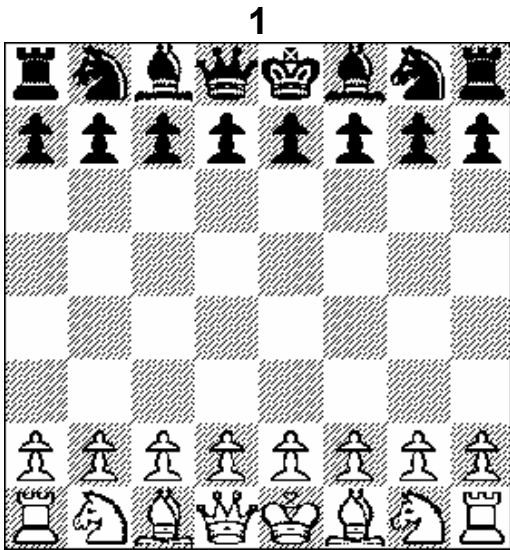


Хичээл №1

1. Шатар ерэх

Шатрыг 64 нvхнээс бvрдсэн хелген дээр тоглоно. Хелгийг баруун гар талын булангийн буудал нь цагаан байхаар байрлуулна. Хоёр талаас тус бvр 16 ш дvрснvвдийг Диаграмм 1 дээр байрлуулсан маягаар ернэ.



Дvрснvвд нь ижил ижлээрээ тэгш хэмтэйгээр байрласныг анзаарч байгаа байх. Зvннээс баруун тийш нэрлэвэл: Тэрэг, Морь, Тэмээ, Бэрс, Ноён, Тэмээ, Морь, Тэрэг. Эдгээр дvрснvвдийн емнэ нь тус бvр нэг нэг хvв байрлана.

Цагаан дvрснvвдтэй нь эхэлж нvвнэ. Нvвдлийг 2 тал ээлж дараалан хийнэ. Шатар тоглогчийн зорилго нь эсрэг талын ноёныг устгах. Үвнийг хийж чадвал хожлоо гэнэ.

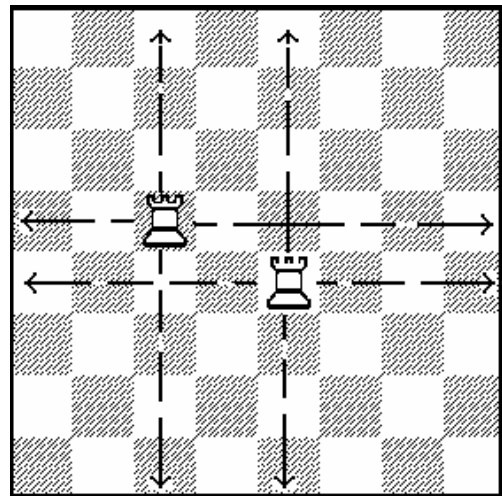
2. Нvвдэл

Тэрэг

Тэрэг / шатрын тэмдэглэгээ нь – R, эхлэн суралцагчид анхнаасаа л олон улсын тэмдэглэгээгээр бичиж сурах нь чухал/ босоо ба хэвтээ шугамд замд нь еер ямар нэг дvрс садаа

болохгvй бол нэг ба хэд хэдэн буудлаар нvвж болно.

2

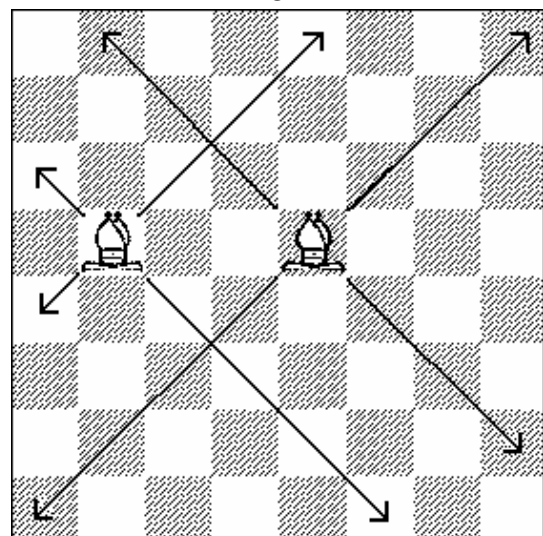


Тэрэг нь ямар нэгэн дvрс дээгvвр даван алгасч нvвж болохгvй. Хэрэв тvвний замд эсрэг тоглогчийн ямар нэг дvрс байвал тvвнийг «идэж» болно. Энэ нь тэр дvрсийг хелегнээс зайлуулан еерийн тэргийг оронд нь тавихыг хэлнэ. Тэрэг хоосон хелег дээр хаана байрлаж байснаасаа хамааралгvй ижил тоотой буудалд нvвж чадна. / тоолж vзнэ vv/ Үвгээрээ тэрэг бусад дvрснvвдээс ялгагддаг.

Тэмээ

Тэмээ / шатрын тэмдэглэгээ нь – B / диагоналаар замд нь саад таарахгvй бол нэг ба хэд хэдэн буудлаар нvвнэ.

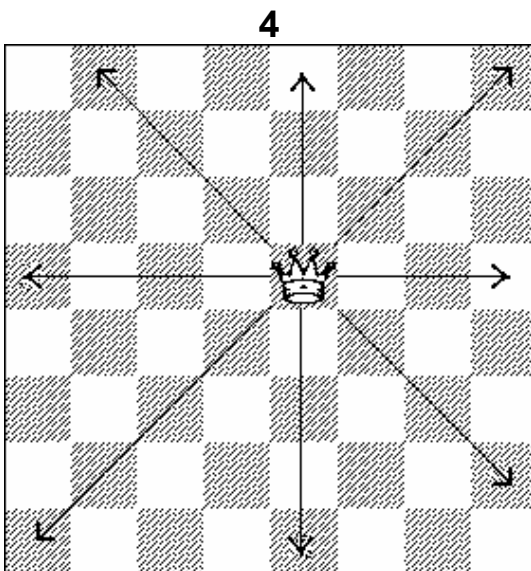
3



Тэмээ мөн л еер дүрс дээгүүр давж нүүж болохгүй бөгөөд эсрэг тоглогчийн дүрс замд нь байвал түүнийг иднэ. Тэмээ хоосон хелег дээр байрлаж байгаа буудлаасаа шалтгаалан ижил биш тооны буудалд нүүж болдог. Диаграмм 3 дээр цагаан буудлаар нүүх цагаан хелийн тэмээ 9 буудалд нүүж болох нь харагдаж байна. Харин хар хелийн тэмээ түүнээс 4 –р илүү буудалд нүүх боломжтой. Ямар ч тэмээ хелгийн 64 буудлаас 32-т нь нүүж чадна. Хелгийн төвд байрласан тэмээ бараг тэрэгнийх шиг л тоотой буудлыг хянаж чаддаг. Хичээлийг цааш нь үзэх тусам суралцагчид яагаад буудлын тоо, энэ бүхнийг чухалчилаад байгаагийн учрыг ойлгох болно.

Бэрс

Бэрс / шатрын тэмдэглэгээ нь – Q / тэрэг, тэмээний альнийх нь ч нүүдлээр нүүж чаддаг. Тэрээр хэвтээ ба босоо шугамд мөн диагоналаар хэдэн буудлаар ч нүүж болно.

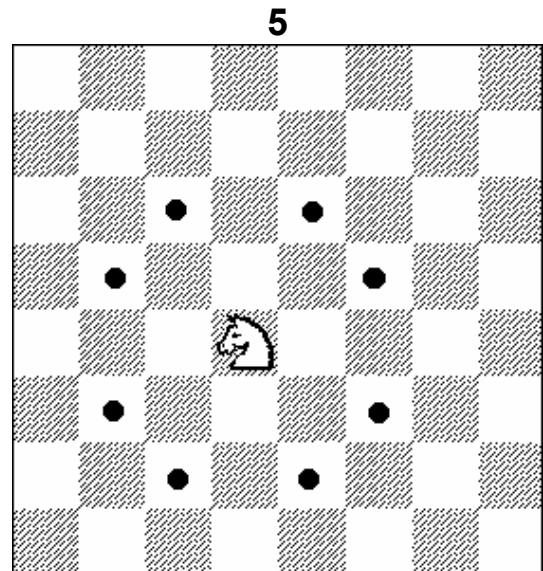


Бэрс замд нь саад таарахгүй л бол дээр үзүүлсэнчлэн нүүнэ. Тэрээр мөн л ямар нэгэн дүрс дээгүүр давж нүүж болохгүй. Замд нь айлын ямар нэг дүрс байвал идэж болно. Диаграмм 4 дээр үзүүлсэнчлэн бэрс

хелегийн голд байрлаж байвал 27 буудлыг хянана. / тоолж үзнэ үү/ Бэрс яах аргагүй шатрын хамгийн хвчтэй дүрс.

Морь

Морь / шатрын тэмдэглэгээ – N / онцгой маягаар нүүнэ. Үүнийг Диаграмм 5-ийг ашиглан тайлбарлая.

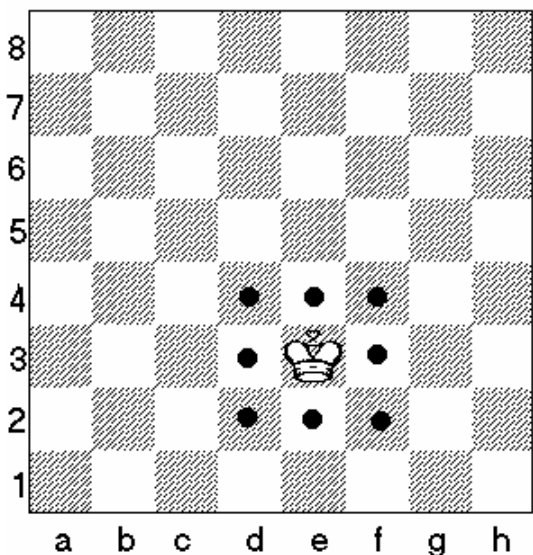


d4 дээр / нүүдлийн тэмдэглэгээг хожим үзнэ/ хар буудалд байрласан морь цэгээр тэмдэглэсэн найман буудлын аль нэгэнд нүүж болно. Энэ нь зөвхөн хар буудлаас цагаанд, эсвэл цагаан буудлаас хар буудалд нүүж болдог гэсэн үг. Морь нь байрлаж байгаа буудлаасаа хэвтээ босоо шугам мөн диагонал бишээр ойрын /2 дахь/ буудалд нүүнэ гэж ч тайлбарлаж болно. Морь зогсож байгаа буудлаасаа хамааран ижил биш тооны буудалд нүүж болдог. Мэдээж 8-с илүүгүй буудлыг хянаж чадах нь ойлгомжтой. Хянаж буй буудалд нь айлын ямар нэг дүрс байвал түүнийг идэж болно. Өөрийн болон айлын дүрснүүд дээгүүр давж нүүж болдог шатрын ганц дүрс бол морь. Морь нь бэрс, тэрэгний нэгэн адил шатрын хелегний бүх 64 буудалд нүүж чаддаг.

Ноён

Ноён / тэмдэглэгээ – К / бvх чиглэлд ойрын нэг буудлаар нvvдэг.

6

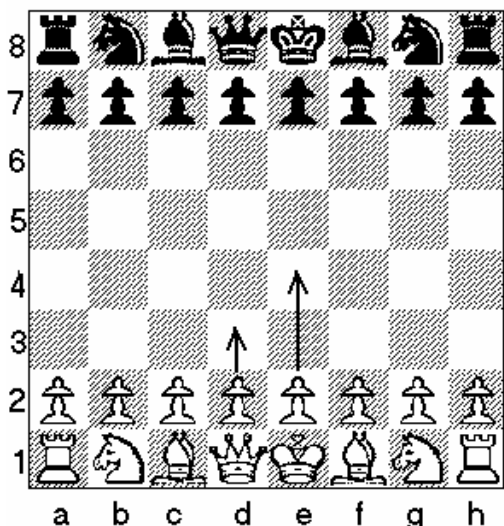


Диаграмм 6: e3 дээр байгаа ноён цэгээр харуулсан бvх буудлуудад нvvж болно. Айлын дvрс нvvх буудалд нь байвал идэж болдог. Эсрэг тоглогчийн дvрсний цохилтон дор байгаа буудал уруу ноён нvvж болдогvй.

Хvv

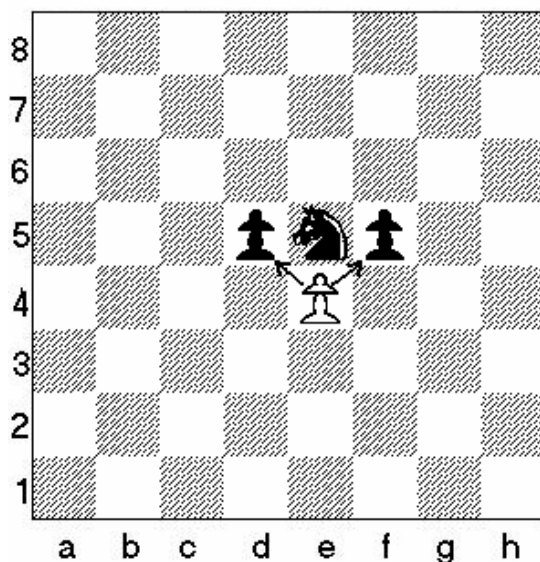
Хvv зөвхөн урагшаа л нvvнэ. Хажуу тийш юм уу ухарч нvvдэгvй. Байрлаж байгаа буудлаасаа босоо шугамын дагуу нэг буудлаар л нvvнэ. Зөвхөн анхныхаа байрлалд байгаа хvvг хэрэв тоглогч хvсвэл 2 буудлаар нvvлгэж болдог.

7



Диаграммд vзvvлсэнчлэн анхныхаа байрлалд байгаа хvv сумаар заасан маягаар d3 эсвэл e4 гэж нvvж болно. Цаашид эдгээр хvvнvvд зөвхөн нэгээр л нvvнэ. Хэрэв хvvний ёмне ямар нэгэн дvрс хөдөлгөөнд нь саад болон байж байвал цаашид нvvх боломжгvй гэсэн vг. Хvv нь айлын дvрсийг нvvж байгаа шигээ иддэгvй. Үvгээрээ бусад бvх дvрснvvдээс ялгагдана. Диаграмм 8-д харуулсанчлан хvv диагоналаар иддэг.

8



e4 дээр байгаа цагаан хvv хар хvvнvvдийн аль нэгийг нь идэж болно, харин хар морийг идэж болохгvй. Хvvнд бас нэгэн онцгой чанар бий. Урагш нvvсээр 8-р хэвтээ шугаманд хvрмэгц тоглогчийн сонголтын дагуу еерийн енгийн ямар нэгэн бодоор солигддог. Цаашид бэрс, тэрэг, тэмээ, морийг бод хэмээн нэрлэх болно. Тоглолтонд 3-с илvv тэрэг, тэмээ, морь, 2-с илvv бэрстэй тоглох байдал бий болж болно гэсэн vг. Хамгийн хvч муутай хvv маань бэрс болон хувирч болно.

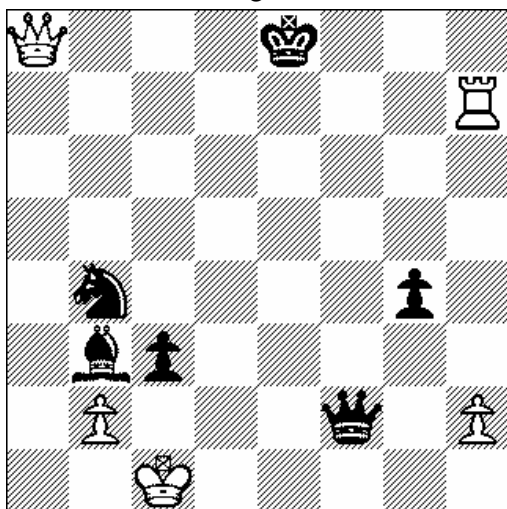
Хичээл №2

3. Шаг, мад

Ноён айлын дүрсний цохилтон дор орохыг «ноён шалаанд» орлоо гэнэ. Дүрмийн дагуу шалаанд орсон ноён нэн даруй шалаанаас гарах ёстой. Шалаанаас гарах 3 арга бий: – ноёныг цохилтонд ертөөд буй буудал, эсвэл шугамнаас зайлуулах, – Шалж буй айлын дүрсийг идэх, – Ноён ба шалж буй айлын дүрс 2-ын дунд еерийн ямар нэг дүрсийг тавьж хаах.

Дээрх 3 аргын алийг нь ч хэрэглээд шалаанаас гарч чадахгүй байвал ноён «маданд орлоо» гэнэ. Тэгэхээр тоглолтын зорилго нь эсрэг тоглогчийнхоо ноёнг мадлахад оршино.

9



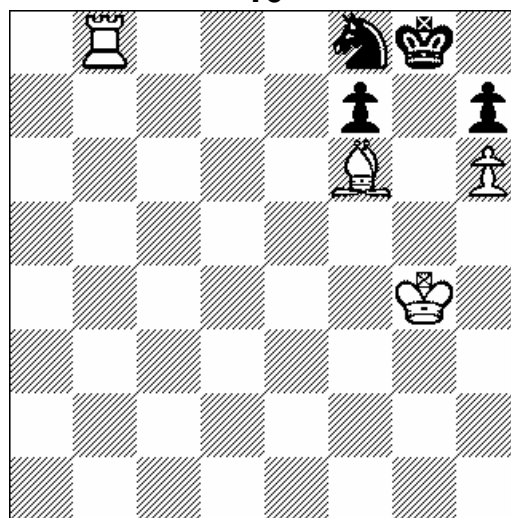
Энэ байрлалд / Диаграмм 9 / цагаан хожсон байна. Харын ноён маданд оржээ. Цагааны бэрс харын ноёнг шалсан байна. Шалж байгаа бэрсийг харын ямар ч дүрс идэх боломжгүй 1-рт. 2-рт шалж буй бэрс шалаанд орсон ноён 2-ын дундуур орж шалааг хаах хар талын ямар ч дүрс бас алга. Эцэст нь ноёны нүүж болмоор 5 буудал нь бэрсний, эсвэл

h7 дээр байгаа цагаан тэрэгний цохилтон дор байна.

4. Жид. Тэнцээ

Ноён шалаанд ороогүй мөртлөө нүүх нүүдэлгүй, мөн түүний талын ямар ч дүрс бас л нүүдэлгүй болчихсон байрлал үүсвэл ноён «жидэнд» орлоо гэнэ. Ийм ергийг тэнцсэнд тооцно. Еерээр хэлбэл аль тал нь ч хожоогүй.

10



Диаграмм 10 дээр үзүүлсэн байрлалд харын нүүх ээлж. Харын ноён айлын цохилтонд ертөөгүй байна, еерээр хэлбэл шалуулаагүй байна. Тэгсэн мөртлөө түүнд нүүх буудал алга. Нүүж болмоор 2 буудал нь / g7 ба h8 / хоёулаа цагаан дүрснүүдийн цохилтон дор байгаа тул дүрмийн дагуу тийшээ нүүж болохгүй. Хар тал морио хөдөлгөх л юм бол ноёноо «нээх» гээд, цагаан тэрэгний шалаанд оруулах гээд байгаа тул ер нь нүүдэлгүй болжээ. Хар жидэнд орсон тул ерег тэнцээгээр дууссан байна.

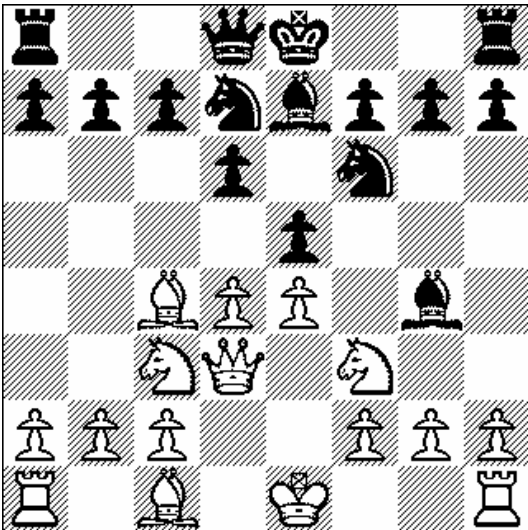
Мөн доорхи тохиолдлуудад тоглолт тэнцээгээр дуусна: – хөлөг дээр 2 ноён үлдсэн вед, – хөлөг дээр нэг ижил байрлал 3 давтагдахад, – аль нэг тал нь негеегөө мадалж хүч

хүрэхгүй болсон вед. Өөр тохиолдол ч бий бөгөөд суралцагч туршлагжихын хэрээр тус веб сайтад байрлуулсан шатрын дүрмээс олж уншаарай.

5. Сэлгээ

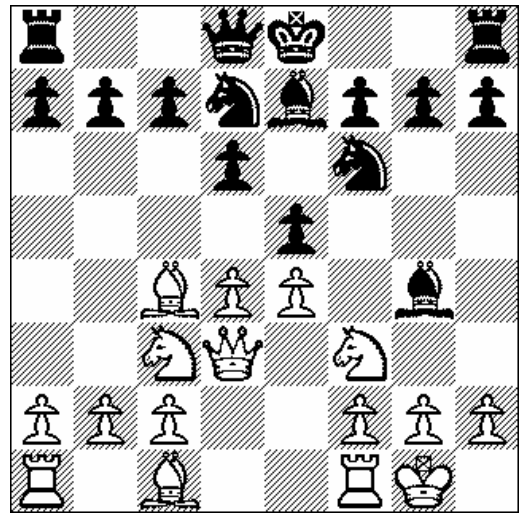
Ноён ба тэрэг оролцсон тоглолтын явцад ганц удаа хийж болох хосолсон нүүдлийг сэлгээ гэнэ. Сэлгээ нь дараах тохиолдолд зөвшөөрөгдөнө: – ноён ба сэлгээ хийх тэрэг аль аль нь өмнө нь нүүгээгүй байх, – ноён тэрэг 2-ын хоорондох буудлууд нь чөлөөтэй байх. / Диаграмм 11-ыг харна уу/

11



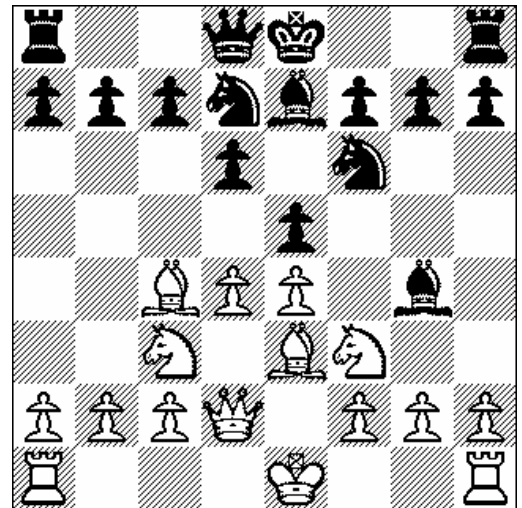
Дээрх нөхцлүүд бүрдсэн бол эхлээд ноён тэрэгний зүг 2 буудлаар нүүлгэнэ. Дараа нь тэрэгээ ноён дээгүүр давуулж түүний дайрч өнгөрсөн сүүлийн буудал дээр тавина. / Тэрэгний нөгөө талд/ Үүнийг Диаграмм 12 дээр харуулав.

12



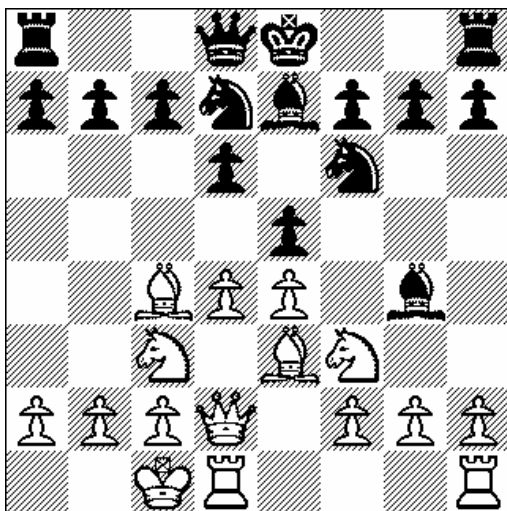
Ийм сэлгээг богино сэлгээ гэнэ. Диаграмм 11 дээрх байрлалд урт сэлгээ зөвшөөрөгдөхгүй, учир нь ноён тэрэг 2-ын дунд тэмээ байгаа тул.

13



Энэ диаграмм дээр цагаан тал урт, богино аль ч сэлгээг хийж болох харагдаж байна. Зүүн тийшээгээ урт сэлгээ яаж хийснийг харцгаая. /Диаграмм 14/

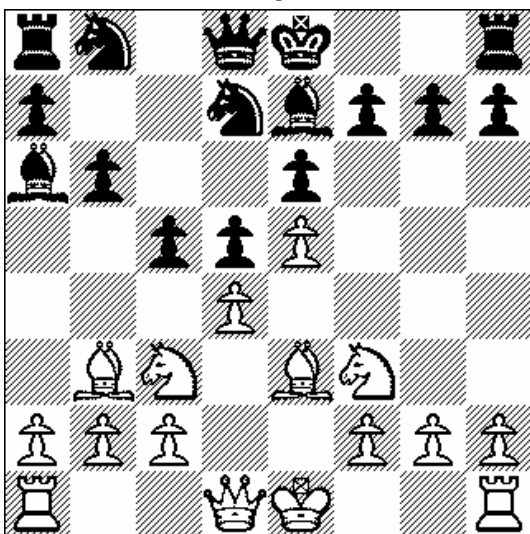
14



Урт сэлгээг 0-0-0 гэж тэмдэглэдэг. Харин богино сэлгээг 0-0 гэнэ.

Шатрын дүрмийн дагуу дараах тохиолдлуудад сэлгээ зөвшөөрөгддөггүй: – ноён шалаанд байвал, – ноён ба сэлгээ хийх гэж байгаа тэрэг өмнө нь нүүж байсан бол, – ноёны дайрч өнгөрөх буудал айлын ямар нэгэн дүрсний цохилтон дор байвал. Жишээ нь дараагийн диаграмм дээр цагаан тал сэлгээ хийж болохгүй.

15



Цагаан тал богино сэлгээ хийхдээ дайрч өнгөрөх f1 буудал а6 дээр байгаа хар талын цагаан хөлийн тэмээний цохилтон дор байгаа тул сэлгээ зөвшөөрөгдөхгүй. 11-15-р

диаграммууд дээр хэрэв хар талын нүүх ээлж бол богино сэлгээ зөвшөөрөгдөж байгааг үзнэ үү.

Хичээл №3

6. Шатрын тэмдэглэгээ

Ёргийн бичлэг, хөлөг дээрх байрлал зэргийг тэмдэглэхэд зориулагдсан шатрын тусгай тэмдэглэгээ байдаг бөгөөд эхлэн суралцагч үүнтэй зайлшгүй танилцах ёстой. Хөлгийн хэвтээ эгнээ a, b, c, d, e, f, g, h гэсэн латин цагаан толгойн эхний үсгүүдээр тэмдэглэгдэж байгааг өмнөх хичээлүүдээс анзаарсан байх. Босоо эгнээг 1-8 тоогоор тэмдэглэнэ. Нүүдлийг тэмдэглэхдээ дүрсний эхний байрлаж байсан буудлыг бичээд зураас татан нүүсэн буудлыг нь бичдэг. Хүүнээс бусад дүрснүүдийг товчилсон үсгээр тэмдэглэдэг. / K, Q, R, B, N / Монголоор Н, Б, Тр, Т, М гэх бөгөөд яагаад олон улсын тэмдэглэгээгээр анхнаасаа бичиж сурах хэрэгтэйг яваандаа ойлгох болно. Үүнээс гадна эхний ээлжинд дараах тэмдгүүдийг цээжлэх хэрэгтэй: + шалаа, x идэх, 0-0 богино сэлгээ, 0-0-0 урт сэлгээ, # мад, ! сайн нүүдэл, ? муу нүүдэл.

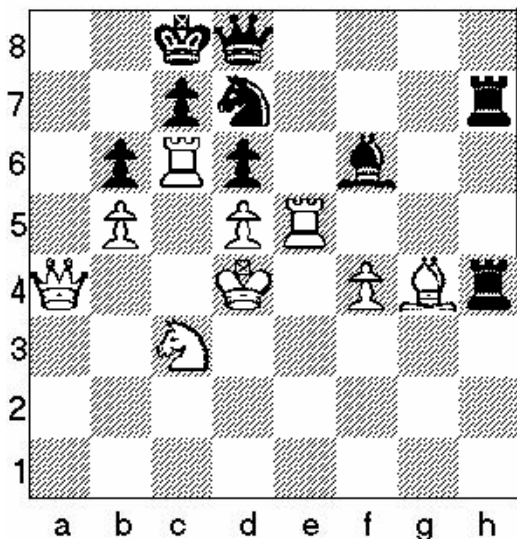
16

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 |

Бэрсний жигүүр | Ноёны жигүүр

Хураангуй бичлэгийн вед Nf3-g5 гэхийн оронд Ng3, a3xb4 - ab гэж товчилж бичдэг.

17



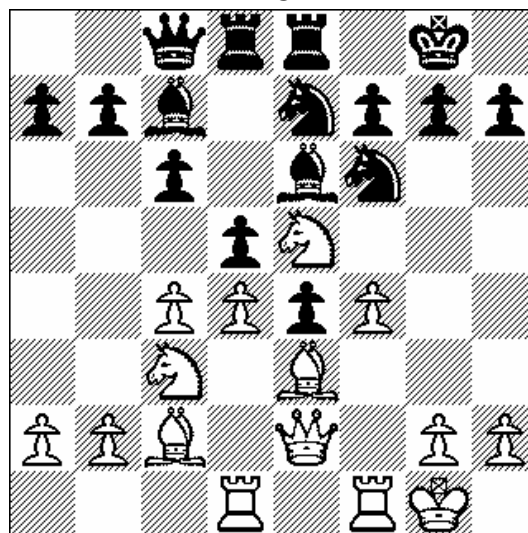
Дээрх диаграммыг ашиглан бичлэгийн дасгал хийе. Энд Цагаан тал: Ноён-Kd4, Бэрс-Qa4, Тэрэг-Rc6, Re5, Тэмээ-Bg4, Морь-Nc3, Хvvнvvд- b5, d5, f4. Хар тал: Ноён-Kc8, Бэрс-Qd8, Тэрэг-Rh4, Rh7, Тэмээ-Bf6, Морь-Nd7, Хvvнvvд-b6, c7, d6 дээр тус тус байна.

Янз бүрээр дvрснvvдийг байрлуулан олон дахин дасгал хийж бичлэгийг зөв, хурдан хийж сурах хэрэгтэй.

6. Хvv зөрж идэх

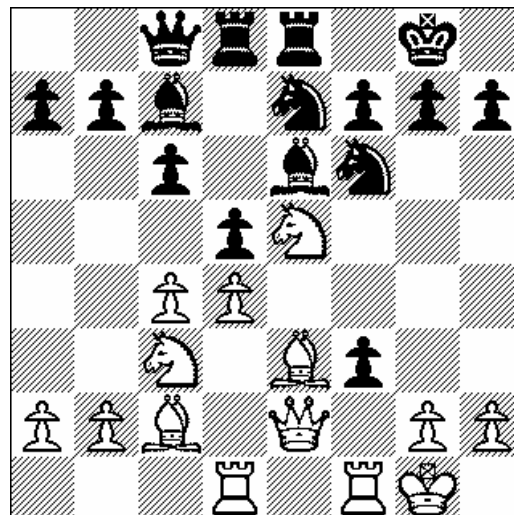
Суралцагч шатрын тэмдэглэгээг хийж сурсны дараагаар урьд нь vзээгvй орхигдуулсан нэгэн нvvдлийн учрыг тайлбарлая. Энэ бол францаар en passant гэж нэрлэгдэх хvvгээр зөрж идэх онцгой нvvдэл.

18



Цагааны сvvлийн нvvдэл нь f-ийн хvvг 2 тvлхсэн нvvдэл. / f2-f4 / Энэ нvvдлийг хийхдээ цагаан хvv e4 дээр байгаа хар талын хvvний цохилтон дор байгаа f3 буудлыг дайран өнгөрсөн байна. Ийм нөхцөлд хар тал цагаан хvvг замд нь зөрж идэж болдог. Энэ байрлалыг доорхи диаграмм дээр харуулья.

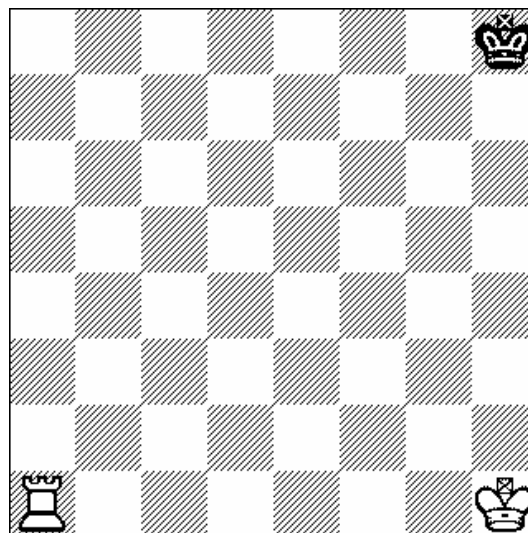
19



Диаграмм дээр харахад цагаан хvvг зөвхөн нэг тvлхэхэд нь хар хvv e4xf3 гэж идсэнтэй адил болжээ. Мэдээж хар талын хvv 4-р шугаман дээр, цагаан хvv болохоор 5-р шугаман дээр байрлаж байж л анхны байрнаасаа 2 буудлаар нvvгдэж буй айлын хvvг зөрж идэх боломжтой.

Айлын хvвг зерж идэх, идэхгvй нь тоглогчийн сонголтоос хамаарах бөгөөд шууд зерж идээгvй л бол еер нvүдэл хийсний дараа эргэн зерж идэж болохгvй.

Энэ нvүдлийн тєвєгтэй байдлыг харгалзан vзэж янз бvрийн байрлалыг хелег дээр ерен дасгалыг сайтар хийх хэрэгтэй. Хичээлийг цааш нь vргэлжлvүлж vзэхээсээ емне енгерсен зvйлсийг сайн ойлгож, еерийн болгож авсан эсэхээ байнга шалгах нь vр дvнтэй.



Хичээл №4

Шатар тоглож сурах нь амархан боловч сайн тоглох нь хэцvв. Дэс дараатай тодорхой арга барилаар тэвчээртэй хичээллэж байж л сайн шатарчин болдог. Суралцагч vзсэн хичээлvүдээ маш нягт эргэн давтаж байх ёстой. Дvрснvүдийн нvүдэл, ергийн бичлэгийг сайн ойлгож еерийн болгосны эцэст энгийн мад тавих аргад суралцах хэрэгтэй.

Бид эхний удаа хамгийн энгийн хэдэн мад, тегсгелийг vзэх бегеед суралцагч эдгээрийг сурсныхаа дараа тvүнтэй тєстэй байрлалуудыг янз бvрээр vүсгэн, шийдийг нь олж сурах хэрэгтэй. Бие даан ингэж ажиллах нь хурдан сайжрахын нэг vндэс гэдгийг мартаж болохгvй.

1. Энгийн мад

Юуны емне дvрснvүдийн харьцуулсан хvчийг мэдэж авцгаая. Нэг талаас ганц ноён, негеє талаас ноён, тэрэгтэй тегсгелийг vзье.

Энд vндсэн зарчим нь эсрэг тоглогчийн ноёныг эцсийн шугаманд еерєер хэлбэл хелгийн аль нэг захад шахаж аваачихад оршино.

Энэ байрлалд тэрэгний «хvчийг» ашиглан эхний нvүдлээрээ л харын ноёны хеделгєєнийг 8-р шугаман дээр хязгаарлаж болно. Yвний дараа мад хийхэд хялбар.

1. **Ra7 Kg8** 2. **Kg2** Мад хийхийн тулд ноён тэрэг хоёулаа оролцох хэрэгтэй. Цагаан тал ноёноо аль болохоор айлын ноён уруу ойр аваачих тэгэхдээ нэг босоо шугаманд байлгахыг хичээх хэрэгтэй. Харин 6-р шугаманд очингуутаа зэргэлдээ шугаманд байлгасан нь дээр.

2... **Kf8** 3. **Kf3 Ke8** 4. **Ke4 Kd8** 5. **Kd5 Kc8** 6. **Kd6** Хэрэв Kc6 нvүсэн бол харын ноён эргээд d8 гээд яваад егєх байсан. Энэ тохиолдолд мад хийх нь хэдэн нvүдлээр уртсах байв. Харин 6... Kd8 гэвэл 7.Ra8 гээд шууд мадлана.

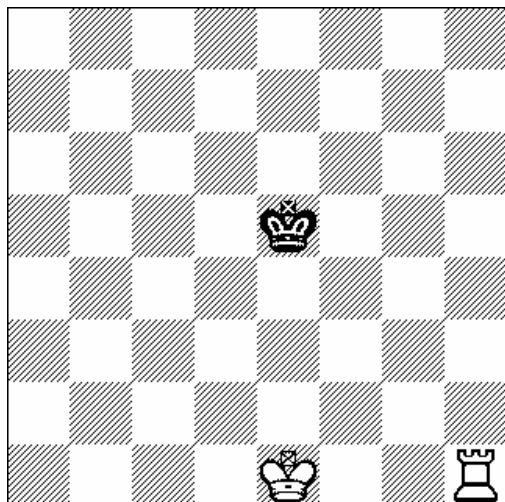
6... **Kb8** 7. **Rc7 Ka8** 8. **Kc6 Kb8** 9. **Kb6 Ka8** 10. **Rc8#**

Харын ноёныг мадлахад 10 нvүдэл шаардагдав. Харин 5-р нvүдэлдээ харын ноён d8-e8 нvүсэн бол дээр дурдсаныг vндэслэн 6.Kd5-d6 Ke8-f8 нvүцгээнэ. Хэзээ нэг цагт 2 ноён нэг босоо шугаманд таарна. Тэр цагт тэргээр a7-a8 нvүн мадлана.

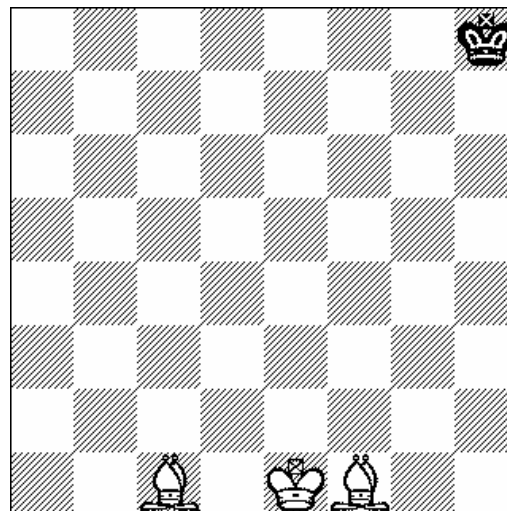
7.Kd6-e6 Kf8-g8 8.Ke6-f6 Kg8-h8
9.Kf6-g6 Kh8-g8 10.Ra7-a8#.

мадыг хийж хичээллэхэд хэсэг цаг гаргах нь чухал.

21



22



Харын ноён хөлгийн голд байгаа нөхцөлд цагаан тал юун түрүүн ноёноо түвн үрүү ойртуулсан нь дээр.

1.Ke2 Kd5 2. Ke3 Тэргээ хөдөлгөж эхлээгүй байгаа учир ноёноо айлын ноёнд ойртуулахдаа нэг шугаманд эсрэг аваачиж хэрэггүй.
2... Kc4 3. Rh5 Kc3 4. Rh4 Kc2 5. Rc4+ Kb3 6. Kd3 Kb2 7. Rb4+ Ka3 8. Kc3 Ka2

Цагаан ноён тэргээ хамгаалах гэж нүүхээс гадна айлын ноёны хөдөлгөөнийг хязгаарлаж байгааг суралцагчид анхаарах ёстой. Одоо 3 нүүгээд мэдлэх л үлдлээ. **9. Ra4+ Kb1 10. Ra5** Айлын ноёныг еерийн ноёны эсрэг аваачихын тулд Тэргээ а шугамаар \ a1 ба a2-с бусад\ нүүлгэж ээлж авхуулж байна. **10... Kc1 11. Ra1#**

Энэ тохиолдолд харын ноёныг мэдлэхэд 11 нүүдэл шаардагдлаа. Ер нь бол ийм төрлийн мэд 20 нүүдэлд багтдаг. Эхлэн суралцагч янз бүрийн байрлал тавин энэ

Ноён ба 2 тэмээгээр мэд хийх гэж оролдоцгооё. Хар ноён буланд байгаа тул цагаан дараах байдлаар нүүнэ:

1. Bd3 Kg8 2. Bg5 Kf7 3. Vf5 Хар ноён нэг хэсэг газар хашигдлаа. Хэрэв харын ноён буланд байгаагүй бол эхлээд ноёноо ойртуулж байгаад тэмээнүүдээрээ шахаад явах байсан. Тоглолт дараах байдлаар үргэлжилж болох юм: **3... Kg7 4. Kf2** Ийм маягийн төгсгөлд ноёнг зөвхөн аль нэг буланд л мэд хийх бололцоотой байдаг. Ингэхийн тулд цагаан ноён б-р шугаманд очсон байх ёстой. Бидний үзэж байгаа тохиолдолд h6, g6, f7, f8-ийн аль нэгийг сонгох хэрэгтэй. Ойроор нь h6-г сонгоё. **4... Kf7 5. Kg3 Kg7 6. Kh4 Kf7 7. Kh5 Kg7 8. Bg6 Kg8 9. Kh6 Kf8**

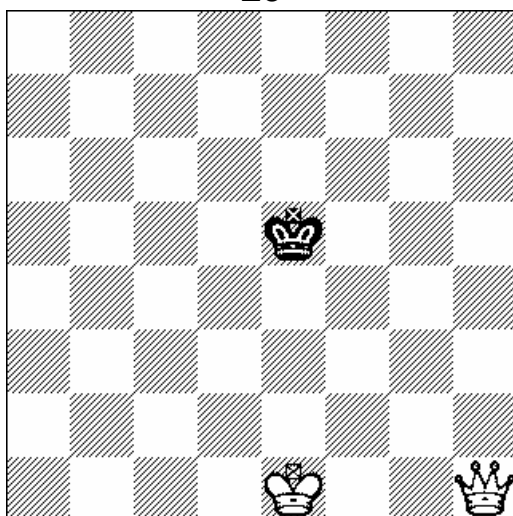
Одоо нэг тэмээгээрээ нүүн айлын ноёныг урахыг хүлээх л үлдлээ. **10. Bh5 Kg8 11. Be7 Kh8** Тэмээгээ дараагийн нүүдэлд g8 дээр дуглахаар \ шалахаар\

тааруулж нvvнэ. 12. Bg4 Kg8 13. Be6+ Kh8 14. Vf6#.

Харын ноёнг мадлахад 14 нvvдэл шаардагдлаа. Ер нь ийм төрлийн тегсгэлд 30 нvvдэл дотор мадалж болдог. Жид болгочихгvйг анхаарах хэрэгтэй.

Одоо бэрсний тегсгелийг vзье. Энэ нь хамгийн хялбар бегеэд 10 нvvдэлд багтаж мадалж болдог.

23

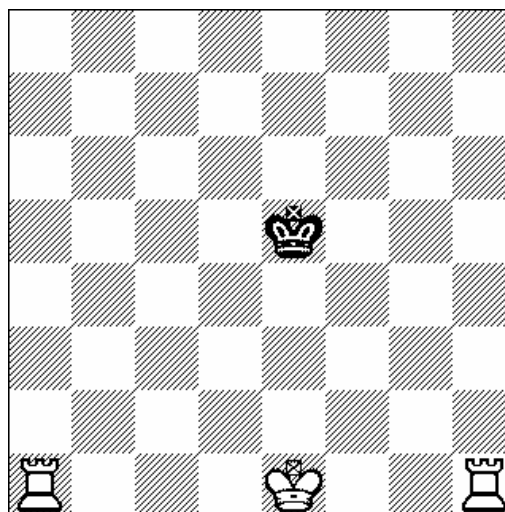


Харын ноёны хөдөлгөөнийг хязгаарлахын тулд бэрсээрээ эхлэн нvvсэн нь дээр.

1. Qc6 Kd4 2. Kd2 Хар ноён нэг л орох буудалтай. 2... Ke5 3. Ke3 Kf5 4. Qd6 Kg5 (Хэрэв хар 4... Kg4 нvvвэл 5. Qg6+ нvvнэ.) 5. Qe6 Kh4 (5... Kh5 6.Kf4 гээд дараагийн нvvдэлдээ мадална.) 6. Qg6 Kh3 7. Kf3 Kh4 8. Qg4#.

Хамгийн энгийн 3 төрлийн мадыг vзлээ. Аль алинд нь ноён оролцдог. Ноёнгvйгээр мадлахад дор хаяж 2 тэрэг хэрэгтэй.

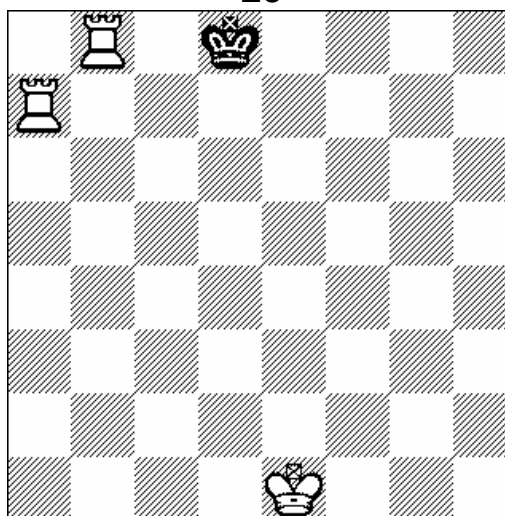
24



2 тэргээр мад хийх нь маш хялбар. Мөн л харын ноёныг захируу шахна.

1. Rh4 Kf5 2. Ra5+ Kg6 (3.Rh6+ гэвэл тэргээ алдана) 3. Rb4 Kf6 4. Rb6+ Ke7 5. Ra7+ Kd8 6. Rb8#.

25



Хичээл №5

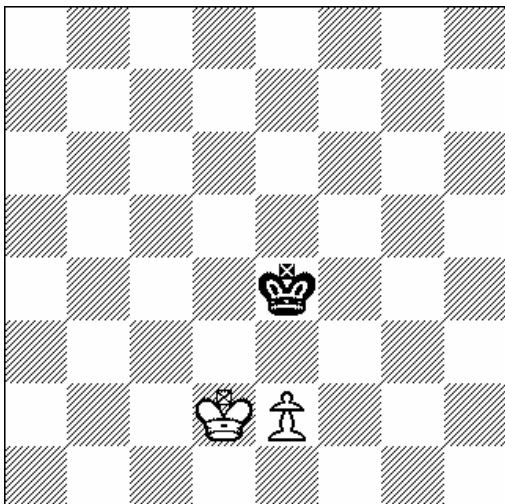
2. Энгийн тегсгэл. \ хvвний \

Шатар тоглож байгаад ганц хvв илvv болчих нь олонтоо. Энэ нь ихэнх тохиолдолд хожиход хангалттай болчихдог тал бий. Нэг тал нь ганц ноёнттой, нөгөө тал нь ноён, нэг хvвтэй тегсгелийг авч vзье.

Ийм нөхцөлд ноён хувнийхээ өмнө байрлаж, ядаж нэг буудлын зайтайгаар урагшлах хэрэгтэй.

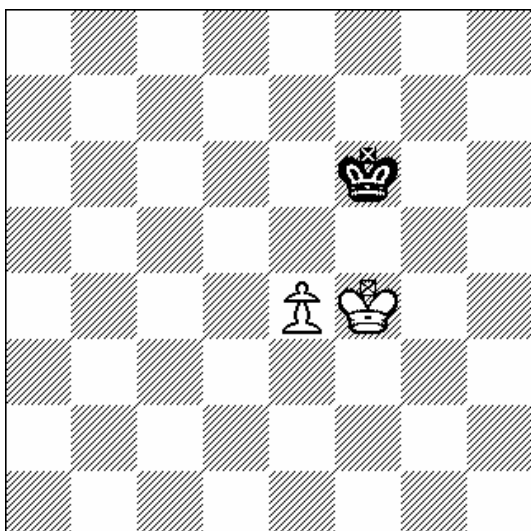
Хэрэв эсрэг тоглогчийн ноён нь түүний хувний өмнө байрлаж байвал хожиж чаддаггүй. Үүнийг жишээн дээр тайлбарлая.

26

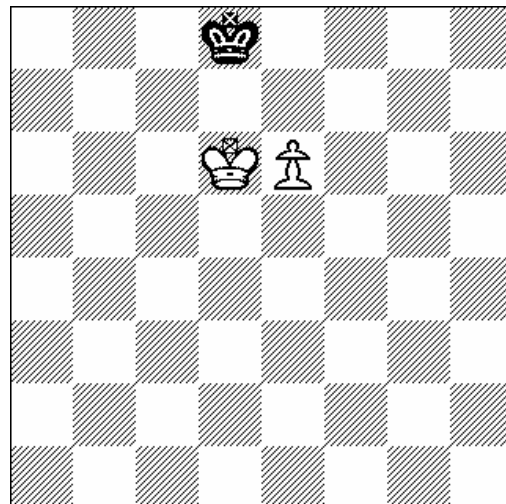


Энэ бол тэнцээний байрлал. Харын зөв хамгаалалт нь ноёноо ямагт хувнийх нь яг өмнө нь байлгахад оршино. Ийм боломж байхгүй байгаа бол харын ноён цагаан ноёны эсрэг байрлах ёстой.

1. e3 Ke5 2. Kd3 Kd5 Маш чухал нүүдэл. Үүнээс өөрөөр нүүвэл хожигдоно. 3. e4+ Ke5 4. Ke3 Ke6 5. Kf4 Kf6



Дахиад л ижил байрлал үүслээ. Цагааны ноён давшаад харын ноёнд хувнийх нь өмнө байнга байх боломж олгохгүй байна. Хар ноён цагаан ноёны эсрэг харалдаа байхаар нүүж байна. 6. e5+ Ke6 7. Ke4 Ke7 8. Kd5 Kd7 9. e6+ Ke7 10. Ke5 Ke8 11. Kd6 Kd8

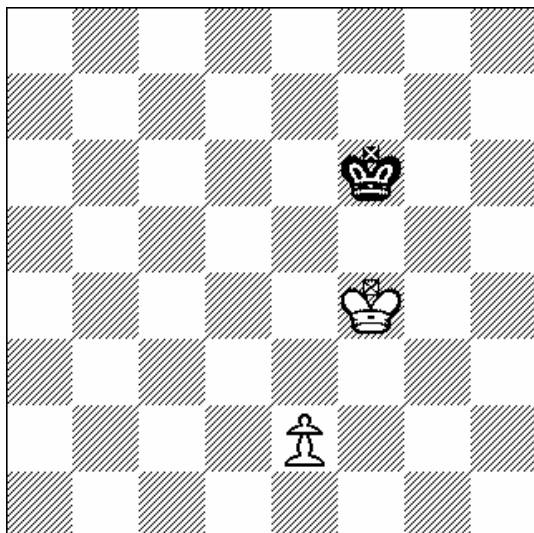


Бас л нөгөө байрлал. Хэрэв хүүгээ урагш түлхвэл хар ноён хувний чанх урд орчих тул эсвэл хүүгээ өгнө, эсвэл жид болно.

12. e7+ Ke8 13. Ke6 жид.

Хүүгээ түлхэхгүй ухарч нүүвэл харын ноён хувнийх нь өмнө байрлачихна. Энэ байрлалыг эхлэн суралцагчид олон янзаар нүүлгэн дээрх аргуудыг үндсээр нь бүрэн мэддэг болох хэрэгтэй. Иймэрхүү байрлалд суралцагчид яаж нүүхээ мэдэхгүйгээсээ болоод хожлоо алдах нь их тохиолддог.

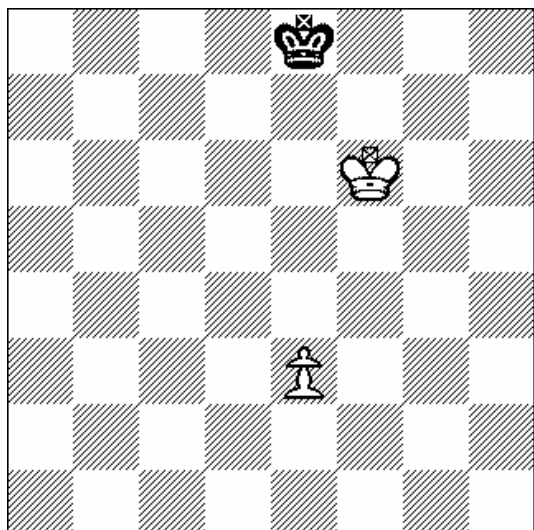
27



Энэ байрлалд цагаан хожно. Яагаад гэвэл ноён хvннийхээ өмнө байрлаж байна. Хооронд нь нэг буудлын зай байна. Ийм нөхцөлд цагаан тал доорхи дvрмийг баримтлана.

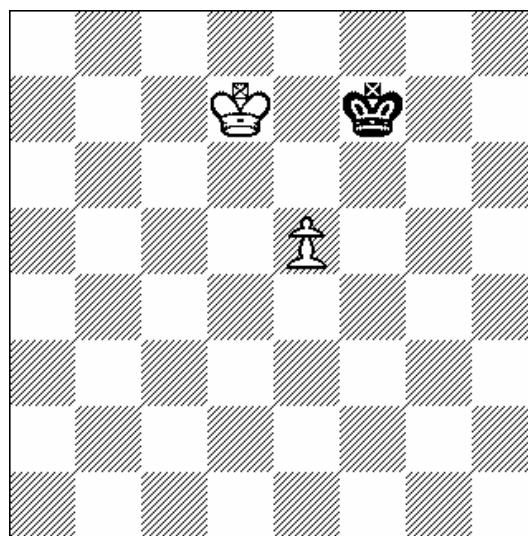
Ноёноороо урагш довтлох. Хvнд нь аюул учрахааргvй л бол хvнгээ тvлхэхээ азнах хэрэгтэй.

1. Ke4 Ke6 Хар тал цагаан ноёнд давших боломж олгохгvй байгаа тул тvннийг холдуулахын тулд хvнгээ тvлхэж ээлж авах хэрэгтэй. Ингэснээрээ цагаан ноёнд давших боломж гарч ирнэ. **2. e3 Kf6 3. Kd5 Ke7** Хэрэв хар тал 3... Kf5 нvвсэн бол хvнгээ дахин урагшлуулах хэрэгтэй. **4. Ke5 Kd7 5. Kf6 Ke8**



Хvв нь хэтэрхий хоцорсон тул одоо урагшлуулж болно.

6. e4 Kd7 Ноёноороо f7 нvвх утга алга. Учир нь хар 7... Kd6 нvвх тул хvнгээ хамгаалахаар буцах болох нь. Иймээс хvнгээ тvлхэж байна. **7. e5 Ke8** Хэрэв хар өөрөөр нvвсэн бол **8. Kf7** нvнгээд хvнгээ e6-e7-e8 тvлхэн бэрс гаргах байсан. **8. Ke6** (8.e6 нvвсэн бол тэнцээ болно: 8... Kf8 – өмнөх жишээний байрлал vвснэ) **8... Kf8 9. Kd7 Kf7**

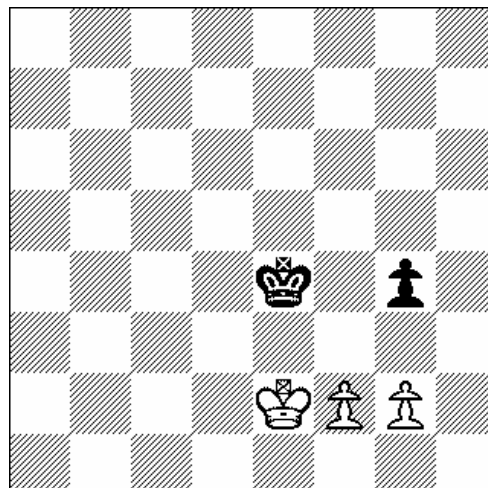


Хvнний e6-e7-e8 буудлууд хамгаалагдсан болохоор хvв бэрс гарч хожих нь гарцаагvй. **10. e6+ Kf8 11. e7+ Kg7 12. e8Q.**

Хичээл № 6

3. Илvv хvв

28



Диаграмм дээр үзүүлсэн шиг байрлал олон тохиолддог. Энэ нь заримдаа 3 хvв 2 хvвний эсрэг, эсвэл 4 хvв 3 хvвний эсрэг гэх мэт. Хvвнvүд нь нэг талд, эсвэл жигvүрvүдэд хуваагдан байрласан байж болдог.

Хvвнvүд нь нэг талд диаграмм 28 дээрх шиг байрлалд цагаан талын тоглолт нэг янз байна: нэг хvүгээ хvүгээр нь солин диаграмм 27 дээрх ноёноо хvвнийхээ урд оруулан хожлын байрлал vүсгэхийг эрмэлзэх.

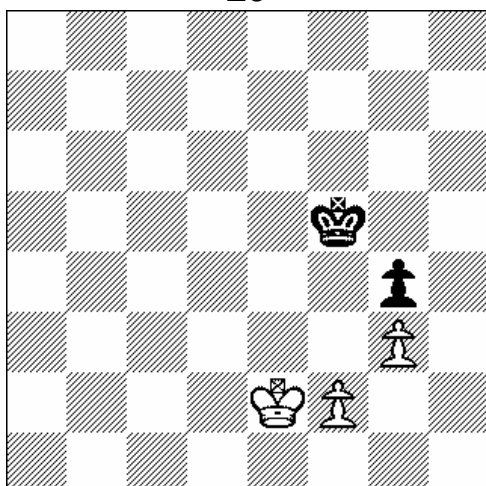
Нэг хvв нь захын / тэрэгний/ шугаманд байрлаагvй л бол дээрх байрлалд цагаан ихэвчлэн хождог. Хэрэв цагаан 1.f3 гэж нvүх юм бол тоглолт тэнцээгээр дуусна. Учир нь хар тал 1... g4 гэж хvүг идчихээд ноёноо хvвнийх нь өмнө байрлуулчихна / өмнөх хичээлийг санана уу/.

Цагаан 1. g3 гэж нvүх ёстой.

A/ Хэрэв хар 1... Kd4 гэж нvүвэл 2. f3 jf+ 3. K:f3 нvүн улмаар ноёноор f3-g4-h5 буудлуудаар нvүж хожих байрлалыг эзэлнэ. / Бие даан vзнэ vү/

B/ 1. g3 нvүхэд 1... Ke5 нvүвэл тоглолт даррах маягаар vргэлжилж болох юм: 2. Ke3 Kf5 3. Kd4 Kf6 4. Ke4 Kg5 5. Ke5 Kg6 6. Kf4 Kh5 7. Kf5 Kh6 8. Kxg4. 2 хvв илvү болсон тул хожиход хялбар.

29

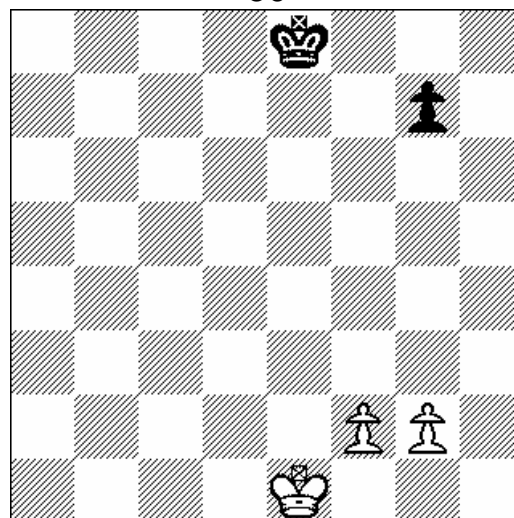


B/ 1. g3 гэхэд 1... Kf5 хариу нvүвэл 2. Kd3 гэнэ. Хэрэв 2... Ke5 гэвэл 3. Ke3 нvүн дээр дурдагдсан хожлын байрлал vүснэ.

Цагаан тал 2 дахь нvүдэлдээ Kd3 гэж нvүсэн нь оппозицийн дvүрэмтэй холбоотой. Энэ талаар нилээн хожим заах бөгөөд ямар чухал нvүдэл болох нь бага ч гэсэн ойлгогдож байгаа байх аа. Суралцагчид ноёноор зөв нvүж сурах нь их чухал болохыг бас анзаарсан байх. Шатрын ерөгт 1 хvвний давуу гэдэг бол материалын хамгийн бага давуу чанар гэсэн vг. Ийм л учраас ноёноор зөв чадварлаг нvүж гэмээнэ хожихо чадна.

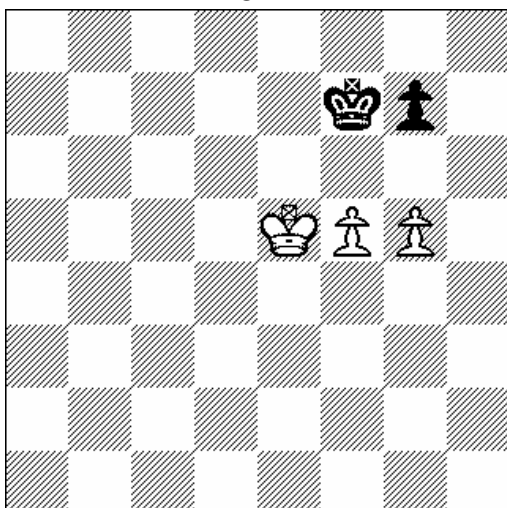
Одоо өөр байрлалыг тодорхой авч vзье.

30



Хар талаас хамгаалалтын сайн арга нь хvүгээ 7-р шугамнаас хөдөлгөхгvй байх. Цагаан талын хувьд ноёноо аль болохоор урагш нvүлгэн дараа нь хvвнvүдээ татсаар 5-р шугаманд байрлуулах. Үвнийг амжилттай хийж чадвал дараах байрлал vүснэ.

31



Одоо харын нvvх ээлж гэж vзье. Энд боломжит 2 vргэлжлэл бий.

-А-

1... Ke7 2. g6 Kf8 3. Kd6 Ke8 4. Ke6 Kf8 Энэ байрлалд цагаан 5.f6 нvvн хожиж чадахгvй. Учир нь хар тал шууд 5... gf нvvхгvй /хожигдох тул/, харин 5... Kg8 нvvж тэнцээний байрлал олж авна: 6. fxg7 Kxg7, эсвэл 6. f7+ Kf8 – тэнцээ. Гэвч цагаанд хожлын нvvдэл бий:

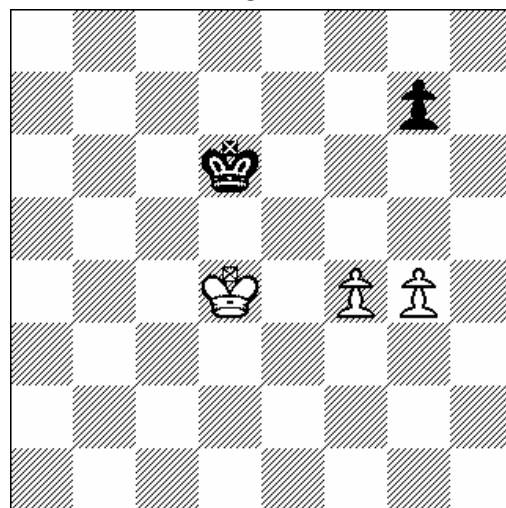
5. Kd7 Kg8 6. Ke7 Kh8 7. f6 gxf6 8. Kf7 Цааш нь 3 нvvгээд мадлана. / 3. Kd6 ба 5. Kd7 нvvдлvvдийн чухлыг мөн анзаарсан байх/

-В-

1... g6 2. f6 Kf8 3. Ke6 Ke8 4. f7+ Kf8 5. Ke5! Kxf7 6. Kd6 Kf8 7. Ke6 Kg7 8. Ke7 Kg8 9. Kf6 Kh7 10. Kf7 Kh8 11. Kxg6 Kg8 12. Kh6 Kh8 13. g6 Kg8 14. g7 Хvv бэрс гарна.

Харын ноён урагш угтаж явсан бол дараах байрлал бий болно.

32



Цагаанд хожлын 2 арга бий:

-А-

1. f5 g6 – хараас хамгийн сайн нvvдэл. Гэвч цагаан хожно. Энэ хувилбарыг бие даан хийж дуусгана уу. Цагаан тал 1. g5 гэж нvvн хожиж чадахгvй. Учир нь 1... g6 нvvн тэнцээний байрлал олж авна.

-В-

1. Ke4 Ke6 Хэрэв 1... g6 нvvвэл 2. Kd4 Ke6 3. Kc5 Kf6 4. Kd6 Kf7 5. g5 Kg7 6. Ke7 Kg8 7. Kf6 Kh7 8. Kf7 цагаан хvv иднэ.

2. f5+ Kf6 3. Kf4 g6 Хэрэв хvv байрандаа vлдвэл 31-А д vзсэн тегсгел vвснэ.

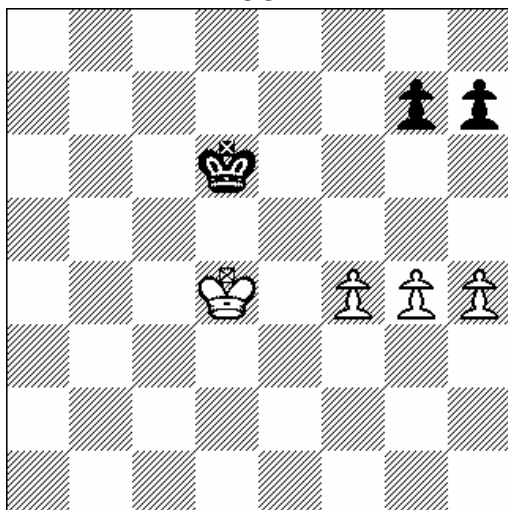
4. g5+ Kf7 5. f6 Ke6 6. Ke4 Kf7 7. Ke5 Kf8 f-ийн хvvг бэрс гаргаж чадахгvй / учрыг нь еерсдее олно уу/. Харин тvvнийг хаяж сул егснеер хожлын хувилбар гарч ирнэ.

8. f7 Kxf7 9. Kd6 Цаашид 31-Б д vзvvлсэн жишээний маягаар нvvн хожно.

Ийм маягийн жишээнvvд нь бараг хоосон шахуу хелег дээр ямар их тэмцэл гаргаж байж хожил олж авдгийг харуулж байна. **Энгийн энэ тегсгелvvд дээр бие даан маш**

хичээнгүй ажиллах хэрэгтэй. Эдгээр нь жинхэнэ чадварлаг шатарчин болохын үндэс юм шvv.

33

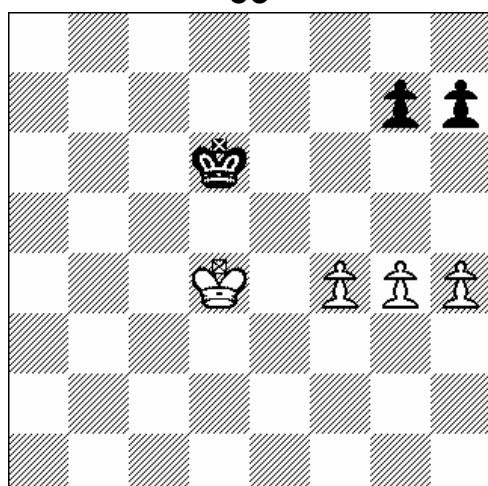


Энэ байрлалд цагаан аль ч хvvгээрээ эхэлж нvvгээд хожиж болно. Хэрэв ямар нэгэн санаа байхгvй байгаа бол эсрэг талд нь айлын хvv байхгvй байгаа тэр хvvгээ л тvлхсэн нь дээр.

1. f5 Ke7 Хэрэв 1... g6 гэвэл 2. f6 гэж өмнө vзсэн нэгэн тегсгел vрvv орно. 2. Ke5 Kf7 3. g5 Ke7 Мөн 3... g6 4. f6, 3... h6 4. g6+ гээд танил байрлал уруу орно. 4. h5 g6 (5. hxg6 hxg6 6. f6+) мөн л танил тегсгел. Цагаан хожно.

Хичээл № 7

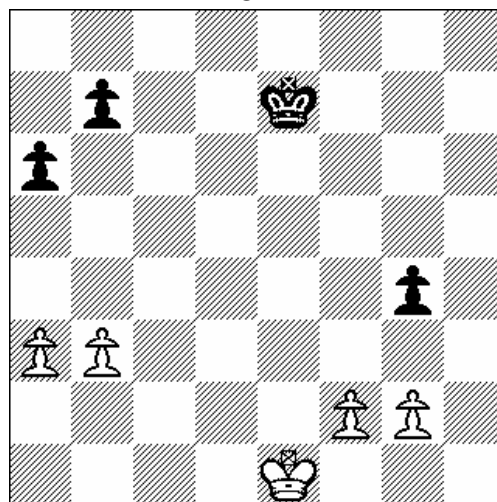
3. Илvv хvv / vргэлжлэл / 33



Энэ байрлалд цагаан аль ч хvvгээрээ эхэлж нvvгээд хожиж болно. Хэрэв ямар нэгэн санаа байхгvй байгаа бол эсрэг талд нь айлын хvv байхгvй байгаа тэр хvvгээ л тvлхсэн нь дээр.

1. f5 Ke7 Хэрэв 1... g6 гэвэл 2. f6 гэж өмнө vзсэн нэгэн тегсгел vрvv орно. 2. Ke5 Kf7 3. g5 Ke7 Мөн 3... g6 4. f6, 3... h6 4. g6+ гээд танил байрлал уруу орно. 4. h5 g6 (5. hxg6 hxg6 6. f6+) мөн л танил тегсгел. Цагаан хожно.

34



Хvvнvvд хелгийн хоёр талд байрласан ийм нөхцөлд хожиход арай амар байдаг. Юуны тvрvvнд хvvнvvддээ ойртон тэдний аюулгvй байдлыг хангаад дараа нь нvvргvй хvvгээ тvлхэнэ. Улмаар «тvгжих», «шахах» мэт аргуудыг хэрэглэн хождог. Энэ талаар доорхи жишээг vзсэнээр тодорхой ойлголттой болно.

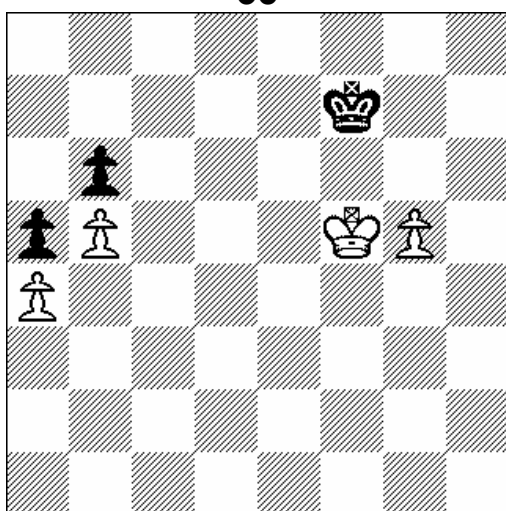
1. Ke2 Ke6 2. f3 gxf3+ 3. Kxf3 Нvvргvй хvv аль болохоор айлын хvvнvvдээс хол байвал сайн. 3... Kf5 4. g4+ Kg5 Одоо нөгөө жигvvрт тvгжих ажиллагаагаа эхлэе. 5. b4 b6 6. a4 Kg6 7. Kf4 Kf6 8. g5+ Kg6 Бэрсний жигvvрт дахиад л vргэлэлvvлье.

9. b5 b-ийн хvvгээ твлхсэн нь ашигтай. Учир нь хар тал солилцвол хvvнvvд b шугаман дээр vлдсэн нь дээр. Захын / тэрэгний-a,h / шугаман дээрх хvv айлын ноён урд нь байгаа тохиолдолд еерийн ноёны хаа байгаагаас vл хамааран бэрс гарч чаддаггvй.

9... a5 Тvгжмэл байдал vvсжээ. Одоо ноёны жигvvрт шахах ажиллагаагаа эхлээ.

10. Kg4 Kg7 11. Kf5 Kf7

35



Одоо еерийн хvvг орхиж болно. Ноёноороо айлын хамгаалалтгvй байгаа 2 хvvг идэхээр чиглээ.

12. Ke5 Kg6 13. Kd6 Kxg5 14. Kc6 Харын хvvнvvдийг ээлжлэн идээд аль нэг хvvгээ бэрс гарган хожно.

Суралцагчид емнє vзсэн бvгдийг хэр зэрэг ойлгосон, хэр зэрэг еерийн болгосноо шалгах л vлдлээ. Ижил тєстєй хvvний тєгсгєлvvдийг еерийн санасан байрлалаар ерж янз бvрийн хувилбаруудыг туршиж vзэх хэрэгтэй. Шатрыг ойлгодог, шатрын «цаг хугацааны» хvчин зvлийг ойлгодог болох vvнээс еер арга гэж vгvй.

3. Дvрснvvдийн хvчний харьцуулалт

Боднуудын хvчний харьцааг харуулсан нарийн тооцооны хvснэгт байдаггvй. Энэ нь ч ойлгомжтой. Яагаад гэвэл ямар нэг бодны хvчтэй хvчгvй нь тvvний байрлал бусад хvчин зvйлээс ихээхэн хамааралтай.

Ерєнхий онолын vvднээс харах юм бол тэмээ морь хоєрын хvч тэнцvv. Гэхдээ миний бодоход \ Капабланка \ ихэнхи тохиолдолд тэмээ илvv хvчтэй. Ямар ч байсан 2 тэмээ 2 морьноос бараг илvv. Тэмээ хvvний эсрэг тэмцэхдээ морьноос илvv, ялангуяа хvvнvvдийн хамт тэрэгний эсрэг морьноос илvv хvчтэй.

Тэмээ тэрэг хоєр морь тэрэгнээс илvv хvчтэй. Харин бэрс морь хоєр тэмээ бэрс 2-с илvv хvчтэй байж болно.

Тэмээг 3 хvvтэй тэнцэнэ гэж хэлж болох бол морьны хувьд ингэж хэлж тэр болгон чадахгvй.

Тэрэг хvчний хувьд нэг морь \эсвэл тэмээ\ 2 хvvтэй тэнцэнэ гэж vздэг. Хоєр тэрэг бэрснээс бага зэрэг илvv. Мєн 2 тэрэг нь 2 морь нэг тэмээнээс арай сул гэж тооцогддог.

Хелєг дээр дvрснvvд солилцон шингэрэх тусам морьны хvч буурна. Тэрэгний хувьд харин эсрэгээр. Эцэст нь 3 хєнгєн бод \ тэмээ, морь\ бэрснээс илvv хvчтэй.