

# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ФИГУР



# Виды взаимодействия фигур

## 1. ПОДДЕРЖКА

Фигура или пешка поддерживает (защищает) другую фигуру или пешку.

## 2. ПРИКРЫТИЕ

Фигура или пешка прикрывает от атак другую фигуру или пешку.

## 3. ОГРАНИЧЕНИЕ

Фигура или пешка ограничивает передвижение другой фигуры или пешки.

## 4. УГРОЗА ИЛИ НАПАДЕНИЕ

Фигура или пешка достигает возможности создать угрозу или нападение на необходимую клетку.

\*Угроза — мы нацелены на клетку, но сразу срубить не можем.

\*Нападение — мы нацелены на клетку, можем сразу срубить.

# Принципы взаимодействия фигур

1. Ставьте свои пешки на поля цвета, противоположного цвету вашего слона.
2. Размещайте коня и пешки или коня и слона на полях одного цвета; в этом случае они будут контролировать больше полей.
3. Хороший конь в эндшпиле — даже в большей степени, чем хороший слон — превосходит плохого слона.
4. Обладание двумя слонами зачастую служит достаточной компенсацией за слабые пешки.
5. Ферзь и конь дополняют друг друга, и часто их сила больше силы ферзя со слоном.

# Мотивы для взаимодействия фигур

## Мотив №1 — Контроль поля

Почти всегда игра по полям расположенным в центре не имеет опровержения, так как из центра фигуры ВСЕГДА успеют переключиться на любой фланг- это **первая рекомендация**.

Поле в направлении которого решено построить взаимодействие может быть и не в центре, но на нем расположена фигура большой материальной ценности- это **вторая рекомендация**.

Если прямолинейное направление всех фигур на поле, вызывает точно такое — же скопление фигур соперника для обороны, но наши фигуры будут иметь большой запас активности и маневренности- на это стоит пойти. Это **третья рекомендация**.

Если наши удары скоординированы по центральным полям e4, e5, d4, d5, где соперник имеет слабости или недостатки в позиции- можно быть уверенным ЭТО ПРАВИЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ. И преимущество в активности фигур после выигрыша такой пешки гарантировано. Это **четвёртая рекомендация**.

**Пятая рекомендация.** План борьбы за обладание и использование открытой линии состоит из трех стадий:

1. Захват открытой линии, путём развития давления на слабые поля у соперника в центре.
2. Борьба за овладение пунктами вторжения по этой открытой линии.
3. Вторжение и реализация достигнутого преимущества.

# МОТИВЫ ДЛЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ФИГУР

## Мотив №2 "Избыточная защита"

Избыточная защита — защита с «запасом», то есть число защищающих превышает число атакующих фигур, важного пункта позиции, вокруг которого должна развернуться борьба.

- ◆ Фигуры, осуществляющие избыточную защиту, помимо того, что укрепляют стратегически важные пункты, занимают при этом хорошие во всех отношениях позиции и, следовательно, выигрывают в значении.

Успешно избыточная защита применяется только по отношению к сильным пунктам. Подобная защита к слабым пунктам, как правило, приводит к пассивной позиции защищающих фигур.

# Мотивы взаимодействия фигур

## Мотив №3 «Комплекс полей»

1. Несколько полей вблизи существенного объекта атаки. Чаще всего возле короля соперника или (реже) возле ферзя, оказавшегося в стеснённом, ограниченном положении.
2. Слабость полей одного цвета. Эти могут возникать хоть по всей доске. И прежде всего это возникает, когда у соперника отсутствует слон данного цвета, или слабых клеток в разных участках доски много и совершенно сложно сопернику прикрыть их все, даже при наличии слона.
3. Ряд из клеток в одну линию по диагонали, или по вертикали, недоступных для фигур соперника. Здесь важно неперемное условие- отсутствие доступа должно иметь значительный негатив для партнёра. Контроль не критичных для него клеток- это ложная цель.
4. Контроль нескольких важных полей, не для негатива соперника, а для занятия их в перспективе своими фигурами, для осуществления личного СУЩЕСТВЕННОГО замысла.
5. Воздействие своими фигурами и пешками на целый фланг соперника. При этом воздействие не только на объекты. Под прицел берутся и поля за объектами (где их могли бы защищать фигуры противника). А также возможные клетки перспективного движения объектов вперед (куда они могли бы уйти от давления). Очень часто такими объектами становится пешечная структура на фланге.

# Домашнее задание на тему взаимодействие фигур

Сыграть в четвертные шахматы [chess.com/4-player-chess](https://chess.com/4-player-chess)



Задача в четвертных шахматах: поставить мат трём соперника или срубить как можно больше фигур (победить по очкам).

**!** Пешка может превращаться, если дойдёт со 2 до 8 линии.

Домашнее задание будет выполнено в том случае, если вы займёте первое или второе место для ребят юношеского разряда, первое место для ребят со спортивным разрядом.

После выполненного задания отправить в WhatsApp (+79521594342)