

O'.L.Matnazarov, D.B.Yaqubova

SHAXMATNING BOSHLANG'ICH ASOSLARI



95.581 ya73

579

M-31

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

O'.L.Matnazarov, D.B.Yaqubova

SHAXMATNING BOSHLANG'ICH
ASOSLARI
(uslubiy qo'llanma)

Xiva – 2019

75.581

M 31

Matnazarov, O'. L.

Shaxmatning boshlang'ich asoslari [Uslubiy qo'llanma] : uslubiy qo'llanma / O'. L.

Matnazarov, D. B. Yaqubova . - Xiva: Xorazm Ma'mun akademiyasi, 2019. - 88 b.

KBK 75.581

YDK 794.1

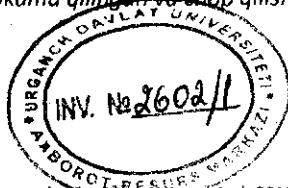
Ushbu uslubiy qo'llanma jismoniy tarbiya va jismoniy madaniyat bakalavr ta'lim yo'nalishi bo'yicha namunaviy o'quv dasturi asosida yozilgan bo'lib, unda shaxmat taxtasi va donalarining yurishi, o'yin tartibi, hujum va himoya qilish, strategiya va taktika asoslari, debyut, mittelshipel, endshipeldagi vaziyatlar tahlili keltirilgan.

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

Mas'ul muharrir	A.K.Sharipov	pedagogika fanlari nomzodi, dotsent
Taqrizchilar:	M.I.Masharipova	pedagogika fanlari nomzodi
	X.R.Rahmonova	O'zbekiston Shaxmat federatsiyasi Xorazm viloyati hududiy bo'linmasi direktori

Ushbu uslubiy qo'llanma UrDU o'quv-uslubiy kengashida (Bayonnoma №1, 2019 yil 12 noyabr) va Xorazm Ma'mun akademiyasi ilmiy kengashida (Bayonnoma №11, 2019 yil 14- noyabr) muhokama qilingan va chop qilishga tavsiya etilgan

ISBN - 978-9943-6050-7-7



© O'.L.Matnazarov, D.B.Yaqubova. Shaxmatning boshlang'ich asoslari, 2019 y.

© Xorazm Ma'mun akademiyasi nashriylik bo'limi, 2019 y.

KIRISH

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

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

O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.Mirziyoyev tomonidan "O'zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi qarori doirasida Yuqori malakali murabbiy kadrlarni jalb qilgan holda iqtidorli yosh shaxmatchilarni tayyorlash, shaxmat bo'yicha milliy terma jamoaning amaldagi a'zolari bilan doimiy aloqani ta'minlash, shuningdek, shaxmatni insonning aql va tafakkur jarayonini rivojlantiruvchi sport turi sifatida yanada ommalashtirish maqsadida bir qancha chora-tadbirlar belgilab berildi. Shulardan biri, majburiy maktab dasturlari doirasida

ilovaga muvofiq 150 ta umumiy o'rta ta'lim maktablarining o'quvchilarini tajriba tariqasida shaxmatga o'qitishni tashkil qilish belgilangan.

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

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

Qo'llanmada qiyin pozitsiyalar, msalan ot va fil bilan mot qilish singari pozitsiyalar uchraydi. Yangi o'rganuvchi shaxmatchilning bunday pozitsiyalarni o'zlashtirishi ancha qiyin. U bunday misollarni belgilab qo'yishi va malakasi ortgandan keyin ularni yana ko'rib chiqishi kerak; shunday qilganda ilgari qiyin tuyulgan va tushunilmagan misollar ham osongina o'zlashtiriladi. Yangi o'rganuvchi shaxmatchi o'yinni o'rganishnigina emas, balki yahshi o'yinchi bo'lishni ham istaydi. Buning uchun u, amaliy o'yinlarga kirishishi

bilanoq alohida daftar qilib olishi va musobaqalarda o'ynagan hamma o'yinlarini shu daftariga yozib borishi zarur. Keyin u har bir o'yinni qaytadan o'ynab ko'rishi va yo'l qo'ygan xatolarini darslikka qarab topib olishi lozim. Debyut variantlarini o'rganishda bunday analiz katta foyda beradi, variantlar miyaga yahshi singadi va uzoq vaqtgacha esda qoladi.

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

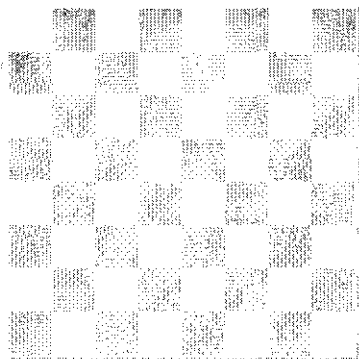
Yangi o'rganuvchishaxmatchi dastlabki muvaffaqiyatsizlikdan so'ng umidsizlanmasligi, balki o'yindagi xatolariga e'tibor berishi va ularni yaxshilab tekshirib chiqishi lozim, shunda u o'sadi va muvaffaqiyatga erishadi.

O'YINI TUSHUNTIRISH SHAXMAT TAXTASI VA DONALARI. O'YINNING MAQSADI

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

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

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

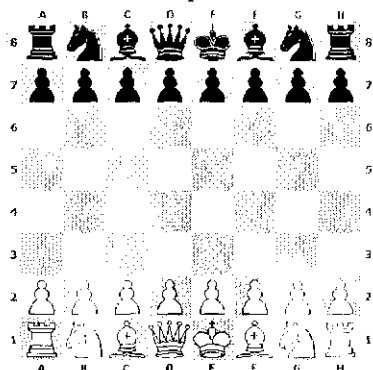


O'ynovchilarning kuchlari baravar: har qaysi tamonda 16 tadan dona bo'ladi. Har bir shaxmat donasining o'z nomi va matbuotda o'z belgisi bor.

Oqlar	Qoralar	Nomi	Ruscha qisqartma si	Ingliz cha qisqart masi
		Piyoda	п (пешка) или ничего	р (pawn) или ничего
		Ruh	Л (Ладья)	Р (Rook)
		Fil	С (Слон)	В (Bishop)
		Ot	К (Конь)	Н (knight)
		Farzin	Ф (Ферзь)	Q (Queen)
		Shoh	Кр (Кароль)	К (King)

O'yinni boshlashdan oldin donalar 1-rasmda ko'rsatilganidek bir biriga qarama – qarshi qilib teriladi (taxta va donalar ko'rsatilgan bunday rasmga "diagramma" deyiladi).

1



Burchakdagi xonalarga ruhlar, so'ngra otlar va fillar, o'rtaga esa shohlar bilan farzin teriladi. Shunda oq farzin doim oq xonaga va qora farzin – qora xonaga, shohlar esa aksincha, oq shoh qora honaga va qora shoh – oq xonaga qo'yiladi.

O'yin boshida shohlar turgan tamoni "shoh tamoni" va farzinlar turgan tamoni "farzin tamoni" deyiladi. Taxtada donalar ma'lum qoidaga muvofiq yuradi, o'yindan maqsad esa – dushamning shohini halok qilish, ya'ni "mot" qilishdir.

XONALARNING NOMLARI O'YINNING YOZILISHI.

Shaxmat taxtasida chapdan o'ngga boradigan "gorizontal" va raqib tamonga boradigan "vertikal" yo'llar bo'ladi. Gorizontal yo'ldagi xonalar 1dan 8gacha raqamlar bilan va vertikal yo'ldagi xonalar harflar bilan belgilanadi (bu harflar a, be, s, d, ef, je, ash deb o'qiladi).

Taxtadagi har bir xona o'z garizantal yo'lidagi yo'lidagi raqam bilan va o'sha vertikal yo'ldagi harf bilan ataladi (2-diagramma).

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

2

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

Masalan, donalarning dastlabki turishi quyidagicha yoziladi:

Oqlar – Kpe1, Φ d1, Jla1 va Jlh1, Ce1 va Cfl, Kbl va Kg1, piyodalar a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Qoralar – Kpe8, Φd8, Jla8 va Jlh8, Ce8 va Cf8, Kb8 va Kg8, piyodalar a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Avvalo eng asosiy donalar yoziladi, so'ngra o'z kuchi va ahamiyatiga qarab qolganlari yoziladi. Taxtaning xonalari doimo oqlar tamonidan hisoblab yoziladi. Masalan, 1-qora piyodalar 7-gorizantal yo'lda turadi. Bu yo'l qoralar tamonidan qaraganda 2-yo'l bo'lsa ham, lekin baribir 7-yo'l deb hisoblanadi. Qoralar o'zining birinchi gorizantal yo'lini 8-yo'l deb yuritadi, ya'ni oqlar tamonidan hisoblaydi.

O'YIN TARTIBI. DONALARNING YURISHI. DONANI URIB OLISH

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

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

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

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

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

3

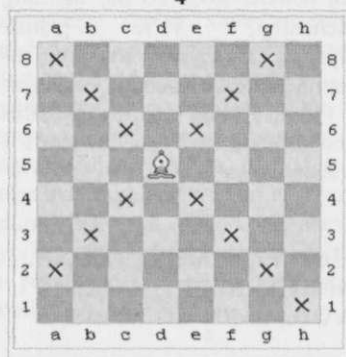
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8				X					8
7				X					7
6				X					6
5				X					5
4	X	X	X	R	X	X	X	X	4
3				X					3
2				X					2
1				X					1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Ruhning yurishi

Fil faqat diagonal (qiya) yo'llardan har tamonga, istagan xonaga yura oladi (4-diagramma). Fil eng ko'p deganda (markazda, ya'ni e4, d4, e5, d5) xonalarda turganda 13 xonaga yurishi mumkin. Agarda fil b7 xonasida bo'lsa 9 xonaga, a1 honasida turgan bo'lsa 7 xonaga yura oladi. Demak, filning harakatchanligi ruhga qaraganda kamroq, chunki ruh bo'sh xonada doim 14 xonaga yura oladi. Shu bilan birga, fil faqat oq yoki qora xonalardagina yura oladi (shuning uchun ham oq xonalardan yuradigan fil "oq fil" va qora xonalardan yuradigan fil "qora fil" deb ataladi), holbuki ruh oq xonalarga ham qora xonalarga ham yurishi mumkin. Buning hammasi ruhning fildan kuchliroq ekanligini ko'rsatadi.

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

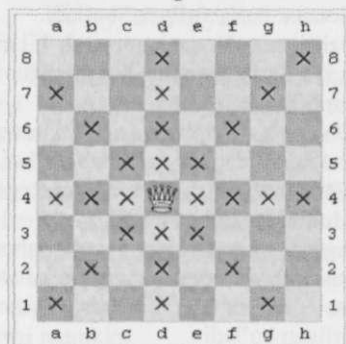
4



Filning yurishi

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

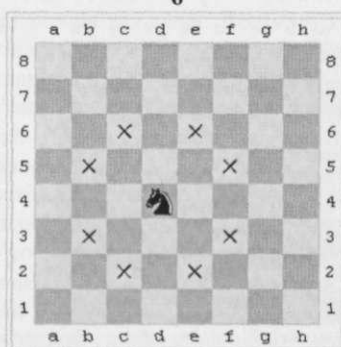
5



Farzin yurishi

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

6

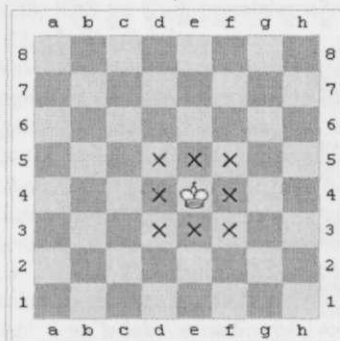


Otning yurishi

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

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

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



Shohning yurishi

Bo'sh xonadagi shoh eng ko'pi bilan 8 xonaga yura oladi; taxtaning chekkasida 5 xonaga va burchagida 3 xonaga yura oladi. Shohning xususiyati shundan iboratki, uni zarb ostidagi xonaga qo'yish, ya'ni raqib donasi ura oladigan xonaga yurish mumkin emas. Masalan, 8-diagrammadagi ahvolda qora shoh faqatgina c7 xonasiga yura oladi. Qoralar c5 xonasidagi oq otni shoh bilan urolmaydi, chunki bu xona oq shohning zarbasi ostida turibdi. Bu pozitsiyada oq shohning yura oladigan ikkita yo'li bor: u a4 va c3 xonalariga yura oladi.



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

HUJUM VA HIMOYA QILISH. DONALARNI URISHTIRISH. PIYODALARNING YURISHI.

8-diagrammdagi pozitsiyada qoralarning d3 dagi fili bilan e6 dagi piyodasiga oqlarning c5 dagi oti xavf solib turibdi (ot ayni bir vaqtda filga ham, piyodaga ham "hujum" qilgan). Agar oqlar d3 dagi qora filni ot bilan ursa, qoralar ham bu otni o'zining d1 dagi ruhi bilan urishi mumkin. Demak, bu pozitsiyadagi qora filni qora ruh "qo'riqlab" turibdi. Fil bilan otning kuchi teng hisoblanadi; shuning uchun, ot filni ursa, bunga javoban ruh bu otni ursa, donalar "urishtirilgan" bo'ladi. Bu pozitsiyada d1 dagi qora ruh bilan e1 dagi oq ruh ham bir-biriga hujum qilib turibdi.

Qora ruh qo'riqlanmagan, lekin oq ruhni h4 xonasidagi fil qo'riqlab turibdi.

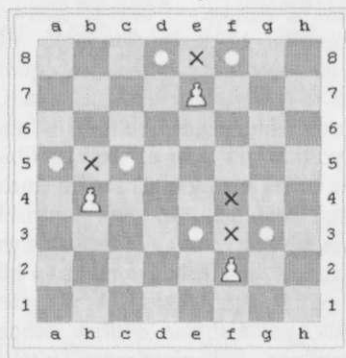
Qoralar d3 dagi filini c2 xonasiga yurib, ruhini qo'riqlashi mumkin.

Agarda shundan keyin oqlar qora ruhni ursa, keyin qoralar bunga javoban fil bilan oqlarning bu ruhini ursa, ruhlar urishtirilgan bo'ladi.

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

yo'la to'rtinchi (qoralar beshinchi) gorizantalga (bo'sh xonadan oshirib) yurish mumkin(9-diagramma). Masalan, 8-diagrammadagi g2 piyodasini g3 xonasiga ham, g4 xonasiga ham surish mumkin. Bu diagrammadagi boshqa piyodalar esa birdaniga ikki xona surila olmaydi (lekin b2 va g7 xonalaridagi piyodalarning oldidagi xonalar bo'sh shu bu piyodalar ham ikki xona yurishi mumkin).

9



Piyodaning yurishi

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

Bu pozitsiyada piyodalarning boshqacha urish imkoniyati yo'q.

O'sha pozitsiyadagi f4 va g2 piyodalarining turishi qiziq. Qoralarning f4 piyodasi oqlarning e3 va g3 xonasi xavf solib turibdi. Boshqacha qilib aytganda, agar g2 dagi piyoda g3

xonasiga yursa, u holda bu piyodani f4 dagi piyoda ura oladi. Bordi-yu, zarba ostidagi g3 xonadan sakrab, g2 piyodasi birdaniga g4 ga yursa nima bo'ladi? bunday holda f4 dagi piyoda urish huquqidan mahrum bo'ladimi? Ammo o'yin qoidasiga muvofiq, f4 dagi piyoda bu holda ham raqib piyodasini ura oladi, lekin shunda u g2 piyodasi go'yo bir xonaga yurgandek g3 xonasiga qo'yiladi. Bunga "yo'lda" urish deyiladi. "Yo'lda" urushni navbatdagi yurishdagina qilish mumkin, aks holda bu huquqdan mahrum bo'linadi.

Piyoda gorizantaldagi ohirgi xonaga (oqlar sakkizinchi, qoralar birinchi gorizantalga) borib yetganidan keyindarxol taxtadan olib qo'yiladi va uning o'rniga, o'ynovchining hohishi bilan, shu rangdagi istagan boshqa dona qo'yiladi (lekin shoh qo'yilmaydi). Bunday piyoda o'rniga ikkinchi (hattoki uchinchi va hakazo) farzin, ruh yoki sipoh (fil yoki ot)² qo'yish mumkin. Odatda eng kuchli dona bo'lgan farzinni qo'yadilar. Piyodaning bu xil boshqa donaga "aylanishi" bir yurish hisoblanadi.

10



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

10-diagrammada qoralar c2 piyodasini c1 xonasiga qo'yib, uni farzin yoki boshqa donaga aylantirishi mumkin, bunda piyodani e2 dagi oq ot ura oladi, lekin qoralar ham a3 dagi fili bilan otni urib, bir piyoda baravariga ot olgan bo'ladi. Oqlar ham o'zining a7 dagi piyodasini farzinga aylantirishi mumkin; masalan a7 dagi piyoda b8 dagi qora otni urib, o'zi farzin yoki boshqa donaga aylanishi mumkin. Qoralar hatto filni yurib, otini saqlab qolsa ham, baribir, oqlarning farzin qilishiga to'sqinlik qila olmaydi, chunki a7 dagi piyoda a8 xonasiga ham yurib farzin bo'la oladi.

c2 va a7 (shuningdek f6) piyodalari "chiquvchi" piyodalar deb ataladi, chunki ularning farzinga chiqishiga raqibning hech qandaypiyodalari halaqit bera olmaydi. 10-pozitsiyada oqlar o'zining oti bilan f6 dagi qora piyodani urishi (ya'ni "otini piyodaga qurbon etishi") ham mumkin, unda g7 dagi qora piyoda otni uradi va g6 dagi piyoda chiquvchi piyoda bo'lib qoladi va ikki yurishda farzinga aylanadi.

KISHT VA MOT

Agarda birorta dona navbatdagi yurishi bilan raqib shohini uradigan holatda bo'lsa, shohga qilingan bu "do'q" "kisht" deb ataladi (shohga kisht berilgan bo'ladi). Shoh halok bo'lsa - o'yin tugaydi, shuning uchun shohga kisht berilishi bilanoq navbatdagi yurishda uni himoya qilish kerak.

11



Agar bu 11-pozitsiyada oqlar fil bilan d5 piyodasini urib olsa, qora shohga kisht berilgan bo'ladi. Qoralarining bu kishtdan qutilishi uchun uchta yo'li bor: 1) ular d5 dagi oq filni ot bilan urishi mumkin; 2) shohni tinch xonaga, masalan, e7 ga yurishi mumkin; 3) otni e6 xonasiga yuribkishtni "berkitishi" mumkin va bu bilan oq shohga o'zi kisht bergan bo'ladi. Agar kishtdan qutilish uchun shu aytilgan imkoniyatlardan bittasi ham bo'lmasa, demak qoralarning shohi "mot" bo'ladi va ular o'yinni yutqazgan bo'ladi.

12



Oqlar bir yurishda mot qiladi.

Bunda oqlat otni g3 ga yurib qora shohni mot qiladi. Yuqorida ko'rilgan 8

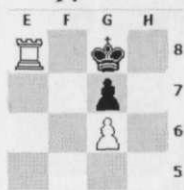
va 10-pozitsiyalarda ham oqlar bir yurishda mot qila oladi (8-pozitsiyada filni d8 ga va 10-pozitsiyada - otni f2 ga yura oladi).

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

13



14



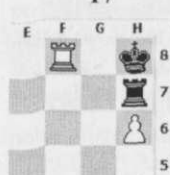
15



16



17



18



19



20



21-pozitsiyada qoralar yursa, oqlarni mot qilishi mumkin.

Filni qayerga yursa ham, a8 dagi ruh oq shohga kisht beradi. Bunga "ochib kisht" deyiladi (fil ruhga yo'l ochib beradi). Agarda filni d6 ga yurilsa, oqlarga "ikkiyoqlama" (qo'sh) kisht beriladi. Ikkiyoqlama kishtdan faqat shohning o'zini yurib qutilish mumkin. Bu holda shohni g7 ga yurish mumkin. Ammo qoralar o'z filini e5 ga yursa, oqlar mot bo'ladi.

21



Agar o'yin vaqtida shohlardan biriga kisht berilib turgani aniqlansa, o'yinni o'sha kisht berilgan paytdan boshlab qaytadan o'ynash zarur bo'ladi. O'yin boshida yoki o'rtasida shohni turli hujumlardan saqlab turishga to'g'ri keladi. O'yin oxirida, taxtada donalar kam qolgan vaqtda esa shohning ahamiyati oshadi va u hujum qilishda o'zi yordamlasha boshlaydi.

DURANG. DOIMIIY KISHT. PAT

O'yinda ko'pincha shunday holler bo'ladi, ikkita o'ynovchining bittasi ham yuta olmaydi va shunda o'yin "durang" bo'ladi.

22-pozitsiyada oqlar qoralar shohiga fil bilan f5 dan kisht bergan. Qoralar shohni g8 dan boshqa xonaga yura olmaydi. Qoralar shohni kishtdan farzin bilan to'ssa olmaydi, chunki shoh ochilib qoladi (shuning uchun farzin "ochmas" bo'lgan). Qora shoh g8 ga yurgandan keyin oqlar fil bilan e6 dan kisht beradi. Endi qoralar kishtni farzin bilan to'ssa bo'ladi-yu, lekin farzin bekorga ketadi.



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

23 -24 -pozitsiyalarda ham kuchli taraf (qoralar) o'yinni yutqazib qo'ymaslik uchun doimiy kishtdan foydalanishi mumkin.

23-pozitsiyada qoralar f1 va f2 xonalaridan, 24-pozitsiyada esa e1 va

h4 xonalaridan kisht beraverib, o'yinni durang qiladi.

Doimiy kishtdan tashqari, "pat" holati yuz berganda ham o'yin durang bo'ladi.



Yurish oqlardan. Pat.

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

25 – 26 pozitsiyalarda qoralar oq shohning hamma yo'lini to'sib qo'ygan, lekin unga kisht berilmagan, ya'ni pat bo'lgan. Demak o'yin durang bo'lgan.



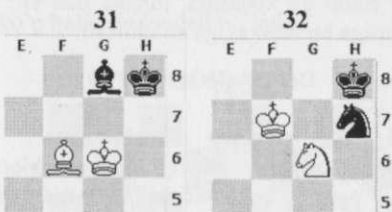
27 -28 diagrammalarda ham ahvol xuddi shunday.

O'ynovchi taraflarda ko'pincha raqib shohini mot qilish uchun yetarli

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



Bir fil yoki bir ot bilan mot qilib bo'lmaydi. 29 -30 diagrammalarda ko'rsatilishicha, raqib shohini ba'zi hollarda pat qilish mumkin-u, lekin mot qilib o'yinni yutish mumkin emas.



31-32 diagrammalarda atigi bir sipoh bilan mot qilish pozitsiyalari ko'rsatilgan. Ammo bu pozitsiyalarda mot bo'luvchi tamonda ham sipoh bo'lib, bu sipohlar o'z shohining yo'lini to'sib turibdi va faqat shu tufayli mot bo'lgan. Agarda qora fil (yoki ot) shunday noqulay vaziyatda turmaganda edi, mot qilish mumkin bo'lmas edi.

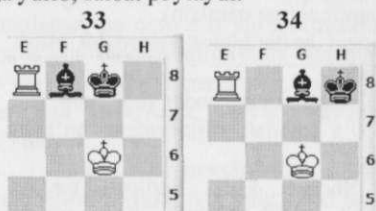
Demak, taxtada qolgan donalarning miqdorigina emas, balki ularning qanday joylashtirilganliklari,

ya'ni pozitsiyasi ham juda muhim ahamiyatga egadir.

Quyidagi misol ham buni yaqqol ko'rsatib turibdi.

33-34 diagrammalarda oqlar "sifat"ga ega (ruhning kuchi fil yoki ot) otdan zo'r bo'lganligi uchun "sifat" deyiladi).

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



Qoralar esa o'zining shohini faqat h8 ga yurishga majbur bo'ladi, chunki fili (22-diagrammadagi farzin singari) "ochmas" bo'lgan. Shundan keyin oqlar o'zining ruxi bilan filni uradi va mot qiladi.

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

RAKIROVKA

O'ynovchilarning har birida o'yin davomida bir marotaba shoh bilan ruhni birvarakayiga yurish huquqi beriladi. Bunday yurishga "rakirovka" deyiladi. Rakirovka qilish uchun ruh bilan shoh o'rtasida hech qanday dona, ya'ni o'z donasi ham, raqib donasi ham bo'lmasligi shart.

Rakirovka mana bunday qilinadi: shoh o'zining ruhi tamonidagi bir

xonani qoldirib ikkinchisiga qo'yiladi, ruh esa shohning narigi tamonidagi yondosh xonaga qo'yiladi. Rokirovka qilganda oldin ruhni yurish ham mumkin, lekin anglashilmovchilik bo'lmaslik uchun ryhni yurgandan keyin darrov shohni ham kerakli joyga olib qo'yish kerak.

Rokirovka shoh tamondagi ruh bilan qilinsa – bunga “qisqa rakirovka” va farzin tamondagi ruh bilan qilinsa – “uzun rakirovka” deyiladi (35-37 diagrammalarga qaralsin).

Quyidagi hollardagina rakirovka qilish mumkin:

- 1) Rokirovkaga qadar shoh ham, ruh ham o'z joyidan siljiltilmagan bo'lishi kerak;
- 2) Shohga kisht berilgan paytda rakirovka qilish (kisht berilgan paytda kishtdan qutulaman deb rakirovka qilish) mumkin emas va rakirovka qilgandan keyin shoh kishtga duch kelmasligi shart;
- 3) Shoh sakrab o'tadigan xona (qisqa rakirovkada f1 yoki f8 xonalari, uzun rakirovkada d1 va d8 xonalari) raqib donasining zarbasi (hujumu) ostida bo'lmasligi kerak;
- 4) Yuqorida aytilgandek, shoh bilan ruh o'rtasidagi xonalar bo'sh bo'lishi lozim.

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

35



Rokirovkagacha bo'lgan pozitsiya

Bunda shoh istalgan tamonga rakirovka qilishi mumkin.

36



Qisqa rakirovkadan keyin.

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

37



Uzun rakirovkadan keyin.

Shoh c1 xonasiga, ruh a1 dan d1 xonasiga birvarakayiga ko'chirildi. 38-diagrammada oqlar faqatgina rakirovka qila oladi. Qoralar esa ikkala tamonga ham rakirovka qila olmaydi. Yurish qoralardan bo'lganda ular, ot bilan f3 dan kisht berib, oqlarni rakirovkadan mahrum qila oladi.



Rokirovka qilishdan maqsad shuki, rokirovkadan keyin shohning pozitsiyasi tamoman o'zgaradi va u tinchroq joyga ko'chiriladi, ruh ham darrov o'yinga kiritiladi. Shuning uchun raqibni rakirovkadan mahrum qilish ko'p hollarda foydali bo'ladi.

O'YIN QOIDALARI

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

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

2. Agar o'ynovchilardan birining navbati kelib yurishi lozim bo'lsa va o'z donasiga qo'lini tekkizsa, - o'sha donani yurishga, bordi-yu qo'lini raqibning donasiga tekkizsa, - o'sha qo'l tekkizgan donani urib olishga

majbur. Bu qoidani qisqacha qilib aytganda "ushlaganni yurish" deyiladi. Ammo qo'l tekkan donaning yuradigan yo'li bo'lmasa yoki raqibning donasini urib bo'lmasa, istaganini yurishi mumkin.

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

3. Agar o'ynayotgan vaqtda o'yin qoidasiga xilof yurish qilinganligi aniqlansa, bu noto'g'ri yurish tuzatiladi va o'yin davom qildiriladi. Bordi-yu o'yin boshida donalarning noto'g'ri terilgani aniqlansa, o'yin qaytadan o'ynaladi.

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

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

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

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

c) Agarda 50 marotaba yurilganda (qoidaga muvofiq, oqlarning bir yurishi va qoralarning shunga javoban yurishi - bir yurish deb hisoblanadi) o'yinda hech bir dona urilmagan va hech qaysi piyoda surilmagan bo'lsa, tarafdin biri o'yinni bas qilib, o'yinning durang bo'lishini talab qilishi mumkin. (O'yinni yutish uchun 50 yurish kamlik

qilishi nazariya yo'li bilan isbot qilingan ba'zi bir pozitsiyalarda o'yinni davom ettirish uchun yana 50 yurish beriladi).

YURISHLARNI YOZISH. SHARTLI BELGILAR.

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

Shaxmat adabiyotida quyidagi belgilar qabul qilingan:

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

Yana mana bunday belgilar ham uchraydi:

= o'yin baravar;

+ oqlarni go'yini ancha yahshi;

+ qoralarning o'yini ancha yahshi;

++ oqlarning o'yini sal yahshiroq;

+++ qoralarning o'yini sal yahshiroq.

Demak, e2 - e4 degani piyodaning e2 xonasidan e4 xonasiga surilganligini; J1d1:d6 degani d1 dagi ruhning d6 dagi donani urganligini; a7:b8Φ degani - a7 dagi piyoda b8 dagi donani urib

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

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

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

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

Oqlar Qoralar

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

Bu yurishlarning satr qilib to'la yozilishi mana bunday bo'ladi: 1.e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3.Cf1-e4

Kg8-f6. Qisqacha yozilishda esa: 1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 deb ko'rsatiladi.

Ba'zan biron yurishga, masalan, oqlarning navbatdagi yurishiga izoh beriladi; agarda shunda o'yin ustun qilib yozilsa, qoralarning yurishi o'rniga uch nuqta qo'yib ketiladi. Izohdan keyin esa, endi oqlarning yurishi o'rniga uch nuqta qo'yiladi. Endi dastlabki holatdan boshlab (1-diagrammadan), taxtada o'zingiz bir necha o'yinni o'ynab ko'ring.

QISQA O'YINLAR

№ 1

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

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

3.... d7-d6??

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

Kg8-f6 yurish kerak edi.

4. Φf3:f7x

Buni "bolalarcha" mot deyiladi.

№ 2

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

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

- 1.f2-f3? e7-e5
- 2.g2-g4?? Φd8-h4x

№ 3

- 1.e2-e4 e7-e5
- 2.Cf1-c4 Cf8-c5
- 3.Φd1-f3 Kg8-h6?

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

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

- 4.d2-d4! Cc5:d4
- 5.Cc1:h6 g7:h6
- 6.Φf3:f7x

№ 4

- 1.e2-e4 e7-c5
- 2.Kg1-f3 Kb8-c6
- 3.d2-d4 c5:d4
- 4.Kf3:d4 e7-e5
- 5.Kd4-f5 Kg8-e7??

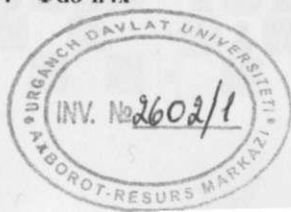
Qora shohning butun yo'lini berkitib, f8 dagi filning yo'lini to'sib qo'yadigan qo'pol xato yurishdir. Oqlarning ot bilan d6 dan kisht bermasligi uchun 5. ... d7-d6 yoki 5. ... d7-d5 yurish kerak edi.

6.Kf5-d6x

Bunga "yopiq" mot deyiladi.

№ 5

- 1.e2-e4 g7-g6



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

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

2.Kb1-c3 Kg8-f6

3.Kc3-d5 Kf6:e4

Qoralar "piyodaxo'rlik" bilan ovora.

4.Φd1-e2 Ke4-d6??

5.Kd5-f6x

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

№ 6

1.e2-e4 e7-e5

2.f2-f4 e5:f4

3.Kg1-f3 d7-d5

4.Kb1-c3 d5:e4

5.Kc3:e4 Cc8-g4

6.Φd1-e2 Cg4:f3??

Buning o'rniga qoralar, masalan, 6. ... Φd8-e7 yurib, shohni qo'riqlashi kerak edi.

7.Ke4-f6x

Ikkiyoqlama kisht berilganligi tufayli qoralar mot bo'ldi.

№ 7

1.e2-e4 e7-e5

2.Kg1-f3 d7-d6

3.Cf1-c4 Cc8-g4

4.Kb1-c3 g7-g6?

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

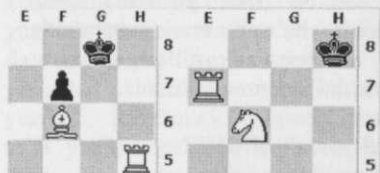
5. ... d6:e5 6.Φd1:g4 dan keyin qoralar atigi bir piyoda yutqazgan bo'lar edi, xolos.

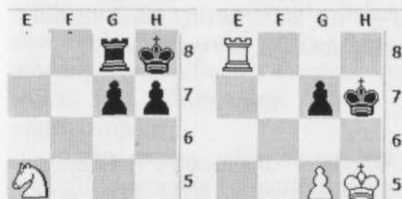
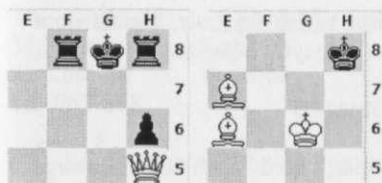
6.Cc4:f7+ Kpe8-e7

7.Kc3-d5x

BIR YURISHDA MOT QILING!

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

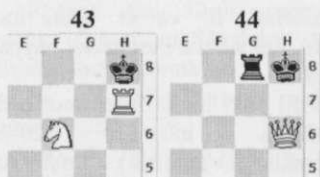




ENG ODDIY O'YIN OXIRLARI TIPIK MOT POZITSİYALARI

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

Raqib shohini ko'pincha taxtaning bir chekkasida mot qilinadi, chunki bunday joylar shoh uchun torlik qiladi va uning chekinish yo'llarini to'sish uchun donalar ham kamroq talab etiladi. Shu bilan birga mot pozitsiyalari shu qadar ko'p takrorlanadiki, ular "tipik" pozitsiyalar bo'lib qoladi.



39-50 diagrammalarda bir qator tipik mot pozitsiyalari keltirilgan. Ularda har xil donalar bilan mot qilinadi.

QANDAY QILIB MOT QILISH KERAK?

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

Bir fil yoki bir ot bilan mot qilish bo'lmasligini bilamiz (29-30 diagrammalarga qaralsin). Endi ruh bilan mot qilishni ko'rib chiqaylik (hamma misollarni taxtada ko'rib chiqing).



Shohlar bir-biridan bir xona narida qarama-qarshi turibdi (bunday vaziyatga "oppazitsiya" deyiladi). Oq shoh qora shohning 5-gorizantalga o'tish yo'lini to'sib qo'ygan, chunki d5, e5, f5 xonalari oq shohning zarba ostidadir. Oqlar qora shohni taxtaning chekkasiga haydash uchun 6-garizantaldan kisht beradi.

1. Jlb3-b6+ Kpe6-e7

Qora shoh bir qator orqaga chekinishga majbur bo'ladi. Endi b7

dan kisht berish foydasiz, chunki qora shoh ya'na qaytib 6-garizantalga keladi.

2. Kpe4-d5 ...

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

2. ... Kpe7-f7

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

3. Kpd5-e5 Kpf7-g7

4. Kpe5-f5 Kpg7-h7

5. Kpf5-g5 Kph7-g7

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

6. Jlb6-b7+ Kpg7-f8

7. Kpg5-f6

Natija yaqinlashmoqda. Endi qoralar 7. ... Kpf8-g8 yursa, oqlar 8. Jlb7-a7 yurib qora shohni oppazitsiyani egallashga majbur etadi, masalan, 8. ... Kpg8-h8 9. Kpf6-g6 Kph8-g8, va shundan keyin 10. Jla7-a8X qiladi.

7..... Kpf8-e8

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

8. ... Kpe8-d8

9. Kpf6-e6 Kpd8-c8

10. Kpe6-d6 Kpc8-b8
 11.Kpd6-c6 Kpb8-a8
 12.Kpc6-b6 Kpa8-b8
 13. Jlh7-h8X

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

Oqlar qanday qilib yanada tezroq mot qilishi mumkin? 4-yurishdan keyin 52-diagrammadagi ahvol sodir bo'lgan edi.

52



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

5.Jlb6-g6 ...

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

- 5..... Kph7-h8
 6.Kpf5-f6 Kph8-h7
 7.Kpf6-f7 Kph7-h8
 8.Jlg6-h6X

Nihoyat, shu 52-diagrammadagi ahvolda o'yinni quyidagicha davom qildirish ham mumkin: 5.Jlb6-b7++ Kph7-h6 6.Jlb7-a7 (payt poylash) Kph6-h5 7.Jla7-h7X

Yoki, 5. Jlb7+ Kph8 6. Kpg6 Kpg8 7.Jlb8X

Yoki, 5.Jlb7+ Kpg8 6.Kpf6 Kph8 7.Kpg6 Kpg8 8.Jlb8X.

53



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

1. Φd2 Kpe5
 2. Kpf7 Kpe4
 3. Kpf6 Kpf3
 4. Kpf5 Kpg3
 5. Φe2 Kph3

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

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

6. Kpf4 Kph4
7. Φg4X

54



Ikki ruh (yoki farzin bilan ruh) o'z shohidan yordam olmasdan ham mot qila oladi (54-diagrammaga qaralsin).

1. Jlg4+ Kpe5
2. Jlh5+ Kpf6
3. Jla4 Kpg6
4. Jlb5 Kpf6
5. Jla6+ Kpe7
6. Jlb7+ Kpd8
7. Jla8X

55



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

1. Cf3 ...

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

1. ... Kpd3
2. Ce5 Kpd2
3. Ce4 ...

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

- 3..... Kpc1

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

4. Kpe3 Kpd1
5. Cb2

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

- 5..... Kpe1
6. Cc2 Kpf1
7. Kpf3 Kpg1

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

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

Fillarning keyingi yurishlari ikki ruh bilan mot qilish usulini eslatadi (54-diagrammada); unda ruhlar gorizintal bo'yicha yurgan bo'lsalar, bunda fillar – diagonal bo'ylab harakat qiladilar.

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

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

56



Shunda birmuncha harakat qilganidan keyin 56-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyaga erishish mumkin bo'ladi. Bunday yurish usuli uncha qiyin emas; shohni a8 burchagiga haydab borilsa bas.

1. Ch7 Kpe8

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

2. Ke5! Kpd8

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

Dastavval ana shu yurishni tekshirib ko'raylik:

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

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

3. Kpe6 Kpc7

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

4. Kd7! Kpc6

5. Cd3! ...

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

5... Kpb7

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

6. Kpd6 Kpc8

7. Kc5 Kpb8

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

8. Kpd7 Kpa7

9. Kpc7 Kpa8

Hozir 2-yurishning izohida
aytilgandek pozitsiya yuz berdi.

Endi mot qilishning boshqacha yo'lini
ko'rsatamiz.

10. Kpb6 Kpb8

11. Ca6 Kpa8

12. Cb7+ Kpb8

13. Ka6X

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

DURANG POZITSİYALARI

Yuqorida aytib o'tilganidek, bir
tarafning kuchli bo'lishiga qaramasdan,
ba'zi sabablarga ko'ra, yutib
bo'lmaydigan pozitsiyalar uchraydi.
Masalan, 24-27 diagramma bunga
misoldir, bu pozitsiyalarda kuchsiz
tomon pat qilingan. Quyida pat bo'lgan
pozitsiyalarda ikkitasini keltiramiz.

56



Yurish qoralardan

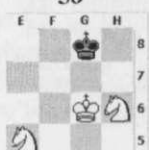
57



Yurish qoralardan

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

58



Yurish qoralardan.

58a



Yurish qoralardan.

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

58-diagrammada oqlar ot bilan h6
dan kisht bergan. Agarda qoralar Kpg8-
h8?? Yursa, Ke5-f7X bo'ladi (Kpg8-
f8!) o'ynaganda oqlar o'yinni
yutolmaydi.

58a diagrammada qora shohning
yuradigan yo'li yo'q. Keying yurishda
oqlar otni e5 ga yurgan edi. Agar
qoralarning e7 piyodasi piyodasi
bo'lmaganda edi, pat, ya'ni o'yin
durang bo'lardi. Endi qoralar o'yinni
yutqazadi, chunki ularda piyoda surish
imkoniyati bor.

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

59



Yurish oqlardan.

60



Yurish oqlardan.

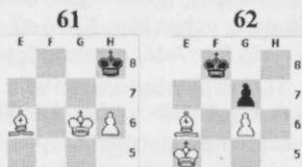
Kpf7-f8 yuradi va oq shoh
patligicha qolaveradi.

Shu pozitsiya oqlarning f5
xonasida oti bo'lganda ham (60-
digramma) ular o'yinni baribir yuta
olmaydi. Oqlar qanday o'ynamasin,

qoralar Kpf7-f8 va Kpf8-f7 yuraveradi va oq shohni burchakdan chiqarmaydi. Oqlar Kf5-e7 yurganda ham qoralar Kpf7-f8 o'ynay berishi kerak (lekin Kpf7:e7?? urish yaramaydi, chunki oqlar Kph8-g7 yuradi va farzinga ega bo'ladi-da, yutadi).

Ammo 60-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular o'yinni yutqazadi, chunki 1. ... Kpf7-f8 2. Kf5-h6 yurgandan keyin qora shoh f7 ga yurolmaydi. Endi biz shuni osongina bilib olamizki, agar qora shoh, masalan, e8 xonasida, oqlarning oti taxtaning narigi chekkasida turgan bo'lsa va qora shohni f7 yoki f8 yurish imkoniyati bo'lsa, qoralar shohni shu paytda ot turgan rangdagi xonaga yurishi zarur bo'ladi (buni kitobxonlar o'zlari qilib ko'rishlari mumkin!).

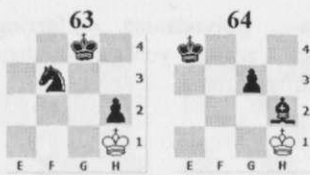
61-62- pozitsiyalarda ham ortiqcha sipohi bor tamon o'yinni yuta olmaydi.



O'yin durang

61-diagrammada oq piyoda farzinga chiqadigan xonaning rangidagi file mas, shuning uchun qora shohni burchakdan haydab chiqarib bo'lmaydi. Qoralarning shohini faqat pat qilish mumkin. 62-diagrammadagi pozitsiyada ham o'yinni yutish mutlaq mumkin emas.

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



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

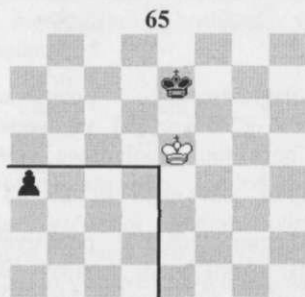
64-diagrammadagi pozitsiyada ham oqlar o'zini huddi shunday qilib himoya qiladi. Qoralarning birdab-bir umidi -Ch2-g1 yurib filni qurbon qilish va oqlar Kph1:g1 urgandan keyin piyodani farzinga chiqarishdir. Ammo keyinchalik ko'ramizki, hech foyda chiqmaydi. Biz bunda juda muxim bo'lgan va amalda ko'p uchraydigan "shoh bilan piyoda shohga qarshi" degan pozitsiyada (o'yin ohirida) o'tamiz.

PIYODANI FARZINGA CHIQUARISH

Bir tarafda shoh va ikkinchisida shoh va bir piyoda qolgan o'yinning natijasida shu piyodani farzinga (yoki ruhga) aylantira olish-olmasligiga bog'liq bo'ladi.

Piyoda va shohlar qanday pozitsiyada bo'lmasinlar, bunday o'yin ohirlarining hammasini ikki asosiy gruppaga bo'lish mumkin. Birinchi gruppada piyoda o'z holiga tashlab qo'yilgan va unga shoh yordam beraolmaydigan holler kiradi. Bunda durang bo'lish yoki o'yinni raqibning shohi piyodani urib olishga ulgura oladimi yoki farzinga chiqadimi, ana shunga bog'liq bo'ladi. Ikkinchi

gruppaga- piyodaning farzinga chiqishiga o'z shohi yordam beradigan o'yin oxirlari kiradi.



65-diagramma birinchi gruppaga kiradigan o'yin ohirlarini ko'rsatadigan misoldir. Bunda masala shundan iboratki, oq shoh o'yinni durang qilish uchun a4 dagi qora piyodaga yetib olib, uni urushga ulguradimi yoki yo'qmi. Yurish qoralardan bo'lganda oq shoh piyodaga yetib ololmaydi, yurish oqlardan bo'lsa, yetib oladi va piyoda halok bo'ladi. Bunday o'yin ohirlarida shohning piyodaga yetib olish-ololmasligini tezgina aniqlash uchun "kvadrat qoidasi"dan foydalaniladi. Bu piyodaning kvadrati a4-a1-d1-d4 xonalaridan iborat to'rtburchakni tashkil qiladi. Kvadratni tasavvur qilish uchun eng ilgari uning piyoda farzinga chiqadigan tamonini olish kerak. Kvadrat qoidasi mana shunday: agarda shoh kvadrat ichida bo'lsa yoki o'z yurishi bilan kvadrat ichiga kirs, piyoda halok bo'ladi.



Ba'zan taxtda piyodalar ko'p bo'lganda ham kvadrat qoidasini qo'llash mumkin. Masalan, 66-diagrammada oqlar Kph3:h4 o'ynay olmaydi, chunki shoh f3 dafi piyodaning kvadratidan tashqariga chiqib ketgan bo'ladi. Shu sababli oqlar o'yinni durang qilish uchun Kph3-h2 va Kph2-h3 yuraveradi. Qoralar ham Kpb6:b5 o'ynay olmaydi, chunki shohi c6 dagi piyodaning kvadratigan chiqib ketadi. Shuning uchun ular Kpb6-c7 va Kpc7-b6 (yoki Kpc7-d6) o'ynashi lozim bo'ladi.

Shuni qayd etib o'tish kerakki, agar 66-diagrammada oqlar 1.Kph3-h2 Kpb6-c7 dan keyin, 2.Kph2-h3 yurmasdan boshqacha o'ynasa, ular o'yinni yutqazib qo'yar edi. Maslan, 2.Kph2-g1? h4-h3! 3.Kpg1-f2 h3-h2 va hakazo; yoki 2.Kph2-h1? h4-h3! 3.Kph1-g1 Kpc7-b6. Qoralar payt poylab ana shunday yurganlarida oqlar shohni g1 xonasidan olib ketishga majbur bo'ladilar va qora piyodalardan birining farzinga chiqishiga imkon beradilar, dastavval b5 va c6 dagi piyodalarni qurbon qilish ham aslida natija bermaydi. Bu misol ikita "bog'langan" (b5 va c6 dagi) piyoda, ba'zan esa "bog'lanmagan" (f3 va h4

dagi) piyodalar ham bir-birini qo'riqlab turganini ko'rsatadi.

Endi ikkinchi gruppadagi o'yin ohiriga, ya'ni piyodaning ilgari siljishiga shoh yordam qiladigan o'yin ohiriga o'tamiz. Avvalo piyoda o'z tamonidan hisoblanganda 6-garizantalga yetgan misollarni ko'rib chiqamiz.



Misol qilib keltirilgan 67-68-diagrammalarda kuchli tarafning shohi o'z piyodasi bilan yonma yon turibdi. Endi o'yinni yutish raqib shohining qanday pozitsiyani egallashiga bog'liqdir.

67-diagrammada oqlar 1.f7 Kpg7 2.Kpe7 Kp- 3.f8Φ qiladi va o'yinni yutadi. 68-diagrammada oqlar yursa o'yinni yuta olmaydi, chunki 1.f7+ Kpf8 2. Kpf6 dan keyin qoralar pat bo'ladi. 68-diagrammada qora shohning oppazitsiyani egallashi uni yutqazishdan qutqaradi. Agarda 67-diagrammada yurish qoralardan bo'lganda edi, ular oppazitsiyani egallab (ya'ni Kpf8-e8 yurib) o'yinni durang qilar edi. (O'yinni yutish uchun piyoda 7-gorizantalga kisht bermasdan surilsa, o'yin yutuq, bordi-yu kisht berilsa durang bo'ladi).



Bu misollarda kuchli tamonning shohi piyodaning ketida turibdi, demak, agar raqib tamon to'g'ri o'ynasa, o'yin durang bo'ladi.

69-diagrammada qoralar albatta Kpf7-f8 o'ynashi lozim, chunki oqlar Kpf5-g6 yoki Kpf5-e6 yursa, shunga qarab Kpf8-g8 yoki Kpf8-e8 yurib oppazitsiyani egallaydi va o'yin durang bo'ladi. Bordi-yu qoralar 1. ... Kpf7-g8? yursa, oqlar 2.Kpf5-e6 yoki 2.Kpf5-g6 Kpg8-h8 (f6-f7 surilda pat bo'lsin deb) 3.Kpg6-f7! Kph8-h7 4.Kpf7-e7 o'ynaydi va piyodani farzinga chiqarib o'yinni yutadi.

70-diagrammadagi ahvol 64-diagrammadagi Cg1 va Kpg1 dan keyin sodir bo'ladigan pozitsiyani ko'rsatadi. Hozir qoralar Kpf3 yursa, oqlar Kpf1 bilan javob berib, oppazitsiyani egallaydi va shunday qilib o'yinni durang qiladi. Ammo qoralar Kpf3 o'ynagandan keyin oqlar Kph1 yurib ham durang qila oladi, chunki Kpf2 yurgandan keyin oqlar pat bo'ladi. Bu holda piyodani taxta chekkasiga (bu misolda "h" yo'liga) yaqin bo'lishi o'yinning natijasiga ta'sir qiladi. Bu muhim durang pozitsiyasi 71-diagrammada alohida ko'rsatiladi.

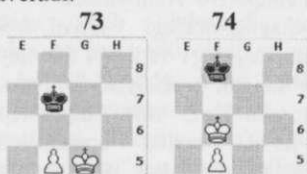


Yurish oqlardan. Durang.
Durang.

71-diagrammada yurish qoralardan bo'lganda oqlar o'yinni yutadi.

72-diagrammada piyoda taxtaning chekkasida turgani (ruh piyodasi) tufayli yurish qaysi tarafdin bo'lganda ham oqlar o'yinni yuta olmaydi, chunki qora shohni burchakdan haydab chiqarib bo'lmaydi.

Shu 72-diagrammadagi singari ruh piyodasi bo'lgan hollarda piyoda o'sha "h" yo'lining boshqa xonalarida turganda ham o'yin baribir during bo'laveradi.



Durang.



Yutuq.

(Yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar)

Endi piyodaning (o'zi tamonidan hisoblaganda) 5-gorizantalda turgan misollarni ko'rib chiqaylik.

Agarda kuchli tamonning shohi piyodaning ketida yoki u bilan yonma - yon tursa (73-diagrammadagi singari) yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, yutuq yo'q. Bu holda o'yin biz ko'rgan 69-70-pozitsiyalardan farqi yo'q desa bo'ladi. Yurish qoralardan bo'lganda 1. ... Kpg7! yuradi va endi oq shoh oldinga o'ta olmaydi; agarda 2.f6+

Kpf7 3.Kpf5 o'ynasa, u holda 3. ... Kpf8 yuradi va hakazo. Yurish oqlardan bo'lganda ham baribir o'yinni yuta olmaydi: 1.f6 Kpf8! 2.Kpg6 Kpg8! va hakazo (yoki 1.Kpg4 Kpf6). Ammo kuchli tamonning shohi piyodaning oldida turgan bo'lsa (74-76 diagrammalardagi singari), raqib tamonning shohi qayerda turishidan va yurish kimdan bo'lishidan qat'iy nazar, o'yinni hamma vaqt yutish mumkin. 74-pozitsiyada 1. ... Kpg8 (yoki 1. ... Kpg8) yursa, oqlar 2. Kpe7 yoki 2.Kpg7 yurib, javob beradi va piyoda farzinga chiqadigan yo'l (f6, f7, f8)ni egallaydi.

Yurish oqlardan bo'lganda 1.Kpe6 Kpe8 2. f6 yuradi va, huddi 67-pozitsiyadagi singari, o'yinni yutadi. 75-pozitsiyada oqlar boshlab yursa, 74-diagrammdagi ahvolyuzaga keladi.



Yurish kimdan bo'lsa ham oqlar yutadi.

Agar yurish qoralardan bo'lib, 1. ... Kpg8 yursa, 2.Kpe7 yoki 2.f6 surish mumkin; bordi-yu qoralar 1. ... Kpe8 yursa ham, 2.f6 ga surib yutish mumkin.

76-diagrammada juda qiziq bi misol ko'rsatilgan: bundagi piyoda ot yo'lida bo'lgani tufayli qora shoh pat bo'lishini nazarda tutishi mumkin. Oqlar 1.g6+ qilsa o'yinni yuta olmaydi, chunki qoralar 1. ... Kph8 yuradi (71-diagrammaga qaralsin). To'g'ri o'yin quyidagicha bo'ladi: 1.Kpf7 Kph8

2.Kpg6! Kpg8 3.Kph6! Kph8 4.g6 Kpg8 5.g7 va oqlar yutadi.

Endi piyoda 5-gorizantalga hali yetmasdan, balki farzinga aylanishdan ancha uzoqda bo'lgan o'yin ohirlrini ko'rib chiqishimiz qoladi.

Yuqorida keltirilgan (74-76 diagrammalardagi) misollardan biz shunday xulosa keltiramizki, kuchli tamon uchun eng yahshi pozitsiya – shohning o'z piyodasi oldida bo'lishidir. Agar piyoda 5-gorizantalga yetib olgan bo'lsa, demak ko'rib o'tganimizcha, piyoda oldidagi shoh qanday pozitsiyada turgan bo'lsa ham, o'yinni baribir yutadi. Ammo piyoda hali 5-garizantalga yetmagan bo'lsa, masala butunlay boshqacha bo'ladi:



Masalan, 77- pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular o'yinni yuta olmaydi. Agarda 1. b2 — b3 ga gursa, Kpa5-b5 yuradi va 73- pozitsiyadagi singari o'yin durang bo'ladi: 1.b2—b4+ Kpa5—b5 o'ynalganda ham natija shunday bo'lib chiqadi (69-diagramma). Bordi-yu 1. Kpa3 — b3 yursa, Kpa5-b5 2. Kpb3 —c3 Kpb5—c5 va yana durang bo'ladi.

Lekin 77-nchi pozitsiyada yurish qoralardanbo'lsa, oqlar yutadi: 1. ... Kpa5 — b5 2. Kpa3 —b3 Kpb5 — s5 3.Kpb3 — a4! Agarda shu ahvoldagi

singari, shox o'z piyadasidan ikki xona oldinda bo'lga shu vertikal yo'lda yoki yonidagi vertikalda bo'lsa, bu hal qiluvchi pozitsiya bo'lib, o'yinni doim yutishi mumkin bo'ladi.

78-nchi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa ana shunday axvolga erisha oladi (ya'ni a4, b4 yoki c4 xonalaridan birini ishg'ol qila oladi) va, demak o'yinni yutadi: 1. Kpb1 — c2 Kpb8 - b7 2. Kpc2 — c3 Kpb7-c7 3. Kpc3 - c4 Kpc7 — c6 4. Kpc4 - b4 Kpc6 - b6 5. b2 - b3(oqlar piyadani endi suradi, chunki navbatdagi yurishdan keyin shox yana piyadadan ikki xona oldinda bo'ladi) 5. ... Kpb6 — c6 6. Kpb4 - a5 Kpc6 —b7 (yoki 6. ... Kpc6-c7 7. Kpa5-a6 Kpc7-c6 8.b3-b4) 7. Kpa5-b5 Kpb7-a7 8.Kpb5-c6 Kpa7-a6 9.b3-b4 Kpa6-a7 10. b4-b5 va 76-nchi pozitsiyadagi singari piyada (ot yo'lidagi piyada!) beshinchi gorizantalga chiqqani tufayli oqlar o'yinni yutadi.

O'sha 78- pozitsiyada yurish qoralardan bo'lganda oqlar o'yinni yutolmaydi: 1. ... Kpb8 —b7 2. Kpb1 —c2 Kpb7 — b6 va endi, 77-diagrammadagi singari, oqlar 3. Kpc2 — b3 yursa, qoralar 3. ... Kpb6 — b5 bilan javob beradi, bordi-yu 3. Kpc2 — c3 yursa, u holda 3. ... Kpb6 — c5 yuradi va o'yin 77- diagrammadagidek durang bo'ladi.

79-nchi pozitsiyada oqlar d5, e5, f5 xonalaridan birini ishg'ol qilish payidan bo'ladi. Hammasidan ko'ra, d5 xonasi qora shoxdan uzoqroqda bo'lgani uchun, oqlar quyidagicha o'ynaydi: 1. Kpf1 — e2! Kph8-g7 2. Kpe2-d3! Kpg7-f6 3. Kpd3-d4! Kpf6-e6 4. Kpd4— e4 va navbatdagi yurishda o'yinni hal qiluvchi (d5, e5, f5) xonalardap birini ishg'ol qiladi,



demak o'yinni yutadi. Ammo 1. Kpf1 — f2 yurish xato, chunki Kph8 — g7 2. Kpf2 — f3 Kpg7 — f7! yurgandan keyin o'yin durang bo'ladi (mabodo oqlar 3.Kpf3 — f4 yoki Kpf3 — e4 yursa, shularga muvofiq, 3. ... Kpf7 — f6 yoki 3. ... Kpf7 — e6 yurish uchun qoralar ayni shu f7 ga o'tib oladi). Bu misol taxtada shoxlardan tashqari atigi bittagina piyada bo'lganda ham juda ustalik bilan o'ynash kerakligini ko'rsatadi.

Biz piyadani donaga aylantirish to'g'risida gapirib, uni hamma vaqt farzin qilish to'g'risida uqtirib o'tdik, chunki piyadani boshqa sipohga aylantirish hollari amalda juda kam uchraydi. Lekin bunday hollar har holda uchrab turadi.

80-nchi diagramma piyadani ruhga aylantirish zarurligini ko'rsatadi, chunki f7-f8Φ?? qilinsa, qoralar pat bo'ladi.

81-nchi diagramma shuni ko'rsatadiki, e7 piyadasini farzinga ham, ruhga ham aylantirish yaramaydi (chunki qora

80



81



shox pat bo'ladi), lekin fil qilib ham bo'lmaydi, chunki bu fil h6 piyadasini farzinga chiqadigan xonaga hujum qila olmaydi (61- diagrammadagidek). Piyadani faqat otga aylantirish mumkin, xolos.

Ammo oqlar shoxni boshqa biron xonaga yurib va keyin e7 piyadasini farzinga chiqarib o'yinni ancha osonlik bilan yutishi mumkin.

BOSHQA HAR XIL O'YIN OHIRLARI

O'yin oxiridagi kurash juda turli-tuman va qiziq bo'ladi. Hozirgina ko'rib o'tilgan shox bilan piyada shoxga qarshi bo'lgan o'yin oxiri singari bir muncha oddiy o'yin ohirida hamisha kutilmagan nozik joylar borligini ko'rdik. Amaliy o'yinlarda ko'p uchraydigan bunday endshpillarni yaxshi bilib olish juda muhimdir, chunki o'yinni yutadigan ahvolga erishgandan keyin, uni to'g'ri o'ynab, g'alabaga olib bora bilish ham kerak; shu bilan birga, qayerda va qanday vaziyatda durang qilishni ham yaxshi bilib olish zarur. Endi ikkala tarafda ham har-xil donalar bo'lgan bir necha o'yin oxirlarini ko'rib o'tamiz.

Agarda qoralar Jlg7 — g8 yursa, Φe8 — h5x bo'ladi. Shoxni h6 ga yurish ham yaxshi emas, chunki Φe8 — f8 dan keyin ochmas qilingan ruh halok bo'ladi. Qoralar ruhni shoxdan ajratishga majbur, lekin shoxning himoyasidan mahrum bo'lgan ruh tezda halok bo'ladi.

1. ... Jlg7-g2 2. Φe8 — e4+ bir varakayiga shoxga va ruhga hujum bo'ldi.

82



Oqlar yutadi

1. ... Jlg7-g1 2. Φ e8 — e4+ Kph8 - h7 3. Φ e4 — a8+ Kph8 - h7 4. Φ a8 - a7+ va yutadi.

1. ... Jlg7-a7 2. Φ e8-e4+ Kph7 — g8 3. Φ e4 — g4+ Kpg8 - h7 (agarda 3. ... Kpg8—f8 yursa, u holda 4. Φ g4—c8X bo'ladi) 4. Φ g4 — h3+ Kph7-g8 5. Φ h3-g3+ Kpg8-h7 6. Φ g3-h2+ Kph7 — g8 7. Φ h2 -g1+ (yoki Φ h2—b8+) va yutadi.

(Ruhni boshqa xonalarga ham yurib ko'ring.)

Agarda shu 82- pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, ular yurish navbatini qoralarga o'tkazgan holda o'yinni yana shu ahvolga keltiradilar. Masalan: 1. Φ e8 — e4+ Kph7 — h8 (1. ... Kph7 — h6 yurish yaramaydi, chunki 2. Φ e4 — h4x bo'ladi) 2. Φ e4 — a8+ Kph8 — h7 (agarda Jlg7 — g8 yursa, 3. Φ a8—h1X bo'ladi) 3. Φ a8—e8.

Dastlabki (82- diagrammadagi) ahvol qayta tiklandi; endi yurish qoralardan va ular, yuqorida aytilgandek o'yinni yutqazadi.

83



Durang.

Bu 83- pozitsiyada a6 dagi qora ruh oq shoxni 6-gorizontalga o'tkazmaydi, chunki oq shox bu gorizontalga kelsa, mot qilish havfini tug'diradi, binobarin oqlar piyadani surganlariga qadar qora ruh shu gorizontalda qolaveradi. Agar oqlar piyadani sursa, qora ruh, darrov 1-yo'lga o'tib, oq shoxga beto'xtov kisht beradi va shu bilan o'yinni durang qiladi.

1. ... Jla6 — b6 2. Jlh7 — a7 Jlb6-c6 3. e5-e6 Jlc6-c1! Endi qoralar birinchi gorizontaldan beto'xtov kisht beradi yoki piyadani yutib oladi, yoki ruhlarni urishtirib, o'yinni durang bo'ladigan piyadali endshpilga ko'chiradi.

Qoralar o'zini noto'g'ri himoya qilgan taqdirda masala butunlay boshqacha bo'ladi, masalan:

1. ... Jla6—a5?? 2. Kpf5 — f6! Endi qoralar 2. Jla5— a6+ bersa, oqlar, mot qilish havfini solib, 3.e5—eb suradi va qora shoxni piyadaning farzinga chiqish xonasidan ketishga majbur qiladi; masalan:

3. ... Kpe8 — d8 4. Jlh7 - h8+ Kpd8 - c7 5. Kpf6-f7 Jla6-a1 6.e6-e7 Jla1-f1+ 7. Kpf7-e8 Jlf1-f2 8. Jlh8-h4! (ruhning

4- gorizontalga nima uchun kelishi tezda ma'lum bo'ladi) 8. Jf2-f1 9. Jlh4-c4+ Kpc7-b6 (agarda qoralar 9. ... Kpc7 — d6 yursa, 10. Kpe8 — d8 va 11. e7 — e8Φ bo'ladi) 10. Kpe8 - d7 Jf1-d1+ 11. Kpd7 — e6 Jld1 — el+ 12. Kpe6 - f6 Jle1 — fl+ 13. Kpf6-e5! Jf1-e1+ 14. Jlc4—e4!

Ruhning 4-gorizontalga kelishi ana shuning uchun kerak edi. Hozir "e" yo'li to'sildi va endi oqlar yutadi.

84-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning otiga shox yordam bera olmasa ham, lekin u qora piyadaning surilishiga qarshi muvaffaqiyat bilan kurashadi: 1. Ka2 — cl+ Kpb3-b2 2. Kcl— d3+ Kpb2 -c2 3. Kd3-b4+ Kpc2 — b3 4. Kb4 — d3. Endi o'yin



Yurish oqlardan. Durang.



Durang.

durang bo'ladi. Chunki 4.a3 — a2 surilsa, 5 Kd3 — cl+ beradi va piyadaga otni qurbon qiladi. Bu pozitsiyada ikki tomonda bittadan fil qolgan va ular boshqa-boshqa rangdagi xonalardan yuradi, bunday fillar „turli xil“ fillar deb ataladi (bir rangdagi xonada yuradigan fillar „bir xil fillar“ deb ataladi). Ikki tomonning fillari har-xil bo'lsa va bir tomonning bir va bazan bir necha piyadasi ortiq bo'lsa ham o'yinni yutish uchun kifoya qilmay qoladi.

85-diagrammadagi pozitsiyada oqlar filni b2 — h8 diagonalidan yuraveradi. Agar qoralar piyadani (Kpe4-d3 yurgandan keyin) c6 dan c3 xonasigacha surib kelsa, oqlar C:c3uraveradi, chunki qoralar Kpd3:c3 ursa, oqlar pat bo'ladi. O'yin durang.



Durang.

Bu pozitsiyada ham oqlar o'yinni durang qiladi, chunki oq shox qora shoxni "a" yo'lidan chiqarmaydi yoki piyada farzinga chiqadigan al burchagiga o'zi o'tib oladi.

1. Kpc4-c3 Kpa3-a2 2. Kpc3-c2 a5-a4 3. Kpc2-cl va hokazo. Yurish qoralardan bo'lganda ham o'yin durang bo'ladi: 1. ... a5 — a4 2. Kpc4 — cZ yoki 1. ... Kpa3—b2 2. Kpc4-b5.

87-diagrammada yurish oqlardan bo'lsa o'yin mana bunday davom

etadi:1. Kph5—g6! Kpd3-e4 2.Kpg6-g5.



Yurish kimdan bo'lsa shu yutadi.

Endi qoralar boshqacha yurish imkoniyati bo'lmaganidan o'zi uchun zararli yurish qilishga majbur (bunday ahvolga „sutsvang“ deyiladi, yani hozirgi misolda qoralar „sutsvangda qoldi“). Qora shox ketgandan keyin oqlar Kpg5:f5 uradi va o'zining f piyadasini farzinga chiqaradi. Agar oqlar 1.Kph5 — g5 yursa xato bo'ladi, chunki qoralar 1. ... Kpd3 — e4 yuradi va endi oqlar „sutsvang“da qoladi. Yurish qoralardan bo'lsa, ular quyidagicha yurib yutadi: 1. Kpd3-e3!

MASHQLAR

1-4 pozitsiyalarda oqlar boshlaydi va 2 yurishda mot qiladi.



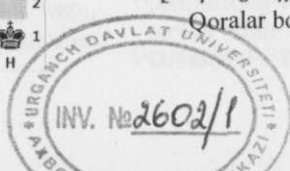
5-8 pozitsiyalarda qoralar boshlaydi va durang qiladi.



Quyidagi pozitsiyalarni hal qiling:



Qoralar boshlaydi va yutadi.



13



Qoralar boshlaydi va yutadi.

14



Oqlar boshlaydi va yutadi.

Javoblar

1) Jf7. 2) Kpf7. 3) Kpf2 1. 4) Kf1 5) 1. ... Kpb7 2. Kpd6 Kpc8! 6) 1. ... Jla6 + ! 7) 1. ... Φf7+! 8) 1. ... Kpf8! 9) 1. Kpb2! 10) 1. Kpb1! 11) 1. ... Kh4 (Ke1 yursa, durang bo'ladi, chunki oq shoh f2 xonasiga keladi). 12) 1. ... Ch2 (oq shohni burchakka keltirmaslik kerak). 2. Kpf2 Kpf4 3. Kpf1 Kpf3 4. Kpe1 Kpg2 va hokazo. 13) 1. ... c2. 2. Jlc8 Cc3! (oqlarning o'z ruhini piyadaga alishtirmasligi uchun yurildi) 3. Jld8+ Kpe2 4. Jle8+ Kpf2 5. Jlf8+ Kpg2 6. Jlg8+ Kph2. Endi oqlar kisht bera olmaydi. Oqlarning ruhi 1-gorizontalni egallamasligi uchun qora shox. doimo 2-gorizontaldan yuradi. Qoralar

quyidagicha yursa, xato bo'lar edi: 3. ... Kpe3 4. Jle8+ Kpd4 5. Jld8+- Kpe5 6. Jle8+ Kpd6? Chunki 7. Jle1! C:e1 8. Kpb2 yuradi va durang bo'ladi. 14) 1. Jle3+! Jle3 2. fe. Endi qoralar 2. ... Kp:e3 ursa, oqlar 3. Kpg2! yuradi, agar 2. ... Kp:g3 ursa, oqlar 3. Kpe2! yuradi va o'yinni yutadi.

STRATEGIYA VA TAKTIKA ASOSLARI STRATEGIYA VA TAKTIKA NIMA. PLAN XAQIDA TUSHUNCHA

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

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

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

Qora shox taxta chekkasiga qanday qilib haydaladi? Oqlar shoxlarning oppozitsiyada turishlariga erishdi va shu

paytda ruhlar bilan kishit berdi. Maqsadga erishmoq uchun tutilgan taktik yo'l ana shunday edi, bu — umumiy vazifani bajarish imkoniyatini beradigan xususiy vazifadir.

88



Mana ikkinchi oson bir misol (88-diagrammadagi pozitsiyaga qaralsin). Yurish oqlardan, ular c6 dagi piyadani farzinga chiqargandagina yutishlari mumkin. Ravshanki, bu piyadani ot bilan qo'riqlash zarur. Ana shundan keyin ot piyadani qo'riqlash bilan band bo'ladi va a6 dagi qora piyadaning farzinga chiqib ketishiga to'sqinlik qila olmaydi: biroq buning havfi yo'q, chunki oq shox; bu piyadaning kvadrati ichida turipti. Shunday qilib, oqlarning strategik plani uch qismga bo'linadi: 1) c6 dagi piyadani ot bilan qo'riqlash, 2) qoralarning a6 dagi piyadasini shox bilan urib olish, 3) qoralarning shoxini haydash va c6 dagi piyadani farzinga chiqarish.

Bu plani qanday qilib amalga oshirish kerak?

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

olmaydi, istaki c6 piyadasining kvadratidan chiqib ketadi.

89



Yurish qoralardan.

Bunda qoralarning strategik plani shundan iboratki, ular oqlarning e4 piyadasiga otni berib, o'yinni bizga ma'lum bo'lgan durang holatiga keltirishi kerak (61-diagrammaga qaralsin). Bu plani bajarishdagi taktik yo'l shunday bo'ladi: boshda qoralar e4 dagi piyadaning surilishiga halaqit beradi, so'ngra unga ot bilan hujum qiladi.

1. ... Ke5-d7 2. Kpf4-f5 (qoralar, 2. ... Kd7 — c5 yurib, 3. e4 — e5 surilgandan keyin Kc5 — d3 + berib, "e" dagi piyadani urmoqchi edi) 2. ... Kph8 —g7 3. Cf3 —e2 (agarda 3. Kpf5 — e6 yursa, Kd7 - c5+ va keyin Kc5: e4 uradi) 3. ... Kd7 - c5 4. e4 - e5 Kc5 - d7 5. e5 —e6 (oqlar piyadani surishga majburlar, aks holda qoralar uni ot bilan uradi) 5. ... Kd7-f8 6.e6-e7 Kpg7-f7 (oqlarning piyadasini farzinga chiqay deb turganda qoralar uni urib oladi) 7. e7:f8Φ+ Kpf7:f8. Endi oqlar qora shoxning h8 burchagiga kirib olishiga halaqit bera olmaydi, chunki 8. Kpf5 — f6 yursa, Kpf8—g8 yuradi, bordi-yu 8. Ce2 —c4 yursa, Kpf8 — g7 o'ynaladi va qoralar o'yinni durang qiladi.

Bundan murakkabroq bo'lgan quyidagi pozitsiyada (90-diagrammada)

oqlar o'z piyadalarining farzinga chiqishiga yo'l ochish uchun ruhini qoralarning fili bilan piyadasiga berish payidan bo'ladi.

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

90



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

Oqlar 1.Kpe4 — f5 yurgandan keyin qoralar 1. ... Cb6— e3 ga yurib, o'zlarini himoya qilishlari ham mumkin edi. Qoralar shunday yurganda o'yin quyidagicha davom etardi: 2. Jlc1-h1 Ce3 - d2 3. Jlh1-h5 (g5 dagi piyadani urish uchun) 3. ...f7 — f6. Shundan keyin g5 punkti juda yaxshi qo'riqlandi. Endi oqlar f6 punktiga hujum qila boshlaydi. 4. Jlh5— h1 Cd2 — e3 5. Jlh1-b1 Ce3-d4 6. Jlb1-b7+ Kpg7 - f8 7.Kpf5- g6, endi qoralar oqlarning Jlb7 — f7 ga yurib, keyin Jlf7:f6 urishiga halaqit bera olmaydi va qoralarning hamma piyadasini yo'q qiladi.

Bu misolda oqlarning strategik plani—ruhni qoralarning fili bilan piyadasiga urishtirish edi. Bunga erishish uchun esa, oqlar qopa shoxni f6

dan chetlashtirishdan iborat bo'lgan taktika yo'lini qo'llaydi.

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

DONALARNING SOLISHTIRMA KUCHI

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

Donalarning o'zaro kuchi quyidagicha solishtiriladi.

Piyada—kuch birligi qilib olinadi. Ot bilan filning kuchi baravar hisoblanadi.

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

piyadaga qarshi ikki piyada). “Zo‘ning ishi — urishtirish” degandek bundagi urishtirishdan maqsad — pozitsiyani “soddalashtirishdir”, chunki yuzaga keladigan yangi pozitsiyada oqlar tezroq yutadi.

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

91



Farzin piyadaga qaraganda ko‘p marta kuchlidir, lekin 91-diagrammadagi pozitsiyada e7 dagi piyada farzinga chiqish oldida turipti, demak uning kuchi ancha oshgan. Qoralarning qanday qilib yutganini kuzatish juda qiziq.

1. ... $\Phi b8-b7+$

2. $Kpd7-d8$...

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

2. ... $\Phi b7-d5+$

3. $Kpd8-c7$ $\Phi d5-e6!$

4. $Kpc7-d8$ $\Phi e6-d6+!$

Bu kisht juda muhim. Endi oqlar shoxni e8 ga yurib, o‘z piyadasining yo‘lini tusishga majbur bo‘ladi va shunday qilib, qoralar o‘z shoxini

yaqinlashtirish uchun fursatdan foydalanadi (yani “temp yutadi”).

5. $Kpd8-e8$ $Kpb4-c5$

6. $Kpe8-f7$ $\Phi d6-d7$

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

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

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

8. $Kpf8-g7$ $\Phi f5-e6!$

9. $Kpg7-f8$ $\Phi e6-f6+!$

10. $Kpf8-e8$ $Kpc5-d6$

11. $Kpe8-d8$ $\Phi f6-e7+$

12. $Kpd8-c8$ $\Phi e7-c7X$

Agar 91- diagrammada qora shoxni d4 va farzinni e1 xonasiga qo‘yib pozitsiyani o‘zgartirsak qoralar o‘yinni yuta olmasligini ko‘rish oson, chunki piyadaning farzinga chiqishiga to‘sqinlik qiladigan kisht berishning hech qanday iloji yo‘q.

92



Durang.

93



Durang.

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

92- diagrammadagi pozitsiyada qoralar 1. ... $\Phi f5-g5+$ bergandan keyin oqlar 2. $Kpg7-h8$ o'ynaydi va endi qoralar o'z shoxini yaqinlashtira olmaydi, chunki oqlar pat bo'ladi. 93- diagrammadagi pozitsiyada 1. ... $\Phi f5-g5+$ 2. $Kpg7-h7$ $\Phi g5-f6$ 3. $Kph7-g8$ $\Phi f6-g6+$ dan keyin oqlar 4. $Kpg8-f8$ emas, balki 4. $Kpg8-h8!$ o'ynaydi va agarda qoralar $\Phi:f7$ ursa, oqlar pat bo'ladi.

Bunday pozitsiyalarda kuchli tarafning shoxi piyadaga etarli darajada yaqin turgan taqdirdagina o'yinning natijasi boshqacha bo'lishi mumkin (94- diagrammaga qaralsin).



94- diagrammadagi pozitsiyada qoralar kishtga javoban shoxni bevaqt al xonasiga yurmasligi lozim, chunki buning natijasida oq shox yaqinlashib oladi va ularning mot qilishidan qutulib bo'lmaydi.

Qoralar 1. ... $Kpb1-c2$ (yoki cl) yursa, o'yinni durang qila oladi, lekin 1. ... $Kpb1-a1?$ yursa, — o'yinni yutqazadi, chunki 2. $Kpc7-b6!$ $Kpal-b2$ 3. $Kpb6-c5+$ (oqlar, ochib kisht berishdan foydalanib, shoxini ikki xona yaqinroqqa olib keladi) 3. ...

$Kpb2-cl$ 4. $\Phi b7-h1+$ $Kpc1-b2$ 5. $\Phi h1-g2-$ $Kpb2-b1$ 6. $Kpc5-c4$ $a2+a1\Phi$ 7. $Kpc4-b3!$ o'ynaydi.

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

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



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

Qoralarining shoxi juda yomon ahvolda turibdi, oqlar esa bundan foydalanib, qattiq hujumga o'tib mot qiladi.

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

1. ... $\Phi e2-c2$ 2. $Ca5-c7$ $\Phi e2-f2$ (yana fil $g3$ xonasiga kelib mot qilmoqchi; farzin 2-gorizontaldan keta olmaydi, chunki oqlar $g2-g3X$ qiladi; 2. ... $g5-g4$ surish xam mumkin emas; chunki 3. $Cc7-d8+$) 3. $Cc7-d6$ $\Phi f2-f4+$ (qoralarining boshqa iloji yo'q) 4. $g2-g3+$! $\Phi f4:g3+$ 5. $Cd6:g3x$.

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

AYRIM DONALARNING HARAKATCHANLIGINI CHEKLASH

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

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

Donalarning harakatchanligi cheklangan bo'lsa, ularning kuchi va o'yindagi ahamiyati ham kamayadi, shuning uchun ko'p hollarda raqib bunday harakatsiz yoki kam harakatli donalarga hujum qilishni o'ziga maqsad

qilib oladi hamda bunday harakatsizlik o'yinning strategiya va taktikasiga ta'sir qiladi.

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

a) Donalarning yo'lini bekitish.

97- diagrammadagi pozitsiyada oqlarning o'yinnini yutish uchun birdan bir yo'li bor: u ham bo'lsa a2 dagi qora piyadaning yo'lini to'sish va qora shoxning yo'lini butunlay bekitish maqsadida 1. Cd4 — al! yurishdir. Bu al dagi fil qora piyadaning surilishiga to'siq bo'lib qoldi. 1. ... Kpb1 :al 2. Kpdl-c2! Oqlarning shoxi cl xonasiga yurmasdan nima uchun c2 xonasiga yurgani keyinchalik ma'lum bo'ladi. Endi qoralarning shoxi burchakka qamalgan. qoralar "sutsvang"da qoldi, b7 dagi piyadani surishdan boshqa iloji yo'q 2. ...b7—b5 3.c5 — c6. Oqlar qora piyadani "yo'lda" urmaydi, albatta, chunki qoralar pat bo'ladi. 3. b5 — b4 4. c6-c7 b4-b3+ 5. Kpc2:b3 Kpal-b1 6. c7—c8f a2—a1 Φ 7. Φc8-c2X.

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



Oqlar yutadi.

Oqlar yutadi.

98- diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. a6 — a7 sursa, o'yinni yutqazib qo'yadi. Chunki 1. ... c2 -c1Φ+ 2. Jd1:c1 Jb1:c1+ 3. Kp- Jc1-c8 o'ynaydi. Lekin oqlar o'yinni ajoyib qilib yutadi: 1. Jd1-c1!! Shu bilan c2 dagi qora piyadani ishdan chiqaradi (oqlar c2 dagi piyadaning yo'lini to'sadi, uni "blokirovka" qiladi). Hozir qoralar 1. ... Jb1:c1 ursa yoki 1 b3-b2 sursa, a6 — a7 suriladi va so'ngra mot qilaman deb a7-a8Φ qilinadi.

99



Oqlar yutadi.

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

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

100



Oqlar yutadi.

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

101



Oqlar yutadi.

Bunda oqlar farzinni qurbon qilib, qora shoxning birdan bir ochiq yo'lini bekitadi va uni mot qiladi. 1. $\Phi c6 - d5+$ Kpg8 — h8 (agarda Kpg8 — f8 yursa, u holda darrov 2. $\Phi d5 - a7X$ bo'ladi) 2. Kg5-f7+ Kph8-g8 3. Kf7 — h6++ (farzin va ot bilan ikkiyoqlama kisht!) 3. ... Kpg8 — h8 4. $\Phi d5 - g8+!!$ Jle8:g8 (endi qora shoxning yo'li butunlay bekitildi) 5. Kh6 — a7X. Ilgari ko'rganimizdek "yopiq" mot.

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

102



Oqlar durang qiladi.

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

1. Cg5 - d2 h3 — h2 (yoki-) 2. Cd2-a5 h2-h1 Φ (yoki-) 3. b2-b4! Oqlar o'z-o'zini pat qildi! Hozir yurish qoralardan va ularning farzini bo'lsa ham, lekin o'yinni durang bilan tugatishga majbur.

b) Yo'lni kesish

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

Masalan, ko'rib o'tilgan 95-diagrammadagi pozitsiyada qoralar 1. ... b3—b2 surgandan keyin c8 dagi ruh yuradigan c1 va b8 xonalar kesilib qoladi, shuning uchun bu ruh piyadaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qila olmaydi. Mana ikkinchi bir misol: (103-diagramma).

Oq otning chekinadigan yo'li kesib qo'yilgan 1. ... Jla5 — d5 2. Kd7-b8 JI d5-d8 keyin ot halok bo'ladi.

103



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

v) Qo'riqlovchi dona

Bir dona boshqa bir donani yo bir necha donalarni yoki muhim bir xonani qo'riqlab turgan bo'lsa, ana shunda ham

bu donaning harakatchanligi cheklangan bo'ldi.

Masalan, 90- diagrammadagi pozitsiyada 1. Kpf5 Cd8 2. Jc8 dan keyin qoralarning fili faqat e7 yoki f6 xonalarigagina yura oladi, chunki g5 dagi piyadani qo'riqlashi kerak.

Ana shunday "qo'riqllovchi" donalar ko'pincha hujumga uchraydi; uni urib olish yoki boshqa joyga haydash payidan bo'linadi (104—106 diagrammalarga qaralsin).

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

104



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

105-diagrammadagi pozitsiyada oqlar, qoralarning d8 dagi qo'riqllovchi ruhini chetga chalg'itib, qoralarning farzinini yutadi.

1. Jc7-c8+ Jd8:c8
2. Φd2:d3.

105



Yurish oqlardan.

106



Yurish oqlardan.

106-diagramma "bir xil" fillarning kurashini ko'rsatadi. 1. Kpa6-a7! Bu — qopa shoxni b8 xonasidan mahrum qiladi; agar u, bu xonaga yursa, uni bundan siqib chiqarish mumkin bo'lmaydi va o'yin durang bo'lib tugaydi. 1. ... Cc6-f3 2. Cd3-a6+ Kpc8-d8. Endi qoralarning shoxi b7 punktining himoyasidan uzoqlashtirildi. 3. Ca6—b7 Cf3 —g4. Albatta, qoralar uchun urishtirish zarardir. 4. Cb7—g2 Cg4-c8. Hozir b6—b7 surish havfi borligidan qoralar filni piyadaga qurbon qilmoqchi. Endi qoralarning fili b7 xonasini poylash bilan band bo'ldi. Agarda uni boshqa tomonga jalb etilsa, piyada suriladi va qoralar o'yinni yutqazadi. Shuning uchun oqlar bu qo'riqllovchi donaga hujum qiladi: 5. Cg2—h3! yuradi. Endi oqlar bu filni chetga haydaydi yoki urishtirishga majbur qiladi, shundan keyin oqlar o'yinni yutadi.

g) Ochmas

Ochmas qilish donaning harakatchanligini cheklashdagi juda muhim usuldir. Biz yuqorida, masalan, 32-diagrammada, ochmas qilishni

ko'rib o'tgan edik. 10- diagrammadagi pozitsiyada ham, 1.Cc6:d5+ Kc7—e6 dan keyin qoralarning oti ochmas bo'ladi. Shoxni to'sib ochmas qilingan ot shu joyidan sira qimirlay olmaydi, shuning uchun oqlar, 2. Kpc5—d6 yurib, unga yana hujum qilishi va otni yutishi mumkin. 100-diagrammadagi pozitsiyada ham oqlar o'zining 3-yurishida ochmas qilish imkoniyatidan foydalanib, o'zining hal qiluvchi manevrini—qora ruhni qamab qo'yishni amalga oshiradi.

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



Bu misollarning (107 va 108) ikkovida ham g7 dagi piyada ochmas qilingan va shuning uchun bu piyada h6 xonasidagi donani ura olmaydi, binobarin, 107- diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Cf4:h6 urib piyadani yutadi, 108- diagrammadagi pozitsiyada esa, 1. Kf5 —h6+ dan keyin qoralar farzidan ajraydi.

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

110- diagrammadagi pozitsiyada g7 dagi fil ochmas bo'lgan. Oqlar h5—h6 suradi va harakatsiz turgan bu filni yurib oladi.

Donalarning harakatchanligini cheklash, yani donalarning yo'lini bekitish, yo'lini kesish, ochmas qilish va hokazolar har bir amaliy o'yinda uchraydi. Shaxmat qo'llanmalarida keltirilgan o'yinlarni o'ynab ko'rgan vaqtda ularni diqqat bilan o'rganish va amaliy o'yinlarda ulardan foydalanish kerak.

JADAL YURISHLAR

O'yindagi ko'pgina yurishlar raqibga turlicha havf solish uchun qilinadi, chunonchi, kisht berish, qo'riqlanmagan donaga hujum qilish shular jumlasiga kiradi. Bular "jadal" yurishlar deb ataladi. Jadal yurishlarga javoban darrov chora ko'rish zarur bo'ladi. Shu bilan birga bunda havfdan qutulish uchun bir necha va ba'zan esa, atigi birgina chora bo'lishi kabi hollar tez-tez uchraydi. Masalan, 107-diagrammada 1. Cf4:h6 urgandan keyin Φg4: g7 urib mot qilish havfi bor.

Bundan qutulish uchun qoralarda birdan-bir chora bor: 1. ... g7—g6 surishdir. Shundan keyin oqlar, 2. Ch6:f8 urib, sifat yutadi.

a) Kisht

Yuqorida aytib o'tganimizdek kisht berish—jadal yurishlardan hisoblaadi. 108-diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Kf5—h6+ bergandan keyin qoralar o'z-shoxini himoya qilishga majbur bo'ladi va farzinni qutqarib qolishga ulgura olmaydi.



111- diagrammadagi pozitsiyada qoralarning f4 dagi oti ikkala ruhga bir yo'la hujum qilgan. Oqlar, bir ruhi bilan kisht (Jle2—e8+) beradi-da, keyin ikkinchi ruhini ham qutqarib olib ketadi. 112-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ketma-ket kisht berib harakat qiladi va qoralarning kuchi zo'r bo'lishiga (bir ruh ortiqligiga) qaramay ularga bu kuchlaridan foydalanishiga imkon bermaydi va o'yinni yutadi: 1.Jlg3—h3+ Kph8—g8 2. Jlh3-h8+! Kpg8:h8 3.Φel-h4+ Kph8-g8 4. Φh4-h7X.

113



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

1. ... Φd1—g1+ 2. Kpf2:g1 f3-f2+ 3. Kpg1-f1 Cc8-h3+ 4.Kpf1—e2 f2-f1Φ+ 5. Kpe2-e3 va qoralar f3 xonasidan farzin yoki ruh bilan mot qilmadi. Bu va bundan oldin ko'rib chiqilgan ko'pgina misollar, kishtdan to'g'ri foydalanilsa, u juda kuchli taktik qurol ekanligini ko'rsatadi. Ammo yangi o'rganuvchilar o'yin planiga bog'lamasdan va kishtning oqibatini tekshirib ko'rmasdan be'mani, foydasiz kisht bermasliklari kerak. Masalan, 10-diagrammadagi pozitsiyada oqlar, bir piyada yutishga (va yo'l-yo'lakay kisht berishga) qiziqib, 1. Cc6 :d5+ bersa, o'zining o'yinni yutishini qiyinlashtiradi, holos, chunki buning natijasida qoralarga shoxni yaqinlashtirishga imkon beradi (Kpf7—e7), holbuki 1. Kpc5—b6 yursa, o'yinni tezroq yutadi.

Oddiy kishtdan tashqari, ikki yoqlama kisht ham uchraydi. Bunday kishtga javob berish ancha qiyin bo'ladi (shoxni yurish bilangina qutulish mumkin).

114



Bunda oqlar 1. Kd5:b6+ (yoki 1. Kd5—e7) ochib kisht bera oladi va keyin ruhni uradi, lekin hammasidan ham ikkiyoqlama kisht berish yahshiroq: 1. Kd5-f6++! Kpg8-h8 2.Фe4 : h7 X.

b) Ikkiyoqlama zarba

“Baravariga hujum” ham jadal yurishga misoldir. Odatda raqibning ikki donasiga birdaniga hujum qilinadi, shuning uchun bunga “ikkiyoqlama” zarba deb nom berilgan. Bunday ikkiyoqlama zarbalar 82, 108 va 111-diagrammalardagi pozitsiyalarda uchragan edi.

115



116



117



118



119



120



Ikkiyoqlama zarbani ko'rsatadigan yana bir necha misol keltiramiz (115—120-diagrammalar).

120-diagrammadagi singari, piyadaning bir yo'la ikki donaga hujum qilishi “vilka” (yani ikkiga surish) deyiladi.

Diagonal va to'g'ri yo'lda qavat turgan ikki donaga bir yo'lda hujum qilinishi ham mumkin (121-123-diagrammalar).

121



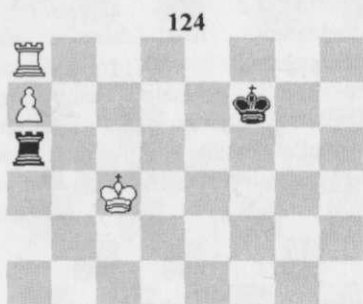
122



123



Hujumda qolgan donalarning biri shox bo'lganda bu donalarni qo'riqlash juda qiyin bo'ladi. Agarda shox oldinda turgan bo'lsa, bu donani butunlay qo'riqlab bo'lmaydi (124-diagrammaga qaralsin).



Oqlar (a7—a8♔ qilish havfini solib) 1. Лa8—h8! o'ynaydi. Agarda qoralar 1. ... Лa6:a7 ursa, 2. Лh8—h7+ dan keyin ruh yutqazadi. Ruhlar qolgan o'yin ohirida bunday ahvol juda ko'p uchraydi va uni esda tutish foydali bo'ladi.

Ba'zan ochib kisht berganda (114-diagramma) va kisht bermasdan "ochib hujum" qilganda ham ikki yoklama hujum bo'ladi.



125-diagrammada 1. g5: f6 dan keyin qoralarning ikki sipohiga bir yo'la hujum qilinadi (ochib hujum qilish). 126- diagrammada 1. f6— f7 surgandan keyin ochib kisht berish bilan birga, ruhga ham hujum qilinadi. Bazan qatorasiga bir necha marta ochib kisht beriladi va buning natijasida raqibning bir qancha donalari qirib tashlanadi.



"Tegirmon"

Oqlar quyidagicha o'ynaydi: 1. Лe7-g7+ Kpg8-h8 2. Лg7:d7+ Kph8-g8 3. Лd7-g7+ Kpg8-h8 4. Лg7:c7 va hokazo.

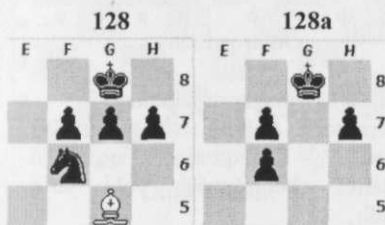
Oqlar qoralarning farzin tomonidagi hamma piyadalarini qirib tashlaydi va pravardida b7 xonasiga kelib, b6 dagi qora otni ham urib oladi. Oq ruhning gorizontal yo'lda bu xil takror harakatlari "tegirmon" deb ataladi, chunki qora donalarni ketma-ket "tegirmonga solib yanchiydi".

v) Dona urish

Dona urish ham jadal yurishlar qatoriga kiradi. Raqibning donasini urgandan keyin raqib ham dona urishga harakat qiladi, aks holda uning donasi

kamayadi. Shunday qilib, dona urish ko'p hollarda dona urishtirishga olib keladi.

Raqibning havf solib turgan donasi yoki biron maqsadni amalga oshirishga halaqit berayotgan donasi ana shunday urishtirish yo'li bilan yo'q qilinadi. Ammo ba'zan donalar boshqa maqsadda ham urishtiriladi. Misol uchun, quyidagi pozitsiyalarni olaylik (128—130- diagrammalar).



Oqlar qora piyadalarining safini buzish, "yakallash" va "zaiflashtirish" uchun f6 dagi otni filga urishtiradi, chunki piyadalar bir-birini "qo'riqlay olmagan" dan keyin zaif bo'lib qoladi. f7 va f6 dagi piyadalar "qavat" bo'ldi, demak ularning harakatchanligi ancha cheklandi. Bundan tashqari, urishtirish natijasida qora shoxga farzin yoki ruhlar bilan hujum qilish uchun yo'l ochildi.



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

130-diagrammadyagi pozitsiyada oqlar 1.Ce3:f4 uradi, bundan maqsad qoralar 1. ... e5 :f4 ursa ("e" yo'li ochiladi), 2. Ce4:h7+ berib, ikkiyoklama zarba berib farzinni yutishdir (Jlel :e7).

Piyadani farzinga chiqarish ham juda keskin, jadal yurishlardan hisoblanadi.

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

KOMBINATSIYA

Jadal yurishlar natijasida havf-xatarlar tug'ilishini va ko'pincha bu havf-xatarlardan birgina yo'l bilangina qutulish mumkin ekanini ko'rib chiqdik. Oqlar va qoralarining qatorasiga bir qancha jadal yurishlari "variant" deb ataladi. Jadal yurishlar qilinganda raqib "jadal" variailtar qilib o'ynashga majbur bo'ladi. Agarda jadal variantda donalar qurbon qilinsa va o'yinchilardan biri buning natijasida biron ustunlikka erishmoqchi bo'lsa, bunday jadal variantlar "kombinatsiya" deb ataladi va bunda albatta qurbonlar beriladi, natijada kombinatsiyali o'yin qiluchining qo'li baland bo'ladi.

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

Endi qiziq va chiroyli kombinatsiyalardan bir necha misollar keltiramiz.

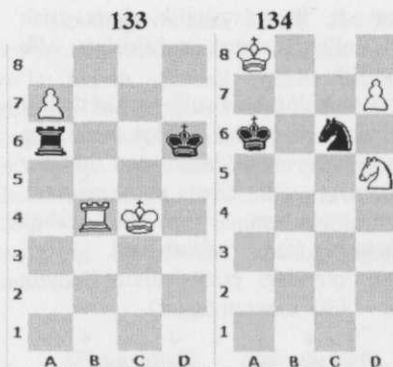
131-diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. $\Phi f4:h6+$ berib diagonal yo'lni ochadi va mot qiladi: 1... g7:h6 2. Ce7-f6X.

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



Ikki yurishda mot qilinadi.

yurish bilan qurbon qiladi: 1. $\Phi h6-f8+$! J1f7:f8 2. f6-f7X.



Oqlar yutadi.

133-134-diagrammalardagi pozitsiyalarda kombinatiya qilishdan maqsad — raqibning qo'riqchi donalarini chetlashtirish yoki yo'q qilishdir.

133- diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Jb4—b6+! Jla6:b6 2. a7—a8 Φ qiladi va o'yinni yutadi. 134-diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Kd5—b4+ berib yutadi.



Oqlar yutadi.

Bu pozitsiyada oqlar h2 dagi qora piyadaning farzinga chiqishiga to'sqinlik qila olmaydi, ammo ular bu yangi farzinni ikkiyoqlama zarba

beriladigan joyga jalb qiladi va uni yutib oladi: 1. Cb5—e2! h2—h1Φ (aks holda oqlar 2. Ce2—f3 o'ynaydi) 2.Ce2—h5+! Φh1:h5 3. Ke6-g7+ va oqlar yutadi.

136



Oqlar yutadi.

136- diagrammadagi pozitsiyada oqlar 1. Kd6—f7+ berib ikkiyoqlama hujum qiladi va farzinni yutib oladi yoki, agar ruh otni urib 8-gorizontaldan ketib qolsa, mot qiladi (1. ... Lf8:f7 2. Φh6—d8+, va hokazo).

137



Oqlar yutadi.

Oqlar 1.Cf1—b5! yurish bilan ajoyib ravishda ikkiyoqlama hujum qiladi, qora farzinni b5 xonaga, yana ikki yoqlama hujum ostida qoladigan joyga olib keladi: 1. ... Φc6:b5 2. Kd5:c7+.

Har bir misolda kombinatsiya donalarning qanday turishiga asoslanganligini yaxshi tushunib oling. Piyadani farzinga chiqarish uchun raqib donalarini noqulay ahvolga solishni ko'rsatadigan yana ikki misol keltiramiz (138—139- diagrammalarga qaralsin).

1. Ld4-d8+ Lc8:d8 2.Lf5-f8+!! Kpe8:f8 3.c7:d8Φ+ va oqlar yutadi. 1.LJlf5—f8+ La8:f8 yurgandan keyin oqlar o'yinni mana bunday

138



Oqlar yutadi.

davom etdiradilar: 2. Φh5:h7+!! Kpg8:h7 3. g7:f8K +.

139



Oqlar yutadi.

140 va 141- diagrammalarda ko'rsatilgan pozitsiyalardagi kombinatsiyalar ochmasga asoslangan.

140- diagrammadagi pozitsiyada quyidagicha o'ynalsa yutqqa olib keladi: 1. Jlb4:b7! Jlb8:b7 2.a5-a6.

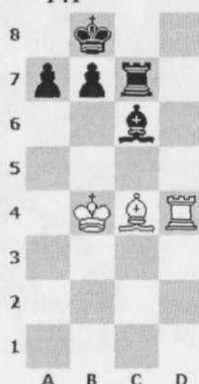
141- pozitsiyada esa oqlar o'yinni juda g'alati yo'l bilan during qiladi: 1. Jld4-d8+ Jlc7—c8 2. Jld8:c8+ Kpb8:c8

140



Yutuq.

141



Durang.

3.Cc4—a6!! Endi oqlar Ca6:b7 uradi, qoralar b7:a6 ursa ham, o'yin baribir durang bo'ladi, chunki qoralarining oq

50

fili oqlarning shoxini piyada farzinga chiqadigan al burchagidan hayday olmaydi. Hozir b7 piyadasini surish ham mumkin emas, chunki u ochmas bo'lgan.

142



Yurish qoralardan.

Amaliy o'yindan olingan bu pozitsiyada qoralar 1. ... Le8-f8 o'ynadilar, oqlar esa, farzinni ochmasdan qutqazishga harakat qilib, 2. Jld6—d8 yurib ruhni ochmas qiladilar. Ammo hozir oqlarning farzini ham ochmasligicha turidbi. Qoralar bundan foydalanadilar va 2. ... Fg4—h4+! berib, kurashni o'z foydalariga hal qiladilar. Chunki oq shox chekinsa, qoralar 3. ... Fh4:f6 urib oladi.

143- diagrammadagi pozitsiyada bir-biriga bg'langan ikki yoqlama hujumlar ketma-ket kelib turadi.

143



Oqlar yutadi.

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

M.I.Chigorinning o'yinlaridan birida yuz bergan ikki yoqlama zarba juda qiziq (144-diagramma).

144



Oqlar yutadi.

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

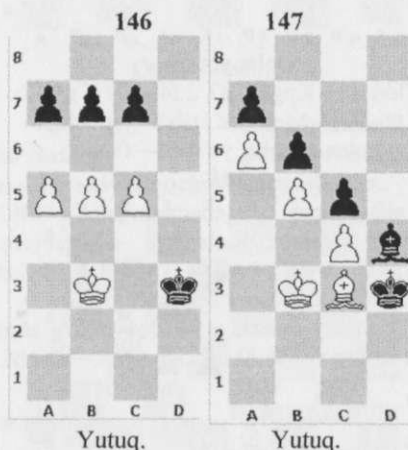
145



Oqlar yutadi.

yoki $Kg3:f5+$ berish xavfi tug'ildi. Moskvaning 1949 yilgi chempionatida o'ynalgan bu o'yinda (145-diagramma) oqlar, o'z fili qora otning qochish yo'lini to'sib qo'rganligidan foydalanib, dona urishtirish kombinatsiyasini qo'llaydi: $Kpg1-f2$ $e5-e4$ 2. $Kpf2-e3!$ $Kd2-f3$ (qoralar 2. ... ed ursa ham yutqazadi, chunki oqlar 3. $Kp:d2$ uradi; qoralar hech

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



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

147- diagrammadagi pozitsiyada agarda oqlar 1. Cc3:d4? urishtirsa, qoralarning Kpd3:d4 urganidan keyin o'yinni yutqazadi. Oqlar 1.Cc3-a5!! dan keyin yorib o'tadi b6:a5 (aks holda oqlar Ca5:b6 uradi va hokazo) 2. b5-b6 a7:b6 3. a6-a7 va oqlar yutadi.



Oqlar yutadi.

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

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



Oqlar durang qiladi.

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

150



Oqlar durang qiladi.

1. Φ b4-f8+ Kp8-a7 3. Φ f8-c5+ ! (agar qoralar 2. ... Φ g5:c5 ursa pat bo'lishi uchun 2. ... b7-b6 3. Φ c5:c7+ Kpa7-a8 4. Φ c7-c8+. Endi xuddi 22-diagrammadagi singari doimiy kisht tufayli o'yin durang bo'ladi.

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

151



Yurish qoralardan.

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

1.... Jlp8-e8! 2. Φ e4-b7+ (oqlarda bundan yaxshiroq chora yo'q: agar 2. Jlb1:b4 ursa, 2.... Jld8-dl+ beriladi va hokazo; bordi-yu 2. Φ e4-h7+ bersa, qoralar 2. ... Jle8-e7 o'ynab o'zini himoya qiladi, lekin 2. ... Φ b4-e7? yurish yaramaydi, chunki oqlar 3. Jlb1-b7+! beradi) 2. ... Φ b4:b7 3. Jlb1:b7+ Kpa7-a8. Endi oqlarning ixtiyorida ochib kisht berish singari kuchli qurol bor-u, lekin qoralarning ruhlari bir-birini qo'riqlab turidbi, oqlarning 1-gorizontali esa ochilib qolganligi xavflidir, shuning uchun oqlar doimiy kisht qilib, durang bilan qanoatlanishi kerak. Jlb7-b1+, Jlb1-b7+

152



Oqlar yutadi.

Bu yerda oqlar quyidagicha urishtirish kombinatsiyasi yordami bilan yutadi 1. Ke2:d4 c5:d4 (1... Jlb1+ Kpf2 yurgandan keyin ham ahvol

o'zgarmaydi) 2. $\Phi a7:b7+$! Jlb2:b7 3. Jla8:e8 ! Kpf7:e8 4. Cf3:c6+ Jlb7-d7 5. Kpf1-e2 (oqlar temp yutadi, qoralarning ochmas ruhi baribir qochib keta olmaydi) 5. ... Kpe8-e7 6. Cc6:d7 Kpe7:d7 7. Kpe2-d3 . Endi oqlar, 8. Kpd3:d4 urgandan keyin (xuddi 145-misoldagi singari) uzoqdagi chiquchi "a" piyadasi borligi tufayli o'yinni yutadi.

153- diagrammadagi pozitsiyada qoralar, d4 dagi otning ochmasligidan foydalanib sifat yutmoqchi bo'ladi. 1. Kd4-f5 !! (bu yurish bilan h3 dagi filning yo'li to'siladi va mabodo qoralar 1. ... Jld8:d2 ursa, oqlar 2. Jlc1c8 yurib



Yurish oqlardan.

mot qiladi; bordi-yu qoralar 1. ... Kb3:d2 ursa, u holda oqlar 2. Kf5:g3 uradi va kuchayib ketadi) 1. ... $\Phi g3-g5$ 2. $\Phi d2:d8+$!! (Endi oqlar qora shoxning hamma ximoyachilarini ketma-ket yo'qotadi yoki chetga chalg'itadi). 2. ... $\Phi g5:d8$ 3. Jlc1-c8 !! $\Phi d8:c8$ 4. Cb2:g7+ Kph8-g8 5. Cg2-d5+ va oqlar navbatdagi yurishda mot qiladi.



Yurish oqlardan.

154-diagrammadagi pozitsiyada oqlar yo'llarni ochib hujum qilishga asoslangan chiroyli kombinatsiya yordami bilan qoralarning shoxini mot qiladi.

1. Ce4-h7 ! (o'zining farziniga yo'l ochadi; qoralar bu fil piyodani urolmaydi, chunki 1. ... K:h7 yuca, 2. $\Phi g6X$ bo'ladi 1. ... c6-c5 (qoralarning shoxi mot "to'ri"ga ilingan va bo'lajak halokatni bartaraf qila olmaydi) 2. $\Phi c2-g6+$! Kf8:g6 3. h5:g6+ Cb7:hl 4. Jld1:hlX .



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

Bu piyada o'z joyida turganida f6
va h6 xonalarini raqib donalaridan
qo'riqlab turar edi; endi bu xonalar
zaiflashdi. Bundan tashqari, piyada g7
da turganida b2 dagi filning bostirib
kelishidan h8 xonasini bekitib turar edi.
(Agarda qoralarning fili c7 da emas,
balki g7 xonasida turganida edi,
rokirovka pozitsiyalaridagi qora xonalar
bunchalik zaif bo'lmas edi).

Oqlar qoralarning yuqorida
aytilgan pozitsiyasidagi bu
kamchiliklaridan foydalanib, 1. Kd4-f5!
yuradi va chiroylik qilib o'yinni yutishi
mumkin. Endi qoralar 1. ... Jld8:dl ura
olmaydi, chunki 2. Kf5:e7X yoki 2.
Kf5—h6X bo'ladi. Qoralar uchun 1. ...
g6 : f5 urish ham yomon, chunki 2.
Jlh4-g4+ va darrov mot. 1. ... Fe7:h4
urish juda yaxshiday ko'rinadi. Ammo
bunga oqlar juda yaxshi javob beradi: 2.
Fdl—h5!! Endi oqlar yo farzin yutib
oladi yoki ot bilan mot qiladi. 1. ...
Fe7—g5 yurib ko'rish qoladi, lekin bu
holda oqlar quyidagicha o'ynaydi: Fdl-
cl! f7-f6 (agar 2. ... Fg5:f5 ypca, oqlar
Fc1-h6 ga keladi). Fc1:g5 f6:g5 4.
Kf5-h6X.

QISQA O'YINLAR

№ 8

1. e2—e4 c7—c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Cf1-d3 Kg8-f6?

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

4. e4—e5 Kf6-d7
5. e5-e6! f7:c6?

Qoralar diagonal ochishda oqlarga
yordamlashib chakki qildi. 5. ... Kd7—
f6 yurish yaxshiroq edi.

6. Fdl-h5+ g7-h6
7. Cd3:g6+ h7 : g6
8. Fh5: g6x

Oqlar avvalo 7. Fh5:g6 + keyin 8.
Cd3:g6x qilsa ham bo'lardi.

№ 9

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 Kg8-f6

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

3. d4 : e5 Kf6:e4
4. Kg1-13 Cf8-c5
5. Fdl-d5 Ke4: f2
6. Cf1-c4 0-0
7. Kf3-g5 Kf3:h1
8. Kg5:f7 c7-c6?
9. Kf7-h6++ Kpg8-h8
10. Fd5-g8+! Jlf8:g8
11. Kh6-f7x

№10

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. Kb1-c3 Cf8-d4
4. Cf1-d3 Cd4:c3+

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

5. b2:c3 h7-h6?

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

6. Ccl-a3! Kb8-d7
7. Φ dl-e2 d5 : e4

e4:d5 xavfi bor edi.

8. Cd3 : e4 Kg8-f6
9. Ce4-d3 b7-b6?

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

10. Φ e2:e6+! f7:e8
11. Cd3-g6 x

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

№ 11

1. e2—e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Kb1-c3 d5:e4
4. Kc3:e4 Kg8-f6
5. Φ dl- e7—e5
6. d4 : e5 Φ d8—a5 +
7. Ccl-d2 Φ a5:e5
8. 0-0-0!

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

8. ... Kf6:e4?
9. Φ d3-d8+!! Kpe8:d8

Qoralarning shoxi ikkiyoklama
kisht beriladigan joyga olib kelindi.

10. Cd2-g5++ Kpd8-c7
Agar 10. ... Kpd8—e8 yursa,
1. Jldl-d8 x qilinadi.

11. Cg5-d8 x

№ 12

1. e2-e4 d7-d5
2. e4 : d5 Φ d8 : d5
3. Kb1-c3 Φ d5-d8

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

4. Kgl-f3 Cc8-g4
5. Cf1-c4 e7-e6

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

6. h2-h3 Cg4 : f3
7. Φ d1:f3 c7-c6
8. d2-d3 Φ d8-f6

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

9. Φ f3-g3 Kg8-h6

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

10. Ccl-g5 Φ f6-g6
11. Kc3-b5 c6:b5?

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

12. Φ g3:b8+! La8-b8
13. Cc4:b5x.

№ 13

1. e2—e4 e7—e5
2. Kb1-c3 Kg8-f6
3. Cf1-c4 Kf6:e4

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

4. Φdl-h5 Ke4-d6
5. Cc4-b3 Cf8-e7

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

6. d2-d3 0—0
7. Kgl-f3 Kb8-c6
8. Kf3-g5 h7-h6

Qoralarining ahvoli hozirdanoq yomonlashdi, h7-h6 surgan bilan bu otni haydab bo'lmaydi, lekin 8. ... Ce7:g5 urishdan ham foyda yo'q, chunki oqlar 9. Ccl:g5 Φd8-e8 10.Kc3-d5 o'ynaydi.

9. h2-h4!! ...

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

9. ... Kd6-e8?

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

10. Kc3-d5 Ke8-f6
11. Φh5-g6!! f7:g6

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

12. Kd5:e7++ Kpg8-h8
13. Ke7:g6x

№ 14

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. d2-d4 e5:d4
4. Kf3:d4 Kc6:d4?

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

5. Φd1:d4 Kg8-e7

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

6. Cf1-c4 c7-c6
7. Kb1-c3 d7-d6

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

8. Ccl-g5 Φd8-b6?

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

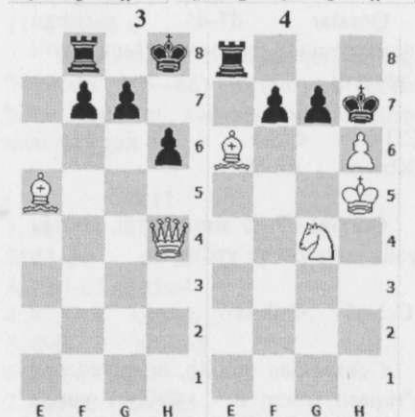
9. Φd4: d6 Φb6:b2
10. Jla1-d1! Φb2-c3+
11. Cg5-d2!! Φc3:c4

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

12. Φd6-d8+! Kpe8:d8
13. Cd2-a5+ Kpd8-e8
14. Jld1-d8x

MASALALARNI YECHING

1-15-nchi diagrammalardagi pozitsiyalarda oqlar boshlaydi va 2 yurishda mot qiladi.





Oqlar mot qiladi.



Qoralar mot qiladi.



Oqlar yutadi.



Qoralar sifat yutadi.

Javoblar: 1) Kg6+ 2) 1. Jld8+. 3) 1. Φ: h6+. 4) 1. Kf6+, 5) 1. Cg8 6) 1. Jlf8+ 7) 1.Cg6+ 8) 1. Jlh6. 9) 1.K:f6+. 10) 1. Φh7+ 11) 1. Φh5+. 12) 1. Φ:g6+. 13) 1. Jla2+. 14) 1. Φ:h7+. 15) 1. Φg1+ 16) 1. Φh5 + va 2. Kf5 x .17) 1... e4+ 2... f5 va 3... Jlf2x. 18) 1. Kf6 + gf 2. Φ g4+ va 3. Kpg2. 19) 1...Kg3. 2 Kp:g3 C:el+ va 3... Jl:l.

SHAXMAT O'YINI DEBYUTDAGI VAZIFALAR

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

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

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

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

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

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

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

Filning d3 xonasida turishi yomon emas, chunki u bu yerdan turib h7 xonasiga hujum qiladi; qoralar qisqa rokirovka qilgandan keyin bu xona juda nozik bo'lib qoladi. Ammo oqlar Cfl — d3 dan keyin cl dagi filni ishga solish va al dagi ruhni o'yinga solish qiyin bo'lib qoladi.

Endi Cfl — c4 ga yurishni ko'rib chiqaylik. Fil bu xonada turib: 1) faqatgina qora shox tomonidan qo'riqlangan f7 punktiga hujum qiladi; 2) zarur bo'lib qolgan taqdirda

chekinishi uchun qulay joy (b3 xonasi) bor; u, bu yerda turib, hujumini davom qildiraveradi. Agarda o'yin 1. e2—e3 e7—e5 2. Cf1—c4 tariqasida boshlangan bo'lsa edi, qoralar, 2. ... d7—d5 surib, oq filni orqaga haydar va uning diagonalini to'sib qo'yardi.

Shunday qilib, agarda e3 xonasiga surilgan piyada c4 dagi qora filning yo'lini to'sib turganligini nazarga olsak 1. e2—e4 surishning ustunligi o'z-o'zidan ma'lum bo'ladi.

Donalarning markazda turgani eng yaxshi axhvol deb hisoblanadi. Bu yerdagi donani zarur bo'lib qolganda taxtaning har qanday joyiga tezgina ko'chirish oson bo'ladi. Masalan, o'ynovchilardan biri zaruriyat bo'lmay turib o'z donalarini farzin tomoniga to'plagan deb faraz qiling. Demak uning shox tomoni yo butunlay qo'riqlanmagan yoki ozgina donalar bilan qo'riqlangan va zaiflashib qolgan. Raqib bu vaziyatdan foydalanib, darrov unga zarba beradi.

Markazni egallash boshqa sabablarga ko'ra ham muximdir, donalarni hamma vaqt shunday joylashtirishga harakat qilish kerakki, ular imkoni boricha butun kuchini ishga sola olsin. Masalan, o'tning markazda (ya'ni e4, e5, d4, d5 xonalarida) turganida va uning taxtaning bir chekkasiga (masalan, a4 ga) kelib qolganida qanday kuchga ega bo'lishini taqoslab ko'ring. Agar birinchi vaziyatdagi ot tevarak atrofga xavf solsa va sakkizta xonani zarb ostida tutib turgan bo'lsa, ikkinchi vaziyatda uning harakatchailigi, zarb kuchi roppa-raso ikki baravar kamroq bo'ladi. Boshqa donalar ham xuddi shundaydir. Binobarin, donalarni markazdagi qulay xonalarga

joylashtirish maqsadga muvofiqdir. Ammo shaxmat o'yinida har-qanday planni amalga oshirishda hamma vaqt deyarlik dushmanning qarshilik ko'rsatishiga duch kelinadi. Faqat biz emas, balki; raqib tomon ham o'z donalarini markazga joylashtirish payidan bo'ladi va raqibining markazga yaxshi joylashib olgan donalarini o'z piyada va donalari bilan haydashga harakat qiladi. Ana shuning uchun piyadalarni markazga joylashtirish va bu piyadalarni o'z donalari uchun qo'riqlaydigan hamda raqib donalarining harakatini cheklab qo'yadigan qilib joylashtirish nihoyatda muximdir. Shu sababdan markaziy xonalardan biri bo'lgan d5 xonasini darrov o'z kontroli ostiga oladigan 1. e2—e4 yurish, 1. e2—e3 kabi bo'sh yurishga nisbatan ko'p daraja yaxshiroqdir.

Endigina o'ynay boshlagan yangi o'rganuvchilar bir-ikki donasini o'yinga chiqaradi-da, ha-deb shu donalarini yuraveradi, ularning yordami bilan biron dona yutib olishga va xattoki mot qilishga urinib ko'radi, ularda bunday holni tez-tez uchratish mumkin. Albatta, bunday, sodda o'yinni raqib juda osonlik bilan rad qilib tashlaydi. Bir-ikki dona bilan o'ynayverilsa, boshqa donalar o'zlarining dastlabki joylarida qolib, ishga solinmaydi. Ma'lumki, ko'pchilik hollarda donalarni ishga solishda dushmandan o'zib ketilgan va hujum qilinadigan joyda raqibnikiga qaraganda ko'proq donani to'plagan taqdirdagina har qanday hujum muvaffaqiyat qozonadi. Aks holda raqib hujumni osonlik bilan qaytaradi va hujum qilayotgan kam kuchlarni orqaga haydab yuboradi.

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

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

Xech bir debyutda shablon, asossiz variantlarni qo'llanmaslik shu bilan birga, albatta eng yaxshi bo'lmasa ham, har-holda tuzuk natijalarga erishmoq lozim degan M.I.Chigorinning ko'rsatmalarini doim esda tutish kerak. Biz 14 ta qisqa o'yinlarni ko'rib chivdiq har bir yangi o'rganadigan shaxmatchi o'ynovchilardan biri passiv yoki yengiltaklik bilan o'ynagani tufayli ikkinchi taraf o'z o'yin planlarini qanday amalga oshirganini bu misollardan amalga ko'rishi mumkin. Debyutni qanday rivojlantirish kerakligini ko'rsatadigan umumiy prinsiplarni puxtarok tushunib olish uchun yana bir qancha misollar keltiramiz. Taraflardan biri debyutda donalarni o'yinga chiqarishdagi asosiy prinsiplarni qo'pol ravishda buzganligini ko'rsatadigan o'yinlar, yangi o'rganayotganlarga ayniqsa na'munalidir. Qoidalar qo'pol ravishda buzilgan bunday hollarda shu xatodan darrov foydalanib qolish imkoniyati tug'iladi.

QISQA O'YINLAR

№ 15

1.e2—e4 e7—e5

2.Kg1-f3 Φ d8-f7?

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

3.Cf1-c4 ...

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

3. ... Φ f6-g6

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

4. 0-0 Φ g6:e4?

Bunga oqlar quyidagi kombinatsiya bilan javob qaytaradi:

5. Cc4 :f7+ ! Kpe8-e7

Agarda 5. ... Kp:f7 ursa, oqlar 6. Kf3- g5+ beradi va farzin yutadi. Bordiyu 5. ... Kpe8—d8 yursa, oqlar 6. Jlf1-el o'ynaydi va piyada yutadi, pozitsiyasi ham yaxshi bo'ladi, chunki qoralar rokirovkadan mahrum bo'ladi.

6. Jlf1-e1 Φ e4-f4

7. Jle1 : e5 + ...

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

7. ... Kpe7:f7
8. d2-d4 Φf4-f6

Farzin yana „sargardon“ bo‘lib yuraveradi.

9. Kf3-g5+ Kpf7-g6
10. Φdl-d3+ Kpg6-h5
11. g2-g4+

Keyingi yurishda mot bo‘ladi.

№ 16

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 Φd8-h4+

Keraksiz kishtlardan bir misol. Bu kisht qoralarga hech-qanday foyda bermaydi va bekorga temp yo‘qotadi, xolos.

3. g2-g3 Φh4-h6

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

4. Kb1-c3 e5:f4
5. d2-d4 Φh6-f6
6. Kc3-d5 Φf6-c6

Qoralar c7 piyadasini qo‘riqladi.

7. Cfl-b5 ...

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

7. ... Φc6-d6
8. Cc1:f4

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

8. ... Φd6-g6

Qoralar e4 piyadasini urish bilan ikkiyoqlama hujum qilib, ruh yutish payida, lekin bu mo‘ljal noto‘g‘ri bo‘lib chiqdi.

9. Kd5:c7+ Kpe8-d8
10. Kc7:a8 Φg6:e4+
11. Φdl-e2 Φe4: h1
12. Cf4-c7X

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

№ 17

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

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

1. Cf8-d6?

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

3. Cfl-c4 Kg8-f6
4. d2-d4 e5 : d4?

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

5. e4-e5 Φ d8-e7

Qoralar, piyadani ochmas kilib, qutulib olmoqchi.

6. Φ d1-e2 Taslim.

Vilka bo'lgani uchun oqlar bir sipox yutadi.

№ 18

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 f7—f6?

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

3. Kf3:e5 ...

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

3. ... f6:e5

Qoralar bu qurbonni qabul qilib darrov yutqazadi. Navbatdagi o'yindagiga o'xshash 3. ... Φ d8-e7 yurish yaxshiroq edi.

4. Φ d1-h5+ Kpe8-e7

Agar 4. ... g7-g6 sursa, Φ h5:e5+ va h8 dagi ruh ketadi.

5. Φ h5:e5+ Kpe7-f7

6. Cf1-c4+ Kpf7-g6

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

7. Φ e5-f5+ Kpg6-h6

8. d2-d4+ g7-g5

9. h2-h4! Cf8-e7

10. h4:g5++ Kph6-g7

11. Φ f5-f7 x

№ 19

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 f7-f6?

3. Kf3:e5 Φ d8-e7

4. Ke5-f3

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

4... ... d7-d5

5. d2-d3 d5:e4

6. d3:e4 Φ e7:d4+

7. Cf1-e2 Cc8-f5?

Debyutda piyada ketidan quvlab yurgandan ko'ra donalarni ishga solish (masalan, Kb8-c6, Cc8-d7, 0-0-0) muhimroqdir.

8. 0-0! Φ e4:c2

9. Φ d1-e1 Φ c2-e4?

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

10. Ce2-d3!! Taslim.

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

№ 20.

1.e2-e4 e7-e5
2.Kg1-f3 Kb8-c6

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

3.Cf1-b5 Kg8-f6
4. 0-0 Kf6:e4
5. d2-d4 Kc:d4?

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

6.Kf3:d4 e5:d4
7. Jf1-e1 Taslim.

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

№ 21

1.e2-e4 e7-e5
2.Kg1-f3 Kb8-c6
3.Cf1-c4 Kc6-d4

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

4.Kf3:e5?? $\Phi d8-g5!$

Qoralar ikkiyoqlama (e5 va g2
xonalariga) hujum qiladi.

5. Ke5:f7 ...

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

5. ... $\Phi g5:g2$

Qoralarning hujumi kuchliroq
oqlar motdan qutulishi kerak.

6. Jh1-f1 $\Phi g2:e4+$
7.Cc4-e2 Kd4-f3x

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

№ 22

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

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

3. Cf1-c4 g7-g6

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

4.Kg1-f3 Cf8-g7?
5.Cc4:f7+! Kpe8:f7
6.Kf3-g5+ Taslim.

Agar 6. ... Kpf7-e8 (yoki f8) yursa, 7.Ke6 va farzin ketadi; bordi-yu 6. ... Kpf7-f6 yursa, 7. Φd1-f3x bo'ladi.

№ 23

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

Donalarning ko'zini bekitib qo'yadigan yomon yurish. 4. ... Cf8-c5 yoki 4. ... Kg8-16 yaxshi edi.
5. Kb1-c3 g7-g6?

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

6.Cc1-g5 Cf8 - g7
7.Kc3-d5!

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

7. ... Cg7 : d4

Agar 7. ... Kc6:d4 ursa, 8. Cg5:e7 uradi va qoralarning farzini oladi.

8. Φd1:d4! Kc6:d4
9.Kd5-f6+ Kpe8-f8
10. Cg5-h6x

№ 24

1.e2-e4 e7-e5
2.Kg1-f3 Kb8-c6
3.d2-d4 e5:d4
4.Kf3:d4 Kg8-f6
5.Kd4:c6 b7:c6
6.Cf1-d3 d7-d5
7.e4-e5

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

7. ... Kf6-g4
8.0-0 Cf1-c5

Agar hozir oqlar 9. Cc1-f4 yursa, 9. ... g7-g5 10. Cf4-g3 h7-h5 11. h2-h3 h5-h4 surilib, oqlarning shox tomoniga hujum boshlanadi. Qopalar rokirovka ham qilmagan, shuning uchun ularning h8 dagi ruhi bu hujumda kup ish ko'rsata oladi.

9.h2-h3 Kg4:e5
10.J1a1-e1 Φd8-f6
11. Φd1-e2 0-0!

Ajoyib kombinatsiya!

12. Φe2:e5? ...

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

12. ... Φf6:f2+
13.Kpg1-h1 Cc8:h3!!

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

14.g2:h3 Φf2 -f3+!
15.Kph1- h2 Cc5-d6

Ana endi qoralarning niyati ochiq ma'lum bo'ldi—ular farzin yutmoqchi! 16. Cc1-d2 Jla8-e8! 17. Φe5:d6 Φf3-f2+! 18. Kph2-hl Jle8:e1+ 19. Cd2:el Φf2:el+. 20. Kph1-g2 c7: d6 dan keyin oqlar taslim bo'ladi.

ASOSIY DEBYUT VARIANTLARI

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

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

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

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

1. OCHIQ DEBYUTLAR

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

Bunday yurishlar bilan boshlangan debyutlarda donalar tez o'yinga aralashadi, demak tez orada taxtaning markazida va so'ngra shoh tomonida kurash boshlanadi.

Ruscha o'yin

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

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

3. Kf3:e5 d7-d6

Oldin shunday yurib qo'yish zarurdir. Agar 3. ... K:e4 ursa, oqlar 4. Φe2 bilan javob qaytarar edi va e4 dagi ot chekingandan keyin qoralar farzin yutqazadi (4. ... Kf6?? 5. Ke6+). Oqlar 4. Φe2 yurgandan keyin qoralar, ochmasdan foydalanib, 4. Φe7 5. Φ:e4 d6 yurishga majbur bo'lardi, ammo 6. d4 f6 7. Kc3 de 8. Kd5 Φd6 9. de fe 10. Cf4 Kd7 11. 0-0-0 dan keyin oqlar zo'r pozitsiyaga ega bo'lar edi.

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

Endi qoralarning niyati ayon bo'ldi: otni yaxshi pozitsiyaga joylab, o'z donalarini tez o'yinga chiqara oladilar.

6. Cf1-d3 ...



A

6. ... Cf8-e7
7.0-0 0-0
8.Jf1-e1 ...

Endi qoralar o'z otini 8. ... f5 surib yoki 8. ... Cf5 yurib qo'riqlashi mumkin. Biroq bulardan qaysi biri surilsa ham, oqlarning 9. c4 surishi juda kuchli o'yin ekanligini tajriba ko'rsatadi; oqlar qoralarning 9. ... c6 10. cd cd 11. Φb3 yurishidan keyin oq farzin aktiv pozitsiyani egallab "b" yo'lidam ham, a2-a8 diagonalidan xavf solib turadi.

Shuning uchun qoralarning quyidagicha o'ynashi hammadam yaxshiroqdir:

8. ... Ke4-f6
9. Cc1-g5 Cc8-g4
10. Kbl-d2 Kbs-d7

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

B

6. ... Kb8-c6
7.0-0 Cf8-e7

Qoralar "e" yo'lini berkitishi kerak, aks holda oqlar Jf1 yurib ochmas qiladi.

8. c2-c4 ...

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

8. ... Cc8-g4
9.c4:d5 ...

Agarda oqlar 9. Jf1 yurganda edi, ikkala taraf uchun ham juda chigal, xavf-xatarli o'yin yuz berardi.

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

9. ... Φd8:d5
10.Kb1-c3 Ke4:c3
11.d2:c3 0-0

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

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

3. d2-d4 ...

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

3. ... e4:d5
4. e4-e5 Kf6-e4

Ammo 4. ... Kg4? yurish bush, chunki 5. h3 surilgapdan keyin otning chekinadigan yaxshi joyi yo'q. Agar 4. ... Kd5 yursa, 5. Φ :d4 uradi va sqoralar otni qochish uchun yana temp yo'qotadi.

5. Φ d1:d4 d7-d5

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

6. e5:d6 ...

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

6. ... Ke4: d6
7. Cc1-g5 Kb8-c6

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

8. Φ d4-e3+ Cf8-e7

Qoralarning o'yini ham yomon emas.

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

Italyancha o'yin.

1. e2-e4 e7-e5
2. Kgl-f3 Kb8-c6
3. Ca1-c4

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

3. ... Cf8-c5
4. c2-c3

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

4. ... Kg8-b6

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

5. d2-d4 e5:d4

5. ... Cb6 yurilsa, xato bo'lar edi, chunki 6. de K:e4 7. Φ d5 xorib, birvarakayiga f7 va e4 ga hujum qilardi. 6. c3:d4 Cc5-b4+

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

7. Kb1-c3 ...

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

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

7. ... Kf6:e4
8. 0-0 ...



A

8. ... Ke4:c3

9. b2:c3 Cb4:c3

10. Φ d1-b3 d7-d6

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

O'ynovchini qiziqtiradigan 10. ... C:a1 urish yaxshi emas, chunki 11.C:f7+ Kpf8 12.Cg5 Ke7 (12. ... K:d4 ursa, 13. Φ a3+ va qoralarining farzini ketadi) 13. Ke5 C:d4 14. Cg6 d5 15. Φ f3+ Cf5 16. C:f5 C:e5 17. Ce6+ va qoralar tor-mor qilinadi.

11.Cc4:d5 0-0

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

12.Cd5:f7+ Kpg8-h8

12. ... J1:f7 ursa, oqlar uchun 13. Kg5 yurish yaxshidir.

13. Φ b3:c3 J1f8:f7

14. Φ c3-b3

Oqlarning pozitsiyasi aktivlashdi.

B

8. ... Cb4:c3

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

9. d4-d5 ...

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

9. ... Cc3-f6

Agar 9. ... Ke5 yursa, oqlar, 10. bc K:c4 11. Φ d4 yurib birdaniga ikkala otga va g7 punktiga hujum qiladi. Qoralar uchun hammadan ko'ra 11. ... f5 yurish tuzukroq va 12. Φ :c4 d6 13. Kd4 dan keyin oqlarning o'yini yaxshi bo'ladi. Qoralarining ortiq bir sipoxni saqlab qolaman deb o'ynashi—juda xatarli bo'lar edi (11. ... Kcd6 12. Φ :g7 Φ f6 13. Φ :f6 K:f6 14. J1e1+ (bu variantni o'zingiz taxlil qilib chiqing).

10. J1f1-e1 Kc6-e7

11. J1e1:e4 d7-d6

12.Cc1-g5 Cf6:g5

13.Kf3:g5 0-0

14.Kg5-h7 ...

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

14. ... Kpg8:h7

15. Φ d1-h5+ Kph7-g8

16. Jle4-h4 f7-f5

17. Φh5-h7+ Kpg8-f7

18. Jlh8 Jlg8 19. Jle1 Φf8
20.Cb5 Jlh8 21. Φ:h8 gh 22. Φh7+
Kpf6 23. J:e7 Φ:e7 24. Φ:h6 + va
oqlar doimiy kisht beraveradi.

Evans gambiti

1.e2-e4 e7-e5

2.Kg1-f3 Kb8-c6

3.Cf1-c4 Cf8-c5

4. b2-b4 ...

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

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

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

4. ... Ce5:b4

5.c2-c3 Cb4-a5

Agar 5. ... Ce5 yursa, oqlar 5. d4
suradi va "markazni" egallab oladi.
Qoralarning 5. ... Ce7 yurishi o'zi
uchun yaxshi emas, chunki 6.Φb3
Kh6 7. d4 dan keyin h6 dagi otga hujum
qilinadi.

6. 0-0 ...

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

6. ... d7-d6

7. d2-d4 Ca5-b6

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

Ikki ot himoyasi

1.e2-e4 e7-e5

2.Kg1-f3 Kb8-c6

3.Cf1-c4 Kg8-f6

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

4.Kf3-g5 d7-d5

Qoralar f7 punktini boshqacha
qo'riqlay olmaydi.

5. e4: d5 ...



5. ... Kc6-a5

O'yinning muhim payti. Agar qoralar buning o'rniga 5. ... K:d5 ursa, oqlar 6.K:f7 Kp:f7 7. Φ f3+ Kpe6 (boshqacha chekinganda oqlar d5 dagi otni uradi va shu bilan bir piyada yutgan bo'ladi).

8.Kc3 Kce7 (8. ... Kcb4 yaxshi emas, chunki oqlar 9. Φ e4 o'ynagandan keyin 10. a3 surib b4 dagi otni haydaydi) 9. Φ e4 c6 10. d4 Φ d6 11. f4. Oqlarda bir sipoh kam, lekin ular qattiq hujum qilayapti.

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

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

10. Kf3-e5 Φ b8-c5
11. f2-f4 Cf8-d6
12. d2-d4 e4:d3
13.Ke5:d3 c6-c5

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

14. 0-0 0-0

Qoralarining ruhi ochiq yo'lni egalladi va endi oqlar b2 punktini qo'riqlash kerakligini unutmasligi lozim. Keyin qoralar Jlf8 o'ynaydi, so'ngra c5-c4 suradi va qattiq xavf soladi. Qoralarining pozitsiyasi yaxshi va turnirlar tajribasi qoralarda umid zo'rligini tasdiqlaydi.

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

4. d2-d4 ...

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

4... e5:d4
5. 0-0 ...



A
5. ... Kf6:e4
6. Jlf1-e1 d7-d5

Birinchi qarashda qoralar markazda mahkam joylashib olib, piyada ham yutganga o'xshab ko'rinadi. Ammo oqlarning ixtiyorida quyidagicha qiziq manevr bor:

7.Cc4:d5 Φ d8:d5
8.Kb1-c3 ...

Oqlar, "e" bilan "d" yo'llaridagi ochmasdan foydalanib, piyadani qaytib

olish bilan birga, yana bir qancha xavf ham tug'diradi.

8. ... $\Phi d5-a5$

9. $Kc3:e4$ $Cc8-e6$

Oqlarning ochib kisht berishining oldini olish zarur.

10. $Ke4-g5$...

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

10. ... 0-0-0

11. $Kg5:e6$ $f7:e6$

12. $Jle1:e6$ $\Phi a5-d5$

13. $\Phi d1-e2$ $h7-h6$

Taraflarning o'yini taxminan baravar.

B

5. ... $Cf8-c5$

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

6. $e4-e5$ $d7-d5$

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

6. ... $Ke4$ yursa, undan ham battar, chunki oqlar 7. $\Phi e2$ o'ynaydi.

7. $e5:f6$ $d5:c4$

8. $Jlf1-e1+$ $Cc8-e6$

9. $Kf3-g5$ $\Phi d8-d5$

Agar 9. ... $\Phi f6$ ursa, 10. $K:e6$ fe yuriladi va 11. $\Phi p5+$ tufayli qoralar sipoh yutqazadi.

10. $Kb1-c3$ $\Phi d5-f5$

11. $Kc3-e4$ 0-0-0

12. $Kg5:e6$ $f7:e6$

13. $g2-g4$ $\Phi f5-e5$

14. $f6:g7$ $Jlh7-g8$

15. $Cc1-h6$ $d4-d3$

16. $c2-c3$

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

Ispancha o'yin

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

2. $Kgl-f3$ $Kb8-c8$

3. $Cfl-b5$...

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

3. ... $d7-d6$

Bunga Steynits himoyasi deb aytiladi.

4. 0-0 $Kg8-f6$

5. $d2-d4$ $Cc8-d7$

Agar qoralar d4 piyadsini ursa, demak ular markazni boy berib qo'ygan bo'ladi: 5. ... ed 6. $K:d4$ $Cd7$ 7. $C:c6$ be 8. $\Phi b3$ dan keyin oqlar yaxshi o'yinga ega bo'lar edi. Bordi-yu, 8. ... $Ce7$ yursa, oqlar 9. $e5$ de 10. $K:c6$ uradi va katta xavf soladi, mabodo qoralar 8. ... $c5$ sursa, oqlar 9. $Kf5$ yurib javob beradi va agar 9. ... $Cc6$ yursa, $Kc3$ yurib, oqlar yana yaxshi pozitsiyaga ega bo'ladi.

6. $Kb1-c3$ $Cf8-e7$



7. J1f1-e1 ...

Bu yurish qoralarni markazdan voz kechishga majbur qiladi, chunki hozir oqlar e5 dagi piyadani olish xavfini solmoqda masalan, agar 7. ... 0-0? qilsa, u holda 8. C:c6 C:c6 9. De de 10. Φ :d8 J1a:d8 (J1f:d8 dan ham foyda yuq) 11. K:e5 C:e4 12. K:e4 K:e4 13. Kd3 f5 14. f3 Cc5+ 15. K:c5 (agar 10. ... J1f:d8 urganda edi, oqlar, 15. Kpfl yurib, o'yinni yutardi) 15. ... K:c5 16. Cg5 J1d5 17. Ce7 J1e8 18. c4 va oqlar sifat yutadi.

7. ... e5:d4

8. Kf3:d4 0-0

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

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

3. ... a7-a6

74

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

4. Cb5-a4 ...

c4 xonasiga chekishsh italyancha o'yinga olib keladi va qoralar bir temp oldinda bo'ladi. dc dan keyin c6 da urishtirish natijasida piyada yutilmaydi, chunki, 5. K:e5 dan keyin qoralar 5. ... Φ d4 o'ynab, bir yo'la otga va e4 dagi piyadaga hujum qiladi.

4. ... Kg8-f6

5. 0-0 ...



A

5. ... Cf8-17

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

6. J1a1-e1 ...

Hozirdanoq 6. d2-d4? surish yaramaydi, chunki 6. ... ed 7. K:d4?

K:d4 8. Φ :d4 b5! 9. Cb3 c5! va oq farzin chekingandan keyin qoralar, c5-c4 surib, oqlarning b3 dagi filini qamab, yutib oladi.

6. ... b7-b5

Piyadaning bu surilishi qoralarning butup debyut si-temasining tarkibiy sismi bo'lib, e5 dagi piyadaga qilin-gan hujumni rad etadi.

7. Ca4-b3 d7—d6

8. c2-c3 ...

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

8. Kc6-a5

9.Cb3-c2 c7-c5

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

10.d2-d4 ...

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

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

10. ... Φ d8-c7

Yuz bergan bu vaziyat turnir o'yinlarda sonu sanoqsiz marta uchraydi. Tajriba qoralarning o'yini

mustahkam ekanligini ko'rsatadi. Ular 0—0, Cc8-g4, keyin Jlac8 va JIfe8 o'ynash yo'li bilan donalarini ishga sola oladi. Oqlarning bu mustahkam qal'ani yorib o'tishi oson emas. Ular shox tomonidagi hujumini kuchaytiradi, b1 dagi otni d2 ga yuradi, so'ngra f1 ga yuradi va h2-h3, g2-g4 dan keyin otni f5 xonasiga suradi. Har ikki tarafga ham yutish imkonini beradigan maroqli o'yin boshlanib ketadi.

B

5. ... Kf6:e4

6. d2-d4 ...

Bunday pozitsiyalarga xos bo'lgan yurishdir. Qoralar rokirovka qilmaguncha "e" yo'lini ochishda ehtiyot bo'lishlari kerak chunki donalarning ochmas bo'lib qolishi ehtimol. Masalan, 6. ... ed urisa, 7. Jle1 yuradi va d5 8. K:d4 dan keyin oqlar 9. K:c6 urib yoki 9. f3 surib xavf solishi mumkin.

6. ... b7-b5

7. Ca4-b3 d7-d5

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

8. d4:e5 Cc8-e6

9. c2-c3 ...

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

9. ... Cf8-c5

10. Kb1-d2 0-0

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

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

Boshqa xil ochiq debyutlar

Quyidagi o'yinlar ham ochiq debyutlar qatoriga kiradi:

Markaziy debyt

1. e4 e5 2. d4. Odatda 2. ... ed 3. Φ :d4 o'ynaladi. Bu debytning kamchiligi shundan iboratki, oqlar farzinni juda bevaqt o'yinga soladi. O'yinni 3. ... Ke6 4. Φ e3 (lekin 4. Φ c3? yurish aslo yaramaydi, chunki 4. ... Cb4 yuriladi) 4. ... Kf6 variantida davom qildirib, bunda qoralar tuzuk pozitsiyaga ega bo'ladi. Ular qisqa rokirovka qiladi va shundan keyin, payti kelganda d7 —d5 suradi, shu bilan donalariga yo'l ochadi va markazda qulay pozitsiyani egallaydi.

Shotlandcha o'yin

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

quyidagicha davom ettiradi: 4. ... Kf6 (endi 4. ... K:d4 yaxshi emas, chunki 5. Φ d4 dan keyin oq farzinni markazdan haydash qoralar uchun qiyin bo'ladi) va 5. Kc3 yurilsa, Cb4 yurib, rokirovka qilgandan keyin d7-d5 surish payidan bo'ladi.

Shox gambiti.

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

Shox gambitidan maqsad— piyada ketishiga qaramay, darrov yo'llarni ochib, donalarni o'yinga kiritishdan iboratdir. Qoralar uchun eng yaxshi himoya usuli: oldin f4 dagi piyadani urib, keyin, payti, kelganda piyadani qaytib berish va donalarni qulay joylarga o'rnatirishdir. Endi bemaolol chiqaraveradi, oqlar esa qurbon berilgan piyadadni qaytib olish ancha ovora bo'lishi kerak. Yoki 4.Kc3 d5! 5.ed K:d5 6.K:d5 Φ :d5 va qoralar erkin o'yinga ega bo'ladi. Fil gambitida farzin bilan h4 dan kisht berish (3. ... Φ h4+) qiziqtiradigan yurishdir. Bunda oqlar rakirovkandan mahrum bo'ladi, lekin 4.Kpfl urib, keyin Kf3 yurish bilan qora farzinni haydaydi va qoralar harakterli hujum qila boshlaydi. Oqlar 3. Cc4 yurgandan keyin qoralar uchun eng yahshisi, 3. ... d5 4.C:d5 (4.ed ursa, Cd6 o'ynaydi) 4. ... Kf6 o'ynashdir, endi ular donlarini osonlik bilan o'yinga chiqarib oladilar, bunda 3. ... Kf6 4. E5 d5 o'ynash ham mumkin.

Venchka o'yin.

1.e4 e5 2.Kc3. bu debytunda oqlar odatda keyinroq f2-f4 suradi, shundan

keyin shoh gambitidagiga o'xshash variantlar xosil bo'ladi. Qoralar o'z donalarini qulay joylashtirishga erishmog'i lozim. Taxminiy variantlar quyidagicha: 2. ... Kf6 3. f4 d5! (3. ... ef yahshi emas, chunki 4.e5 Φ e7 5. Φ e2 o'ynaladi va qora otning chekinishi uchun qulay joy yo'q) 4.fe K:e4. Oqlar, ochiq, "f" yo'lidan foydalanib, shoh tamoniga hujum qila boshlashi mumkin, shuning uchun qoralar ehtiyot bilan o'ynashi va o'z o'yiniga xalaqit berayotgan e5 piyadasini e6 ga surib urishtirish lozim.

Filidor himoyasi.

1.e4 e5 2.Kf3 d6. Donalarni ishg'a solishfagi bu qadimgi o'yin usulining kamchiligi shundan iboratki, f8 dagi qora filning yo'li shu indayoq to'siladi. Odatda qoralarning pozitsiyasi mustahkam, lekin biroz cheklangan bo'ladi.

To'rt ot debyuti.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Kc3 Kf6.

Bu debyutda odatda o'yin tinch davom etadi. Ikkala taraf ham o'z donalarini bemaol o'yinga chiqaradi. Ammo qoralar doimo oqlarga taqlid qilib yurabermasligi lozim, chunki oqlar oldin yurgani uchun qoralarning ahvoli mushkullashuvi mumkin. Agar qoralar 3. ... Kf6 o'rniga 3. ... Cb4 yoki 3. ... Ce5 o'ynasa, uch ot debyuti hosil bo'ladi. Bu debyut qoralar uchun unchalik yahshi emas, chunki fil b4 xonasida turganda oqlar 4.Kd5 yurib hujum qilishi mumkin, fil c5 xonasida turganda esa, bunday pozitsiyada bo'ladigan oddiy kombinatsiya qo'llaniladi: 4.K:e5 K:e5 5.d4. Qoralar hatto 4. ... C:f2+ 5.Kp:f2 o'ynaganda ham, 6.d4 surilgandan keyin oqlarning

piyadalari kuchli markazga ega bo'ladi va qoralar oq shohning noqulay turishidan foydalana olmaydi. Agarda, qoralar 6. ... Φ f6+ 7.Kpg1 Kg4 o'ynab, kombinatsiya ishlatlsa, oqlar Φ d2! Yurib rad etadi va keyin h2-h3 yoki Kd5 yurib, o'yinga chiqarilgan qora donalarga hujum boshlaydi.

Inglizcha o'yin.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3. c3. Oqlar markaziy piyadalarga ega bo'lmoqchi, lekin buning natijasida donalari o'yinga chiqazilmay qoladi va b1 dagi otni c3 xonasidan mahrum qiladi. Qoralar 3. ... d5 surgandan keyin yahshi o'yinga ega bo'ladi. Ular 3. ... Kf6 yurganda ham o'yinni baravarlashga muvaffaq bo'ladi.

Fil debyuti.

1. e4 e5 2. Cc4. Bu debyutda qoralar yaxshi yurishlar tanlash uchun ko'p imkoniyatlarga ega. Bulardan 2. ... Kf6 yoki 2. ... Kc6 eng yaxshi yurishlardan hisoblanadi.

Vengercha o'yin.

1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Ce7. e7 dagi fil yaxshi o'yin ko'rsataolmay-i. Qoralarning o'yini juda cheklangan.

Latishcha gambit.

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

2. YARIM OCHIQ DEBYUTLAR

Qoralar, oqlarning 1. e2-e4 surishiga javoban e7-e5 surmasdan boshqacha o'yin qilganda bunday o'yinlarga yarim ochiq debyutlar deyiladi. Yarim ochiq debyutlarda qoralar, markaz uchun kurashdan voz kechmaydi, albatta, lekin o'z o'yinini bopqacharoq rivojlantiradi. Dastlab qoralar oqlarning piyadalar surib markazni egallashiga yo'l qo'yadi va keyin unga hujum qiladi.

Fransuzcha o'yin

1. e2-e4 e7-e6

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

2. d2-d4 d7-d5

3. Kb1-c3 ...

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

3. ... Kg8-f6

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

4. Ccl-g5 Cf8-e7

5 e4-e5 Kf6-d7

Bunda 5. ... Ke4 yaxshi emas, chunki 6. C:e7 Φ :e7 7. K:e4 Φ e2 o'ynaladi.

6. Cg5:e7 Φ d8:e7

7. Kc3-b5 Kd7-b6

8. c2-c3 a7-a6

9. Kb5-a3 c7-c5

10. f2-f4 Kb8-c6

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

1. e4 e6

2. d4 d5

3. e4 e5

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

3. ... c7-c5

4. c2-c3 Kb8-s6

5. f2-f4? c5:d4

6. c3:d4 Φ d8-b6

7. Kgl-f3 Kg8-h6

Qoralar, Kf5 yurib, d4 dagi piyadaga hujumni kuchaytirmoqchi. Oqlar hozirdanoq qiyinchilikka uchramoqda.

8. Cfl-d3 ...

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

8. ... Cc8-d7

Endi qoralar K:d4 urmoqchi, oqlarning piyadani qo'riqlashi qiyin

bo'lib qoldi. Har-holda qoralarning pozitsiyasi juda yaxshi.

Hozirgi vaqtda bu variantni qo'llanib, odatda 4. c3 va 5. f4 surmaydilar, balki 4. dc C:c5 5. Φg4 o'ynaydilar. Bu bilan oqlar, aftidan, yetarli tayyorgarligi bo'lmay turib shox tomoniga hujum qilishga harakat etadi yoki donani o'yinga chiqarish uchun 4. Kf3 yuradi.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 yurishlaridan keyin, masterlar tomonidan ishlab chiqilgan quyidagicha o'ynash usuli yaxshidir:
3. ... Cf8-b4
4. e4-e5 c7-c5
5. a2-a3 Cb4:c3+
6. b2:c3 ...



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

Bu pozitsiya uchun quyidagi bir necha variantlar harakterlidir:

A

6. ... Kg8-e7
7. Φd1-g4 Ke7-f5

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

- 8 Cf1-d3 h7-h5
9. Φg4-h3 c5:d4
10. c3:d4 Φd8-h4
11. Φh3:h4

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

11. Kf5:h4
- Taralarning o'yni taxminan baravar.

B

6. ... Φd8-c7
7. Kg1-f3 Kb8-c6
8. Cf1-d3 c5-c4
9. Cd3-e2 Cc8-d7
10. 0-0 0-0-0
11. a3-a4 ...

Oqlar a3 xonasini c1 dagi fil uchun bo'shatadi va keyinchalik qoralarning Ca4 yurib, farzin tamoni berkitib qo'yishiga qarshi chora ham ko'radi; c1 dagi filni joylashtiradigan yahshi joy bo'lmay qoladi va c2 dagi piyadani esa doim qo'riqlab turishga to'g'ri keladi. Ammo 11.a4 surishning kamchiligini ham nazarda tutish kerak; a4 dagi piyada zaif va vaqti kelganda qoralar uni yutib olishi mumkin.

11. ... f7-f6

Endi oqlar o'z ortiqcligini isbot qilishi oson emas.

C

6. ... c5:d4

7.c3:d4 Φ d8-c7
 8.Kg1-f3 Cc8-d7
 9.Cf1-d3 ...

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

9. ... Cd7-a4
 10.0-0 Kb8-d7
 11.Cc1-d2 Λ a8-c8

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

Sitsiliancha o'yin.

1. e2-e4 c7-c5

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

2. Kgl-f3 ...

A

2. ... d7-d6
 3.d2-d4 c5: d4
 4.Kf3: d4 Kg8-f6
 5.Kb1-c3 g7-g6

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

6.Cf1-e2 Cf8-g7
 7.0-0 0-0
 8. Ccl-e3 Kb8-c6

Qoralar debyutdagi o'z oldida turgan vazifani qoniqarli qilib bajardi. Agar hozir oqlar c8 dagi filning yo'lini cheklab qo'yish maqsadida 9. h3 sursa,

qoralar 9... d5 surib markazda aktiv o'yin qila boshlashi mumkin. Bordi-yu oqlar 9. Kb3 yursa, qoralar, 9. ... Ce6 surib, sipoxlarini o'yinga chiqarib bo'ladi yoki 9. ... a5 surib o'yinni davom etdiradi.

B

2. ... e7-e6
 3.d2-d4 c5:d4
 4.Kf3:d4 Kg8-f6

Muhim yurish. Endi oqlar 5. Kc3 yurishi kerak va bundan keyin c2-c4 surib, qoralarning d7—d5 surishiga to'sqinlik qilish niyatida c2-c4 yurish imkoniyatidan mahrum bo'ladi. Agar (5. Kc3 o'rniga) 5. Cd3 o'ynasa, qoralarning Kc6 yurishi bunga yaxshi javob bo'ladi, bordi-yu oqlar 5. e5 sursa, qoralar, Φ a5+ berib, bu piyadani oladi. Ammo 5. Kc3 yurilgandan keyin qoralar e4-e5 surish xavfini ko'zda tutish lozim.

5. Kb1-c3



Bunda qoralar uchun 5. ... b4 yurish maqul ko'rinadi, lekin bu yurish

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

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

Agar 6. Ce2 yursa, qoralar bemaol 6. ... Cb4 yurishi mumkin. Ko'pincha 6. ... d7-d6 ham o'ynashadi va keyin Ce7, a7-a6, Φ c7 o'ynaladi; bu holda qoralarning o'yini birmuncha siqiroq bo'lsa ham, lekin mustahkam pozitsiyaga ega bo'ladi (41-o'yinga qaralsin).

6. Kdb5 yurgan taqdirda o'yin juda keskinlashib ketadi, masalan: 6. ... Cb4 7. Kd6++ Kpe7! (7. ... C:d6 urish yaxshi emas, chunki 8. Φ :d6 urgandan keyin qoralarning donalarni o'yinga chiqarishi qiyin bo'ladi). Hozir oqlar K:c8 ursa, qoralar uchun yaxshi bo'ladi. Bordi-yu 8. Cf4 yursa, bunga 8. ... e5 surib javob beriladi.

Boshqa xil yarim ochiq debyutlar

Quyidagilar ham yarim ochiq debyutlar qatoriga kiradi:

Karo-Kann himoyasi.

1. e4 c6. O'yin odatda 2. d4 d5 surib davom etdiriladi. Bunda ko'pincha 3. Kc3 o'ynaladi (3. e5 sursa, qoralar, fransuzcha o'yindagi singari, c6-c5 surib, oqlarning markaziy piyadasiga hujum qiladi; durust,

ularning piyadasi c5 ga ikki yurishda-yoq borib yetadi, lekin buning evaziga c8 dagi filning yo'li ochiq bo'ladi va uni f5 xonasiga yura oladi, masalan: 3. e5 Cf5 4. Cd3 C:d3 5. Φ :d3 e6 va keyin c6-c5 suriladi) 3. ... de 4. K:e4 Kf6 5. K:f6+ ef va o'yin taxminan baravar.

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

Skandinaviyacha o'yin.

1.e4 d5. Agar 2. ed dan keyin 2. ... Φ :d5 ursa, oqlar 3. Kc3 yuradi va farzinga hujum qilish bilan bir temp yutadi. Bordi-yu 2. ... Kf6 yursa, u holda eng yaxshisi 3. d4 surishdir, endi qoralar d5 dagi piyadani nima bilan urmasin, baribir oqlar raqib donasiga hujum qiladi va donalarini o'yinga chiqarishda temp yutadi.

Alyoxin himoyasi.

1. e4 Kf6. Bu — o'ziga xos juda murakkab himoyadir. Qoralar oqlarning markaziga hujum qilish maqsadida ularga piyadalarini markazga surish imkoniyatini beradi. Ammo bu planni amalga oshirish oson ish emas. Misol uchun xarakterli variantlardan birini keltiramiz: 2. e5 Kd5 3. c4 Kb6 4. d4 d6 5. f4 de 6. fe Kc6 7. Ce3 (7. Kf3 yurish kuchsizroqdir, chunki qoralar Cg4 o'ynaydi) 7. ... Cf5 8. Kc3 e6 9. Ce2 Ce7 10. Kf3 va oqlarning pozitsiyasi aktiv pozitsiyadir.

2. YOPIQ DEBYUTLAR

3.

Boshda oqlar 1.e2-e4 surmay, boshqacha yurgan o'yinlar yopiq debyutlar deb ataladi, masalan: 1. d2-

d4, 1. c2-c4, 1. Kgl-f3, 1. f2-f4 (boshqa yurishlar markazga ta'sir qilmaydi).

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

Farzin gambiti

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 ...

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

Qoralar d5 piyadasini qo'riqlash uchun 2. ... Kf6 o'ynasa qoniqarsiz yurish bo'ladi, chunki 3. cd K:d5 4. e4 suradi, yoki 3. ... Φ :d5 ursa, 4. Kc3 yurib temp yutadi va markazni egallaydi. Shuning uchun odatda d5 piyadasini donalar bilan emas, balki 2. ... e6 yoki 2. ... c6 surib, piyada bilan qo'riqlanadi.

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

Qabul qilingan farzin gambiti

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 d5:c4

3. Kgl-f3

Oqlar, hech shoshilmasdan, bu otni bemalol yura oladi.

Agar 3. e3 sursa, qoralar 3. ... e5 suradi va keyin 4. de Φ :d1+ 5. Kp:d1 Ce6 o'ynash payidan bo'ladi. Qoralar gambitda olgan piyadani qo'riqlashga harakat qilsa, o'zi uchun oqibati yomon

bo'ladi, masalan: 3. e3 b5? 4. a4 c6 5. ab cb 6. Φ f3 va hokazo.

3. ... Kg8-f6

4. e2-e3 e7-e6

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

5. Cf1:c4 c7-c5

6. 0-0 a7-a6

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

Ortodoksal himoya

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

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

3. Kbl-c3 Kg8-f6

4. Ccl-g5 ...



A

4. ... Cf8-e7
5. e2-e3 0-0
6. Kgl-f3 Kb8-d7
7. Jla1-c1 ...

Endi qoralar c8 dagi filni o'yinga kiritish masalasini hal qilishi kerak. Buning uchun qoralar b7-b6 surishi mumkin, lekin, bu holda ularning lagerida jiddiy kuchsiz punktlar paydo bo'ladi (masalan, a6, e6).

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

7. ... c7-c6
8. Cfl-d3 d5:c4
9. Cd3:c4 Kf5-d5

Bunday himoya qilish sistemasidan tashqari, 9. ... b5 10. Cd3 a6 11. 0-0 c5 12. Fe2 Cu7 variantida ham o'ynash mumkin va shunda c8 dagi fil o'yinga chiqqa oladi.

10. Cg5:e7 Fd8:e7
11. 0-0 Kd5:c3
12. Jlc1:c3 e6-e5

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

B

4. ... Kb8-d7
5. e2-e3

5. cd ed 6. K:d5? urilsa xato bo'lar edi, chunki 6. ... K:d5 7. C:d8 Cb4 + bergandan keyin qoralar bir sipox yutadi.

5. ... c7-c6
6. Kgl-f3 Fd8-a5

Hozir qoralar Ke4 va Cb4 yurmoqchi, shuning uchun oqlar ehtiyot bo'lib o'ynashi kerak (masalan, agar 7. Cd3 Ke4 8. C:e4? ursa, 8. ... de

urilgandan keyin f3 dagi ot yoki g5 dagi fil ketadi).

7. Kf3-d2 Cf8-b4
8. Fdl-c2 ...

8.Fb3 yurish yaramaydi, chunki qoralar 8. ... dc uradi va bir sipox yutadi.

8. ... d5:c4
9. Cg5:f6 Kd7:f6
10. Kd2:c4 Fa5-c7
11. a2-a3 Cb4-e7

Taraflarning o'yini taxminan baravar desa bo'ladi.

Slavyancha himoya

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-s4 c7-c6

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

3. Kgl-f3 Kg8-f6
4. Kb1-c3 d5:c4



A

5. e2-e3 b7-b5
6. a2-a4 b5-b4

Albatta, 6. ... a6 xato.

7. Kc3-a2 e7-e6

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

8. Cf1:c4 Kb8-d7
9. 0-0 Cc8-b7

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

B

5. a2-a4 ...

Shunday qilib oqlar, bundan oldingi variantda aytilgan c4 dagi piyadani vaqtincha qo'riqlashning oldini oladi. Biroq hozir qoralar c8 dagi filni bemalol o'yinga chiqara oladi.

5. ... Cc8-f5
6. e2-e3 e7-e6
7. Cf1:c4 Cf8-b4

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

8. 0-0 0-0
9. Φd1-e2 Kf6-e4

Endi qoralarning pozitsiyasi qoniqarlidir.

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

Tarrash himoyasi.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5. Oqlarning markazga darrov hujum boshlashi natijasida juda murakkab o'yin yuzaga keladi.

Bu o'yin sistemasining kamchiligi shundan iboratki, qoralarda "ajralgan" (ya'ni boshka piyadalar tomonidan qo'riqlanmagan) piyada paydo bo'ladi. Oqlar, 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3 yurib o'yinni davom etdiradi va filni g2 xonasiga chiqarib, qoralarning d5 piyadasiga hujum qila boshlaydi.

Albin qarshi gambiti.

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

Oqlar esa, oddiy usulda o'ynab, debyutda ustunlikka ega bo'ladi: 3. de d4 4. Kf3 Kc6 5. Kbd2 (Kb3 yurib, d4 dagi piyadani urmoqchi) 5. ... Cb4 6. b3 C:d2+ 7. C:d2. Endi qurbon bergan piyada o'rniga e5 piyadasini yutib olish qoralar uchun yengil ish emas. Bundan tashqari, oqlarda uzoqdan uradigan ikki fil bo'lib, bular tezda yaxshi ish ko'rsatadi.

Boshqa xil yopiq debyutlar

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

Turnirlar tajribasida qoralar oqlarning 1. d4 surishiga 1. ... Kf6 javobini bergan o'yinlar ko'p uchraydi ("xindcha" himoya debyutlari); bu—murakkab sistema bo'lib, unda qoralar, vatqincha markazni piyadalar bilan egallamasdan, markaziy xonalarga donalar bilan hujum qiladi.

Eski hind himoyasi.

1. d4 K16 2. c4 d6 3. Kc2 g6 4. e4 Cg7. Oqlar, kuchli piyadalar markazini egallab oldi. Qoralar esa bu markazni yemirishga harakat qiladi. O'yin quyidagicha davom qildirilishi mumkin: 5. f3 0-0 6. Ce3 e5 7. Ke2 Kc6 (turnirlarda bundan ham keskinroq o'yinlar uchraydi 7. ... ed 8. K:b4 c6 va keyin qoralar, d7-d5 surib, yorib o'tishga harakat qiladi) 8. d5 Ke7 9. Φd2 Ke8 (oqlarning markaziga hujum qilish uchun qoralar o'zining f7 piyadasiga yo'l ochadi) 10. g3 f5 11.Cg2. Oqlar rokirovka qilib, donalarini ishg'a solishni tugallaydi.

Gryunfeld himoyasi.

1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kf3 d5. Bunday o'yin sistemasida ham qoralar oqlarning markazni piyadalar bilan egallashiga yo'l qo'uyadi va keyin unga hujum qiladi. 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc c5. Keyinchalik qoralar, filni g7 va otni c6 xonasiga joylashtirib, d4 piyadasiga hujum qiladi.

Yangi hind himoyasi.

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6. Qoralar, oq filni b7 xonasiga chiqarib e4 xonasiga kontrollik qiladi va oqlarning markazini kuchaytirishga imkon bermaydi. O'yin odatda quyidagicha davom qildiriladi: 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. 0-0 0-0 7. Kc3 Ke4. Qoralar qoniqarli pozitsiyani egalladi.

Nimsovich himoyasi.

1.d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4. Qoralar e4 xonasini o'z donalarining zarbasi ostiga oladi. Oqlar esa keyinchalik, baribir e2-e4 surib, markazni egallashga harakat qiladi. 4. Φc2 d5 (eng oddiy javob shu. Agar 4. ... Kc6 o'ynasa, o'yin ancha keskinlashadi, lekin bunda ham qoralar tuzuk o'yinga ega bo'ladi, masalan: 5.Kf3 d6 6.Cd2 e5 7.d5 C:c3 8.C:c3 Ke7 9.e4 Kd7 va qoralar mustahkam pozitsiyaga ega bo'ldi) 5. cd ed 6.Cg5 h6 7. Ch4 c5! Endi qoralar o'z o'yinini rivojlantirishda qiyinchilikka uchramaydi.

Turnirlarda quyidagi yopiq turnirlar ham uchraydi:

Gollandcha o'yin. 1.d4 e6 2. c4 f5 yoki birdaniga 1.d4 f5 suriladi.

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

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

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

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

Adabiyotlar ro'yhati:

1. И.Л.Майзелис, М.М.Юдович «Шахмат ўйини дарслиги», Т., 1955;
2. Ж.Полгар, П.Труонг, Л.Горвиц «24 соатда шахмат ўрганиш», Т., 2015;
3. М.Мухиддинов «Шахмат» Т., 1992;
4. Дж. Айдинау «Бобби Фишер идёт на войну», М., 2008;
5. М. Дворецкий, О. Перваков «Этюды для пратиков», М., 2009;
6. М. Дворецкий, А. Юсупов «Секреты дебютной подготовки», Харьков, 2009;
7. М. Дворецкий, А. Юсупов «Техника в шахматной игре», Харьков, 2009;
8. А. Карпов «Школьный шахматный учебник. Начальный курс дебютов» М., 2009;
9. А. Карпов, А. Шингирей «Школьный шахматный учебник. Начальный курс»;
10. А. Карпов, Я. Калиниченко «Методы шахматной стратегии» М., 2009;
11. Г. Каспаров «Мои великие предшественники» тома 1–5, М.;
12. Г. Каспаров «Великое противостояние. Мои поединки с Анатолием Карповым», тт. 1–2, М., 2008–2009;
13. А. Костенюк, Я. Костенюк «Как научить шахматам» М., 2009;
14. Т. Степовая «Тигренок в шахматном королевстве» М., 2008;
15. А. Халифман «Дебют белыми по Ананду 1.e4» тома I–II, СПб.;
16. В. Костров, Я. Рожков «1000 шахматных задач. Решебник», 1, 2, 3 год, М., 2009;
17. В. Костров, Д. Давлетов «Школьный шахматный учебник», 1,2 части, рабочая тетрадь, М., 2009;
18. «Международный шахматный турнир Гронинген-1946», М., 2008;
19. Э. Ласкер «Все партии» т. 1 (1899–1903), т. 2 (1904–1940), М., 2009;
20. В. Смыслов «Наука побеждать», М., 2008;
21. Шахматы. Полный курс. Авт. — сост. Н. Калиниченко, В. Линдер, М., 2008;
22. А. Карпов «Учитесь играть защиту Каро-Канн», (2-е изд.) М., 2008;
23. А. Карпов, А. Мацукевич «Оценка позиции и план», (3-е изд.) М., 2009;
24. А. Нимцович «Моя система», М., 2003;
25. «Два турнирных триумфа Алехина. Сан-Ремо 1930, Блед 1931» М., 2004.

Mundarija

Kirish.....	3
O'yinni tushuntirish. Shaxmat taxtasi va donalari. O'yinning maqsadi.....	4
Xonalarning nomi. O'yinining yozilishi.....	5
O'yin tartibi. Donalarning yurishi. Donani urib olish.....	6
Xujum va himoya qilish. Donalarni urishtirish. Piyodaning yurishi.....	8
Kisht va mot.....	10
Durang. Doimiy kish. Pat.....	11
Rokirovka.....	13
O'yin qoidalari.....	15
Yurishlarni yozish. Shartli belgilar.....	16
Qisqa o'yinlar (№ 1-7).....	17
Bir yurishda mot qiling!.....	18
Eng oddiy o'yin ohirlari. Tipik mot pozitsiyalari.....	19
Qanday qilib mot qilish kerak.....	20
Durang pozitsiyalari.....	24
Piyodani farzinga chiqarish.....	25
Boshqa har xil o'yin ohirlari.....	30
Mashqlar.....	33
Strategiya va taktika asoslari. Strategiya bilan taktika nimada. Plan haqida tushuncha.....	34
Donalarning solishtirma kuchi.....	36
Ayrim donalarning harakatchanligini cheklash.....	39
Jadal yurishlar.....	43
Kombinatsiya.....	47
Qisqa o'yinlar (№ 8-14).....	55
Masalalarni yechinglar.....	58
Shaxmat o'yini. Debyutdagi vazifalar.....	60
Qisqa o'yinlar (№ 15-24).....	62
Asosiy debyut variantlari.....	67
1.Ochiq debyutlar.....	67
2.Yarim ochiq debyutlar.....	78
3.Yopiq debyutlar.....	81
Adabiyotlar ro'yhati	86



O'.L.Matnazarov, D.B.Yaqubova

SHAXMATNING BOSHLANG'ICH ASOSLARI
(uslubiy qo'llanma)

Muharrir: Sh.Hasanov

Texnik muharrir: G.Artikbaeva

Terishga berildi: 07.10.2019. Bosishga ruxcat etildi: 17.11.2019

Hajmi: 5,5 b.t. Adadi: 50 nusxa. Buyurtma: № 23-т

Xorazm Ma'mun akademiyasi noshirlik bo'limi.

Xorazm Ma'mun akademiyasi kichik bosmaxonasida bosildi.

Bosmaxona manzili: Xiva shahri, Markaz-1.



XORAZM MA'MUN AKADEMIYASI