb7 Frb4+ 7. Sha8 Fra5+ 8. Fra7 va oqlar yutadi:

b) 1. Frd6 Fre8+ 2. Shb6! Fre3+ 3. Shc7! Shf1 (3. . . . Frc3+ bo'lsa, 4. Frc6+ va yutuq) 4. b8Fr Frc3+ 5. Shb7 Frb2+ 6. Sha7 Frg7+(6. . . . Fra1+ bo'lsa, 7. Fra6+) 7. Frbc7 Frg1+ 8. Frdb6 va kisht tugadi. Kishtlardan qutulish uchun oqlar foydalangan usul bunday endshpillarga xosdir. Kuchli tomon shohi bilan shunday manyovr qiladiki, bunda kelgusidagi kishtlardan qutulish uchun raqib shohining pozitsiyasidan ham foydalaniladi.

256-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ko'rib chiqilgan usulda yutuqqa erishadi-yu, lekin bu yo'l sal qiyinroq. Bu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular to'xtovsiz kisht bera oladigandek ko'rinadi. Aslida esa shoh kishtlardan tezgina qutuladi va oqlar



256-diagramma

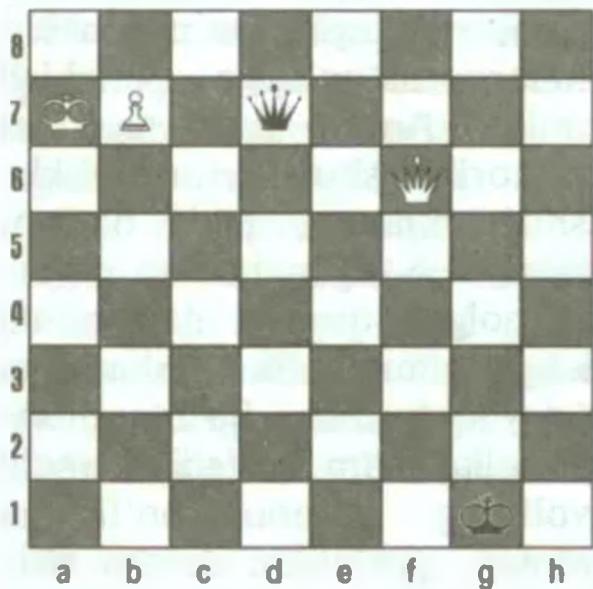
piyodasini farzinga chiqaradi. Masalan 1. . . . Fre5+ 2. Shd1! (bu juda to'g'ri yurishdir. Buning o'rniga 1. Shd2 bo'lsa, 1. . . . Fre5+ 2. Shc2 Frg6+ 3. Shb2 Frf6+ 4. Sha2 Fra6+ — qoralar kishti-qoyim qilardi) 2. . . . Fra1+(2. . . . Frh5+? bo'lsa, 3. Shc1 va kishtlar tugaydi, chunki 3. . . . Frh6+bo'lsa, 4. Frd2+) 3. Shc2 Fra2+ 4. Frb2 va endigi kishtdan qochish uchun oqlar shohini boshqa xonaga olib o'tadi va o'z navbatida kisht beradi hamda piyodasini farzinga chiqaradi.

Agar qoralar farzinini b8 dan qo'zg'atmay, shohini yurib, o'zini passiv tutsa, oqlar shohini piyodasiga yaqinlashtirishi shart emas, balki kishtlardan cho'chimaslik uchun avval uni b1 ga olib o'tadi, so'ngra bir necha marta kisht berib, o'z farzinini tezlik bilan c8 ga yuradi va g'alaba qozonadi.

Farzinning boshqa sipohlarga qaraganda kuchliroq ekanligi



shundaki, uning bir o'zi piyoda-ning farzinga chiqishini ta'minlay oladi. Bu farzinli endshpiller-ning muhim xususiyatidir.



257-diagramma

257-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning farzini piyodani gorizontal bo'yicha ochmas qilib, uning farzinga chiqishi yo'l qo'ymayapti. Lekin oqlar ochmasdan qutulishga erishadi. Avvalgidek, bu yerda ham raqib shohining pozitsiyasidan foydalaniladi. Yurish oqlardan bo'lsa, ular 1. Shb6 dan keyin g'alabaga erishar edi, biroq bu pozitsiyada yurish qoralardan. Ular kisht berishga majbur:

1. . . . Frd7—a4+

1. . . . Frc7 yaramaydi, chunki 2. Frb6+ va farzinlar almashadi.

2. Frf6—a6 Fra4—d7

3. Fra6—g6+ . . .

O'yinda g'alaba qozonish uchun oqlar farzini bilan to'rtta — f6, e5, e4 va c4 xonalaridan

birini kisht bilan egallashi lozim. Shuning uchun endi 3. . . . Shh1 bo'lsa, 4. Fre4+Shg1 5. Sha8! yoki 3. . . . Shf2 bo'lsa, 4. Frf6+Shg1 5. Shb6 dan keyin oqlar yutadi.

3. . . . Shg1—h2

Bu yurish oqlarga ancha qiyinchilik tug'dirsa-da, qoralarni mag'lubiyatdan qutultira olmaydi.

4. Frg6—h5 Shh2—g1

5. Frh5—g5+ Shg1—h1

6. Frg5—h4+ Shh1—g1

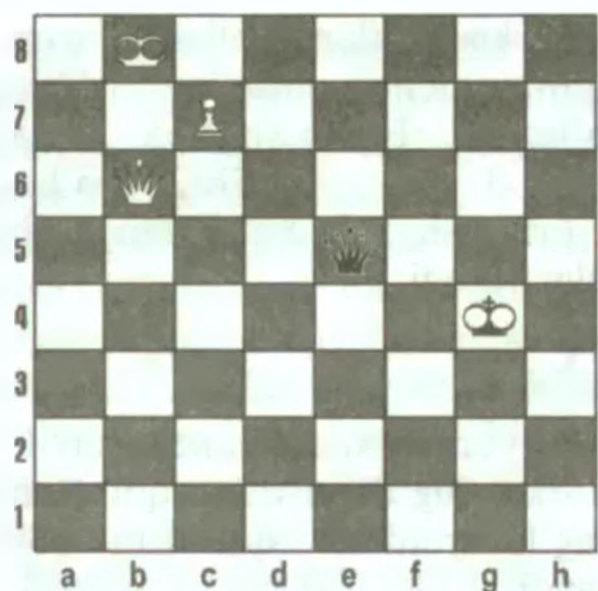
7. Frh4—e1+

Endi oqlar farzini bilan e4 yoki e5 xonasini kisht bilan egal-laydi va yutadi.

Qoralar 5. . . . Shg1—h1 ning o'rniga 5. . . . Shg1—f2 (yoki f1) yursa, oqlar qanday yurish qilish kerakligini o'zingiz toping.

Bunday endpshpillarda, agar kuchsiz tomonning shohi piyoda bilan bo'ladigan kurashda qatnasha olmasa, kuchli tomon piyodasini farzinga chiqarishda uning pozitsiyasidan foydalanmasligi uchun iloji boricha, piyodadan uzoqroqqa ketishga intilishi kerak.

Bunday o'yin oxirlarida piyodani diagonal bo'yicha ochmas qilish himoyalanişda eng kuchli vosita bo'lib hisoblanadi. Lekin shohning noqulay turishi kuchli tomonga ochmasdan qutulish imkoniyatini berishi mumkin. 258-diagrammadagi pozitsiyada xuddi shunday.



258-diagramma

258-diagrammadagi pozitsiyada o'yinni quyidagicha davom ettirish mumkin:

1. Shb8—a7                      Fre5—a1+

1. . . . Fre7 yordamida piyodani gorizontaal bo'yicha ochmas qilishning foydasi yo'q, chunki 2. Frd4+Shh3 3. Shb8 dan keyin oqlar g'alaba qozonadi.

2. Sha7—b7!                      Fra1—h1 +

2. . . . Frg7 bo'lsa, 3. Frg1 +

3. Shb7—b8                      Frh1—h2

4. Frb6—f6                      . . .

Juda qiziq pozitsiya vujudga keldi. Qoralar to'satdan sugsvangga tushib qoldi. Ular qanday o'ynamasin, baribir, mag'lub bo'ladi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring.

Agar kishti-qoyimdan qutulish uchun raqib shohining pozitsiyasidan foydalanishning iloji bo'lmasa, bunday farzinli endshpil durang bilan yakunlanishi kerak.

## Donalar ustunligidan to'g'ri foydalanish haqida

Zo'r ijodiy g'ayrat ko'rsatish tufayliga raqib qarshiliklarini yengib, yutuqni ta'minlovchi donalar ustunligiga erishish mumkin. Ammo ba'zi shaxmat havaskorlari shunday ustunlikka erishish bilanoq, endi o'yinni yutdim, deb o'ylaydilar va o'yinning qolgan qismini davom ettirishga unchalik ahamiyat bermay qo'yadilar. Ba'zan shunday hollar ham bo'ladiki, raqib ahvolining yomon bo'lishiga qaramay, qarshilikni davom ettiraveradi. Bu narsa borib-borib kuchli tomonning g'ashiga tegadi va u yutuqni tezlashtirishga harakat qiladi.

Ustun tomon raqibi o'ylab o'tirgan paytda ko'pincha o'z o'yiniga aloqasi bo'lmagan ishlar bilan mashg'ul bo'ladi. Raqib esa taslim bo'lish o'rniga, yangidan yangi qiyinchiliklarni yengish uchun choralar izlashga majbur etadi. Ustunlikka ega tomon o'zini bosib ololmaydi, taxtada sodir bo'layotgan pozitsiyalarga haqqoniy baho bera olmaydi.

Shunday hollar ham uchrab turadi: yutuq o'yinni to'g'ri o'ynay olmaslik natijasida durang holatiga tushirib qo'yiladi. Ammo oldin ustunlikka erishgan tomon o'yinni durang bilan emas, balki g'alaba bilan yakunlashni istaydi. Qanday bo'lmasin g'alaba qozonishim kerak, degan bo'lmag'ur fikr ta'sirida o'yinni durang qilish u yoqda tursin, xatolarga yo'l



qo'yadi va mag'lubiyatga uchraydi. Donalar ustunligidan unumli foydalanishga o'rganish uchun quyidagilarga yaxshiroq amal qilish lozim.

Donalar ustunligiga erishilganligidan qat'i nazar, ustun tomon to raqib taslim bo'lmaguncha xayolini buzmasligi kerak.

Agar o'ylagan maqsadga oson yo'llar bilan erishish mumkin bo'lsa, qiyin yo'llarni tanlamaslik, murakkab yo'llardagi ortiqcha chiroyga uchmaslik lozim. O'yin oxirlarida zo'r mahorat bi-

lan o'ynashga harakat qilish zarur. Donalar ustunligidan foydalanish paytida maqsadga erishib bo'lmasa, nima uchun shunday bo'lganligini yaxshilab tekshirib ko'rish kerak. Yurish qilish va yutuqqa olib keluvchi umumiy o'yin rejasi tuzishda shoshilmalik kerak. Raqib tomonidan bo'ladi-gan «bo'lsa-bo'lar» hujumlarga uncha ahamiyat beravermang. Bunday hujumlar ahvolning tangligidan dalolat beradi. Bular faqat mag'lubiyatni tezlatishga yordam beradi.



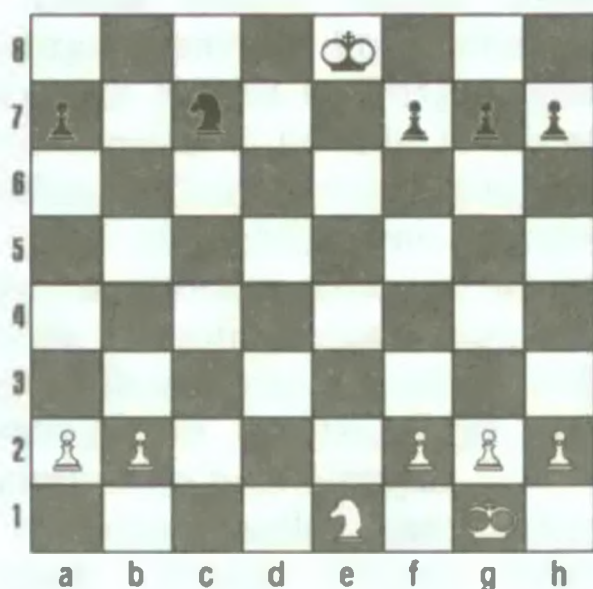
## KO'P UCHRAYDIGAN ENDSHPILLAR

Biz juda ko'p har xil o'yin oxirlari bilan tanishib chiqdik. Biroq bu boshlang'ich bilimlar, umuman, endshpillarni savodli ravishda o'ynash uchun yetarli bo'lmaydi. Shuning uchun endi endshpillarga xos turlicha o'yin usullari bilan tanishtiramiz. Ko'rib chiqiladigan pozitsiyalarni yodlab olmasdan, ularda qo'llaniladigan hujum qilish va himoyalash usullarini o'rganish, o'yin rejasini yaxshilab tushunib olish muhimdir.

### 1. 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 himoyalashiga 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 chetlashtira-

di; 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. Aytganlarimizni namoyish qiluvchi quyidagi misol bilan tanishaylik.



259-diagramma

259-diagrammadagi 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. Shf1 She7 2. She2 Shd6  
3. Shd3 Shc5. Qoralar o'z shohining oq shohga qaraganda faolroq joylashganligidan foydalanib, raqibning oldi ochiq piyoda barpo qilishiga xalaqit bermoqchi.

4. Oc2 Od5 5. g3.

Qoralar 5. . . . Of4+yordamida g2 dagi piyodani urib olmoqchi edi.

5. . . . a5 6. b3 f5 7. a3 g6 8. b4+!

Qoralar raqibiga oldi ochiq piyoda barpo qilishga yo'l qo'ymaydi-yu, biroq oxirgi yurish ularning ishonchini chippakka chiqaradi. Oqlar o'zi uchun qulay (shohi faolroq) piyodali endshpilga o'tish maqsadida piyodasini qurbon qilmoqda.

8. . . . ab 9. ab+Sh d6

Qoralar «in'om qilingan» piyodani olsa, tezda yutqizar edi. Masalan; 9. . . . O : b4+10. O : b4 Sh : b4 11. Shd4 Shb3 12. f4 Shc2 13. She5 Shd3 14. Shf6 She3 15. Shg7 Shf3 16. Sh : h7 Shg2 17. Sh : g6 va hokazo. Endi kurash oldi ochiq piyodaning surilishiga qaratiladi.

10. Shd4 Oc7 11. f4 Ob5+ 12. Shc4 Oc7 (12. . . . Shc6 bo'lsa, 13. Od4+!) 13. Oe3.

Eng yaxshisi shu. Oqlar donalarining pozitsiyasini yaxshilamoqda. 13. b5 dan keyin ham oqlar yutuqqa erishardi-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 O: b5 14. Sh: b5 Shd5 15. Oel! She4 16. Shc5 She3 17. Shd5 Shf2 18. She5! (oqlar otini qurbon qilib, vaqtini tejamoqda) 1. . . . Sh: e1 (qoralar otni olmay, 18. . . . Shg1 o'ynasa, 19. Of3+Shg2 20. Shf6! Sh: f3 21. Shg7 va oqlar asosiy variantdagi yutuqqa erishadi) 19. Shf6 Shf2 20. Shg7 Shg2 21. Sh: h7 Sh: h2 22. Sh: g6 Sh: g3 23. Sh: f5 va oqlar yutadi.

Asosiy variantga qaytamiz. 13. . . . Shc6 14. Shd4 Shd6 15. Oc4+Shc6.

Agar qoralar oq shohni o'ng flangdagi piyodalarga yaqinlashtirmaslik uchun 15. . . . She6 o'ynasa, u vaqtda, b4 dagi piyoda xavfli bo'lib qoladi, masalan: 15. . . . She6 16. Oe5 Shd6 17. Of7+She7 18. Og5 h6 19. Of3 Shf6 (bo'lmasa, 20. Oh4) 20. Shc5 Oe6+ 21. Shd6 g5 22. b5 Od8 23. Od4 Ob7+ 24. Shc7 Oc5 25. b6 Shg6 26. Shc6 va oqlar g'alaba qozonadi.

16. She5 Shb5 17. Oe3 Oa6 (17. . . . Sh : b4 bo'lsa, eng yaxshisi — 18. Od5+ va oqlar osongina yutadi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring). 18. Od5 Shc4 19. Of6 h5 20. Od5 Ob8 21. Oe7—yutuq.

Otli endshpillarda oldi ochiq piyoda barpo qilib bo'lmasa yoki uni qo'llab-quvvatlab bo'lmasa, yoxud kuchli tomon shohi bilan raqib piyodalariga yaqinlashib bo'lmasa, ortiq piyodadan foy-



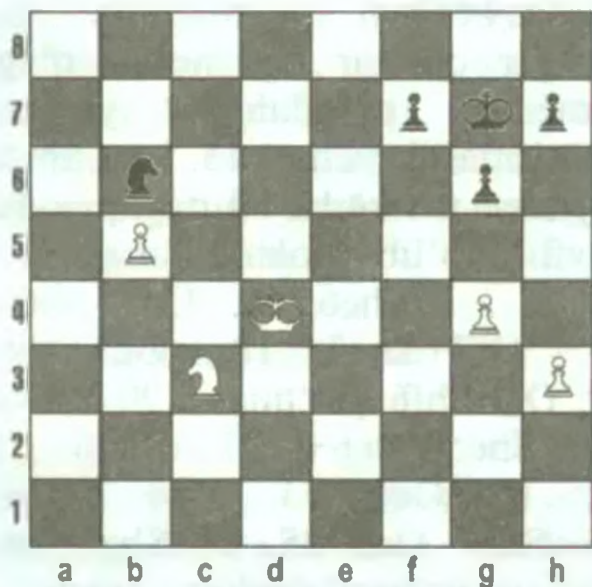
dalanish va natijada g'alaba qozonish mumkin emas.

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 flanga 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.

Oa4+7. Shd6! (qora shohni o'yinga chiqarmaslik kerak) 7... Shg7 (7... Ob6 bo'lsa, 8. Shc7 Oa4 9. b6 va o'yin asosiy variantdek davom etar edi) 8. Shc6 Shf8 9. b6 O : b6 10. Sh : b6 She7 11. Shc7 Shf8 (11... She6 bo'lsa, 12. Shd8 Shf5. 13. Oh7 va yutuq) 12. Shd7 Shg7 (qora shoh «qal'a» da jon saqlamoqchi lekin bu «qal'a»ning devorlari tezda nuraydi) 13. She7 Shh8 14. Oe8 (14. Sh : f7 bo'lsa, pot) 14. Shg8 15. Shf6 Shf8 16. Od6 va oqlar yutadi.

Piyodali endshpillardagi kabi otli endshpillarda ham shohning faolligi muhim ustunlik hisoblanadi.

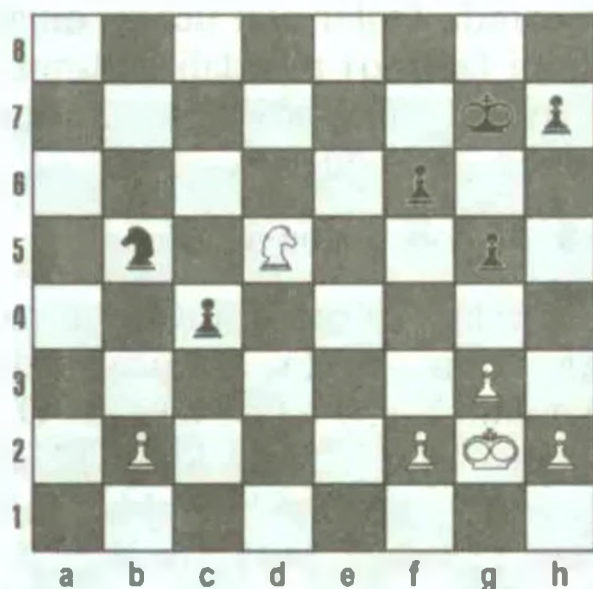


260-diagramma

260-diagrammadagi pozitsiya (Chigorin — Marshall, Karlsbad, 1907-yil) da oqlar uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaga ega. Ular qoralarning boshqa flangda oldi ochiq piyoda barpo qilishiga yo'l qo'ymasligi mumkin.

Bu hol oqlarga osongina yutish imkoniyatini beradi.

1. Od5! Od7 2. g5! h6 3. Of6 Ob6 4. h4 hg 5. hg Shf8 6. Shc5



261-diagramma

261-diagrammadagi pozitsiyada (Nimsovich — Zemish, Kopenhagen, 1923-yil) da oq shoh tezda faollashib, c4 dagi piyodaga hujum qilishi mumkin, qoralarning shohi esa ancha passiv. Oqlarning ustunligi ham ana shundadir.



1. Shf3 Shf7 2. Oc3 (oqlar shohiga yo'l bo'shatmoqda.) 2. . . . Od4+ (otlarni almashtirish — qoralar uchun ikki qo'lni qovushtirib, mot bo'lishni kutish bilan baravar) 3. She4 Ob3 4. Shd5 Od2 5. h3 (bo'lmasa, 5. g4) 5. . . . f5 6. Od1 Shf6 7. Oe3 Oe4 8. O : c4 O : f2 9. b4 She7. Oqlar avval shohining faolligi jihatidan ustun bo'lsa, endi buni ular boshqacha ustunlikka aylantirishga, ya'ni uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaga ega bo'lishga erishdi. 10. b5 Shd7 11. b6 Oe4 (ot o'z shohiga yordamga kelishga majbur. Agar 11. . . . O : h3 bo'lsa, 12. Oe5+Shc8 13. Shc6 va oqlar yutadi) 12. Oe5+Shc8 13. Shc6 Of6 14. Od3! Od7 (bo'lmasa, 15. b7+Shb8 16. Oc5 va 17. Oa6) 15. b7+Shd8 16. Shd6 Ob8 17. Ob4 Od7 18. Oc6+ She8 19. Shc7 va oqlar g'alaba qozonadi.

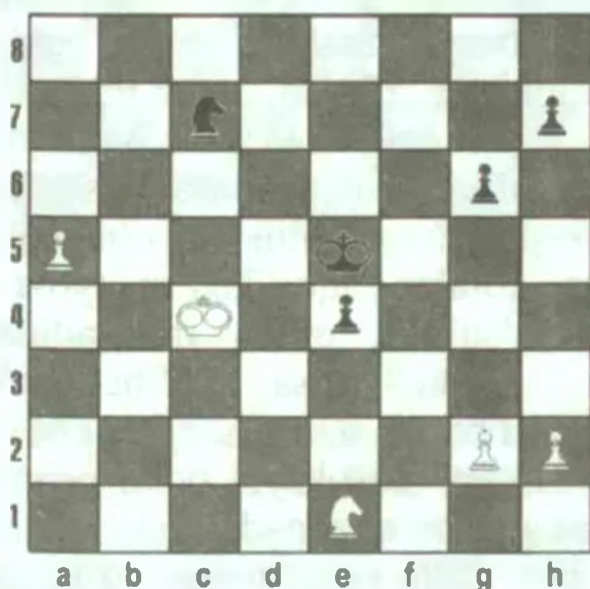
Uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodaning qanchalik kuchli ekanligini ko'rsatuvchi yana bir misolni ko'rib chiqamiz.

262-diagrammadagi pozitsiya (Berenbaum—Nadejdin, Toshkent, 1960-yil) da oqlar quyidagicha yurish qiladi va yutuqqa erishadi: 1. Oc2 Shf4 2. Shc5 Oa6+ (agar 2. . . . e3 bo'lsa, 3. Shd4 va qoralar e xonasidagi piyodadan ajraladi) 3. Shb6 Ob8 4. Ob4! She3 (4. . . . e3 bo'lsa, 5. Shc7 Oa6+ 6. O : a6 e2 7. Ob4! va oqlar yutadi) 5. Shc7 Shd2 6. Sh:b8 e3 7. Oc6! va qoralar taslim bo'ladi, chunki ot temp bilan f3 ga keladi.

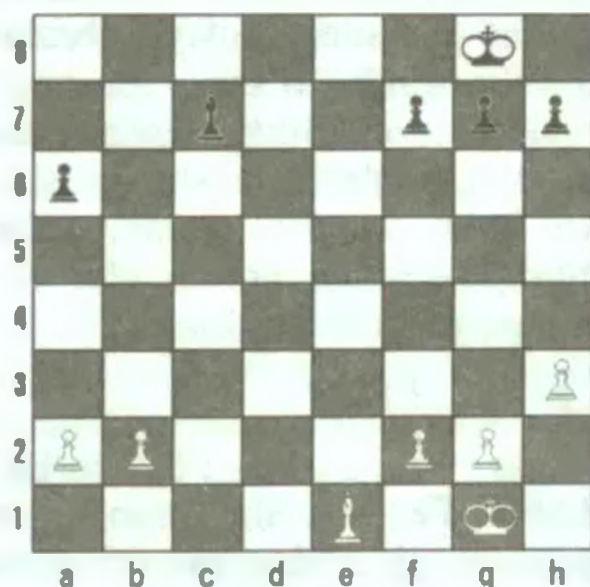
## 2. FILLI ENDSHPILLAR

Otli endshpillardagidek, bir xil filli endshpillarda ham ortiq piyoda hal qiluvchi ustunlik bo'lib hisoblanadi.

Bunday endshpillarda ortiq piyodadan foydalanish rejasi xuddi otli endshpillardagidek bo'ladi. Bunda ham oldi ochiq piyoda barpo qilib, uni farzinga chiqarishga harakat qilish kerak.



262-diagramma



263-diagramma



263-diagrammadagi pozitsiyani tahlil qilib, filli endshpillarga xos alohida xususiyatlar bilan tanishamiz. 1. Shf1 Shf8 2. She2 She7 3. Shd3 Shd6 4. Shc4 Shc6 6. Fe3 g6 6. b4 Fb6 7. f3 Fc7 8. a4 Fb6 9. Fd4. Oldi ochiq piyoda barpo qilishga qaratilgan tayyorgarlik tugadi. Oqlarning shohi ham, fili ham yaxshi pozitsiyalarni egallab oldi.

9. . . .Fc7 10. b5+ab 11. ab Shb7.

Agar qoralar oq shohning oldiga o'tishiga to'sqinlik qilmoqchi bo'lsa, tezda yutqizar edi. Masalan: 11. . . . Shd6 12. Fc5+ Shd7 13. b6 Fg3 14. Shd5 Ff4 15. Fd4 va 16. Fe5. va hokazo.

12. Shd5 — reja amalga oshirilmoqda: qoralarning shohi piyoda bilan ovora; oqlar shoh flangidagi raqib piyodalariga hujum qilmoqchi. Biroq bu yerda o'yin piyodali yoki otli endshpillardagidek hal bo'lay deb qolganicha 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. . . . Fb8.

Agar 12. . . . Ff4 bo'lsa, 13. Fe5 Fe3 14. Shd6 dan keyin oq shoh piyodalar tomon o'tib ketardi. 13. Fe5 Fa7.

Endi 14. Shd6 foydasiz, chunki

14. . . . Fb8+dan keyin oq shoh ortiga qaytishga majbur. Yoki 14. Fd6 bo'lsa, 14. . . . Ff2! 15. She5 Fg3+ va yana oqlar shohini oldinga sura olmadi. 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 sugsvangga tushib, kuchli tomonning shohini piyodalarining oldiga o'tkazib yuborishga majbur bo'lgan edi. Bu yerda esa, hozircha sugsvang yo'q. Shuning uchun kuchsiz tomon fili bilan tinchgina manyovrlar qilib, piyodasiga boriladigan yo'llarni qo'riqlab turishi mumkin. Bu yerda ham kuchsiz tomon filining harakatchanligini yanada cheklab bo'lmasmikan? Bo'ladi.

13. Ff2! Fc7 14. g3 h5 15. h4 (lekin 15 f4? emas, chunki 15. . . . h4) 15. . . .Fb8 16. d6! Oqlar maqsadiga erishdi — qoralar sugsvangga tushdi. Endi ular raqibining 17. f4, 18. Fd4 va 20. Fe5 manyovriga, ya'ni yutuqni ta'minlaydigan piyodali endshpilga o'tishiga to'sqinlik qila olmaydi. Agar qoralar yuqoridagi manyovriga to'sqinlik qilish maqsadida 16. . . . Shc8 yursa, 17. Shc6 Fe5 18. f4 Fb8 19. b7+ Shd8 20. Fb6+ va 21. Fc7 dan keyin oqlar osongina g'alaba qozonadi.

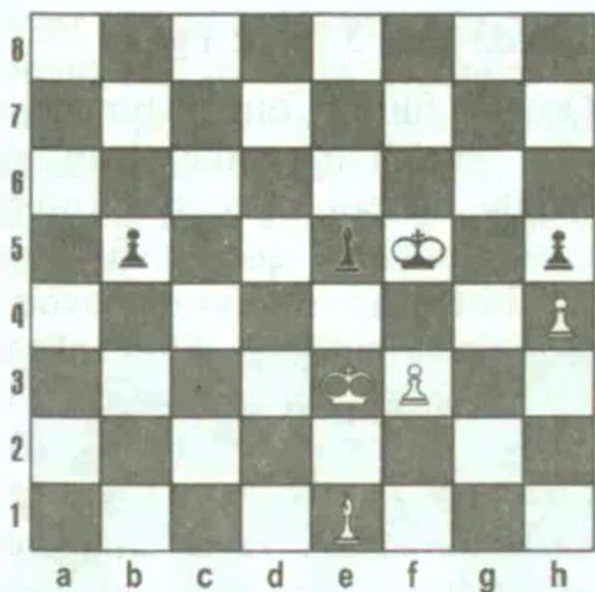
Biz filli endshpilda otli va ayniqsa, piyodali endshpillarga nisbatan ko'proq qiyinchiliklar



borligini va bu qiyinchiliklar kuchli tomonning ortiq piyodasidan foydalanishida durustgina g'ov ekanligini aniqlab oldik. Hatto ko'rib chiqilgan ideal misolda ham qoralarni sugsvangda qo'yish yoki oqlardan shohi bilan qora piyodalar tomon o'tish uchun ancha-muncha aniqlik talab qilinmaydi.

Agar sugsvang pozitsiyaga erishib bo'lmasa va fil boshqa 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.



264-diagramma

264-diagrammadagi pozitsiya (Lisitsin — Levenfish, 1932-yil) da 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 xonaning oqligi (fil esa qora) qoralarning yutuqqa erishish imkoniyatlarini kamaytiradi. Bu pozitsiyada yurish qoralardan.

1. . . . Ff6! (shu yurishdan keyin oqlar sugsvangga tushadi. Endi oqlar filini yursa yo piyodasi ketadi yoki b5 dagi piyoda suriladi. Yoxud 2. She2 bo'lsa, 2. . . . Shf4) 2. f4 Fb2 (2. . . . Shg4? bo'lsa, 3. She4 Fe7 4. f5 b4 5. f6! Ff8 6. f7 b3 7. Shd3 yoki 4. . . . Ff6 5. Shd5 Sh : f4 6. Shc6 Shg4 7. Sh : b5 F : h4 8 Fa5 Fg3 9. Fd8 Ff4 10. Shc4 Fg5 11. F : g5 va 12. Shd3 dan keyin o'yin durang bo'lardi). 3. Fd2 Fg7 4. Fb4 Ff6 5. Fe1 Fe7! Yana sugsvang. Endi oqlar shohini yurishga majbur. 6. Shf3 Fd6 7. Fd2 Fc7! 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. Shg3 bo'lsa, 8. She4 masalani hal qiladi. Shuning uchun qoralar f xonasidagi piyodasini berishni afzal ko'radi.

8. Fc3 F : f4 9. Fb4 Fe5 10. Fa5 Ff6 11. Fe1 Fe7! qoralar ko'p marta sugsvangdan foydalanib, ustunligini orttiryapti. Oqlar yana chekinishga majbur.

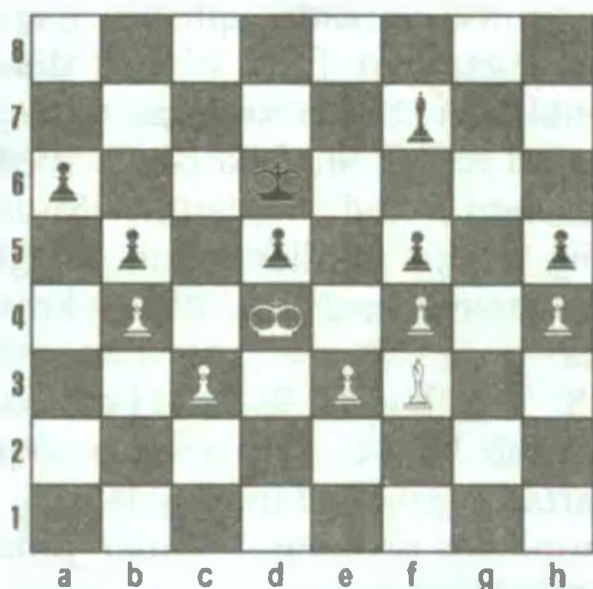
12. Shg3 She4 va qoralar shohini b xonasidagi piyodasining yoniga keltiradi va g'alaba qozonadi, masalan: 13. Fa5 Shd3



14. Fe1 Shc4 15. Shf4 Ff6  
 16. Shf5 Fc3 17. Fg3 b4 18. Fd6  
 b3 19. Fa3 Shd3 20. Shg5 Shc2  
 21. Sh:h5 Fd2 22. Shg4 Fcl.

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 himoyalanuvchi 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 sugsvang yordamida (agar sugsvangga erishish mumkin bo'lsa) yutuqqa erishiladi.

Buni quyidagi misolda ko'rib chiqamiz.



265-diagramma

265-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning himoya resurslari tu-

gash 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 choralarni aniqlash uchun fil bilan manyovr qilib ko'ramiz.

1. Fe2 Fg6! To'g'ri javob bittagina bo'lib, u ham bo'lsa, mana shudir. Agar 1. . . . Fe8 bo'lsa, 2. Fd3 Fg6 (2. . . . Fd7 bo'lsa, 3. Fc2 Fe6 4. Fd1!+ Ff7 5. Ff3 va oqlar maqsadiga erishadi) 3. Fc2 Fh7 4. Fb3! Fg8 5. Fd1! Ff7 6. Ff3 dan keyin qoralar sugsvangga tushadi.

2. Fd3 Fh7 3. Fc 2 Fg6.

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 manyovr qilish uchun oq filga ikkita bo'sh xona bor, qora filga esa bittagina.

4. Fb1! Fh7 5. Fd3! Fg6. Moslik buzildi. Endi, oqlar raqibiga moslikni tiklash imkoniyatini

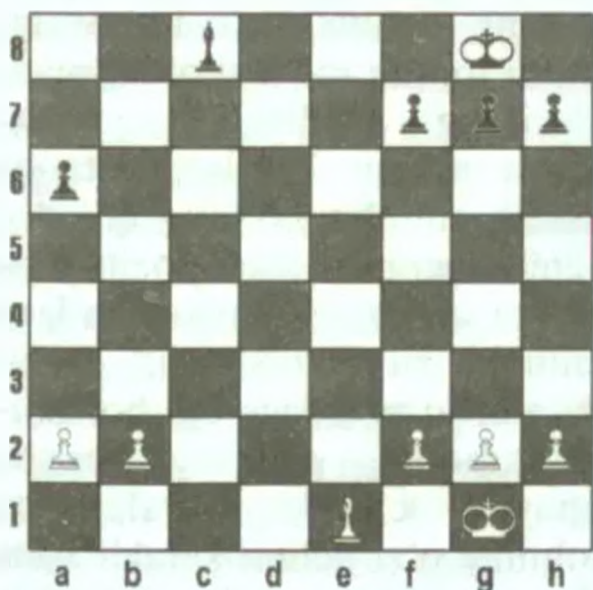


bermasligi kerak. 6. Fc2! Fh7  
7. Fb3!! Fg8 8. Fd1 Ff7 9. Ff3 —  
masala hal, qoralar yutqizadi.

Oqlarning moslikni buzishga qanday erishganligiga (oq fil to'qqiz — toq yurishdan keyin, qora fil esa sakkiz — juft yurishdan keyin o'z joyiga qaytib kelganligiga) yaxshi 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'lmaydi. Bitta, hatto, ba'zan ikkita yoki uchta ortiq piyoda g'alaba qozonish uchun yetarli bo'lmay qoladi.

263-diagrammadagi pozitsiyada fillar bir xil bo'lgani uchun oqlar osongina yutuqqa erishgan edi. O'sha pozitsiyani salgina o'zgartirsak, 266-diagrammadagi pozitsiya vujudga keladi va o'yin durang bo'ladi.



266-diagramma

Tekshirib ko'ramiz: 1. Shf1 Shf8 2. She2 She7 3. Shd3 Fe6 4. b3 (4. a4 bo'lsa, 4. . . . Fb3 5. a5 Fa4 dan keyin ortiq piyodaning ahamiyati qolmaydi) 4. . . . Shd6 5. Fb4+ Shc6 6. Shc3 g6 7. a4 Shb6 8. Ff8 h5 9. b4 Fb5 10. g3 Fe6.

Endi ba'zi xulosalar chiqarish mumkin. 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. Shd4 Fb3! 12. a5+ (piyodalarning ana shunday joylashuviga erishish, kuchsiz tomon uchun foydali) 12. . . . Shb5 13. She5 Fc4 14. h4 Shc6 17. f3 Fd5!

Bu o'yin oxiri 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. Shf4 Shb5 19. g4 Shc6 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 berolmaydi, chunki u raqib fili hujum qiladigan xonalarni nazorat qila olmaydi.

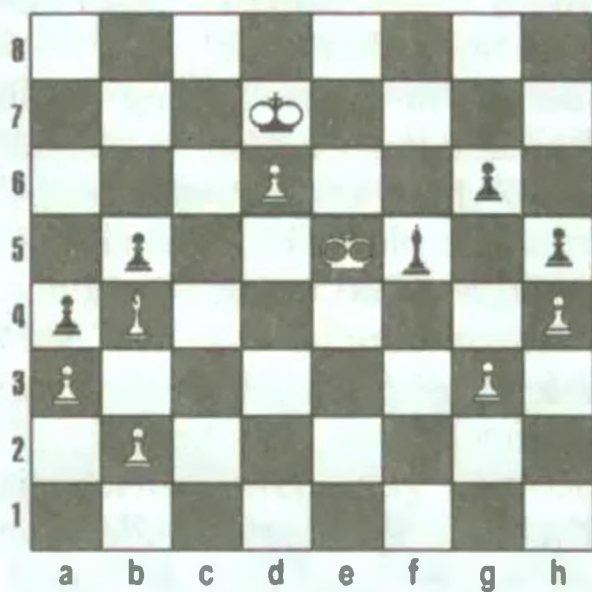
Ikkinchi xususiyati — fil boshqacha xonalarda (masalan, fil oq, piyodalar esa qora xonalarda) joylashgan raqib piyodalariga hujum qila olmaydi.



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 endshpillarga xos natijada durang bo'ladigan asosiy uchta pozitsiyani belgilab beradi.

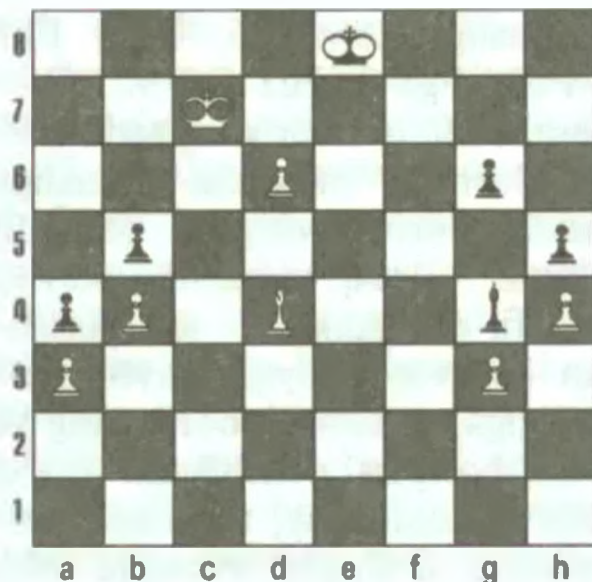
267-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning shohi istagan tomonga yura olishiga qaramasdan bu yurishlar foydasiz. Qoralarning yakka fili har ikki flangdagi piyodalarini himoyalay oladi. Shuning uchun natija durang bo'ladi.



267-diagramma

268-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning shohi piyodaning oldidagi fil hujum qila olmaydigan xona (d7) ni egallay olmagan, binobarin, bundan avvalgi diagrammadagidan ko'ra noqulayroq joylashgan.

Shunga qaramay, qoralar durangga erishadi: 1. Shb6 Fd7!



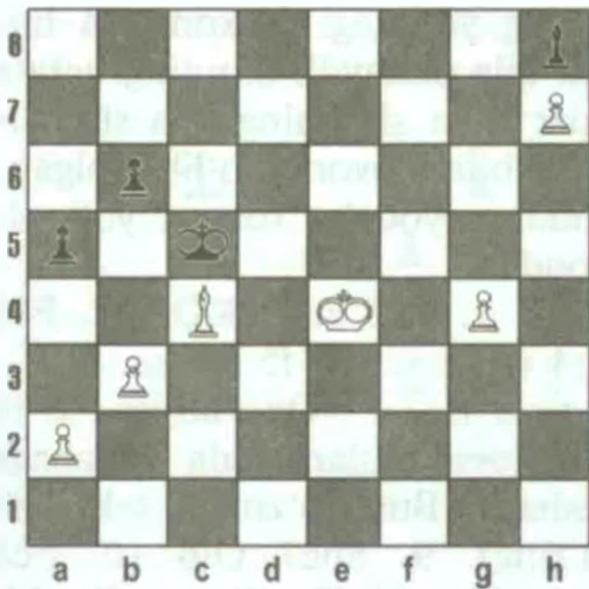
268-diagramma

Agar qoralar buning o'rniga 1... Fe2? bilan piyodani qo'riqlamoqchi bo'lsa — 2. Shc6 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 xarakterlidir.

Har xil filli endshpillarda oldi ochiq piyoda faqat shohning yordamida olg'a surilishi mumkin. Shuning uchun agar himoyalayuvchi tomon raqib shohini piyodalarining surilishini quvvatlashiga xalaqit berolsa, yutuqqa erishish mumkin bo'lmay qoladi.

269-diagrammadagi pozitsiya — himoya choralari mavjud bo'lgan uchinchi xil pozitsiyadir. Oqlar ikkita ortiq piyodaga ega bo'lishiga qaramay, g'alabaga erisha olmaydi, chunki qoralar oq shohning o'zi uchun kerakli xona (g8) ga o'tishiga yo'l qo'ymaydi. Masalan:





269-diagramma

1. Shf5 Shd6! 2. Shg6 She7  
3. g5 Shf8! — durang..

Agar 3. . . . Shf8 ning o'rniga  
3. . . . Fc3?? bo'lsa, 4. h8Fr!  
F:h8 5. Shh7 Fc3 Shg8! — oqlar  
ortiq piyodalaridan birini berib,  
buning evaziga shohi bilan kerak-  
li xonaga o'tib olardi va oldi  
ochiq ikkinchi piyodasini surish  
imkoniyatiga ega bo'lar va g'ala-  
ba qozonardi:

6. . . Fb2 7. g6 Shf6 8. Shh7  
va hokazo.

Bundan avvalgi ikki pozit-  
siyada qoralar (himoyalalanuvchi  
tomon) passiv taktika tutgan  
bo'lsa, hozirgi (269-diagramma-  
dagi) pozitsiyada shohi bilan  
faol harakat qilib, durangga  
erishdi. Har xil filli endshpillar  
hamma vaqt ham durang bo'la-  
vermaydi.

270-diagrammadagi pozitsiya  
(Polnen — Chigorin, Peterburg,  
1881-yil) da qoralar 1. . . . b5!  
o'ynab, bir piyodasini qurbon qi-  
ladi: 2. ab ab 3. cb. Vujudga kel-  
gan bu pozitsiyaga rasman



270-diagramma

qaralsa, oqlar ustunlikka ega  
bo'lib olgandek ko'rinadi. Haqi-  
qatda esa qoralar hal qiluvchi  
pozitsiyaviy ustunlikka ega: qo-  
ralarning ikkita oldi ochiq piyo-  
dasi oqlarning uchta oldi ochiq  
piyodasidan xavfliroqdir, qo-  
ralarning yakka fili 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 yor-  
damlashishi mumkin. 3. . . .  
Shd7 (buning o'rniga qoralar 3. .  
. . . c4 o'ynab, so'ngra shohini  
mo'ljaldagi tomonga yursa,  
maqsadga tezroq erishadi) 4.Fd3  
Shc7 5. Ff1 Sh6 6. Shg2 Sha5 7.  
Shf3 Shb4 8. b6 c4 9. b7 c3 10.  
Fd3 Shb3 11. Shg2 c2 va qoralar  
g'alabaga erishdi.

Ko'rib chiqqan oxirgi misoli-  
miz har xil filli endshpillarda  
moddiy ustunlik emas, balki  
shohlarning oldi ochiq o'z piyo-  
dalarini qanchalik samara bilan

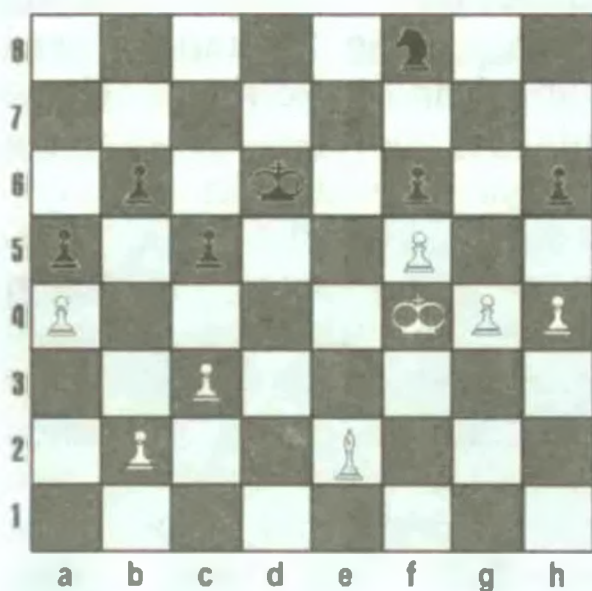


quvvatlay olishi ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatadi.

### 3. PIYODALAR KO'P BO'LGANDA FIL BILAN OTNING KURASHI

Bunday o'yin oxirlarida ortiq piyodali tomon hal qiluvchi ustunlikka ega bo'lgan hisoblanadi.

Bu ustunlikdan foydalanish usuli avvalgicha bo'lib, bunda ham oldi ochiq piyoda barpo qilib, uni farzinga chiqarishga intilish kerak.



271-diagramma

271-diagrammadagi pozitsiya (Bonch-Osmolovskiy — Konstantinopolskiy, Moskva, 1949-yil)da oqlarning oldi ochiq piyoda barpo qilishi uchun sharoit taxt.

O'yin quyidagicha davom etgan edi:

1. g5 hg+2. hg fg+3. Sh : g5 She5 4. Fd3 (4. f6 bo'lsa, 4. . . . Oh7+) 4. . . . Od7 5. Shg6 Of6. Shf7. f xonasidagi piyodani yana surib bo'lmaydi, chunki fil piyo-

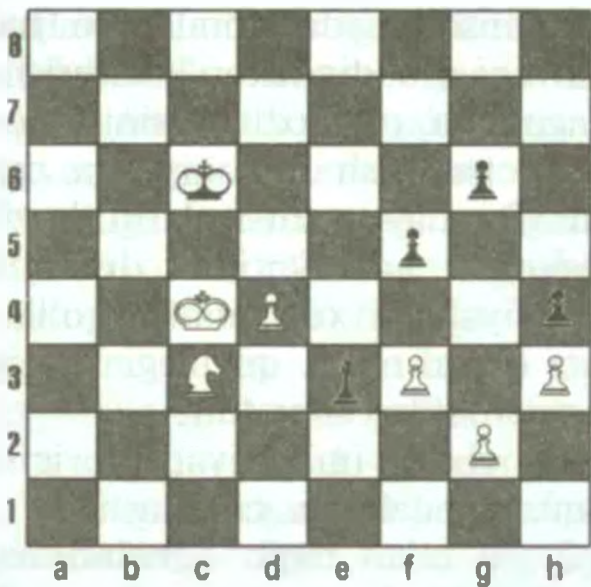
daning yo'lidagi f6 xonasiga hujum qila olmaydi. Shuning uchun oqlar qora shohning ana shu piyoda bilan ovora bo'lib qolganligidan piyodalar tomon yo'l olmoqda.

6. . . . Od5 7. Fc4 Oe3 8. Fe6 Og4 (8. . . . O : f5 bo'lsa, 9. F : f5 yoki 8. . . . Od1 bo'lsa, 9. f6 dan keyin oqlar tezda g'alabaga erishadi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring). 9. She7 Of6 10. Fc8 Oe4 11. Shd7 Sh : f5 12. Shc6+She5 13. Sh : b6 Od6 14. Fa6 Shd5 15. Fb5. a5 dagi piyoda «o'limga mahkum». Shuning uchun oqlar «farmoni»ni bajarishga shoshilmayapti. 15. . . . Oc8+ 16. Sh : a5 Shd6 17. Fa6 Oe7 18. Shb6 Od5+ 19. Shb7 Oe3 20. Fe2 c4 21. a5 va qoralar taslim bo'ladi.

Agar moddiy ustunlik otli tomonda bo'lsa, ortiq piyodadan foydalanish usuli, umuman bir xil bo'lsa-da, lekin bu yerda olti ochiq piyoda barpo qilishga va ayniqsa, uni olg'a surishga unchalik shoshilmaslik kerak.

Fil — uzoqni uradigan sipoh, shuning uchun oldi ochiq piyoda barpo qilish va ayniqsa uni juda olg'a surish filning harakatchanligiga putur yetkaza olmasligi mumkin. Birinchi navbatda raqib piyodalarining joylashuvida zaiflik paydo qilish kerak. Bu esa, o'z navbatida, raqib kuchlarini oldi ochiq piyodadan chalg'itish yoki shoh bilan raqib piyodalariga o'tadigan yo'llar ochishga zamin bo'ladi.





272-diagramma

272-diagrammadagi pozitsiya (Levenfish — Rauzer, Tbilisi, 1937-yil)da d4 dagi piyodaning surilishiga hali vaqt bor. Masalan: 1. Ob5 Ff2 2. d5+Shd7 endi oqlar uchun o'z pozitsiyasini yaxshilash oson emas. Shuning uchun oqlar avval raqib piyodalariga hujum qilishi kerak.

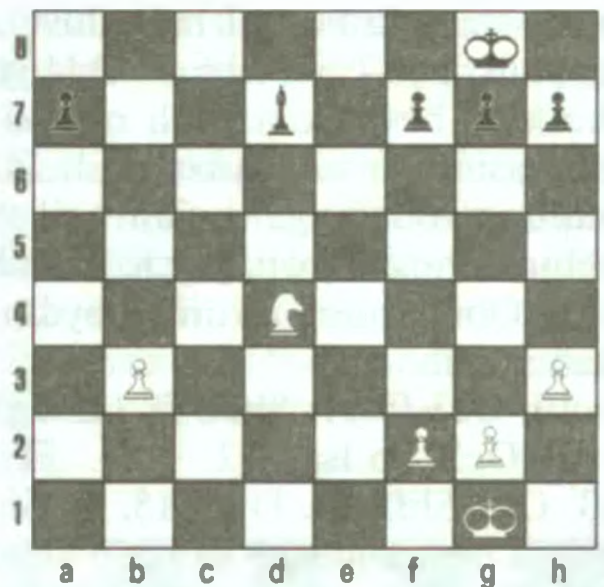
1. Od5! Fg5 2. f4! Fd8 3. Ob4+Shd6 4. Od3 g5 (4. . . . She6 bo'lsa, 5. Oe5 Shf6 6. Shc5 dan keyin d xonasidagi piyodaga yo'l ochilar edi).

5. Oe5 She6 (5. . . . gf? Of7+ va oqlar yutadi) 6. d5+Shf6 7. Shc5 gf 8. Oc6 va qoralar taslim bo'ldi, chunki piyodani farzinga chiqarmaslik yo'lida ular ko'p narsasini berishga majbur.

Kuchlar teng bo'lgan pozitsiyalarga baho berishda uzoqda joylashgan oldi ochiq piyoda, piyodalar joylashuvidagi zaifliklar kabi, bizga ma'lum pozitsiyaviy faktorlar muhim rol o'ynaydi.

Kuchlar teng bo'lgan paytda fil bilan otning kurashidagi ayrim

xususiyatlar bilan tanishib chiqamiz. Ochiq pozitsiyalarda, ya'ni ikki tomonning piyodalari erkin harakat qila oladigan hollarda fil ko'pincha otdan zo'rlik qiladi. Bunda ham shohlarning pozitsiyasi muhim ahamiyatga ega ekanligi o'z-o'zidan ma'lum. Faol shoh o'z fili bilan birgalikda harakat qilsa, katta kuchga aylanadi. Buni quyidagi misolda ko'rib chiqamiz.



273-diagramma

273-diagrammadagi pozitsiya (Shtols — Kejden, Gaaga, 1928-yil) da, garchand qoralar katta ustunlikka ega bo'lsa ham bu ustunlikni sezish qiyin. Oqlar oti qulay joylashgan va ularning lagerida zaifliklar yo'qdek ko'rinadi. Aslida bunday emas. Pozitsiyaga to'g'ri baho berish uchun o'yin qanday davom etganligini ko'rib chiqamiz.

1. . . . Shf8 2. Shf1 She7 3. She2 Shd6 4. Shd3 Shd5 Yurish navbati qoralardan bo'lganligi tufayli ularning shohi oq



shohga nisbatan faolroq pozitsiyani egallashga muvaffaq bo'ldi. 5. h4 Fc8! Qoralar filini yanada faollashtirmoqchi: uni a6 ga yurib, raqib donalarining noqulayroq joylashuviga erishmoqchi va g2 piyodasiga hujum qilmoqchi. 6. Of3 Fa6+7. She3 (7. Shc3 bo'lsa, qora shoh b3 dagi piyodaning oldiga o'tib ketadi: 7. . . . Shc5 8. Og5 Shb4 9. O : f7 va qoralar xavfli oldi ochiq piyodaga ega bo'lardi. Bunday pozitsiyalarda bu hol hal qiluvchi ustunlikdir). 7. . . . h6 8. Od4 g6 9. Oc2 She4. Qora shoh o'z pozitsiyasini yanada yaxshiladi. U raqib piyodalariga hujum qilish uchun zarur xonaga joylashib oldi. Qoralarning ustunligi oydinlashmoqda.

10. Oe3 f5 11. Shd2 f4 12. Og4 (12. Oc2 bo'lsa, 12. . . . Ff1! 13. Oe1 Shf5 14. f3 g5 15. hg Sh: g5! va qora shoh g3 ga o'tib ketar edi. Bunday passiv himoyalaniş yaxshilikka olib kelmasligini anglagan oqlar faol o'yin — qarshi hujum qilmoqchi. Lekin bu ham foydasiz). 12. . . . h5 13. Of6+Shf5 14. Od7 Fc8! 15. Of8 g5! 16. g3 (16. hg bo'lsa, 16. . . . Sh : g5 va 17. . . . Shh6 dan keyin ot tutilardi) 16. . . . gh 17. gh Shg4 18. Og6 Ff5 19. Oe7 Fe6 20. b4 Sh : h4 21. Shd3 Shg4 22. She4 h4 23. Oc6 Ff5+ 24. Shd5 f3 25. b5 h3 26. O : a7 h2 27. b6 h1Fr 28. Oc6 Frb1 29. Shc5 Fe4 va oqlar taslim bo'ladi.

Qora shoh fili bilan birgalikda harakat qilib, raqib lageriga kirib oldi. Bu esa o'z navbatida, yutuqni ta'minladi. Ko'rib chiq-

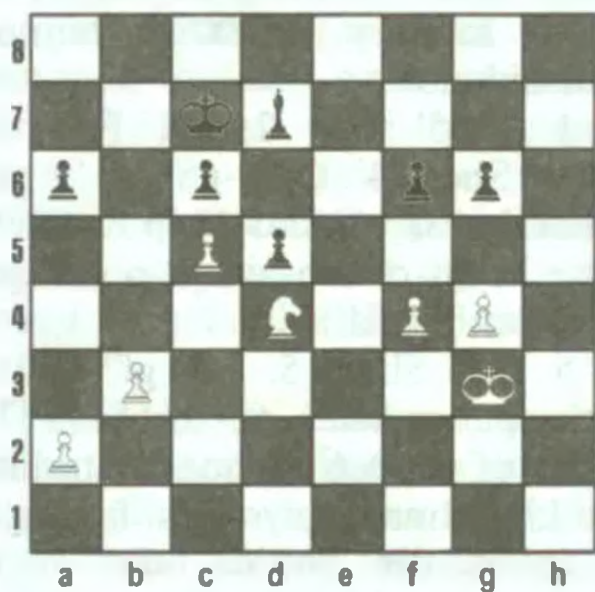
qan misolimizda qoralar to hal qiluvchi moddiy ustunlikka erishmaguncha, o'z pozitsiyasini tobora kuchaytirish imkoniyatiga ega edi. Bunday pozitsiyalarni hozir shaxmat adabiyotida dinamik pozitsiyalarga xos qoralar qo'llagan o'yin rejasi quyidagi asosiy bosqichlardan iboratdir:

1) shoh imkoniyat boricha raqib piyodalariga yaqinlashadi;

2) fil bilan raqib donalarining faolligini borgan sari qisib qo'yishga harakat qilinadi;

3) shoh raqib lageriga o'tadi va hal qiluvchi ustunlikni qo'lga kiritadi.

Biz kuchlar teng bo'lgan paytda fil otdan zo'rlik qilgan pozitsiyani ko'rib chiqdik. Endi buning aksi bilan tanishamiz.



274-diagramma

274-diagrammadagi pozitsiya (Averbax — Liliental, Moskva 1949-yil) da qoralar qo'riqlangan oldi ochiq piyoda (d5) ga ega-yu, biroq pozitsiyaga baho berishda uning ahamiyati yo'q, chunki



oqlarning oti uning yo'lini to'sib turish bilan birga o'yinga faol qatnasha oladi. Qoralarning fili piyodalarni himoyalash bilan bandligi tufayli otga qaraganda ancha passiv. Qoralarning shohi ham fili singari holatga tushib qolgan. Oqlar shoh bilan raqib piyodalariga borish yo'lini ochuvchi yurish — 1. g4—g5! dan keyin g'alabaga erishadi. O'yin shunday davom etgan edi: 1. . . . fg (qoralar hozircha oq shohni o'z lageriga o'tkazmaslik uchun 1. . . . f5 o'ynashi mumkin edi. Bu holda 2. Of3 Fe8 3. Oe5 Shd8 4. Shf3 She7 5. She3 She6 6. Shd4 She7 7. Od3! She6 8. Ob4 a5 9. Od3 Fd7 10. a4 Fe8 11. b4 ab 12. O : b4 dan keyin a4 dagi oldi ochiq piyoda masalani hal qilar edi) 2. fg Fc8 3. Shf 4. Shu holatda o'yin kechiktirilgan edi. Qoralar o'yinni davom ettirmasdanoq taslim bo'ldi, chunki: 3. . . . a5 bo'lsa, 4. She5 Fg4 (yoki 4. . . . Fa6 5. Shf6 Fd3 6. She7 df 7. Oe6+) 5. Shf6 Fh5 6. She7 Fg4 7. a3! Fd1 8. Oe6+ Shb7 9. Shd6 F : b3 10. Od8+ Shc8 11. O : c6 a4 12. Oe7+ oqlar yutadi.

Quyidagi pozitsiyalarda qaysi tomon bo'lardingiz?

1. **Oqlar:** She1, Fe1 pp. f2, g2, h2.

**Qoralar:** She8, Od7, pp. f7, g7, h7.

2. **Oqlar:** She1, Fc1, pp. b2, c2, f2, g2, h2.

**Qoralar:** She8, Od7. pp. a7, a7, b7, f7, g7.

3. **Oqlar:** She1, Fc1, pp. c2, f2, g2, h2.

**Qoralar:** She8, Oe7, pp. a7, b7, c7, f7.

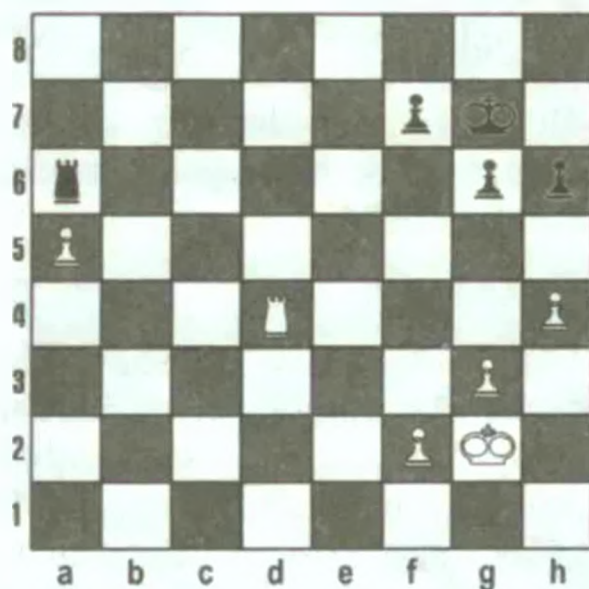
4. **Oqlar:** She2, Fd2, pp. c3, d4.

**Qoralar:** Shg4, Of5, pp. c4, d5.

Biror tomonni tanlang va sheringiz bilan bir necha martalab o'ynab ko'ring.

## RUXLI ENDSHPILLAR

Bunday o'yin oxirlarida pozitsiyaga baho berishda ruxning faolligi asosiy rol ni o'ynaydi. Hatto moddiy ustunlikka erishgan tomon ham bu ustunlikdan muvaffaqiyatli foydalanish uchun o'z ruxini faollashtirishi kerak. Rux passiv bo'lsa, moddiy ustunlikdan foydalana olmaslik mumkin.



275-diagramma

275-diagrammadagi pozitsiyada 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. Rd4—a4!

Bunday pozitsiyalarda ruxning piyodaning ketida 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 ruxiga yordam berishga shoshilishi lozim.

1. . . .	Shg7—f6
2. Shf2—f3	Shf6—e5
3. Shf3—e3	h6—h5
4. She3—d3	She5—d5
5. Shd3—c3	Shd5—c5

Qoralar hozircha oq shohni piyodaga juda ham yaqinlashtirmaslikka erishdi.

6. Ra4—a2!

Oqlarning rejasi ravshanlashmoqda: ular raqibi uchun barcha foydali yurishlarni qilib olish imkoniyatini berib, pirovardida bunday yurishlarning tugashini va raqibining sugsvangda qolishini kutmoqda.

6. . . . Shc5—b5

6. . . . Ra8 bo'lsa, 7. a6 va oqlarning pozitsiyasi yanada kuchayadi.

7. Shc3—d4!

Oqlar raqibi shohining piyoda bilan ovora bo'lib qolishidan foydalanib, shohi bilan narigi flangdagi piyodalar tomon yo'l olmoqda.

7. . . .	Ra6—d6+
8. Shd4—e5	Rd6—e6+
9. She5—f4	Shb5—a6

Qoralar a5 dagi piyodani olganda (7. . . . R:a5) vujudga kelganda piyodali endshpilda darrov mag'lub bo'lar edi. Shuning uchun ular shohini piyodaning oldiga o'tib, ruxini faollashtirdi.

10. Shf4—g5!

Endi oqlar katta ustunlikka erishib, shohi raqib piyodalari-ning ichiga kirib oldi. Mana shuning uchun endshpillar bo'yicha yirik mutaxassis, grossmeyster Yu. Averbax qoralarning uchinchi yurishi (3. . . .h6—h5) ni noqulay qilingan, deb hisoblagan edi..

10. . . . Re6—e5+

Qoralar ruxidan bo'lak nimani o'ynasin! Bu — bo'lajak sugsvangdan nishonadir.

11. Shg5—h6	Re5—f5
12. f2—f4	

Alyoxin o'z vaqtida ko'rsatib o'tganidek, 12. Shg7 Rf3 13. Shg8! Rf6 14. Shf8 Rf3 15. Shg7. Rf5 16. f4! dan keyin qoralar sugsvangga tushardi, ya'ni oqlarning ishi osonlashardi. Partiyada qilingan yurish qoralarga o'yinni cho'zish imkoniyatini beradi, xolos.



12. . . . Rf5—c5  
 13. Ra2—a3 Rc5—c7  
 14. Shh6—g7 Rc7—d7  
 15. f4—f5! g6:f5  
 16. Shg7—h6 f5—f4!

Qoralar o'zini himoyalashda barcha imkoniyatlarni ishga solmoqda.

17. g3:f4 Rd7—d5  
 18. Shh6—g7 Rd5—f5  
 19. Ra3—a4 Sha6—b5  
 20. Ra4—e4!

Bu — hal qiluvchi yurishdir. a5 piyodasi o'z xizmatini bajardi, endi uni bersa bo'ladi.

20. . . . Shb5—a6

20. . . . Sh:a5 yaramaydi, chunki 21. Re:5+

21. Shg7—h6 Rf5:a5

21. . . . Shb7 bo'lsa, 22. Re5 R : f4 23. Sh : h5 va oqlar yutadi.

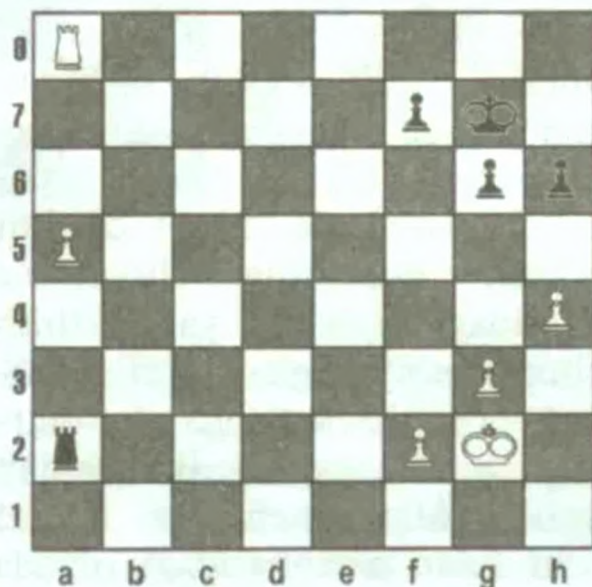
22. Re4—e5 Ra5—a1  
 23. Shh6:h5 Ra1—g1  
 24. Re5—g5 Rg1—h1  
 25. Rg5—f5 Sha6—b6

Qoralar shohining uzoqdaligi tufayli yutqizmoqda. Agar u yaqinroq, masalan, d7 da turganda, o'yinni durang qilish imkoniyatiga ega bo'lar edi.

26. Rf5:f7 Shb6—c6  
 27. Rf7—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 endshpillardagidek 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 chiqdi. Kuchli tomonning ruxi yetarli darajada faollashmasa, muvaffaqiyat qozonish masalasi yanada qiyinlashadi. 276-diagrammadagi pozitsiya bundan oldingi pozitsiya



276-diagramma



tsiyadan ruxlarning joylashuvi jihatidagina farq qiladi, xolos.

Kuchsiz tomonning ruxi piyodaga uning oldidan emas, ketidan hujum qilmoqda. Kuchli tomonning ruxi esa o'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.

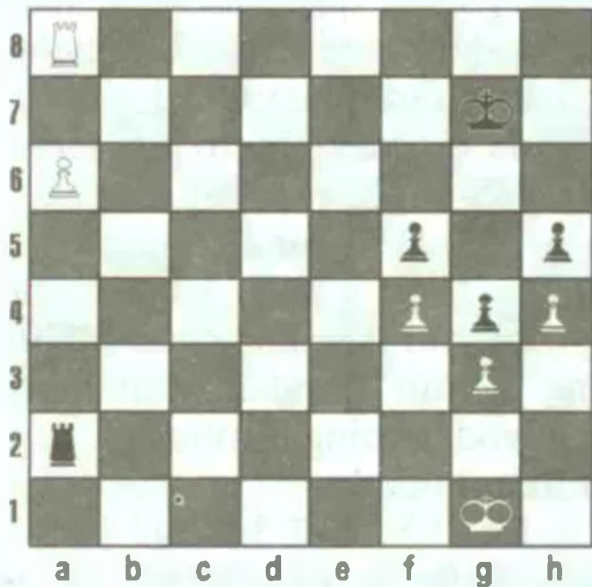
Xo'sh, oqlar ortiq piyodadan qanday foydalanishi mumkin? Oqlar piyodasini a7 gacha surib bora oladi, lekin bu bilan ularning pozitsiyasi yaxshilanmaydi. Chunki bu holda a8 dagi rux joyidan qo'zg'almay qoladi. Agar piyoda a7 daligida oqlarning shohi b6 yoki b7 ga borib, ruxini piyoda himoyalashdan ozod 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 qilmasligi mumkin. Lekin bu holda oqlar boshqa qiyinchilikka duchor bo'ladi; oqlarning shohi, a xonasidagi piyodaga yaqinlashish 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 yuravermay) o'z o'yinini faollashtirib yuborishi ham mumkin: Masalan, 1. a6 Shf6 2. Shf3 h5 3. She3 (3. She4 bo'lsa, 3. . . . R : f2 4. Shd5 Ra2! 5. Shc6 Shf5 6. Shb7 Shg4 7. Rf8 Sh : g3 8. a7 Sh : h4 9. R : f7 g5 10. a8Fr R : a8 11. Sh : a8 g4 dan keyin qoralar yutuq pozitsiyasiga ega bo'lib olar edi 3. . . . Shf5 4. f3 Ra3+ 5. Shd4 R : f3 6. Rf8 (6. Shc5 bo'lsa, 6. . . . Ra3 7. Shb6 Shg4) 6. . . . Ra3 7. R : f7+Shg4 8. Rf6 Sh : g3 9. R : g6+Sh : h4. Qoralar donalar tengligiga erishganligiga qaramasdan, qora shohning unchalik qulay pozitsiyaga ega emasligi himoyani ancha qiyinlashtiradi. 10. Shc5 Shh3 11. Shb6 h4 12. Rg5 R : a6 (eng osoni shu. Lekin 12. . . . Shh2 13. Ra5 R : a5 14. Sh : a5 h3 15. a7 Shg1 16. a8 Fr h2 dan keyin ham qoralar, o'zimiz bilgandek, durangga erishar edi). 13. Sh:a6 Shh2 14. Shb5 h3 15. Shc4 Shh1 16. Shd3 h2 17. She2— Pot.

Ruxli endshpillarda 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 ketidan hujum qiladigan pozitsiyalarda kuchli tomon boshqa flangdagi piyodalar joylashuidagi zaifliklarga hujum qila olsa, (yoki kuchsiz, tomon ayrim sabablarga



ko'ra faol qarshi o'yin qilishga ulgurmasa), o'yinni yutishi mumkin.



277-diagramma

277-diagrammadagi 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 yorish 1. a7! dir. Bu yurishdan keyin qoralarning ruxi g3 piyodasini ola olmaydi va oqlar o'z shohini f5 piyodasi tomon yurishi mumkin. Masalan: 1. . . . Shh7 2. Shf1 Shg7 3. She1 Shh7 4. Shd1 Shg7 5. Shc1 Shh7 6. Shb1 Ra5 7. Shb2 Shg7 8. Shb3 Shh7 9. Shb4 Ra1 10. Shc5 Shg7 11. Shd5 (11. Shb6 ning foydasi yo'q, chunki 11. . . . Rb1 +) 11. . . . Ra2 12. She5 Ra5+ 13. She6 Ra6+ (qoralar sugsvangda, shuning uchun piyodani berishga majbur. 13. . . . Ra6+ ning o'miga 13. Shh7 bo'lsa, 14. Shf6!) 14. Sh : f5 Ra5+ 15. She6 Ra6

16. She7 Ra1 17. f5 Re1+18. Shd6 Ra1 (18. . . . Rd1+ bo'lsa, 19. She5 Re1+ 20. Shf4 Rf1+21. Shg5) 19. f6+Shf7 (19. . . . Sh : f6 bo'lsa, 20. Rf8+ va 21. a8Fr) 20. Rh8 R : a7 21. Rh7+ va oqlar yutadi.

Kuchli tomon ruxi bilan o'zining oldi ochiq piyodasini oldidan yoki ketidan emas, balki flangdan qo'riqlaydigan yana bir muhim pozitsiyani ko'rib chiqaylik.

Bunday hollarda bo'ladigan natija kuchli tomon ruxining o'z piyodalarini qo'riqlay olishi yoki qo'riqlay olmasligi hamda shohining oldi ochiq piyodasi tomon harakat qila olishi yoki harakat qila olmasligiga bog'liqdir. Buni quyidagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.



278-diagramma

278—diagrammadagi pozitsiyada (Averbax — Eyve, Syurix, 1953-yil) qoralar mag'lubiyatga uchraydi, chunki ular oq shohning a xonasidagi piyodaga yaqinlashishiga to'sqinlik qila olmaydi. Oqlarning faol joylashgan ruxi bar-



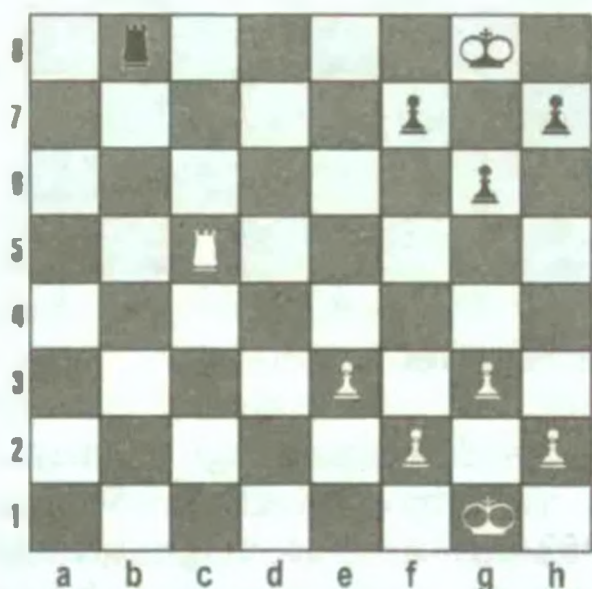
cha piyodalarini himoyalabgina qolmay, qora shohning faollashishiga yo'l qo'ymaydi. O'yin quyidagicha davom etgan edi:

1. She2—d2                      Shf7—e7
2. Shd2—c2!                      . . .

a5 dagi kuchli piyodani g6 dagi piyodaga almashtirishning hojati yo'q.

2. . . .                              She7—d6
3. Shc2—b2                      Ra3—a4
4. g2—g3                         Shd6—c6
5. Shb2—b3                      Ra4—a1
6. Shb3—b4                      Ra1—b1+
7. Shb4—c4                      Rb1—a1
8. Shc4 — 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.



279-diagramma

279-diagrammadagi pozitsiya

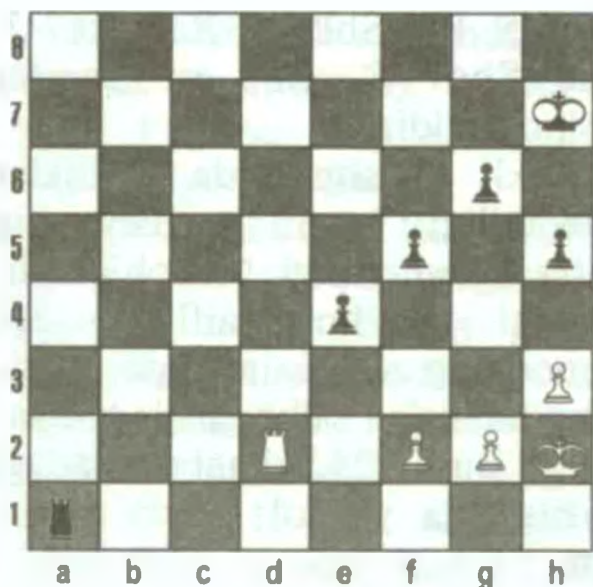
(Petrosyan — Keres, Moskva, 1951-yil) da qoralar to'g'ri himoyalansa, oqlar, bir piyoda ortiq bo'lishiga qaramasdan g'alaba qozonishda qiyinchilikka duchor bo'lardi. Grossmeyster Keres bu o'yinda quyidagicha to'g'ri yurish qilib, durangga erishgan edi:

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's-qinlik qilmoqda.

2. Rc2 b5 Shg7 3. Shg2 Rb5 4. Shf3 Shf6 5. h4 (5. h3 va g4 o'yinni soddalashtiradi, xolos) 5. . . . Rf5+ 6. Shg2 Ra5 7. Shh3 Ra4 8. Rd2 She5 9. Rb2 Shf6 10. Rb5 Ra2 11. Shg2 Ra4 12. Shf3 Ra3 13. Shf4 Ra2 14. f3 Re2 15. e4 (Oqlar uzoq manyovrdan keyin piyodalarini surishga kirishdi) 15. . . . Re1 16. Rb6+Shg7 17. Ra6 Rb1 18. Rc6 Rg1 19. Rc2 Shf6 20. Ra2 Shg7 21. Re2 Shf6 22. Re3 Shg7 23. e5 Shf8 24. g4 hg 25. fg Shg7 26. Shg5 Rf1 27. Re4 Rf3 28. h5 gh 29. gh. Oqlar oldi ochiq piyoda barpo qilishga erishdi-yu, biroq bu ham ularga hal qiluvchi ustunlik bermaydi. 29. . . . a6+30. Shg4 Rf1 31. h6+Shg6! (31. . . . Sh : h6? bo'lsa, 32. e6! f5+33. Shh3! fe 34. e7 va oqlar yutadi). Shu pozitsiyada tomonlar durangga rozi bo'lishdi.

Muhiddinov — Polugayevskiy (Sverdlovsk, 1957-yil) uchrashuvida qoralarning yurishidan keyin quyidagi pozitsiya ro'y bergan edi (280-diagramma).

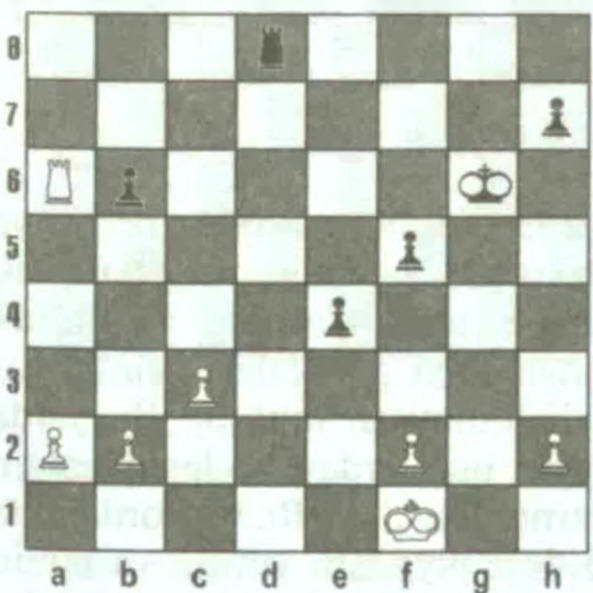




280-diagramma

Bu pozitsiyada oqlar durangga erishdi. Oq tomon bo'lib, sheringiz bilan o'ynab ko'ring-chi, durang qila olarmikansiz?

Ruxning faol bo'lishi, moddiy jihatdan kamlikning o'rnini bosa oladigan yana bir misolni ko'rib chiqamiz.



281-diagramma

281-diagrammadagi pozitsiya (Tarrash — Rubinshteyn, San-Sebastyan, 1911-yil) da yurish qoralardan. Bu yerda ular 1. . . .

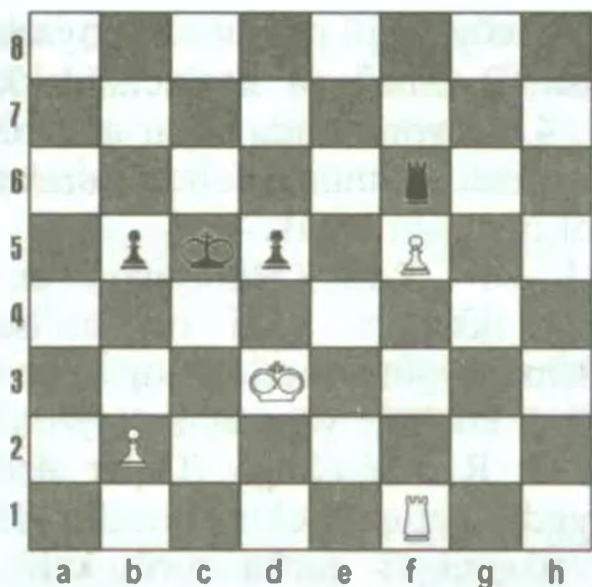
Rb6 o'ynab, passiv himoyaga o'tsa, 2. She2 va keyinchalik 3. a4, 4. a5 yordamida oqlar g'alaba qozonadi. Shuning uchun qoralar faol o'ynashi kerak.

1. . . . Rd2! (Ma'lumki, ruxning ikkinchi yoki oq bo'lsa yettinchi gorizontalda joylashuvi uning kuchini yanada zo'raytiradi) 2. R : b6+Shg5 (Oqlar ikki piyoda ortiq. Lekin qoralar f5 piyodasini f3 gacha surib kelib, oq shohga mot xavfini solmoqchi. Masalan: 3. a4 f4 4. a5 f3 5 She1 Re2+ dan keyin oqlar yurishlarni takrorlashga majbur, chunki 6. Shd1 R : f2 7. a6 e3 8. a7 Rd2+9. Shc1 f2 ular uchun xavflidir. Shuning uchun oqlar hozirning o'zidayoq himoyalanih haqida o'ylashi kerak) 3. She1 Rc2 4. Rb5! Shg4! 5. h3+! (bo'lmasa, 5. . . . f4 va 6. . . . Shf3 dan keyin oqlar yutqizishi mumkin). 5. . . . Sh : h3 R : f5 R : b2 7. Rf4 R : a2 8. R : e4 h5.

Oqlar asosiy tahlikalardan qutuldi-yu, lekin qoralarning yana bir «ishongan tog'i» — h5 dagi piyodasi bor.

9. c4 Shg2 10. Rf4 Rc2 11. Rh4 Shf3 12. Shd1 R : f2 13. c5 She3 14. R : h5 Shd4 va tomonlar durangga rozi bo'lishdi. Chunki, 15. c6 Rf6 (yoki 15. . . . Rf8 va 16. . . . Rc8) 16. c7 Rc6 17. Rh7 Shc5 so'ngra 18. . . . Shb6. Endi moddiy jihatdan teng bo'lgan pozitsiyalarda donalar joylashuidagi mavjud ustunliklardan foydalanish usullari bilan tanishib chiqamiz.





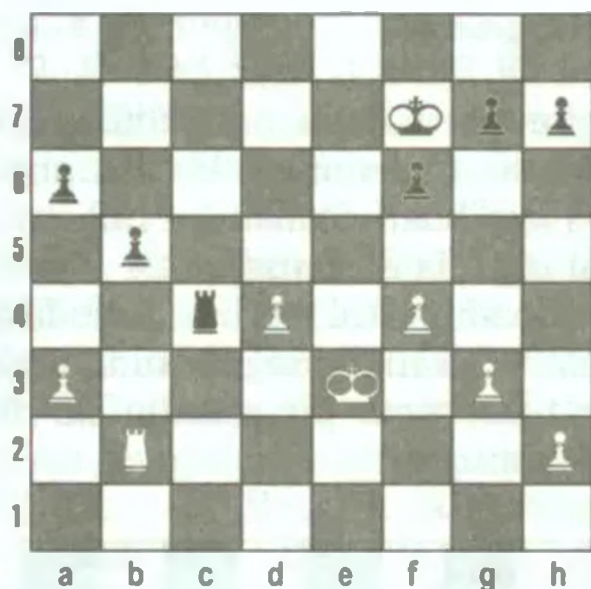
282-diagramma

282-diagrammadagi pozitsiya (Lasker — Rubinshteyn, Peterburg, 1914-yil)da donalarning joylashuvi jihatidan oqlar ma'lum ustunlikka ega: ularning uzoqda joylashgan oldi ochiq piyodasi bor, buning ustiga qoralarning ruxi passiv joylashgan. Ruxning bunday turishi (piyodaning yo'lini to'sish uchun xizmat qilishi) noqulay ekanligini avval ham ko'rib chiqqan edik. Lekin ruxli endshpillarda oldi ochiq piyodaning borligi hamma vaqt hal qiluvchi ustunlik bermaydi. Masalan, bu pozitsiyada ruxlarning o'rnini almashtirib qo'ysak, oqlarning ustunligi yutish uchun yetarli bo'lib chiqmaydi. Lekin qora ruxning bunday passiv holati va oqlarning uzoqda joylashgan hamda ketidan rux qo'riqlagan oldi ochiq piyodaga ega ekanligi qoralarning mag'lubiyatga uchraishiga sabab bo'ladi.

O'yin shunday davom etgan edi: 1. Rf4 b4. Qoralar sugsvangda. 2. b3 Rf7 3. f6 Shd6 4. Shd4

She6 5. Rf2 Shd6 6. Ra2! Rc7 7. Ra6+Shd7 8. Rb6 va qoralar taslim bo'ldi.

Ruxli endshpillarda zaifliklar mavjudligi ham pozitsiyaning katta kamchiligi hisoblanadi, chunki bu hol zaiflikka ega tomonning shohi, ayniqsa, ruxning faolligiga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Buni 283-diagrammadagi pozitsiyada yaqqol sezish mumkin.



283-diagramma

283-diagrammadagi pozitsiya (Marshall — Chigorin, Barmen, 1906-yil)da oqlarning a3 va d4 xonalardagi piyodalari zaifligi tufayli himoyaga muhtoj. Bu yerda yurish qoralardan bo'lgani uchun ularning 1. . . Rc3+ yordamida a3 dagi piyodani yutishi va farzin flangida ikkita oldi ochiq piyodaga ega bo'lishi mumkindek tuyulmoqda. Biroq 1. . . Rc3+ 2. She4 R : a3 3. Shd5! dan keyin d4 dagi piyoda xavfli bo'lib qo'lardi. Shuning uchun oqlar «hadya»ni olishdan bosh tortadi.



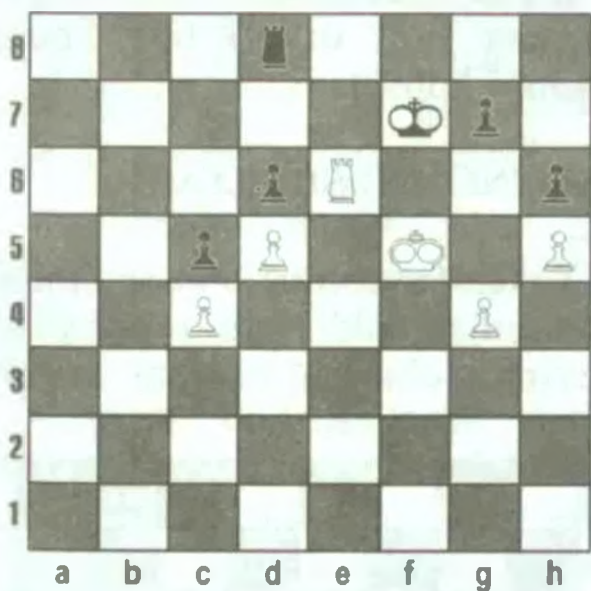
1. . . . She6! Ruxli endshpillarda rux va shohning faolligi deyarli hamma vaqt ortiq piyodadan ziyodlik qiladi.

2. Rb3 Shd5 3. Rd3 f5 4. h3 h5 5. She2 (oqlar sugsvangda, shuning uchun 5. h4 g6 dan keyin ham ular piyodani berishga majbur edi) 5. . . . R : d4 6. Rc3 Re4+ 7. Shd2 h4 8. Rc 7 hg 9. R : g7 R : f4 10. R : g3 She5 11. She2 Rc4 12. Rg6 Ra4 13. Rg 3 f4 14. Rb3 Rc4 (14. . . . She4?? bo'lsa, 15. Rb4+! va o'yin durang bo'lar edi. Buni o'zingiz tekshirib ko'ring) 15. Shd1 She4 16. h4 f3 17. Shel Shf4 18. h5 Rc1+ 19. Shf2 Rc2+ 20. Shg1 Shg3 va oqlar taslim bo'ldi.

ega ekanligi, shubhasiz. Biroq qoralar sugsvangda emas, ular ruxini d7 va d8 xonalariga yura-veradi.

Oqlar qanday qilib g'alaba qozonishi mumkin? Agar ularning ruxi a6 da turganda edi (hatto qora rux d7 da bo'lsa ham), uni d6 yoki c6 ga yurib, qoralarni sugsvangga solish mumkin bo'lar edi. Oqlar ana shu maqsadda o'yinni quyidagicha davom ettiradi. 1. Re 1 Rf8 (passiv himoya qoralarni tezda mag'lubiyatga olib keladi. Shuning uchun ham ular ruxini faollashtirishga kirishib to'g'ri ish qilmoqda). 2. g5 (2. Ra 1 bo'lsa, 2. . . . She7+ 3. Shg6 Rf4! 4. Ra7+Shf8 5. Ra8 She7 6. Sh : g7 R : g4+ 7. Sh : h6 Shf6 va qora shoh va ruxning juda qulay joylashganligi oqlarga yutish imkoniyatini bermaydi. Yoki agar 2. Re6 bo'lsa, qoralar o'yinni 2. . . . Shg8+ 3. Shg6 Rf4 Re8+Rf8 tarzida davom ettirishi va ruxlar almashtirilgandan so'ng vujudga keladigan piyodali endshpilda durang qilishi mumkin. 2. Ra1 va 2. Re6 dan keyingi pozitsiyani sherigingiz bilan o'ynab oxirigacha olib boring). 2. . . . Shg8+3. Shg4 hg 4. Sh:g5 Rf2! Re6 Rc2 6. R : d6 R : c4 va tomonlar durangga rozi bo'lishdi (7. Shg6 bo'lsa, 7. . . . Rg4+).

V. Smislov va G. Levenfish taqdim etgan quyidagi manyovr yutuqqa olib kelar edi. 1. g5! hg 2. Sh : g5 Rd7 3. h6! gh 4. R : h6 (Piyodalarni almashtirishdan maqsad rux bilan flangdan hujum qila olish imkoniyatiga erishish-



284-diagramma

284-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning ruxi passivlashib qolgan, chunki u d6 dagi piyodani qo'riqlashga majbur. Ularning shohi esa g6 xonasini poylab turishi kerak, aks holda, bu xonaga oq shoh o'tib oladi. Demak, oqlarning pozitsiyaviy ustunlikka







chiqqan edik. Farzinning bu xususiyati, ayniqsa, piyodalar ko'p bo'lganda muhim ahamiyatga egadir.

286-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning shohi kishtlardan holi xonaga joylashgan. Shuning uchun ular osongina yutuqqa erishadi.

1. Frf4—b8+                      Shg8—f7
2. b4—b5                              Shf7—e7

Qoralar shohini yordamga olib kelmoqchi.

3. Frb8—c7+                      She7—e6
4. b5—b6                              Frd5—d6+

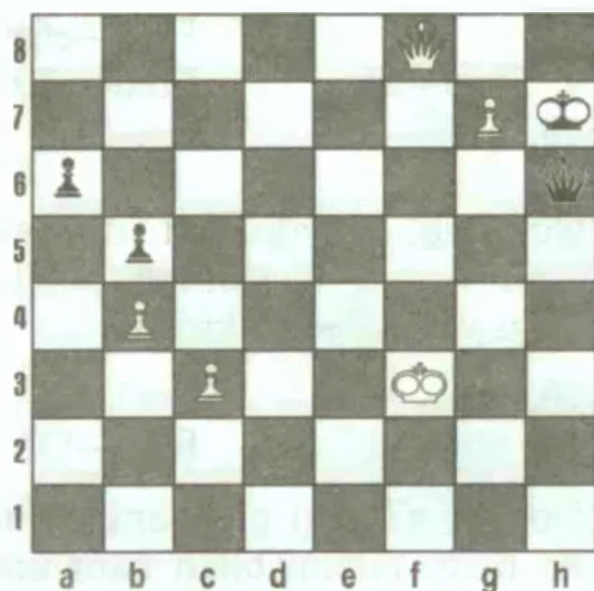
Bo'lmasa, 5. b7 va piyoda farzinga chiqar edi.

5. Frc7 : d6+                      She6 : d6
6. Shh2—g3                              Shd6—c6
7. Shg3—f4                              Shc6 : b6
8. Shf4—f5                              Shb6—c5
9. Shf5—g6 va oqlar yutadi.

Bu yerda farzin zo'r ish ko'rsatdi: ham piyodaning olg'a surilishini, ham shohiga kisht bo'lmasligini ta'minladi.

Farzinli endshpillarda ortiq piyodadan unumli foydalanish odatda oson emas. Piyodalar joylashuvida salgina zaiflik paydo bo'lsa ham, kuchsiz tomon kishti-qoyim tahlikasini solishi ortiq piyodadan foydalanishni qiyinlashatirishi mumkin.

Ba'zan kuchli tomonning shohi kishtdan qutulish uchun o'z lagerida boshpana topa olmasa raqib lageriga dadil yurish qila olishini unutmaslik kerak. Buni 287-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.



287-diagramma

287-diagrammadagi pozitsiya (Pilnik — Trifunovich, Amsterdam, 1950-yil)da oqlarning piyodasi farzin bo'lish arafasida turganligiga qaramasdan oq shohning atrofi ochiq. Shuning uchun qoralar kisht bera boshlaydi.

1. . . .                                      Frh6—h1+

Agar qoralar shohni o'z lageriga o'tkazmaslik uchun 1. . . . Frc6+ bersa, 2. Shf2! Frb6+3. Shf 1 dan keyin kisht tugaydi va tezda mag'lub bo'ladi.

2. Shf3—f4                              Frh1—h6+
3. Shf4—e5                              Frh6—e3+
4. She5—d5                              Fre3—d3+
5. Shd5—c6!                              Frd3—c4+

5. . . . Fr : c3+ bo'lsa, 6. Shb7! va kisht tugaydi.

6. Shc6—d6                              Frc4—e6+
7. Shb6—a7                              Fre6—e3+
8. Sha7 : a6                              . . .

Oqlar shohi bilan piyodalarni qirishga tushdi. Bu ular erishgan birinchi muvaffaqiyatdir.

8. . . . Fre4—e6+  
 9. Sha6—a7 Fre6—e3+  
 10. Frf8—c5 . . .

Oqlar b5 piyodasini olishga shoshilmasdan farzinning pozitsiyasini yaxshilashga kirishdi.

10. . . . Fre3—g3  
 11. Sha7—b7 Frg3—f3+

Qoralar g7 dagi piyodani shohi bilan ham, farzini bilan ham ura olmas edi, chunki 12. Frc7 dan keyin farzinlar almashib ketardi.

12. Frc5—c6 Frf3—d3  
 13. Frf6—c7 Frd3—d5+  
 14. Shb7—b6 Frd5—f5  
 15. Frc7—e7! Frf5—f2+

Qoralar piyodasini saqlay olmaydi, chunki 15. . . . Frd5 bo'lsa, 16. Frh4+Sh : g7. 17. Frd4+ yoki 15. Frh5 bo'lsa, 16. Frf8 Frg6+ 17. Sha5 va oqlar yutadi.

16. Shb6 : b5 Frf2—f5+  
 17. Shb5—c4 Frf5—g4+  
 18. Shc4—c5 Frg4—c8  
 19. Shc5—d4 Frc8—g4+?

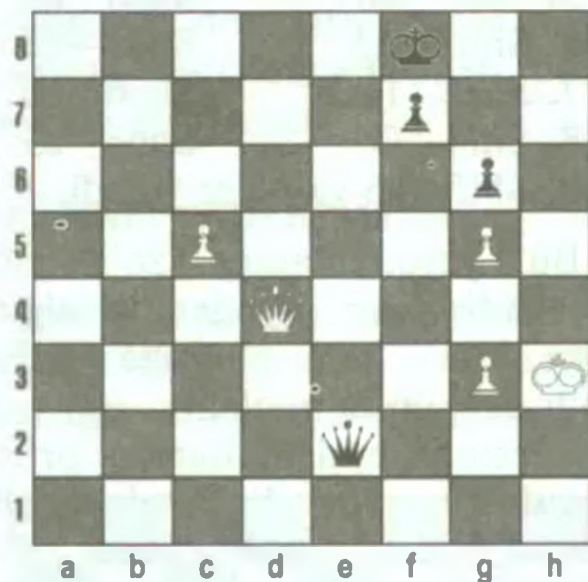
20. Fre7—e4+ va qoralar taslim bo'ladi.

Qoralarning oxirgi ikki yurishi yaxshi bo'lmadi-yu, biroq 18. . . . Frf5+ 19. Shd4 Frf2+ 20. Fre3 Frf6 + 21. Fre5! Frf2+ 22. Shd5 Frf7+ 23. She4 Frc4+ 24. She3 Frf1 25. b5 Fre1+ 26. Shd4 Frd2+ 27. Shc5 Frf2+ 28. Shc6 Frf3+ 29. Shb6 Frf2 30. Frd4 Fre2 31. c4 Fre6+ 32. Sha5 Fre8 33. b6 Fra8 34. Sab4 Fra2 35. b7! Frb1+ 36. Shc5 Fr : b7

37. g8 Fr+ Sh : g8 38. Frd5+dan keyin ham qoralar baribir yutqizar edi.

Juda ko'p kishlardan qutulishga to'g'ri kelganligi sababli g'alabaga erishish yo'li ancha uzoq bo'ldi. Bunday endshpillarda, odatda, markazlashgan farzin kishlardan qutulish imkonini beradi. Ammo shohni yurayotgan paytda juda hushyor bo'lish lozim, chunki ayrim hollarda piyodalar tufayli uning mot bo'lib qolishi mumkin. Bu 288-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz.

288-diagrammadagi pozitsiya (Borisenko — Simagin, Moskva,



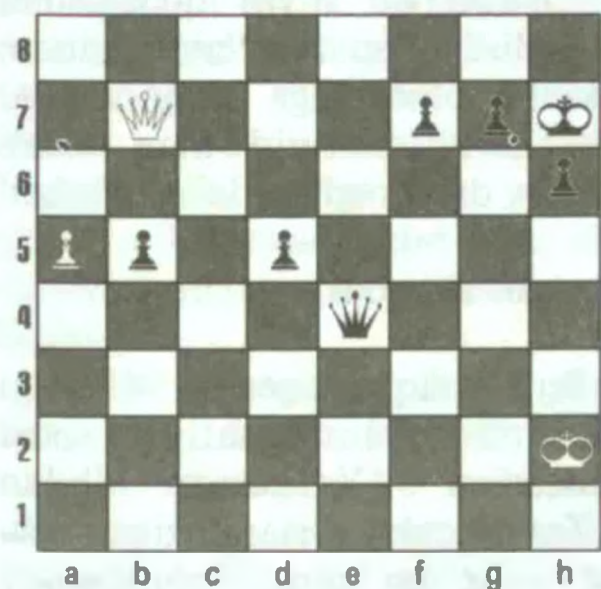
288-diagramma

1955-yil) da oqlar shohi bilan o'zining c xonasidagi piyodasining oldiga bora olsa, g'alaba qozonishi mumkin. Ana shu maqsadda ular 1. . . . Frf1+ dan keyin 2. Shg4 yurdi. Endi 2. . . . Frf5+bo'lsa, 3. Shh4 Frf3 4. Frf8+Shg7 5. Frf6+ yordamida yutmoqchi. Biroq ular 2. Shg4



o'ynab, hisobdan yanglishgan edi. Qoralar raqibi o'ylagancha (2. . . . Frf5+?) emas, balki kutilmagan yurish — 2. . . . f5+! qiladi. Endi oqlar qanday yurish qilmasin, mot bo'ladi, masalan: 3. fg Frf5+ 4. Shh4 Frh5X yoki 3. Shh4 Frh1 X.

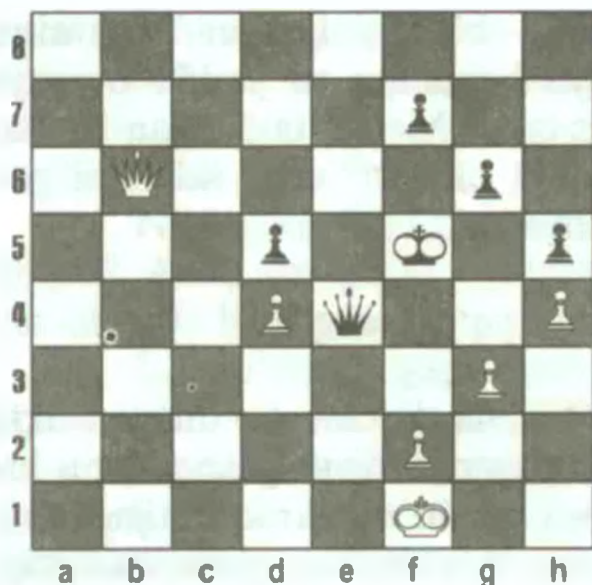
Bir tomon katta ustunlikka egaligida ikkinchi tomonning bit-tagina oldi ochiq piyodasi bo'lishi tufayli imkoniyatlar tenglashib qoladigan pozitsiyalar ham uch-rab turadi. Bunday hollarda piyodalarning soni emas, balki oldi ochiq piyodalarning qaysinisi oldinroq farzinga chiqishi ahamiyatga egadir (289-diagramma).



289-diagramma

289-diagrammadagi pozitsiyada qoralar to'rt piyoda ortig'u, lekin 1. a6 dan keyin kishti-qoyimdan o'zga chorasi yo'q.

Farzinli endshpillarda ham shohning faolligi yutuqqa erishishda muhim rol o'ynashini ko'rsatadigan bir misolni ko'rib chiqamiz (290-diagramma).



290-diagramma

290-diagrammadagi pozitsiya (Matevosyan — Muhitdinov, Sumgait, 1960-yil) da yurish qoralardan bo'lib, o'yin quyidagicha davom etgan edi: 1. . . . Shg4! 2. Frf6 Frf3 3. Frg5+ (farzinni almashtirilsa, d4 dagi piyoda boy beriladi) 3. . . . Shh3 4. Frd2 f5 5. Frc2 Frh1+ 6. She2 Shg2 7. Frd2 Frb1! 8. Frf4 Frf1+ 9. She3 Fre1+ va oqlar taslim bo'ldi.

## SHUNAQASI HAM BO'LGAN

### Bo'lmaganga bo'lishma

Fransiya qiroli Lyudovik XVI o'z davrining eng kuchli shaxmatchisi A. Filidorni huzuriga chaqirtiradi va undan shaxmat o'ynashni o'rgatishni iltimos qiladi. Bir necha oy o'tgandan so'ng tojdor shogird o'z o'yini haqida masterning fikrini bilgisi keladi. «Hazrati oliylari, — javob berdi Filidor, — barcha shaxmatchilarni uch guruhga bo'lish mum-



kin: bilmaydiganlar, yomon o'ynaydiganlar va yaxshi o'ynaydiganlar. Menga qoladigan bo'lsa, janobi oliylari, sizni ikkinchi guruhga qo'shardim».

### Otini yo'qotsang bas

Uncha kuchli bo'lmagan ikki shaxmatchi turnir peshqadami bilan o'ynab, tuzukroq natijaga erishish maqsadida «ham nazariy, ham psixologik» jihatdan tayyorgarlik ko'rishga ahd qilishdi.

— Qanday bo'lmasin tezroq uning otlarini yo'qotishga harakat qil, bo'lmasa yutqazasan, qurg'ur otlarini juda yaxshi o'ynatadi.

— Sen qanaqa qilib yutib olgan eding?

— Osongina: uning har bir otiga bittadan ruximni bergan edim, u o'zini yo'qotdi-qo'ydi!..

### Yoshlik qilasiz!

1914-yilda Peterburgda o'tkazilgan yirik xalqaro turnirga o'sha paytning eng zo'rlari — Lasker, Kapablanka, Alyoxin va boshqalardan tashqari ikkita angliyalik shaxmat veterani — Blekbern va Guneberg ham taklif etiladi. Veteranlar yaxshi natija ko'rsata olmadilar-u ammo o'zaro uchrashuvda «bir-birlarining go'shtlarini yeydilar». «Siz hali men bilan o'ynashga yoshlik qilasiz!» — dedi Gunebergni yutgan Blekbern.

O'shanda Blekbern 72 yoshda, raqibi esa «endigina» 60 ga kirgan edi.

### Yurishlar vaqt bilan chegaralanmaganda...

1851-yilda Londonda o'tkazilgan birinchi xalqaro turnirda maxsus shaxmat soatlari yo'qligi sababli g'alati voqealar yuz bergan. Chunonchi, har bir partiyaga bittadan maxsus kotiba tayinlanib, u yurishlarni yozib borishdan tashqari, o'yin paytida sodir bo'lgan barcha ikir-chikirlarni ham hisobga olib borgan. Bir stolda «o'ylayverib raqibimni jonidan to'yg'izaman», degan niyatdagi ikki shaxmatchi uchrashib qoladi. O'yin boshlanganiga o'n soatdan oshsa-da, keti ko'rinmasdi. Biroq bu o'yin qo'qqisdan «tugadi». 12 soat bo'lay deganda, sekretar protokolga oxirgi marta: «ikkala shaxmatchi ham uxlab qoldi», deb yozdi va imzo chekdi.

### Seytnot kasofati

Bu qiziq voqea 1947-yilgi Ukraina chempionatida sport masterlari Y.Saxarov bilan A.Zamixovskiy o'rtasidagi partiyada sodir bo'lgan. Zamixovskiy katta ustunlikka ega ekanligiga qaramay, seytnotda (o'ylash uchun vaqtning tangligida) o'ziga ishonmasdan o'yinni davom ettira boshlaydi. Kutilmagan bir paytda Saxarov bir sipohini kisht beradigan holatda qurbon qiladi va ovozining boricha «Mot bo'ldingiz, shekilli!» deydi. Zamixovskiy beixtiyor soatini to'xtatadi-da, boshini chayqab, qo'lini raqibi tomon uzatadi. (Uni g'alaba bilan



tabriklamoqchi bo'ldi). Lekin shu zahotiyoq hali mot yo'qligini sezib qoladi va e'tiroz bildiradi. Shunda Saxarov o'ta sovuqqonlik bilan «Sizning mot bo'lganligingizga mening ham ishonchim komil emas edi!» deydi.

### **Haq joyida qaror topadi**

Shaxmat o'yinida «ushlaganni yurish lozim!» qoidasi bor. 1955-yilda Lion (Fransiya)da o'tkazilgan talabalar jahon birinchiligida A. Suetin bilan fin shaxmatchisi Vatera o'rtasida o'ynalgan partiyada Vatera donalarining birini yuradi-da, o'z yurishining yomonligini sezib, darhol donani avvalgi joyiga olib qo'yadi. Suetin tarjimonga murojaat qiladi. Vatera shunda ustalik bilan javob beradi: «Siz aytgandek yomon yurish qilishimga o'zim ham sira ishonmayman». O'yin davom eta boshladi.

Mana shunga o'xshash yana bir voqea. Ikkita tajribali shaxmatchi o'ynagan bir partiyada ularning biri ushlagan donasini yurmay, boshqacha o'ynab ketadi. Guvohlar yo'q edi. Shuning uchun ikkinchi shaxmatchi ortiqcha tortishib o'tirmadi va o'yinni yutdi. U avvalgi yurish keyingisidan kuchliroq ekanligini sezgan edi. Ha, haqiqat hamma vaqt tantana qiladi.

### **Kalit izlab...**

Bir usta shaxmatchi o'zi o'ynagan bir partiyada nazariy jihatdan

juda yaxshi tahlil qilingan sistemani qo'llasa-da, yana hadeb o'yalayverdi. O'yin tugagach, raqibi undan so'radi:

— Nimaga juda ko'p o'yildingiz? Axir, siz qilgan yurishlar darsliklarda bor-ku!

— E, do'stim, gap boshqa joyda edi, — deb javob berdi u, — uyimning kalitini yo'qotib qo'ydim. Uni qayerga qo'yganimni eslamoqchi bo'lgandim.

### **Mustaqillik**

1948-yil. A. va B. shaharlarining shaxmatchilari o'zaro o'rtoqlik matchi o'tkazishardi. A. jamoasini boshqargan ikkinchi razryadli yosh shaxmatchi B. shaharining chempioniga qarshi o'yinda ustun pozitsiyaga erishdi. O'yinni chigallashtirish maqsadida chempion ikki piyodasini qurbon qilib, ikkinchi razryadlining shohiga uncha-muncha hujum uyushtiradi. Bu yosh shaxmatchini cho'chitib yuboradi. Motdan qutulish uchun «f» yoki «g» piyodalarini surish ham foydasiz ekanligiga ishonch hosil qilgan yosh shaxmatchi sekingina: taslimman, deydi.

— Nima, jinni bo'ldingmi? — deydi A. shahar jamoasining kapitani, — h3 yursang motdan qutulasan-ku!

Bundan quvonib ketgan yosh shaxmatchi darhol h4 yurishini qiladi. Raqibining «Taslimman» deganini eshitmagan chempion bir necha daqiqa o'yga toladi va . . . soatni to'xtatadi (yutqazgan-

lik ishorasi). Kapitanlar o'rtasida kimni yutqazgan, deb hisoblash kerakligi haqida bahs boshlanadi.

— Sizing shaxmatchingizga o'rgatishdi.

— Hech-da. U mustaqil yurish qildi! (Kapitani aytganicha h3 yurganda yutqazar ekan.).

. . . Yosh shaxmatchi birinchi bo'lib taslim bo'lganligini bo'yniga olish bilan bahs to'xtadi.

## Siylov

Alyoxin kafeda o'tirar va yonidagi stolda o'ynalayotgan havaskorlar partiyasini tomosha qilardi. Havaskorlardan biri u bilan o'ynashini iltimos qiladi. Jahon chempioni rozi bo'ladi va oldindan bir ruxni berib o'ynayajagini aytadi.

— Bu qanaqasi? — hayron bo'ladi raqib. — Siz meni mutlaqo tanimaysiz-ku!

— Ana shuning uchun hamda, — ohista javob qiladi Alyoxin.

## Chakkiga dakki

Bir shahar chempioni nomi chiqmagan bir shaxmatchiga yutqazib, xunobi oshib turganda

tomoshabinlardan biri uning xatosini ko'rsatmoqchi bo'ldi.

— Shaxmatning nimasiga tushunasiz o'zi? — jahli chiqdi chempionning. Xohlasangiz siz bilan bir ruximni olib qo'yib o'ynayman.

Tomoshabin kulib, taklifni qabul qildi. Chempion qandaydir gambit o'yinini boshladi-yu, o'ntacha yurishdan keyin taslim bo'ldi.

— Ruxni olib o'ynash navbati menga keldi, — dedi notanish kishi donalarini terayotib. Chempion partiyani yana boy berdi.

Notanish kishi moskvalik mashhur shaxmatchi Ryumin ekan.

## Qaysi donalar meniki?

Musobaqalarning birida o'ynalgan bir partiyada shunday chigal pozitsiya vujudga keladiki, undagi ikir-chikirlarni aniqroq hisoblab chiqaman deb, har ikki raqib ham seytnotga tushadi.

Shunda yurish navbati kelib, shoshib qolgan ularning biri o'rnidan dik turib: «Sudya, men qanaqa donalar bilan o'ynayapman?» — deb qolsa bo'ladimi.



## ZO'R SHAXMATCHILAR IJODIDAN

Bu bobda biz birinchi xalqaro turnir g'olibi A. Andersendan tortib, barcha jahon chempionlarining ijodigacha to'xtalib o'tamiz.

A. ANDERSEN — L. KIZERITSKIY  
*1851-yilda Londonda o'ynalgan partiya*

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. f2—f4  | e5 : f4 |
| 3. Ff1—c4 | ...     |

Bu yurish fil gambiti deb ataladi. Oqlar bir piyodasini qurbon qilib, uzoq davom etadigan tashabbusga erishadi.

3. . . . Frd8—g4+

Qora farzinning bu yurishidan keyin oqlar bir necha temp yutishga, so'ngra o'zi hujum boshlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

4. She1 — f1

4. g3 yaramaydi, albatta, chunki 4. . . . fg 5. Kf3 g2+

4. . . . b7—b5

Piyoda qurboni bilan boshlanadigan kontrgambit Kizeritskiy nomi bilan yuritiladi. Bu yo'l bilan qoralar c8 dagi filini o'yinga chiqaradi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 5. Fc4 : b5 | Kg8—f6  |
| 6. Ogl—f3   | Frh4—h6 |

Buning o'rniga 6. . . . Frh5 durustoq edi-yu, lekin bu holda 7. Oc3 dan keyin qoralar 7. . . . O : e4 o'ynay olmas edi, chunki 8. Fre2.

Qoralar f6 dagi otini h5 ga yurib, f4 dagi piyodasini qo'riqlamoqchi va Oh5—g3+xavfini tug'dirmoqchi.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. d2—d3   | Of6—h5 |
| 9. Of3—h4! | ...    |

Oqlarning bu kuchli yurishi qoralar tomonidan hisobga olinmagan bo'lsa kerak. Andersen 8. . . . Og3+xavfini bartaraf qilish bilan birga faol hujumga o'tmoqda.

- |            |         |
|------------|---------|
| 8. . . .   | Frh6—g5 |
| 9. Oh4—f5! | c7—c6   |

9. . . .g6 bo'lsa. 10. h4

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. g2—g4  | Oh5—f6 |
| 11. Rh1—g1 | ...    |

Oqlar bir sipohini qurbon qilib, qattiq hujum boshlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. . . .   | c6 : b5 |
| 12. h2—h4   | Frg5—g6 |
| 13. h4—h5   | Frg6—g5 |
| 14. Frd1—f3 | ...     |

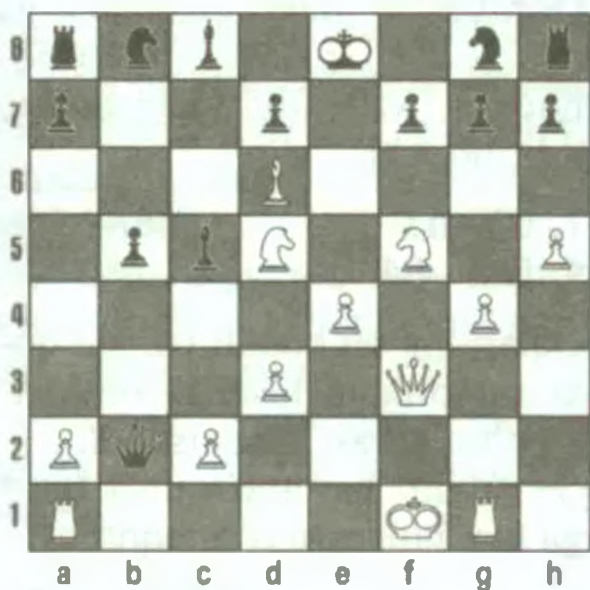
Qoralarning farzini xavf ostida, buning ustiga, ko'pgina sipohlari o'z joyida «qotib» qolgan. Mana shu hol tezda «tugun»ni yechishga yordam beradi.

14. . . . Of6—g8

Farzidan boshqa o'yinga chiqqan yagona sipoh ham joyiga qaytishga majbur.

15. Fc1 : f4                      Frg5—f6  
 16. Ob1—c3                      Ff8—c5  
 17. Oc3—d5!                      Frf6 : b2  
 18. Ff4—d6!!                      . . .

(291-diagr.).



291-diagramma

Bu yurish — oqlar topgan jahon shaxmatchilarini hayratda qoldirgan kombinatsiyaning boshlanishidir. Steynits buni genial yurish deb atagan.

18. . . . Frb2 : a1+

Agar 18. . . . F : d6 bo'lsa, qoralar ko'pi bilan to'rt yurishda mot bo'lar edi. (Buni o'zingiz toping).

19. Shf-e2                      Fc5:g1?

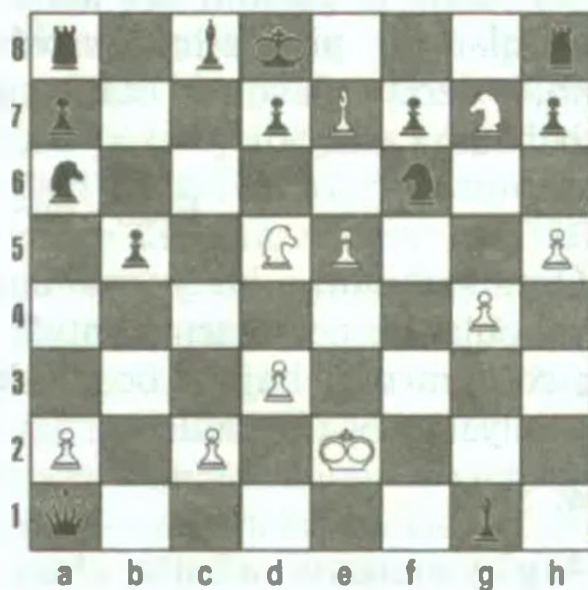
Grossmeyster R. Retinning ko'rsatishicha, qoralar 19. . . . Frb2 yordamida qarshilikni cho'zishi mumkin edi, masalan, 20. F : c5 Fr : c2+ va keyin 21. . . . Fr : c5.

20. e4—e5                      Ob8—a6

Qoralar c7 xonasini himoyalamoqda, bo'lmasa: 21. O : g7+Shd8 22. Fc7X. Agar 20. . . . Fa6 bo'lsa, 21. Oc7+Shd8 22. O : a6! dan keyin oqlar yutishi kerak (Chigorin).

20. . . . Ob8—a6 yurishdan keyin Andersen uch yurishda juda chiroyli mot qiladi: 21. O : g7+! Shd8 22. Frf6+!! O : f6 23. Fe7X.

(292-diagr.).



292-diagramma

Mana shunday partiyalar — kombinatsiyalar shaxmatning haqiqatan ham zo'r san'at ekanligidan dalolat beradi.



## MORFI — LEVENTAL

1858-yili Londonda o'ynalgan  
matchning 14-partiyasi

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Ogl—f3 | Od8—c6 |
| 3. Ffl—b5 | a7—a6  |
| 4. Fb5—a4 | Og8—f6 |
| 5. d2—d4  | ...    |

Bu yurish bilan oqlar to'g'ri-  
dan to'g'ri markazni egallash  
payiga tushdi. Bu yurish keyingi  
yillarda ko'proq uchraydigan  
bo'lib qoldi. Bu yerda asosan 5.  
0—0 qo'llanadi.

- |          |        |
|----------|--------|
| 5. . . . | e5—d4  |
| 6. e4—e5 | Of6—e4 |
| 7. 0—0   | Oe4—c5 |

Hozirgi zamon nazariyasining  
ko'rsatishicha, oqlar e4 dagi otga  
hujum qilmaguncha (masalan, 8.  
Fre2 yoki 8. Re1 yo'li bilan), qo-  
ralar otini qo'zg'atmagani va  
buning o'rniga biror foydali  
yurish, masalan, 7. . . . Fe7 qil-  
gani ma'qulroq.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 8. Fa4 : c6  | d7 : c6  |
| 9. Of3 : d4  | Oc5—e6   |
| 10. Od4 : e6 | Fc8 : e6 |
| 11. Frd1—e2  | Ff8—c5   |

Bundan ko'ra, 11. . . . Frh4  
o'ynab, katta rokirovkaga tayyor-  
lanish hamda Fc4 xavfini solish  
yaxshiroq.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 12. Ob1—c3    | Frd8—e7  |
| 13. Oc3—e4    | h7—h6    |
| 14. Fc1—e3    | Fc5 : e3 |
| 15. Fre2 : e3 | Fe6—f5   |

Qoralar o'yinni baravarlashga  
juda erta oshiqmoqda.

16. Oe4—g3! Ff5 : c2

Qoralar bir piyoda yutdi-yu,  
lekin tashabbus oqlar qo'liga o'tib  
ketdi. Ochiq liniyalarni egallash,  
ya'ni tashabbusni o'z qo'liga  
olish yo'lida qurbonlar berish ge-  
nial Morfi ijodiga xosdir.

17. f2—f4 g7—g6

Agar 17. . . . Frb4 bo'lsa, Rf2!



293-diagramma

18. e5—e6 Fc2—f5

Qoralar e6 dagi piyodani ura  
olmaydi, chunki 19. Frc3!

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 19. Og3 : f5 | g6 : f5   |
| 20. e6 : f7  | She8 : f7 |
| 21. Fre3—h3  | Fre7—f6   |
| 22. Ra1—e1   | Rh8—e8    |
| 23. Re1—e5!  | Shf7—g6   |

Endi qoralar uzoq vaqt davo-  
mida passiv himoyalaniishga maj-  
bur. 23. . . . R : e5? bo'lsa,  
24. fe dan keyin qoralarning holi-  
ga «voy», chunki f liniyasining  
ochilishi juda xavfli.

24. Rf1—e1 Re8 : e5

- 25. Re1 : e5 Ra8—d8
- 26. Frh4 : g3+ Shg6—h7
- 27. h2—h3 Rd8—d7
- 28. Frg3—e3 b7—b6
- 29. Shg1—h2 c6—c5
- 30. Fre3—e2 Frf6—g6
- 31. Re5—e6 Frg6—g7

Oqlar bir necha «sharpa» siz yurishlar yordamida o'z sipohlarini qulay xonalarga joylashtirishga erishdi. Agar 31. . . . Frf7 bo'lsa, 32. Fre5!

- 32. Fre2—h5 Rd7—d5

Bordi-yu, 32. . . . Rf7 bo'lganda, 33. R : h6+Fr : h6 34. Fr : f7+Shh8 35. Fr : f5 dan keyin oqlar g'alaba qozonar edi.

- 33. b2—b3 b6—b5

Qoralarga piyoda surishdan boshqa yo'l qolmadi. 33. . . . Frf8 yaramaydi, chunki 34. Frg6+ va 35. Re8.

- 34. Re6 : a6 Rd5—d6
- 35. Frh5 : f5+ Frg7—g6

Farzinlarni almashtirish ham qoralarni mag'lubiyatdan qutultira olmaydi. Morfi o'yin oxirini zo'r mahorat bilan o'ynab, g'alabaga erishadi: 36. Fr : g6+Sh : g6. 37. Ra5 Rb6 38. g4 c6 39. Shg3 h5 40. Ra7 hg 41. hg Shf6 42. f5 She5 43. Re7+Shd6 44. f6 Rb8 45. g5 Rf8 46. Shf4 c4 47. bc bc 48. Shf5 va qoralar taslim bo'ldi.

Bu Morfining o'z zamonasiga xos bo'lmagan ajoyib o'yin texnikasini gavdalantiruvchi bir misoldir. Bu bilan Morfini faqat pozitsiyaviy uslubdagi o'yinchi

ekan, deb tasavvur qilish yaramaydi. Uning shunday kombinatsiyalari borki, ular o'zining chiroyliligi jihatdan zamondoshlarining kombinatsiyalaridan aslo qolishmaydi, balki mazmun jihatidan, ya'ni kombinatsiya mustahkam pozitsiyaviy asosga ega bo'lishligini ko'rsatuvchi elementlari jihatidan har qanday shaxmatchini o'ziga maftun etadi. Morfining Andersendan ustunligi ham ana shundadir.

Morfining kombinatsiyaviy talantini gavdalantiruvchi quyidagi partiyani ko'rib chiqing.

### MORFI—KONSULTANTLAR

1858-yili Parijda o'ynalgan

1. e4 e5 2. Of3 d6 3. d4 Fg4
4. de F : f3 5. Fr : f3 de 6. Fc4
- Of6 7. Frb3 Fre7 8. Oc3 c6
9. Fg5 b5 10. O : b5! cb 11. F : b5+Obd7 12. 0—0—0 Rd8
13. Rd7 R : d7 14. Rd1 Fre6 15. F : d7+O : d7 16. Frb8+! O : b8
17. Rd8X (294-diagr.).



294-diagramma



## STEYNITS — MONGREDEN

1863-yili Londonda o'ynalgan

1. e2—e4 g7—g6

Qoralarning bu yurishi debyutda markaz uchun kurashdan voz kechib keyinchalik unga flanglardan hujum qilishni ko'zda tutadi. Bunday taktika ko'pincha muvaffaqiyat qozonmaydi.

2. d2-d4 Ff8—g7

3. c2—c3 ...

Oqlar oldindanoq markazni mustahkamlamoqda. O'yinni bunday ehtiyotlik bilan davom ettirish Steynits ijodiga xosdir.

3. ... b7—b6

4. Fc1—e3 ...

Steynits o'z sipohlarini qulay joylashtirishga harakat qilmoqda. Endi u Od2 va Fc4 o'ynamoqchi.

4. ... Fc8—b7

5. Ob1—d2 d7—d6

6. Og1—f3 e7—e5

7. d4 : e5 d6 : e5

Endi g7 dagi filning harakatchanligi cheklanadi. c3 dagi piyoda tufayli qora sipohlardan hech qaysisi markaziy va muhim d4 xonasiga o'rasha olmaydi.

8. Ff1—c4 Og8-e7

9. Frd1—e2 ...

Oqlar har ikki tomonga rokirovkani tayyorlab, raqibini rokirovka qilishini poylamoqda.

9. ... 0—0

10. h2—h4! ...

Piyoda o'z vaqtida surildi. Buning o'rniga avval 10. 0—0—0

bo'lsa, 10. ... Od7 11. h4 Of6 dan keyin oqlar h xonasidagi piyodasini yana olg'a sura olmasdi.

10. ... Ob8—d7

11. h4—h5 Od7—f6

12. h5 : g6 Oe7 : g6

Qoralar e5 dagi piyodani hi-moyalashga ulgurdi-yu, biroq oqlar ko'pgina ustunlikka ega bo'lib oldi. Masalan: markaz mustahkam, ruxlar uchun h liniyasi ochiq, sipohlar juda qulay joylashgan. Masalani uzil-kesil hal qilish uchun oqlar ikkinchi ruxini ham h liniyasi bo'yicha ishga solsa bas.

13. 0—0—0 c7—c5

14. Of3—g5 a7—a6

15. Og5 : h7! ...

(295-diagr.)



295-diagramma

Bu yurish bilan Steynits o'ziga xos ajoyib kombinatsiya boshlaydi. Agar Andersen qilgan kombinatsiyalar ko'pincha tasodifan bo'lsa yoki Morfining kombina-

tsiyalari raqib sipohlarining ko'pchiligi o'yinga chiqmaganligiga asoslansa, Steynis kombinat-siyalari puxta o'ylangan rejalar asosida (hatto, ushbu partiyadagidek, raqib sipohlarining barchasi o'yinga chiqqanligiga qaramasdan) o'z-o'zidan bemalol kelib chiqaveradi.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 15. . . .     | Of6 : h7  |
| 16. Rh1 : h7! | Shg8 : h7 |
| 17. Fre2—h5+  | Shh7—g8   |
| 18. Rd1—h1!   | . . .     |

18. Fr : g6 bo'lsa, qoralar  
18. . . . Frf6 yordamida hujumdan ancha qutular edi.

- |                       |           |
|-----------------------|-----------|
| 18. . . .             | Rf8—e8    |
| 19. Frh5 : g6         | Frd8—f6   |
| 20. Fc4—f7+!          | Frf6 : f7 |
| 21. Rh1—h8+!          | Shg8 : h8 |
| 22. Frg6 : f7 taslim. |           |

Qoralarda farzin baravariga ikki rux bo'lsa ham oqlar ikki piyoda ortiq va zo'r hujum boshlash imkoniyatiga ega.

Shuni aytish kerakki, tajribakor Steynits hamma vaqt ham nazariyachi Steynitsning aytganlariga amal qilavermagan. Ba'zan u qaysarlik bilan va o'z sport natijasiga putur yetishiga qaramay, aslida qoniqarsiz (o'zining nazariyasi bo'yicha yaxshidek) yurishlarni himoyalashga uringan, ba'zan esa o'z ta'limotiga qarama-qarshi ish tutgan, ya'ni uning amaliy tushunchasi nazariy bilimlaridan kengroq bo'lgan.

## CHIGORIN — KOTRCH

1896-yil Pragada o'ynalgan

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | . . . |

Gambitlar Chigorin ijodiga xosdir.

- |          |       |
|----------|-------|
| 2. . . . | d7—e5 |
|----------|-------|

Qoralar shoh gambitini qabul qilmay, o'z navbatida, piyodani qurbon qilmoqda. Buning Falkbeer kontrgambiti deb atalishini va g'oyasini debyutlar bobida aytib o'tgan edik.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 3. Og1—f3 | . . . |
|-----------|-------|

Hozirgi paytda ko'proq 3. ed o'ynaladi va 3. . . . e4 dan keyin o'yin juda keskin va murakkab tus oladi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 3. . . .    | d5 : e4 |
| 4. Of3 : e5 | Fc8—e6  |

Hozirgi zamon nazariyasi 4. . . . Od7 yoki 4. . . . Fd6 o'ynab, e5 da qulay joylashgan otni yo'qotishni tavsiya etadi.

- |          |        |
|----------|--------|
| 5. d2—d4 | Og8—f6 |
|----------|--------|

Qoralarning bu yurishidan keyin oqlar markazda jiddiy ustunlikka erishadi. Buning o'rniga qoralar o'yinni 5. . . . ed 6. F : d3 Fc5 tarzida davom ettirishi lozim edi.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 6. c2—c4  | c7—c6 |
| 7. Ff1—e2 | h7—h5 |

Qoralar filini f5 ga joylashtirish maqsadida g2—g4 yurishining oldini olmoqda. Har holda bu yurish xato, chunki shundan keyin qoralarning shoh flangi



ancha zaiflashadi. Yaxshisi 7. . . .  
Fd4+keyin 8. . . . 0—0 edi.

- |            |          |
|------------|----------|
| 8. Ob1—c3  | Ob8—d7   |
| 9. Frd1—c2 | Fe6—f5   |
| 10. Fc1—e3 | Ff8—b4   |
| 11. 0—0—0  | Fb4 : c3 |

Bundan ko'ra qoralar 11. . . .  
Fra5 o'ynab, biroz faollikka intil-  
gani ma'qulroq edi.

- |               |        |
|---------------|--------|
| 12. Frc2 : c3 | Ra8—c8 |
| 13. Fc3—f2!   | . . .  |

Bo'lmasa qoralar 13. . . . Od5  
o'ynamoqchi edi. Endi 13. . . .  
Od5 bo'lsa. 14. Frd2!. Oqlar o'z  
filini muhim g4—d8 diagonaliga  
olib o'tmoqchi!

- |           |     |
|-----------|-----|
| 13. . . . | 0—0 |
|-----------|-----|

Qoralar shohini markazda  
qoldirib keta olmaydi. Endi oqlar  
shoh flangini shturm qilishga  
kirishadi.

- |            |       |
|------------|-------|
| 14. Ff2—h4 | b7—b5 |
| 15. g2—g4  | . . . |

(296-diagr).



296-diagramma

g liniyasining ochilishga olib  
keluvchi ajoyib yurish. Buning

o'rniga 15. c5 bo'lsa, 15. . . .  
Od5! 16. Frg3 Fra5 dan keyin  
qoralar ham aytarli faollikka eri-  
shardi.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 15. . . .    | h5 : g4   |
| 16. Fe2 : g4 | Ff5 : g4  |
| 17. Oe5 : g4 | Frd8 : c7 |
| 18. Og4—e5!  | . . .     |

Agar 17. O : f6+bo'lsa, 18. . . .  
O : f6 19. F : f6 Fr : f4+ va  
hokazo.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 18. . . .    | Of6—h5 |
| 19. Frc3—h3! | . . .  |

Chigorin hujumni bekam-u  
ko'st davom ettirmoqda. U f4  
dagi piyodasini to'g'ridan to'g'ri  
emas, balki boshqacha yo'l bilan  
himoyalab farzin va ruxlarini tez-  
lik bilan g va h liniyalariga olib  
o'tadi.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 19. . . .   | Od7 : e5 |
| 20. f4 : e5 | f7—f5    |

Agar 20. . . .bc bo'lsa 21. Frf5  
g6 22. Rhg1 Og7 13. Fr : e4 va  
qoralar qattiq hujum ostida qolar  
edi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 21. Fh4—g5  | g7—g6   |
| 22. Rh1—g1  | Frc7—f7 |
| 23. Shc1—b1 | Shg8—h7 |

Qoralar yaxshiroq kurashish  
imkoniyatini beruvchi 23. . . . f4  
o'ynashi kerak edi. Bunda o'yin  
quyidagicha davom etishi mum-  
kin: 24. d5 cd 25. cd e3 26. e6  
Frf5+ 27. Fr : f5 R : f5 28. d6. Biroq  
bu yerda ham oqlarning piyodalari  
qoralarnikidan xavfliroq.

- |            |         |
|------------|---------|
| 24. Fg5—f6 | d5 : c4 |
| 25. Rg1—g5 | Rf8—g8  |

26. Rdl—g1                    Sh h7—h6  
 27. Frh3—h4                 Rc8—d8  
 28. Rgl—g3

Oqlar aniq o'ynamoqda. Agar birdaniga 28. R : h5+ bo'lsa. 28. . . . gh 29. Frf4+Shh7 30. Fr: f5+Shh6 31. Fg5+R : g5 va hokazo (yutuq qiyinlashadi).

28. . . .                         c4—c3  
 (297-diagr.).



297-diagramma

Bu keskin pozitsiyada Chigorin ajoyib kombinatsiyani amalga oshiradi.

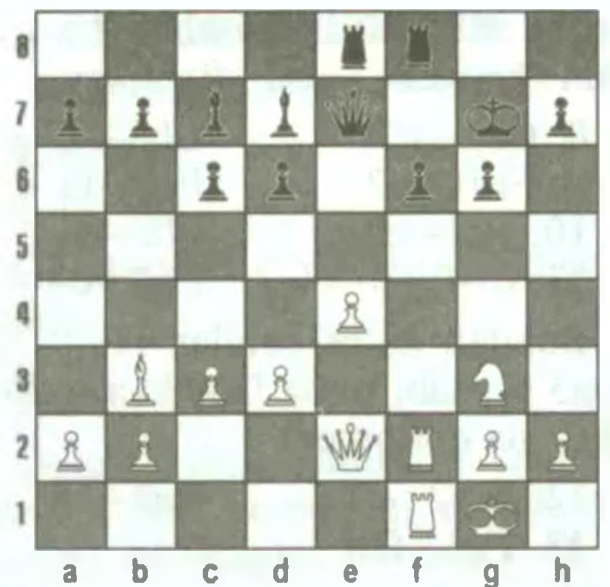
29. R : h5+!                    g6 : h5  
 30. Frh4—f4+                 Shh6—h7  
 31. Frf4—f5+                 Shh7—h6

32. Ff6—g5+ va qoralar taslim bo'ladi, chunki 32. . . . Shg7 bo'lsa, 33. Fe7+

TEYLOR — LASKER

1936-yili Nottingemda o'ynalgan

(298-diagr.)



298-diagramma

Diagrammadagi pozitsiya oqlarning 20-yurishi (Ra1—f1)dan keyin vujudga kelgan. Lasker o'yinni quyidagicha davom ettiradi.

20. . . .                         Fd7—e6

Bu birinchi qarashda kutilmagandek ko'rinsa-da, aslida pozitsiyaning talabiga butunlay javob bera oladigan zo'r yurishdir. Ma'lumki, ochiqroq pozitsiyalarda ikki fil ot va fildan yoki ikki otdan kuchlilik qiladi. Lekin shunga qaramay, Lasker, Steynits aytganidek, ikki filini saqlab o'tirmay, ularning birini raqibi filiga almashtirmoqchi va qora filning oq otdan zo'r ekanligini ko'rsatmoqchi.

21. Fre2—c2                    Fe7—b6

Bu bilan qoralar oqlarning e4dagi piyodasini zaiflashtiradi.

22. d3—d4                         Fd6—c7  
 23. Shg1—h1                     h7—h5  
 24. Rf1—e1                         Fre7—f7!  
 25. Rf2—e2                         Fe6 : b3



26. a2 : b3 Frf7—d7  
 27. Og3—f1 Re8—e7  
 28. Frc2—d3 ...

Bundan ko'ra 28. Od2 Rf e8  
 29. Of3 yaxshiroq edi, chunki en-  
 di 29. . . . d5 bo'lsa, 30. e5.

28. . . . Rf8—e8  
 29. Of1—d2 d6—d5.

Qoralar biror yo'l bilan o'z po-  
 zitsiyasini kuchaytirishi qiyin.  
 Shuning uchun ular raqibini rux-  
 larni almashtirishga majbur qilib,  
 o'z filining oq otdan kuchliligidan  
 foydalanishga ishonmoqda.

30. e4 : d5 Re7 : e2  
 31. Re1 : e2 Re8 : e2  
 32. Frd3 : e2 Frd7 : d5  
 33. Fre2—e7+ Frd5—f7  
 34. Fre7—e4? ...

Holbuki, oqlar keyinchalik  
 farzinlarni almashtirishdan bu-  
 tunlay bosh torta olmaydi (bosh  
 tortsa, muhim e liniyasini berib  
 qo'yadi). Shuning uchun farzin-  
 larni hoziroq almashtirishi lozim  
 edi. 35. Fr : f7+ Sh : f7 36. g3  
 so'ngra Shh1—g2—f3 dan keyin  
 qoralarning pozitsiyasi yaxshi-  
 roq bo'lsa-da, har holda oqlar  
 himoyalaniishi mumkin edi.

34. . . . Frf7—d7  
 35. Od2—f3 Shg7—f7  
 36. c3—c4 Frd7—e6  
 37. Fre4—d3 ...

Hozir farzinlarni almashtirish  
 oqlarga ilgarigidan ham noqulay-  
 roq, chunki bunda qoralarning  
 shohi yoki fili oqlarning farzin  
 flangiga o'tib ketadi.

37. . . . Fe7—f4  
 38. g2—g3 Fre6—e3

G'alabaga erishtiradigan zo'r  
 yurish. Farzinlar almasha, oqlar  
 b2 dagi piyodasidan ajraydi.  
 Almashtirilmasa, qoralar qattiq  
 hujum boshlash imkoniyatiga ega  
 bo'lib oladi.

39. Frd3—c3 Ff4—h6  
 40. c4—c5 Fre3—f2  
 41. Frc3—c4+ Shf7—g7  
 42. Frc4—d3 Fh6—e3  
 43. Frd3—d1 a7—a5  
 44. b3—b4 a5 : b4  
 45. b2—b3 Shg7—h6

Oqlar taslim bo'ldi, chunki  
 ular sugsvangda.

Bu Lasker o'yinining naqadar  
 nozik ekanligiga kichik bir misol-  
 dir.

#### KORSO — KAPABLANKA 1902-yili Gavanada o'ynalgan

1. e2—e4 e7—e6  
 2. d2—d4 d7—d5  
 3. Ob1—c3 d5 : e4

Bu partiya o'ynalgan paytda  
 Kapablanka 13 yashar edi. Ka-  
 pablankaning aytishicha, u o'sha  
 vaqtlarda birorta debyutni ham  
 mukammalroq bilmas, shuning  
 uchun tajribali raqibi, Kuba  
 chempioniga qarshi yuqorida-  
 gidek sodda pozitsiyalarga olib  
 keluvchi variantni tanlagan edi.

4. Oc3 : e4 Fc8—d7  
 5. Og1—f3 Fd7—c6  
 6. Ff1—d3 Ob8—b7

7. 0—0 Ob8—f6

8. Fc1—g5 . . .

Bu qoralar uchun qulay almashuvlarga olib keluvchi shablon yurishdir. Yaxshisi birdaniga 8. O : f6+ yoki 8. Og3 dir.

8. . . . Ff8—e7

9. Oe4 : f6+ Fe7 : f6

10. Fg5—e3 . . .

Bundan keyinchalik Of3—e5 tayyorlovchi 10. Ff4 yaxshiroq edi..

10. . . . 0—0

11. c2—c3 b7—b6

11. . . . e5 yaramaydi, chunki 12. de O : e5 13. O : e5 F : e5 14. F : h7+Sh : h7 15. Oh5+ dan keyin qoralar bitta piyodasini boy beradi.

12. Frd1—s2 Shg8—h8

13. Of3—d2 . . .

Oqlar uchun qulay almash-tirishlarni (bir filni uch piyodaga almashtirishni) tayyorlovchi pas-siv yurish. 13. F : h7 ham qo-ralarning foydasiga, masalan: 13. . . . F : f3 14. gf g6 va ho-kazo. Oqlar 13. Fe4! o'ynab, fillarni almashtirishi va farzi-nini markazlashtirib, erkinroq pozitsiyaga erishishi mumkin edi.

13. . . . Rf8—e8

14. Fd3 : h7! . . .

Bu mavjud sharoitlarni hisobga olmasdan qilingan va oqibati mu-vaffaqiyatsizlikka uchrashi mu-qarrar bo'lgan yurishdir. Oqlar 14. f4 o'ynashi va agar 14. . . . Of8 bo'lsa, 15. Oe4 javobini berishi lozim edi.

14. . . . g7—g6

15. Fh7 : g6 f7 : g6

16. Frc2 : g6 Frd8—e7

17. f2—f4 Fre7 : h7

18. Frg6 : h7 Shh8 : h7

19. Od2—f3 . . .

19. g4 bilan boshlanadigan piyodalar hujumiga qarshi qoralar 19. . . . Rg8 20. h3 Shg6! bilan javob beradi yoki h liniyasi bo'yicha qarshi hujumga o'tardi.

19. . . . Re8—g8

20. Ra1—e1 Rg8—g6

21. Fe3—d2 Fc6—d5

22. b2—b3 Ra8—f8

23. Shg1—h1 . . .

Bu yurishga tushunib bo'lmay-di, chunki oqlar shoh flangidagi piyodalarini urish bilan biror maqsadni amalga oshirishi qiyin.

23. . . . c7—c5

24. d4 : c5 Od7 : c5

25. c3—c4 Fd5—a8

26. Fd2—b4 Rf8—g8

27. Fb4 : c5 . . .

(299-diagr.).



299-diagramma



Oqlarning bu yurishi yosh Kapablankaga ajoyib kombina-tsiya qilish imkoniyatini beradi. Biroq 27. Re2 Od3 28. Fd2 e5 29. fe O : e5! 30. O : e5 R : g2! yoki 29. Og5+Shh6! dan keyin ham qoralar g'alaba qozonar edi.

27. . . . Rg6 : g2!

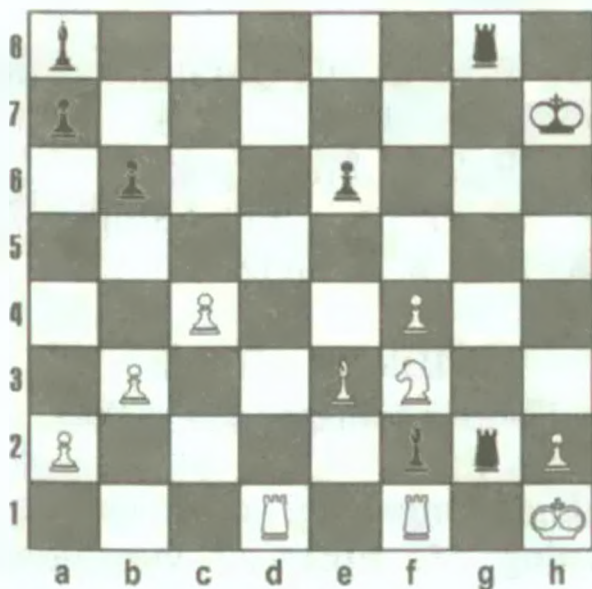
28. Fe5—e3 . . .

28. Fa3 (yoki 28. Fgl) bo'lsa, oqlar besh yurishda mot bo'lar edi: 28. . . . Rgl+ 29. R : gl F:f3+ 30. Rg2 F:g2+ 31. Shgl Fd4+ 32. Re3 F:e3X. Yoki agar 28. R : e6 bo'lsa, oddiygina 28. . . .bc dan keyin qoralar tez orada g'alaba qozonadi.

28. . . . Ff6—h4

29. Re1—d1 Fh4—f2!!

(300-diagr.).



300-diagramma

Etyudlardagidek, ajoyib yurish. Agar 30. F:f2 bo'lsa, 30. . . . F : f3.

Oqlar taslim bo'lsa ham bo'lar-di, lekin ular yana bir necha be-

foyda yurishlar qiladi. 30. Rd7+ Shh6 31. Rd5 F : e3 32. Og5 R2 : g5 33. fg+ R : g5 34. Rf6+ Shh5 35. R : e6 F : d5+ va oqlar taslim bo'ldi, chunki keyingi yurishda mot bo'ladi.

ALYOXIN — GAYDUKOVICH

1906—1907-yillarda o'ynalgan

o'yin oxiri

Ushbu kitobda A. Alyoxin ijo-didan ko'pgina namunalar kelti-rildi. Ular Alyoxinning voyaga yetgan chog'larida yaratilgandir.

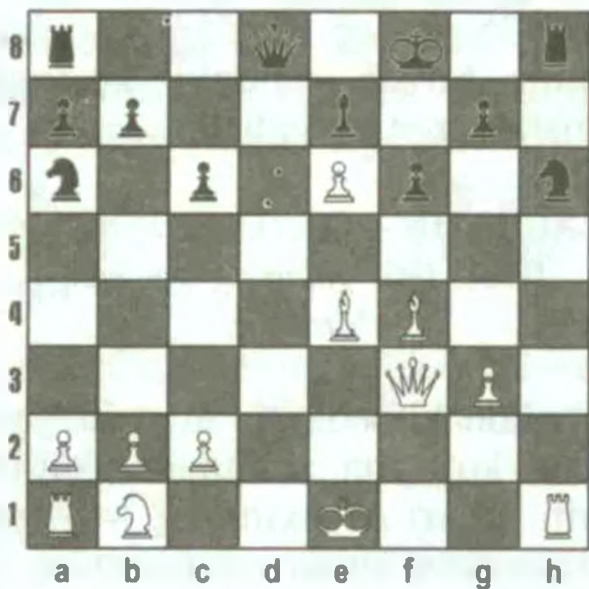
Ma'lumki, Alyoxin 1902-yildan boshlab «Шахматное обозрение» degan jurnal tashkil qilgan xat orqali o'ynaladigan bir necha mu-sobaqalarda qatnashgan. Dastlab deyarli hammaga yutqazgan va keyinchalik asta-sekin muvaf-faqiyat qozona boshlagan. Xat orqali bir necha oylab davom etadigan musobaqalar yoshlik chog'idayoq Alyoxinning analitik qobiliyatini takomillashtira borgan va jahon chempioni darajasigacha ko'tarilishiga mustahkam poyde-vorlik xizmatini o'tagan.

Bu yerda 14 yoshlik «Tishka»-ning (oila a'zolari o'rtasida uni shunday deb chaqirishardi) ijodi bilan tanishamiz.

1. Frf3—g4 . . .

Kutilmagan bu yurish — farzin qurboni bilan Alyoxin 2. R : h6 gh 3. Frg6 Fre8 4. F : h6+ va tezda mot qilish xavfini tug'-dirmoqda. Agar hozir qoralar 1. . . . Fb4+ bersa, 2. c3 O : g4 3. R : h8+ She7 4. R : d8 R : d8

5. cd dan keyin oqlar bir sipoh ortib qoladi.



301-diagramma

1. . . . Rh8—g8  
2. Frg4—g6 . . .

2. R : h6 Fd4+3. c3 gh (yoki 3. . . . Oc5) dan keyin ham oqlar yutar edi-yu, biroq o'yin ancha cho'zilardi. Shuning uchun yosh Alyoxin tezroq g'alabaga erishish yo'lidan bormoqda.

2. . . . Frd8—e8

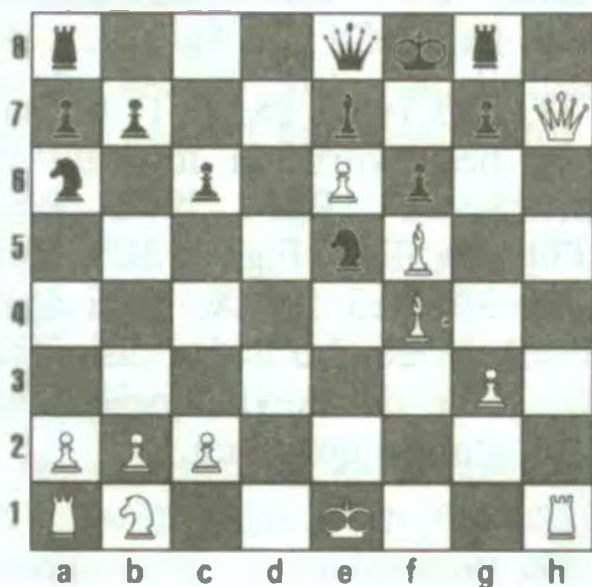
Bo'lmasa, 3. F : h6 yoki 3. R : h6 dan keyin oqlar o'z farzini bilan f7 dan mot qiladi.

3. Frg6—h7 . . .

Oqlar bu yerda ham oson, lekin ancha vaqtdan keyingina yutuqqa olib keluvchi yo'l — 3. R : h6 yurishidan voz kechmoqda.

3. . . . Oh6—g4  
4. Fe4—f5! Og4—e5

Endi 5. F : e5 bo'lsa, 5. . . . fe 6. Fg6 Fb4+! dan keyin qoralar uzoq vaqt davomida qarshilik ko'rsatish imkoniyatiga ega bo'lar edi. Alyoxin boshqacha yurish qilib, o'yinni ajoyib kombinatsiya bilan tugallaydi (302-diagr.).



302-diagramma

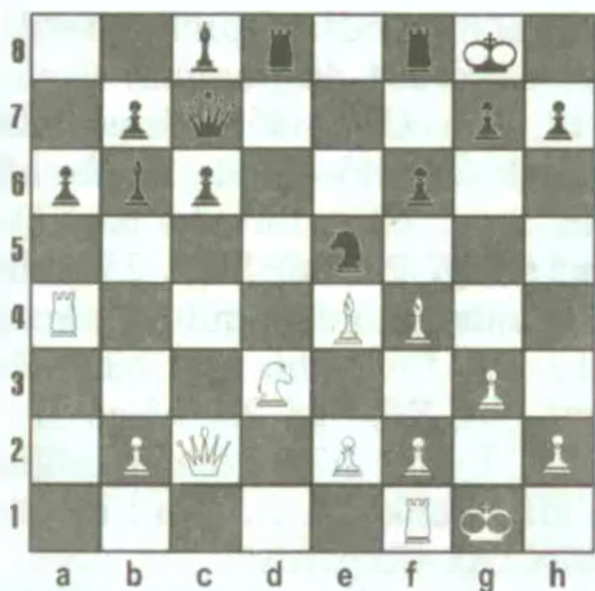
5. Frh7:g7+!! Qoralar taslim bo'ldi, chunki 5. . . . R : g7 6. Rh8+Rg8 7. Fh6X yoki 5. . . . Sh : g7 6. Fh6+Shh8 7. Ff8+Frh5 8. R : h5X.

### VIDMAR — EYVE

1936-yili Nottingemda o'ynalgan

Diagrammadagi pozitsiya oqlarning 21. Frcl—c2 yurishidan keyin vujudga kelgan. Bu yurish bilan ular 22. F : h7+ xavfini tug'dirmoqda. Jahon chempioni (Eyve o'sha paytda jahon chempioni edi) o'zining navbatdagi yurishi bilan raqibiga o'ylagan maqsadini amalga oshirish uchun ataylab yo'l beradi.





303-diagramma

21. . . . g7—g5!

Jahon chempioniga yarashadigan dadil yurish. Bu bilan qoralar markazdagi keskinlikni bo'shshirib, sezilarli pozitsiyaviy ustunlikka erishardi.

22. Fe4 : h7+ . . .

Bu yurishdan keyin qoralar fillarning kuchini osonlik bilan namoyish qiladi. Bundan ko'ra oqlarga 22. F : e5 fe 23. O : e5 Fr : e5 24. Frb3+ Shh8! 25. Fr : b6 Rd2 yaxshiroq edi.

22. . . . Frc7 : h7

23. Ff4 : e5 Fb6—a7

23. . . . ef yaxshi emas, albatta chun-ki 24. Frb3+. Endi qoralar osonlik bilan qarshi hujumga o'tadi.

24. Fe5—c3 b7—b5

25. Ra4—a1 c6—c5

26. Frc2—c1 c5—c4

27. Od3—e1 Fc8—b7

Qora fillar oq shohga juda katta xavf tug'dirmoqda. Endi qoralar 28. . . . Fre4 tahlikasini solmoqda.

28. Oe1—f3 . . .

Oqlarning bu va keyingi yurishi butunlay nochorlik orgasida qilingan yurishlardir.

28. . . . g5—g4

29. Of3—g5 Frh7—h5!

Oqlar taslim bo'ldi.

Eyve o'zining debyutdagi boy bilimi va zo'r taktikaviy mahorati jihatidan jahonning eng kuchli shaxmatchilaridan biri ekanligi tufayli, ikki yil bo'lsa-da, chempionlikka erishgan edi.

MENCHIK — TOMAS

1932-yili Londonda o'ynalgan

Ayollar o'rtasida birinchi xalqaro turnir Londonda o'tkazildi. Jahonning birinchi va ketma-ket yetti marta chempioni bo'lgan Vera Menchik zo'r mahorat egasi bo'lgan ajoyib shaxmatchi edi. U ayollar o'rtasidagina emas, balki erkaklar o'rtasida o'tkazilgan musobaqalarda ham muvaffaqiyatlarga erishgan. Uning ijodi bilan tanishtirish maqsadida o'sha vaqtlarda zo'r shaxmatchilardan hisoblangan Tomas bilan o'ynagan partiyasini keltiramiz.

1. d2—d4 Og8—f6 2. c3—c4 g7—g6 3. Ob1—c3 Ff8—g7 4. e2—e4 d7—d6 5. f2—f3 0—0 6. Fc1—e3 e7—e5 7. Og1—e2. 7. Og1—e2.

Taxtada eski hind himoyasining grossmeyster Zemish nomi bilan ataluvchi keskin varianti vujudga keldi. Oqlarning oxirgi yurishi birinchi marta Alyoxin tomonidan taklif etilgan.

7. . . . b7—b6

Bu yerda keraksiz yurish qilindi, bundan 7. . . . Oc6 yaxshiroq.

8. Frd1—d2 Ob8—c6. 8. d4—d5 Oc6—e7 10. g2—g4 Of6—d7.

Oqlar shoh flangida, qoralar farzin flangida faollikka intilmoqda. Qoralar maqsadiga erisha olmaydi. Ular o'yinni 10. . . . Oe8 va keyin 11. . . . f5 tarzida davom ettirish kerak edi.

11. Rh1—g1 a7—a5 12. 0—0—0 Od7—c5 13. Oe2—g3 Fc8—d7 14. h2—h4 a5—a4 15. h4—h5 Frd8—b8 16. Fe3—h6 Frb8—a7 (Qoralarning keyingi uch-to'rt yurishi bekorga vaqt ketkazishdan o'zga narsa emas, chunki ular oq shohga hujum qila olmaydi. Endi qoralar qattiq hujum ostida qoladi).

17. Fh6:g7 Shg8 : g7 18. Og3—f5+! (Endi 18. . . . gf yaramaydi, albatta, chunki 19. gf+ va 20. Frh6. Qoralarning partiyada qilgan navbatdagi yurishidan ko'ra. 18. . . . F : f5 19. gf Od7 ularga biroz tuzukroq imkoniyat-

lar yaratadi edi. Qoralar tezda yutqizadi (304-diagramma).

18. . . . Oe7 : f5? 19. g4 : f5 a4—a3 20. f5—f6+! Shg7—h8 (20. . . . Sh : f6? bo'lsa, 21. Frf5+Shg7 22. h6+Shg8 23. Frf6 va qoralar motdan qutula olmas edi.). 21. Frd2—h6 a3 : b2+ 22. Shc1—b1 Rf8—g8 23. h5:g6 f7 : g6 24. Frh6 : h7+ qoralar taslim bo'ldi, chunki 24. . . . Sh : h7 24. Rh1X. Ajoyib partiya!

Vera Menchik haqida Alyoxin 1929-yili shunday degan edi: «Vera Menchik ayollar o'rtasida, shubhasiz, alohida talantdir... U hozir o'rta master kuchida o'ynasa ham, kelgusida xalqaro darajali shaxmatchilar qatoridan joy olishi turgan gap».

Vera Menchik 1906-yilda Moskvada tug'ilgan, 1944-yilda fashistlar bombasi ostida Londonda vafot etgan.

### ULMAN — SMISLOV

1956-yili Moskvada o'ynalgan

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4  | Og8—f6 |
| 2. c2—c4  | e7—e6  |
| 3. Og1—f3 | b7—b6  |
| 4. g2—g3  | Fc8—a6 |

Qoralarning c4 xonasidagi piyodaga hujum qiluvchi bu yurishi debyutdayoq keskinliklar tug'diradi va oqlar ham zaruriy tadbirlarga majbur bo'lib qoladi. Agar bunday pozitsiyada filni b7 ga yurilsa, odatda o'yin osoyishta davom etib, ko'p vaqt durang bilan yakunlanadi.

5. b2—b3

. . . .



304-diagramma



Osoyishta yurish. Ilgari 5. Fra4 tufayli 4. . . . Fa6 yomon yurish hisoblanardi. Biroq hozir 5. Fra4 ga qarshi yaxshi o'yin sistemalari topilgan. Masalan: 5. . . . Fe7 6. Fg2 0—0 7. 0—0 c6 8. Oc3 d5 9. Oe5 Fre8! va keyinchalik b6—b5.

5. . . . d7—d5  
6. Ff1—g2 Ff8—b4+

Agar 6. . . . dc bo'lsa, 7. Oe5 7. Of3—d2. . . .

Bu yurishdan keyin tashabbus qoralarga o'tib ketadi. Yaxshisi 7. Fd2 edi.

7. . . . c7—c5!

Oqlarning oxirgi yurishi shubhali ekanligi faqat matndagidek keskin harakatlar yordamidagina isbotlash mumkin. Bo'lmasa, oqlar a2—a3 va keyin e2—e4 o'ynashga ulguradi.

8. d4 : c5 Fd4 : c5  
9. Fc1—b2 0—0  
10. 0—0 Ob8—c6  
11. Ob1—c3 Ra8—c8

Qoralar barcha sipohlarini o'yinga kiritib, yaxshi pozitsiyaga erishdi. Endi ular 12. . . . dc 13. bc Oa5 yo'li bilan piyoda yutmoqchi.

12. c4 : d5? . . .

Bu ehtiyotsizlik orqasida qilingan yurishdir. Hozir markazda piyodaning yakkalanishi qoralarning ahvolini og'irlashtirmaydi, balki pozitsiyaning ochiq xarakterga ega bo'lishi qora sipohlarning faolligini oshirishga

yordam beradi. Shuning uchun avval oqlar 12. Oa4 o'ynashi va 12. . . .Fd4 dan keyingina piyodalarni almashtirishi lozim edi.

12. . . . e6 : d5  
13. Oc3—a4 Oc6—d4!

Kuchli va hujumkor yurish. Endi 14. Re1 yaramaydi, chunki 14. . . . Oc2 15. Fr : c2 F : f2+ Yoki 14. F : d4 bo'lsa, 14. . . . F: d4 15. Rb1 b5 16. Ob2 Fra5 17. Of3 Fc3 dan keyin qoralar pozitsiyaviy ustunlikka erishadi.

14. Oa4—c3 . . .

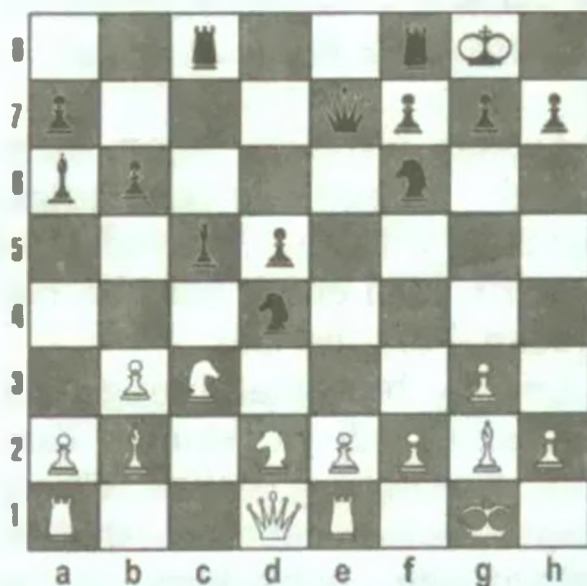
Bu yurish xatolarni tan olishdan o'zga narsa emas.

14. . . . Frd8—e7

14. . . . Fb4 maqsadga olib kelmaydi, chunki 15. Odb1! F : c3 16. O : c3 R :c3 17. Fr : d4!

Qoralar 14. . . . Frd8—e7 yurishi bilan qiziq kombinatsiya tayyorlamoqda.

15. Rf1—e1 . . .  
(305-diagr.)



305-diagramma

15. . . . Od4—c2!

Qoralar qoyil qolarli darajada zarba bermoqda. Endi 16. Fr : c2 bo'lsa, 16. . . . F : f2+! 17. Sh : f2 (yoki 17. Shh1 F : e1 18. R : e1 d4) 17. . . . Og4+ va oqlar qattiq hujum ostida qoladi, masalan: 18. Shg1 Fre3+ 19. Shh1 Of2+20. Shg1 Oh3+ 21. Shh1 Frg1+22. R : g1 Of2X yoki 18. Shf3 Frf6+19. Sh : g4 Rc4+20. bc Fc8+ va oqlar tezda mot bo'ladi.

16. Re1—f1

Oqlar kombinatsiyaga yo'l qo'ymay, ruxini otga bermoqda.

16. . . . Oc2 : a1

17. Frd1—a1 Rf8—d8

18. Fg2—f3 Fe5—a3

Oqlar taslim bo'ldi, chunki keyingi qarshiliklar foydasiz. Sipohlarning qulay joylashuviga erishish xuddi ana shunday kombinatsiyalar qilishning garovidir.

### KUSHNIR — GAPRINDASHVILI

1965-yilda Rigada o'ynalgan

Ayollar o'rtasida jahon birinchiligi uchun o'tkaziladigan matchlar erkaklar matchidagidek 24 partiyadan emas, balki 16 partiyadan iborat bo'ladi.

Lekin bu matchning 13-uchrashuvi edi-yu, shunga qaramay, oxirgisi bo'lib chiqdi: Gaprindashvili match shartida ko'rsatilgan ochkolarni qo'lga kiritgan edi.

1. d2—d4 g7—g6

2. e2—e4 Ff8—g7

3. Ob1—c3 d7—d6

4. Fc1—e3 c7—c6

5. Frd1—d2 b7—b5!

Tomonlar odatdagidan sal boshqacharoq tartibda o'ynab, nazariyada A. Ufimsev nomi bilan yuritiluvchi himoya usulining eng keskin variantlaridan birini ishga solmoqdalar. Qoralarning oxirgi yurishiga e'tibor bering: buning o'rniga, ya'ni hadeb o'yin boshida piyodalarni suraverishdan ko'ra, sipohlarni o'yinga chiqazish va rokirovka qilish ma'qulroq ko'rinadi. Lekin bu holda oqlar katta rokirovkadan so'ng shoh flangidagi piyodalari bilan tezroq faollikka erishadi. Qoralarning maqsadi — ana shu o'yin planining amalga oshirilishiga qarshilik ko'rsatishdir. 15 yoshida Gruziya chempioni bo'lgan Nona faol uslubda jang qilishi tufayli shaxmat zinapoyalaridan tezlik bilan ko'tarila olgan talant egasi. Taxtada chigalliklar vujudga keltirish ayni muddaosi.

6. f2—f3 Ob8—d7

7. h2—h4 . . .

Oqlar: 7. d5 o'ynab bir piyoda yutsa bo'lardi-yu, lekin 7. . . . b4 8. dc bc 9. cd+F :d7 10. bc Fra5 11. Fd4 Of6 12. Fe2 Rc8 13. Fb3 0—0 dan so'ng Gaprindashvili faollikka erishardi.

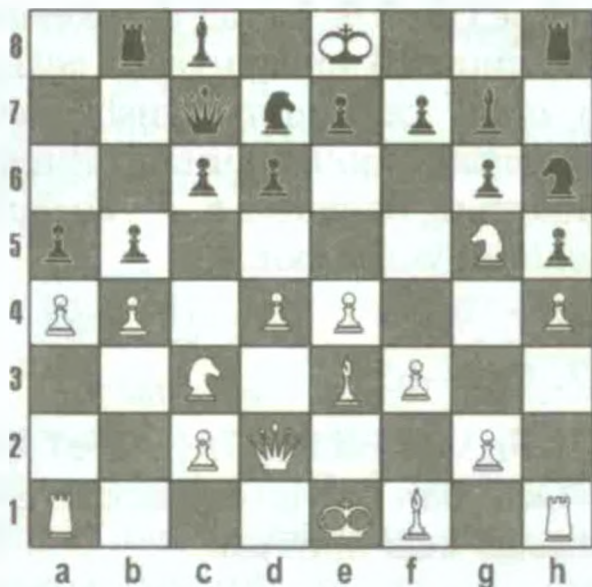
7. . . . h7—h5

8. Ogl1—h3 Frd8—a5



9. Oh3—g5                      Og8—h6  
 10. a2—a3                      Ra8—b8  
 11. b2—b4                      Fra5—c7  
 12. a3—a4                      a7—a5

(306-diagramma).



306-diagramma

Bu jahon chempioniga xos yurish. Shunday qat'iylik bilan «taxt»ga tahdid solganlarning jazosini berib turmasa bo'lmaydi.

13. a4 : b5                      a5 :b4  
 14. Oc3—a2                      c6—c5  
 15. Ra1—b1                      Rb8—a8  
 16. Oa2—c1                      Od7—b6  
 17. c2—c4                      b4 : c3  
 18. Frd2 : c3                      0—0  
 19. Frc3—c2                      Ra8—a3  
 20. Rb1—b3                      Ra3 : b3  
 21. Oc1 : b3                      c5—c4  
 22. d4—d5                      Fc8—d7  
 23. Ob3—d4!                      ...

Agar 23. F : b6 24. Fr : c4 bo'lsa, 24. . . . Fre3+25. Fe2 Rc8 26 Fra4 Rc3 dan keyin oqlarning talafot ko'rishi muqarrar edi. Bordi-yu, 24. F : c4 bo'lsa, qo-

ralar 24. . . . F : b5 o'ynab, pozitsiyasini yaxshilab olardi.

23. . . .                      Frc7—a7  
 24. Od4—c6                      Fd7 : c6  
 25. b5 : c6                      Fra7 : a1+  
 26. Frc2—c1                      Fra1 : c1+  
 27. Fe3 : c1                      Fg7—d4!  
 28. Og5—h3                      ...

Oqlarning bu otni farzin flangiga o'tkazish bilan bog'liq bo'lgan o'yin rejasi ko'p vaqtni oladi. Buning o'rniga ular g2—g3 o'ynab, ruxini h2 orqali tezroq a4 yoki c2 xonasiga o'tkazish kerak edi.

28. . . .                      Shg8—g7  
 29. Oh3—f4                      Rf8—a8  
 30. Of4—e2                      Fd4—c5  
 31. Fe1—b2+                      Shg7—f8  
 32. g2—g3                      Ra8—a2  
 33. Fb2—c3                      Oh6—g8

Bir qadam tashlaganicha uzoq vaqt joyida turib qolgan bu ot boshqa donalarga yordamga kelishi lozim.

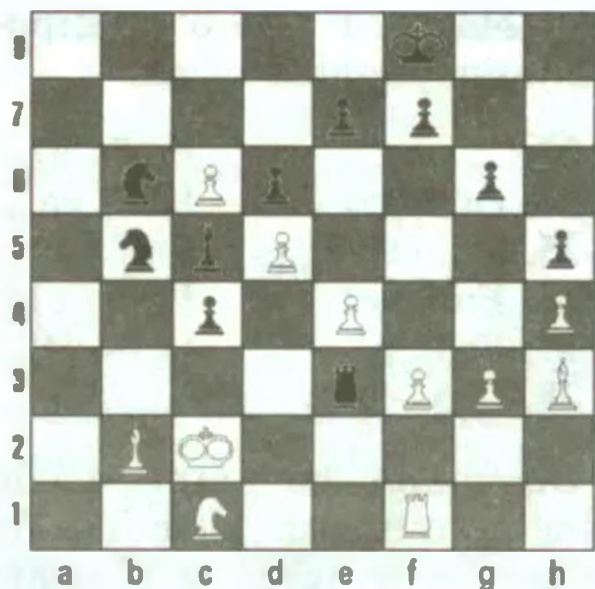
34. Ff1—h3                      Og8—f6  
 35. She1—d1                      Of6—e8  
 36. Oe2—c1                      Ra2—a3  
 37. Shd1—c2                      Oe8—c7  
 38. Rh1—f1                      Oc7—b5

Asosiy jang maydoniga oxiri yetib kelgan bu ot endi masalani hal qiladi.

39. Fc3—b2                      Ra3—e3!

(307-diagramma).

Oqlarning c6 dagi oldi ochiq piyodasi juda kuchli, ammo sipohlari noqulay joylashgan. O'z



307-diagramma

kuchlarini maksimal darajada jangga safarbar qilishga erishgan jahon chempioni birin-ketin qattiq zarbalar berib, oqlarni motga olib keladi va unvonini yana uch yilga o'z qo'lida saqlab qoladi.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 40. Oc1—a2  | Re3—e2+ |
| 41. Shc2—b1 | Ob6—a4  |
| 42. Fb2—a1  | Ob5—a3+ |
| 43. Shb1—c1 | Fc5—e3+ |
| 44. Shc1—d1 | Re2—d2+ |

keyingi yurishda mot.

### SOKOLSKIY—PETROSYAN

*Sotiq ittifoq XV birinchiligining yarim finalida o'ynalgan, 1947-yil*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e6  |
| 2. d2—d4  | d7—d5  |
| 3. Ob1—c3 | Ff8—b4 |
| 4. e4—e5  | c7—c5  |

Qoralar shu yo'l bilan markazni buzishga kirishadi.

- |          |         |
|----------|---------|
| 5. a2—a3 | Fb4—a5  |
| 5. . . . | F : c3+ |

bo'lsa, oqlarning markazi mustahkamlanardi.

6. b2—b4!?

Bu yurish Alyoxin tomonidan taklif etilgan bo'lib, 6. . . . cb ga mo'ljallangandir. Bu holda 7. Ob5 ba+8. c3 Fc7 9. F : a3 dan keyin oqlar mustahkam markazni egalab oladi va hujum uyushtirish imkoniyatini qo'lga kiritadi. Biroq qoralarning ixtiyorida 6. . . . cb dan kuchliroq yurish bor.

6. . . .	c5 : d4!
7. Oc3—b5	. . .

7. Fr : d4 bo'lsa, 7. . . . Fc7 8. f4 Oc6 dan keyinroq farzin g4 xonasiga kela olmaydi.

7. . . .	Fa5—c7
----------	--------

Grossmeyster Bronshteyn 7. Fb6 ni taklif etadi. Bu holda 8. Od6+Shf8 9. Frf3 f6 dan keyin oqlarning hujumni kuchaytirishi qiyin, qoralar esa bir piyoda ortib qoladi.

8. Og1—f3	Ob8—c6
9. Ob5 : c7+	Frd8 : c7
10. Ff1—b5	Og8—e7
11. Fc1—b2!	. . .

To'g'ri javob. 11. Fr : d4 yomonroq, chunki 11. . . . Fd7 dan keyin oqlar e5 dagi piyodani himoyalashda qiynaladi.

11. . . .	Fc8—d7
12. Fd5 : c6	. . .

12. F : d4 bo'lsa, 12. . . . O : d4 13. F : d7+Sh : d7! 14. Fr : d4 Fr : c2 15. 0—0 Rhc8



16. Og5 Frf5 dan keyin oqlar bergan piyodasiga arziydigan biror imkoniyatga ega bo'la olmaydi.

12. . . . Oe7 : c6  
13. Fd2 : d4? . . .

Xato. Buning o'rniga oqlar 13. Fre2! o'ynashi va 13. . . . 0—0 yordamida piyodasini qaytarib olishi lozim edi.

13. . . . Oc6 : d4  
14. Frd1 : d4 Fd7—b5

Qoralar 14. . . . Fr : c2 o'ynashi va 15. 0—0 0—0. 16. Rfc1 Fra4! 17. Rc5 b6 18, Rc7 Rfc8 dan keyin asta-sekin hujumni qaytarib, bir piyoda ortib qolishi ham mumkin edi.

15. a3—a4 Fb5—c4  
16. Ra1—a3 . . .

16. Od2 bo'lsa, 16. . . . 0—0 17. O : c4 dc! 18. 0—0 Rf d8 19. Fre3 Rd5 dan keyin qoralarning ustunlikka ega bo'lib olishi shubhasiz.

16. . . . 0—0  
17. She1—d2 a7—a5  
18. Rh1—b1 a5 : b4  
19. Rb1 : b4 Frc7—e7  
20. Frd4—b6 Rf8—b8  
21. c2—c3? . . .

Oqlar 21. Frd6 Fr : d6 22. ed o'ynashi va agar 22. . . . Ra6 bo'lsa, 23. Oe5 R : d6 24. O :c4 dc Shc3 yordamida piyodasini qaytarib olishi lozim edi. Yoki 22. . . . b5 bo'lsa, 23. Oe5 va oqlarning o'yini yomon emas.

21. . . . f7—f6  
22. Frb6—d4 f6 : e5

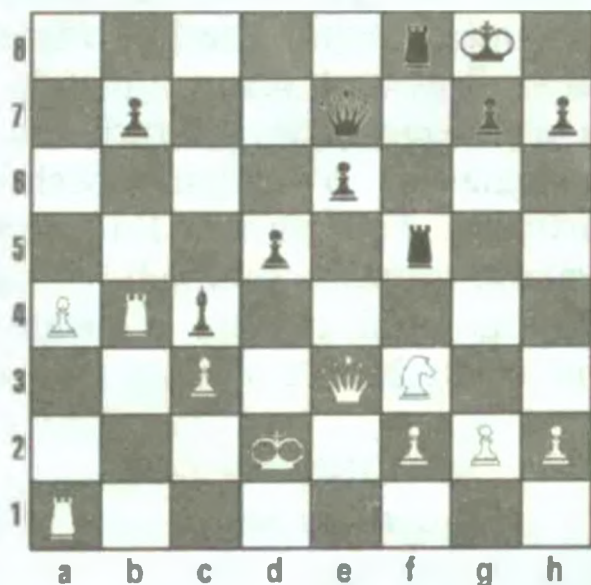
Qoralar avval 22. . . . Rf8 o'ynashi kerak edi, chunki ef oqlarga noqulay.

23. Frd4 : e5 . . .

Oqlar 23. O : e5! o'ynashi lozim edi, chunki 23. . . . Frg5+ bo'lsa, 24. Fre3 Fr : g2 25. O : c4 dc 26. R : c4 Rd8+27. Rd4 yoki 23. O : e5! Fa6 24. f4 — oqlar o'z pozitsiyasini ancha yaxshilab oladi. Ammo oqlarning Fre5 yurishi deyarli xatodir.

23. . . . Rb8—f8  
24. Ra3—a1 Rf8—f5  
25. Fre5—e3 Ra8—f8

(308-diagramma).



308-diagramma

Qoralar e6—e5—e4 xavfini solmoqda.

26. Ra1—b1 Fc4—a6  
27. Rb4—d4 . . .

27. Re1 bo'lsa, 27. . . . e5! 28. O : e5 R : f2+29. Shd1 R : g2 va hokazo.

27. . . . Fre7—d6  
 28. Shd2—e1 e6—e5  
 29. Rd4—g4 e5—e4  
 30. Rb1—b6 . . .

30. Od4 bo'lsa, 30. . . . R : f2  
 31. Fr : f2 R : f2. Sh : f2 Fra3!  
 33. Rb3 Frc1! 34. Rg3 Frd2+ 35. Shg1 Fre1X.

30. . . . Frd6—c7  
 31. Of3—d4 Rf5 : f2!

Oqlar taslim bo'ldi, chunki, Fr : f2 bo'lsa, 32. . . . Fr : c3+33. Frd2 Rf1X yoki 32. Oe6 bo'lsa, 32. . . . Fr : c3 + 33. Fr : c3 Re2+ va 34. . . . Rf1 X.

Bu partiyani o'ynaganda bo'ljak jahon chempioni Tigran Petrosyan 18 yoshda edi.

Endi 1961-yili Moskvada jahon birinchiligi uchun bo'lib o'tgan Tal — Botvinnik revansh matchida o'ynalgan ikkita va turli musobaqalarda o'ynalgan beshta partiyani keltiramiz. Bu partiyalarni qisqacha sharhlab, ularni to'laroq tahlil qilishni o'quvchining o'ziga havola qilamiz.

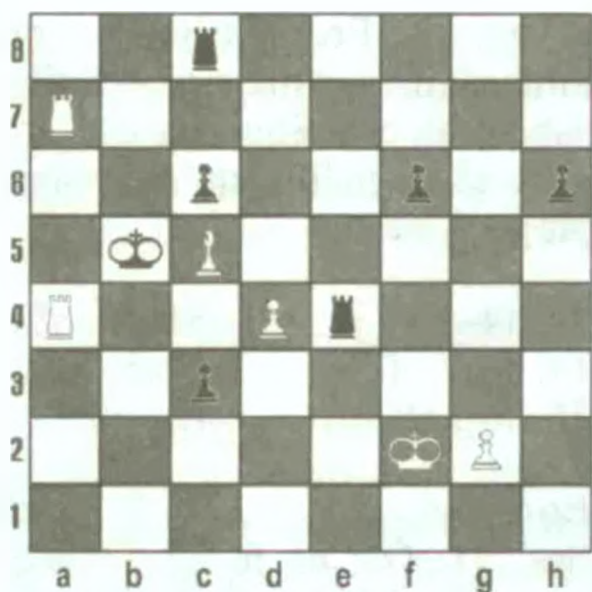
## BOTVINNIK— TAL

### *Yetinchi partiya*

1. c4 Of6 2. Oc3 e6 3. d4 Fb4 4. a3 F : c3+5. bc (taxtada grossmeyster Nimsovich nomi bilan yuritiluvchi himoyaning keskin variantlaridan biri vujudga keldi) 5. . . . b6 (1960-yilgi matchda Tal 5. . . . d5 yoki 5. . . . Oe4

yurishlaridan birini qo'llagan edi). 6. f3 Fa6 7. e4 d5 8. cd (o'yinni 8. e5 Og8 9. Oh3 tarzida keskin davom ettirish ham mumkin) 8. . . . F : f1 9. Sh : f1 (oqlar rokirovkadan mahrum bo'lganligiga qaramasdan, markazdagi pozitsiyasini kuchaytirib oldi) 9. . . . ed 10. Fg5 h6 11. Fra4+ agar (11. F : f6 bo'lsa, 11. . . . Fr : f6 12. ed 0—0 13. Oe2 Rd8 dan keyin qoralar yaxshi pozitsiyaga erishardi). 11. . . . c6 bundan ko'ra 11. . . . Frd7 tuzukroq bo'lsa-da, farznlarni almashtirish Talni qanoatlantirmaydi) 12. Fh4 de 13. Re1 g5 14. Ff2 Fre7 15. Oe2 d5 16. Frc2 (Botvinnik a3 dagi piyodasini qurbon qilib, markazda qolib ketgan qora shohga hujum qilmoqchi) 16. . . . Fr : a3 17. h4 gh 18. F : h4 Obd7 19. Og3 0—0—0 20. O : e4 Re8 (20. . . . O : e4 bo'lsa, 21. Fr : e4 dan keyin ikki tahlika: 22. Fr : c6+ yoki 22. F : d8 tug'ilar edi) 21. Shf2 (o'yinni 21. O : f6 R : e1 + 22. Sh : e1 Fra1+23. Frd1 Fr : c3+ 24. Sh f2 tarzida davom ettirish ham mumkin edi. Ammo Shf2 ham juda kuchli yurish bo'lib, Talni og'ir ahvolga qo'yadi). 21. . . . O : e4+22. fe f6 23. Ra1 Fre7 24. R : a7 Fr : e4 25. Fr : e4 R : e4 26. Ra8+Ob8 27. Fg3 Shb7 28. Rha1 Rc8 29. R8a7+Shb6 30. F : b8! (birdaniga 31. Ra1—a6X xavfi tug'ildi) 30. . . . b4 31. Fd6 bc 32. Fc5+Shb5 33. Ra1—b4 va qoralar taslim bo'ldi, chunki ular endi motdan qutula olmaydi (309-diagr.).



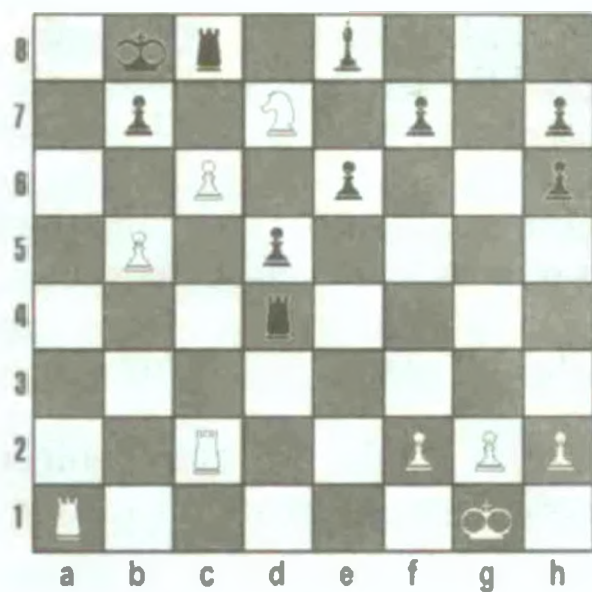


309-diagramma

TAL — BOTVINNIK  
Sakkizinchi partiya

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. dc e6 5. Frg4 Oc6 6. Of3 Fre7 7. Fb5 Fd7 8. F : c6 Fr : c6 9. Fe3 Oh6 10. F : h6 gh 11. Obd2 Fr : c5 12. c4 0—0—0 13. 0—0 Shb8 14. Rfd1 Frb6 15. Frh4 a5 16. Rac1 Rg8 17. Ob3 a4 18. c5 Fre7 19. Obd4 Rc8. 20. b4 ab 21. ab Frd8 22. Fr : d8 R : d8 23. b4 Rg4 24. b5 Rc8 25. c6 Fe8 26. Rc2 Fg7 27. Ra1 F : e5 28. O : e5 R : d4 29. Od7+! va qoralar taslim bo'ldi (310-diagramma) chunki endi 29. . . F : d7 bo'lsa, 30. cd Rd8 31. Rc8+R : c8 32. Ra8+!

Bu partiyada Tal sodda, lekin kuchli o'yin sistemasini topishga erishdi. Botvinnik bergan piyodasini qaytarib olish uchun o'zining shubhali 9-yurishini qilishga majbur bo'ldi. Bu uning shoh flangini zaiflashtirdi. Tal 12-yurishi bilan raqib shohiga «ko'z olaytira» boshladi. Uning otlari



310-diagramma

muhim punktlarni egallab, Botvinnikning pozitsiyasini siquv ostiga oldi. Farzinlar almashtirilganligiga qaramasdan oqlarning hujumi to'xtamadi va o'yin yuqoridagidek jahon chempionlari qanday kuchga egaligini namoyish qilgan yorqin misollardir.

SPASSKIY—PETROSYAN  
1969-yili Moskvada o'ynalgan  
matchning 19-partiyasi

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4    | c7—c5   |
| 2. Og1—f3   | d7—d6   |
| 3. d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. Of3 : d4 | Og8—f6  |
| 5. Ob1—c3   | a7—a6   |

Sitsiliancha himoyaning bu varianti, odatda, juda murakkab va keskin vaziyatlar barpo qiladi. Petrosyan buni avval ham qo'llagan. Shu paytda bir ochko orqada borayotgan jahon chempionining niyati o'z-o'zidan ma'lum — hisobni tenglashtirmoqchi edi-da.

6. Fc1—g5                      Ob8—d7  
 7. Ff1—c4                      Frd8—a5  
 8. Frd1—d2                      h7—h6!?

Bu yangi yurish. Ilgarilari ko'pincha 8. . . . e6 o'ynalgan.

9. Fg5 : f6                      Od7 : f6

Oqlar ikki filning birini beryapti-yu, lekin vaqtni tejayapti.

10. 0—0—0                      e7—e6

Hozir 10. . . . e5 bo'lsa, 11. Of5 F :f5 11. ef Rc8 12. Fb3 Fe7 13. Rh e1! 0—0 14. Sh b1 va keyin 15. f4 yo'li bilan oqlar ustunlikka erishadi.

11. Rh1—e1                      Ff8—e7  
 12. f2—f4                      0—0  
 13. Fe4—b3                      Rf7—e8  
 14. Shc1—b1                      Fe7—f8

Qoralar ham 15. . . . b7—b5 surib faol harakatlar boshlashga shay bo'lib qoldi. Shuning uchun Spasskiy, birinchi bo'lib hujumga o'tish maqsadida, dadil bir piyoda qurbon qiladi.

15. g2—g4!                      Of6 : g4

Qoralar bu piyodani olmasa navbatdagi yurishda u surilib, xavf-xatar yana ortadi.

16. Frd2—g2                      Og4—f6  
 17. Rel—g1                      Fc8—d7?

Oqlarning hujumi kuchayib turganda, bu noo'rin-ortiqcha yurish bo'ldi. Buning o'rniga

17. . . . Frc5! o'ynab, oq sipohlardan ayrimlarini «tutib» turish kerak edi. Shunday dolzarb paytda c8 dagi filni qo'zg'atishga hojat yo'q edi.

18. f4—f5                      Shg8—h8  
 19. Rd1—f1                      Fra5—d8  
 20. f6 : e6                      f7 : e6

Bordi-yu, 20. . . . F : e6 bo'lsa, 21. O : e6 fe 22. . . . Oe2!, so'ngra 23. Of4 24. Og6 (311-diagramma).



311-diagramma

Taxtada vujudga kelgan pozitsiyaga yaxshi e'tibor bering.

21. e4—e5!                      d6 : e5  
 22. Oc3—e4                      Of6—h5

22. . . . O : e4 bo'lsa, 23. R : f8+R : f8 24. Fr : g7X; yoki 22. . . . ed bo'lsa, 23. O : f6 va keyin 24. Frg8X.

23. Frg2—g6!                      e5 : d4  
 24. Oe4—g5!                      Taslim.



Chunki 24. . . . hg 25. Fr : h5+ Shg8 26. Frf7 Shh8 27. Rf3 dan keyin motdan qutulishning iloji yo'q. Bu matchda o'ynalgan eng ajoyib partiyalarning biri.

### FISHER — LARSEN

Bu partiya 1958-yili Yugo-slaviyaning Portoroj shahrida o'ynalgan bo'lib, o'shanda jahonning bo'lg'usi o'n birinchi rasmiy chempioni Robert Fisher (AQSH) endigina 15 bahorni ko'rgan bola, raqibi — daniyalik Bent Larsen esa 23 yoshli, anchagina tanilib qolgan grossmeyster edi. Ammo 21 kishi ishtrokidagi bu zonalararo turnirda birinchi oltilikdan joy olgan Fisher jahon chempionligiga talabgorlar musobaqasiga yo'llanma olgan bo'lsa, Larsen 16-o'rin bilan kifoyalangan edi.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | c7—c5   |
| 2. Ogl—f3 | d7—d6   |
| 3. d2—d4  | c5 : d4 |
| 4. Of3—d4 | Og8—f6  |
| 5. Ob1—c3 | g7—g6   |

Tomonlar, aniqrog'i qoralar sitsiliancha himoyaning «drakon» variantini tanladi. Qoralarning d6, e7, f7, g6, h7 piyodalari joylashuviga e'tibor bering-a, xuddi ilon iziga o'xshaydi.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 6. Fc1—e3    | Ff8—g7   |
| 7. f2—f3     | 0—0      |
| 8. Frd1—c4   | Ob8—c6   |
| 9. Ff1—c4    | Oc6:c4   |
| 10. Fe3 : d4 | Oc6 : d4 |
| 11. Fc4—b3   | Frd8—a5  |
| 12. 0—0—0    | b7—b5    |

Agar 12. . . . F : b3 bo'lsa, 13. cb dan keyin qoralar oq shohga hech qanaqa hujum boshlay olmaydi. Bordi-yu, shu vaziyatda barcha sipohlar taxtadan olib tashlansa, vujudga keluvchi piyodali endshpil oqlar uchun xunuk: farzin flangidagi uchta oq piyodaga javob beradigan ikkita qora piyoda boru, ammo narigi tomondagi beshta qora piyodaga qarshi to'rtta oq piyoda bardosh bera olmaydi. Lekin endshpilgacha hali ancha gap bor. Bunaqa vaziyatlarda kim oldin raqib shohini nishonga ololsa, marra — o'shaniki.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 13. Shc1—b1 | b5—b4    |
| 14. Oc3—d5  | Fe6 : d5 |

14. . . . O : d5 bo'lsa, 15. F : g7 Sh : g7. 16. ed Fd7 17. Rde1 dan so'ng oqlar yaqqol afzallikka erishadi. Ular h2—h4—h5 yordamida tezgina hujumga o'tadi.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 15. Fb3 : d5 | Ra8—c8?? |
|--------------|----------|

Bundan 15. . . . O : d5 16. ed Fr : d5 17. Fr : b4 yaxshiroq edi.

- |            |         |
|------------|---------|
| 16. Fd5—b3 | Rc8—c7  |
| 17. h2—h4  | Fra5—b5 |

Qoralar ham «a» piyodasini surib qarshi hujumga o'tmoqchi.

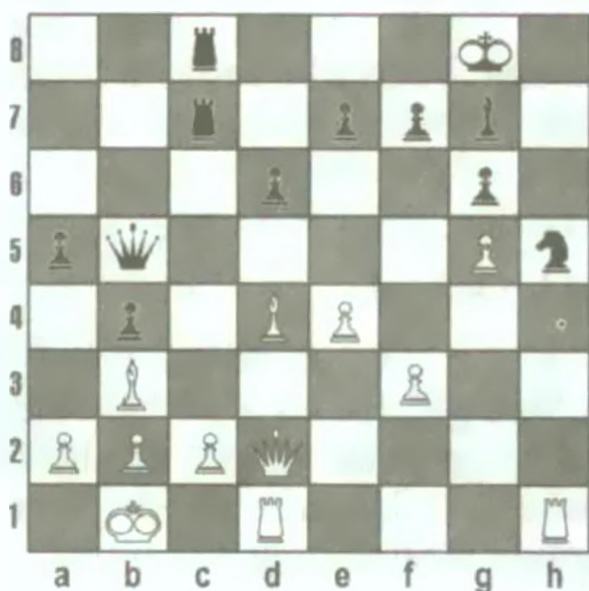
- |           |        |
|-----------|--------|
| 18. h4—h5 | Rf8—c8 |
|-----------|--------|

18. . . . O : h5? bo'lsa, 19. F : g7 Sh : g7 20. g4 Of6 21. Frh6 Shg8 22. g5 O : h5. 23. R : h5 gh 24. g6 gh 25. Fr : g6+Shh8 26. Frh6 Shg8 27. Rg1 va hokazo.

19. h5 : g6 h7 : g6  
 20. g2—g4 a7—a5  
 21. g4—g5 Of6—h5

21. . . . a4 bo'lsa, 22. gf ab 23. fg bc + 24. Fr : c2 e5 25. Frh2. Qoralar a5—a4 yurolsa bas. Ammo o'shanga ulgurmaydi-da! (312-diagr).

22. Rh1 : h5 g6 : h5  
 23. g5—g6 e7—e5



312-diagramma

23. . . . e6 bo'lsa. 24. gf+Sh : f7  
 25. F : g7 Sh : g7 26. Rg1+Shh7  
 27. Fr g2 Fre5 28. Frg6+Shh8  
 29. R g5 R g7 30. R : h5+Sh g8  
 31. F : e6+Sh f8 32. R f5+She7  
 33. R f7+ va oqlar yutadi.

24. g6 : f7+ Sh g8—f8  
 25. F d4—e3 d6—d5!

25. . . . a4? bo'lsa, 26. Fr : d6+Re7 27. Frd8+R : d8 28. R : d8+Re8 29. Fc5+ va keyingi yurishda mot.

26. e4 : d5 Rc7—f7

26. . . . a4 bo'lsa, 27. d6! ab  
 28. dc — yutuq.

27. d5—d6! R f7—f6  
 28. Fe3—g5 Fr b5—b7

Agar 28. Frd7 bo'lsa, 29. Fr d5! Fr f7 (29. . . . Rf7 30. Fe7+!)  
 30. F : f6 Fr :d5 31. F : g7 va hokazo.

29. Fg5:f6 F7 : f6  
 30. d6—d7 Rc8—d8  
 31. Frd2—d6—taslim.

KORCHNOY — KARPOV  
 Matchning 9-partiyasi.  
 Merano, 1981-yil

1. c4 e6 2. Oc3 d5 3. d4 Fe7  
 4. Of3 O f6 5. Fg5 h6 6. Fh4 0—0  
 7. Rc1 dc!?

Bu yangi va qiziq imkoniyat uyda tayyorgarlik ko'rish paytida topilgan edi. Qoralar markazda keskinlikni yumshatib, keyin qabul qilingan farzin gambitidagiga o'xshash d4 punktiga qarshi hujum boshlashga intilmoqda. Ajabo, «Shaxmat debyutlari ensiklopediyasi» da bu zo'r yurishga o'rin berilmagan.

8. e3. Oqlar eng ishonchli davomni tanlamoqda. Faol 8. e4 ga partiyadagi javobning o'zginasi qilinardi. Qoralarning 8. . . . O : e4 9. F : e7 O : c3 10. Fd8 O : d1 11. Fe7 Re8 (11. . . . Ob2 bo'lsa, 12. F : f8 Sh : f8 13. Rc2) 12. Fa3 O : b2 13. F : b2 yo'li bilan sipoh qurbon qilishi murakkab va noaniq pozitsiyaga olib kelardi. 8. . . . a6 9. Fc4 b5 10. Fd3 Fb7 11. 0—0 bo'lganda esa,



keyinroq o'ynalgan Razuvayev — Anikeyev partiyasi (Sobiq ittifoq jamoa birinchiligi, 1982) ko'rsatganidek, oqlarning imkoniyatlari yaxshiroq.

8. . . . c5 9. dc Fr : d1+10. R : d1 F : c5 11. F : f6 gf 12. F : c4 bo'lganda ham murakkab, lekin teng endshpil yuzaga kelardi. 8. . . . c5 9. Fc4.

9. . . . cd 10. ed. Oqlar sipohi o'yinga intilar ekan, o'z qarorgohida yakkalangan piyodalar barpo qilinishiga rozi bo'lmoqda. 10. O : d4 yoki 10. Fr : d4 mustahkamroq edi.

10. . . . Oc6 11. 0—0. Qabul qilingan farzin gambitiga xos pozitsiya sodir bo'ldi; bunda sipohlarni almashtirish va soddalashuvlar qoralarga foydalidir, chunki yuzaga keluvchi endshpilda oqlarning yakkalangan piyodasining zaifligi sezilarli bo'lib qoladi.

11. Oh5! Bu yo'l bilan qoralar qora fillarni almashtirishga majbur etib, pozitsiyani soddallashtirar ekan, raqib tashabbusini rivojlanishiga qarshilik qiladi.

12. F : e7. Chamasi. 12. Fg3 O : g3 13. hg Ff6 bo'lganda ham qoralar bemalol o'yinni tenglashtirardi.

12. . . . O : e7 13. Fb 3. Vaqt boy berilmoqda. Endi qoralar sipohlarini muvaffaqiyatli tarzda rivojlantirishni tugallashga ulguradi. Yakkalangan piyodadan qutilishga intilish 13. d5 ed 14. O : d5 O : d5 dan so'ng teng vaziyatga olib keladi. Kristiansen — Karpov partiyasida (Lon-

don, 1982) 13. Re1 Of6 14. Oe5 Fd7 15. Frb3 Rb8 16. Rcd1 b5 17. O : d7 O : d7 18. Fd3 Of6 19. Fb1 a6 20. Oe4 Oed5 21. g3 Rb6 o'ynalib, qoralar bunda ham teng imkoniyatli o'yinga ega bo'lgan edi.

13. . . . Of6 14. Oe5 Fd7. Bunday manyovrni E. Lasker ham qo'llagan edi. Qoralar uchun muhimi, katta sipohlarni o'yinga solish uchun rivojlanishni tugallashdir.

15. Fre 2. 15. Frf3 ham hech narsani o'zgartirmasdi. Oqlar markazdagi yengillashtirish operatsiyasi haqida o'ylashi lozim edi.

15. . . . Rc8 16. Oe4. Hujum uyushtirishda oqlar kechikib qoldi, pozitsiyani soddallashtirishga olib boruvchi sipohlar almashuvi esa faqat yakkalangan «d» piyodasining zaifligini bildiradi, xolos.

16. . . . O : e4 17. Fr : e4 Fc6 18. O : c6 R : c6! 19. Rc3.

19. R : c6 bc! 20. Rc1 hali ham teng imkoniyatli pozitsiyaga olib kelardi. d4—d5 surishga intilib, 19. Rc d1 o'ynasa bo'lardi.

19. . . . Frd6 20. g3. f3 punktni zaiflashtirishga intiladi, lekin 20. h3 ham o'z kamchiliklariga ega edi.

20. . . . Rd8 21. Rd1+Rb6! Bu yurish oq sipohlar noqulay joylashganligi va ularda qarshi o'yin yo'qligini yaqqol ko'rsatadi. Endi tashabbus butunlay qoralarga o'tadi.

22. Fre1. Oqlarning farzinini f3 ga joylashtirish lozim ediki, shu yerdan turib u d4—d5 xavfini quvvatlab turardi 22. Rc d1 Od5

23. Frf3 dan keyin oqlar hali ham qattiq mudofaalana olardi.

22. . . . Frd7! Shu yo'l bilan d6 xonasi ruxga bo'shatiladi.

23. Rc d3 Rd6 24. Fre4. Oqlarga raqibi nima qilishini kutib turishdan bo'lak hech narsa qolgani yo'q.

24. . . . Frc6 25. Frf4 Od5 26. Frd2 Frb6 27. F :d5.

Pozitsiyaning bundan keyingi soddalashuvi faqat qoralarning foydasigadir, chunki bu narsa oqlarning yakkalangan piyodasi taqdirini hal qiladi. 27. a3 ni afzal bilmoq kerak edi.

27. . . . R : d5 28. Rb3. d4 piyodasini qurbon qilish oqlarga ruxli endshpilda amaliy jihatdan qutilib ketish imkonini ato etadi, biroq ixtiyoriy ravishda bunga had qilish psixologik jihatdan qiyin. Qoralar shu orada o'zining pozitsiyaviy tazyiqini oshiradi.

28. . . . Frc6 29. Frc3 Frd7 30. f4.

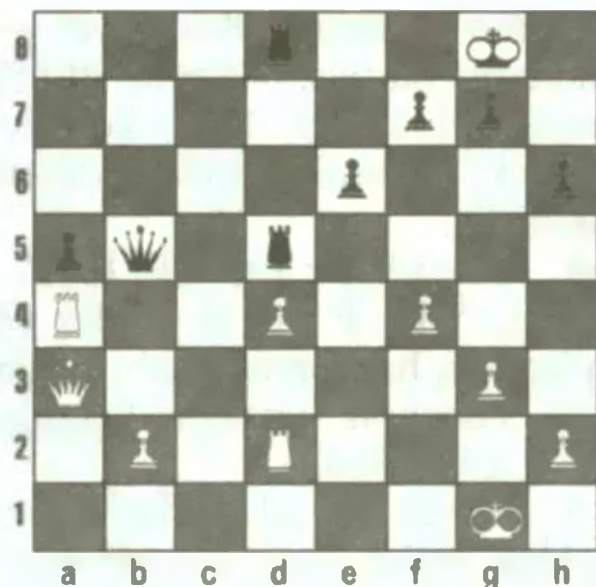
Oqlar 30 . . . e5 tahlikasiga qarshilik qilish uchun yangi jiddiy zaifliklarga borishga majbur.

30. . . . b6 31. Rb4 b5 32. a4.

Bo'lmasa, 32 . . . a5 noxush.

32. . . . ba 33. Fra3 a5 34. R : a4 Frb5 35. Rd2.

Qoralarga faol qora farzini intilayotgan e2 punktini himoyalashga to'g'ri kelmoqda. 35. b3 ga men o'yinni 35. . . . Rb8 tarzida davom ettirib (35 . . . Fre2 bo'lsa, 36. Frc1), muhim piyodani yutib, ruxli endshpilda hal qiluvchi afzallikka erishmoqchi edim (A. Karpov). (313-diagr.)



313-diagramma

35 . . . e5!

Mana gap qayerda! Raqib shohining mustahkam emasligidan foydalanib, qoralar markazda o'yinni ochmoqda va butunlay tashabbusni egallab olmoqda. Oqlarning pozitsiyasi qiyinlikdan himoyalab bo'lmaydigan ahvolga tushib qolmoqda.

36. fe R : e5 37. Fra1 Fre8!

Raqib kutmagan zo'r javob bir necha yurishda kurash taqdirini qoralarning foydasiga hal qiladi.

38. de. 38. Rd1 ga 38 . . . Re2 bo'ladi.

38. . . . R : d2 39. R : a5 Frc6 40. Ra8+ Shh7 41. Frb1+g6 42. Frf1 Frc5+ 43. Shh1 Frd5+.

Oqlar taslim bo'ldi, chunki farzini ketyapti.

KASPAROV — ROYZMANN

1978-yilda Minskda o'ynalgan

1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fb5 Od4.

Berd nomi bilan ataluvchi bu



variant qoralarni g'aflatda qoldir olmaydi.

4. O :d4 ed 5. 0—0 Fc5 6. d3 c6 7. Fc4 d6.

8. F : f7+Sh : f7 9. Frh5+ tahlikasi tug'ilgan edi, biroq bu tahlikani 7 . . . d5 yo'li bilan bartaraf etish xiyol yaxshiroq edi; ammo o'shanda ham oqlar debyut ustunligiga ega.

8. f4. Kasparovning o'yin uslubiga xos yurish: u imkoniyat tug'ilishi bilanoq faol harakatlarni boshlamoqda.

8. . . . Of6 9. e5 de «f» vertikalining ochilishiga yo'l qo'ymaydigan 9 . . . Od5 ehtiyotkorroq edi.

10. F : f7+ Endi qoralar rokirovkadan mahrum bo'ladi, buning ustiga tag'in oqlarning piyodalar joylashuvi ham yaxshiroq, eng asosiysi esa — to'sto'polon boshlanmoqda. Biroq qoralar dastlabki hujumni qaytarishga erishadi.

10. . . . Sh : f7 11. fe Frd5. Kelgusida h5 xonasi himoyalanaadi.

12. ef gf 13. Od2. Rezervlarni olib kelish payti keldi.

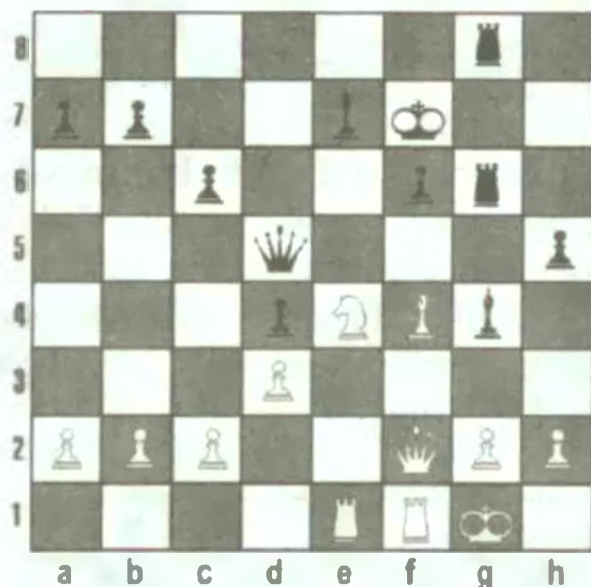
13. . . . Rg8. Qoralar ham «g» liniyasi bo'yicha o'yinga egaligini namoyish qilmoqda.

14. Oe4 Fe7 15. Ff4 Rg6 16. Fre2 Fg4 17. Frf2 Rag8.

Qoralarning o'zi hujumning payida, lekin shohini xavfli vaziyatda qoldirmoqda. 17. . . . Shg7 so'ngra Shh8 o'ynagan ma'qul ko'rinadi; e7 dagi filning homiy-sizligidan foydalanib bo'lmas edi.

18. Rae1. Sovuqqonlikni qaranga, oqlar g2 piyodasiga bo'ladigan hujumni pisanda qilmayapti, chunki «g» liniyasini oti yoki fili bilan to'sa oladi. Shuning uchun qoralar h7 piyodasini ham o'yinga kiritadi.

18. . . .h5. (314-diagr.)



314-diagramma

19. Fg5! Harifi dadillashishi bilan oqlar kutilmagan zarba bermoqda: 19 . . . R : g5 javobini berib bo'lmaydi, chunki 20. O : f6! dan keyin qoralarning pozitsiyasiga to'r to'qiladi; shohning omonat holati boshlandi. f6 piyodasini himoyalash lozim.

19 . . . Frd8 20. Frf4. O'z navbatida g5 dagi fil himoyalandi. Vaziyat judayam qiziq tus olmoqda: qoralar filni ololmaydi, uning chekinishi esa oqlar uchun noqulay.

20 . . . Fe6. 21 . . . Shg7 bo'lganda oqlar 21. Fh4 javobini bera olardi va qora sipohlarning faolligi juda kamayib ketadi. Shuning uchun ular «g» liniyasi

bo'ylab tazyiqni kuchaytirishga urinmoqda.

21. 4. «Qaytgan — ikkisi» qabilida ish tutilmoqda — filning qochadigan yo'li qolmadi. Keyinchiligi?

21 . . . Fd5. Qoralar faqat bitta tahlikadan xavfsirardi: 22. F : f6 R : f6 (22 . . . F : f6 bo'lsa, 23. Og5+, 22 . . . R : g2+ ga esa oddiygina 23. Shh1 bo'lardi) 23. Fre5! va 24. O : f6 yoki 24. Og5+ tahlikalarini daf etib bo'lmaydi. Biroq endi yangi va shu bilan birga hal qiluvchi zarba beriladi! Kurashni davom ettirishning yagona imkoniyati 21 . . . Fg4 edi. (315-diagr.)



315-diagramma

22. g4!!! Siyqasi chiqqan «pozitsiyaviy» soxta qoidalar buzildi — oqlar o'z shohi pozitsiyasini o'zi ochib bermoqda. Lekin muhimi, g6 dagi rux xavf ostida qoladi va bu hol kurashni bir yoqli qiladi.

22. . . . Shg7. Kechikkan chekinish. 22. hg ga h5 bo'lardi.

22. . . . F : e4 yo'li bilan qarshilikni cho'zish gumon edi, chunki 23. gh! R6g7 24. R : e4.

23. gh fg 24. Fre5+Shh6 25. hg gh 26. Rf5 Sh : g6 27. Shh2. Qoralar taslim bo'ldi.

Sho'xchan o'yin! O'shanda G. Kasparov 15 yoshda edi.

#### CHIBURDANIDZE — UBILAVA

Gruziyalik Mayya Chiburdanidze 17 yoshida jahon shaxmat «malikasi» bo'lib, bu borada o'ziga xos rekord qo'ydi. 1978-yili u 16 yil shaxmat olamini «so'ragan» hamyurti Nona Gaprindashvilini lol qoldirgan bo'lsa, 1981-yili boshqa hamshahari — Nona Aleksandriya bilan bo'lgan matchda o'z unvonini himoyalab qolishga muvaffaq bo'ldi.

Amerikalik mashhur grossmeyster S. Reshevskiydan 6—7 yashar chog'larida, murakkab vaziyatlarda hatto juda tajribali shaxmatchilarni ham dog'da qoldiruvchi yo'llarni qanday qilib topa bilganini so'raganlarida u «Shaxmat o'ynash mening uchun nafas olishdek tabiiy bir narsa edi. Buning uchun o'zimni koyitib o'tirmasdim», — deb javob bergan.

Mayya ham o'zi haqida xuddi shunday deyishi mumkin edi. Nafis did — idrok, o'tkir kombi-natsiyaviy farosat, tez topag'onlik, favqulodda hozirjavoblik singari fazilatlarining hammasi unda mujassamlashgan — tabiat shunday suratda programmalashtirib qo'ygandek tuyuladi.



Qiziq bir epizod. Jahon birinchiligi uchun bo'lgan matchdan oldin Mayya Vilnyusda o'tkazilgan erkaklar xalqaro turnirida ishtirok etdi. Qatnashchilar orasida 67 yoshli S. Reshevskiy ham bor edi. Mayya bilan Reshevskiy 50 yillik umr ajratib turardi! Uchrashuv durang bilan tugadi.

Mayya 15 yoshida Gruziya erkaklar chempionatida qatnashdi. U oltinchi o'rinni egallab, bir qancha maqtovga loyiq g'alabalar quchdi. Mana uning gruziyalik eng kuchli erkak shaxmatchilardan biri — E. Ubilava (qoralar) bilan o'ynagan partiyasi.



316-diagramma

Alyoxin himoyasi qo'llangan debyut yurishlaridan keyin Mayya o'z donalarini qandayin ajoyib suratda joylashtirganiga razm soling. Qoralarning ahvoli tang, farzin flangida qarshi o'yin-ga intilish esa darrov chippakka chiqariladi.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. e2—e4      | Og8—f6   |
| 2. e4—e5      | Of6—d5   |
| 3. d2—d4      | d7—d6    |
| 4. Og1—f3     | Fc8—g4   |
| 5. Ff1—e2     | e7—e6    |
| 6. h2—h3      | Fg4—h5   |
| 7. 0—0        | Ff8—e7   |
| 8. c2—c4      | Od5—d6   |
| 9. Ob1—c3     | 0—0      |
| 10. Fc1—e3    | Ob8—d7   |
| 11. b2—b3     | d6 : e5  |
| 12. Of3 : e5  | Fh5 : e2 |
| 13. Frd1 : e2 | c7—c6    |
| 14. Rf1—d1    | Od7—f6   |
| 15. Fe3—f4    | Rf8—e8   |
| 16. Fre2—f3   | a7—a5    |
| 17. Ra1—c1    | h7—h6    |
| 18. Rd1—d3    | Fe7—f8   |
| 19. Ff4—e3    | a5—a4    |
| 20. Oc3—e4    | Ob6—d7   |
| 21. Rc1—d1    | ...      |

- |               |          |
|---------------|----------|
| 21. . . .     | Frd8—a5  |
| 22. Oe4 : f6+ | Od7 : f6 |
| 23. Fe3 : h6  | a4 : b3  |
| 24. a2 : b3   | Fra5—b4  |
| 25. Fh6—g5    | Ff8—e7   |
| 26. h3—h4     | Frb4—d6  |
| 27. h4—h5     | c6—c5    |
| 28. h5—h6     | c5 : d4  |
| 29. h6—h7+!   |          |

Qoralar taslim bo'ldi. Sababini o'zingiz tekshirib ko'ring. «Erkakcha» o'yin emasmi, bu axir!

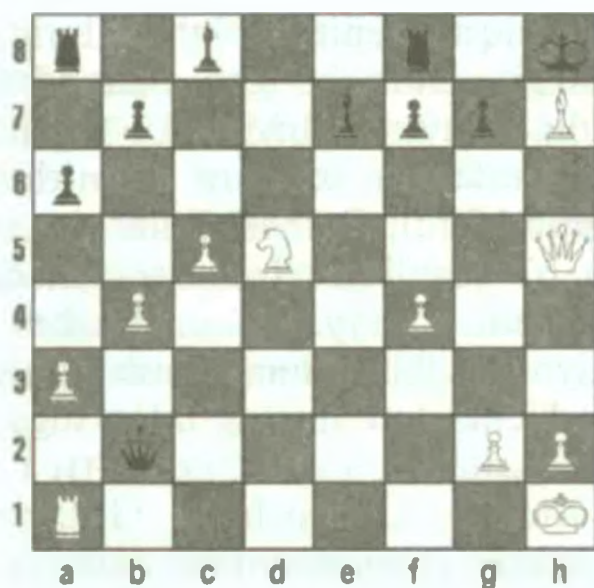
### Taslim bo'lishga shoshilmang

Bu bilan har bir partiyada to mot bo'lganga qadar o'ynash kerak yoki yakka shoh bilan raqibning taxta to'la donalariga qarshi

jangni davom ettiraverish darkor demoqchi emasmiz. Behuda vaqt ketkazishdan o'zga narsa emas bu. Buni qaysarlik deyishadi.

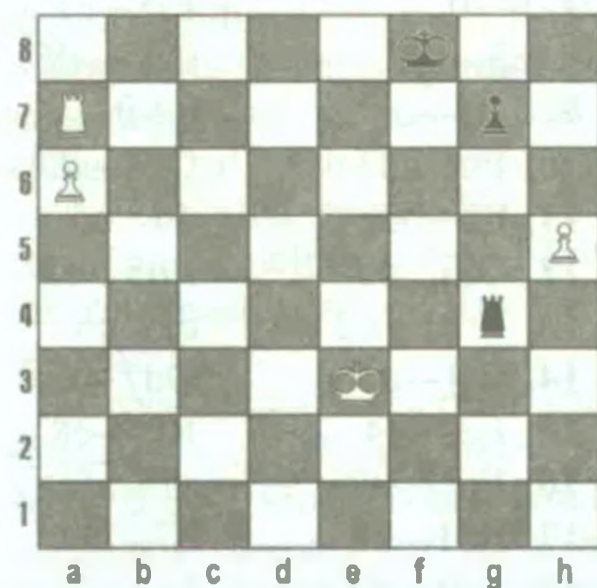
Ma'lumki, o'yin paytida yomonroq yurish qilib qo'yib, biror donasidan ajrab qolgan shaxmatchining ruhi tushib ketadi, hafsalasi pir bo'lib, faol yurishlarni qidirmaydi, binobarin, mag'lubiyatning oldini olishga harakat qilmay qo'yadi. Natijada, qiyinchilikka duch kelmagan raqibi osongina g'alaba qozonadi. Shaxmatdagi kurashga butunlay noto'g'ri. Ishonch bilan aytish mumkinki, qiyinchilikka bardosh bera olmaydigan shaxmatchining musobaqalarda sira muvaffaqiyatga erisha olmasligi turgan gap. Yaxshi pozitsiyada yaxshi o'ynashni ko'pchilik biladi, yomonida himoyalana bilish uchun esa haqiqiy mahorat kerak — og'ir ahvoldan qutulish yo'lida barcha mavjud imkoniyatlardan foydalanishga o'rganish darkor. Jahon chempioni Tigran Petrosyan aytganidek, san'at darajasiga ko'tariladigan shaxmat partiyalari ajoyib qurbonlar bilan amalga oshiriladigan kombinatsiyalar tufayligina emas, nafis himoya choralarini topa bilish yo'li bilan ham bunyod etilishini unutmazlik darkor. Bir necha misollar keltiramiz:

317-diagrammadagi pozitsiya 1924-yili o'ynalgan A. Nimsovich — E. Paulsen partiyasida vujudga kelgan. Donalar jihatidan ustunlik qoralar tomonidagiligiga qaramay, ularning ahvoli



317-diagramma

chatoqroq ko'rinadi: qora shoh — mot bo'lish xavfi ostida. Bundan o'zini yo'qotib qo'ygan qoralar, raqibining hujumini qaytaribgina qolmay, balki kurashni o'z foydasiga hal qiluvchi yurish — 1. . . . Fc8—g4! ni topa olmadi. Buning o'rniga ular 1. . . . Frb2—a1+? o'ynab, 2. Fh7—b1+Shh8—g8 3. Frh5—h7 dan so'ng mot bo'ladi.



318-diagramma

Sobiq ittifoq va Yugoslaviya jamoalari 1965-yilda o'tkazilgan



matchda o'ynalgan L. Polugayevskiy — B. Parma uchrashuvida qiziq bir hodisa yuz berdi (318-diagr.).

Ushbu pozitsiyada qoralar (Parma) uzoq o'ylab, so'ng taslim bo'ldi. Bunga ko'pchilik tomoshabinlar hayron bo'lib qolishdi. Undan, nega taslim bo'ldingiz, — deb so'rashgan-da:

«Gap shundaki, — deb javob qildi, — 1. Ra7—a8+Shf8—f7 2. a6—a7 Rg4—a4 dan keyin oqlar 3. h5—h6 yuradi va 3. . . . g7 : h6 bo'lsa, 4. Ra8—h8 Ra4 : a7 5. Rh8—h7 yo'li bilan ruxni, binobarin o'yinni yutadi»... Shu zahoti grossmeyster S.Gligorich 3. h5—h6 dan keyin ham durang bo'lishini ko'rsatib berdi. Mana shu yo'l. 3. . . . Shf7—g6! (3. . . . g7:h6? ning o'rnida) 4. She3—d3! Shg6—h7!

Bu misolni o'zingiz mukammalroq ko'rib chiqing.

319-diagrammadagi pozitsiyada qoralar d4 dagi fili «majburan» o'layotgani»ni (chunki uni bir yoqqa yursa, d7 dagi ruxi ketadi) sezib, o'yinni davom ettirmas-danoq taslim bo'ladi.



320-diagramma

320-diagrammadagi pozitsiyada esa, bir ruxi ortiq qoralar oqlarning «tomdan tarasha tushgandek» yurishi 1. Frd4:f6 dan so'ng taslim bo'ladi. Chunki 1. . . . g7 : f6? bo'lsa, haqiqatan ham qora shoh mot bo'lardi: 2. Rd3—g3—Shg8—h8 3. Fe3 : f6X.

Aslida ikkala pozitsiyada ham qoralar yutishi kerak. Qani o'sha yutadigan yo'llarni topishga harakat qilib ko'ringchi!

Ha, shaxmat o'yini ana shunaqa murakkabligi uchun kishilarni yaqin 2000-yildan beri o'ziga maftun etib kelmoqda.



319-diagramma

*1926-yili Moskvada avstriyalik shaxmat ustasi, hajvchi yozuvchi  
I. Kreychikning «Kaissaning 13 farzandi» nomli kichik to'plami  
bosilib chiqqan edi. Shu to'plamdagi bir hajviyani o'z  
tarjimamizda diqqatingizga havola qilayotirmiz.*

\* \* \*

Yangi yil boshlandi. Cherkov qo'ng'iroqlari buni butun olamga yoydi. Hamma derazalar yop-yorug', odamlarning dili ravshan edi. Orzu-umidlarning chegarasi yo'q — Bilger\* variantlaridek behisob edi.

Arvohim allaqachon arshi a'loni kezardi. Men uzoq vaqt juda qiynalib, nihoyat jon berdim. Bir yoqda yangi yil kirib tursa-yu, ikkinchi yoqda oyoq-qo'lni qiblagga qilib tursang-a! Bundan ham xunugi bormi dunyoda. Tabiatim xira bo'lib ustimni oppoq po'stindek qoplagan qorni puflardim. Sovuqdan qaltirardim.

Men yaxlit qora brilliantdan iborat ulkan tog' oldida to'xtadim-da, katta peshtoqni zavq bilan tomosha qila boshladim. Qora daraxtdan yasaliib, atrof kumush bilan qoplangan taxtadagi yozuvga ko'zim tushdi:

«Mendan qadimiysi faqat xudoning o'zi, abadul-abadman. Kiruvchilar umidini uzsin».

Do'stim Dantening ta'rifiga ko'ra bu do'zaxning o'zginasi edi. Mahkum etilgan joyimga kelganimni ko'rib, eshikni qattiq taqilatdim.

Ohista qadam tovushi kela boshladi. Kichkinagina qop-qora odam darvozani ochdi; har qadamda ikki bukilib yo'laklar orqali ozoda, yop-yorug' katta zalga olib kirdi. Hamma yoq qip-qizil! Ro'paramdagi o'n qator qilib qo'yilgan yuzta stolning hammasida shaxmat taxtasi terilganini ko'rib hang-mang bo'lib qoldim. Taxtalarga engashib qandaydir xayoliy odamlar o'tirardilar. Tillo taxtda do'zax hukmdorining o'zi. Meni ko'rdi-yu, tirjayib qo'ydi.

U ishora qilishi bilan musiqa sadolari yangradi. Xipcha bel raqqosalar stollar atrofida tovusdek tovlanardilar. Bundan boshim gir aylana boshladi. Nihoyat, o'zimni qo'lga oldim. Nima qilishim kerakligi menga ayon edi: do'zaxning yuzta eng kuchli shaxmatchisiga qarshi bir yo'la seans berishim darkor.

Oradan biroz vaqt o'tishi bilananoq jang avjiga chiqib ketdi. Hamma uchrashuvda men qizil donalarda o'ynardim (do'zaxda oq degan narsa bo'lmaydi). Hurmatli raqiblaringa kelganda, ularni ko'rib taajjubdan yoqamni ushlab qoldim. Napoleon, Gyote, Nelson, Yekaterina II, papalar-

\* Bilger — shaxmat debyutlari nazariyasi bo'yicha mashhur qo'llanmaning muallifi.



ning hammasi shu yerda: qisqasi — qarshimda turli soha geniylari. Faqat mashhur shaxmat ustalarining tanish basharalarini ko'rmasdim hech qayerda. Mening oddiy savolimga: dunyoda ortiqcha gunoh qilmagan ustalarga do'zaxning o'ti harom deb javob berishdi. Lekin Kots, Tarrash va Markolar ayni do'zaxbop edilar-u, afsuski, hali hozircha tirikda ular. Seansga mutasaddilik qilayotgan shaytonning basharasidan ularning yo'qligiga achinayotgani ko'rinib turardi.

O'yin davom etardi. Hamma taxtalarda jang shiddatli tus oldi. Lekin bir vaqtlar yorug' jahonni larzaga keltirgan raqiblarim be-fahmlarcha taxtaga tikildilar. O'yinlar birin-ketin mening foydamga hal bo'lib borardi. Oxiri ro'paramda uch kishi qoldi, holos. Uchovi ham ajabtovur kishilar!

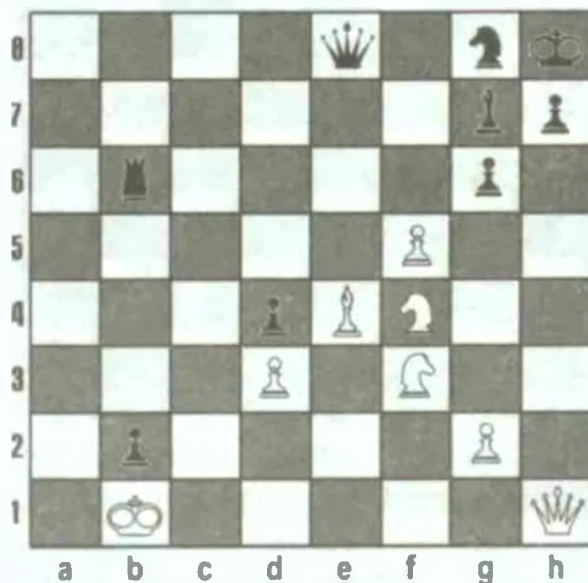
Mana, birining sochlari jin-galak, qop-qora ko'zlari yonib turibdi. Lekin xiyol tortinyapti. Ko'rinishidan artistning o'zi.

Yaqinroq borib ko'rdimu, uning Don-Juandan o'zga kishi emasligiga ishondim. U ba'zan salgina engashgan holda taxtaga o'tkir nazar tashlab qo'yardi-da, boshqa vaqtda go'zal raqqosalardan ko'z uzmasdi.

Uning yonida chehrasi ochiq, ko'zlari o'tkir, bosiq tabiat ikkinchi harifim o'tirardi. Asl mutafakkirning o'zginasi! Har bir yurish oldidan u hamma variant-

larni erinmay hisoblardi. Bu Gyote qiyofasidagi Faust edi. Men uzoq vaqtgacha undan ko'zimni uzolmadim. Ha, mening uchinchi harifim ham bor edi. Eng xavflisi ham o'shadek tuyulardi. Uning qalin qoshlari ostidagi kichkina ko'zlari o'ynab turardi: taxtaga tikilgani tikilgan. Uni ham tani-dim: bu Agasfer — Juhut Qoimiy\* edi. Zap ajib shaxsda. Genial Grabbe bo'lganda, unga xo'p yoqardi-da hozir.

Musiqasadolari asta tindi. Raqqosalar charchab muloyim gilamga yastandilar. Men bo'lsam haliyam u taxtadan bu taxtaga borib kelib turardim. Menga o'yin sira tugamaydigandek tuyular, qolgan uchrashuvlarning hammasida ham ahvolim og'irlashmoqda edi. Men Don-Juanning oldiga kelganimda u go'zal raqqosaga bir nigoh tashladi-da, nazar-pisand qilmay navbatdagi yurishini qildi. (321-diagramma)



321-diagramma

\* Iso payg'ambarni butga tortishda ko'maklashmagani uchun Agasferga abadiy, ya'ni Qoimiy Juhut laqabi berilgan edi.

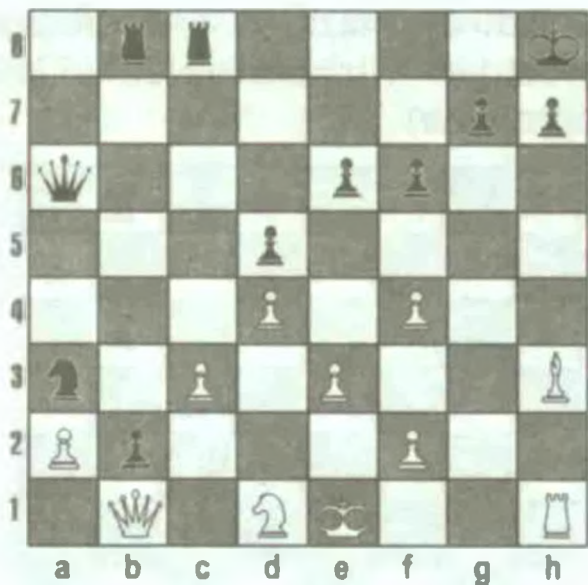


1. . . . Fra4. U «qalaysiz» degandek kulimsirab turardi. Shu payt men qattiq ovoz bilan: besh yurishda motsiz, dedim. 2. Fr : h7+! Sh : h7 3. Og5+ Shh6 4. Of7 Shh7 5. fg+R : g6 6. F : g6X.

Hamma bizni o'rab oldi. Faqat Faust jim o'tirar, bizga e'tibor bermas edi. Don-Juan hech narsa bo'lmagandek donalarni yig'ishtirib o'rnidan turdi-da, boyagi raqqosaning yoniga borib o'tirdi. Men bo'lsam ikkinchi taxtaga yaqinlashdim.

— Qilichni yalang'ochlang, doktor, deb hayqirdi harifimning orqasida turgan Mefistofel. Lekin men kuldim-u, hamma eshitadigan qilib:

— Sakkiz yurishda mot! — dedim. (322-diagramma.)



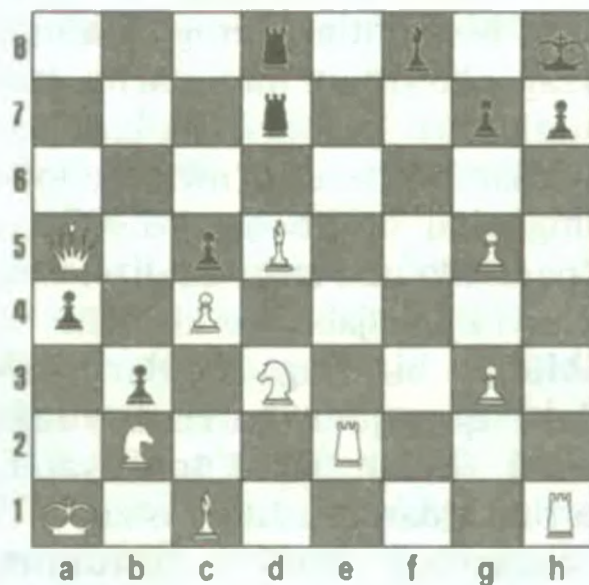
322-diagramma

1. Fr : h7+! Sh : h7 2. F : e6+Shg6 3. f5+Shg5 4. f4+Shg4 5. Of2+Shf3 6. Rh3+Shg2 7. F : d5+Shg1 8. Rh1 X.

Hamma taajjubda. Faust

o'rnidan turdi-da, shaxdam qadam tashlab zaldan chiqib ketdi. Mefistofelning qora sochlari jingalak-jingalak bo'lib ketdi.

Yuzta harifdan faqat bittasi qoldi: boshqalari yengilgan edi. Qani endi Juhut Qoimiyga kishti qoyim qilsam, deb tangriga iltijo qilardim. Nihoyat, men qulayroq vaziyatga ega bo'lgan, hal qiluvchi hujumga o'tish rejasini tuzmoqda edim. Hammaning diqqat-e'tibori menda edi. Shu payt fikrim yorishib ketdi. Qattiq: o'n bir yurishda motsiz! — dedim. (323-diagramma).



323-diagramma

1. R :h7+! Sh : h7 2. Rh2+Shg6 3. Oe5+Shf5 4. g4+Sh : e5 5. Re2+ Shd4 6. Fe3+Shc3 7. Fd2+Shc2 8. Ff4+Shc3 9. Fe5+Shb4 10. Od3+Sha3 11. Fb2X.

Karnaylar chalindi. Qoimiy ham joyini topdi. Bir zumda manzara o'zgardi. Olov qurshovida qoldim, devorlar larzaga keldi. Do'zaxdan o'qdek otilib chiqib



ketdim: Son-sanoqsiz yulduzlar menga nur sochib turardi. Qattiq gumburlagan ovoz eshitar, olam xuddi ostin-ustun bo'lib ketayotgandek edi.

Ko'zimni ishqalashga arang kuchim yetdi. Ajabtovur tush ham tugadi. Yangi yilim boshlandi. Tezda kiyindim-da, venaliklarning yangi yil odatlariga ko'ra o'zimni birinchi galda maishatga urdim.

### Sarg'aygan sahifalardagi saboqlar

Jahon eks-chempioni A. Karpov bosh muharrirlik qilayotgan nufuzli jurnal — «64— Шахматное обозрение» tahririyatiga ajoyib leksiylalar bitilgan eski bir daftarni olib kelgan kishi — Vladimir Fomich Dubenskov ekan. Uni e'lon qilishdan oldin, tahririyat moskvalik taniqli keksa shaxmat istasi A.Chistyakovdan qisqacha kirish so'zi yozib berishni iltimos qilibdi.

— Bu daftardan o'ttizinchi yillardagi Moskva shaxmat hayotining betakror muhiti ufurib turardi, — deb yozadi A.Chistyakov, — 1925-yilgi xalqaro turnir, so'ngra 1933-yilgi M. Botvinnik — S.Flor matchi asos solgan o'sha «shaxmat jazavasi», o'sha beqiyos qiziqish, A.Alyoxinning X.R.Kapablanka va Y.Bogolyubov bilan jahon birinchiligi uchun bo'lgan bahslari tufayli yuzaga kelgan shodlig-u tashvishlarni unutib bo'larkanmi? Yoshu qari shaxmat haqida o'ylardi.

Albatta, eng muhimi, yoshlarning qiziqishi yangi avlodga o'z tajribasi va bilimni berib-o'rgatib borgan moskvalik bir guruh usta shaxmatshilar tomonidan doimo qo'llab-quvvatlanar edi. Ular orasida F. Duz — Xotimirskiy (O'zbekistonda ham ko'p marta bo'lib, amaliy yordam ko'rsatgan va hatto 1931-yili respublika chempioni ham bo'lgan — M.M.), N. Grigoryev, A. Sergeyev, N.Zubaryev, A.Rabinovich, I.Kan, V.Panov, N.Ryumin va ushbu leksiylalar muallifi B.Blyumenfeld ham bor edi. O'quvchilarga taqdim qilinayotgan leksiylarni u 1934-yili viloyat maorif xodimlari Uyining (Rabpros) shaxmat maktabida o'qigan edi. Ixtisosi bo'yicha advokat bo'lgan Benjamin Markovich Blyumenfeld sudda tez-tez qatnashardi. Shunga qaramay, u shu yillari shaxmat psixologiyasi bilan qiziqib qolgan (keyinchalik shu soha bo'yicha nomzodlik dissertatsiyasi yoqlagan) va Rabpros shaxmat maktabida leksiylalar o'qishga ham ulgurar edi. Bu maktab — seksiya Moskvaning asosiy shaxmat bazalaridan biri edi. Bu yerda ko'plab va turli-tuman musobaqalar o'tkazilib turar va shaxmatchilar ixtiyorida bir necha katta xona, ba'zan esa ikkinchi qavatda zal ham bor edi. Benjamin Markovich xuddi shu yerda yayrab leksiya o'qirdi. Meni unga «aspirant» tariqasida biriktirib qo'yishgan edi. Yarim asrdan ham ko'proq ilgari o'qilgan, ammo e'lon qilinmagan bu



leksiyalar mazmunan chuqurligi, shaxmat ijodiyoti psixologiyasiga chindan kirib borilganligi, bayonining jonliligi bilan ushbu kunda ham shaxmat havaskorlarida soʻzsiz qiziqish uygʻotadi. Leksiyalarni oʻsha shaxmat maktabining tinglovchisi, ixtisosi boʻyicha analitik kimyogar Vladimir Fomich Dubenskov asrab, deyarli soʻzma-soʻz yozib chiqqan. Uning oʻzi taniqli shaxmatchi boʻla olmadi, shunday boʻlsa-da, oʻsha vaqtda, 1934-yili u nechogʻli iqtidorli shaxmat pedagogiga duch kelganligini seza bilgan edi. Leksiyalarni u batafsil yozib borar (studentlikda orttirgan koʻnikma kor kelgan edi), uyiga kelib ularni asl holiga keltirardi. Vladimir Fomich aviatsiyada jang qilib yurgan urush yillari ular bir moʻjiza bilan saqlanib qoldi. U Moskvaga qaytib kelgach, leksiylarni qayta yozib chiqdi va koʻp yillardan keyin tahririyatga olib keldi. «Men shaxmat havaskorlari Moskvadan qanday ustoz-muallimlar boʻlganligini bilib olishlari uchun ushbu yozuvlarni jurnalga taqdim etishga ahd qildim. Beniamin Markovichning leksiylaridan soʻng menda shaxmatga butunlay oʻzgacha, yangi nuqtayi nazar paydo boʻlgan edi», — deb eslaydi V. F. Dubenskov....

— U asrab kelgan leksiylalar, deydi A. Chistyakov, shaxmat tarixidagi bir kamchilikni toʻldirishga yordam beradiki, bu haqda grossmeyster A. Kotov shunday yozgan edi: «Afsuski, biz

hali Blyumenfeldning ulkan tadqiqotlaridan hammasini oʻlganimiz yoʻq. Ishonchim komilki, uning merosiga yanada eʼtiborliroq munosabat bizga shaxmat tarixi muammolarini oʻrganish va masʼul musobaqalarga tayyorlanishda koʻmaklashadi».

Shunday ekan, biz ham siz kitobxonlarni oʻsha leksiylalar bilan tanishtirib oʻtishni juda foydali deb bildik.

B.M.Blyumenfeldning leksiylariga juda koʻp kishi toʻplanardi, deydi V. Dubenskov. Bir gapni yashirmayman: koʻpincha u leksiylarga kechikib kelar, lekin tinglovchilarning aksariyati uni kechirardi. Esimda, kechki soat yettida mittelshpildan leksiya boʻlishi kerak edi. U shaxmat partiyasining xuddi shu bosqichi haqida leksiya oʻqirdi. Blyumenfeld soat toʻqqizda keldi, shaxmat adabiyotlari bilan liq toʻla eskirib ketgan portfelini stolga tashladi. U harsillar, zoʻrgʻa nafas olardi: juda charchaganini eʼlon qildi. Soʻng assistenti A.N.Chistyakov bilan choy ichib olgani bufetga qarab ketdi. Choyxoʻrlikni tugatgach bitta papiros chekib oldi, assistenti bilan ikki qoʻl dilxushi oʻyin qildi va shundan soʻnggina leksiya boshlanishini aytdi. Lekin aytib oʻtilganidek, tinglovchilardan birortasi ham toqati toq boʻlib, ketib qolmadi. U nimasi bilan auditoriyani ushlab turardi? Advokat emasmi, nihoyatda gapga chechan edi; favqulodda tezlik bilan



tinglovchilar diqqatini o'ziga jalb qilib olar, leksiya tugaguncha uni bo'shatmasdi, aslo. Biroq Blyumenfeld leksiyalarining muvaffaqiyatini birgina notiqlik mahorati bilan izohlab bo'lmaydi, albatta. Eng muhimi mazmuni, uning shaxmat bilimdoni ekanligida edi. Leksialarda uning shaxmatga bo'lgan nuqtayi nazari aks etgan edi.

Shunday qilib, oldimizda — Blyumenfeldning mittelshpil bo'yicha 1934-yilda o'qigan yettita leksiyasi.

Blyumenfeld birinchi leksiyasini 1934-yil 25-iyunda o'qigan edi. Ayniqsa, biz boshlovchilar uchun ajoyib tarzda, shavq-zavq bilan o'qidi: shaxmat partiyasining bir butunligi haqida to'la tasavvur berdi. Mittelshpil haqida gap boshlar ekan, u avvalo, endshpilning naqadar muhimligini ta'kidladi. Mittelshpilning endshpil bilan bog'liqligini bilmay turib sira yaxshi o'ynab bo'lmaydi, deb ishontirardi bizni.

Blyumenfeld: ana shuning uchun ham N.D.Grigoryev (endshpildan leksiya o'qigan mashhur shaxmat masteri va problemist-kompozitori — M. M.) sizlarga nimaiki desa hammasini o'ylab ko'ring va mufassal o'rganib chiqing. Endshpilni o'rganish mittelshpilni o'rganishdan ko'ra ko'proq narsa beradi.

Tasavvur qiling, bir piyodangiz ortiq, barcha sipohlarni almashtirib yuborish imkoniyatiga egasiz, lekin shunday qilmaysiz, negaki piyodali endshpilda ana

o'sha ortiq piyoda qanday ustunlik berishini aniq bilmaysiz-da, Bu bilan vazifa — ishingizni qanchalik murakkablashtirayotganingizni bilsangiz edi!!

A.Alyoxin — X.R.Kapablanka matchiga yaxshilab razm soling: hattoki shunday zo'r shaxmatchilar ham o'z gali kelganda nuqul bitta debyutning o'zini tanlagan. Sabab? Gap shundaki, ular o'sha debyutni yaxshi o'rganib chiqqan va tayyorlangan yangilikka duch kelib qolmaslik uchun o'zlariga ma'lum yo'llardan chetga chiqishni istamaganlar. Shuning uchun men sizlarga birdaniga hamma debyutlarni o'rganib chiqishni tavsiya etmayman. U holda siz hamma narsani yuzaki bilib, birortasini ham chuqur bilmaysiz.

Shunday qiling: qoralar bilan o'ynar ekansiz, 1. d2—d4 ga nimadir bitta narsani: Nimsovich himoyasi, farzin gambiti yoxud hindcha himoyani tanlang va bu debyutni sinchiklab o'rganib chiqing. Shu yo'l bilan siz tez orada bu debyutning barcha «sir»laridan ogoh bo'lasiz. O'z debyut repertuarigizni ikkita-uchta debyut bilan cheklang, lekin ularni mukammal o'rganing. Mening vazifam sizlarni pozitsiyaga diqqat bilan nazar tashlash hamda adashgan yo'lingizdan xulosalar chiqarishga o'rgatishdan iboratdir. Eshitgan bo'lsangiz kerak, pozitsiyaviy o'yin va kombinatsiyaviy o'yin bo'ladi deb. Ular bir-biridan alohida bo'larkanda, deb o'ylamang.



Aslo unday emas. Pozitsiyaviy va kombinatsiyaviy o'yinlar bir-biri bilan chambarchas bog'liqdir. Shaxmat bitta ekan, unda ham pozitsiyaviy, ham kombinatsiyaviy holatlar bo'lib turadi.

V. ZAMIXOVSKIY —  
M. BOTVINNIK

VII Butunittifoq birinchiligi,  
1931-yil (324-diagramma)



324-diagramma

b7 dagi filga e'tibor bering: y c6 va d5 piyodalari bilan rosayam to'silib qolgan. Shunga qaramay, bu fil partiyada hal qiluvchi rolni o'ynadi. U oqlarning markazni egallashiga qarshilik qilmoqda. Agar hozir 22. e4 bo'lsa, 22. . . . de 23. fe c5 24. d5 Oe:d5! 25. O:d5 O:d5 26. ed C:d5+27. Shf2 c4 28. F:c4 Fc5+! va qoralar qattiq hujumga o'tadi.

Kombinatsiya — geniallik alo-mati, degan fikr yuradi. Bekor gap! Odam shaxmat o'ynarkan, demak, unda shaxmat ijodiyotiga

nisbatan qandaydir asos, qandaydir moyillik bor. O'yini uchun pul olmaydi-ku, demak, u kombinatsiyalarni topadi... faqat taxtaga diqqat bilan sinchiklab qarasagina topadi uni.

TEYXMAN — NN

Syurix, 1921-yil (325-diagramma)

Ushbu vaziyatda Teyxman (g7 dagi bitta piyoda evaziga ikki otini bergan) h6 da ruxini, so'ngra d8 da farzinini, h7 da piyodasini berdi va yangi farzin qilib, qora shohni mot qildi: 1. R: h6 O: h6 2. Frd5 Of7



325-diagramma

3. Frd8+O:d8 4. h6 bc 5. h7+ va hokazo. Mana, qarang, Teyxman zo'r kombinatsiyani amalga oshirdi, lekin bunda hech qanaqa mo'jiza yo'q. Teyxman, qora shohni turgan joyidan qo'zg'atolsa bas, shunda hamma narsa tugashini tushungan. Bino-barin, ana shu siltovga (h7+!) in-



tilar ekan, u yo'ldagi barcha g'ovlarni yemirib tashlaydi. a8 dagi qora ruxning «ovozini o'chirish» uchun farzinni d8 da berdi. Teyxman vaziyatning g'oyasini tushungan!

Sizlarni bitta narsadan ogohlantirib qo'yay. Go'zallik uchun go'zallik axtaruvchi shaxmat shaydolari bor. Kombinatsiyani qurbon qilingan donalar soni bilan emas, g'oyasiga ko'ra baholash lozim. Qanday kombinatsiya qilmaslikka bitta ibratli misol ko'rsatay.

EDUARD LASKER —  
F. MARSHALL

*Nyu-York, 1924-yil (326-diagramma)*



326-diagramma

Marshall 27 . . . Of5 (38 . . . Fre5 xavfini tug'dirib) javobini qildi. Ed. Lasker otni olmay, 28. Ff4! o'ynab, xavfli diagonalni to'sdi. Go'zallik ketidan quvish jazoga mahkum etildi, bu yerda uning keragi yo'q. Oddiy 27 . . . Od5 28. Frc1 Fre5 29. Shg1 Rf8

o'yinni yutardi. Bu misol bizni nimaga o'rgatadi? Shaxmat — shashka emasligiga! Biror dona qurbon qilinayotgan bo'lsa, uni olishing ham mumkin, olmasliging ham. Birdaniga emas, balki bir yurishdan keyin olishing mumkin. Quyidagi qoidani eslab qolishni tavsiya qilaman: kombinatsiya qilib biror donani bera-yotganingizda harifingiz uni olishga majburmi yoki yo'qligiga yaxshi e'tibor bering. Olmasligi, balki biron-bir oraliq qilishi mumkin, sipohingiz esa «osilib» qoladi. Uni keyingi yurishda oladi, vassalom.

Kombinatsiyaga bo'lgan nuqtayi nazarimizni chuqurlashtirishga o'tamiz...

**Yo'li kesilgan sipoh.** Sipoh raqib qarorgohiga tushib qolsa, ko'pincha yo'li kesilib, nobud bo'ladi. Italyancha partiyada shunday bo'lishi mumkin: 1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fc4 Fc5 4. c3 d6 5. d4 ed 6. cd Fb4+ 7. Shf1! Favqulodda g'alati tuyuluvchi bu yurish, juda to'g'ri va mantiqlidir. b4 dagi filning yo'li kesilgan. Oqlar 8. d5 va 9. Fra4+ xavfini tug'dirib, filni yutib oladi.

Bunday hol ispancha partiyada ham ro'y berishi mumkin: 1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fb5 a6 4. Fa4 d6 5. d4 b5 6. Fb3 ed. Endi 7. O : d4? bo'lsa, 7. . . . O : d4 8. Fr : d4 c5! va b3 dagi fil o'ladi.

Filga qaraganda ko'proq otning yo'li kesilib qoladi. Endshpilda fil ko'pincha otdan kuchliroq bo'ladi. Gap shundaki, fil uzoqni nishonga olishi tufayli otni tax-

taning chekkasiga qisib, uni pot holatiga solib qo'yadi. Lekin ot taxtaning chekkasidagina o'lmaydigan hollar ham uchrab turadi. Bunga yaqqol bir misol mana:

M. BOTVINNIK — S. FLOR

*Matchning 1-partiyasi, Moskva, 1933-yil (327-diagr.)*



327-diagramma

Botvinnik 33. Oc : d5? o'ynagach, bunga 33. . . . ba! 34. O : d6 a2 35. Oc2 Fa6+ 36. She3 She 7 bo'ldi va oqlarning oti tutildi.

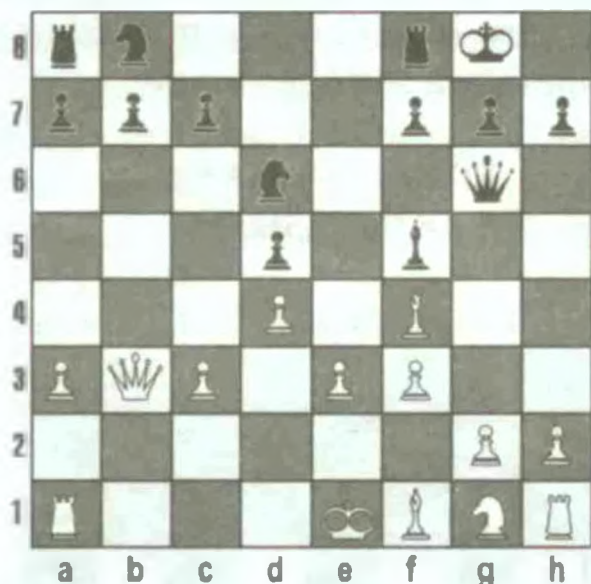
Albatta, nafaqat fil bilan otning yo'li kesilib nobud bo'ladi. Rux va eng zo'r sipoh — farzin ham shu ko'ygga tushishi mumkin.

X. R. KAPABLANKA — M. EYVE

*Matchning 3-partiyasi, 1931-yil (328-diagr.)*

Kapablanka 13. g4! o'ynab, filga hujum qildi. Endi agar 13. . . .

F : g4 14. fg Fre4 bo'lsa, 15. Shf2 Frh1 16. F : d6 cd17. Of3 dan keyin 18. Rd1 va 19. Fg2 tahlikalarini bartaraf etib bo'lmaydi — qora farzin tutiladi. Eyve filini olib qochdi-yu, lekin 13. . . . Fd3 14. . . Fr : d5 F : f1. 16. Sh : f1 Frd3+ 26. Oe2 Oc4 17. Shf2 O : e3 18. Fr : b7! Oa6 19. Frb1! dan keyin baribir yutqazdi.



328-diagramma

**Ikki yoqlama zarba.** Ot bilan farzin eng yuksak darajadagi ikki yoqlama zarba berish kuchiga ega: rux bilan filning bunday kuchi unchalik emas.

**G. Marotsi — D. Yanovskiy (329-diagr.)**

Ushbu pozitsiyada Marotsi 1. a4 o'ynab 2. . . . a5 tahlikasini tug'dirdi. Yanovskiy 1. . . . Frd6 javobini qildi. Bundan yaxshiroq hech narsa topolmadi u. Agar u farzinini d7 ga yurganda, 2. Fr : a8 R : a8 3. Oe5+ va oqlar yutar-





329-diagramma

di. 1. . . . Frd7 ga darrov 2. Oe5+ o'ynash ancha kuchsizroq. Oqlar sifat yutardi-yu, lekin qattiq hujum ostida qolardi. Umuman agar moddiy ustunlikka erishish imkoniyati bo'lsa, ayni vaqtda o'yinni soddalashtirish kerak. Harifda ot borligida hushyor tortib turish va shohingiz bilan farziningiz bir xil, ya'ni oq yoki qora xonalarda joylashgan-joylashmaganligiga e'tibor berish lozim. Turgan bo'lsa, kutilmagan ikki yoqlama zarba — shohfarzin bo'lishi mumkin.

M. CHIGORIN — D. SKINUORT

*London, 1883-yil (330-diagr.)*

Partiya shunday tarzda davom etgan edi: 12. Rfe1 Fa6 13. c4! F : c4? (qoralar tuzoqqa ilinmoqda) 14. F : c4 dc 15. Frf3 va oqlar ruxni yutib oldi. 15. Frf3 dan keyin oqlar farzinni yutuvchi 16. Og6+ tahlikasini tug'dirmoqda va bir vaqtning o'zida a8 dagi homiysiz ruxga hujum qilmoqda.

Qora shoh va farzin bir xil — qora xonalarda turibdi, ular yaqinidagi oq ot ham xuddi shu rangdagi xonada; bu yerda ochmasning ham ahamiyati bor. Yana bitta misolni ko'rib chiqaylik.

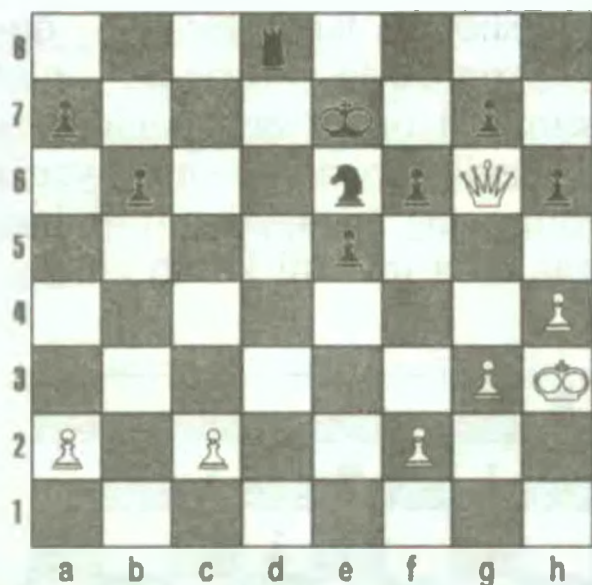


330-diagramma

D. YEYTS — A. ALYOXIN

*Kechkemet, 1937-yil (331-diagr.)*

Agar yuzaga kelgan vaziyatga yaxshilab razm solinsa, quyidagilarni ko'rish mumkin: oqlarning shohi bilan farzini bir xil — oq xonalarda joylashgan. Alyoxin-ning oti bo'lib, u ham oq xonada turibdi. Agar g3 da piyoda bo'lmaganda, qoralar shu zahotiyoq oti bilan f4 xonasidan shohfarzin qilardi. Alyoxin ikki yoqlama zarba uchun geometrik motiv borligini tushundi: 36. . . . Rd4! 37. a3 (37. . . . Ra4 dan himoyalani) 37. . . . Rf4! 38. Shg2 R : h4! — ikkinchi piyoda bilan birga o'yin ham ketdi.

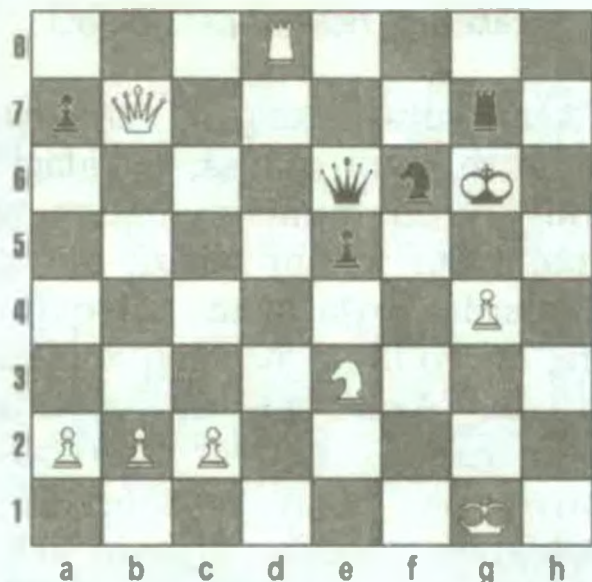


331-diagramma

Bu misolda ikki yoqlama zarba uchun geometrik motiv berib qo'yilgan, ya'ni pozitsiyada mavjud edi. Quyidagi misolda u yo'q, uni barpo qilinadi.

R. RETI — S. TARTAKOVER

*Nyu-York, 1924-yil (332-diagr.)*



332-diagramma

Ushbu vaziyatda Reti 38. Frf3 o'ynadi.

Dastlabki taassurot shuki, bu —

xato yurish, chunki oqlar piyodasidan ajrayapti. Aslida esa bu yurish tagida ajoyib tuzoq yashiringan. Agar 38. . . . O : g4 bo'lsa, 39. Rd6! Fr : d6 40. Fr : d4+Shh8 41. Fr : g7+! Sh : g7. Ikki yoqlama zarba uchun geometrik motiv barpo etiladi, endi zarbaning o'zi — 42. Of5+ berilib, oqlar yutadi. Tartakover bu tuzoqqa ilinmadi.

Pirovardida sizlarga uzoq yoshlik chog'larimda o'ynagan bir partiyamni ko'rsatay.

NN — BLYUMENFELD

*Italyancha partiya*



333-diagramma

1. e4 e5 2. Of3 Oc6 3. Fc4 Fc5 4. d3 d6 5. Oc3 Of6 6. Og5 Rf8 7. Oa4 h6 8. O : c5 hg 9. Oa4 Oh7 10. Frh5 Ob4 11. Fb3 Fe6 12. F : e6 Of6 13, Fr : g5 fe 14. Frd2 Og4 15. f3 (333-diagr.)

15. . . . Oe3 16. Rbl Ob : c2+ 17. She2 Frg5 18. Rgl Od4+ 19.



Shf2 Fr : g2+20. R : g2 R : f3+21. Shel Rf1 X.

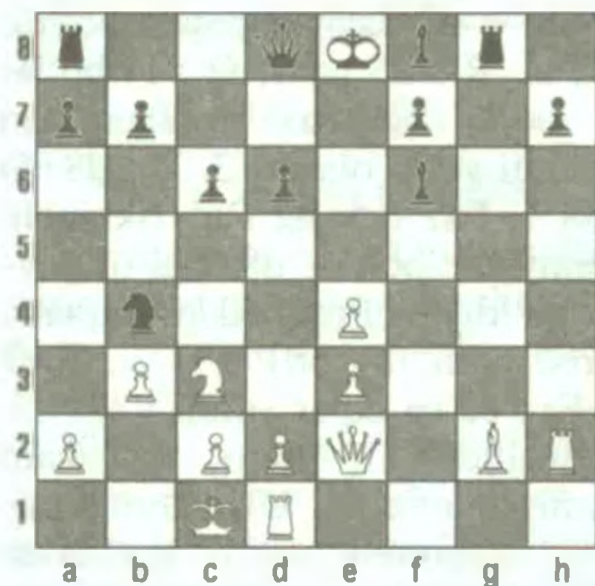
## RABINOVICH — BLYUMENFELD

*Moskva — Sankt-Peterburg matchi,  
1936-yil Nimsovich debyuti*

1. Of3 Of6 2. b3 b6 3. g3 Ff5  
4. Fg2 Oc6 5. Oh4 Fe4 6. f3 g5  
7. fe gh 8. Fb2 Rg8. 9. F : f6 ef  
10. e3 hg 11. Oc3 gh 12. Fre2.

Men qiyin ahvolda qoldim, yarim soatcha o'ylab, qiziq bir narsani topdim:

12. . . . Od4! 13. 0—0—0 c6  
14. R :h2. Bu ruxning homiysiz qolganligi quyidagi kombinatsiyaning amalga oshishiga imkon beradi: (334-diagr.)



334-diagramma

14 . . . Fra5 15. Shb2 (15. Shb1 bo'lsa, 15 . . . Fra3 so'ngra a7—a5 a4; endi esa ikki yoqlama zarba berishga motiv paydo bo'ldi) 15 . . . O : a2 16. Ra1 (16. O : a2 ga 16 . . . Fre5+ va 17. Fr : h2 (16 . . . O : c3 17. dc

Fre5. Bundan ortiq nima kerak qoralarga!

Sizlarni taxtaga diqqat bilan razm solishga va kombinatsiyalarni topishga o'rgatmoqchiman.

Farzinlar borligida homiysiz sipoh ikki yoqlama zarba motiviga asoslangan kombinatsiyani izlashga sabab bo'ladi.

## GOTGILF — BLYUMENFELD

*Moskva — Sankt-Peterburg matchi,  
1927-yil*

### Eski hindcha himoya

1. d4 Of6 2. c4 g6 3. g3 Fg7 4. Fg2 0—0 5. Oc3 c6 6. e4 a6 7. Oge2 Fe6 8. b3 Frc8 9. 0—0 Fh3 10. Fa3.

Bu bilan e7 punktiga tazyiq ko'rsatish nazarda tutilmoqda, biroq homiysiz sipoh paydo bo'lib qoldi! Ikki yoqlama zarba motiviga asoslangan kombinatsiya bo'ladi.

10. . . . F : g2 11. Sh : g2 b5. Oqlar 12. e5 Oe8, so'ngra b5 ni ikki bor ursa, Frc8—b7+ dan keyin ayriladi. Bundan tashqari men c4 ni urib, Fra6 yurishi bilan ham a3 dagi filga, ham c4 dagi piyodaga hujum qilmoqchiman.

12. Frd3 Fra6. Keyin Gotgilf filini b4 ga yurib, yomon ahvolda qoldi. Hammasi ikki yoqlama zarba motiviga asoslandi. Shunday qilib, agar taxtada homiysiz sipoh bo'lsa, ko'pincha shundan foydalanish mumkin.

Nyu-York, 1924-yil

Bu partiyada oqlarning 18-yurishidan so'ng taxtada quyidagi pozitsiya vujudga kelgan edi (335-diagr).



335-diagramma

a6 dagi filning homiysizligidan qanday foydalansa bo'larkin? Marshall 18. . . . f5!! o'ynadi. Agar 19. gf bo'lsa, 19. . . . F : f5 va hamma narsaning dabdalasi chiqib ketadi. Bu oddiy misolga o'xshaydi, aslida esa juda murakkab. Taxta yonida o'tirganingda bunday yurishlar xayolingga kelmaydi. f5 punktini oqlar uch karra zarbaga olib turibdi, binobarin, 18. . . . f5!! o'ynash — devorga kalla qo'yishdek gap. Farzinlar borligida homiysiz sipoh, albatta, diqqatimizni jalb qilmog'i lozim.

Endigi misol juda murakkab. Bunda ikki yoqlama zarba motivi kombinatsiya jarayonida barpo etiladi.

Rabpros birinchiligi, 1933-yil  
(336-diagr.)

336-diagramma

Yurish qoralardan. Ular 1. . . . ef o'ynadi, bunga 2. R : d5 F : e2 (bitta yomon himoyalangan sipoh — e2 dagi fil paydo bo'ldi; 2. . . . R : d5 ga 3. O : f4 bo'lar va oqlar bir rux evaziga ikki sipohni yutib olardi) 3. R : d8+O : d8 4. Fa7 fg5. hg Rg5 (ikkinchi homiysiz sipoh — d8 dagi ot paydo bo'ldi) 6. Frd2! (ikki yoqlama zarba ham tayyor!) 6. . . . Fre7 7. Fr : e2 va oqlar yutdi.

Boshida fil ham, ot ham homiysiz emasdi. Ular kombinatsiya jarayonida xavfli xonalarga jalb qilindi. Bu misolning ajoyibligi ham ana shunda.

Farzinning ikki yoqlama zarba kuchi shohu farzin shohu ruxga qarshi endshpilda ayniqsa yaqqol namoyon bo'ladi. Yutishning asosiy g'oyasi shundan iboratki, ruxni shunday bir xonani egalashga majbur etiladiki, o'sha yerdan qayoqqa yurmasin u



farzinning ikki yoqlama zarbasiga tushadi, albatta.

Men Bernshteyn bilan bir partiya o'ynaganman. Menda farzin, unda esa rux qoldi. «Xo'sh, — deyman, — taslim bo'lasizmi?» U: «Yo'q, o'ylab ko'raylik», — deydi. Bunday endshpilni yutish unchalik oson emas. Endshpilniku yutdim-a, lekin buning uchun 44 yurish qilishga to'g'ri kelgandi!

### Ko'mma zarba

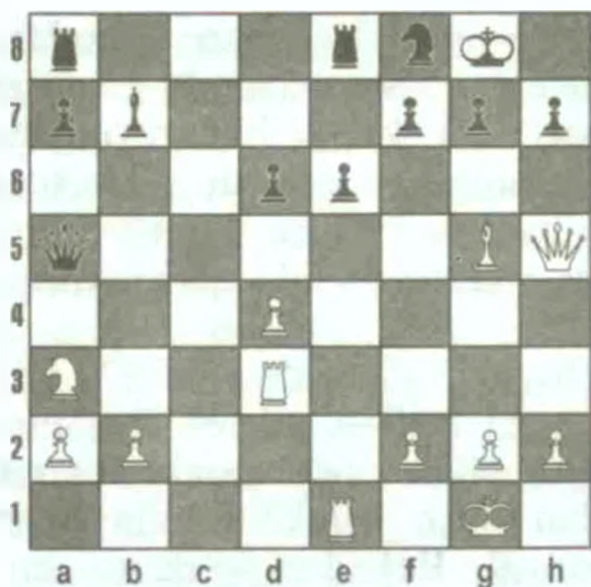
G'oya shundan iboratki, sipoh chekinadi va zarba beradi. Mana oddiy bir misol: 1. e4 e5 2. Of3 Of6 3. O:e5 O : e4? 4. Fre2 va endi ot chekinsa 5. Oe6 ochib kishit va qora farzin zarba ostida qoladi. Bu mavzuga klassik misolni quyidagi partiyadan topamiz.

#### TORRE — LASKER

*Moskva, 1925-yil (337-diagr.)*

Yurish oqlardan. Oq donalarni surgan meksikalik yosh shaxmatchi Torrening ahvoli ancha mushkul.

20 . . . Fra5 yurishi bilan Lasker e1 dagi ruxga hujum qilarkan h7—h6 surib, filni yutish tahlikasini tug'dirmoqda. O'yin shunday davom ettirildi: 21. b4! Frf5? (21. . . . Frd5 o'ynab, g2 punktini nishonga olish kerak edi) 22. Rg3 h6 23. Oc4 Frd5 (23. . . . hg bo'lsa, 24. O : d6 va ot «butun borliqqa», eng muhimi esa f7 punktiga hujum boshlaydi. Ot mana shunaqa zarba kuchiga ega sipoh) 24. Oe3.



337-diagramma

Bu manyovrlardan maqsad — qora farzinni homiysiz xonaga jalb qilishdir. 24. . . . Frb5 ga oqlar 25. Ff6! yurishi bilan javob berdi (ko'mma zarba deb shuni aytadilar: ham farzinga, ham g7 punktiga hujum qilinmoqda. Qora farzinni olishga majbur). 25. . . Fr : h5 R : g7+ va hokazo. («Tegirmon»ni ishga solish o'zingizga havola, do'stlar — M.M.)

Ko'mma zarba g'oyasiga yana bitta misol ko'rsataman. Uni ko'rib lazzatlanmasangiz men kafil.

#### RETI — TARTAKOVER

*Vena, 1910-yil*

*Kara-Kann himoyasi*

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Oc3 de 4. O : e4 Of6 5. Frd3. Shu yerda Tartakover o'zini baayni bizning ikki yoqlama zarba haqidagi leksiyamizni hozirgina eshitgandek tutadi. U e7—e5 o'ynar ekan, 6. de bo'lsa, 6 . . .

Fra5+ yurishi bilan piyodani qaytarib olishga hamda e5 dagi otga ikki karra hujum qilishga umid bog'laydi. Ma'lum bo'lishicha, Reti uni xuddi shu xohishi yo'lida qo'lga tushiradi.

5. . . . e5 6. de Fra5+7. Fd2 Fr : e5 8. 0—0—0. e4 dagi otni nima bilan olish kerak? Farzin bilan olish kerak? Farzin bilan ursa, 9. Re1 dan so'ng u ochmasda qoladi. Raqibining maqsadiga tushunmagan Tartakover 8. . . . O : e4 o'ynadi. Shunda . . . 9. Frd8+!! Sh : d8 10. Fg5+Shc7 11. Fd8X bo'ldi. Yoki 10. . . . She8 11. Rd8X Chinakam miniatyura!

Xo'sh. 9. Frd8+ yurishining ma'nosi nimada? Bu bilan Reti daf etib bo'lmaydigan ikki yoqlama zarba berish uchun o'ziga imkoniyat yaratmoqda.

## BOGOLYUBOV — KMOX

*San-Remo, 1930-yil (338-diagr.)*

Qoralarning 18 yurishidan so'ng yuqoridagi vaziyat yuzaga kelgan edi.

Amalga oshirilgan quyidagi murakkab hamda ulkan kombinatsiyada E. Bogolyubovning shiddatli kuchi namoyon bo'ladi. Yurish oqlardan. Ko'mma zarba, ya'ni yo'lni ochib hujum qilish imkoniyati yaqqol ko'rinib turibdi: otni yurib, filga «ko'z olaytirish» mumkin. Bogolyubov o'z oldiga otni iloji boricha samaraliroq holda qo'zg'atish



338-diagramma

vazifasini qo'ydi. Bunga u qanday erishganligini ko'ring: 19. d5! ed 20. e4 d4 21. e5 fe 12. Of3 (Kmox filini berishdan ko'ra yaxshiroq yo'lni topolmadi).

22 . . . Fd6 23. Fr : c2 c4 24. Frf5. Qoralar taslim bo'ldi.

Aziz do'stlar, keltirilgan misollarga berilgan qisqa izohlar bilan cheklanib: «Zap kombinatsiya qilibdi-da!» deb go'ya qolmang. Oradagi «ikir-chikirlar»ni ham mustaqil tahlil qiling. Chunonchi, oxirgi misolda qoralar sipohni berish, ya'ni 22. . . . Fd6! ning o'rniga 22. . . . c2 o'ynasa nima bo'lardi? degan savolga to'g'ri javob topishga harakat qiling. «Tayyorga ayyorlik shaxmatchini ham chiniqtira olmaydi» (M. M.).

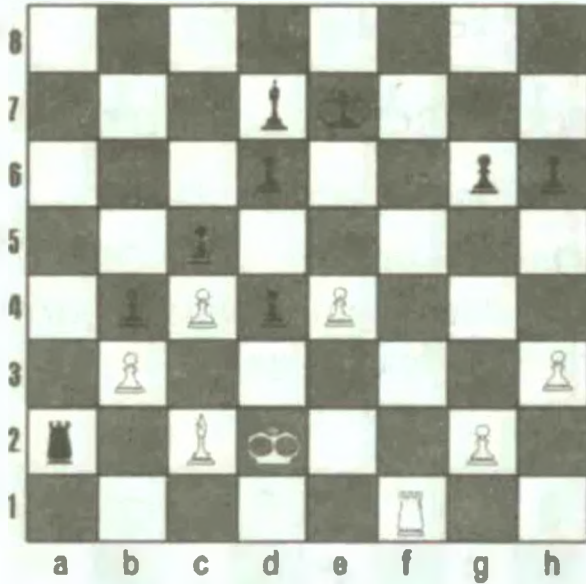
## Ochmas

Ochmasda qolgan sipoh juda turli-tuman kombinatsiyalar qilishga imkon yaratadi. Misol uchun quyidagi ajabtovur pozitsiyani ko'rib chiqamiz.



## SHLEXTER — TEYXMAN

Karlsbad, 1907-yil (339-diagr.)

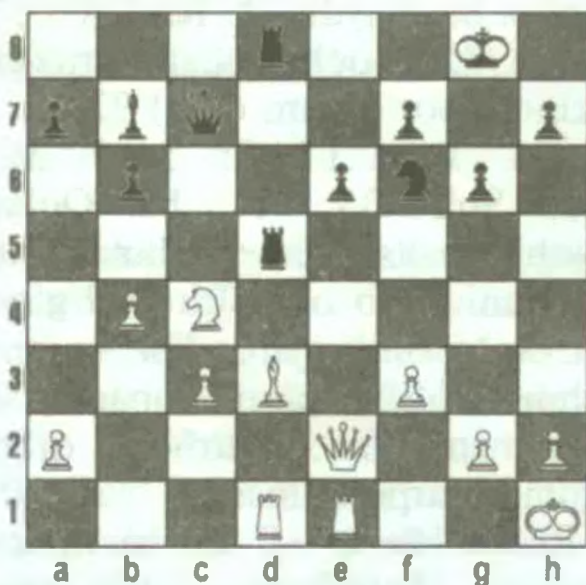


339-diagramma

Yurish qoralardan. Teyxman atigi bitta yurish qilishi bilan Shlexter taslim bo'ldi. Mana o'sha yurish: 1. . . . d5! Endi 2. ed bo'lsa, 2. . . . Ff5 3. Rcl d3; cd dan keyin esa 2. . . . d3! Sh : d3 Fb5+ masalani hal qiladi.

## VOLF—RUBINSHTEYN

(340-diagr.)



340-diagramma

Yurish qoralardan. Bu pozitsiyada Rubinshteyn chiroyli o'yin: 31. . . . Rh5 32. h3 Og4! qilish imkoniyatini qo'ldan chiqardi. Frh2X xavfi tug'ildi. h3 piyodasi ochmasligi tufayli otni ololmaydi. Bordiyu 2. fg bo'lsa, 2. . . . R : h3+ (endi g2 piyodasi ochmasda qolgan) 3. Shg1 Frh2+4. Shf1 Frh1+ 5. Shf2 Fr : g2X.

Xuddi shunday hodisa quyidagi partiyada ham ro'y bergan edi.

## BOGOLYUBOV—ALYOXIN

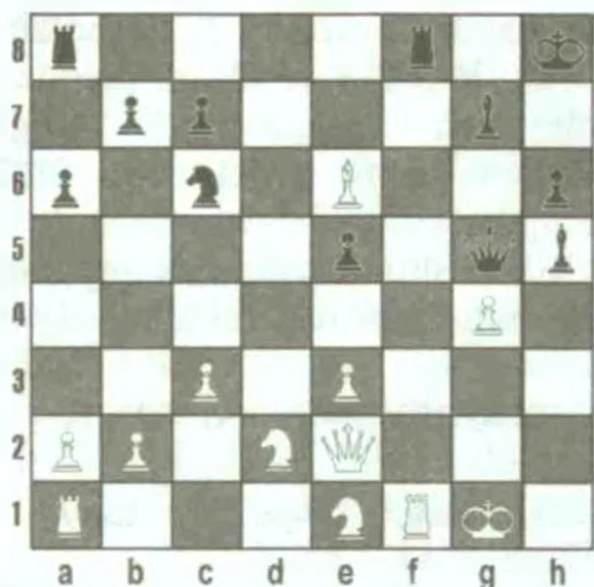
Nyu-York, 1924-yil (341-diagr.)

Yurish qoralardan. Oqlarning ruxi zarba ostida turibdi, lekin Alyoxin uni olmadi. Sababi, 28. . . . Fr : g3 29. Fr : f7 ab 30. Rh7 variantidan xavfsiragan bo'lsa kerak. Alyoxin a3 piyodasi ochmas, ya'ni u taxtada yo'qdek ekanligini sezmay qolgan edi. Aslida esa, qoralarda ajoyib imkoniyat mavjud: 30. . . . Fre1+31. Sha2 Frb4! Endi 32. Rh8+Shd7 33. R : a8 bo'lsa, 34. . . . Frc4+ va so'ngra 34. . . . F : a8. Ikki fili ortiq qoralar yutadi-da.

Alyoxindek zo'r shaxmatchi ham bunday imkoniyatni qo'ldan chiqarganligiga ortiqcha taajjublanmang. Hamma vaqt hamma narsani ko'ra oladigan o'yinchi bo'lmagan va bo'lmaydi. Shaxmatning qiziqligi ham sarhadlari bepoyon ekanligidir. Adashmasa hech kim yutqazmaydi. Gap nisbiylikni oshirish yoxud kamaytirish borasida tinmay harakat qilishda!



**Yeyts — Alyoxin** partiyasida (Nyu-York, 1924-yil) oqlarning 2. Fd3—e6 yurishidan so'ng shunday vaziyat yuzaga kelgan (342-diagr.)



342-diagramma

Qoralar 21. . . . F : g4! javobini qildi. Oqlar nima qilsin? Agar filni fil bilan urilsa, 22. . . . h5 dan keyin g4 dagi fil ketadi va qoralar bir piyoda ortib qoladi. Bordi-yu 22. Fr : g4 bo'lsa, 22. . . . Fr : e3+23. Shh1 Fr : d2. Biz ikki xil, ya'ni tabiiy va ma'naviy ochmasni ko'rib turibmiz. 21. . . . F : g4 da g4 dagi fil tabiiy, ya'ni shaxmat o'yini qoidalariga binoan ochmasda qoldi, farzin esa e3 punktini qo'riqlashi kerak, shu bois u ma'naviy jihatdan bog'lanib o'ziga xos «ochmas»da qolgan.

O'yin o'rtasida taxtadagi hamma donalar ma'naviy bog'liq holda bo'ladi. Ularning hammasi muayyan punktlarga biriktilgan bo'lib, har biri ma'lum funksiyalarni bajaradi.

Hozir ochmas — bog'liqlik qanday barpo qilinishini ko'rasiz. Sipoh ochmasda qoladigan xonaga olib kelinadi.

### BOGATIRCHUK — SAVITSKIY

*Sankt-Peterburg, 1933-yil*

Qoralarning 30. . . . Of6—d7 yurishidan keyin quyidagi pozitsiya vujudga kelgan edi (343-diagr.)



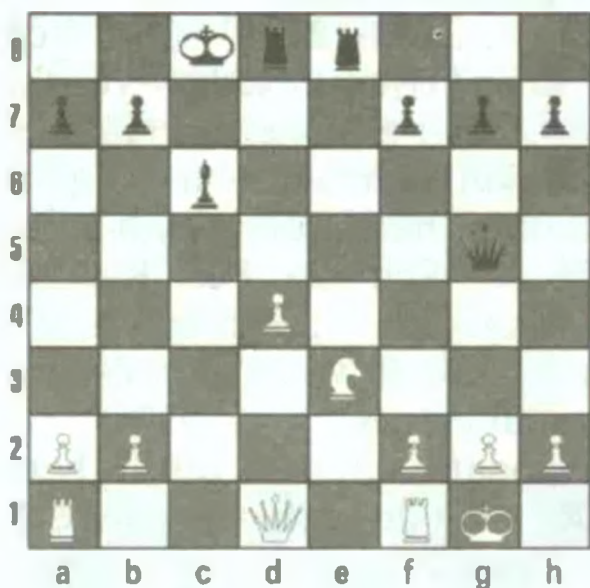
343-diagramma

Oqlar favqulodda tipik kombinatiya boshlaydi: 31. R:e7 R : e7 32. Od5 (ochmasdagi ruxga ikkinchi bor hujum qilib) 32. . . . f6 33. O : e7+Fr : e7 34. Frd5+Shh7 35. Fr : b7. Oqlar yaxshi pozitsiyaga ega holda bir piyodani yutib oldi. Bu usul g'o'yat ko'p uchraydi. Ha, ruxni ochmas qilish uchun donani rux bilan uradilar. Qurbon qilib ochmas barpo qilinadi.

Rubinshteyn — Lasker partiyasida (Peterburg, 1909) qoralarning 15-yurishidan so'ng



shunday pozitsiya yuzaga kelgan edi (344-diagramma).



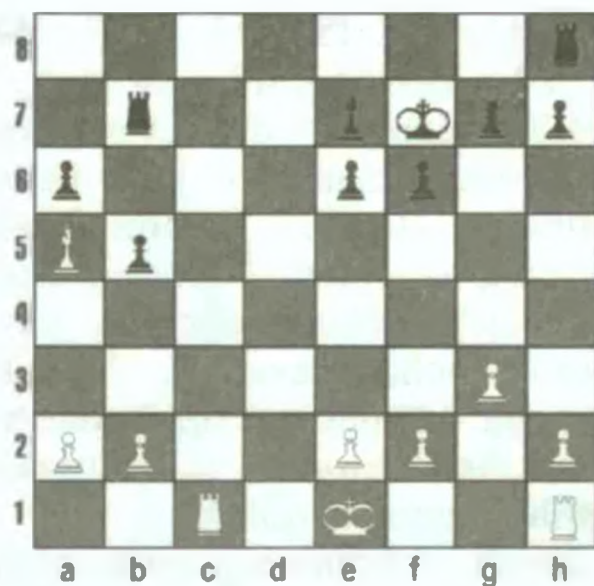
344-diagramma

Yurish oqlardan. Qoralar Re8: e3 va Frg5:f2X tahlikasini tug'dirmoqda. e3 dagi ot — pozitsiyaning tayanchi. Rubinshteyn soddagina 16. Rc1 o'ynaydi. O'yin shunday davom etdi: 16. . . . R : e3 17. R :c6+bc 18. Frc1! Kombinatsiyaning mag'zi shu — e3 dagi rux ochmasda qoldi. U qaytarib olinadi va oqlar g'alaba qozonadi.

### NIMSOVICH — RUBINSHTEYN

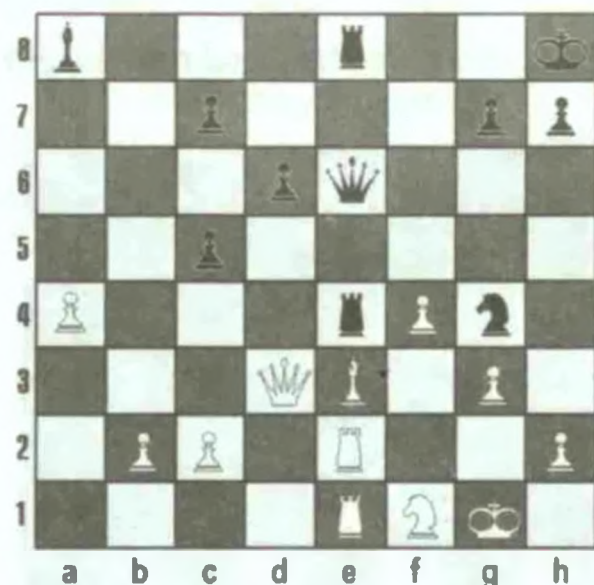
*San-Remo, 1930-yil (345-diagramma)*

Oqlar ruxi bilan c6 xonasiga bostib bormoqchi. Aftidan, a6 dagi piyodani himoyalash zarurdek ko'rinadi, biroq Rubinshteyn 19. . . . b4! o'ynab, filni qamaydi. 20. Rc6 Rb5 21. R : a6 Rc8 (sur'at bilan) 22. 0—0 R8c5 va oqlar yutdi (23. Fb6 ga 23. . . . Rc6—fil o'ldi). 21 Fb6 ga



345-diagramma

21. . . . Rb8 22. Fa7 (22. Fd4 bo'lsa, 22 . . . Ra5—qoralar piyoda yutadi) 22. . . . Ra8 23. Fd6 b3! 24. ab R : b3 25. Fd4 e5 26. Fc3 Fa3 bor — qoralar katta ustunlikka ega (27. ba?? Rb1+!)



346-diagramma

Bu pozitsiya **Shallop — Valbrodt** partiyasida (Nyurnberg, 1896) oqlarning 31-yurishidan keyin vujudga kelgan (346-diagr).

O'yin shunday davom ettirildi: 31. . . . d5 (32 . . . d4 surib sipoh yutish xavfi tug'dirildi) 32. c3 d4



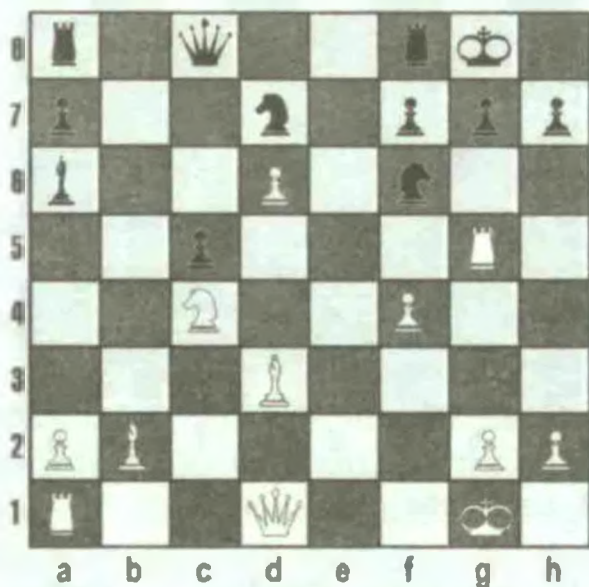
33. cd cd 34. f5 Fre5 35. F : d4  
R : e2. Oqlar taslim bo'ldi.

Fikringizni shunday bir narsaga qaratmoqchimanki, u juda katta e'tiborga loyiq. Tomonlardan birining sipohlari ikkinchisining ochmasda qolgan sipohiga taz-yiqni kuchaytiraveradi. Nogoh ana shu ochmasdagi sipoh ketishi bilan uni ochmas qilib turgan sipohlar zarbada qoladi.

Xo'sh, ochmasning noqulayligi nimalardan iborat? Bu, birinchidan, ochmasdagi sipoh hujumga yo'liqishi, ikkinchidan, ochmasdan qutulish uchun vaqt ketishi, uchinchidan, ochmasdagi sipohning zarba berish kuchi yo'qo-lishidan iboratdir.

#### ALATORSEV — GOLDBERG

*Sankt-Peterburg, 1932-yil (347-diagr.)*



347-diagramma

Yurish qoralardan. Ularning 20. . . . Rb8 yurishiga oqlar 21. Ff5 javobini qildi. d7 dagi ot ochmas, yurish-u urish kuchidan

mahrum. Binobarin, f6 dagi ot himoyasiz. Oqlar 22. S : f6 tahlikasini tug'dirdi.

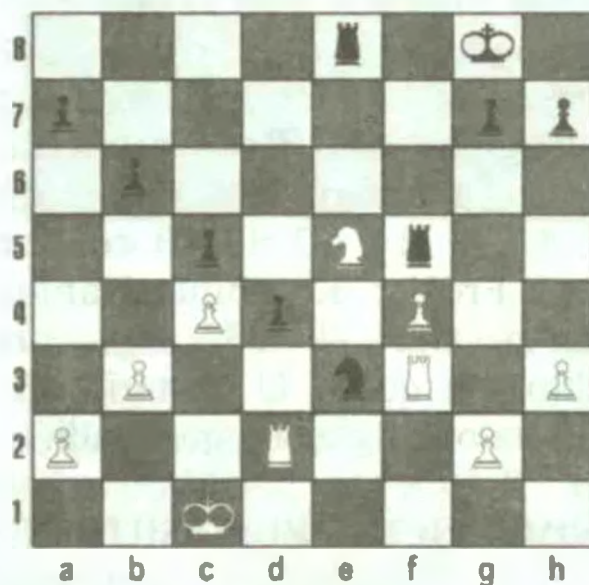
21. . . . Frd8 22. F : d7 F : c4  
23. R : g7+(juda shiddatli yurish)  
23 . . . Sh : g7 24. Frg4+f6 dagi ot butkul ochmasda, u yo'q, u urolmaydi ham, yurolmaydi ham.

24 . . . Shh8 25. Fc3! Rg8 26. Frh4 Rg7(26 . . . Rg6 bo'lsa, 27. f5!) 27. Fr : f6 va oqlar endshpilda yutib chiqdi.

Piyodani ochmas qilish ham xuddi sipohni ochmas qilishdek rol o'ynaydi.

#### TARRASH — ROSSELI

*Baden-Baden, 1925-yil (348-diag.)*



348-diagramma

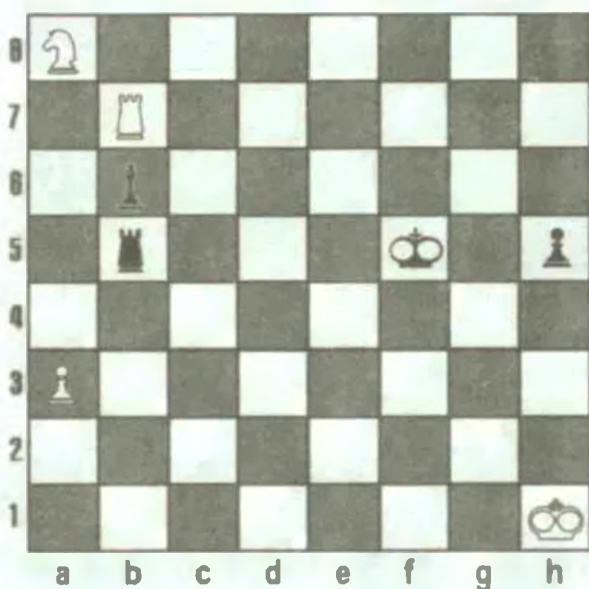
Yurish qoralardan. Ular 21 . . . O:g2 22. R : g2 dan 22. . . . Re:e5! o'ynadi. Ot qurboni bilan ochmas motivi yaratildi. Endi f4 piyodasi urish kuchidan mahrum. Tarrash shu yo'l bilan bir piyodani yutib oldi va otlarni almashtirishga ham erishib katta



ustunlikka ega bo'ldi. Agar oqlar otini d3 ga olib o'tishga ulgur-ganda ularning mudofaasini yorib o'tish oson bo'lmasdi.

Ochmasdan qanday qutulsa bo'ladi? Bunga asosan, ochmas qilib turgan sipohni haydash, ochmasdagi sipohni raqibga zarba bergan holda olib ketish... yo'li bilan erishiladi.

Mana bu misol ham ibratlidir (349-diagr.).



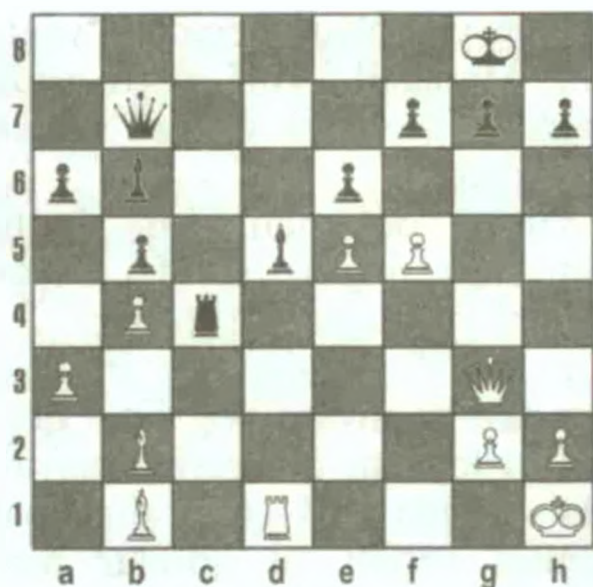
349-diagramma

Qoralar sipohidan ajraydiganga o'xshaydi. Biroq ularning ixtiyorida qutqaruvchi ajoyib manovr mavjud: 1. . . . Rb1+ 2. Shg2+ Rb2+ 3. Shh3 Fd4.

### TEYXMAN — DUZ-XOTIMIRSKIY

*Baden-Baden, 1925-yil (350-diagr).*

Yurish qoralardan. Oqlarning farzini bog'lanib qolgan: uzoqlashsa F:g2 X bo'ladi. Binobarin, u zarba berish kuchidan mahrum.



350-diagramma

Duz-Xotimirskiy 1. . . . Rf4 o'ynar ekan, biroq uni olib bo'lmaydi: d1 dagi rux birinchi gorizontalni motdan himoyalashga bog'lanib qolgan (2. R : d5? yaramaydi, chunki 2 . . . Rf1 X).

2. f6 g6 3. Fa2 (3. . . F : a2 ga 4. Fr : f4 o'ynash uchun) 3 . . . Rf2 4. F : d5 Fr : d5 va qoralar yutib chiqdi. (Duz-Xotimirskiy 1931-yili O'zbekiston chempioni bo'lgan edi — M. M.)



351-diagramma

1906-yili Nyurnbergda o'ynalgan Marshall—Volf partiyasida shunday pozitsiya yuzaga kelgan (351-diagr.).

Yurish oqlardan. Bir sipohi kam oqlarning ixtiyorida darrov o'yinni yutadigan yurish bor:

1. Frh5! Qoralarning g6 dagi piyodasi himoyaga bog'lanib qolgan, u joyidan qimirlay olmaydi. Aks holda b1—h7 diagonal ochilib ketadi va qoralar mot bo'ladi. 1. . . f6 (bo'lmasa mot)  
2. F : g6 va oqlar yutadi.

1911-yili Karlsbadda o'ynalgan Rotlevi — Teyxman partiyasida quyidagi pozitsiya sodir bo'lgan (352-diagr.).



352-diagramma

Yurish oqlardan. 1. Rd7. Shu yerda Teyxman zo'r yurishni topadi — 1 . . . Fre5! Oqlar farzini c1 xonasini himoyalab turibdi: U shunga bog'lanib qolgan. Agar oqlar farzinni olsa, uch yurishda mot bo'ladi.

2. Rd8+R : d8 3. R : d8+Shh7 Rd1 Fr : b2+ 5. Sh : b2 Rc2+ 6.

Shal R : g2 va qoralar yutib chiqdi.

### SLONIM — RYUMIN

Moskva — 1931-yil (353-diagr.)



353-diagramma

Yurish qoralardan. Ushbu vaziyatda Ryumin 1 . . . Fa3 o'ynadi. Oqlar nima qilishi kerak? Agar 2. Fr : e7 bo'lsa, 2 . . . F : b2+3. Shb1 F : c3 4. Shc1 Fb2+5. Shb1 Fa3+ 6. Fb4 Fb4. 7. Fre2 F : d2+ 8. Fb5 R : b5+9. Fr : b5 cb va qoralar kombinatsiya oqibatida bir rux evaziga ikki sipohga ega bo'ladi. Slonim 2. Oa4 javobini bergach, o'yin shunday davom etgan edi: 2 . . . F : b2+! 3. O : b2 Fra3 4. Fre5 Re8 5. Frd4 c5 6. Frc3 Fr : a2 7. Fe1.

Yuzaga kelgan vaziyat haddan ziyod qiziqarli va ibratlidir. Oqlar oxirgi yurishi bilan shohiga «darcha» ochib qo'ydi.

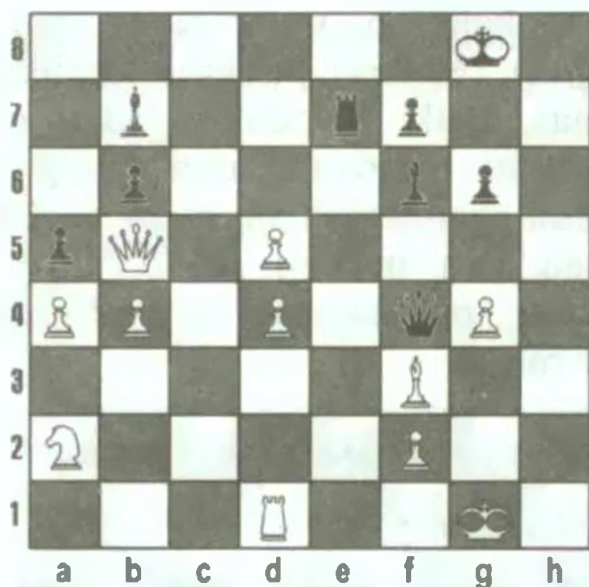
Farzin bilan a1 dan kisht berish qo'rqinchli emas — shoh



d2 ga o'tib ketadi. Ryuminda d2 xonasini nazoratga olish fikri tug'ilgani tabiiy. U, d3 dagi fil — e4 xonasini himoyalashga bog'lanib qolganini sezib, chalg'ituvchi 7. . . . Re2! yurishini qiladi va 8. F : e2 dan keyin 8. . . . Oe4 o'ynab, d2 punktini zarba ostiga oladi. Slonim taslim bo'ldi, zero mot majburiy.

### SHTEYNER — FLOR

*Gastings, 1933-yil (354-diagr.)*



354-diagramma

Yurish oqlardan. Qoralar fil va d4 dagi piyodaga hujum qildi: uni ham, buni ham himoyalash kerak. O'yin shunday davom ettirildi:

1. Frd3 F : d4 2. Fr : d4 Fr : f3 3. Oc3 (Qoralar 3 . . . F : d5 5. Fr : d5 Re1+ xavfini tug'dirgan edi — rux chalg'itilardi) 3 . . . ab 4. Fr : b4. Qiziq vaziyat yuzaga keldi. Rux birinchi gorizontalni himoyalab turibdi, ot esa ruxni qo'riqlash kerak. Rux

ham, ot ham bog'lanib qolgan. Bularni hisobga olgan Flor 4 . . . F : d5 o'ynadi va 5. O :d5 Fr : d1+ 6. Shh2 dan keyin Shteyner engdshpilda yutqazdi.

Quyidagi misolda chalg'itish motiviga asoslangan ajoyib himoyalovchi manyovr namoyish etiladi.

### BOGOLYUBOV — ALYOXIN

*San-Remo, 1930-yil (355-diagr.)*



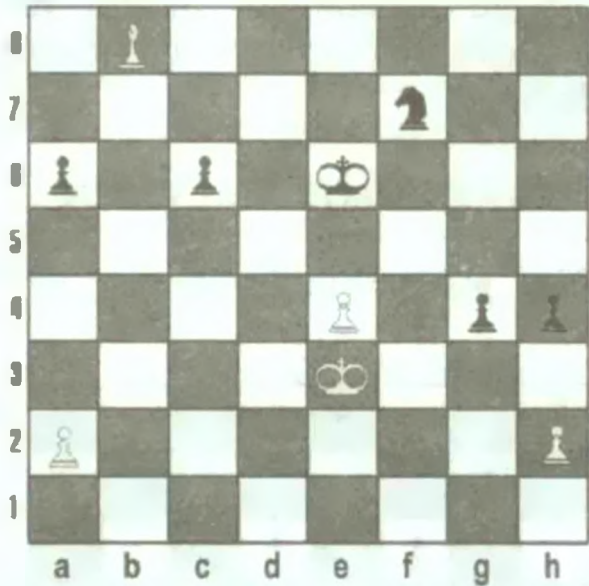
355-diagramma

Yurish oqlardan. Ular otini c5 ga qo'ymoqchi. Shu maqsadda oqlar 1. Rfc1? o'ynadi.

Aslida 1. Rac1! o'ynash kerak edi; bu — Bogolyubov vaqtida payqolmagan nozik farqdir. 2. Oc5 yurishidan qanday himoyalansa bo'ladi? 1 . . . Rd8! o'ynasa-da. Endi 2. Oc5 bo'lsa, 2 . . . F : c5 3. Fr : c5 Rd1+ va rux yoki farzin yutiladi. Oqlarga juda istiqbolli plan va pozitsiyaviy ustunlikka erishish umididan voz kechishga to'g'ri keladi. Baxt esa

juda yaqin bo'lib, unga erishsa bo'lardi.

Ba'zan shoh ham sipohni himoyalash zarurati bilan bog'lanib qolishi mumkin. Mana bunga aniq misollar (356-diagr.)



356-diagramma

Oqlar pozitsiyani yanada sod-dalashtirishga intilib 1. Shf4 o'ynaydi, bunga qoralar 1 . . . Oe5! javobini beradi. Agar 2. F : e5 bo'lsa, 2 . . . g3 3. hg h3 4. Shf3 Sh : e5 va qoralar yutadi. Shoh o'z filiga bog'lanib qolgan edi.

Yurish oqlardan. Ularning bir piyodasi ortiq. Qoralar otni urib, piyodalarni zaiflashtirmoqchi. Shu bois oqlar 1. Oe1 o'ynadi. Biroq oqlar yaxshi vaziyatda piyodani asrab qolish imkoniyatiga ega edi. 1. R : d8 R : d8 2. Od 4. Endi 2 . . . F : g2 bo'lsa, 3. Of5 She8 4. Og7+ (357-diagr.).

Xo'sh, chalg'itish qanday ro'y berdi? Biron-bir raqib sipohni muhim punktni himoyalab tura-di. Biz bu sipohni o'sha punkt-

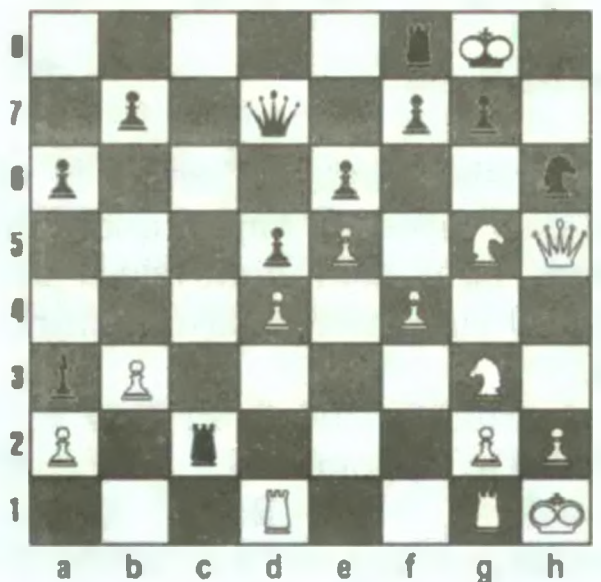


357-diagramma

dan chalg'itib, uni o'zimiz egal-laymiz. Muhim punktni sipohlar emas, balki piyodalarni muhim punktni himoyalashdan chalg'i-tishni uyushtirish mumkin va bu chalg'itish muhim rol o'ynaydi. Mana, piyodalarni chalg'itishga bir misol.

### BERNDSON — BRIKMAN

*Kechkemet, 1927-yil (358-diagr.)*



358-diagramma

Yurish oqlardan. Bu vaziyatda oqlar farzinini g6 xonasiga

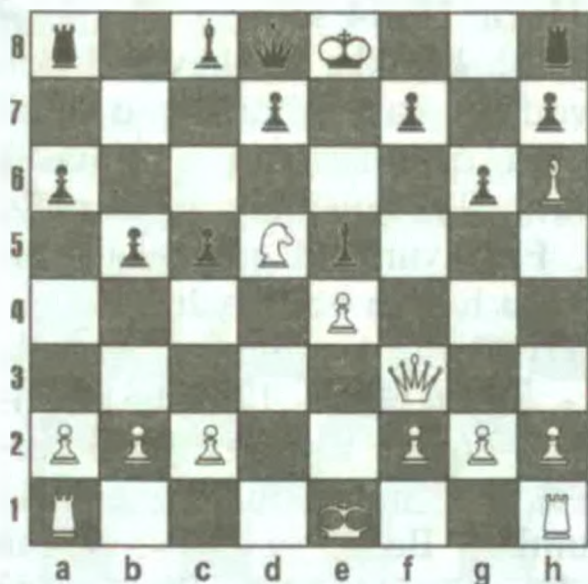


o'tkazishga harakat qilmoqda, biroq g6 punkti f7 piyodasi bilan himoyalangan. Binobarin, piyodani shu punktni himoyalashdan chalg'itish kerak. Shu maqsadda oqlar 1. f5! va 1 ... ef ga 2.e6 o'ynaydi. 2. ... fe 3. Frg6 (maqsadga erishildi) 3 ... Rf6 4. Frh7 + Shg8 5. Oh5 dan so'ng oqlar yutdi.

Endi ochmas yoki bog'lanib qolish hamda chalg'itishning keng qamrovli ahamiyati ravshan bo'lishi uchun yana bitta misol keltiramiz. Shaxmatchining san'ati bir flangda raqibinikidan ko'proq kuch to'play bilishdan iboratdir.

## MARKO – ALYOXIN

*Gaaga, 1921-yil (359-diagr.)*



359-diagramma

Yurish qoralardan. Ular 1 . . . F : d2 tahlikasini solib turibdi, lekin bu qoralarga foydalimikin? Alyoxin 1 . . . d6 o'ynadi. Nega b2 piyodasini urib bo'lmasdi?

1 . . . F : b2 3. c3! bo'lardi. Qoralarning zaiflashib qolgan qora xonalarini shu fil himoyalab turibdi, binobarin, u shoh flangida bo'lishi zarur. Oqlar uni chalg'itar, so'ngra shoh flangidan ajratib (kesib) qo'yardi. Agar 2 . . . F : a1 bo'lsa, 3. Fg7 Rg8 4. Of6+She7 5. O : g8+Fr : g8 6. Frf6+She8 7. Fr :e5 + She8 8. Fre5+Shd8 9. Ff6X. Qora xonalar bo'ylab qilingan hujum bu. Bordi-yu 3 . . . Rf8 bo'lsa, 4. Of6+so'ngra 5. O :h7— ham rux qaytarib olinadi, ham zo'r pozitsiyaga ega bo'linadi.

Keltirilgan misollar kombinatsiyaviy va pozitsiyaviy o'yinlar o'rtasida qat'iy bir chegara yo'qligini ko'rsatadi. Kimki shunday chegara bor deb o'ylasa, u yangilishadi.

Pozitsiyaviy o'yin haqida bir necha so'z. Hozirgi zamon pozitsiyaviy o'yinning ahamiyati nimada o'zi? Uning asosiy tamoyili shaxmat o'yinida hech qanday tasodiflar yo'qligidan iboratdir. Shaxmat kombinatsiyasi pozitsiyaning o'zida obyektiv sabablarga egadir. Bu pozitsiya qanday paydo bo'ladi? Buni shaxmat taxtasida o'zingiz barpo qilasiz. Partiyaning eng boshida shartsharoitlar yuzaga keltirilib, unda pozitsiyaviy hamda kombinatsiyaviy motivlar paydo bo'ladi. Shu bilan birga bu motivlar bir-biri bilan chambarchas bog'liqdir. Pozitsiyaviy o'yin olg'a qo'yilgan qadam, ya'ni shaxmat san'atining keyingi rivojidir.

Pozitsiyaviy o'yinning jon joyi



nimadar iborat? Piyodalardan. Ilgari bu omilni tushunmagan va e'tiborga olishmagan...

Men avvalgi leksiylarimda sizlarga kombinatsiyalarni topishga o'rgatdim, deydi B. Blyumenfeld. Endi sizlarni pozitsiyalarni mustaqil baholashga o'rgataman.

O'yin boshida Sizda 8 sipohu 8 piyoda bor, raqibingizda ham xuddi shunday. Xo'sh, hal qiluvchi yaxshi o'yin nimadan iborat ekan?

Shaxmat — sof strategiya, sof taktikadir, kam frontning hal qiluvchi uchastkasida teng kuch bilan ustunlikka erishgan bo'lsa, o'sha yutadi.

Shunday qilib, frontning mazkur uchastkasidagi kuchlar ustunligi va donalarning ko'ngildagidek joylashuvi hujum muvaffaqiyatini ta'minlaydi. Bu donalarning yaxshi joylashuvini piyodalar belgilaydi. Bu ikki asosiy prinsipdan pozitsiyaviy o'yinning barcha boshqa prinsiplari kelib chiqadi.

Markazni egallash va uni ushlab qolish juda muhimdir. Bunda o'z kuchlarini frontning bir uchastkasidan ikkinchisiga olib o'tish oson bo'ladi. Agar men o'z sipohimni raqib qarorgohidagi zaif xonada mustahkamlay olsam, u raqibga o'z kuchlarini bir tomondan ikkinchisiga olib o'tishga xalaqit berib turadi.

Quyidagi pozitsiya 1927-yil Moskvada o'tkazilgan sobiq ittifoq V birinchiligida o'ynalgan. Ilin-Jenevskiy — Smorodskiy partiyasida yuzaga kelgan (360-diagr.).



360-diagramma

Yurish oqlardan. Mavqe jihatidan ular muayyan afzallikka ega. Ot juda yaxshi xonaga tushib olgan. f5 xonasi hali zaif emas. Qora «g» piyodasi bo'lmaganda edi, — u zaif bo'lardi. Qora ot e5 da zo'r turibdi. Oqlar qanday qilib hujum boshlasa bo'ladi?

Hozir 18. f4 so'ngra 19. Frg4 o'ynash kerakka o'xshaydi. Lekin piyodani surganimizda u endi orqaga qaytmasligini unutmaslik kerak. Ilin-Jenevskiy juda nafis. 18. Frd5 yurishni qilar ekan, piyodaga hujum boshlaydi.

Piyodani himoyalash kerak. 18... Oc6 bo'lsa, 19. Frb5 va endi b7—b6 dan keyin zaifliklar barpo bo'lib, oqlar liniyani ochishi mumkin. Bordi-yu 18... Frc6 bo'lsa, 19. a6! b6. Agar 19... Fr:d5 bo'lsa 20. ed b6 21. f4 dan so'ng ot yutiladi. Mabodo 19... Fr:c2 bo'lsa, 20. F:e5 R:e5 21. ab va qoralar taslim bo'lishi kerak;

18... Frc6 19. a6 b6 20. f4 Fr:c4 (bo'lmasa qoralar bir sipohidan ajraydi) 21. F:e5 fe 22. Rac1 Frb2



23. R : c7 Rf8 va oqlar yo 24. R : c8  
25. Oe7+ usuli yoki yanada  
yaxshiroq 24. Rec1 yurishi bilan  
bir sipohni yutib oladi.

Smorodskiy 18. . . . c6 o'yna-  
di. 18. Frd5 yurishi ana shunday  
javobni ko'zlab qilingan edi.

19. Frd2 (ruxni d1 ga yurish  
xavfini tug'dirib) 19 . . . d5 20.  
Rad1 de 21. Frf4. Piyoda bilan  
band qilinmoqchi bo'lgan f4  
xonasi hozir bizga yarab qoldi.  
Endi shu xona orqali sipohlarni  
shoh flangiga o'tkazamiz.

21 . . . Og6 22. Frg4 Fre6 23.  
f3 c5 24. R : e4 Frc6 25. h4 R :  
e4 26. fe Oc7 27. h5 O : g5 28.  
hg. Qoralar taslim bo'ldi. Ilin-  
Jenevskiy pozitsiyaviy tahlikalar  
oqibatida qanday qilib hal qiluv-  
chi hujumga ega bo'lganligini  
ko'rdingiz.

Pozitsiyaning mag'zi piyo-  
dalarda.

Yuzaga kelishi mumkin bo'lgan  
engdshpil haqida hamma vaqt,  
hatto eng keskin, eng jo'shqin  
borayotgan o'yin o'rtalarida ham  
o'ylash darkor.



361-diagramma

1927-yili Nyu-Yorkda o'ynal-  
gan Kapablanka — Vidmar par-  
tiasida quyidagi vaziyat yuzaga  
kelgan (361-diagr.)

Yurish oqlardan. Hali bitta ham  
dona almashtirilmagan. Endshpil  
haqida o'ylashi mumkinmi? Ka-  
pablanka piyodalar joylashuviga  
chuqur nazar tashlar ekan, shun-  
day holatni ko'rdi: Endshpilga  
o'tilsa va unda qora xonalar  
bo'ylab harakatlanuvchi fillar  
bo'lmasa, u holda a5, b4, e5 piyo-  
dalari zaiflashib qolib, undan foy-  
dalansa bo'ladi. Kapablanka o'z  
kombinatsiyasini xuddi ana shu  
mulohaza asosida boshlaydi.

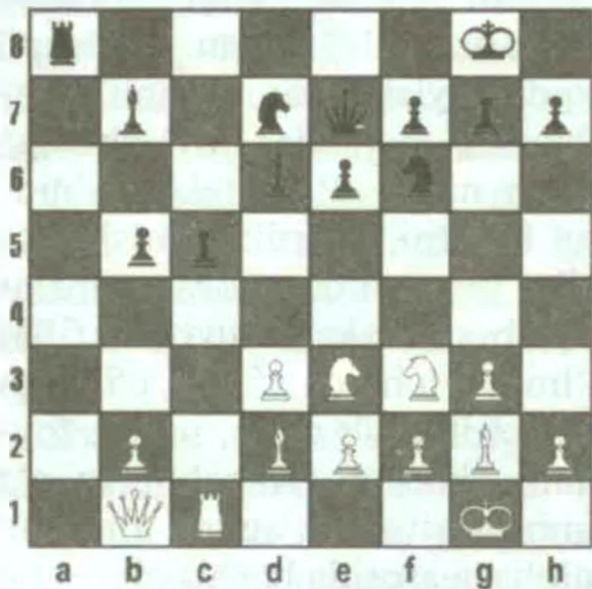
1. Of : e5 Fa6 2. Fb3 de 3. F : d6  
4. Fr : d6 Fr : d6 5. O : d6. Nima  
yuz berdi? Qora piyodalar qora  
xonalarda turibdi, oqlarda esa qora  
fil (c1) bor. Lekin Alyoxinning  
fikricha, oqlarning ustunligi hal  
qiluvchi darajada emas.

5. . . . Od7 6. O : b7 F : b7 7. cb  
cb 8. f3 Rf d8 9. Fe3 h6 10. Red1  
Fc6 11. Rac1 Fe8 12. Shf2 R : d1  
13. R : d1 Rc8 14. g4 Fd7 15. Fb6  
Fe6 16. F : e6 fe 17. Rb8+ va oqlar  
yutib chiqdi. Vidmar yaxshiroq hi-  
moyalansa bo'lardi, albatta. Bu  
partiyada hech qanaqa jimji-  
madorlik yo'q. Uni qayta ko'rib  
chiqilsa zerikarlikka o'xshaydi.  
Aslida esa unda juda nafis kombi-  
natsiya mujassamlashgan.

O'yin o'rtalarida yo'li ochiq  
piyoda katta ahamiyatga egadir.  
U olg'a surilib raqib kuchlarini  
chalg'itadi. Shuning uchun ham  
frontning hal qiluvchi uchastkasi-  
da yo'li ochiq piyoda barpo qili-  
nadi.



1926-yili Berlinda o'ynalgan Bogolyubov — Ioner partiyasida shunday vaziyat ro'y beradi (362-diagr.).



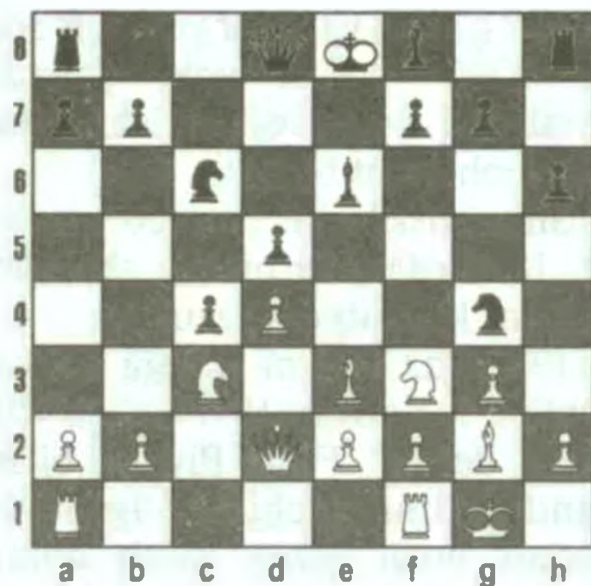
362-diagramma

O'yin shunday davom etgan edi: 1. b4 cb 2. Od4 F : g2 3. Sh : g2 Oe5 4. f3 Rb8 5. Fra1 Frb7 6. Frb2 (qiziq manyovr — oqlar sur'at bilan b4 piyodasiga hujum qilmoqda) 6... Od5 Fr : d5 8. F : b4 Od7 9. e4 Frc5 10. d4 va oqlar bir sipohni, so'ngra o'yinni yutgan edi. Agar 8... F : b4 (8... Od7 ning o'rniga) bo'lsa, 9. Fr : b4 dan so'ng ochiq liniya bo'ylab piyoda «o'qqa tutiladi».

Barcha shaxmat tamoyillari nisbiy xususiyatga egadir. Ba'zan uch qavat piyodalar ham foydali bo'lib chiqadi.

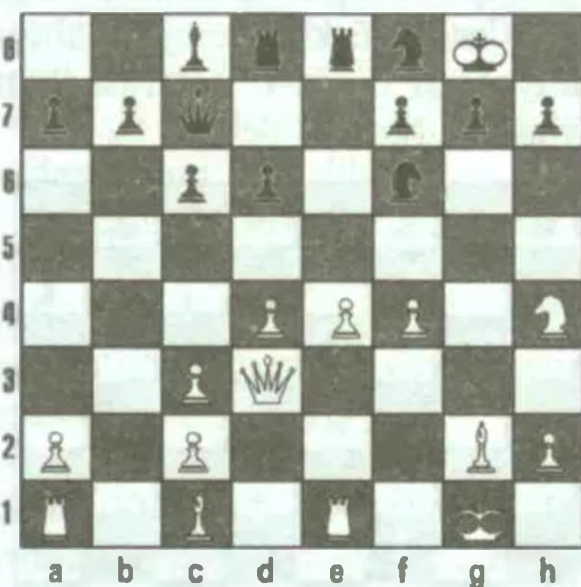
1911-yili Karlsbadda o'ynalgan Rotlevi — Nimsovich partiyasida shunday pozitsiya vujudga kelgan (363-diagr.).

Agar d4 dagi piyodani olib tashlansa, bu oqlarning foydasiga bo'lardi. Shuning uchun Rotlevi



363-diagramma

1. Oe5 Oc : e5 2. de O : e3 3. fe o'ynadi. Ko'ra-bila turib shunday pozitsiyaga borish qiziqda. Biroq ushbu vaziyatda bu bema'nilik emas, balki nafislik alomatidir. Oqlarning piyodalari uch qavat bo'lib qoldi-yu, lekin qoralarning zaif punkti d5 xonasiga yo'l ochildi. Hozir unga hujum boshlanadi va...



364-diagramma

3... Fb4 4. Rad1 Frg5 5. F : d5 Rd8 6. Frc1! Fr : e5 7. F : e5



Fr : e6 8. R : d8+Sh : d8 9. Rd1+Shc8 10. Od5 Fa5 11. Fr : c4+Shb8 12. Frf4+Sha8 13. Frd4 f6 14. b4 va oqlar yutuqqa erishdi.

Xalqaro turnirlarning birida o'ynalgan Duras—Rubinshteyn partiyasida quyidagi holat yuz bergan (364-diagr.).

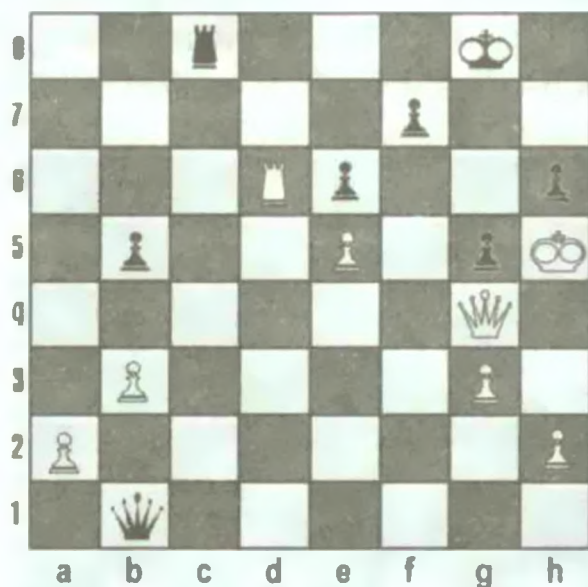
Shu yerda Duras 1. f5? o'ynab, e4 piyodasini zaiflashtirib qo'ydi. Endi u surila olmaydi. To'g'ri, ayni chog'da uni uchta sipoh qo'riqlab, atigi ikkita sipoh unga hujum qilib turibdi. Lekin bu narsa uning kuchliligidan dalolat emas—u hujum uchun qulay obyektidir.

1 . . . h6 2. Fd2 O8h7 3. Of3 Re7 4. h4 c5 5. Oh2 Rde8 6. Re3 b6 7. Ff3 Fb7 8. Rae1 (to'rtta hujumga to'rt karra himoya, biroq...) 8 . . . c4! 9. Fre2 F : e4. Nihoyat, piyoda ketdi. U zaiflashishi bilan raqib kuchlari unga yopirildi.

**B. Blyumenfeld:** shaxmatdagi strategiya va taktika haqida so'z yuritamiz... Shaxmat partiyasidagi muvaffaqiyat nimalarga bog'liq? Kuchlar tengligida bir tomon qanday qilib muvaffaqiyatga erishadi? Asosiy g'oyani tushunib olish kerak. Bu g'oya shundan iborat: kim zarbdor kuchlarni to'plash hamda hal qiluvchi zarba berishga ulgursa, o'sha muvaffaqiyat qozonadi. Muvaffaqiyatning siri shundan iborat. Shaxmat o'yinining barcha tamoyillarini mana shu asosiy tamoyilga tayanagan holda tushunish lozim.

Kuchlarni qanday jalb qilsa va chalg'itsa bo'ladi?

1930-yili Gamburgda o'ynalgan Pshepyurka — Eliskazes o'yinida shunday pozitsiya yuzaga keladi (365-diagr.).



365-diagramma

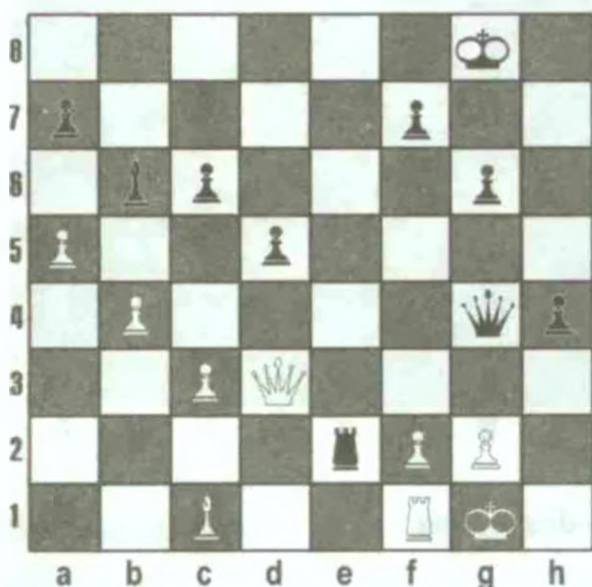
Qoralar bir yurishda mot xavfini tug'dirgan. Pshepyurka farzinini e2 ga chekindi va uch yurishda mot bo'ldi: 1. Fre2 Frg6+ 2. Shg4 Frf5+ 3. Shh5 Frh3X.

Qoralar 1. Fre2 ning o'rniga 1. . . . R : e6 ni kutgan edi. Mot yo'q (g6 xonasi himoyalandi); ruxni urib bo'lmaydi: 1 . . . fe ga 2. Fr : e6+ so'ngra 2. Frd7+ va 3. Fr : c8+ bo'ladi. Biroq 1 . . . R : e6 ham oqlarni asrab qololmaydi. Qoralar 1. . . . Shg7! javobini beradi (birinchidan, ruhni olish, ikkinchidan 2. . . . Frg6+ 3. R : g6+ 3. R : g6 fgX xavfi tug'diriladi), Endi 2. R : h6 bo'lsa, 2. . . Rh8! — oq rux ochmas qilindi. Oqlarga najot yo'q. Agar 3. Fr : g5+ bo'lsa, 3. . . . Frg6+4. Fr : g6+ fg + va 5. . . . R : h6 dan keyin qoralar



yutadi. Bu jalb qilishga bir misol. Endi chalg'itishga asoslangan misol keltiramiz.

1896-yili Nyurnbergda o'ynalgan Mezon — Blekbern partiyasi-da quyidagi holat yuzaga kelgan (366-diagr.).

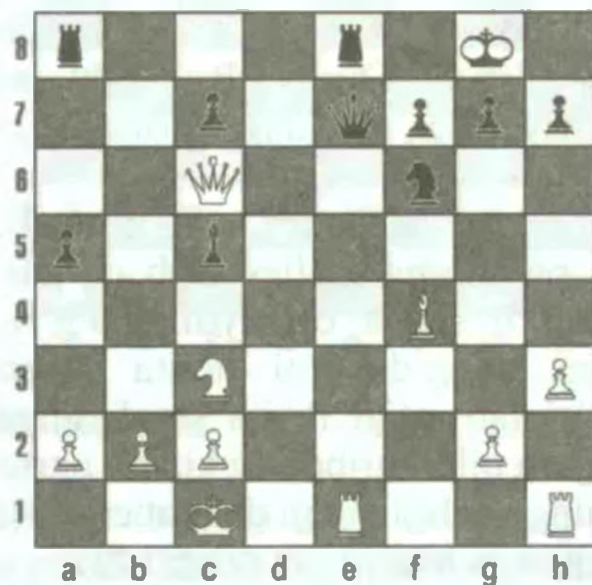


366-diagramma

Yurish qoralardan. Fil qayoqqa qochishi kerak? Blekbern uzoq o'ylab 1 . . . Fe3! o'ynadi va bu oqlar uchun halokat bilan barobar bo'ldi. Ularning farzini to'sildi, binobarin, h3 punktini himoyalashdan chalg'itildi. Qoralar 2 . . . h3 surib darhol mot qilmoqchi, Oqlar 2. Fr : e2 va 3. F : e3 o'ynab, farzinni bersada, axiyri o'yinni boy berdi. Buni o'zingiz mashq qilib ko'ring.

Bu misol juda oddiy, lekin ibratli hamdir. Siz, taxtaning muayyan qismidagi kuchlar ustunligi hamma vaqt masalani hal qiladi, deb o'ylashingiz mumkin. Ha, shunday, lekin hamma vaqt emas... Hujumni zo'r g'ayrat bilan olib borish kerak.

Bir musobaqada o'ynalgan Chigorin—Yanovskiy partiyasi shunday vaziyatga kelib qoldi (367-diagr.).



367-diagramma

Oq farzin c7 piyodasiga hujum qilmoqda, binobarin, qoralar uni himoyalashga vaqt ketkazishi kerak. Yanovskiy 1 . . . Rab8! o'ynadi. Oqlar nima qilsin? Agar 2. F : c7 bo'lsa, rux filni ochmasga soladi; agar 2. Fr : c7 bo'lsa, 2 . . . Fe3+! 3. Shb1 R : b2+ 4. Sh : b2 Frb4 + 5. Sha1 F : f4 6. Frc6 Fe5 7. Rd3 Rb8 va noma tamomu-vassalom.

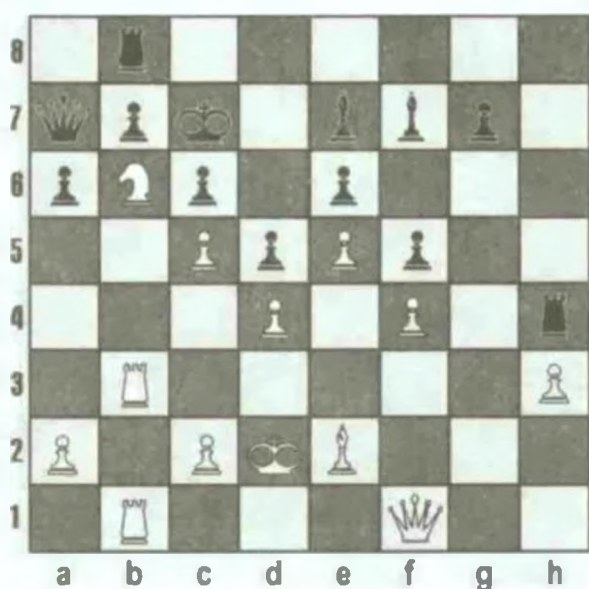
Chigorin yaxshiroq o'ynadi:

2. Rhe1 Fr : e1 3. R : e1 R : e1+ 4. Shd2. Bunga 4 . . . R6 javobi berilib, farzinga hujum qilindi. Endi 5. Fr : c5 bo'lsa, 5 . . . Rd8+ 6. Shc1 Re1+ so'ngra 7 . . . R : d1 X. Bordiyu 5. Fr : c7 bo'lsa, 5 . . . Rde8 va qoralar yutishi kerak. Mana buni qanday hujum qilish namunasi desa bo'ladi.

Endi buning aksini ko'rib chiqamiz.



1931-yilgi Sobiq ittifoq birinchiligida o'ynalgan Blyumenfeld — Kasparyan partiyasida quyidagi pozitsiya vujudga kelgan edi (368-diagr.).



368-diagramma

Bu yerda oqlarning barcha kuchlari farzin flangiga to'plangan, raqib esa shoh flangida kuchliroq. Yurish oqlardan. Kurash shunday davom ettirildi:

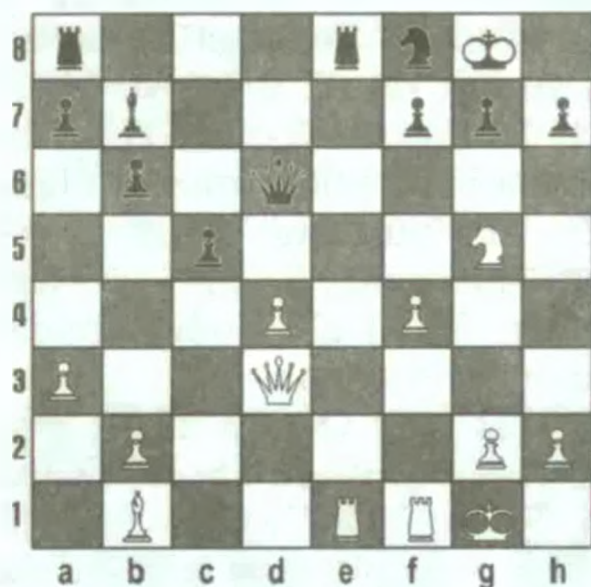
34. c3 g5 36. fg F : g5+  
36. Shc2 Rbh8. To'g'ri! Qoralar qayerda kuchliroq bo'lsa, o'sha yerda o'yinni kuchaytirmoqda, oqlar ham shunday qilishi kerak edi. Binobarin, 37. Oa4 o'ynab, 38. R : b7+, 39. R : b7+, 40. Frb1+, 41. F : a6 ga borishi lozim edi. Buning o'rniga boshqacha yo'l tutildi.

37. Frg2? Bu yurishdan so'ng oqlar yutish o'rniga yutqazdi.

37 . . . Fe7 38. Rh1 Rg8 39. Frf2 Fh5 40. F : h5 R : h5 41. Rg1 R : g1 42. Fr : g1 Rg5! 43. Frb1 Frh8. Qolgan yurishlarni

ko'rsatmasa ham bo'ladi. Hujum qilishda sustlik ko'rsatishning oqibati ana shunday bo'lishini yodda tutmoq lozim.

1929-yili Moskvada o'ynalgan Polyak — Botvinnik partiyasida qoralarning 20-yurishidan so'ng shunday vaziyat yuzaga kelgan edi (369-diagr.).



369-diagramma

Oqlarning farzini, fili va oti, qoralarning esa farzini bilan fili shoh flangiga o'qtalib turibdi. Oqlar raqibiga qaraganda ko'proq kuch bilan hujum qilmoqda. Yuzaki qaraganda h7 piyodasini urish istagi tug'iladi. Polyak ham xuddi shunday qildi.

21. O : h7 (bu suvga kesak otish bilan barobar) 21 . . . Frd5!  
22. Frh3 Fr : d4+ 23. Shh1 Frf2!  
(mana buni haqiqiy zarba deydi-lar!) 24. Rec1 F : g2+ 25. Fr : g2  
Fr : g2+26. Sh : g2 O : h7 — qoralar bir piyodani, so'ngra o'yinni yutdi.

Aslida gap boshqa joyda. Qoralar pozitsiyasining zaif



punkti f7 xonasidir! Demak, hujumni o'shanga qaratish kerak. Bu hujumni qanday amalga oshirsa bo'larkin? Agar 21. Fa2 bo'lsa, 21 . . . Fd5 22. O : f7 F : f7 23. F : f7+Sh : f7 24. Frc4+Shf6! dan so'ng qoralarning ishi joyida bo'ladi. To'g'ri yurish — 21. Re5! dir. Endi 21. . . . R : e5 bo'lsa, 22. fe dan keyin f7 punktiga ikkita zarba yuzaga keladi. Bordi-yu 21 . . . Fd5 bo'lsa, 22. O : h7. Hozir bu yurishni bemalol qilsa bo'ladi, zero d5 punktini farzin emas, balki fil egallaydi. 21 . . . Og6 bo'lsa, 22. Fa2. Endi shunday variantlar mavjud.

a) 22 . . . O : e5 23. fe Fr : d4+ 24. Fr : d4 cd 25. R : f7 Fa6 26. Rd7+Shh8 27. Of7+Shg8 28. Od6+ va hokazo. Oqlar sifatni qaytarib olib, keyinchalik kamida bir piyoda ortib qoladi.

b) 22 . . . Fr : d4+ 23. Fr : d4 cd 24. R : e8+R : e8 25. F : f7+ va hokazo.

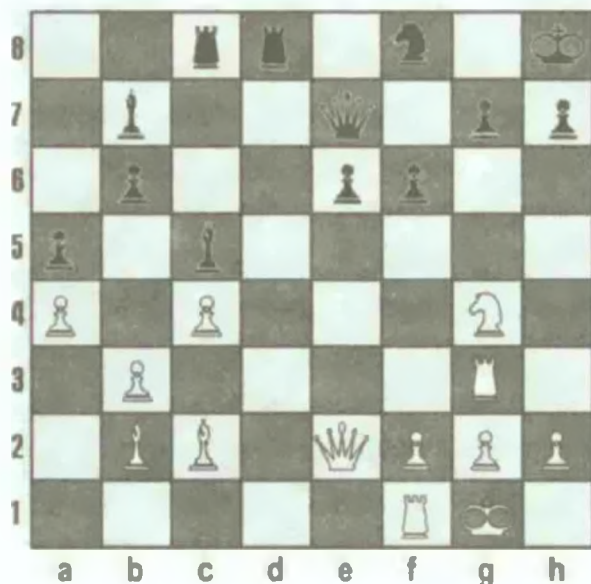
c) 22 . . . Rf8 23. Rf5 va f7 punktini himoyalab bo'lmaydi.

d) 22 . . . R : e5 23. F : f7+ Shh8 24. fe Fr : d4+ 24. Fr : d4 cd 26. F : g6 hg 27. Rd1 va qoralar bu piyodani himoyalay olmaydi.

Siz 21. Re5 dan keyin oqlarga qanday imkoniyatlar yaratilishini ko'rib turibsiz. Hujum qilayotganda shablon yurishlarni emas, balki hujumni kuchaytiruvchi yurishlarni ishga solish kerak.

Pozitsiyaviy o'yinning barcha tamoyillari kuchlar ustunligining ahamiyati bilan bog'liqdir.

O'ttizinchi yillarning boshida o'ynalgan Alyoxin—Bogolyubov partiyasida qoralarning 21-yurishidan so'ng quyidagi pozitsiya vujudga keladi (370-diagr.).



370-diagramma

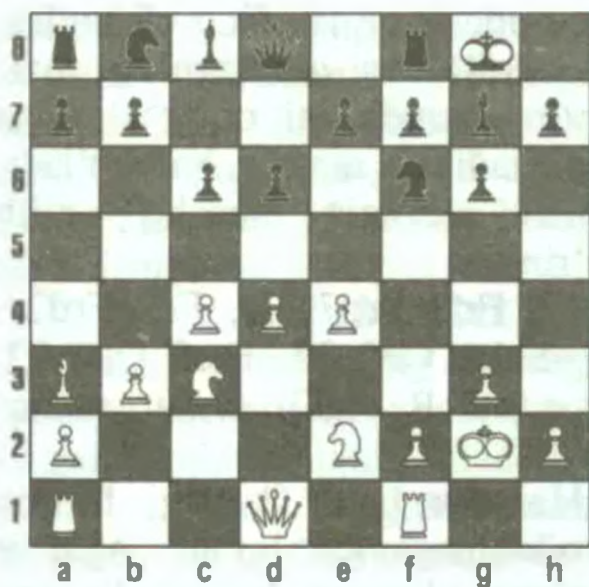
Shohga hujum qilish nuqtai nazaridan oqlarning mavqei chakki emas. Beshta sipoh hujum qilyapti, faqat ikkita sipoh himoyalayapti. Kuch jihatidan oqlar ancha ustunlikka ega. Qoralarda olg'a surila oladigan faol «e» piyodasi mavjud. Oqlar hujum qilishga majbur. Buning uchun shartsharoitlar qalay? To'rtta markaziy xonaning hammasi qoralarning nazoratida. d4 xonasi qoralarning ikkita, oqlarning esa bitta sipohi zarbasida. Ochiq «d» liniyasi qoralar ixtiyorida bo'lib, ular Fd4 yurishi bilan o'z pozitsiyasini uzilkesil mustahkamlab olmoqchi. Qoralar markazda ustunlikka ega, markazni egallagan tomon esa kuchlarini bir flangdan ikkinchisiga osonroq olib o'tadi. Alyoxin hujumni boshladi:



22. O : f6 gf 23. Frh4 Od7  
 24. F : h7 Fr : h7 25. Rh3 Rg8  
 26. R : h7+Sh : h7 27. Frh4+Shg6  
 28. Rd1 Rcd8. Shu yerda Alyoxin  
 29. R : d7 yurishi bilan durang qil-  
 ishi mumkin edi: 29 . . . R : d7  
 30. Fr : f6+Shh7 31. Frh4+ va  
 hokazo. Lekin u yutuqqa o'ynay  
 boshladi: 29. Rd3.

Alyoxinning barcha urinishlari-  
 ga qaramay o'yin durang bilan  
 yakunlandi. Bu misoldan ravshan  
 bo'ldiki, agar markazda afzallik  
 bo'lmasa, hatto kuch jihatidan  
 katta ustunlik mavjudligida  
 ham hujum muvaffaqiyat keltir-  
 maydi.

1927-yili o'tkazilgan Moskva—  
 Sankt-Peterburg matchida  
 o'ynalgan Gotgilf-Blyumenfeld  
 partiyasida shunday vaziyat yuza-  
 ga keladi (371-diagr.).



371-diagramma

Hozir yurish qoralardan. Oqlar  
 baquvvat markazga egami? Siz  
 hozir uning qanchalik tez yemiri-  
 lishini ko'rasiz. Oqlarning oxirgi  
 yurishi 1. Fa3 bo'lgan edi.

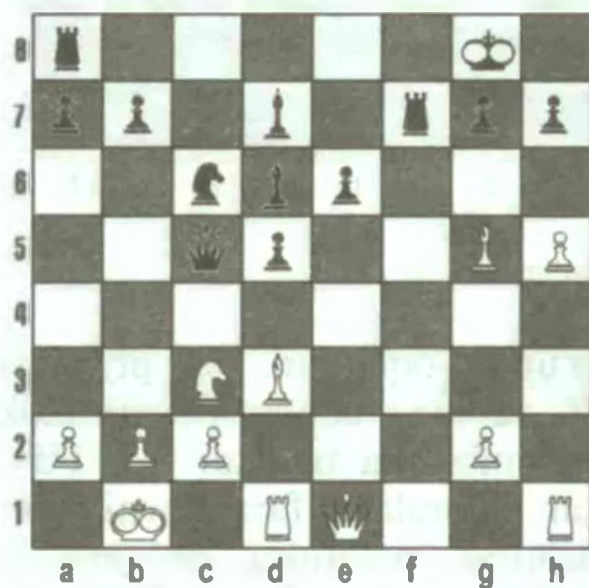
Qoralarning endigi kombinat-  
 siyasi oqlarning shohi g2 da tur-  
 ganligiga asoslanadi.

1 . . . b5 2. Frd3 Fra6 3. Fd4.

Agar 3. Fb2 bo'lsa, 3 . . . bc 4.  
 bc va Ob8—d7—b6—d5.

3 . . . Frb7 (a5 va b4 tahlikasi-  
 ni tug'dirib) 4. cb cb 5. Fr : b5  
 Fr : b5 6. O : b5 Oc6 7. Fa3 O :  
 e4, va oqlar markazdan ajradi.  
 Uning o'rniga yakkalangan d4  
 piyodasi qoldi.

1924-yili Nyu-Yorkda o'ynal-  
 gan Yeyts — Marotsi partiyasida  
 qoralarning 21-yurishidan keyin  
 quyidagi pozitsiya ro'y bergan edi  
 (372-diagr.).



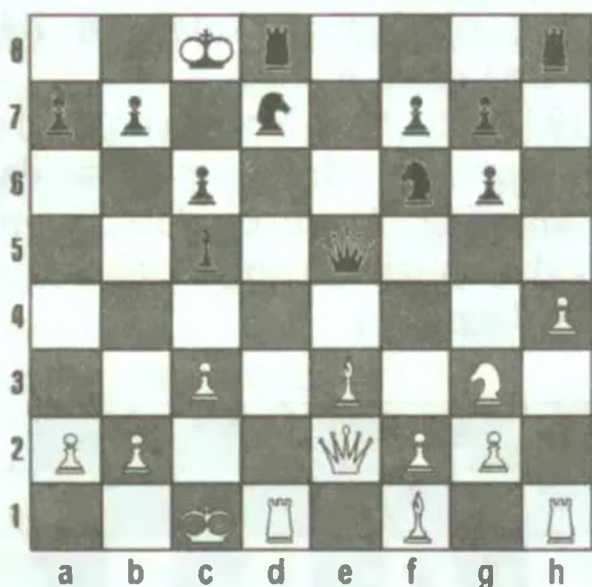
372-diagramma

Ushbu vaziyatda oqlar 22. h6  
 o'ynadi. Marotsi 22 . . . g6  
 javobini berib, o'yinni yutib chiq-  
 di. Alyoxin bu vaziyatda oqlar  
 22. Fg6! so'ngra 23. h6 yo'li bi-  
 lan «h» liniyasini ochib yutuqqa  
 erishishini ajoyib tahlillar asosida  
 isbotlab bergan. Hujum qilarkan-  
 siz, liniyalarni yopmang, «suva-  
 mang».



Mashhur shaxmat pedagogi bu oxirgi leksiyasini ikkinchi Moskva xalqaro turniridan keyin, 1935-yil mart oyining oxirlarida o'qigan. Misollarni ana shu musobaqadan olingani bejiz emas.

Bogatirchuk — Chexover partiyasi 14-yurishdan so'ng shunday vaziyatga kelgan (373-diagr.).



373-diagramma

Yurish oqlardan. h4 piyodasi zaif, shuning uchun Bogatirchuk mug'ombirona o'ynadi: 15. Fd4. Agar qoralar farzinlarni almashtirsa, oqlarning ishi joyida, bordiyu qoralar 15 . . . Frf4+16. Frd2 R : h4 17. R : h4 Fr : h4 o'ynasa, 18. F : e5 bo'ldi va uni ot bilan urib bo'lmaydi. Juda mug'ombirona hamda nafis tuzoq.

15 . . . Frc7. Bogatirchuk farzinni sur'at bilan o'yinga kiritmoqchi bo'lib 16. F : c5 O : c5 17. R : d8 R : d8 18. Fre3 o'ynadi va ishlari joyida deb o'yladi. Lekin tasodif ro'y berdi:

18 . . . Og4. (374-diagr.).



374-diagramma

Nimalar ro'y berayotganini anglashga harakat qilaylik. Oqlarning ruxi va fili dastlabki joyida turibdi, ishlamayapti, shuning uchun qoralar taxtaning shu qismida moddiy kuchlar ustunligiga erishish (bu g'alati tuyulsa-da) uchun bir sipohni beryapti. Agar 19. Fr : c5 bo'lsa, 19. Frf4+ va qoralarning ruxi, farzini hamda oti oqlar shohiga yopiriladi — masala hal bo'ladi. Buni o'zingiz mashq qilib ko'ring.

19. Frf3 Frd7. 20. Fe2 Frd2+ 21. Shb1 Oe5 22. Fre3 Oa4 23. Fr : d2 R : d2. Oqlar taslim bo'ldi.

Hamma balo f1 dagi filning rivojlanmaganida bo'ldi. Agar u o'yinga chiqqan bo'lganda qoralarning kombinatsiyasi sira amalga oshmasdi. Hamma narsa sur'atga asoslanadi.

Mana bu misoldagi kombinatsiya strategik tayyorgarlik natijasidir (375-diagr.).





375-diagramma

Botvinnik — Chexover partiyasi 18-yurishdan so'ng ana shunday vaziyat kasb etdi. Oqlar ulkan pozitsiyaviy afzallikka ega ekanligi ko'zga tashlanib turibdi. Botvinnik 19. Od1 o'ynadi.

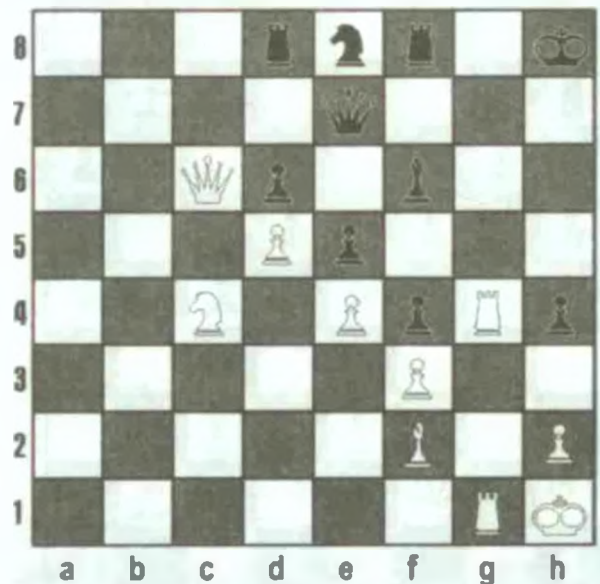
Oqlar bu bilan d4 piyodasini himoyalayapti, deb o'ylash mumkin. Aslida gap bunda emas, qoralar piyodani ololmaydi, chunki Od5. Gap shundaki, Botvinnik f7 punktining zaif ekanligini sezib, otini g5 ga olib borishga kirishdi.

19 . . . Ra7 20. Of2 Frb8 21. Oh3. Manyovrning uzunligini qarang! Beshinchi yurishdagina ot zaif punktga hujum qiladi.

21 . . . h6. Tanqidchilarning fikricha, 21 . . . Oe8 o'ynash kerak bo'lib, qoralarning ishi nisbatan yaxshiroq emish. O'yinni shunday davom ettirish mumkin: 22. O : f7 Sh : f7 23. Og5+F : g5 24. fg+Shg8 25. R : f8+. So'ngra 26. Fr : e6 va qoralar taslim bo'lishi kerak. Shaxmatchi pozitsiyaning «mag'zi»ni tushunmog'i darkor.

22. Og5 hg 23. fg O8 d7 24. O : f7 (Botvinnik sipohni olmay, otini ham beryapti) 24 . . . Sh:f7 25. g6+Shg8 26. Fr : e6+Shh8 27. Frh3+Shg8 28. Ff5 Of8 29. Fe6+ va hokazo. Farzin bilan ruh qora shohni mot qildi. Xulosa: taktikani pozitsiya belgilab beradi. Partiyaning taqdiri o'yin boshida qilingan ko'zga chalinmas strategik manyovrlarda hal bo'lgan edi.

Mana bu pozitsiya Liliyental — Kan partiyasida vujudga keldi (376-diagr.).



376-diagramma

Yurish oqlardan.

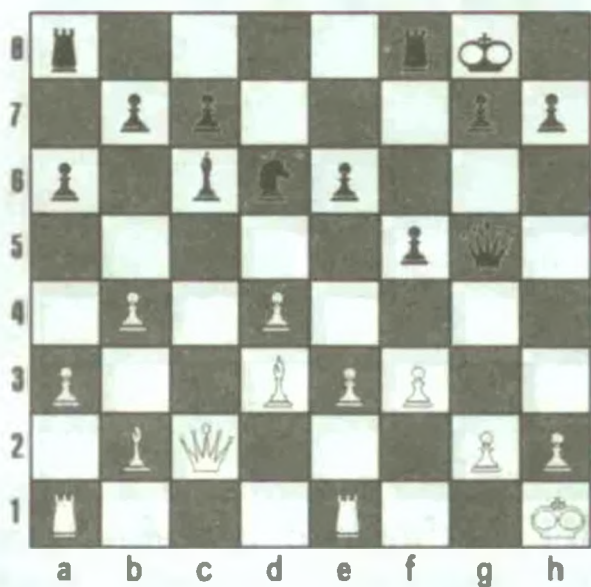
Ko'p shaxmatchilar, albatta hujum qilish kerak, deb o'ylaydilar. Qoralar oq shohga, oqlar esa farzin flangida hujum qilishgan. Oqlarning hujumi kuchliroq bo'lib chiqdi. Ochilgan liniyalar oqlarning qo'liga o'tdi va ana shu holat yuzaga keldi. Oqlar nima qilishi kerak? Farzinni shoh flangiga olib o'tish lozim. Shu narsa amalga oshishi bilanoq



o'yin oqlarning g'alabasi bilan tugaydi. Liliental 35. F : h4 o'ynadi. Endi 35 . . . F : h4 bo'lsa, 36. O : e5! va yutuq (36. . . . fe 37. Frh6+)

Birinchi qurbon ikkinchisini amalga oshirish uchun qilindi. Eng chiroyli kombinatsiyalarda sanaluvchi bu kombinatsiya oddiy va soddadir.

Mashhur shaxmat pedagogi B.Blyumenfeld bundan yarim asr oldin o'qigan va dolzarbligini hamon saqlab kelayotgan leksiylarning yakunlovchi qismi bilan tanishamiz (377-diagr.).



377-diagramma

Bu pozitsiya ikkinchi Moskva xalqaro turnirida (1935-yil) o'ynalgan Shpilman—Romanovski partiyasida qoralarning 22-yurishidan keyin vujudga kelgan.

Romanovski fillaridan birini otga almashtirdi, uning pozitsiyasidagi qora xonalar zaiflashib qoldi. Buning natijasida oqlar hujumga ega bo'ldi. Romanovskiyning oxirgi yurishi 22 . . . Rf8

bo'lgan edi. Bu yurishdan maqsad nima? Qoralar farzinini h4 ga qo'ymoqchi, so'ngra ruxini h6 ga olib o'tib, h2 dan mot qilish xavfini tug'dirmoqchi.

Oqlar bu rejaga qarshi qanday kurashishi mumkin? Bu juda oson ishga o'xshaydi. 23. e4 o'ynalsa bas, oqlar kuchli markazga ega bo'ladi qo'yadi... Lekin bu yurish qo'pol xato bo'lur edi. Almashuvdan so'ng e4 piyodasi «osilib» qoladi, qoralar esa ochiq liniyaga ega bo'ladi.

Shpilman boshqa ajoyib planni topadi. U shoh flangidagi hujumni markazdagi operatsiyalar bilan emas, balki farzin flangidagi harakatlar bilan bartaraf etadi. O'yin mana bunday davom etdi:

23. a4 Frf4 24. b5 (fil faol pozitsiyadan haydaladi) 24 . . . ab 25. ab O : b5 (25 . . . F : b5 bo'lsa, 26. F : b5 27. Frc4) 26. d5! (oqlar sur'at bilan a1—h8 diagonalini ochmoqda) 26 . . . ed 27. F : b5 R : a1 28. R : a1 F : b5 29. Fr : c7.

Shpilman ikkala piyodani ham qaytarib oldi, diagonalni ochdi va kuchli hujumga ega bo'ldi.

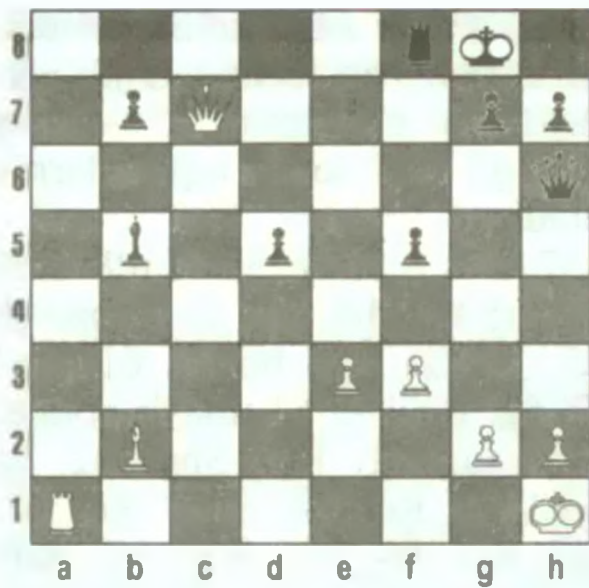
29 . . . Frh6! (eng to'g'ri yurish) (378-diagr.).

30. Fr : b7 Fc6.

Keyin vaqt yutish uchun yurishlar takrorlandi, biz ularni keltirib o'tirmaymiz.

33. Frb6. Vaziyatning g'oyasi shundan iboratki, oqlar diagonal bo'yicha qattiq hujumga ega, qoralar esa bunday imkoniyatdan mahrum. Taxtadagi fillar har xil, lekin o'yin durang bilan tugashi





378-diagramma

mumkin emas. Har xil fillar — durangga garov degan aqidani biz inkor etmoqchimiz. Har xil fillar taxtada ular va piyodalardan bo'lak hech narsa yo'q endshpilda durangni ta'minlashi mumkin. Lekin bu ham hamma vaqt emas.

Bordiyu taxtada mittelshpil bo'lsa, mening filim bir xil rangdagi 32 katakni, sizning filingiz esa boshqa rangdagi shuncha katakni nishonga oladi. Binobarin, sizda mening filim rangidagi xonalarda zaifliklar bo'lsa, juda qiynalib qolasiz. Ana shuning uchun 33. Frb3 (33. Frb6 ning o'rniga) o'ynab, filni d5 piyodasiga bog'lab qo'yish kerak edi.

33 . . . Fe8 34. Frd4 Ff7 (bu yerda fil juda qulay o'rmashdi: u ham piyodani qo'riqlaydi, ham yettinchi gorizontalni to'sadi).

35. Ra6 Frg5 36. Rc6 h6. Sharhlovchilar bu yurishni xato deb hisoblashdi. Fillar rangbarangligi tufayli oqlar yutish uchun ajoyib imkoniyatlarga ega. Qora farzin g7 punktiga bog'lanib

qolgan, biroq men uni bu punkt-dan chalg'itmoqchi bo'lsam (h2—h4), bo'sh xonaga ega bo'ladi. Shgl so'ngra Shf2 va h2—h4 xavfini tug'dirish kerak. Bu qoralar uchun halokatli bo'ladi, chunki farzini g3 ga yurolmay qoladi... Ana shunday mulohaza yuritish ketak. (379-diagr.)

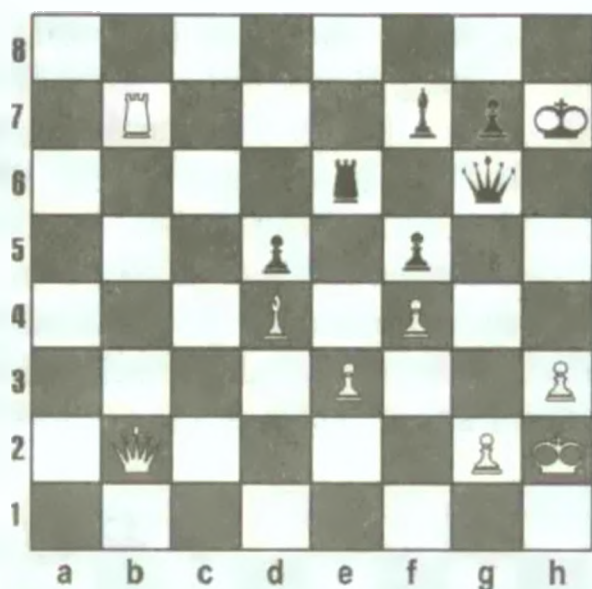


379-diagramma

37. f4 Frg4 38. R : h6 Rb8 39. h3 Frf3 (farzin soz joylashib oldi) 40. Rc6 Re8? (40 . . . Rb3 41. Rc3 R : c3 o'ynash kerak edi: ruxlarsiz oqlar yuta olmasdi) 41. Rc3 Re4 42. Frd2 Shh7.

Hariflar uzoq vaqt sipohlarni u yoqdan bu yoqqa yurar ekanlar, aniq bir narsani topolmadilar. Oxiri shunday vaziyat yuzaga keldi (380-diagr.).

Yurish oqlardan. Bu vaziyat haqida hamma har xil fikr bildirdi. Shpilman uni ikki kun tahlil qilgani va hech narsa topolmaganini aytdi. «Ko'zimni bosgan parda ko'tarilgan payt yetib keldi, — dedi menga Shpilman, —



380-diagramma

va hamma narsa ravshanlasha boshladi. Miyamga bir g'oya ke- lib qoldi...»

55. Frc2 (56. g4 tahlikasini tug'dirib) 55 . . . Re4 56. Frc7. Shg8 57. Rb3! Shpilman vaziyat- ning g'oyasi — kalitini topdi —

ruxini g3 ga olib kelishi kerak. Hozir qora rux o'rnidan jila ol- maydi: u chekinsa, e3—e4 va Rb3—g3 dan so'ng oqlar darrov yutadi.

57 . . . Shh7 58. Frd8 Re8 59. Frh4+Frh6 60. Fr : h6+gh (60 . . . Sh : h6 bo'lsa, 61. Rb7 Rf8 62. Rc7! va 63 tufayli qoralar yutqazadi) 61. Rb7 Shg8 62. g4 fg 63. hg Rc8 64. Shg3 Re8 65. Rd7 Re6 66. Fe5 Re8 67. Rd6 68. Fd4 Shh7 69. f5 Ff7 70. Rf6 Fg8 (70 . . . Re7) bo'lsa, 71. Fc5 va 72. Ff8) 71. Rg6 Re7 72. Shh4. Qoralar taslim bo'ldi. Oqlar filini f4 ga olib kelishiga qarshilik ko'rsatib bo'lmaydi. Shaxmatda qanchalar nafislik, qanchalar yashirin imkoniyatlar mavjud, a!



## TURNIHLARDA O'YIN NAVBATINI BELGILAYDIGAN JADVALLAR

Turnirlarda o'yin navbatini belgilaydigan jadvallar turlari tartibini, shuningdek, har bir partiyada qatnashuvchilarning qanday (oq yoki qora) donalar bilan o'ynashini ko'rsatib beradi. Dastlab chek tashlash yo'li bilan qatnashchilarning hammasi tartib raqami oladi. Shundan keyin turnirdagi qatnashchilarning soniga yarasha tuzilgan jadvalga qarab qaysi turda kim-kim bilan o'ynashi aniqlanadi. Oldingi raqamga ega bo'lgan qatnashuvchi oq donalar bilan o'ynaydi.

1 tur 1—(6),	2—5,	3—4,	3 tur 2—(6),	3—1,	4—5
1 tur (6)—4	5—3,	1—2.	4 tur (6)—5	1—4,	2—3
	5 tur 3—(6),		4—2,	5—1.	

### 7 yoki 8 kishi qatnashganda

1 tur 1—(8),	2—7,	3—6,	4—5,	4 tur (8)—6,	7—5,	1—4,	2—3,
2 tur (8)—5,	6—4,	7—3,	1—2,	5 tur 3—(8),	4—2,	5—1,	6—7,
3 tur 2—(8),	3—1,	4—7,	5—6,	6 tur (8)—7,	1—6,	2—5	3—7,
	7 tur 4—(8),	5—3,	6—2,	7—1,			

### 9 yoki 10 kishi qatnashganda

1 tur 1—(10)	2—9,	3—8,	4—7,	5—6,
2 tur (10)—6,	7—5,	8—4,	9—3,	1—2,
3 tur 2—(10),	3—1,	4—9,	5—8,	6—7,
4 tur (10)—7,	8—6,	9—5,	1—4,	2—3,
5 tur 3—(10),	4—2,	5—1,	6—9,	7—8,
6 tur (10)—8,	9—7,	1—6,	2—5,	3—4,
7 tur 4—(10),	5—3,	6—2,	7—1,	8—9,
8 tur (10)—9,	1—8,	2—7,	3—6,	4—5,
9 tur 5—(10),	6—4,	7—3,	8—2,	9—1,

Masalan, olti kishi qatnashgan turnirda birinchi raqamli qatnashuvchi oltinchi raqamli qatnashuvchi bilan birinchi turda oq donalar bilan o'ynaydi —1—(6)

Bordi-yu turnirda qatnashuvchilarning soni toq bo'lsa, raqami qavsdan tashqarida turgan kishi o'sha turda o'yindan bo'sh bo'ladi.

Masalan, yetti kishi qatnashgan turnirda uchinchi raqamli qatnashuvchi beshinchi turda o'yindan bo'sh bo'ladi—3—(8).

### 11 yoki 12 kishi qatnashganda

1 tur 1—(12),	2—11,	3—10,	4—9,	5—8,	6—7,
2 tur (12)—7.	8—6,	9—5,	10—4,	11—3,	1—2,
3 tur 2—(12),	3—1,	4—11	5—10	6—9,	7—8
4 tur (12)—8,	9—7,	10—6,	11—5,	1—4,	2—3,
5 tur 3—(12),	4—2,	5—1,	6—11,	7—10,	8—9,
6 tur (12)—9,	10—8,	11—7,	1—6,	2—5,	3—4,
7 tur 4—(12),	5—3,	6—2,	7—1,	8—11,	9—10,
8 tur (12)—10,	11—9,	1—8,	2—7,	3—6,	4—5,
9 tur 5—(12),	6—4,	7—3,	8—2,	9—1,	10—11,
10 tur (12)—11,	1—10,	2—9,	3—8,	4—7,	5—6,
11 tur 6—(12),	7—5,	8—4,	9—3,	10—2,	11—1,

### 13 yoki 14 kishi qatnashganda

1 tur 1—(14),	2—13,	3—12,	4—11,	5—10,	6—9	7—8
2 tur (14)—8,	9—7,	10—6,	11—5,	12—4,	13—3,	1—1,
3 tur 2—(14),	3—1,	4—13,	5—12,	6—11,	7—10,	8—9
4 tur (14)—9,	10—8,	11—7,	12—6,	13—5,	1—4,	2—3
5 tur 3—(14),	4—2,	5—1,	6—13,	7—12,	8—11,	9—10,
6 tur (14)—10,	12—8,	13—7,	1—6	2—5,	3—4	11—9,
7 tur 4—(14),	5—3,	6—2,	7—1,	8—13,	9—12,	10—11,
8 tur (14)—11,	12—10,	13—9,	1—8,	3—7,	3—6,	4—5,
9 tur 6—(14),	6—4,	7—3,	8—2,	9—1,	10—13,	11—12,
10 tur (14)—12,	13—11,	1—10,	2—9,	3—8,	4—7,	5—6,
11 tur 6—(14),	7—5,	8—4,	9—3,	10—2,	11—1,	12—13,
12 tur (14)—13,	1—12,	2—11,	3—10,	4—9,	5—8,	6—7,
13 tur 7—(14),	8—6,	9—6,	10—4,	11—3,	12—2,	13—1.

## MUSOBAQALARGA TAYYORLANISH HAQIDA

Shaxmatchi musobaqa boshlanmasdan oldin, birinchi navbatda, o'z sog'lig'iga e'tibor berishi kerak. Chunki sog'lom tanli shaxmatchigina muvaffaqiyatga erishishi mumkin. Shuning uchun musobaqadan bir necha kun burun ochiq havoda ko'proq bo'lish zarur. Muntazam ravishda fizikultura va sport bilan shug'ullanib turish juda foydalidir.

Qattiq miya ishlatish yo'li bilan bo'ladigan ishga nerv sistemasini o'rgatish (tayyorlash) uchun eng avval badanni qay holda mashq qildirish haqida o'ylash kerak. Bu, albatta, shaxmatchining shaxsiy xususiyatlari va odatlariga bog'liqdir. Odatda, ertalabki gimnastika, yurish, voleybol, tennis o'ynash, suzish kabilar foydali mashg'ulotlardan hisoblanadi.



Razryadi birinchidan pastroq bo'lgan shaxmatchi bitta musobaqada qatnashishi uchun oq donalar bilan o'ynaladigan 2—3 debyutni va qora donalar bilan ham shuncha debyutni mukammalroq bilsa kifoya.

Bilgan narsalarni mustahkamlash uchun musobaqa oldidan mashq qilish maqsadida bir necha amaliy partiyalar o'ynash kerak. Kuch jihatidan deyarli o'ziga teng bo'lgan shaxmatchi bilan mashq qilish lozim.

Shaxmatchi tayyorgarlik partiyalarini o'ynashdan faqat debyut sxemalarini tekshirish maqsadidagina foydalanmay, o'zidagi ba'zi kamchiliklarni yo'qotishni ham nazarda tutishi kerak. Masalan, ayrim shaxmatchilar sistemali ravishda seytnotga tushadilar. Bunga yo'l qo'ymaslik uchun berilgan vaqtni ratsional taqsimlashga o'rganish zarur. Ba'zi shaxmatchilar o'yin paytida hushtak

chalish, stolni taqillatib o'tirish, keraksiz hollarda raqibiga qarayverish kabi yomon odatlarga o'rganib qolgan. Bunday yaramas odatlarni yo'qotish zarur.

Amaliy partiyalar o'ynash paytida tayyorlangan debyut sxemalaridagi aniqlangan xatolarga e'tibor berib, ularni yo'qotguncha mashq qilishni to'xtatmaslik kerak.

Agar biror shaxmatchi umuman endshpilni bo'sh o'ynasa, mashq qilish vaqtida ko'proq endshpilga intilishi lozim. Shunday qilish natijasida o'z tajribasini orttiradi. Bundan tashqari, etyudlarni tahlil qilish va yechishga o'rganish kerak.

Turnir boshlanishiga 5—6 kun qolganda har qanday shaxmat mashg'ulotlarini yig'ishtirish kerak. Shunda kishi dam oladi. Bunday qilish esa turnirda durustgina natijaga erishishga imkon beradi.

Sharq mumtoz adabiyotida xamsachilikka asos solgan Nizomiy Ganjaviy shaxmat kurashi motividan badiiy vosita sifatida keng foydalangan. Bu ilk bor uning «Xisrav va Shirin» dostonida aks etgan. Asarda ko'rsatilishicha, shoh o'zining o'g'li Xisravni juda sevadi. Uning bundan tahlikaga tushgan dushmanlari Xisrav Parviz nomidan qalbaki pul yasab, shaharlarga tarqatishgan. Shoh qalbaki pullarni ko'rgach, Xisravdan shubhalanib, uni mahv etmoq istagiga tushadi. Shuni shoir bunday ta'riflaydi:

*Ul mansubani shoh bilib qolgach,  
Xisrav shatranjda boy berdi qo'ydi.  
Shoh istadi — o'yin qilib maydonda  
Yangi shohni tutib solsin zindonga.*

Xisrav otasining niyatini bilgach, qochib ketadi. Haqiqatda voqea qanday bo'lganligini shoh ancha vaqtdan keyin bilib oladi, Xisrav shundan so'nggina saroyga qaytadi. Otasining vafotidan so'ng taxtga chiqarilgan Xisrav aysh-ishratga berilib ketadi.

Mamlakatdagi vaziyatdan xabar topgan Bahrom Xisrav ustiga qo'shin tortadi. Xisrav Ozarbayjonga qochadi. Buni shoir quyidagicha tasvirlaydi:

*Zamon Xisravga bo'lmadi panoh.  
Bahrom qarshisida mag'lub shoh.  
Harifi shatranjda lol qolgan chog'da,  
«Kisht» dedi Xisravga, qoldirib doqda.*

Nizomiy dostonning so'ngida nasihat etib deydi:

*Don kabi sochilgan ko'karib yerdan,  
Sunbuldek ufurma kaltak yeb yeldan,  
Dunyo bir shatranjdir, unutmabuni,  
Ikki ruh birlashsa kuch yetmas beldan.*

Shoir mashhur «Iskandarnoma» dostonida ham shaxmat to'g'risida kuylaydi. Bu asarda shaxmat ilk dafa Eron hukmdori Doro bilan uning saroy pahlavoni orasidagi suhbatda tilga olingan. Iskandar Zulqarnaynning Eronga qo'shin tortib kelayotganini eshitgan Doro



darhol o'zining yaqin odamlarini to'plab, bir chora topishga undagani-  
da bir pahlavon bunday maslahat beradi:

*Har mushkul kalidi sabrdir, inon,  
Sabrli kimsalar bo'lmas pushaymon.  
Befayda sursa kim «fil» ila «ot» ni  
Xor qilar albatta buyuk shaxmatni.*

Shoir dostonning yana bir joyida yozadi:

*Yaxshidir xayrli ishga qo'l urmoq,  
«Ruh»ni deb «shohrux» dan uzoqroq turmoq.*

Nizomiy dostonning boshqa joyida Chin xoqonining Iskandar  
Zulqarnaynga qilgan in'omi xususida shunday deydi:

*Ot-u rux jang qilsa qiyin bo'lg'usi,  
Ot-u fil birlashsa kuchga to'lg'usi.*

Fil bilan otning harakatini ko'rsatuvchi bu misol hozir ham o'z  
ahamiyatini yo'qotmagan.

Shoir Iskandarning Zanzibar podshosiga yuborgan xabarida:

*Fillarning yonida borgan piyoda  
Jang qilur bir oz fildan ziyoda, —*

deb shaxmatda ma'lum bo'lgan bir holga: filning yo'lini piyoda to'sib  
qo'yishiga ishora qiladi va Iskandar fillaridan aslo qo'rqmasligini aytadi.

Shoir Iskandarga jangsiz taslim bo'lgan hukmdor Nushoba haqida  
bunday deydi:

*U billur taxtidan ohista tushdi,  
Chin yurak so'zlari lablardan uchdi.  
Taxtimda, — dedi, — sen o'tir nomdor,  
Bir taxtga yarashmas, ikki tojdor.  
Bilursan, shaxmatning ikki shohi bor,  
Bir-birin qilurlar g'amga giriftor.*

Nizomiy shaxmatdagi donalarning harakat qoidasidan foydalanib,  
ajib xulosa chiqaradi:

*Odat sari doim to'g'ri yuruvchi askar,  
Vazir bo'lgach, darrovoq egri yo'l tanlar.*

Ya'ni oddiy odamlar — piyodalar to'g'ri yuradilar, vazir — farzinlar qiyshiq yo'l tutadilar, deb zamonasining ijtimoiy tuzumiga nafrat bilan qaraydi.

Endi yana bir nozikta'b shoir ijodidan ikki shingil keltirmoqchimizki, unda ham shaxmat xususida fikr bildiriladi.

Muhabbatni tarannum etuvchi mislsiz asarlar yaratgan qudratli san'atkor Muhammad Fuzuliy o'z davrining barcha ilmlaridan xabardor bo'lgani kabi, shaxmat o'yinini ham qadrlagan. Ma'lumki, buyuk shoir ishq olamida Majnundan ortda qolmagan, o'zini «Mudarrisi ilmi junun» deb atagan. U ishqda Majnundan ancha ustun ekanini bayon etmoq maqsadida shaxmat donalarining yurishidan, o'yin qoidalaridan badiiy vosita sifatida ustalik bilan foydalangan:

*Mendan zamon ila Majnun muqaddam o'lsa nola,  
O'yunda shoh barobar degil piyoda ila.*

«Majnun zamon e'tibori bilan qaraganda olamga mendan xiyla ilgari kelgan bo'lsa-da, muhabbat maydonining shohi mendirman, Majnun esa uning piyodasidir», — deydi Fuzuliy.

Shoir o'z fikrini asoslamoq uchun shaxmatga murojaat etadi va bu o'yinda piyoda shohdan oldinda tursa hamki boshliq, rahbar shohdir, qolgan donalar unga xizmat qiladi, deb ta'kidlaydi.

Fuzuliy turk sarkardasi Ayos Poshshoga bag'ishlangan qasidasida jang sahnalarini, qo'shinning yurishini tasvirlaganda ham shaxmatdan badiiy vosita sifatida foydalanadi. Bog'dod yaqinidagi bir joyning shaxmat taxtasi shaklida ekanligini, atrofi qal'alar bilan mustahkam o'ralganini tasvir etarkan,

*Arsayi — shatranj tak sahnida shablardi*

*xutut,*

*Qal'alar xat kabi ul shart uzra behad*

*bishullar, —*

deb, qo'shin siljiyotgan joyining aniq jug'rofiy holatini beradi. O'rta asrlarda har burchagida bittadan, jami to'rtta qal'asi bor shaxmat ham bo'lgan. Fuzuliy shaxmat taxtasiga o'xshatgan joyning har tarafi qal'alar bilan mustahkamlangan ekan. Demak, shoir bu xil shaxmatni ham ko'rgan va bilgan deyishga asos bor.

Firdavsiy kabi, Fuzuliy ham shaxmatning jangga o'xshashligini tan olgan. U shaxmat yordamida o'rta asr janglarini ta'riflagan, «Layli va Majnun» Navfal jangini u bunday tasvirlaydi:

*Saf tortishdi ikki tarafdan qo'shin,  
Jangga kirishmoqni qildilar tayin.*



*Bir tong payti, qildi Xisravi — Rum  
Shom ohliga hind fatxini shum.  
Sayyoradan olib u mehru maydon,  
Qilich soldi va tutdi qalqon.  
Adovat xanjari bo'lib oshkora,  
Gardin zirxina ayladi pora...*

Fuzuliyning shaxmatni yaxshi bilganligi haqida professor Fuad Qosimzoda aytgan fikr juda qiziq. U Fuzuliy asarlarida nard va shaxmat o'yinlarining nomi tez-tez uchrab turganligiga va ularning xususiyatlari ko'rsatib berilganligiga asoslanib, ulug' shoir xalq orasida keng yoyilgan bu o'yinlarni bilgan, deb qayd qiladi. Professor Fuad Qosimzoda bergan ma'lumotlarga ko'ra, Fuzuliy mashhur olim Abu Rayhon Beruniy asarlari bilan tanish bo'lgan. Binobarin, shaxmat tarixi haqida Beruniy bergan ma'lumotlarni Fuzuliy tahlil qilib chiqqan deya olamiz.

Fuzuliy shaxmatga bo'lgan munosabati B. Vahobzodaning «E'tirof» poemasi ham o'z aksini topgan. Poemada aytilishicha, shoir Karbaloga ketayotganida yo'lda bir uyda qo'nib o'tishga to'g'ri keladi. Fuzuliyning tanimagan uy egasi suhbat vaqtida «Men nodir narsalar to'playman» deya unga qimmatbaho uzuk, qilich, taxtasi fil suyagidan, donalari injudan yasalgan shaxmat, jildiga ming xil bezak berilgan kitob (U Fuzuliyning devoni emish) ko'rsatadi. Uy egasi shaxmatni ko'rsatarkan,

*Bir donasini ishonki, yuz dinorga bermayman,  
Bularni sultonga ham, shohga ham ko'rsatmayman, —*

deydi. Bu so'zlarni eshitgan Fuzuliy uzoq fikrga toladi va nihoyat, «Aslini bilsang, men bu buyumlarni ko'rmayapman, men bular orqali ajib ma'nolarni his qilayapman... Sen bezak-tuzakni to'plash bilan ovorasan, men esa ularni boshqacha tasavvur etaman: bu uzuk bilan necha-necha to'ylar o'tkazilib, qanchadan qancha go'zallar barmog'idan chiqarib olingan; bu xanjar qanchalab kishilarning ko'ksiga qadalgan; bu kitobning jildi seniki, ichidagi tuyg'ular o'zgalarnikidir», debdi. Shoirning bu falsafiy muhokamalaridan anglashildiki, u fil suyagi-yu injudan yasalgan shaxmatdan emas, balki bu taxtada kimlar jang qilganligi, ularga daxldor dard-alamlar, taxta uzra hal bo'lgan taqdirlar bilan maroqlangan.

Bularning hammasi jahon xalqlariga, jumladan, Markaziy Osiyoliklarga, ayniqsa, qadrdon bo'lgan Fuzuliydek zabardast shoir uchun shaxmat ilhom manbayi xizmatini o'taganligini tasdiqlaydi.



## «HAMMAMIZ BIR OILAMIZ!»

Bu — Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE)ning shiori. 1993-yilda 13-jahon chempioni Garri Kasparov shu shior ezgu g'oyasiga amal qil-magan holda FIDE o'tkazayotgan jahon chempionligi musobaqasidan bosh tortdi va Professional shaxmatchilar assotsiatsiyasini (PSHA) tuz-di. Bu tashkilot o'sha yili Kasparov va angliyalik Nayjel Short o'rtasida jahon chempionini aniqlash uchun musobaqa uyushtirdi. Unda va keyingi shunday musobaqalarda Kasparov g'alaba qozondi. Shu orada PSHA tarqab ketdi, uning o'rniga Jahon shaxmat kengashi (JSHK) tashkil etildi. Aynan shu tashkilot tomonidan 2000-yilda jahon chempionligi uchun Kasparov — Kramnik bahsi o'tkazildi va JSHK rossiyalik Vladimir Kramnikni 14-jahon chempioni deb e'lon qildi va ko'p o'tmay tashkilot sifatida faoliyatini to'xtatdi. Kramnik esa Kasparovning jahon chempionligi uchun uchrashuv o'tkazish to'g'risidagi takliflarini rad etishdan charchamadi. Tinchib-tinchimas Kasparov oxiri bir vaqt o'zi yuz o'girib ketgan FIDE bilan murosaga keldi.

O'tgan davrda FIDE muntazam ravishda jahon chempionatlari o'tkazdi. Ularda rossiyalik A.Karpov (1993—1999), A.Xalifman (1999—2001), hindistonlik V.Anand (2001—2002), ukrainalik R.Ponamaryov (2002—2004), hamyurtimiz R.Qosimjonov (2004—2005) va bolgariyalik V.Topalov (2005-yilda) jahon chempioni unvoniga sazovor bo'lishdi.

Albatta, FIDE o'z shoriga amal qilgan holda Kasparovning shax-matni birlashtirish g'oyasini ko'rib chiqdi. 2002-yil Pragada FIDE va yetakchi grossmeysterlar o'rtasida bitim imzolandi. Unga ko'ra, Kramnik nufuzli musobaqa g'olibi vengriyalik Peter Leko bilan, o'sha davrdagi jahon chempioni Ruslan Ponomaryov esa Kasparov bilan yarim final uchrashuvlarini o'tkazadi va g'oliblar o'zaro bahsda mutlaq jahon chempionini aniqlashlari kerak edi.

Bu senariy Ponomaryov tomonidan buzildi. U musobaqada qat-nashmadi. Shunda FIDE 2004-yilda o'tkazayotgan jahon chempionati nizomiga oldindan chempion birlashtiruvchi musobaqa yarim finalida Kasparov bilan uchrashishi lozimligini belgilab qo'ydi. Tripolida o'tkazilgan jahon chempionatida g'olib chiqib, 2004-yil 13-iyul kuni jahon chempioni unvoniga sazovor bo'lgan hamyurtimiz Rustam Qosimjonov zimmasiga Kasparov bilan yarim finalda bahs yuritish ham yuklatilgandi.

FIDE birlashtiruvchi musobaqani uyushtirishga kirishdi. Kram-nik — Leko uchrashuvi durang (7:7) bilan tugashiga qaramay nizomga



ko'ra Kramnik g'olib deb topildi. Ma'lumki, Qosimjonov — Kasparov uchrashuvi o'tkazilmadi. Bunga Kasparovning FIDE bilan yana kelisha olmagan, bir gal unga mukofot miqdori, boshqa safar musobaqa joyi yoqmagani sabab bo'ldi. Muammolar yechimini kutmay Kasparov butunlay shaxmat faoliyatini yakunladi va birlashtiruvchi musobaqa o'z-o'zidan unutildi.

Shuni alohida ta'kidlashimiz kerak, 2005-yil Argentinaning San-Luis shahrida o'tkazilgan jahon chempionatida g'olib chiqqan Veselin Topalovda birlashtiruvchi musobaqada qatnashish majburiyati yo'q edi. Lekin Topalov jahon chempioni bo'lishi hamono agar katta mukofot miqdori qo'yilsa, Kramnik bilan mutlaq jahon chempionligi uchun bahs o'tkazishga rozi ekanligini bildirdi. Tabiiyki, bu bayonot manfaatdor tomonni harakatga chorladi. Musobaqa uchun katta mukofot miqdori va joy Rossiyaning o'zidan topildi. G'olibga ham, mag'lubga ham 500 ming AQSH dollari berilishi belgilandi.

2006-yil sentabr — oktabr oylarida Elista shahrida Kramnik — Topalov o'rtasida o'tkazilgan bahsning asosiy uchrashuvlaridan keyin durang qayd etildi (6:6). Qo'shimcha belgilangan qisqa vaqtli 4 o'yinda Kramnik 2,5:1,5 hisobida g'alaba qozondi. FIDE Kramnikni mutlaq jahon chempioni deb e'lon qildi. Ayni paytda shaxmat bo'yicha jahon chempionlarini quyidagi tartibda yozish odat tusiga kirdi.

### JAHON CHEMPIONLARI

Vilgelm Steynis	1886—1894
Emmanuil Lasker	1894—1921
Xose Raul Kapablanka	1921—1927
Aleksandr Alyoxin	1927—1935
Maks Eyve	1935—1937
Aleksandr Alyoxin	1937—1946

### FIDE JAHON CHEMPIONLARI

Mixail Botvinnik	1948—1957
Vasiliy Smislov	1957—1958
Mixail Botvinnik	1958—1960
Mixail Tal	1960—1961
Mixail Botvinnik	1961—1963
Tigran Petrosyan	1963—1969
Boris Spasskiy	1969—1972
Robert Fisher	1972—1975
Anatoliy Karpov	1975—1985
Garri Kasparov	1985—1993

Anatoliy Karpov, Rossiya	1993—1999
Aleksandr Xalifman, Rossiya	1999—2000
Vishvanatan Anand, Hindiston	2000—2002
Ruslan Ponomaryov, Ukraina	2002—2004
Rustam Qosimjonov, O'zbekiston	2004—2005
Veselin Topalov, Bolgariya	2005—2006

### **KLASSIK SHAXMAT BO'YICHA JAHON CHEMPIONLARI**

Garri Kasparov, Rossiya	1993—2000
Vladimir Kramnik, Rossiya	2000—2006

### **MUTLAQ JAHON CHEMPIONI**

Vladimir Kramnik, Rossiya	2006-yildan
---------------------------	-------------

FIDE ayollar o'rtasida jahon chempionlarini aniqlashda hech bir muammoga duch kelmadi. Ayol shaxmatchilar FIDening «Hammamiz bir oilamiz!» shioriga qat'iy amal qilgan holda belgilangan tartib asosida jahon chempionligi uchun 64 katakli shaxmat taxtasi uzra kurash olib borishyapti.

### **JAHON CHEMPIONLARI (ayollar)**

Vera Menchik	1927—1944
Lyudmila Rudenko	1950—1956
Yelizaveta Bikova	1953—1956
Olga Rubsova	1956—1958
Yelizaveta Bikova	1958—1962
Nona Gaprindashvili	1962—1978
Mayya Chiburdanidze	1978—1991
Se Szyun, Xitoy	1991—1996
Juja Polgar, Vengriya	1996—1999
Se Szyun, Xitoy	1999—2001
Ju Chen, Xitoy	2001—2004
Antuaneta Stefanova, Bolgariya	2004—2006
Yuxua Syuy, Xitoy	2006-yildan



## SHAXMAT BO'STONINING BOG'BONI

Yaxshidan bog' qoladi. Shaxmat jonkuyari Mamajon Muhiddinovdan bizga qolgan «O'zbekiston shaxmat maktabi», degan bog' bugun shig'il mevaga kirgan. Hozir bu bog' jumlayi jahon e'tiborida. Bu bog'ning chinorday qad rostlagan o'ndan ziyod xalqaro grossmeysteri, azim tutlarday mevasini shogirdlariga ilingan o'nlab xizmat ko'rsatgan murabbiylari, adolat tarozusini qo'lida tutgan xalqaro toifadagi hakamlari, Osiyo va jahon chempionlari, nufuzli musobaqalar g'oliblari, yuz minglab shaxmat shaydolari va nihoyat, Rustam Qosimjonov timsolida shaxmat sulтони bor.

Holbuki, Mamajon aka qadimiy sehrli o'yinni rivojlantirishga bel bog'lagan chog'da O'zbekistonda shaxmat bo'yicha, hatto bitta ham sport ustasi yo'q edi. U 1947-yilda O'zbekiston shaxmat federatsiyasi rayosatiga saylangan kundan umrining oxirigacha mamlakatimizda shaxmatni rivojlantirishga sidqidildan xizmat qildi. 12 yil Toshkent shahar shaxmat federatsiyasini boshqardi, 42 yil davomida O'zbekiston shaxmat federatsiyasi rahbarlaridan biri sifatida faoliyat ko'rsatdi.

Mamajon aka shaxmatga bog'liq masala borki, xuddi o'zining muammosini hal qilayotganday yechimini topishga kirishardi. Shaxmat musobaqalarini tashkillashtirish va ularga malakali hakamlar tayinlashmi, terma jamoalarni musobaqalarga tayyorlash va ularni sa-farga kuzatishmi, shaxmatchilar saroyi qurishmi, gazeta-jurnallarda shaxmat ruknlarini olib borish va tanlovlar o'tkazishmi, shaxmatga ixtisoslashgan bolalar-o'smirlar sport maktablari ochish va ularga tajribali murabbiylarni jalb etishmi, iste'dodi yarqirab ko'zga tashlangan yoshlarni rag'batlantirishmi... Xullas, Mamajon aka shunday son-sanog'i yo'q shaxmat masalalarining har biriga to'g'ri yechim topishga ulgurardi. Shu bois bugun «O'zbekiston shaxmat maktabi» degan bog' ko'zlarni quvontirib, yashnab turibdi.

Olimdan kashfiyot qoladi. Tarix fanlari nomzodi Mamajon Muhiddinovdan bizga qolgan «O'zbekiston — shaxmat vatanlaridan biri», degan yoqimli kalom har birimizning qalbimizda faxr-iftixor tuyg'usini uyg'otadi. U bu so'zlarni 1970-yilda himoya qilgan nomzodlik dissertatsiyasiga muhrlagandi. O'sha davrda bunday so'zni bitish uchun olimdan, avvalo, jasorat, keyin rad etib bo'lmaydigan ilmiy dalillar talab qilinardi. Holbuki, Dalvarzintepadan topilgan Kushon davri (I—II asrlar)ga oid shatranj sipohlari hali fanga ma'lum emasdi. Chunki Surxondaryoda olib borilgan arxeologik qazilmalar chog'ida topilgan bu ashyo 1972-yilda ro'yxatga olingan. Shuningdek, Afrosiyobdan topilgan VII—VIII asrlarga oid 7 ta shatranj donasi ham fanga 1977-yilda ma'lum bo'lgandi. Mamajon aka esa as-Suliy, al-Adliy (IX asr), Beruniy (X asr), as-Sijziy (XII asr) kabi fuzalo va



shatranjchilarning nodir qo'lyozmalariga asoslanib, qadim O'zbekiston zamini shaxmat vatanlaridan biri ekanligini isbotlagandi. 1971—1981-yillarda O'zFAning tarix va arxeologiya institutida ishlagan kezlari Mamajon aka o'z gipotezasining to'g'riligini isbotlovchi qanchadan qancha qo'shimcha ma'lumotlar to'pladi.

Yozuvchidan kitoblar qoladi. O'zbekiston Jurnalistlar va Yozuvchilar uyushmalari a'zosi Mamajon Muhiddinovdan bizga qolgan 5 mingdan ziyod maqola, 31 ta kitob o'z tadqiqotlari, o'quvchilarini kutmoqda. Chunki, bu bitiklarda o'zbek shaxmat tarixi, qadimiy o'yin ixlosmandlari uchun yo'l-yo'riqlar, ma'lumotnomalar, jahon shaxmat durdonalaridan namunalar mujassam. Holbuki, Mamajon aka qo'lga qalam olib ijodga kirishgan vaqtgacha O'zbekistonda atigi 4 ta kichik shaxmat kitobi chop qilingandi, gazeta-jurnallarda shaxmatga doir xabarlar onda-sonda berilardi. Mamajon aka deyarli barcha respublika gazeta-jurnallarining faol muallifiga aylandi, ayrim tahririyatlar bilan hamkorlikda shaxmat tanlovlari o'tkazdi. O'zbekiston televideniyesida «Shohruh» shaxmat klubini tashkil et-di.

— Men shaxmat sohasida bir ilmiy-tekshirish instituti xodimlari qiladigan ishni bajardim, — degandi Mamajon aka faxrlanib. Darhaqiqat, uning qalamiga mansub «Sharq — shaxmat vatani», «Shaxmat va adabiyot», «O'zbekistonda shaxmatchilik», «Sohibqiron dona surganda», «Shaxmat — koni hikmat» kabi 23 ta mualliflik kitobi, «Oqlar va qoralar», «Shaxmat novellalari», «Shaxmat san'ati va durdonalari», «Shaxmat nazariyasi va amaliyoti» kabi 8 ta tarjima kitobini yaratishni (jami 340 bosma taboq), shaxmat ensiklopediyasiga O'zbekistonga oid, universal ensiklopediyalarga shaxmatga oid maqolalarni yozishni bir ilmiy-tekshirish instituti xodimlari yo uddalardi, yo uddalay olmasdi. Agar kitoblariga kiritilgan minglab shaxmat diagrammalarini tayyorlash uchun Mamajon aka avval donalar tasviri tushirilgan rasmdan bitta-bittadan qirqib olganini, keyin bo'sh katakli tasvirga bitta-bittadan yelimlab chiqqanini esga olsak, uning qancha tunlarni bedor o'tkazganini ko'z oldimizga keltirishimiz qiyin. Ha, u shaxmat targ'iboti uchun mana shunday oddiy va og'ir ishlarni bajarishdan og'rinmasdi.

Ustozdan shogird o'zar, deydi xalqimiz. Mamajon aka mamlakatimizda zamonaviy shaxmat qoidalarini joriy etishda jonbozlik ko'rsatgan, O'zbekistonning birinchi chempioni Azmiddin Xo'jayevni o'ziga ustoz deb bilardi (ular uchrashishmagan). Shaxmat tariximizga bir nazar tashlasak, Mamajon aka shaxmatga jonkuyarlikda ham, sport natijalari bo'yicha ham ustozidan o'zganini ko'ramiz. Muhiddinov O'zbekiston, Markaziy Osiyo shaxmatchilari orasida birinchi bo'lib sport ustasi talabini bajardi. O'zbekistonning 4 karra chempioni (1952, 1954, 1957, 1965), O'zbekistonda xizmat ko'rsatgan murabbiy (1965),



xalqaro toifadagi hakam (1986) bo'ldi, ko'plab nufuzli musobaqalarda g'olib chiqdi. Muhimi, o'zidan o'tgan shogirdi — O'zbekistonning birinchi grossmeysteri Georgiy A'zamovni kamolga yetkazdi.

1992-yilda 30-Butunjahon shaxmat olimpiadasidan kumush medal bilan qaytgan grossmeysterlarimiz bilan suhbatlashganimda, ular «biz A'zamovning izdoshlarimiz, Mamajon aka tashkil etgan Azmiddin Xo'jayev xotirasiga bag'ishlangan grossmeysterlik musobaqalarida malakamizni oshirganmiz», deya ta'kidlashgandi. Chindan ham Muhiddinovning katta xizmatlaridan biri shundaki, u respublikamizda malakali shaxmatchilar yetishib chiqishi uchun tizim yaratib, uning samarali faoliyat ko'rsatishiga erish-gandi. Ya'ni shaxmatga ixtisoslashgan bolalar-o'smirlar sport maktablarida ta'lim qizg'in davom etardi, respublika shaxmat saroyida turli toifadagi musobaqalar uyushtirilardi. Georgiy Borisenkoday malakali murabbiy taklif etilgandi, o'zimizning tajribali murabbiylarimiz qo'llab-quvvatlanardi. Azmiddin Xo'jayev va Georgiy A'zamov xotirasiga bag'ishlangan grossmeysterlik turnirlari muntazam o'tkazilardi. Chunki Mamajon aka biror sohada muvaffaqiyatga erishish uchun kimningdir jonkuyarligidan ko'ra tizimning samarali faoliyati muhim ekanini yaxshi tushunardi.

Holbuki, 1927-yil 5-may kuni Namangandagi oddiy hunarmand Muhiddin aka va Sobira opa oilasida kelajakda shaxmat jonkuyari bo'lib voyaga yetadigan Mamajonning dunyoga kelganini kimdir bilgandi, kimdir bilmagandi. Mamajon shaxmatni birmuncha kechroq, 10—11 yoshlarida maktab yo'lidagi choyxonada dona surishayotgan nuroniylar o'yinlarini kuzatib o'rgandi. Keyin g'altaklardan shaxmat donalari yasab, tengdoshlari bilan o'ynab yurdi. 193-9 va 1940-yillarda o'quvchilar o'rtasida Farg'ona viloyati birinchiliklarida g'olib chiqdi. Keyin ikkinchi jahon urushi boshlandi, hech kimning ko'ngliga shahmat musobaqalari ham sig'may qoldi. Maktabni a'lo baholar bilan tugatgan Mamajon Toshkent temiryo'l muhandislari instituti talabalari qatoridan o'rin oldi. Bu unga qizg'in o'qish, musobaqalar davri boshlanganidan darak edi. U 4 karra Toshkent shahri chempionligini qo'lga kiritdi (1947—1950), 1949-yildan institutni tugatgach, Toshkentda qolib, 1961-yilgacha temiryo'l stansiyasida dispetcher vazifasida ishladi va musobaqalarda ishtirok etdi. 1961-yildan murabbiylik vazifasiga o'tdi. Keyin ilmiy-tekshirish institutida ishlab, yana murabbiylikka qaytdi. Mamajon aka qaysi vazifada ishlamasin, shaxmatni rivojlantirishga bor kuch-g'ayratini sarfladi.

Lekin Mamajon aka hayot, g'oliblik va ijod zavqini tuyib, har doim ko'tarinki kayfiyatda yashadi, deya olmaymiz. Respublika shaxmatining katta yukini yelkasiga olgan Mamajon aka jo'jabirdek oilasi bilan uzoq yillar katalakday ikki xonali uyda yangi uyga order berilishini kutdi, shahmatni rivojlantirishga bog'liq oddiy masalalarni hal etol-



may necha bor byurokratlarning xonasidan ko'ngli sinib chiqdi, 30 yillik umr yo'ldoshidan ayrilib to'shakka muhrlandi, farzand dog'ida kuyib tildan qoldi, xiralashgan ko'zlarini qayta-qayta operatsiya qildirdi. Og'ir damlarida qadimiy sirli o'yindan kuch oldi, yana mamlakatimizda shaxmatni rivojlantirish uchun oyoqqa turdi va taqdiriga yozilgan sevimli mashg'ulotini davom ettirdi.

Beadad shukurki, Mamajon aka shaxmat bog'iga o'zi ekkan niholarning mevalarini ko'rdi. O'zbekiston terma jamoasi 30-Butunjahon shaxmat olimpiadasida faxrli 2-o'rinni egallaganda ko'ksi g'ururga to'ldi, yurtimizdan ketma-ket grossmeysterlar chiqa boshlaganda terisiga sig'may quvondi, Rustam siymosida jahon chempionligini orzu qilib qoldi. Rustam hali o'smirlar o'rtasida Osiyo chempioni bo'lmasdan ancha ilgari, 1994-yil bahorida iste'dodni oldindan payqaydigan Mamajon aka u haqda shunday degandi: «Sermushohada, tez fikrlovchi bu shaxmatchimiz kelajakda o'zbek shaxmatining peshqadamiga aylanadi, jahon maydonlarida ishonch bilan ot surishiga, fil o'ynatishiga shubham yo'q». 1997-yil Mamajon Muhiddinov «Do'stlik» ordeni bilan mukofotlanganda buni shaxmatchiga, shaxmatga berilgan yuksak e'tibor deb qabul qildi, boshi ko'kka yetdi, g'ayrat kamarini mahkamroq bog'ladi.

Afsuski, Mamajon akaga umri mazmuniga teng orzusi ushalganini ko'rish nasib etmagan ekan. U Rustam Qosimjonovning jahon maydonida ishonch bilan ot surganini, fil o'ynatganini ko'ra olmadi. 2001-yilning oxirlarida Mamajon akaning ahvoli og'irlashdi. Shunga qaramay, 16 yildan buyon davom etib kelayotgan «Shaxmat gapi»ga otlandi. O'sha kuni u shaxmat o'ynamadi, qirq yillik qadrdonlariga bir-bir tikildi, vidolashdi. Keyin uyiga qaytib, yotib qoldi. 2002-yil 8-fevral kuni ertalab o'zbek shaxmat jonkuyari Mamajon Muhiddinov olamdan o'tganini kimdir bildi, kimdir bilmadi...

Bugun Mamajon Muhiddinov bizga meros qoldirgan shaxmat bog'i bo'stonga aylandi. Endilikda uning shaxmat sulтони bor, yaqin yillarda o'zbek qizlarimizdan shaxmat malikasi ham chiqsa ajab emas. Chunki Mamajon aka bir umr ta'kidlaganday, biz katta intellektual salohiyatga ega bo'lgan xalq farzandlarimiz, O'zbekistonimiz esa shaxmat vatanlaridan biridir.

*Asror MO'MIN.*



<i>Kirish</i> .....	3	4. Shoh bilan ikki piyoda shoh bilan bir piyodaga qarshi .....	113
<b>I b o b. Shaxmat tarixidan</b>		5. Tomonlarda ikkitadan va undan ortiq piyoda qolganda .....	117
Shaxmatning qadimiyligi, kelib chiqishi va takomillashishi .....	6	<b>IX b o b. Sipohlarning piyodaga qarshi kurashi</b>	
Jahon birinchiligi uchun o'tkazilgan kurashlar tarixidan .....	10	1. Farzin piyodaga qarshi .....	122
Shaxmat va adabiyot .....	19	2. Rux piyodaga qarshi .....	125
<b>II b o b. O'yinni tushuntirish</b>		3. Fil yoki ot piyodaga qarshi .....	128
1. Taxta va donalar .....	23	<b>X b o b. Turlicha o'yin oxirlari</b>	
2. O'yin qoidalari .....	28	1. Ot va piyoda otga qarshi .....	133
3. Shaxmat alifbosi (notatsiyasi) .....	38	2. Fil va piyoda filga qarshi .....	137
4. Shaxmat terminlari .....	40	3. Fil va piyoda otga qarshi .....	141
Shaxmatchilar oilasi .....	43	4. Ot va piyoda filga qarshi .....	145
<b>III b o b. Yakka shohni mot qilish</b>		<b>XI b o b. Kombinatsiyalar</b>	
1. Ikki ruh bilan mot qilish .....	47	<b>XII b o b. Ruxli endshpilar</b>	
2. Farzin bilan mot qilish .....	48	Shaxmat o'ynaydigan mashina .....	187
3. Rux bilan mot qilish .....	49	Shaxmat va axloq .....	195
4. Ikki fil bilan mot qilish .....	51	<b>XIII b o b. Debyut tamoyillari va shaxmatchining debyut repertuari</b>	
5. Ikki ot bilan shohni mot qilish bo'ladimi? .....	52	1. Oqlar uchun debyut repertuari .....	200
<b>IV b o b. O'yin asoslari</b>		2. Qoralar uchun debyut repertuari .....	215
1. Donalarning bir-biriga nisbatan kuchi .....	55	<b>XIV b o b. Turlicha o'yin oxirlari</b>	
2. Hujum qilish va himoyalaniish .....	56	1. Farzin ruxga qarshi .....	229
3. O'yindagi reja haqida tushuncha .....	60	2. Fil va ot bilan mot qilish .....	232
<b>V b o b. O'yinning boshlang'ich qismida asosan nimalarga e'tibor berish kerak</b>		3. Farzin va piyoda farzinga qarshi .....	235
<b>VI b o b. Turlicha o'yin oxirlari</b>		<b>XV b o b. Ko'p uchraydigan endshpilar</b>	
1. Farzin filga yoki otga qarshi .....	74	1. Otli endshpilar .....	240
2. Rux filga yoki otga qarshi .....	75	2. Filli endshpilar .....	243
3. Yakka shoh oti (yoki fili) va piyodas bo'lgan shohga qarshi .....	78	3. Piyodalar ko'pligida fil bilan otning kurashi .....	250
<b>VII b o b. Ikki yoqlama zarba va ochmas</b>		4. Ruxli endshpilar .....	253
<b>VIII b o b. Piyodali endshpilar</b>		5. Farzinli endshpilar .....	262
1. Shoh bilan piyoda shohga qarshi .....	96	Shunaqasi ham bo'lgan .....	265
2. Tomonlarda bittadan piyoda qolganda .....	104	<b>XVI b o b. Zo'r shaxmatchilar ijodidan</b>	
3. Shoh bilan ikki piyoda shohga qarshi .....	110	Garoyib seans .....	300
		Turnirlarda o'yin navbatini belgilaydigan jadvallar .....	337
		Musobaqalarga tayyorlanish haqida .....	338
		Mumtoz satrlardan namunalar .....	340
		«Hammamiz bir oilamiz» .....	344
		Shaxmat bo'stonining bog'boni .....	347

**MAMAJON MUHIDDINOV**

**SHAXMAT**

**«Sharq» nashriyot-matbaa  
aksiyadorlik kompaniyasi  
Bosh tahririyati  
Toshkent — 2007**

**Muharrirlar: *Elmurod Egamqulov, Qodirjon Qayumov*  
Badiiy muharrir *Mixail Samoylov*  
Tehnik muharrir *Diana Gabdrahmanova*  
Musahhihlar: *N. Oxunjonova, J. Toirova***

Terishga berildi 22.12.2006. Bosishga ruxsat etildi 30.01.2007. Bichimi 60x90 1/16. «Tayms» garniturasi. Ofset bosma. Shartli bosma tabog'i 22,0. Nashriyot-hisob tabog'i 21,0. Adadi 5000 nusxa. Buyurtma № 2172. Bahosi kelishilgan narhda.

**«Sharq» nashriyot-matbaa  
aksiyadorlik kompaniyasi bosmaxonasi,  
100083, Toshkent shahri, Buyuk Turon, 41.**

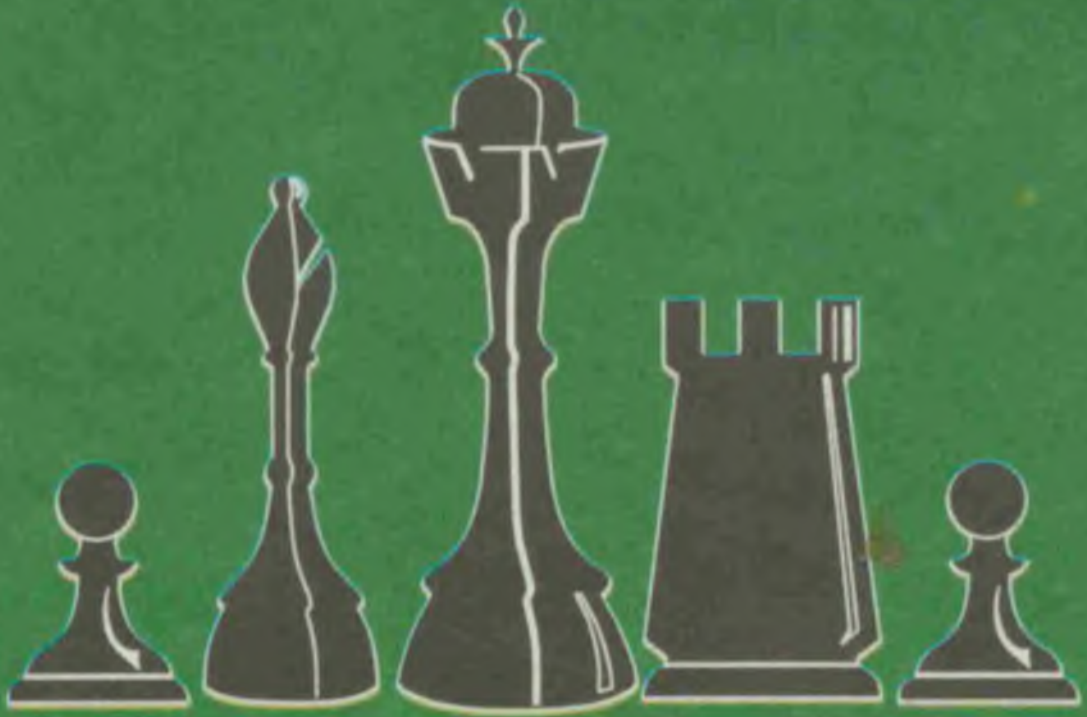




2800c







ISBN 978-9943-00-038-4



9 789943 000384

