



ФГБОУ ВО ПГМУ им. академика  
Е. А. Вагнера Минздрава России

*Шахматный клуб ПГМУ*

Тактические и стратегические приёмы —  
вилка, вскрытое нападение

Презентация студента 3 курса  
лечебного  
факультета Чудинова Андрея  
Константиновича

## Раздел №1. Вилка

В шахматах одной угрозы часто недостаточно, чтобы оказать реальное воздействие на противника. Например, если Вы атакуете фигуру, то противник может её защитить или вывести из-под удара. Совсем другое дело, если создаются две угрозы одновременно.

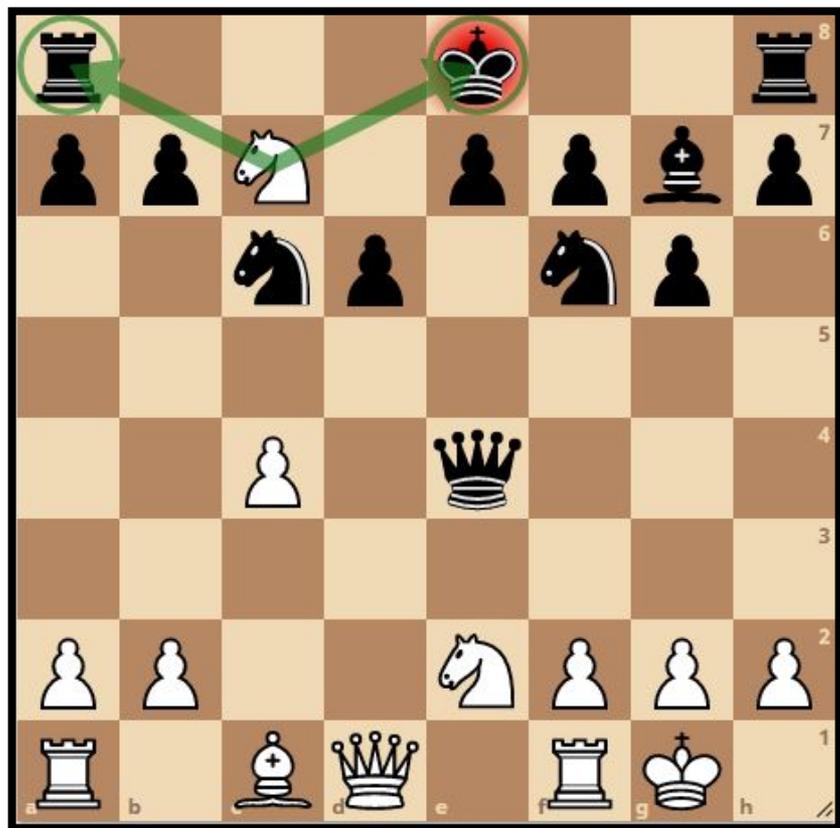
Во многих случаях противостоять сразу двум угрозам нет возможности, поэтому материальные потери неизбежны. Вилка является одним из простейших способов создания двойной угрозы.

Вилка в шахматах — это положение в шахматной партии, когда две или более фигуры одного игрока находятся под боем одной фигуры другого игрока.

Иногда в литературе вместо термина «вилка» используется понятие «двойной удар».

Целью двойного удара может быть и просто поле, на которое стремится атакующая фигура.

Наибольшее значение имеет вилка, когда под боем оказывается король (объявлен шах).



**Kc7+**. Вилка конём. Конь на c7 атакует короля на e8 и ладью на a8.

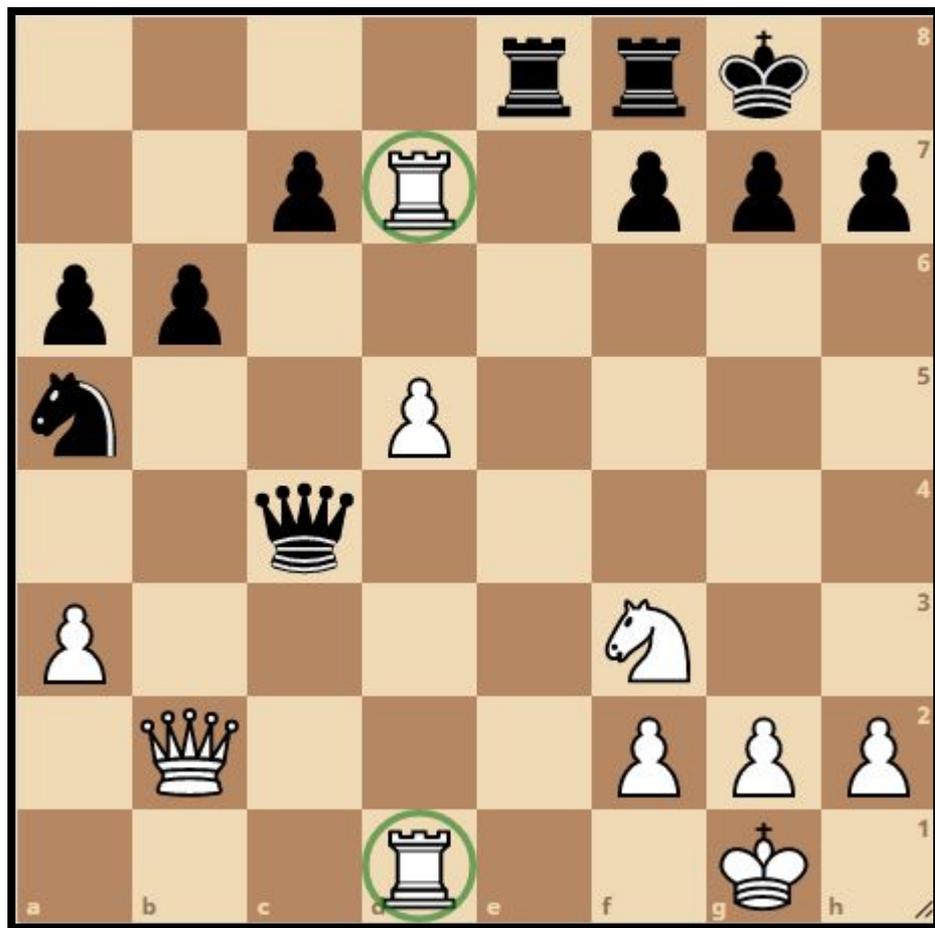
Вилка пешкой почти всегда выгодный приём, просто потому, что ценность пешки относительно других фигур невелика.



**d4**. Вилка пешкой. Пешка на d4 атакует коня на e5 и слона на c5.

В самой базовой версии две угрозы — это просто нападения на уязвимые фигуры противника.

## Пример №1. Ход чёрных.

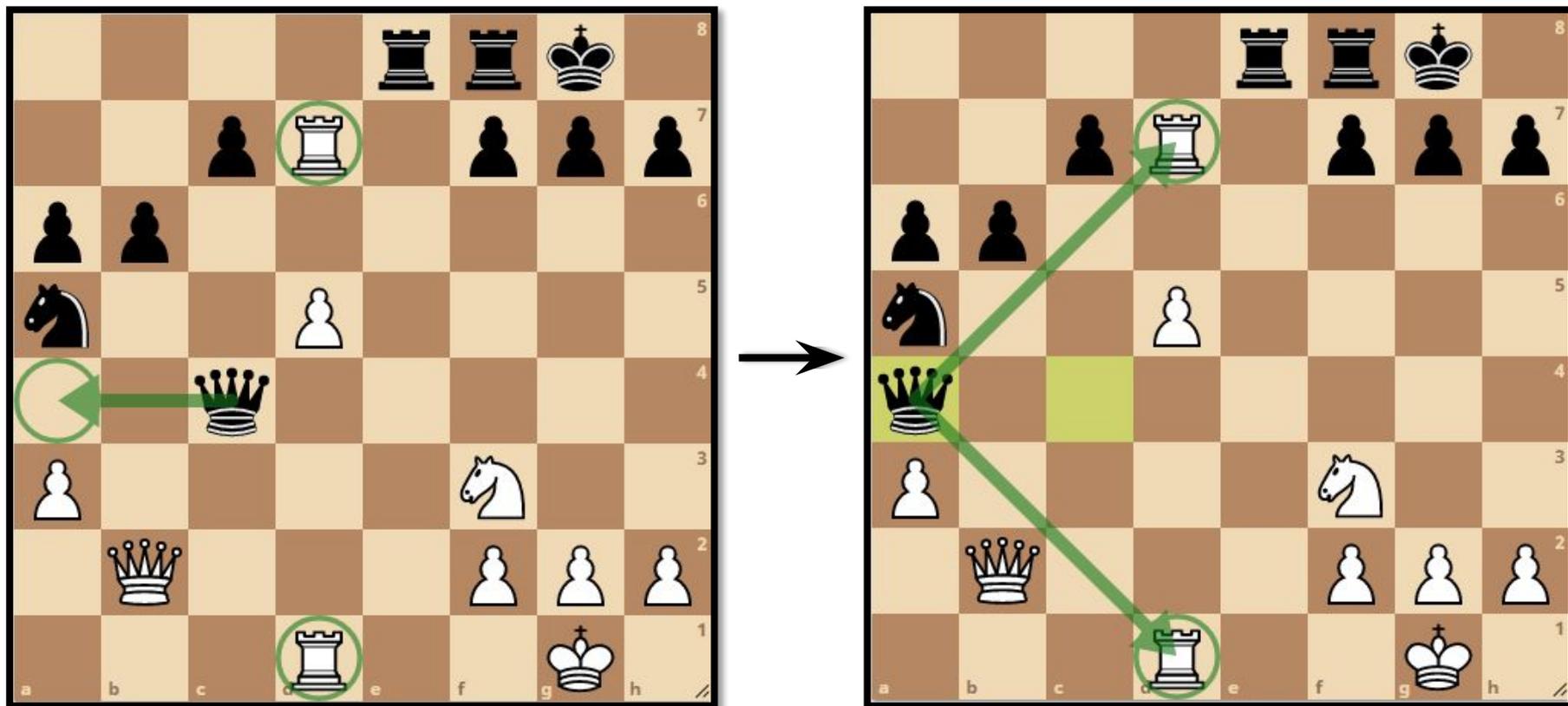


Начальная позиция

Данная позиция является наглядным примером. На ней сразу можно заметить две белые ладьи, разобщённые белой пешкой d5.

Как чёрные могут напасть на две белые ладьи одновременно? Ответ прост:  
**1) ... Фа4.**

После **1) ... Фа4** чёрные атакуют обе незащищённые белые ладьи.  
На следующей диаграмме показана эта ситуация. У белых нет возможности защитить обе ладьи, и поэтому они теряют одну из них.

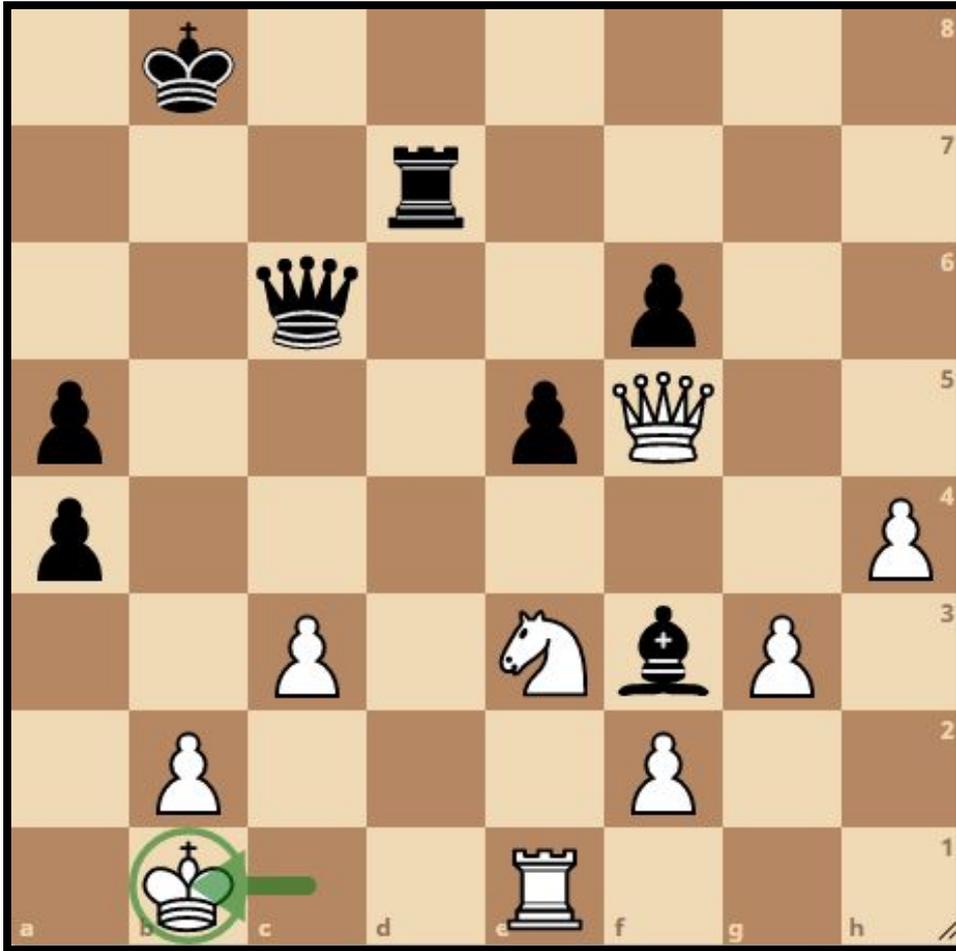


**Позиция после 1) ... Фа4**

Вилка является одним из основных тактических методов шахматной игры, на практике она также представляет собой наиболее распространённый способ и решает исход бесчисленных партий.

Как и в случае большинства тактических идей, вилка значительно усиливается при объявлении шаха.

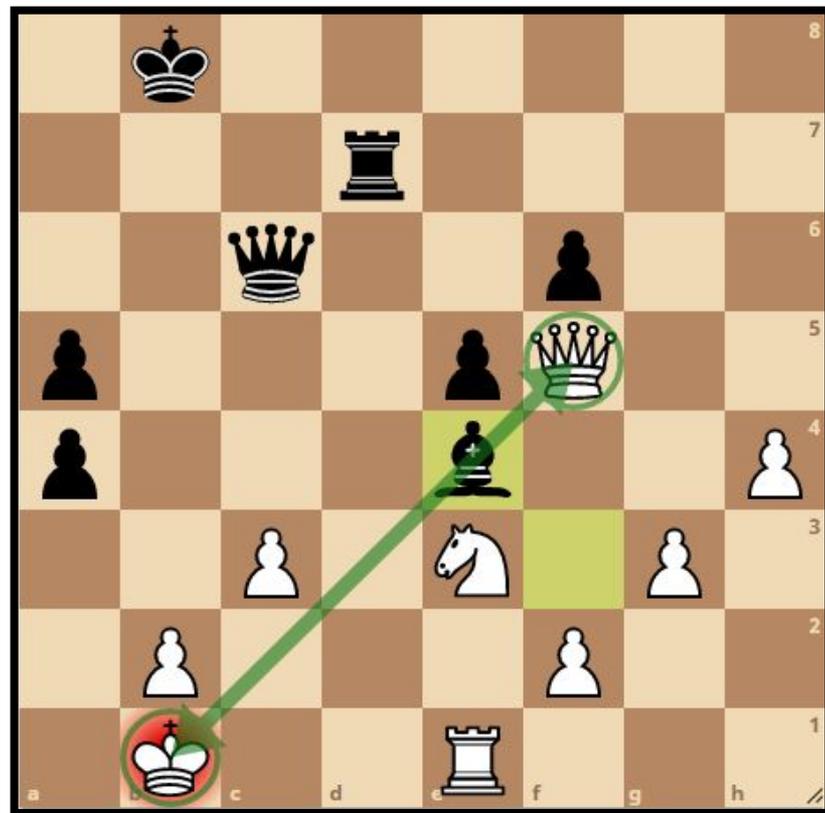
## Пример №2. Ход чёрных.



Начальная позиция

В этой позиции белые только что сыграли королём с c1 на b1.

Но после шаха **1) ... Ce4+** белые проигрывают, поскольку теряют свою сильную фигуру — ферзя. Чёрные выигрывают белого ферзя в обмен на слона.



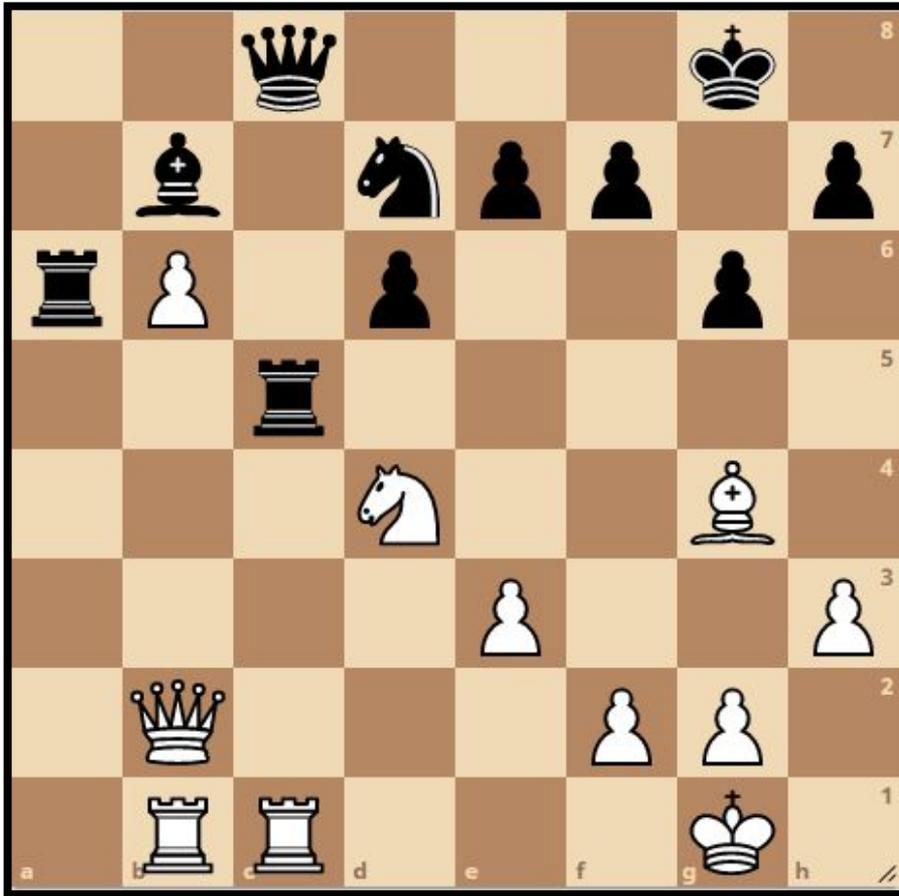
### Позиция после 1) ... Се4+

Вилки, выполненные при объявлении шаха, применяют довольно часто, поскольку шах является очень сильным ходом.

Противник должен реагировать на шах, который часто оставляет ему мало шансов справиться с любой угрозой, созданной при ходе с объявлением шаха. Из этого следует, что король, подверженный угрозе шаха, — слабое звено.

Вилки включают не только прямые атаки на незащищённые фигуры. Другая возможность состоит в том, что благодаря вилке игрок атакует и в то же время угрожает матом.

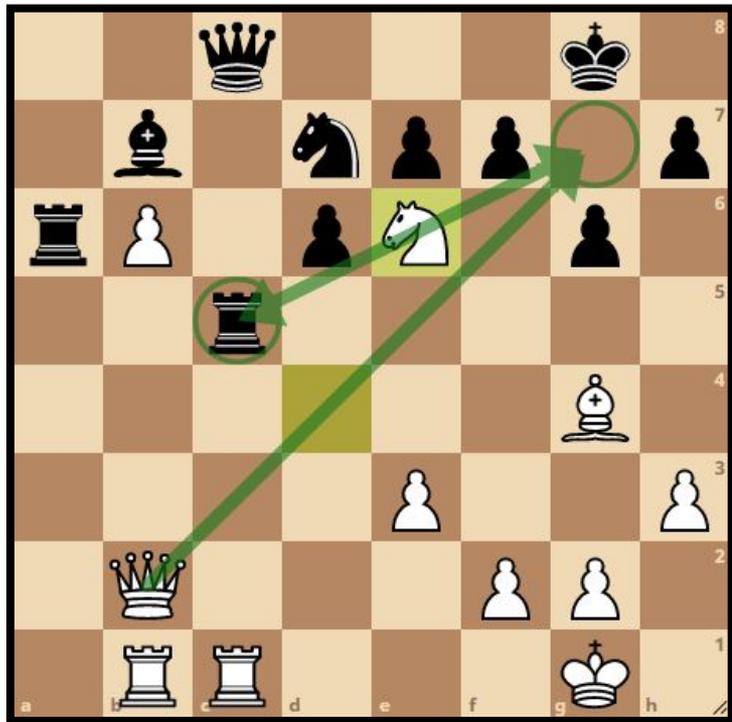
### Пример №3. Ход белых.



Начальная позиция

Взглянув на позицию, можно увидеть, что у чёрных нет незащищённых фигур, слабостью которых можно было бы воспользоваться, но тем не менее белые находят смертельную вилку.

Белые играют 1) Ke6, угрожая 2) K:c5 или, что более серьёзно, 2) Фg7x.



Позиция после 1) Ke6

Очевидная угроза мата имеет приоритет над всем другим. Как чёрные могут ответить? Они могут ответить таким ходом, как **1) ... f6** или **1) ... Kf6**, но затем белые берут ладью на c5, получая убедительное материальное преимущество.



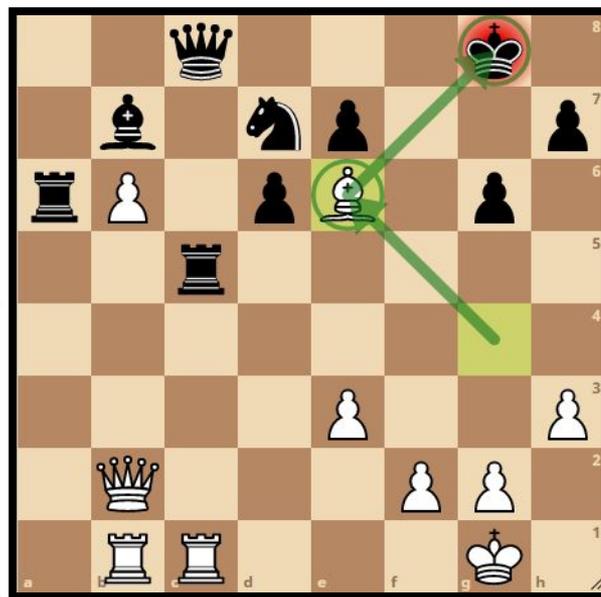
Позиция после  
1) Ke6 f6 2) K:c5

Стоит обратить внимание, что чёрные не могут ответить **1) ... fe** из-за мата в два хода: **2) С:e6+ Kpf8** 3) **Фh8x.**

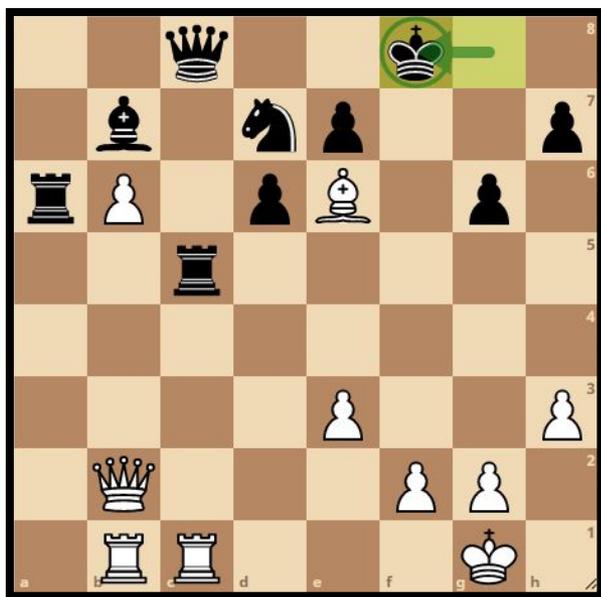
**1) ... fe**



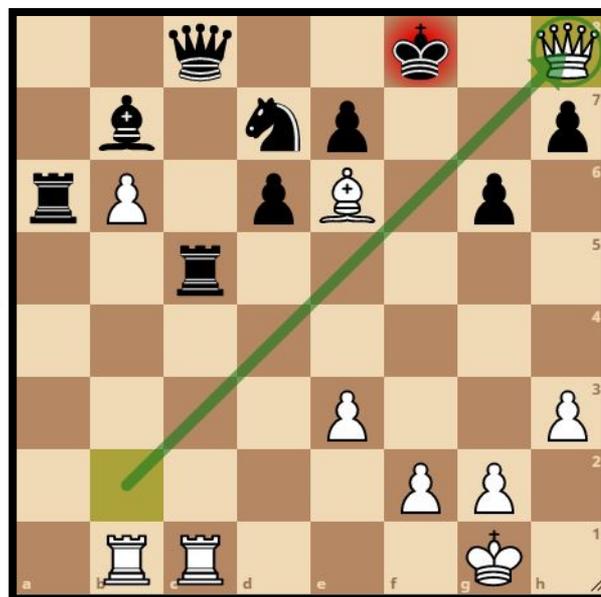
**2) Сe6+**



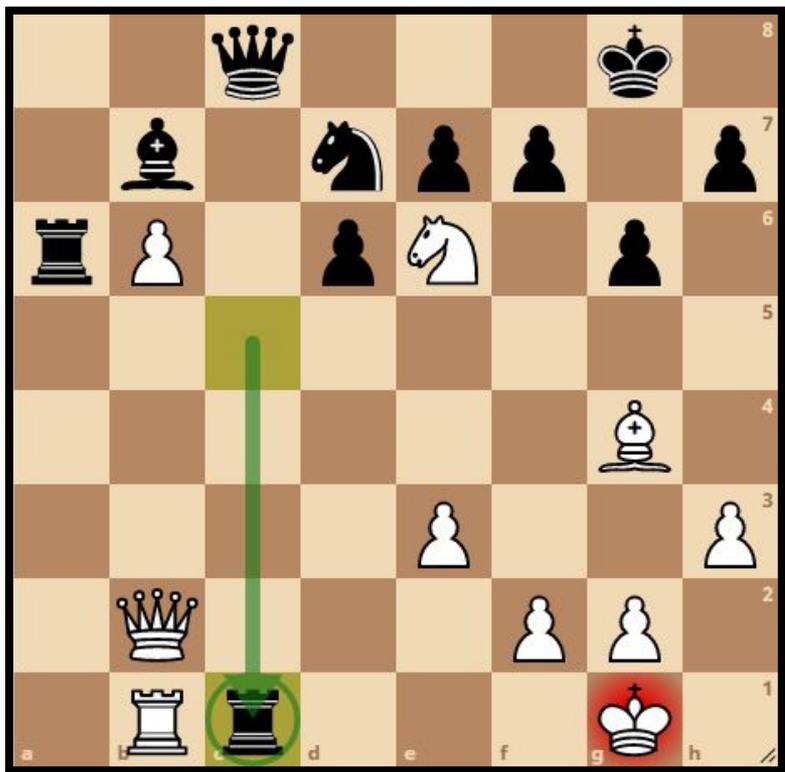
**2) ... Kpf8**



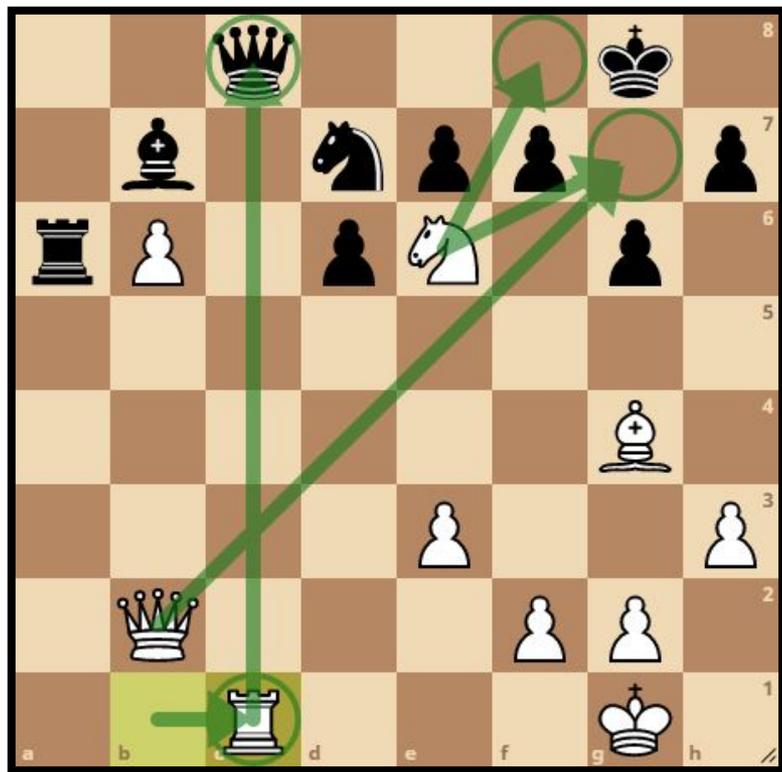
**3) Фh8x.**



У чёрных остаётся только одна возможность — сделать ход **1) ... Л:c1+**, но после хода **2) Л:c1** белые выигрывают чёрного ферзя, поскольку имеются угрозы **3) Л:c8+** и **3) Фg7х**. Белые побеждают.



**1) ... Л:c1+**



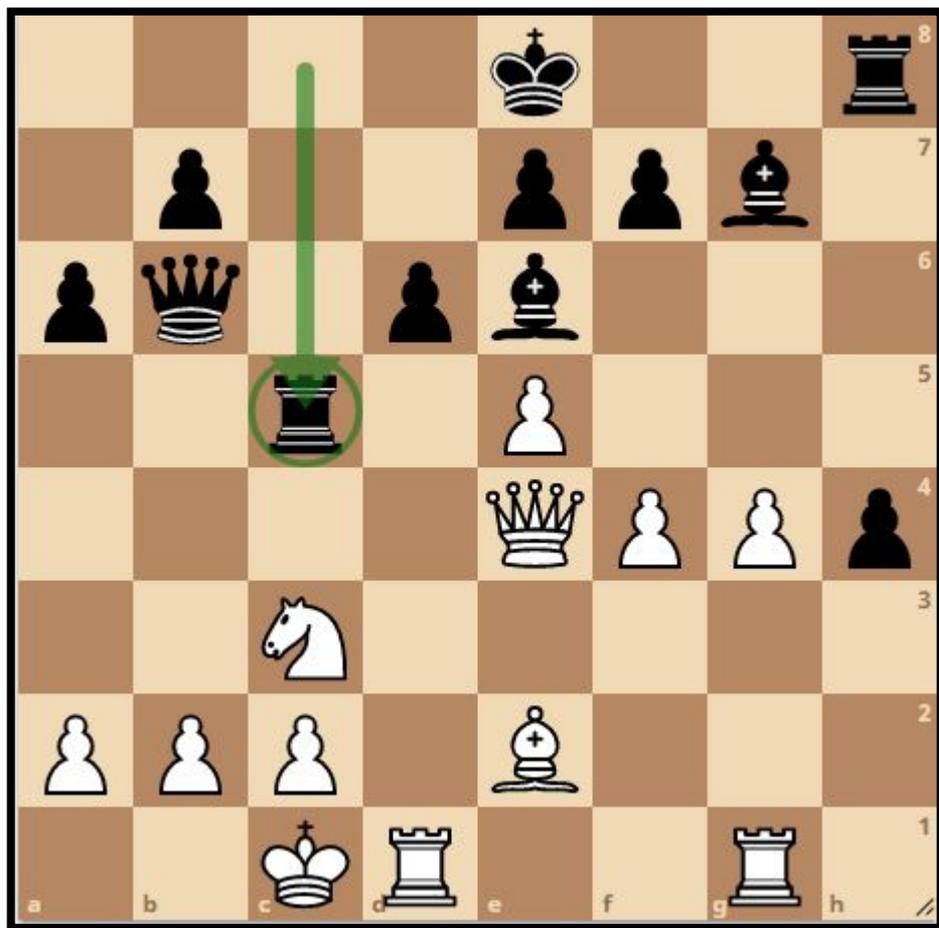
**2) Л:c1**

Стоит отметить, что если чёрный ферзь пойдёт **2) ... Фf8**, то он попадёт под бой белого коня е6, контролирующего поле f8.

Любая фигура способна создать вилку, но две фигуры в этом особенно эффективны — ферзь и конь. Причина в том, что ферзь и конь могут атаковать в восьми направлениях одновременно и поэтому имеют больше шансов «подловить» противника вилкой, чем ладья и слон, которые способны атаковать только в четырёх направлениях, или пешка, чьи атаки ограничены двумя направлениями. Правда, король также может атаковать в восьми направлениях, но он действует на короткой дистанции, что не столь эффективно при вилке. Кроме того, обычно король не находится в самой гуще сражения и поэтому соприкасается напрямую с противником только в эндшпиле, когда уже брать в вилку фактически некого.

Как ферзь, так и конь могут создавать вилки, которые относительно трудно распознать заранее. В случае ферзя это происходит потому, что благодаря своим дальнобойным особенностям он способен создавать вилки на противоположных концах доски. Таким образом, ни одна незащищённая фигура не будет в безопасности. Способность «прыгать» позволяет коню создавать вилки, которые менее заметны.

## Пример №4. Ход белых.

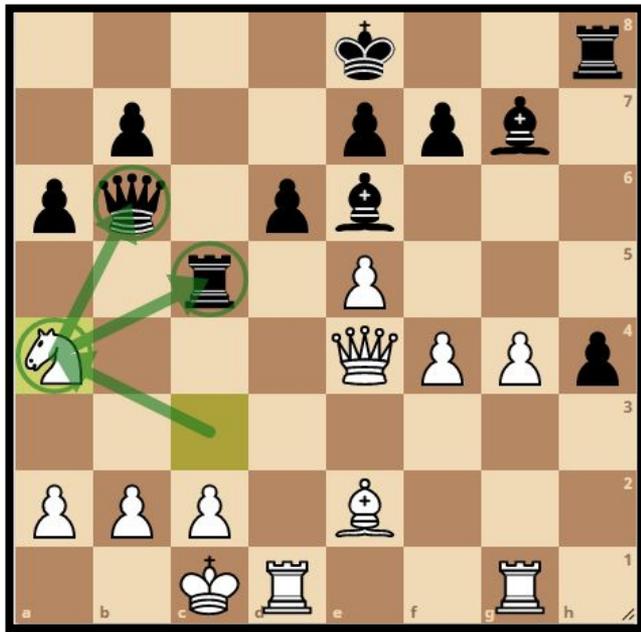


Начальная позиция

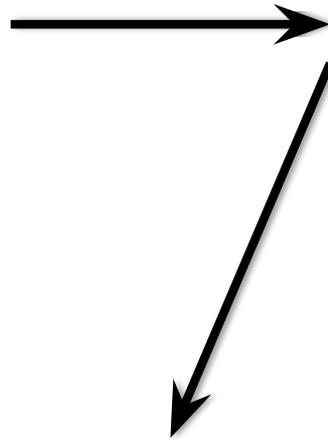
Чёрные только что сыграли ладьёй с с8 на с5. Это оказалось ошибкой, потому что белые отвечают **1) Ка4**, атакая на ладью и ферзя одновременно.

У чёрных нет другого выхода, кроме как спасти ферзя, являющегося более ценной фигурой, оставив ладью «на съедение» белого коня.

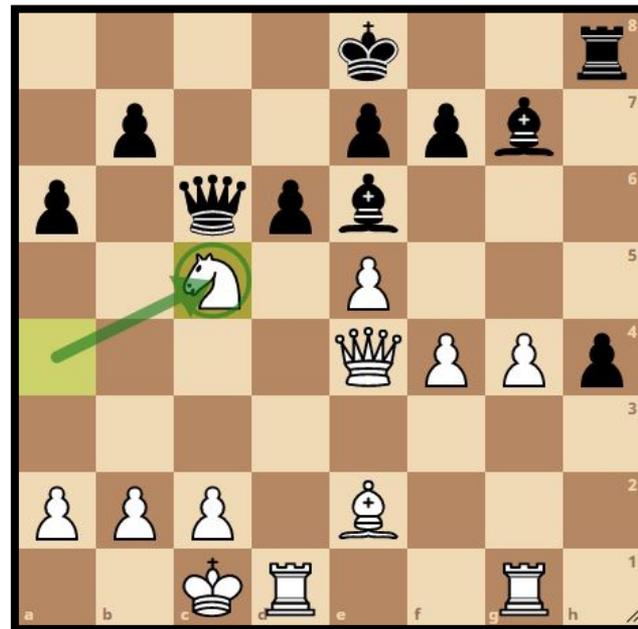
Победа при размене (ладья за коня или ладья за слона) без компенсации почти всегда даёт решающее преимущество.



**1) Кa4**



**1) ... Фc6**



**2) К:c5 (не 2) Ф:c6?  
из-за 2) ... Л:c6 без  
выигрыша)**

Чаще всего сразу не получится оформить мгновенную вилку, но существует возможность заставить фигуры противника принять позицию, при которой возможно организовать вилку в дальнейшем. Иногда эти предварительные действия включают шах, чтобы заставить короля противника уйти на нужное поле.

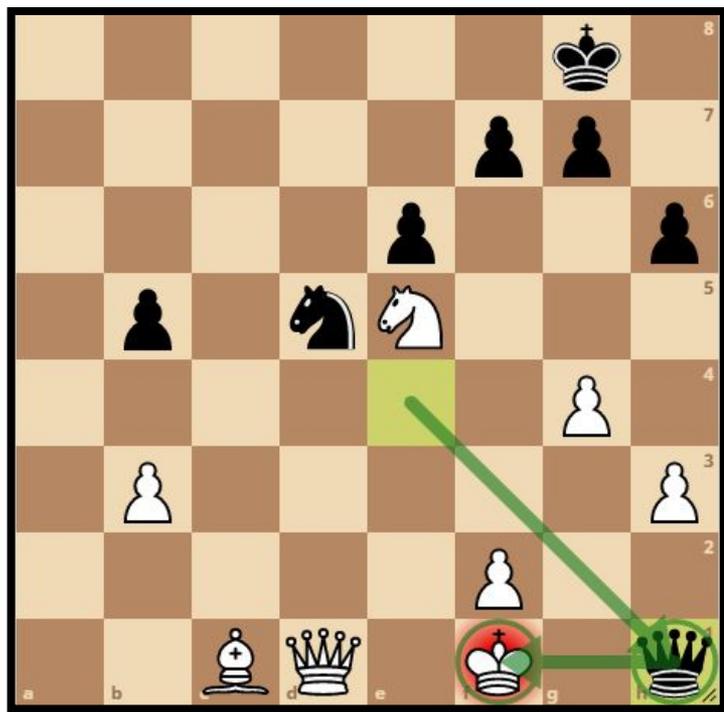
## Пример №5. Ход чёрных.



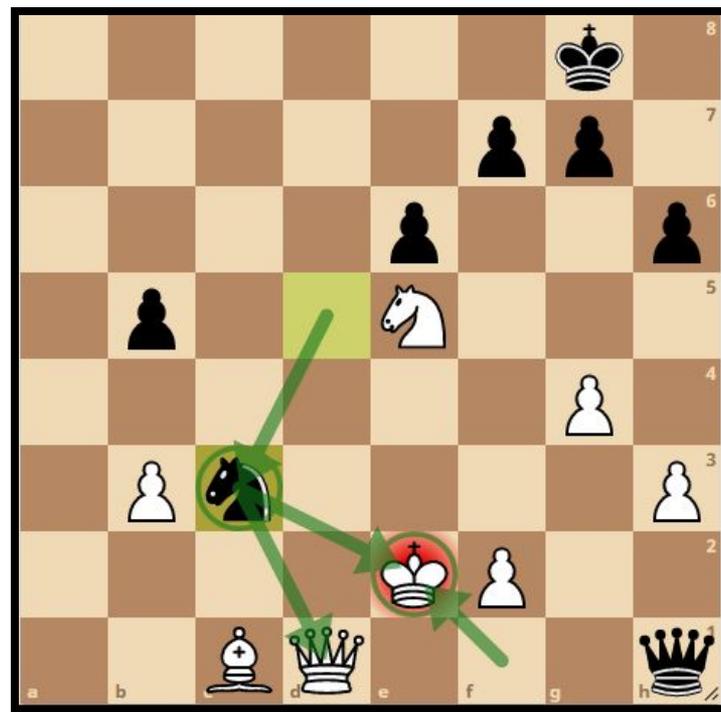
Начальная позиция

В этой позиции белые только что сыграли конём с f3 на e5, взяв чёрного слона. Поскольку у белых сейчас материальный перевес, они без сомнения ожидали, что чёрные отыграют коня e5.

Тем не менее чёрные увидели, что открытие ферзевой линии e4-h1 даёт им возможность сделать вилку с помощью шаха. Они играют **1) ... Фh1+**, и белые проигрывают, так как после **2) Кре2 Кс3+** их король и ферзь попадают под вилку.



**1) ... Фh1+**

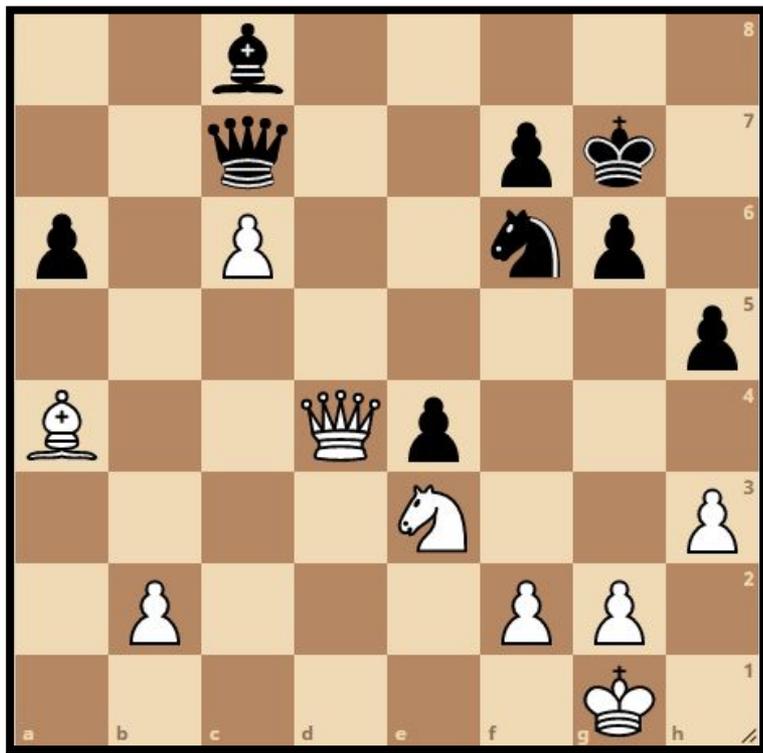


**2) Кре2 Кс3+**

Попав под вилку чёрного коня ходом **2) ... Кс3+**, белые сталкиваются с катастрофическими потерями материала.

Одним из самых распространённых методов создания вилки является вилка с помощью жертвы. Принуждение к жертве на основе шаха или взятия часто должно быть принято, что подготавливает почву для последующих ходов, в результате которых отыгрывается весь пожертвованный материал и не только.

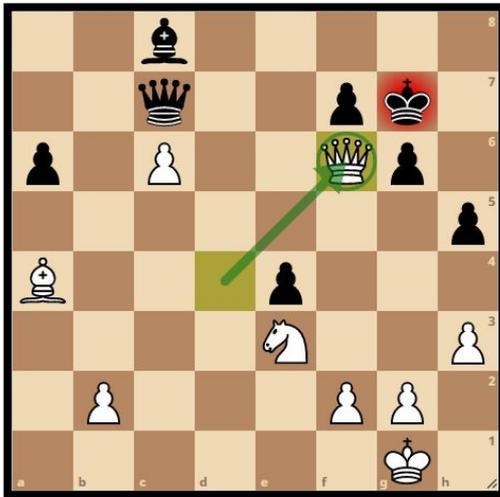
## Пример №6. Ход белых.



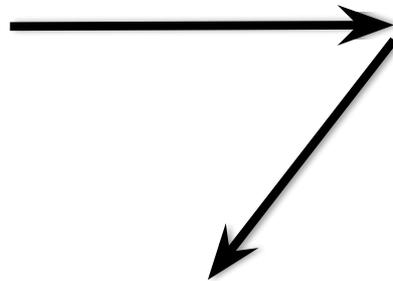
Начальная позиция

Конь чёрных на f6 связан белым ферзём, поэтому он не имеет возможности уйти с данного поля. В результате может возникнуть желание сыграть **1) Kd5**, чтобы поставить вилку чёрному ферзю и связанному коню. Однако не все вилки являются действенными. Например, в этом случае чёрные могут ответить **1) ... Фd6**, убирая одну атакованную фигуру и одновременно защищая другую.

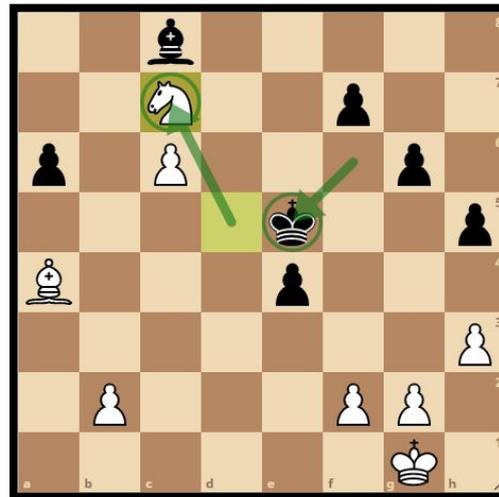
Тем не менее мы на верном пути с вариантом вилки на d5, но её следует сделать правильно. Белые играют **1) Ф:f6+!**, и чёрные проигрывают. Чёрные должны отыграть фигуру на f6, иначе у них будет на одну фигуру меньше, чем у белых, но после **1) ... Кр:f6 2) Kd5+** с последующим **3) К:c7** у белых в любом случае на одну фигуру больше.



**1) Ф:f6+!**



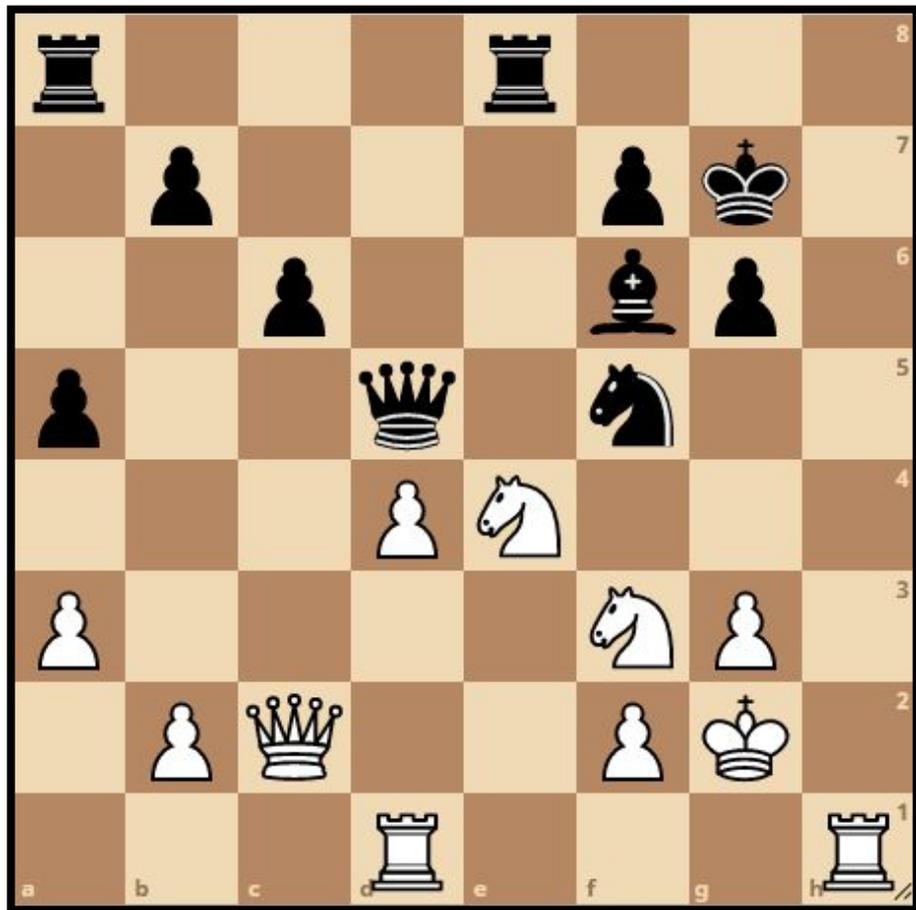
**1) ... Кр:f6 2) Kd5+**



**2) ... Крe5 3) К:c7**

Очень часто сложно заметить предварительную жертву, которая не связана с взятием (так называемая жертва пустого поля), но она может быть столь эффективной.

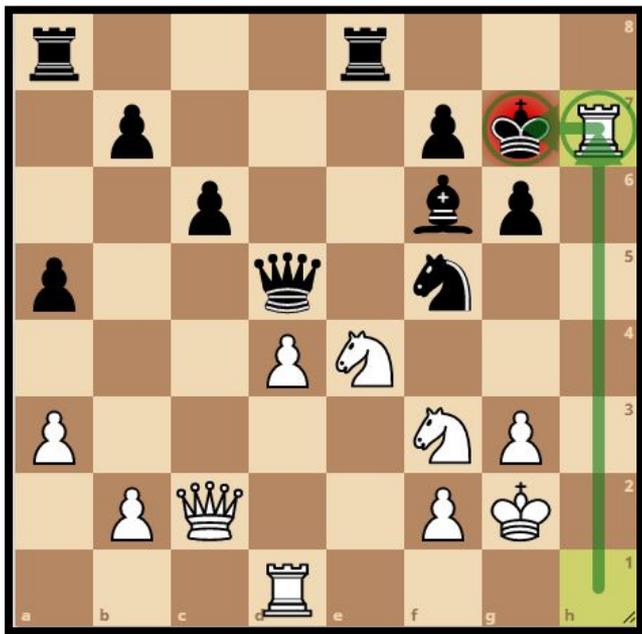
## Пример №7. Ход белых.



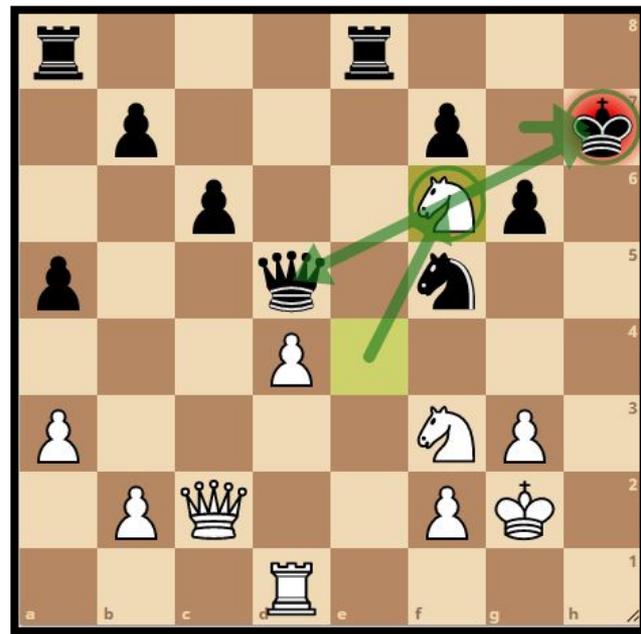
Начальная позиция

В позиции видно, что потенциал вилки существует на f6, но сначала белые должны заманить чёрного короля на подходящее поле.

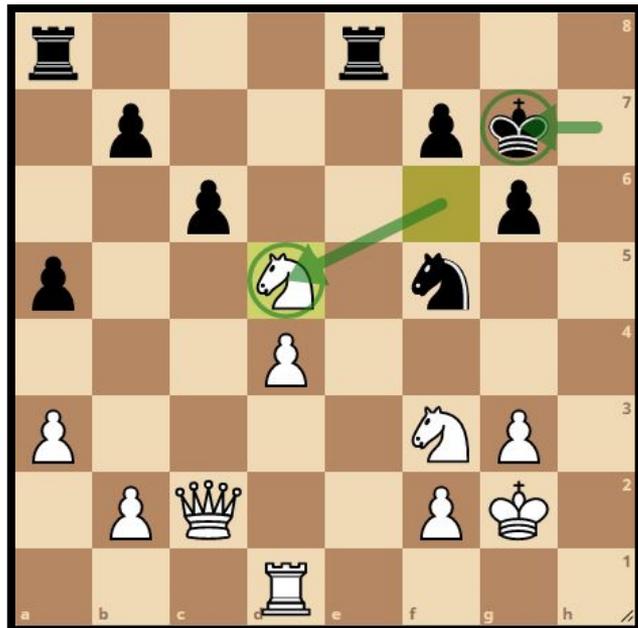
Белые играют **1) Лh7+!**, и чёрные проигрывают. Если чёрные принимают жертву **1) ... Кр:h7**, тогда ход **2) К:f6+** ставит вилку королю и ферзю и получается, что белые выигрывают ферзя за ладью.



**1) Лh7+!**

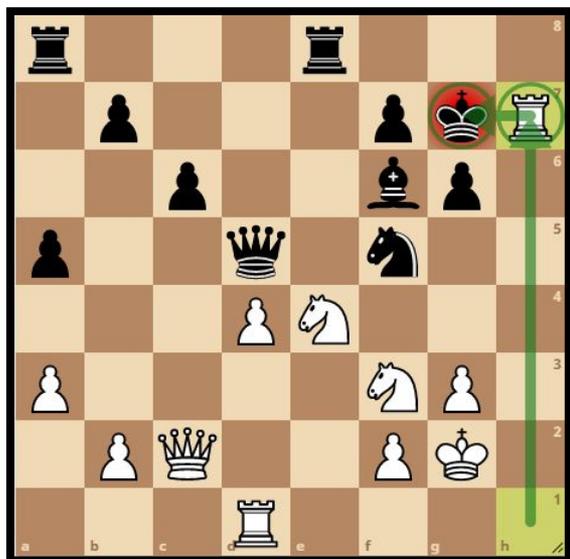


**1) ... Kp:h7 2) K:f6+**

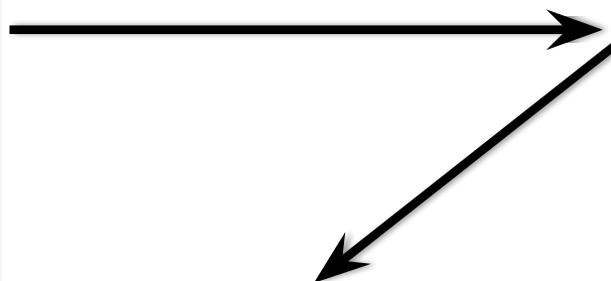


**2) ... Kpg7 3) K:d5**

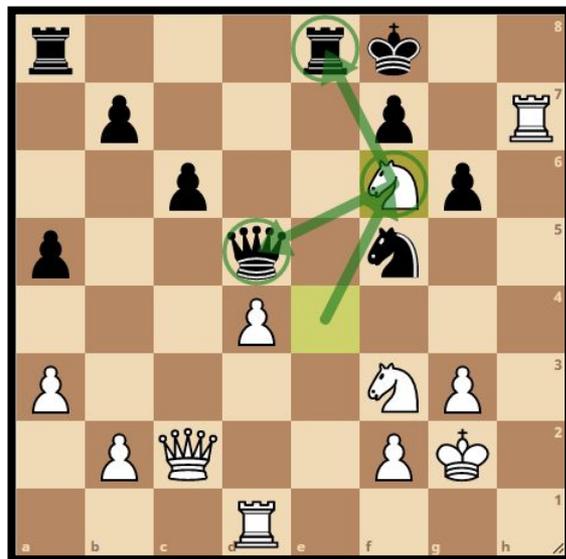
Тем не менее уклонение от жертвы является не лучшим вариантом, поскольку король не может больше продолжать охранять слона. После **1) ... Kpf8 2) K:f6** белые не только выигрывают слона, но и получают дополнительный материал, поскольку ставят вилку ферзю и ладье.



**1) Лh7+!**



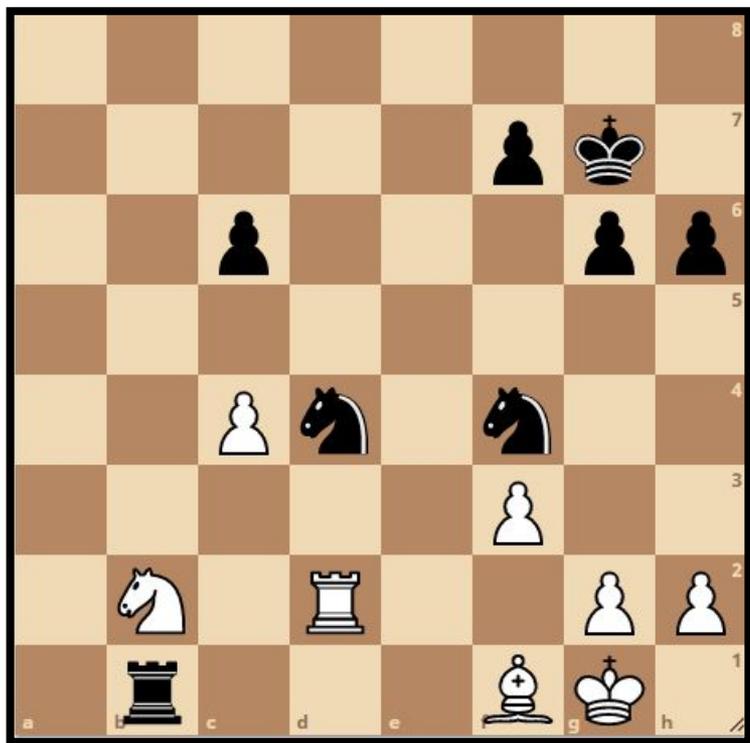
**1) ... Kpf8**



**2) K:f6**

Другая распространённая предварительная идея заключается в уничтожении защитника, то есть вилка возможна только в том случае, если будет устранена фигура противника, блокирующая поле, на котором должна быть выполнена вилка. Предварительная жертва может быть необходима для отвлечения или заманивания фигуры, мешающей поставить вилку.

## Пример №8. Ход чёрных.

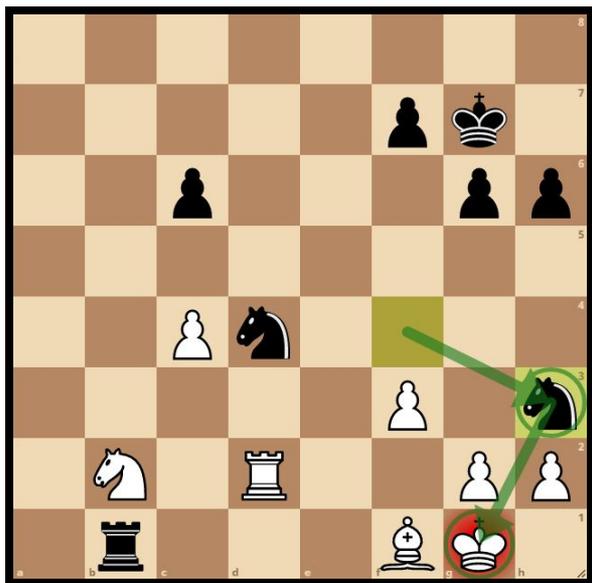


Начальная позиция

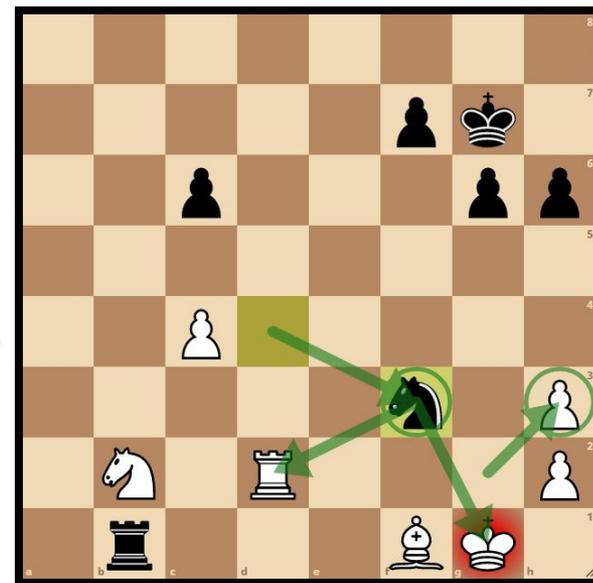
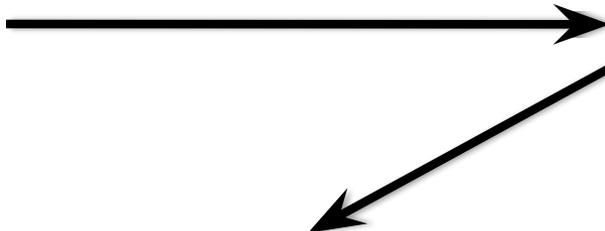
На диаграмме имеется возможность коневой вилки на f3, но в данный момент этому мешает белая пешка на g2.

Как чёрным удалить эту пешку, чтобы выполнить вилку? Игра продолжается **1) ... Kh3+**, и белые проигрывают. Они не могут отказаться от жертвы, поскольку ход **2) Kph1** приводит к немедленному мату **2) ... Л:f1x**.

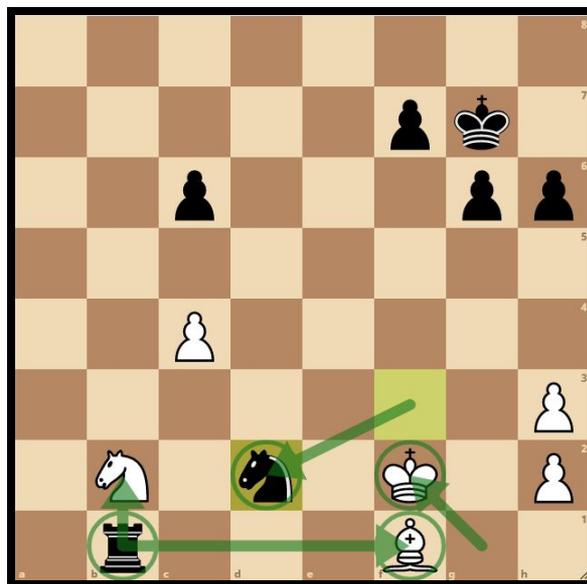
Однако в результате её принятия **2) gh** устранён защитник пешки f3, и после **2) ... K:f3+ 3) Kpf2 K:d2** белые теряют не только ладью за коня, но и ещё фигуру, поскольку не могут сохранить одновременно слона и коня.



**1) ... Kh3+**



**2) gh K:f3+**



**3) Kpf2 K:d2**

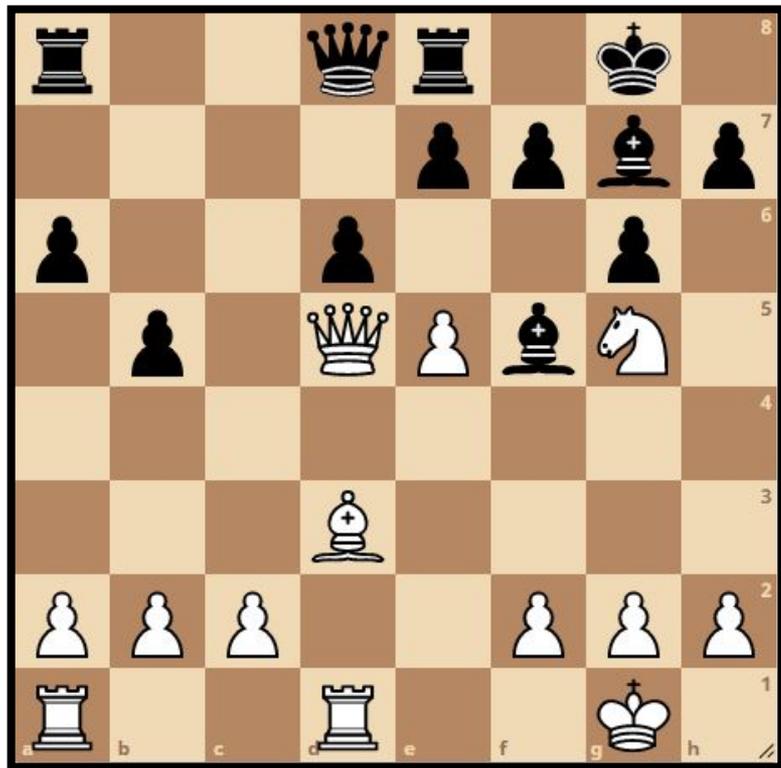
## Раздел №2. Вскрытое нападение

Вскрытое нападение — это тактический приём: в результате ухода фигуры или пешки открывается линия действия другой обязательно дальнобойной фигуры этого же цвета, создающей угрозу неприятельскому объекту.

Как и вилка, вскрытое нападение представляет собой способ создания двух угроз в одно и то же время. В отличие от вилки вскрытое нападение включает две атакующие фигуры.

Базовая идея вскрытого нападения показана на следующей диаграмме.

## Пример №1. Ход чёрных.

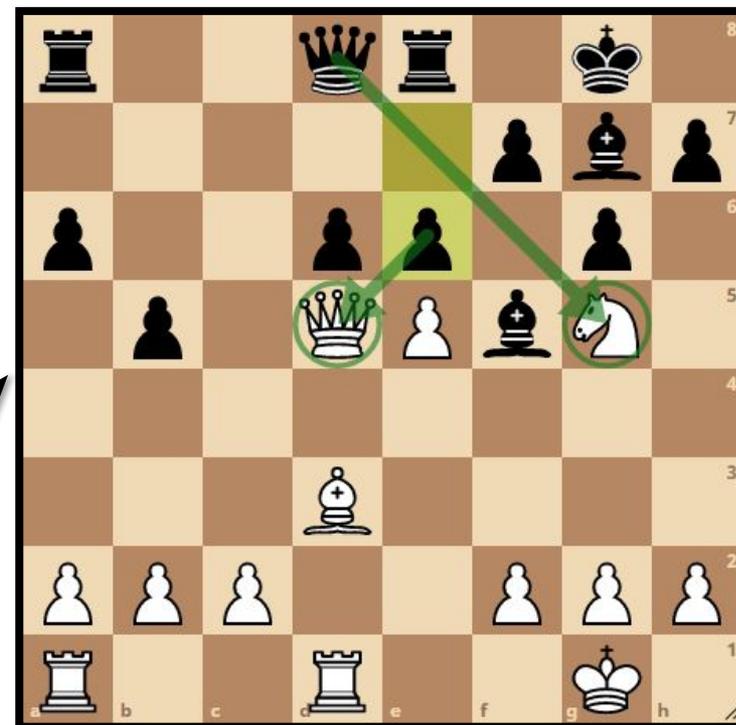


### Начальная позиция

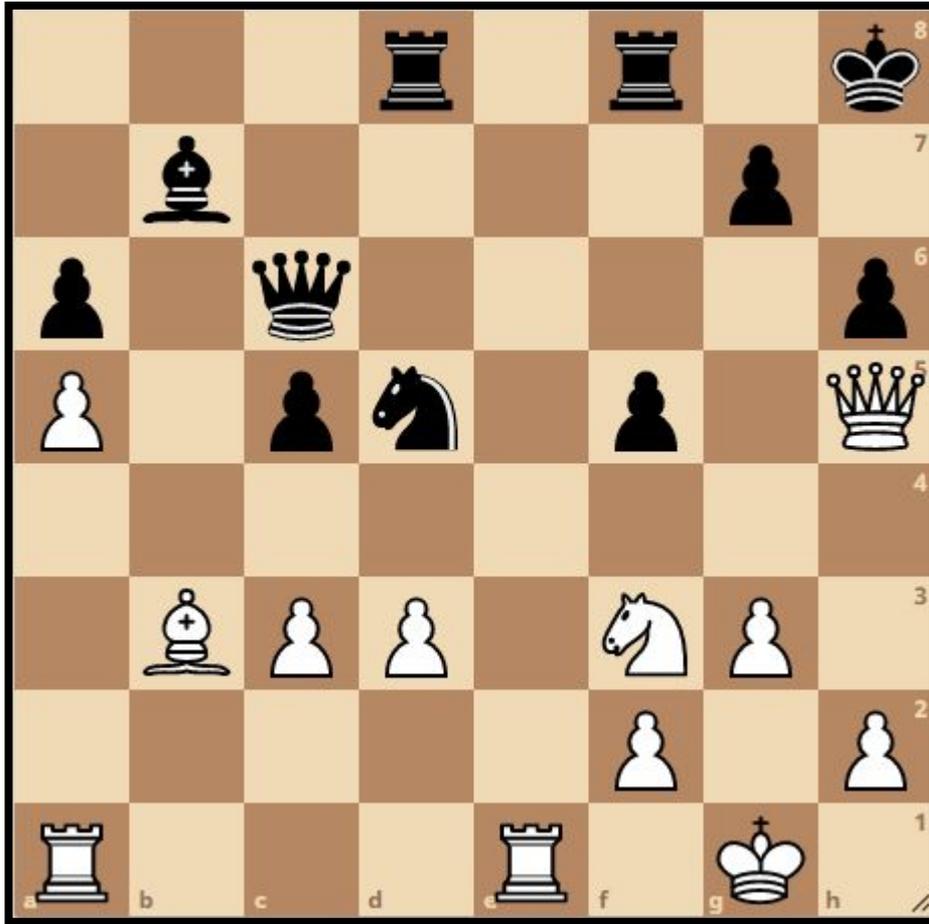
Таким образом, чёрные создали две угрозы: одну непосредственную (на белого ферзя) и вторую путём вскрытого нападения. Белый ферзь не может ходить так, чтобы защитить коня, и поэтому белые теряют фигуру.

Белый конь находится в незащищённой позиции на g5 на той же диагонали, что и чёрный ферзь.

На пути стоит чёрная пешка e7, но сейчас чёрные играют **1) ... e6**. Этим ходом они отводят пешку в сторону, открывая атаку чёрным ферзём белого коня. В то же время пешка сама атакует белого ферзя.



## Пример №2. Ход чёрных.



### Начальная позиция

Поэтому чёрные должны искать способ, перемещающий коня d5 так, чтобы создать вторую угрозу. Ход **1) ... Kf6** прекрасно согласуется с этой ситуацией. В дополнение к угрозе коню f3 чёрные прямо атакуют белого ферзя.

### Разберём другой пример.

На диаграмме чёрный ферзь и чёрный слон находятся на одной линии на длинной диагонали, и чёрные могли бы взять белого коня на f3, если бы их собственный конь на d5 не стоял на пути. Другой ход этим конём будет угрожать выигрышем фигуры посредством ... Ф:f3, но белые могут встретить эту единственную угрозу, например, ходом Ле3.

Белые не могут справиться с обеими угрозами и должны потерять фигуру.

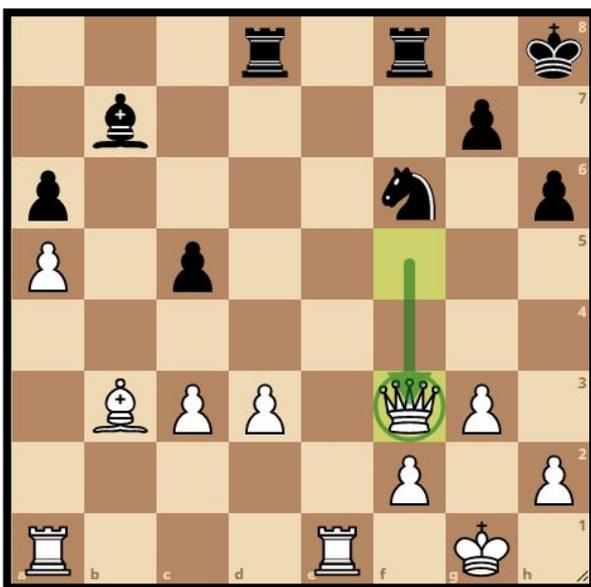
1) ... Kf6



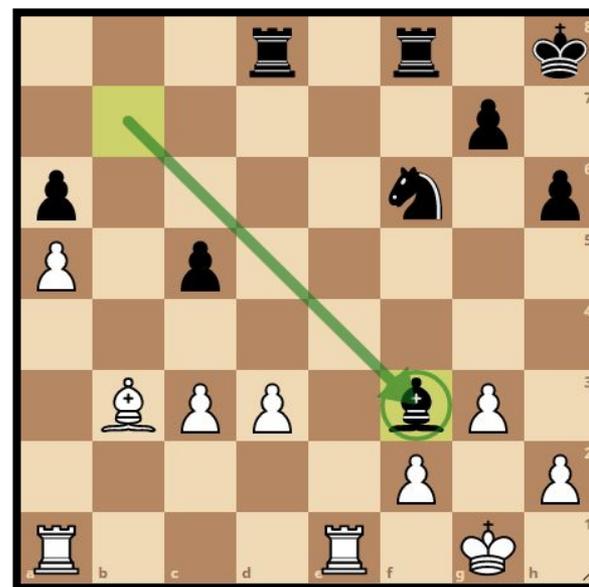
2) Ф:f5  
Ф:f3



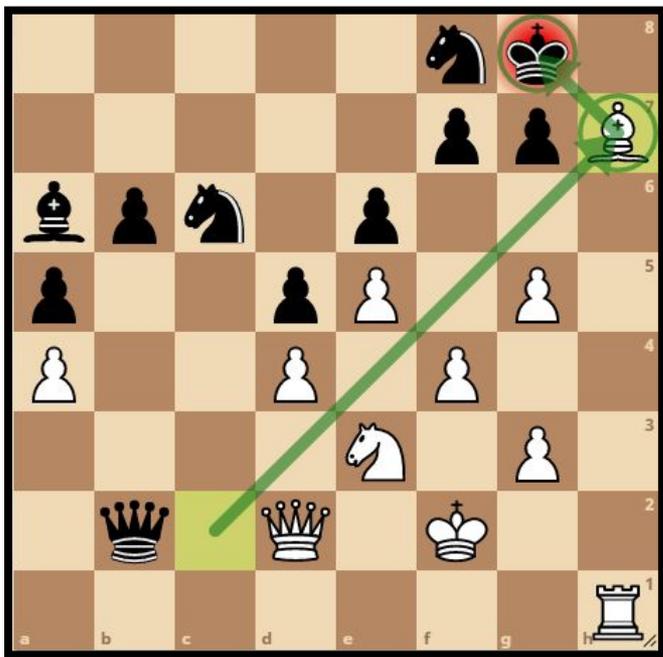
3) Ф:f3



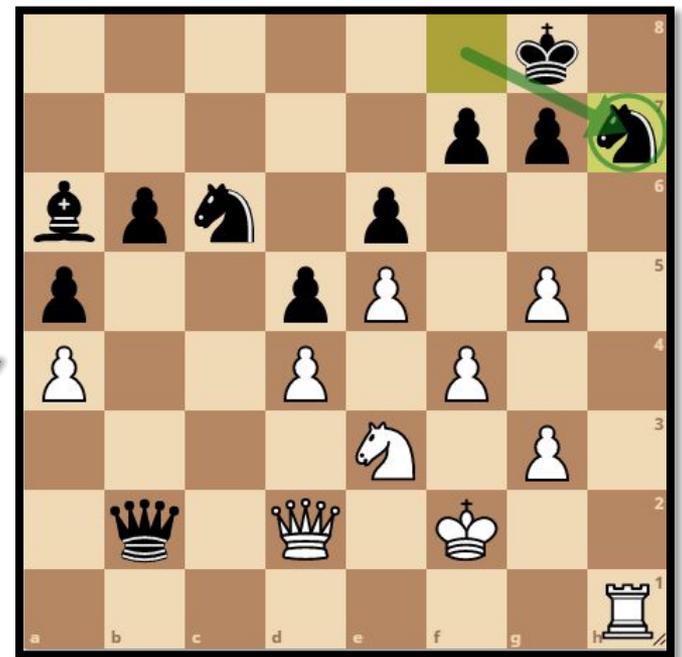
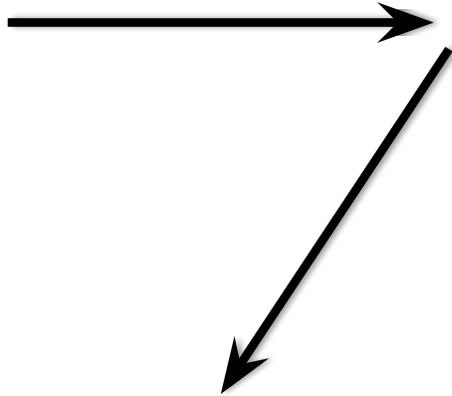
3) ... С:f3



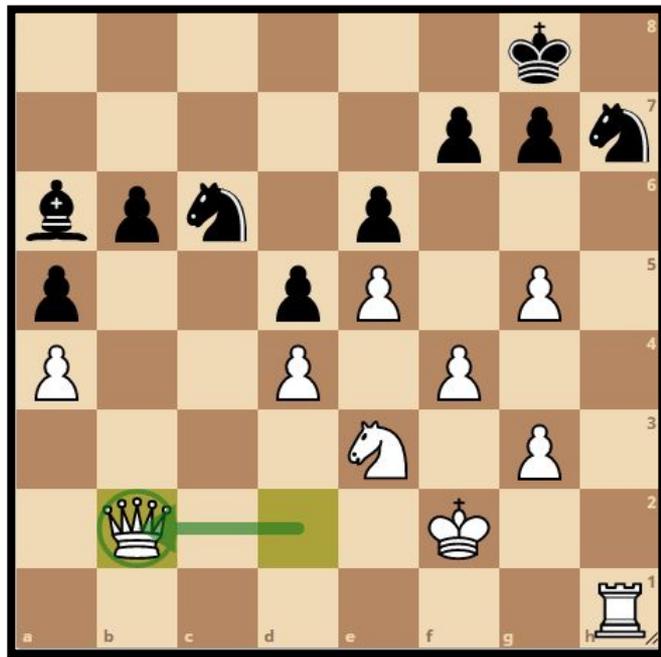




**1) C:h7+**



**1) ... K:h7**

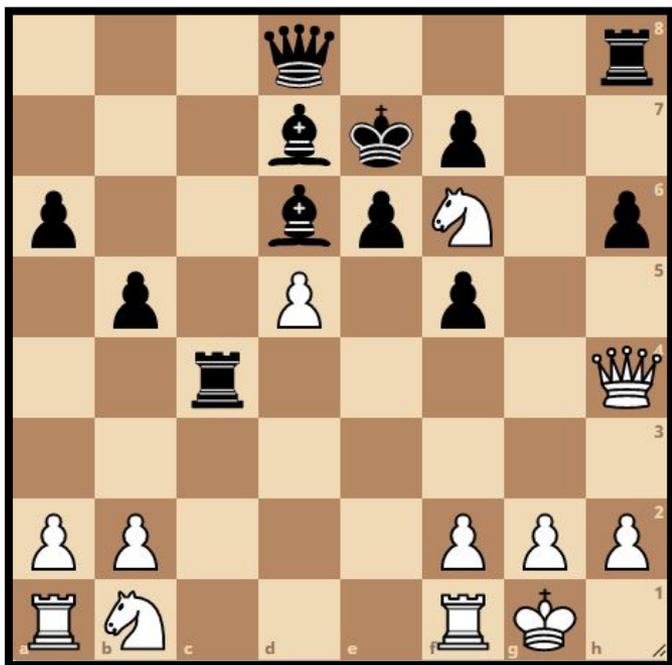


**2) Ф:b2**

Если фигура вскрытого нападения даёт шах, то мы говорим о вскрытом шахе. Этот тип вскрытого нападения является особенно сильным, потому что шахующая фигура имеет фактически полную свободу перемещаться куда хочет. Затем шахующая фигура делает другой ход, прежде чем защищающийся получает шанс ответить. Неудивительно, что с двумя свободными ходами можно нанести большой урон.

### Пример №4. Ход белых.

Здесь приведён типичный пример.



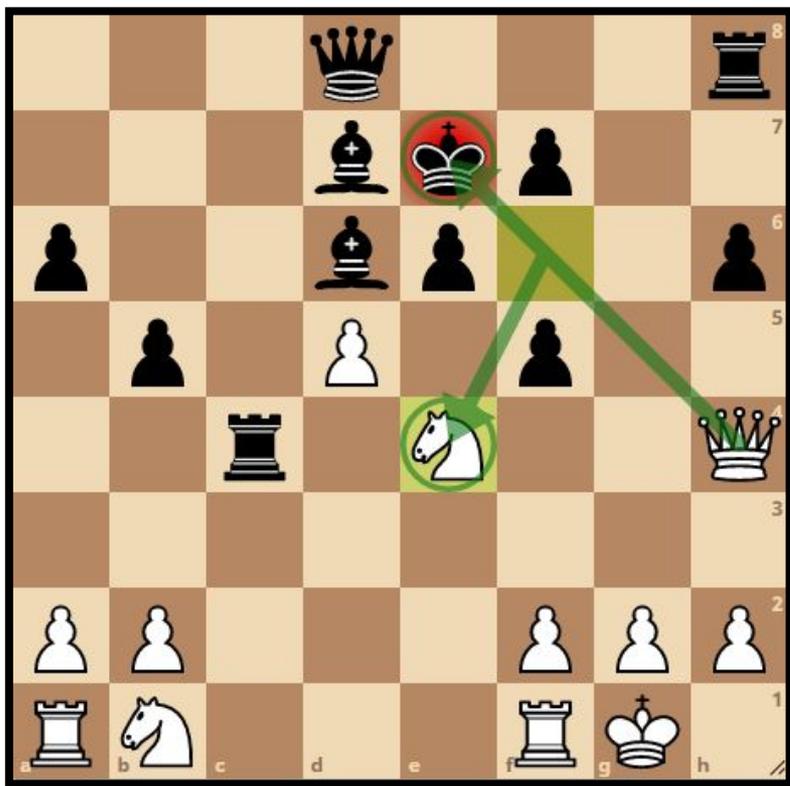
Начальная позиция

Белый ферзь и белый конь находятся на одной линии против вражеского короля. Любой ход конём даёт шах благодаря вскрытому нападению белым ферзём. Однако белые должны учитывать атаку ферзя ладьёй с4.

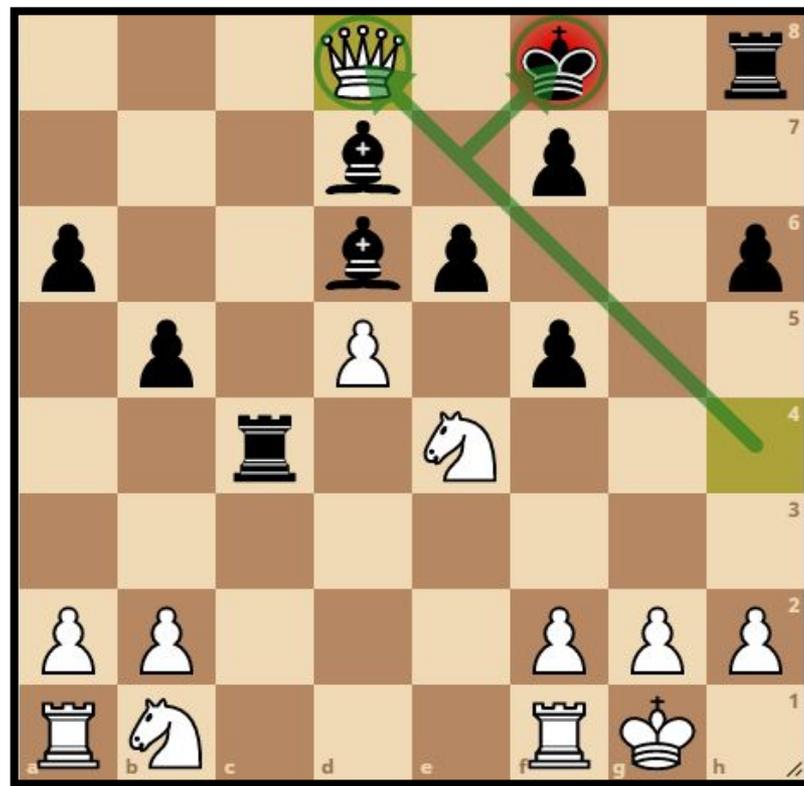
Многоцелевой вскрытый шах **1) Ke4+** блокирует четвёртую горизонталь и готовит к взятию слона на d6.

Чёрные потеряют ферзя, например, в результате хода  
1) ... Крf8 2) Ф:d8+ или 1) ... Кре8 2) К:d6+ Крf8 3) Ф:d8+, поэтому они проигрывают.

Вариант №1.

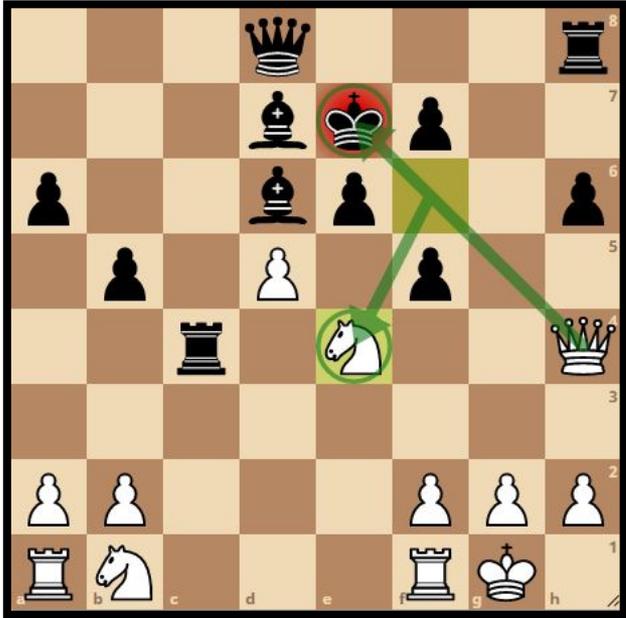


1) Кe4+

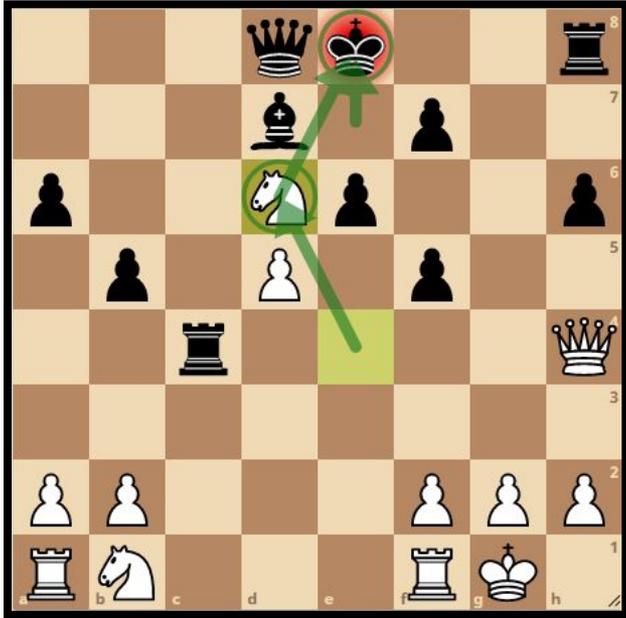


1) ... Крf8 2) Ф:d8+

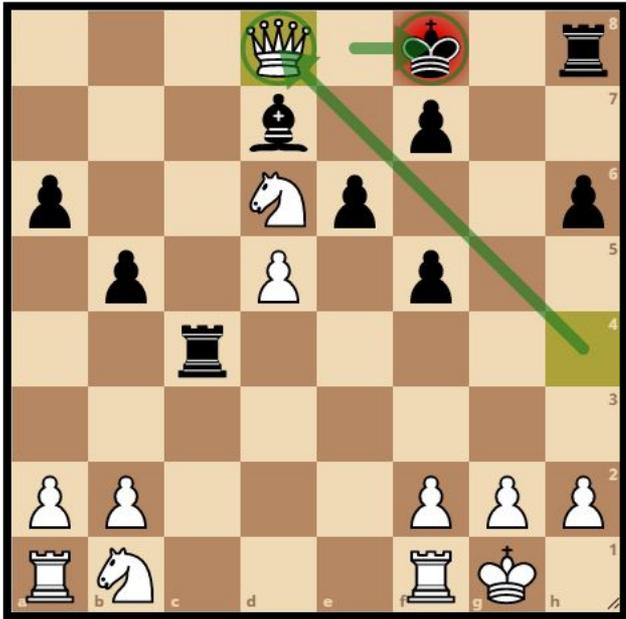
**Вариант №2.**



**1) Ke4+**



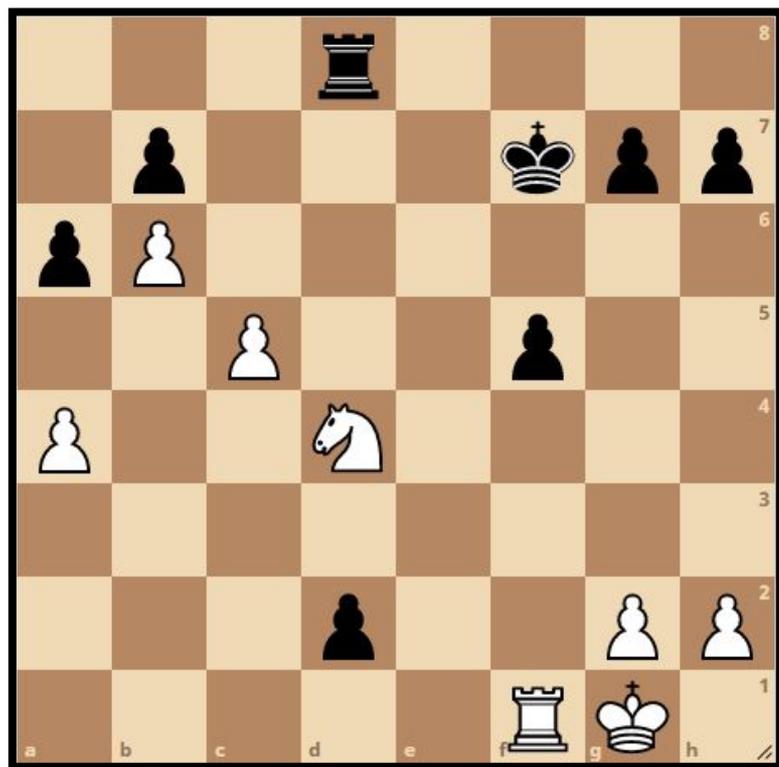
**1) ... Kpe8 2) K:d6+**



**2) ... Kpf8 3) Ф:d8+**

Может показаться, что вскрытое нападение бьёт без промаха, но это ещё не самое совершенное шахматное оружие. Таковым можно назвать двойное нападение, специальный тип вскрытого нападения, при котором шахующая фигура и вскрываемая фигура одновременно дают шах вражескому королю. Ключевой чертой двойного нападения является то, что единственным возможным ответом является ход короля.

## Пример №5. Ход белых.



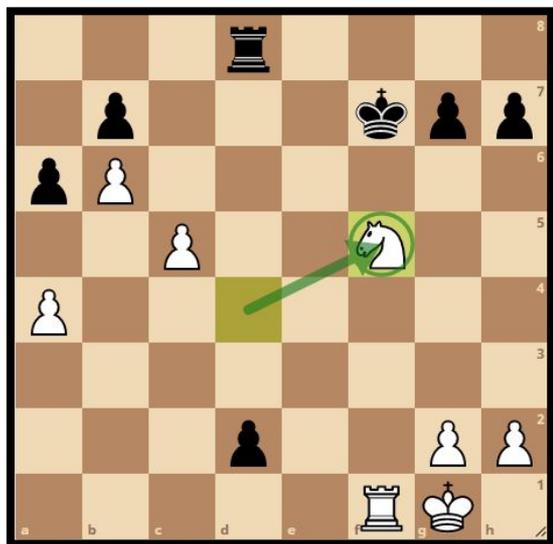
Начальная позиция

Большинство двойных шахов образуют часть матовой атаки, но следующий пример показывает, что встречаются и другие мотивации.

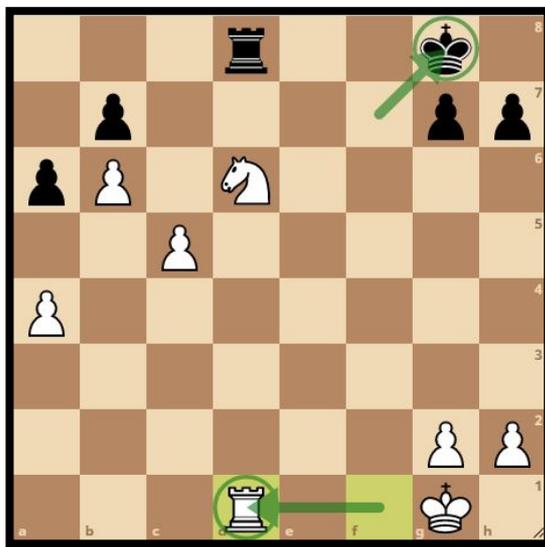
На представленной диаграмме белые имеют материальное преимущество, но их конь атакован, и если он совершит ход, то чёрные смогут добраться пешкой до последней горизонтали.

Белые играю **1) К:f5!**, несомненно, позволяя пешке продвинуться вперёд.

Однако если чёрные играют **1) ... d1Ф**, то белые отвечают двойным нападением **2) Kd6++**, которое вынуждает короля сделать ход. Тогда белые могут безопасно играть **3) Л:d1**, поскольку двойное нападение заблокировало d-вертикаль с выигрышем темпа и, таким образом, оставило чёрного ферзя незащищённым.



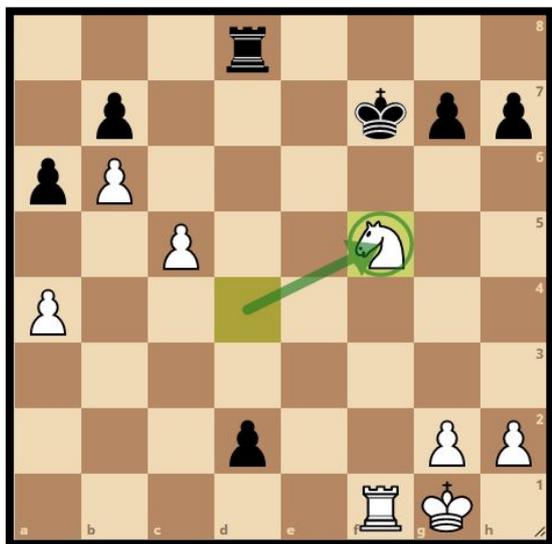
**1) К:f5!**



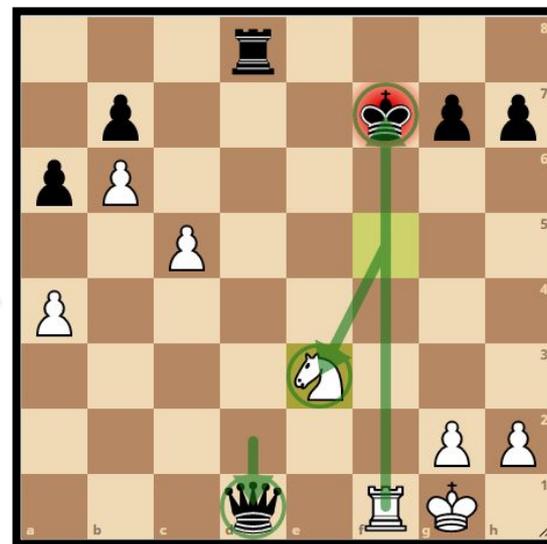
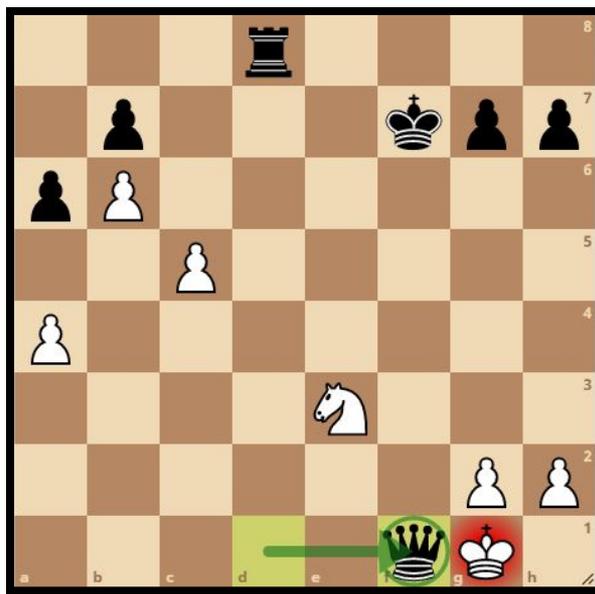
**1) ... d1Ф 2) Kd6++**

**2) ... Кpg8 3) Л:d1**

Обратите внимание, что **2) Ke3** является плохим ходом, поскольку это простое вскрытое нападение, и поэтому чёрные могут дать ответный ход **2) ... Ф:f1+**, оставаясь с лишним материалом в эндшпиле.



**1) K:f5!**

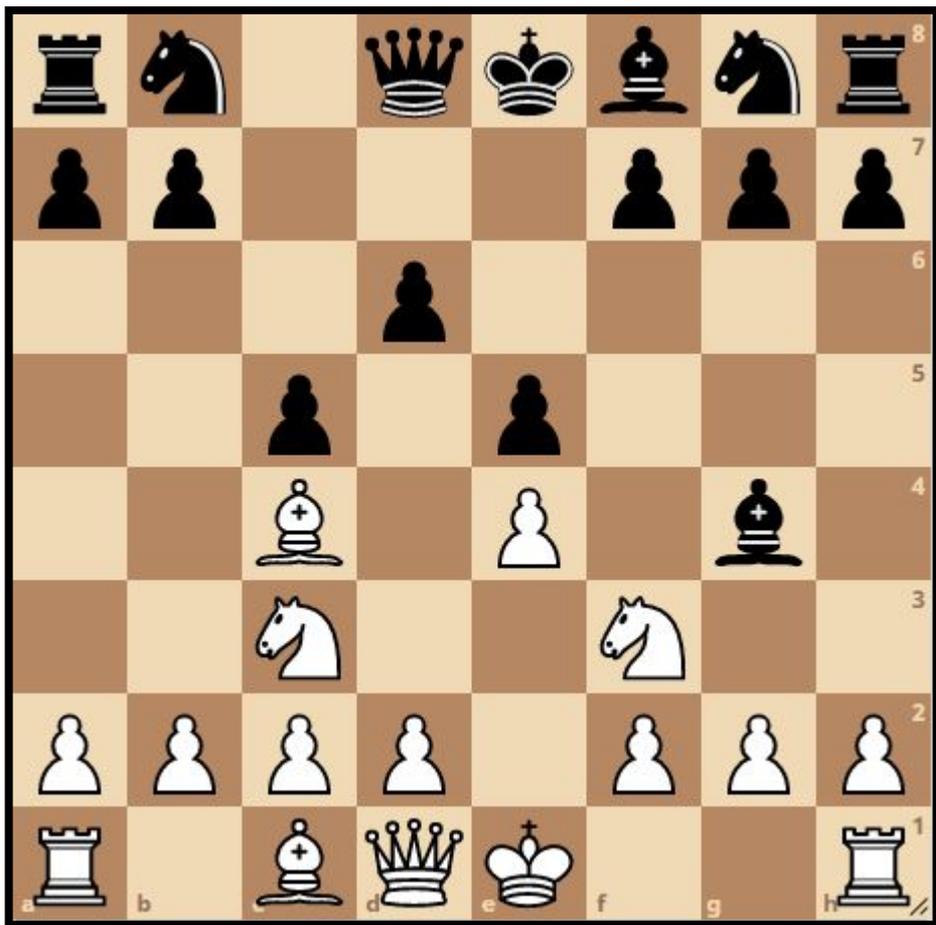


**1) ... d1Ф 2) Ke3+?**

**2) ... Ф:f1+**

Существует один тип вскрытого нападения, который очень легко не заметить. Он включает то, что мы называем развязыванием фигуры.

## Пример №6. Ход белых.



Начальная позиция

На следующем примере эта идея наглядно поясняется.

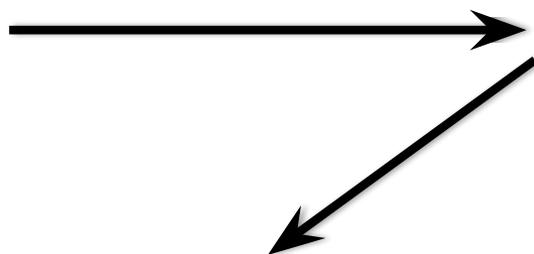
Чёрный слон g4 явно связывает белого коня на f3. Фактически если конь совершит ход, то чёрные возьмут белого ферзя.

Связка против любой фигуры, отличной от короля, не является абсолютной; связанная фигура всё же может делать ход, и если она создаст достаточно сильную угрозу, то есть вероятность превращения связки во вскрытое нападение для другой стороны.

Сейчас белые играют **1) К:e5!** и угрожают **2) С:f7+ Кре7 3) Кd5x** (мат Легалья!). Это является настолько сильной угрозой, что шанс взять белого ферзя не имеет значения. После **1) ... de 2) Ф:g4** белые остаются с лишней пешкой.



**1) К:e5**



**1) ... de**



**2) Ф:g4**