

დავით გურგენიძე

ჭადრაკი 2

მოსწავლის რვეული



ჭადრაკი – 2 კლასი

მოსწავლის რვეული

დ. გურგენიძე

გრიფინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და
მეცნიერების სამინისტროს მიერ 2023 წელს

რედაქტორი – გიორგი ბაღათუროვი

დამკაბადონებელი – ლია მოსეშვილი

ტექნიკური რედაქტორი – ამიტან ჭანტურია

გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“

მის: ქ. თბილისი, ე. მაღალაშვილის ქ. №5

ტელ: 568105467; 574 400 857

ელ.ფოსტა: sakmacne@gmail.com, saqartvelosmatsne@gmail.com

[www.http://saqmatsne.ge](http://saqmatsne.ge)

© გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“

© დ. გურგენიძე

I გამოცემა 2023 წელი

ISBN 978-9941-16-860-4

სახელი _____

გვარი _____

სკოლა _____

სასწავლო წელი _____

სარჩევი

თავი პირველი – შამათები

N1. შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (I ნაწილი).....	6
N2. შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (II ნაწილი)	9
N3. შამათი ორი ეტლით	12
N4. შამათი ლაზიერით	15
N5. შამათი ეტლით	18

თავი მეორე – გამსვლელი პაიკი

N6. გამსვლელი პაიკის კვადრატის წესი.....	23
N7. პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება	27
N8. სვლის გადაცემის წესი	32
N9. პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (I ნაწილი) ...	36
N10. პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (II ნაწილი) ...	39
N11. გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში	42
N12. შორეული გამსვლელი პაიკი	44
N13. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (I ნაწილი).....	47
N14. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (II ნაწილი) ...	49
N15. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (III ნაწილი) ...	51

თავი მესამე – ტაქტიკური მოტივები

N16. მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე.....	55
N17. დახშული შამათი.....	57
N18. პატი	59
N19. გახსნილი ქიშის მოტივები.....	61
N20. დაბმის მოტივის გამოყენება.....	63
N21. ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“	67

თავი მეოთხე – სასწავლო პარტიები

N22. რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ.....	71
N23. საჭადრაკო პარტია	73
N24. ხაფანგი დებიუტში (I ნაწილი).....	77
N25. ხაფანგი დებიუტში (II ნაწილი).....	81
N26. სასწავლო პარტია (I ნაწილი)	83
N27. სასწავლო პარტია (II ნაწილი)	86
N28. სასწავლო პარტია (III ნაწილი)	88
N29. სასწავლო პარტია (IV ნაწილი).....	91

თავი მესამე – სასწავლო დაბოლოებანი

N30. პაიკთა დაბოლოება	97
N31. პაიკი ეტლის წინააღმდეგ.....	99
N32. ეტლი პაიკების წინააღმდეგ	102

თავი მეექვსე – ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია	105
-------------------------------	-----

თავი პირველი

შაბათები



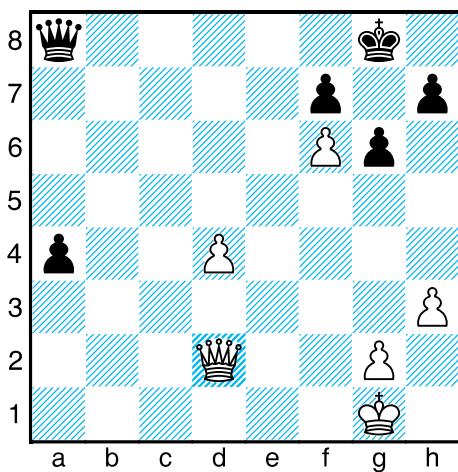
1 შეჯიანი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (1 ნაწილი)

საშამათო ფინალების შესწავლის შემდეგ მნიშვნელოვანია თამაშის პროცესში შამათის მუქარის შექმნა. ერთ-ერთი მხარე აკეთებს სვლას და ისევ მისი რიგი რომ იყოს, მეორე სვლით გამოაცხადებდა შამათს.

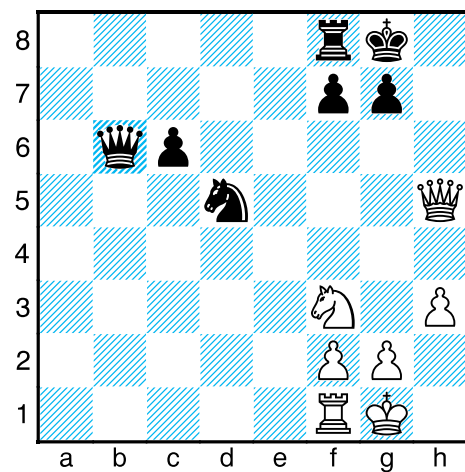
განხილულ პოზიციებში თეთრები თავისი სვლით ქმნიან შამათის მუქარას. შავების ამოცანაა გამოიყენონ ეს მუქარა და მოძებნონ შამათისგან დაცვის საშუალება.

ბავშვებთან მრავალწლიანმა მუშაობამ აჩვენა, რომ შამათის მუქარის შექმნა მათთვის გაცილებით მარტივია, ვიდრე მუქარისგან დაცვა.

N1

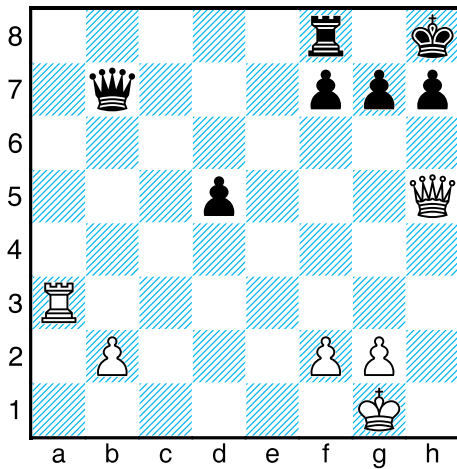


N2

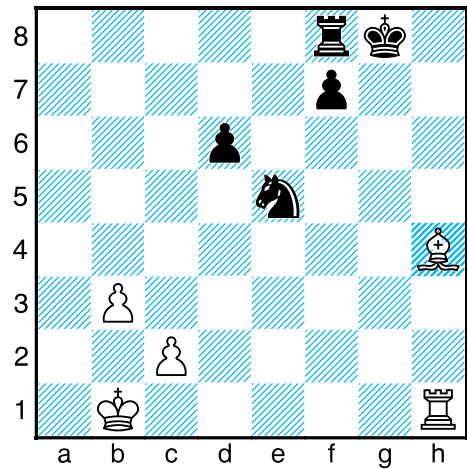


N1-N2. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

N3

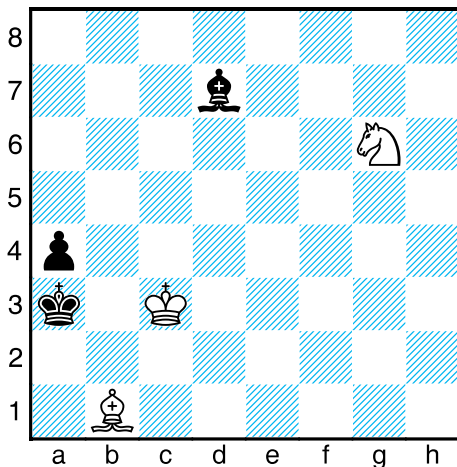


N4

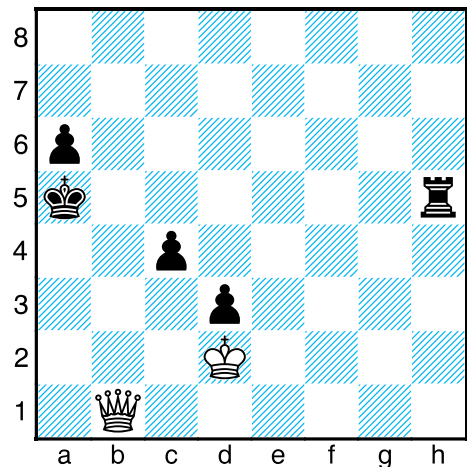


N3-N4. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

N5

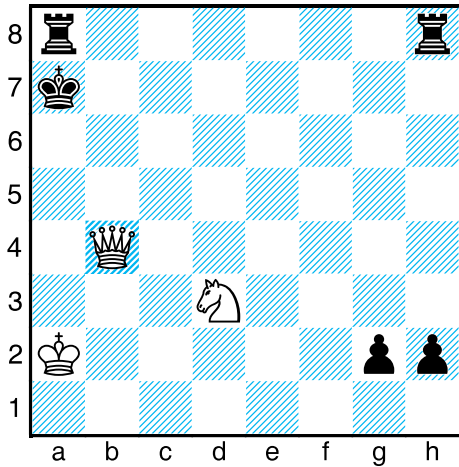


N6

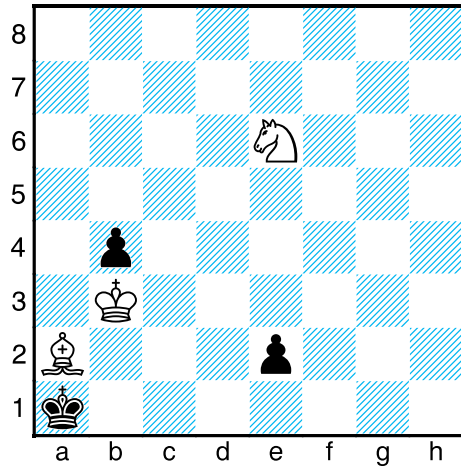


N5-N6. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

N7



N8



N7-N8. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავების, რომელიც მუქარას იცავს.



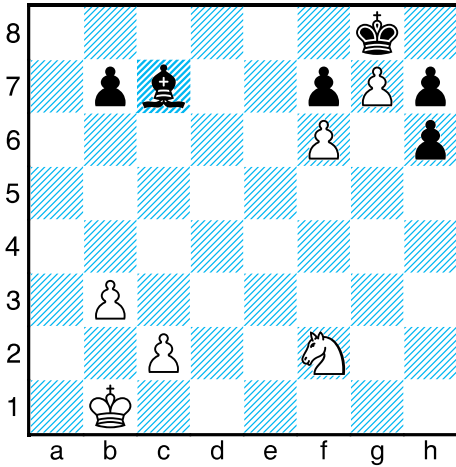
ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკმა ადამიანის სულიერ ცხოვრებაში ისეთივე ადგილი უნდა დაიკავოს, როგორც უკავია მუსიკასა და ხელოვნებას. ეს თამაში ზნეობრივად ამაღლებს ადამიანს“.

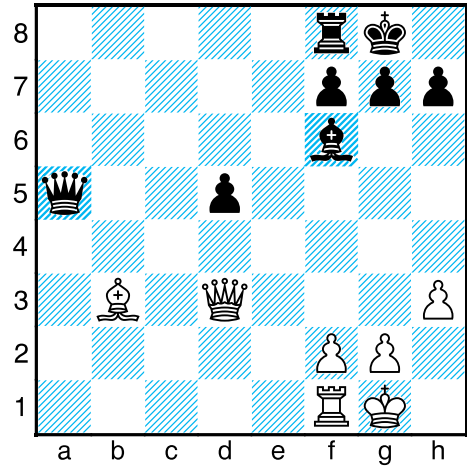
ნიკოლოზ კანდელაკი, მოქანდაკე, საქართველოს სახალხო მხატვარი

2 შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (იინალი)

N9

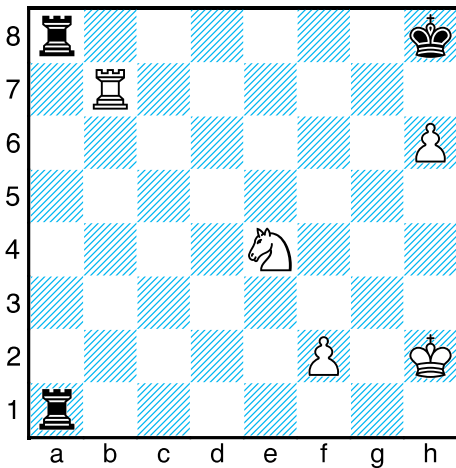


N10

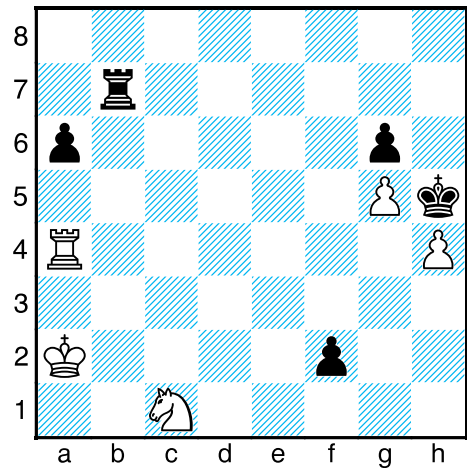


N9-N10. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

N11

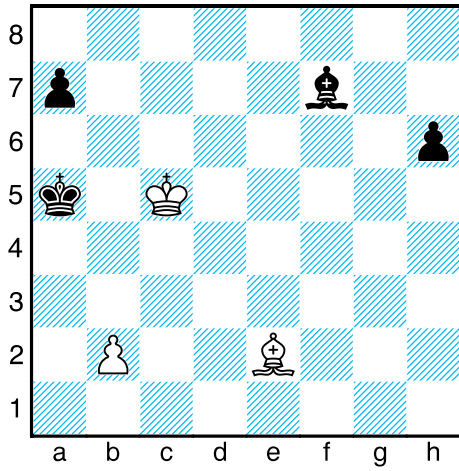


N12

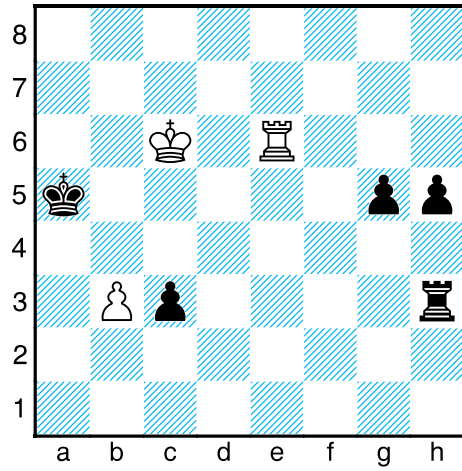


N11-N12. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

N13



N14



N13-N14. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

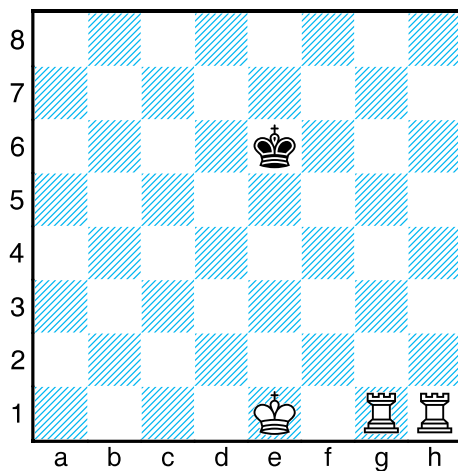




3 შამათი ორი ეტლით

ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაშამათება დაფის კიდებზეა შესაძლებელი საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე. მეტოქის მეფის დაფის კიდებზე მიყვანისთვის საჭიროა გადავწყვიტოთ დაფის რომელ კიდებზე გვინდა მისი მიყვანა. ერთი ეტლით ვიკავებთ მეტოქის მეფის წინა ჰორიზონტალს, შემდეგ კი ორივე ეტლი მონაცვლეობით განდევნის მეფეს დაფის კუთხისკენ.

N15



მეფის მერვე ჰორიზონტალზე მიყვანა ორი ეტლის თანმიმდევრული მოქმედებით ხდება. რადგან შავების მეფე მე-6 ჰორიზონტალზე დგას, ამიტომ ეტლით ჯერ წინა ჰორიზონტალი უნდა დავიკავოთ.

1. ♖h5 ♜f6 2. ♖a5 ♜e6

ახლა შესაძლებელია მე-6 ჰორიზონტალის დაკავებაც.

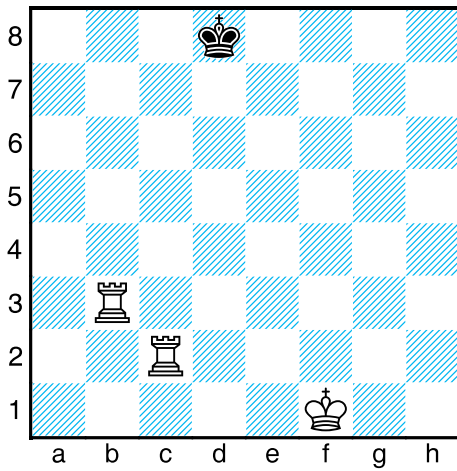
3. ♖g6+ ♜f7 4. ♖b6 ♜e7

ეტლი ცდილობს მეტოქის მეფეს შორიდან შეუტოს.

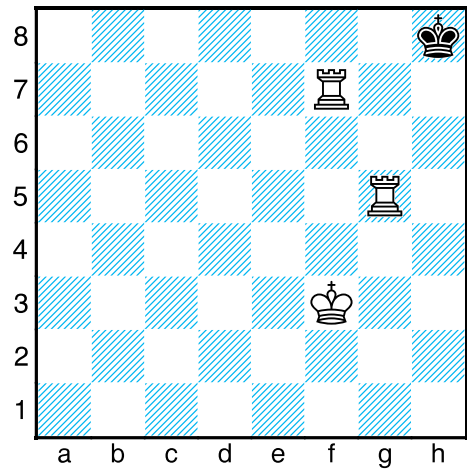
5. ♖a7+ ♜d8 6. ♖b8#

შამათი. ერთი ეტლი მერვე ჰორიზონტალზე უტევს მეტოქის მეფეს, ხოლო მეორე ეტლი მას მეშვიდე ჰორიზონტალზე გადაადგილების საშუალებას არ აძლევს.

N16



N17

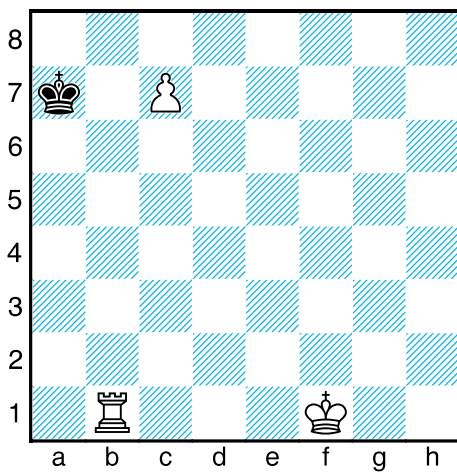


სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

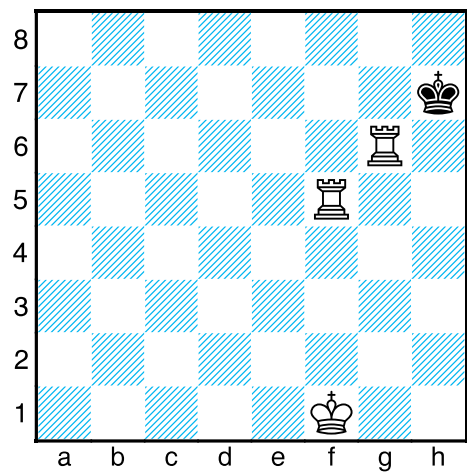
N16 _____

N17 _____

N18



N19



სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

N18 _____

N19 _____

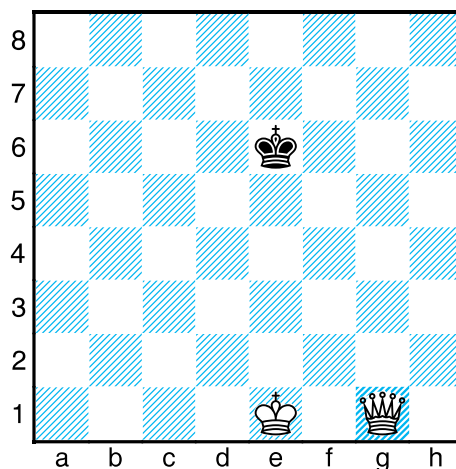


NEI. GYM.

4 შამათი ლაზიერით

ლაზიერით შამათის გამოცხადება შესაძლებელია დაფის კიდეზე. ლაზიერი დამოუკიდებლად ახერხებს მეტოქის მეფის შევიწროებას. შემდეგ თამაშში ერთვება თეთრების მეფე, რომელიც გადაადგილდება მეტოქის მეფის მიმართულებით. ლაზიერი შამათს კი საკუთარი მეფის დახმარებით აცხადებს.

N20



ლაზიერს მეფის დაშამათება შეუძლია დაფის პირველ და მერვე ჰორიზონტალზე ან „a“ და „h“ ვერტიკალზე. მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა. მეფის დასაშამათებლად მერვე ჰორიზონტალია უფრო მოხერხებული, ამიტომ ლაზიერით მეხუთე ჰორიზონტალი უნდა დავიკავოთ.

1. ♚c5 ♜f6 2. ♚d5 ♜g6 3. ♚e5 ♜f7

ლაზიერი თანმიმდევრულად ავიწროებს მეტოქის მეფეს.

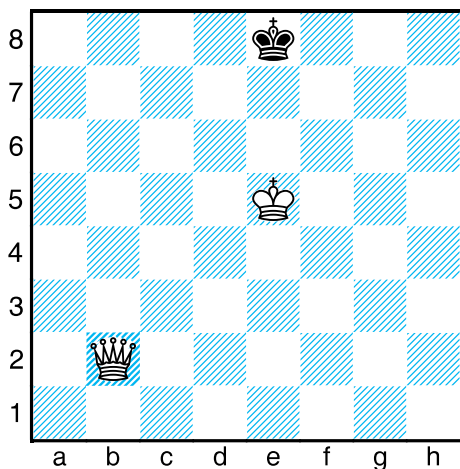
4. ♚d6 ♜g7 5. ♚e6 ♜h7 6. ♚f6 ♜g8 7. ♚e7 ♜h8

გეგმის პირველი ნაწილი შესრულდა, მეტოქის მეფე დაფის კიდებზეა, ახლა საჭიროა თეთრების მეფე მიეხმაროს თავის ლაზიერს. დამწყები მოჭადრაკეები აქ ხშირად შეცდომით თამაშობენ 8.♚f7-ს და პატის გამო თამაში ყაიმით მთავრდება.

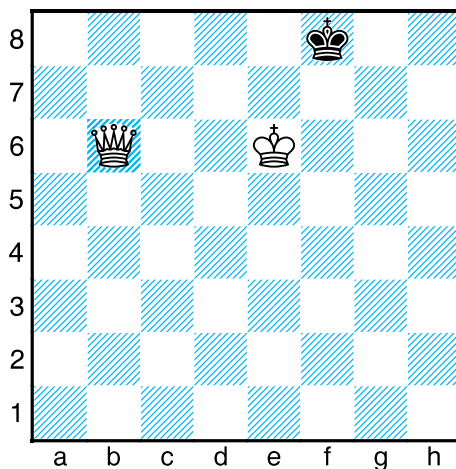
8.♗f2 ♖g8 9.♗g3 ♗h8 10.♗g4 ♖g8 11.♗g5 ♗h8 12.♗g6 ♗g8 13.♚e8# შამათი.

შავები მესამე სვლაზე 3...♗h6 რომ წასულიყვნენ, მაშინ მათ მეფეს „h“ ვერტიკალზე დააშამათებდნენ იგივე მეთოდით 4.♚g3 ♗h7 5.♗f2 ♗h6 6.♗f3 ♗h7 7.♗f4 ♗h6 8.♗f5 ♗h7 9.♗f6 ♗h8 10.♚g7#

N21



N22

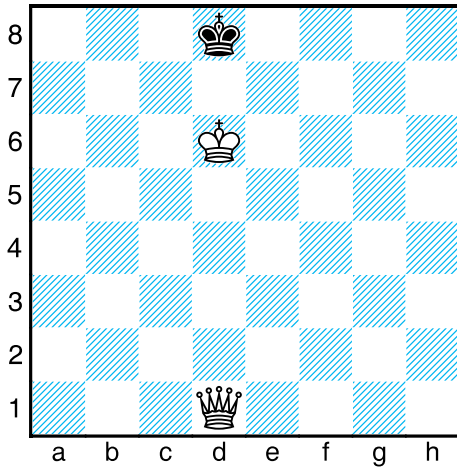


შამათი ორ სვლაში

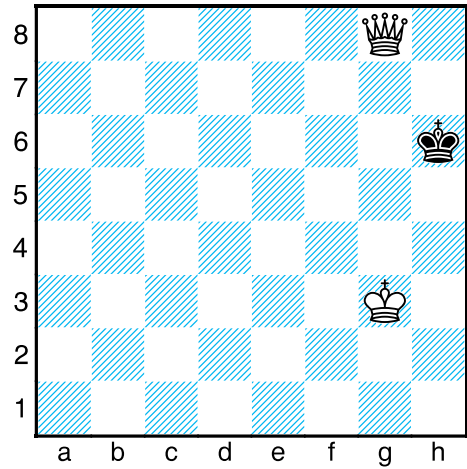
N21 _____

N22 _____

N23



N24



შამათი ორ სვლაში

N23 _____

N24 _____



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

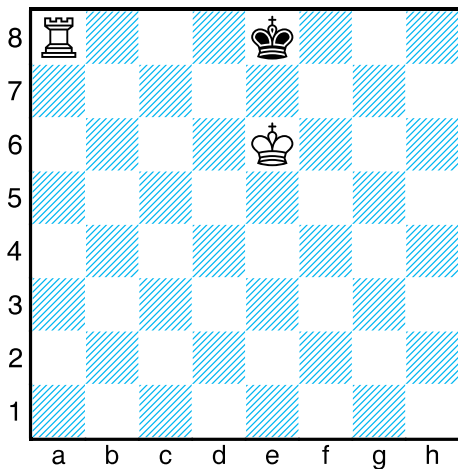
„ჭადრაკი არის ლოგიკური კანონებისა და მუდმივი უსასრულო იმპროვიზაციის შერწყმა, რის გამოც ეს უძველესი თამაში მუდამ ახალია“.

მაია ჩიბურდანიძე
მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი

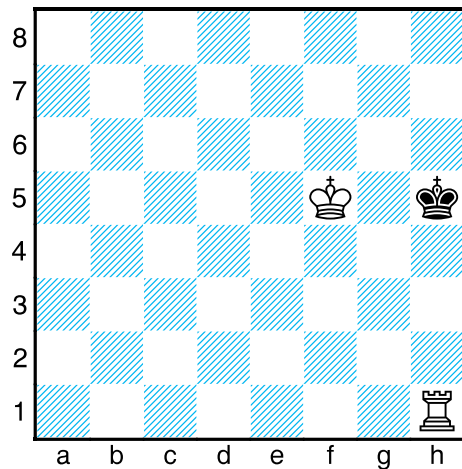
5 შამათი ეტლით

მეფე და ეტლი მეტოქის მეფეს აშამათებენ მხოლოდ დაფის კიდებზე.

N25



N26



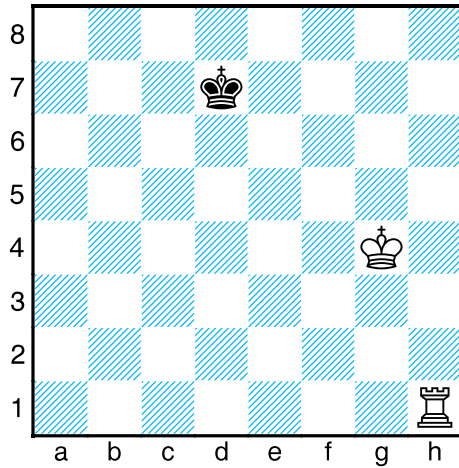
ეტლით შამათის ნიმუშები.

N25 ეტლი მეფეს უცხადებს ქიშს და ართმევს უჯრებს მერვე ჰორიზონტალზე. შავის მეფეს არ შეუძლია მეშვიდე ჰორიზონტალზე გადაადგილება იმიტომ, რომ ამ უჯრებს თეთრების მეფე ემუქრება.

N26 ანალოგიური შამათია **h** ვერტიკალზე.

იმ შემთხვევაში, როდესაც შავების მეფე დაფის ცენტრში იმყოფება, თეთრების მეფისა და ეტლის შეთანხმებული მოქმედებით შესაძლებელია მეტოქის მეფის დაფის კიდებზე განდევნა.

N27



რადგან შავების მეფე მეშვიდე ჰორიზონტალზე იმყოფება, საჭიროა თეთრი ეტლით მეექვსე ჰორიზონტალი დავიკავოთ და მეფის მოძრაუნარიანობა შევზღუდოთ.

1. ♖h6 ♜e7

შავების მეფის მერვე ჰორიზონტალზე გადასაყვანად აუცილებელი პირობაა მეფეები ოპოზიციაში იმყოფებოდნენ და სვლა თეთრების იყოს.

2. ♜f5 ♜d7 3. ♜e5 ♜c7 4. ♜d5 ♜b7 5. ♜c5

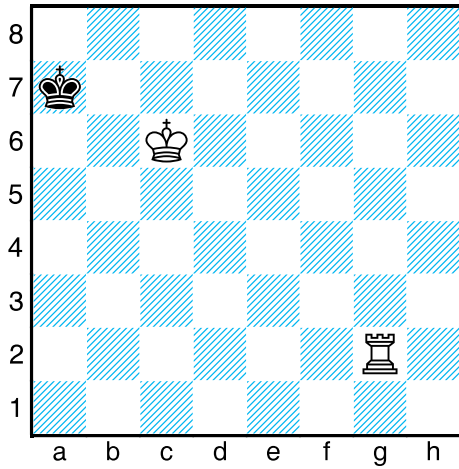
შავები ცუგცვანგში არიან და იძულებულები ხდებიან მეფე თეთრი მეფის პირდაპირ დააყენონ.

5.... ♜c7.

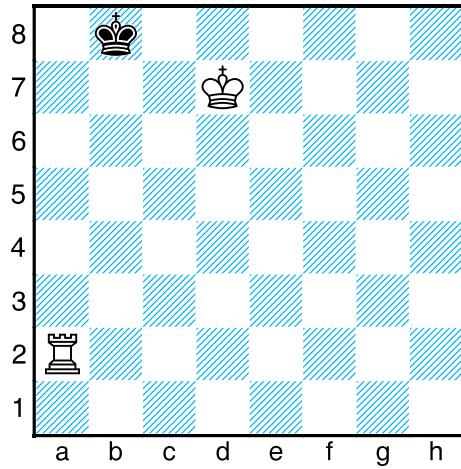
ამ პოზიციისკენ მიისწრაფოდნენ თეთრები. ახლა მათ მეტოქის მეფე დაფის კიდებზე გადაჰყავთ.

6. ♖h7+ ♜d8 7. ♜d6 ♜e8 8. ♖a7 ♜f8 9. ♜e6 ♜g8 10. ♜f6 ♜h8 11. ♜g6 ♜g8 12. ♖a8#

N28



N29

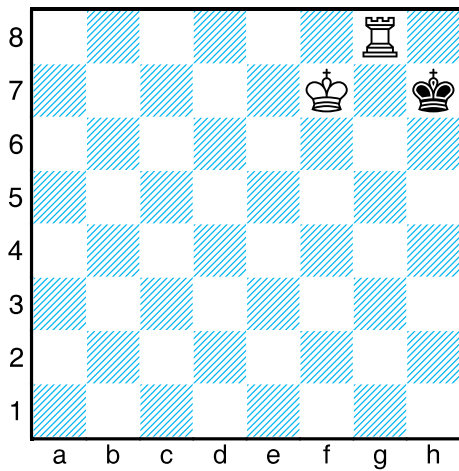


სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

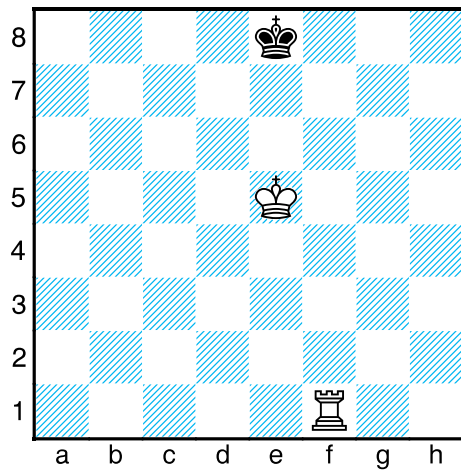
N28. _____

N29. _____

N30



N31



შამათი ორ სვლაში.

N30 _____

N31 _____



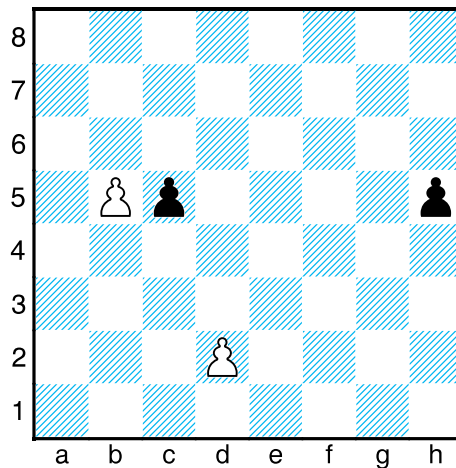
თავი მეორე
გამსვლელი პაიკი



6 გამსვლელი პაიკის კვადრატის წესი

პაიკს, რომლის წინ და მეზობელ ვერტიკალებზე მეტოქის არცერთი პაიკი არ დგას, გამსვლელი ეწოდება.

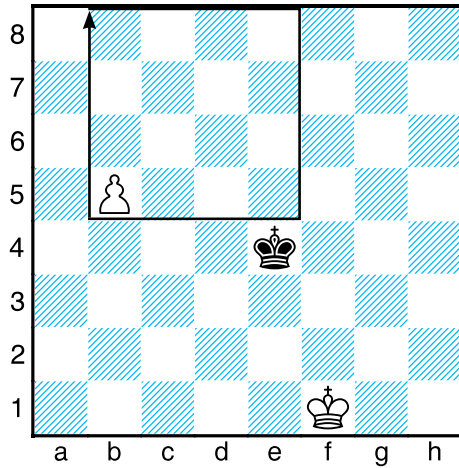
N32



დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრების გამსვლელი პაიკია **b5**, რადგან **b8** უჯრისკენ მიმავალ გზაზე მას **a**, **b** და **c** ვერტიკალზე არცერთი პაიკი არ ელობება, **c5** პაიკი გამსვლელი არ არის, რადგან მას **d2** პაიკი აკავებს. არც **d2** პაიკია გამსვლელი, მას **c5** პაიკი უშლის ხელს. შავების **h5** პაიკიც გამსვლელია.

პაიკს ლაზიერად გაცოცხლება ხშირად საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე შეუძლია. ამის დადგენას კი კვადრატის წესის ცოდნა სჭირდება.

N33



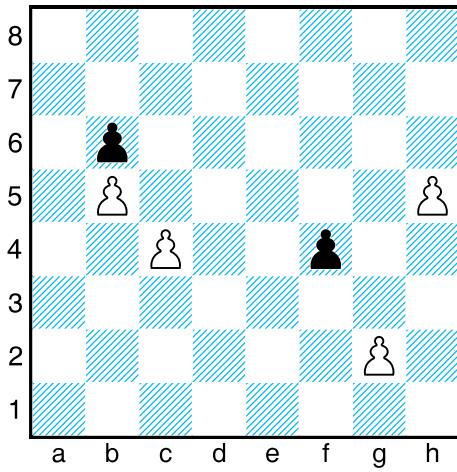
გამსვლელი პაიკის გვერდის სიგრძედ იღებენ მის დაცილებას მერვე ჰორიზონტალის უჯრამდე. რადგან კვადრატის გვერდები ტოლია, შესაბამისად ითვლება უჯრების დაცილებაც ჰორიზონტალზე მეტოქის მეფის მხარეს.

დიაგრამაზე ხაზებით აღნიშნულია **b5** პაიკის კვადრატი: **b5-b8-e8-e5** უჯრები.

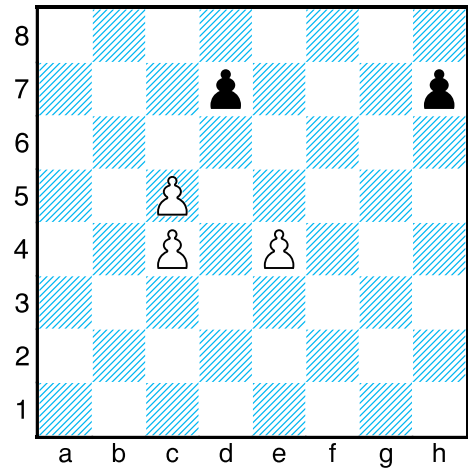
როდესაც შავების მეფე არ იმყოფება პაიკის კვადრატში, მაშინ პაიკი იოლად მიაღწევს მერვე ჰორიზონტალს და ლაზიერად ან სხვა ფიგურად გაცოცხლდება.

იმ შემთხვევაში კი, თუ შავების მეფე უკვე იმყოფება კვადრატში ან თავისი სვლის შემდეგ იკავებს კვადრატის რომელიმე უჯრას, მაშინ თეთრების პაიკს, თავისი მეფის დახმარების გარეშე ლაზიერში გაცოცხლება არ შეუძლია.

N34

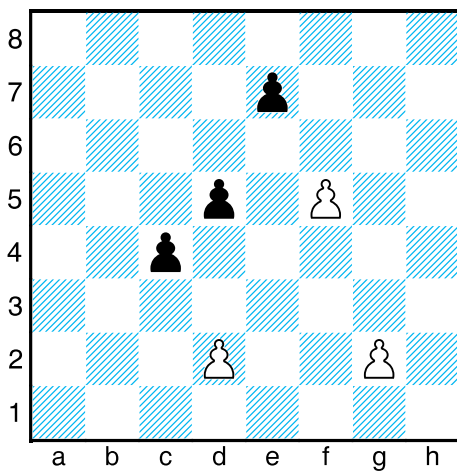


N35

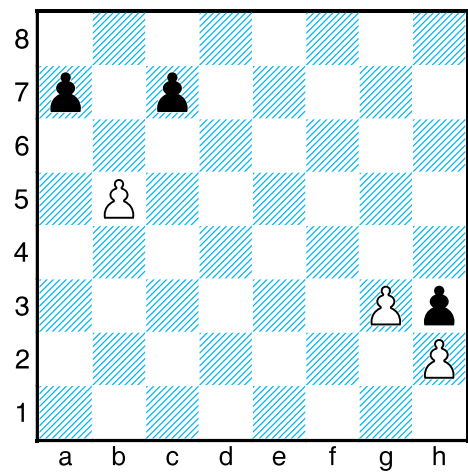


N34-N35. შემოხაზეთ გამსვლელი პაიკი.

N36

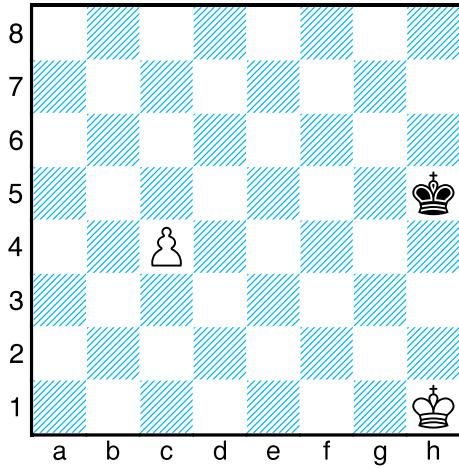


N37

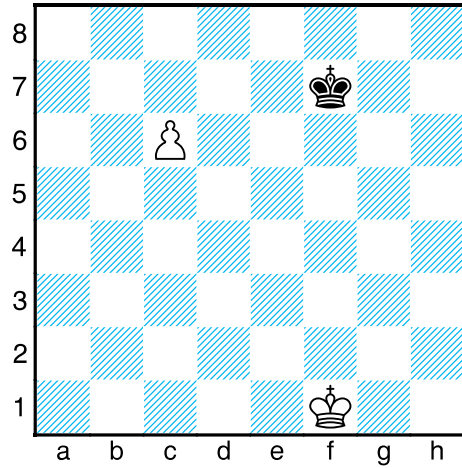


N36-N37. შემოხაზეთ გამსვლელი პაიკი.

N38

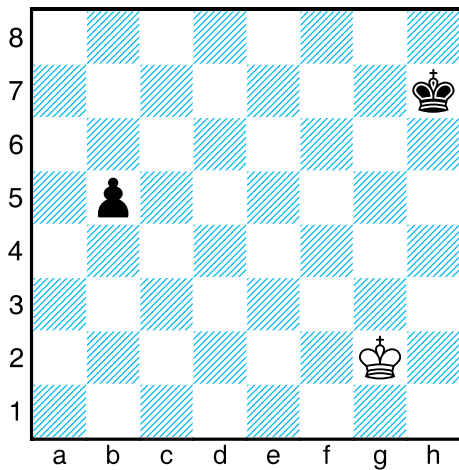


N39

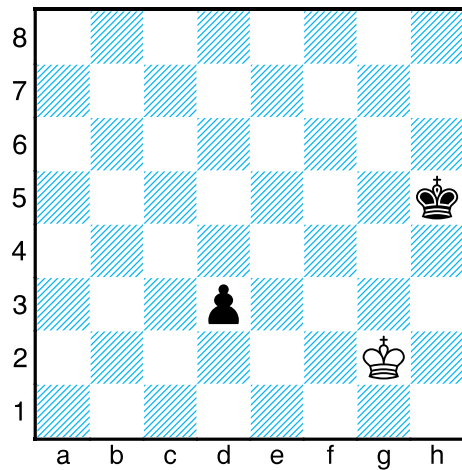


N38-N39 ისრებით აჩვენეთ თეთრი პაიკის კვადრატი.

N40



N41

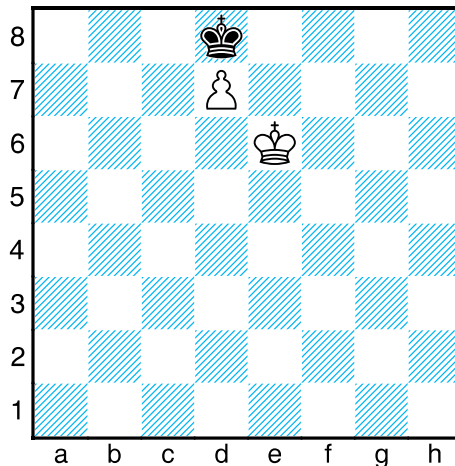


ისრებით აჩვენეთ შავი პაიკის კვადრატი.

7 პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება

თეთრების მეშვიდე ჰორიზონტალზე და შესაბამისად, შავების მეორე ჰორიზონტალზე მდგომ პაიკს თავისი შემდგომი სვლით შეუძლია თავისი ფერის რომელიმე ფიგურა (ლაზიერი, ეტლი, კუ ან მხედარი) გააცოცხლოს. იშვიათი გამონაკლისის გარდა, არჩევანი ყველაზე ძლიერ ფიგურაზე – ლაზიერზე კეთდება. მარტოხელა პაიკის ლაზიერად გასაცოცხლებლად რამდენიმე პოზიციის ცოდნაა საჭირო.

N42



N42 პოზიციაში არც თეთრებს და არც შავებს არ სურთ, რომ მათი სვლა იყოს.

შავების სვლის შემთხვევაში, ერთადერთია მფc7 და თეთრები მფe7-ის შემდეგ იგებენ.

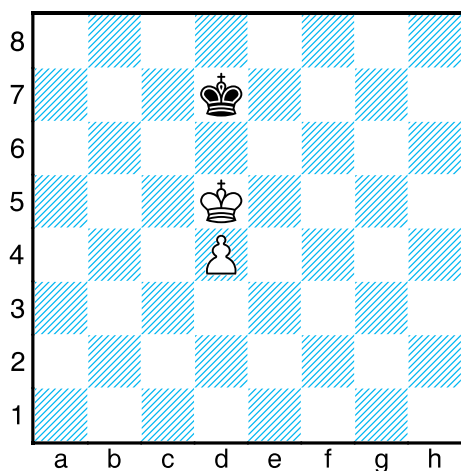
თეთრების სვლა თუ იქნებოდა, მაშინ მფd6-ის შემდეგ შავებს სვლა აღარ აქვთ და პატია.

შემთხვევას, როდესაც თეთრები ან შავები ზარალდებიან მხოლოდ იმის გამო, რომ მათი სვლის რიგია, ცუგცვანგი ეწოდება.

ოპოზიცია

პაიკების დაბოლოებაში მეფეების პირდაპირ დგომას ვერტიკალური ან ჰორიზონტალური მიმართულებით ერთი ან სამი უჯრის დაშორებით ოპოზიცია ეწოდება. ოპოზიცია დაკავშირებულია ცუგცვანგთან და სვლის რიგითობა ორივე მხარისთვის არახელსაყრელია.

N43



თეთრების სვლის შემთხვევაში ყაიმია, რადგან მეფეები ოპოზიციაში იმყოფებიან.

1. ♖e5 ♜e7 2. ♜d5 ♜d7 3. ♜c5 ♜c7 4. d5 ♜d7 5. d6 ♜d8 6. ♜c6 ♜c8 7. d7+ ♜d8 8. ♜d6

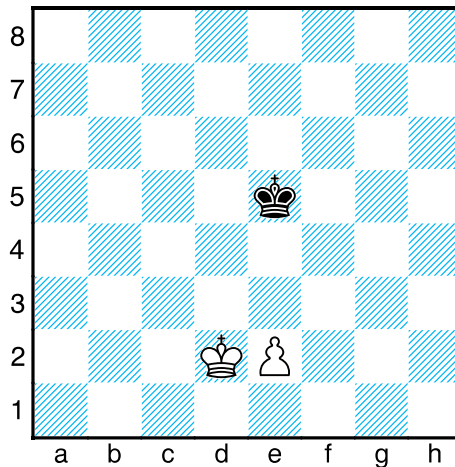
სიტუაცია იცვლება, თუ სვლა შავებისაა. მაშინ მათი მეფე გზას უთმობს თეთრებისას.

1... ♜e7 2. ♜c6 ♜d8 3. ♜d6 ♜c8 4. ♜e7 ♜c7 5. d5

ძლიერი მხარე ცდილობს მეფის მანევრებით შეავიწროოს მეტოქის მეფე. პაიკით სვლა კეთდება მხოლოდ მას შემდეგ, რაც თეთრების მეფე გაიუმჯობესებს პოზიციას.

გავარჩიოთ სასწავლო პოზიცია ზედმეტი პაიკით.

N44



1. ♖e3

თეთრების მეფე ოპოზიციაში დგება შავ მეფესთან მიმართებაში.

1... ♜d5 2. ♖f4

თეთრების მეფე მეთოდურად იწყებს წინსვლას.

2.... ♜e6 3. ♖e4 ♜f6 4. ♖d5 ♜e7 5. ♖e5 ♜d7 6. ♖f6 ♜d6

7.e4

მეფის აქტიურ პოზიციაზე გადასვლის შემდეგ შესაძლებელი გახდა პაიკის წინსვლა.

7.... ♜d7 8.e5 ♜e8 9. ♖e6

კიდევ ერთხელ თეთრი მეფე ოპოზიციაში დგება.

9.... ♜f8 10. ♖d7 ♜f7 11.e6+ ♜f6 12.e7 და მიზანი მიღწეულია.

ულია.

პირველ სვლაზე თეთრებს შეცდომით რომ ეთამაშათ 1.♖d3? მაშინ ოპოზიციაში შავები ჩადგებოდნენ და თამაში ყაიმით დასრულდებოდა.

1...♗d5 2.e4+ ♕e5 3.♗e3 ♗e6 4.♖d4 ♗d6 5.e5+ ♗e6 6.♗e4 ♗e7 7.♖d5 ♗d7 8.e6+ ♗e7 9.♗e5 ♗e8!

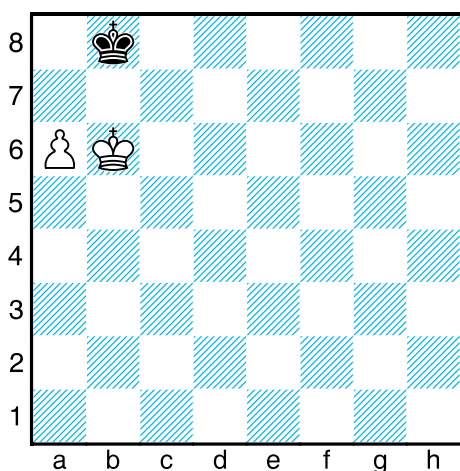
მეფე პაიკის წინ დგება, რათა შემდეგ მეტოქის მეფეს ოპოზიციაში ჩაუდგეს.

10.♖d6 ♗d8 11.e7+ ♗e8 12.♗e6 და პატი.

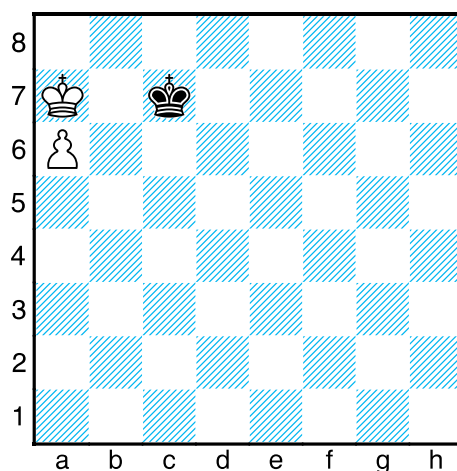
კიდურა პაიკი

ზემოთ აღწერილი წესები არ ვრცელდება კიდურა პაიკზე.

N45

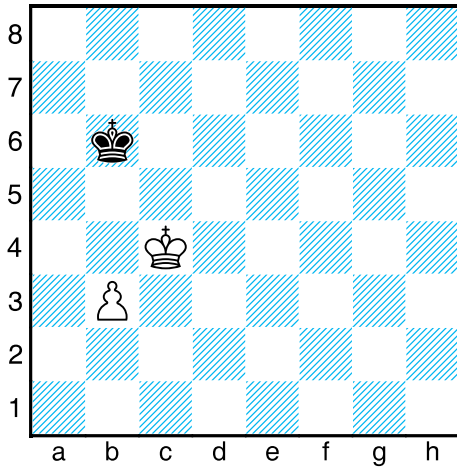


N46

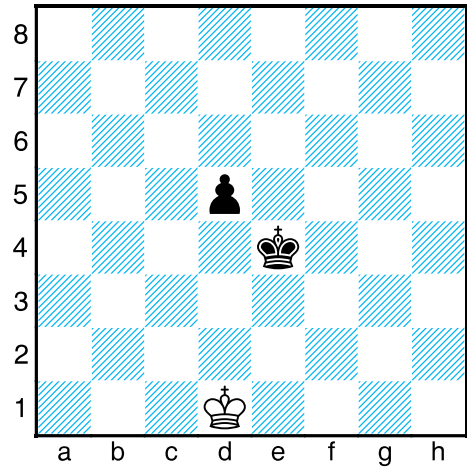


კუთხის პაიკი ვერ მოიგებს, თუ მეტოქის მეფემ მოასწრო მის წინ დადგომა. მეორე დიაგრამაზე ნაჩვენებია, როგორ ჩაკეტა შავების მეფემ საკუთარი პაიკის წინ მდგარი თეთრი მეფე.

N47



N48

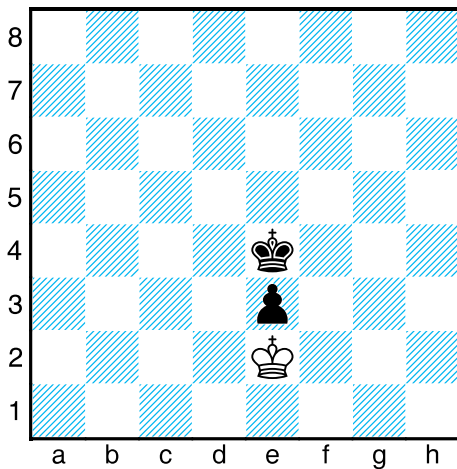


სვლა თეთრებისაა. მოძებნე საუკეთესო სვლა.

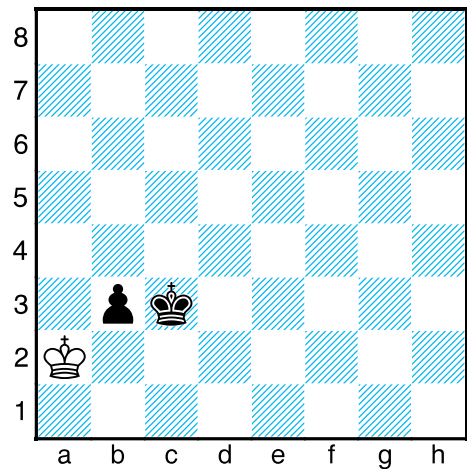
N47 _____

N48 _____

N49



N50



სვლა თეთრებისაა. მოძებნე საუკეთესო სვლა.

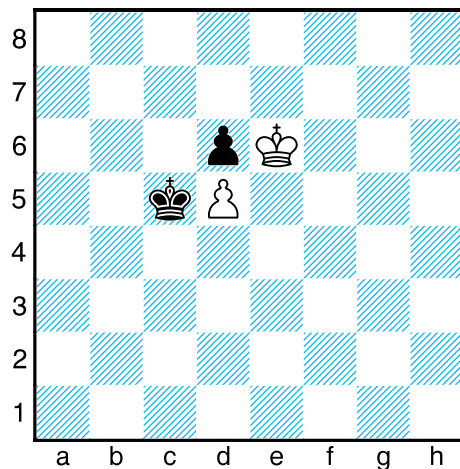
N49 _____

N50 _____

8 სვლის გადაცემის წესი

პაიკთა დაბოლოებაში განსაკუთრებით ხშირია ცუგცვანგის შემთხვევები, როდესაც რომელიმე მხარე მხოლოდ იმიტომ ზარალდება, რომ მისი სვლის რიგია. ამიტომ აუცილებელია ვისწავლოთ, თუ როგორ არის შესაძლებელი მეტოქისთვის სვლის გადაცემა.

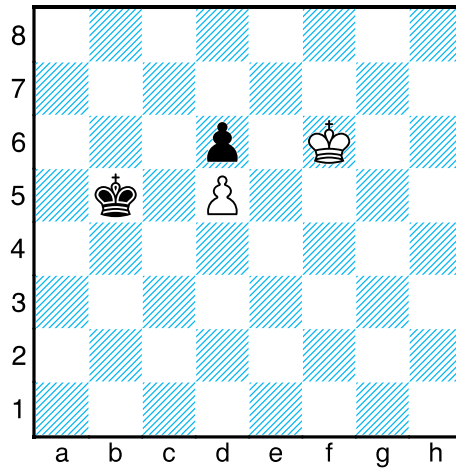
N51



თეთრების სვლის შემთხვევაში, ისინი კარგავენ პაიკს. სვლის გაკეთება არც შავებს უნდათ, რადგან ისინიც იმავე მდგომარეობაში არიან. ამიტომ ორივე მხარე ცდილობს მეტოქის სვლის შემთხვევაში ეს პოზიცია მიიღოს.

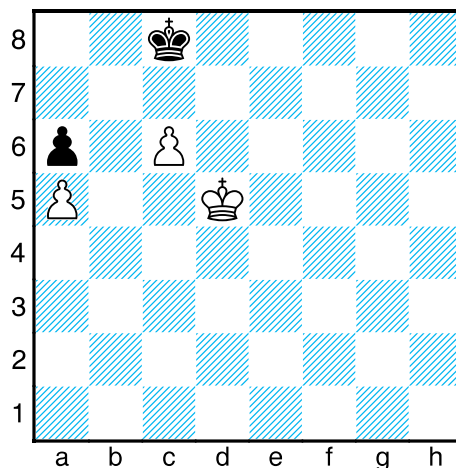


N52



ერთი შეხედვით ბუნებრივი $1.\text{♕e6?}$ -ის შემდეგ შავები პაიკს იცავენ $1...\text{♕c5}$ და რადგან თეთრების სვლაა, ისინი საკუთარ პაიკს კარგავენ. ამ პოზიციაში შავების სვლა რომ იყოს, თეთრები მეტოქის პაიკს ჯერ e7 უჯრიდან უნდა დაემუქრონ და შავი მეფე c5 უჯრაზე მიიყვანონ $1.\text{♕e7} \text{♕c5}$ და მხოლოდ შემდეგ ითამაშონ $2.\text{♕e6}$.

N53



N53 სვლის გადაცემის კლასიკური მაგალითი, რომელიც ცნობილია სამკუთხედის წესის სახელით.

ვერ იგებს 1.♔d6? ♔d8 2.c7+ ♔c8 3.♔c6 და პატია. ასევე უშედეგოა შავი პაიკის მოგების მცდელობაც 1.♔c5 ♔c7 2.♔d5 ♔c8 და ისევ სანყისი პოზიცია მივიღეთ.

მსგავს სიტუაციაში ყოველთვის იზადება კითხვა, რა მოხდება სვლა თუ მეტოქის იქნება? 1....♔d8 2.♔d6 ან 1.... ♔c7 2.♔c5 და თეთრები ორივე შემთხვევაში იგებენ.

როგორც ხედავთ, საჭიროა მივიღოთ სანყისი პოზიცია მხოლოდ შავების სვლის შემთხვევაში.

სვლის გადაცემა კი სამკუთხედის წესით ხდება:

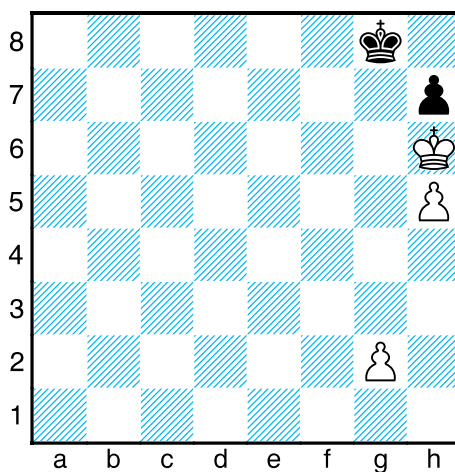
1.♔d4 ♔d8 2.♔c4 ♔c8 3.♔d5 და მივიღეთ სანყისი პოზიცია უკვე შავების სვლით d4 c4 d5.

3...♔d8 4.♔d6 ♔c8 5.c7 ♔b7 6.♔d7 ♔a7 7.♔c6 და იგებენ. შეცდომა იქნებოდა 7.c8♙ პატი.

d4, c4, d5 უჯრები სამკუთხედს ქმნიან და სვლის გადაცემის წესის სახელიც აქედან მოდის.

სასწავლო პოზიცია

N54



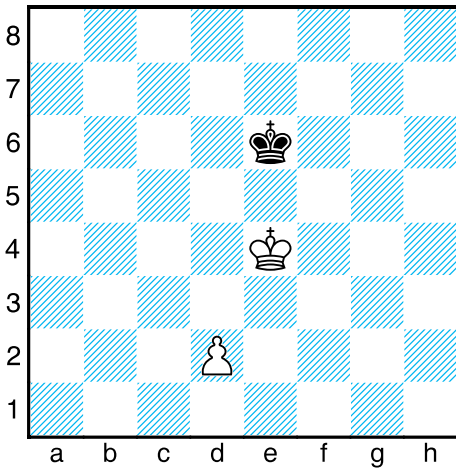
სვლის გადაცემა პაიკითაც არის შესაძლებელი. თუ პირდაპირ 1.g4-ს ვითამაშებთ, მაშინ 1...♖h8 2.g5 ♕g8 3.g6 hxg6.

4.hxg6 ♖h8 5.g7+ ♕g8 და თეთრების სვლის გამო 6.♕g6 პატი.

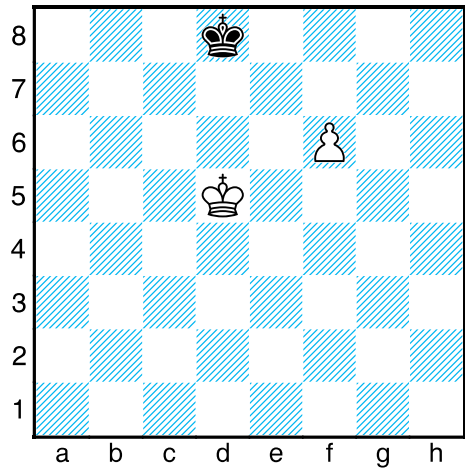
ამის გათვალისწინებით თეთრების პაიკი წინსვლას მხოლოდ ერთი უჯრით იწყებს:

1.g3 ♖h8 2.g4 ♕g8 3.g5 ♖h8 4.g6 hxg6 5.hxg6 ♕g8 6.g7 მივიღეთ ზემოთ ნახსენები პოზიცია უკვე შავების სვლით. **6...♕f7 7.♖h7** და პაიკი ლაზიერად ცოცხლდება.

N55



N56



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

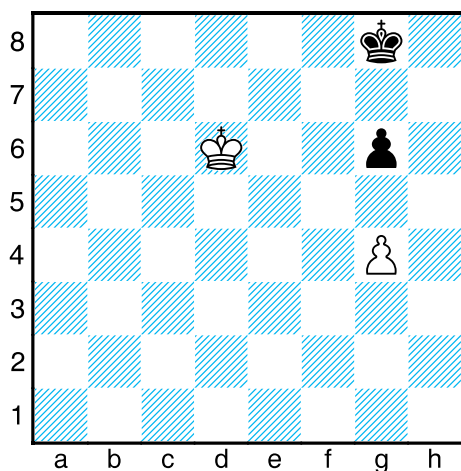
N55 _____

N56 _____

9 პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (1 ნაწილი)

პაიკთა დაბოლოების თამაშისას აუცილებელია ტიპური პოზიციების ცოდნა. გავეცნოთ რამდენიმე მათგანს. როგორც წესი, ერთპაიკიან დაბოლოებაში მეფეების ოპოზიციაში დგომისას, არ აწყობთ სვლის რიგითობა. გამონაკლისი შემთხვევაა, როდესაც თეთრი მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა, მაშინ შავებს ოპოზიციაში დგომაც ვერ შეუძლია.

N57



N57 შეცდომაა 1.♔e6? g5 ეს პაიკი განწირულია, მას თეთრები აუცილებლად აიყვანენ. განსხვავება მხოლოდ ისაა, რომ g5-ზე აყვანის შემთხვევაში თეთრები ვერ მოიგებენ 2.♔f6 ♕h7 3.♔xg5 ♔g7 4.♔f5 ♔f7 5.g5 ♔g7 6.g6 ♔g8 7.♔f6 ♔f8 8.g7+ ♔g8 9.♔g6 და ყაიძია.

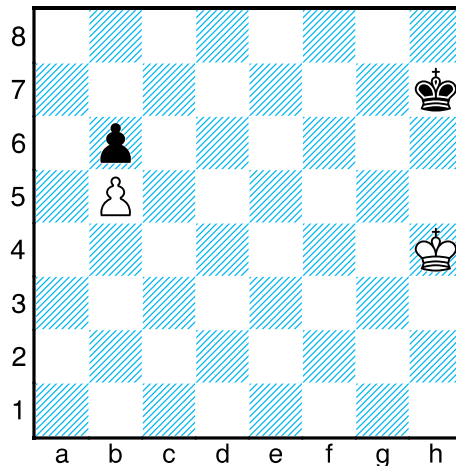
ამიტომ 1.g5 ♔f7 2.♔d7 ♔f8 3.♔e6 ♔g7 4.♔e7 ♔g8 5.♔f6 ♔h7 6.♔f7 ♔h8 7.♔xg6 ♔g8.

ეს ოპოზიციის გამონაკლისი შემთხვევაა, როდესაც თეთრი მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა, მაშინ შავებს ოპოზიციაში დგომაც ვერ შევლით.

8.♖h6 ♗h8 9.g6 ♕g8 10.g7 ♖f7 11.♖h7+ და იგებენ.

სასწავლო პოზიცია

N58



N58 ამ პოზიციაში ნათლად იკვეთება ოპოზიციის მნიშვნელობა.

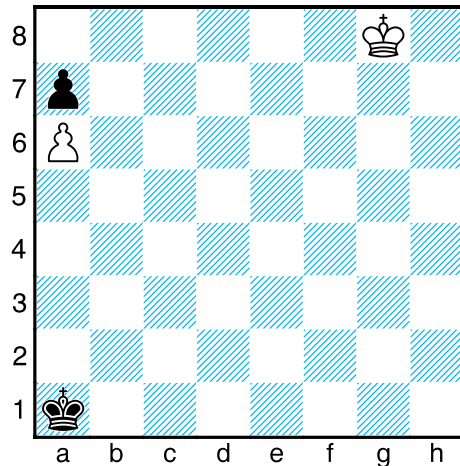
1.♖h5! ♗g7 2.♖g5 ♖f7 3.♖f5 ♗e7 4.♖e5 ♗d7 5.♖d5.

კრიტიკული პოზიცია, აქ გამორჩნდა პირველი სვლის მნიშვნელობა. შავების მეფემ უკან უნდა დაიხიოს.

5...♗c7 6.♖e6 ♗c8 7.♖d6 ♗b7 8.♖d7 ♗b8 9.♖c6 ♗a7 10.♖c7 ♗a8 11.♖xb6 თეთრებმა მეთოდურად შეავიწროეს შავების მეფე და პაიკი მოიგეს.

სასწავლო პოზიცია

N59



1. ♖f7 ♗b2 2. ♖e6.

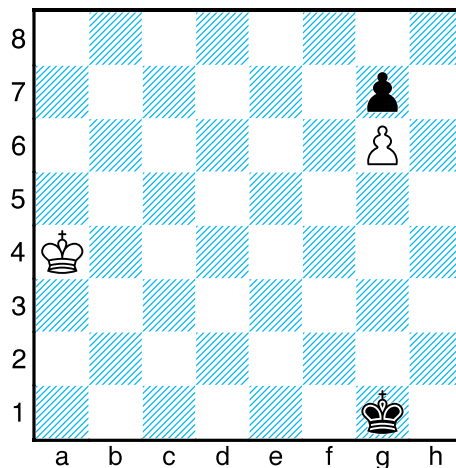
თეთრების მოგების გეგმა, ერთი შეხედვით, მარტივია. მათ უნდა აიყვანონ შავების a7 პაიკი და თავისი პაიკი ლაზიერად გააცოცხლონ. შავებს დაცვა მხოლოდ თეთრების მეფის კუთხეში გამოკეტვით შეუძლიათ. ეს კარგად ჩანს შემდეგ ვარიანტში: 2... ♖e7 ♗c3 3. ♖d6 ♖d4 4. ♖c6 ♗e5 5. ♖b7 ♖d6 6. ♖xa7 ♗c7 7. ♖a8 ♗c8 ყაიმი.

ამ ვარიანტის გათვალისწინებით, თეთრები თავის გეგმას აზუსტებენ. ისინი ისე მიემართებიან a7 პაიკის ასაყვანად, რომ თან ხელი შეუშალონ შავების მეფეს c7 უჯრაზე დროულად მისვლაში.

2... ♖c3 3. ♖d5 ♗b4 4. ♖c6 ♗a5 5. ♖b7 ♗b5 6. ♖xa7 ♗c6 7. ♖b8 და იგებენ.

10 პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (II ნაწილი)

N60

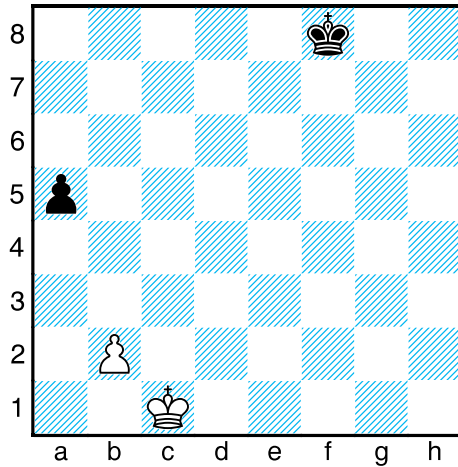


N60 ორივე მეფე დაცვილებულია პაიკებიდან და მათი მარ-ში 1.♖b4 ♕f2 2.♖c4 ♕f3 3.♖d5 ♕f4 4.♖e6 ♕g5 5.♖f7 ♕h6 თეთრების ცუგცვანგით მთავრდება. ამ ვარიანტიდან უნდა დავასკვნათ, რომ თეთრების პაიკი განწირულია. შავებს პაიკის ასაყვანათ 5 სვლა სჭირდება. თეთრებმა ყაიმს რომ მიაღწიონ მეფით g4 უჯრა უნდა დაიკავონ, შავების მეფეს ოპოზიციამი ჩაუდგნენ.

g4 უჯრაზე მისვლას 6 სვლა სჭირდება, თუმცა თუ 1.♖b4 ♕f2 2.♖c3 ♕e3 3.♖c2 ♕e4 4.♖d2 ♕f5 5.♖e3 ♕xg6 6.♖f4 ♕h5 და შავები იგებენ.

სწორია: 1.♖b3! ♕f2 2.♖c2 ♕e3 3.♖d1 ♕f4 4.♖e2 ♕g5 5.♖f3 ♕xg6 6.♖g4 და ცუგცვანგში შავები არიან, ამაზეა ნათქვამი – „შორი გზა მოიარე და შინ მშვიდობით მიდიო“.

N61



N61 რამდენიმე სვლაში თეთრები შავების a4 პაიკს აიყვანენ და, წესით, მოგება არ უნდა გაუჭირდეთ, მაგრამ შავებს დაცვის საინტერესო გეგმა აქვთ.

1. ♖c2 a4.

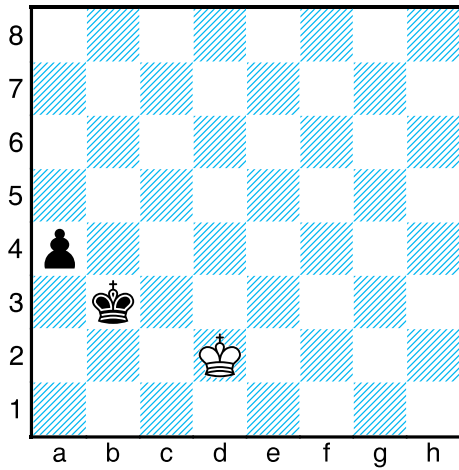
შავებს სურთ თეთრების პაიკი „a“ ვერტიკალზე გადაიყვანონ, კიდურა პაიკი კი ლაზიერში ვერ გადის. 2. ♖c3 a3 3. b4 ♖e7 4. ♖b3 ♖d6 5. ♖xa3 ♖c6 6. ♖a4 ♖b6 ყაიმი.

2. ♖b1! a3 3. b3 ♖e7.

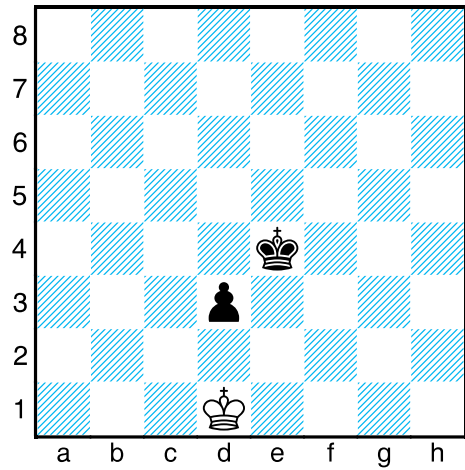
თეთრებმა შეინარჩუნეს პაიკი „b“ ვერტიკალზე. შეცდომა იყო 3. b4?, დაიზოგა პაიკის სვლა, რომლითაც თეთრებმა რამდენიმე სვლის შემდეგ ცუგცვანგში ჩააყენეს მეტოქე.

4. ♖a2 ♖d6 5. ♖xa3 ♖c5 6. ♖a4 ♖b6 7. ♖b4 ♖a6 8. ♖c5 და მოგების გეგმა ჩვენთვის ცნობილია.

N62



N63



სვლა თეთრებისაა. ყაიმი.

N62 _____

N63 _____



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკი მხოლოდ სპორტი არ არის. ჭადრაკი ცხოვრებისა და აზროვნების წესია, ალბათ ერთი ყველაზე საინტერესო და რთული დედამიწაზე.“

ჭადრაკი ხომ ერთდროულად პოეზიაცაა და მათემატიკაც, ომი და ფერწერაც, გამოცანა და ანეკდოტიც“.

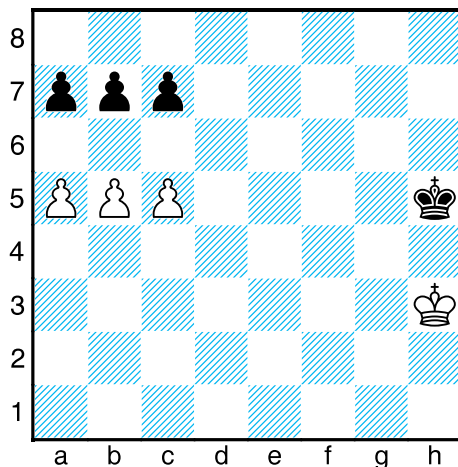
აკა მორჩილაძე, მწერალი

11 გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში

პაიკების ენდშპილში გამსვლელი პაიკის მისაღებად ხშირად გამოიყენება ტაქტიკური ხერხი – გარღვევა.

გარღვევა ითვალისწინებს პაიკის ან პაიკების შეწირვას იმ მიზნით, რომ სხვა პაიკს გზა გაეხსნას ბოლო ჰორიზონტალისკენ.

N64



N64 თეთრი პაიკი გარღვევის ხერხით ლაზიერად გაცოცხლებას ახერხებს.

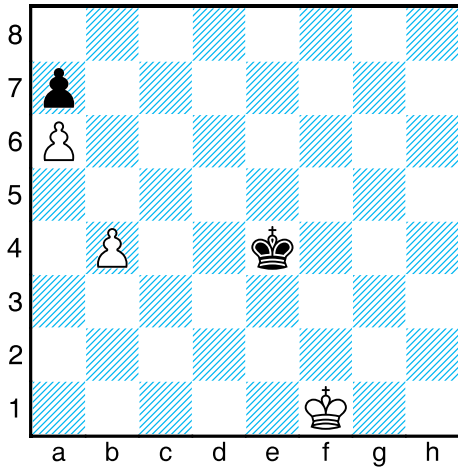
1.b6

შავებს დაცვის ორი გზა აქვთ:

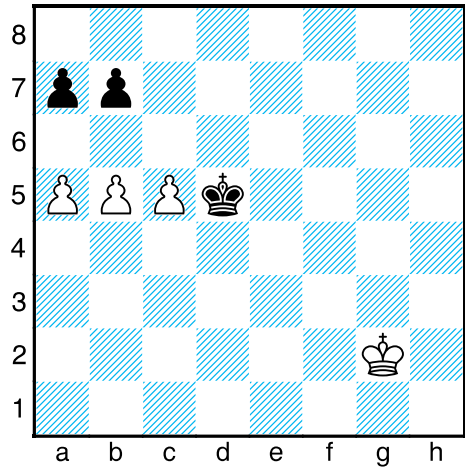
1...cxb6 2.a6 bxa6 3.c6 და პაიკი ლაზიერად ცოცხლდება;

1...axb6 2.c6 bxc6 3.a6 და ისევ თეთრები იგებენ.

N65



N66

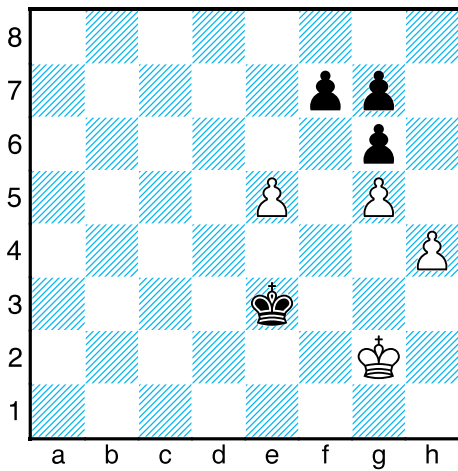


თეთრები იგებენ.

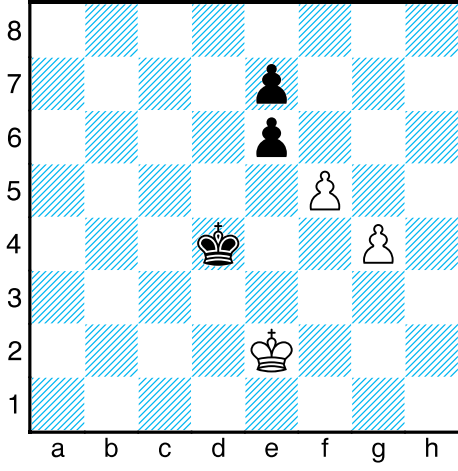
N65 _____

N66 _____

N67



N68



თეთრები იგებენ.

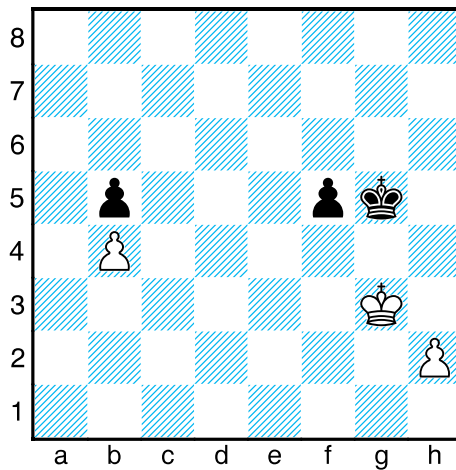
N67 _____

N68 _____

12 შორეული გამსვლელი პაიკი

ორივე მხარის პაიკთა ძირითადი განლაგებიდან ყველაზე დაცილებულ გამსვლელ პაიკს შორეული ენოდება. მოგების გეგმა მარტივია, შორეული პაიკის განირვით ხდება შავი მეფის დაცილება პაიკთა ძირითადი განლაგებიდან და ის თეთრების მეფეს მეორე ფლანგზე წინააღმდეგობას ვერ უწევს.

N69



N69 თეთრების გამსვლელი პაიკი h2 და შავების f5 დაცილებული არიან ძირითად პაიკებს b4 და b5-ს.

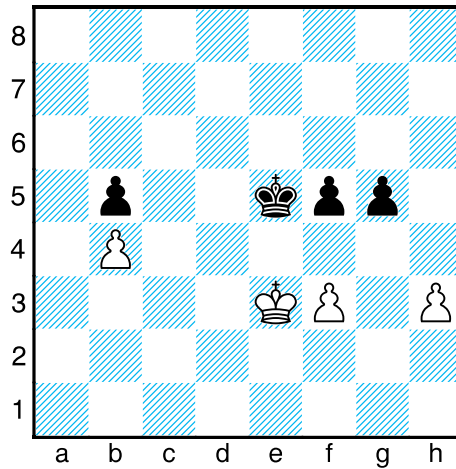
თეთრების პაიკი უფრო დაშორებულია b ვერტიკალზე მდგარი პაიკებისგან.

1.h4+ ♖h5 2.♗f4 ♖xh4 3.♗xf5 ♖h5.

პაიკების გაცვლის შემდეგ თეთრების მეფეს წინააღმდეგობას ვერავინ უწევს.

4.♗e5 ♖g6 5.♗d5 ♗f6 6.♗c5 ♖e6 7.♗xb5 ♗d6 8.♗b6 ♗d7 9.b5 ♗c8 10.♗a7 და თეთრები იგებენ.

N70

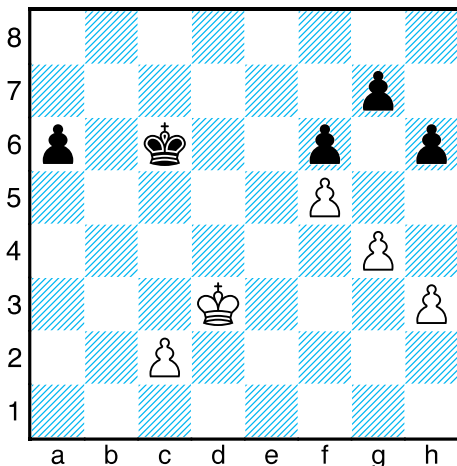


N70 ამ პოზიციაში პირველი სვლის შემდეგ თეთრები შორეულ გამსვლელ პაიკს მიიღებენ.

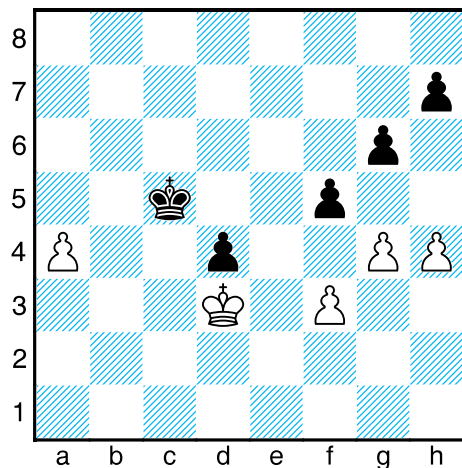
1.f4+ gxf4+ 2.♖f3 ♕e6 3.♖xf4 ♖f6 4.h4 ♗g6 5.♗e5 ♗h5 6.♗xf5 ♗xh4 და მოგების სტანდარტული გეგმა.

7.♗e5 ♗g4 8.♗d5 ♖f5 9.♗c5 ♕e6 10.♗xb5 ♗d7 11.♗a6 ♗c7 12.b5 ♗b8 13.♗b6 ♗a8 14.♗c7 ♗a7 15.b6+ და პაიკი ლაზიერად ცოცხლდება.

N71

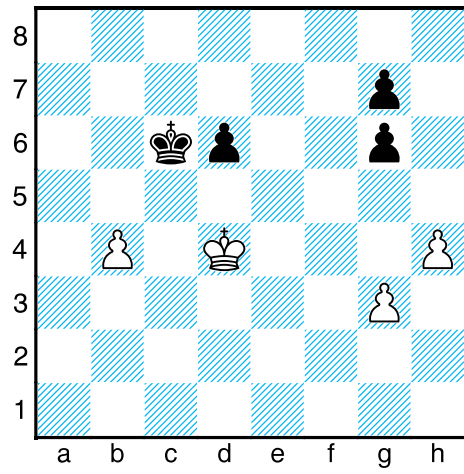


N72



შემოხაზეთ შორეული გამსვლელი პაიკი.

N74



შემოხაზეთ შორეული გამსვლელი პაიკი.



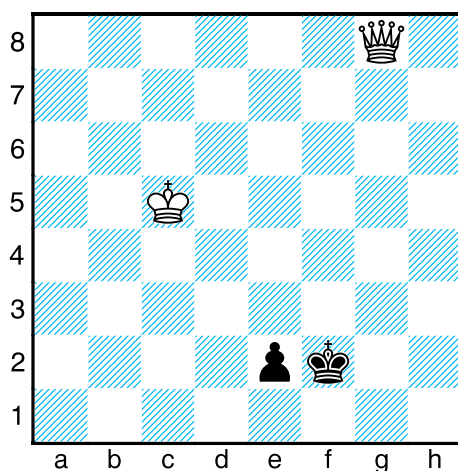
13 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (ნაწილი)

ლაზიერი პაიკზე ძლიერია, ამიტომ მხოლოდ იმ პოზიციებს განვიხილავთ, როდესაც შავების პაიკი მეორე ჰორიზონტალზეა (ან თეთრების მხრიდან მეშვიდე ჰორიზონტალზე) და ლაზიერად გაცოცხლებას აპირებს. ეს დაბოლოება ორ ნაწილად იყოფა:

- 1) პაიკი იმყოფება **b,d,e** და **g** ვერტიკალზე;
- 2) პაიკი იმყოფება **a,c,f** და **h** ვერტიკალზე.

პაიკი იმყოფება **b,d,e** და **g** ვერტიკალებზე

N75



N75 ასეთ პოზიციებში ლაზიერი ქიშებით უახლოვდება შავების პაიკს და შემდეგ მეფეს აიძულებს პაიკის წინა უჯრის დაკავებას, ამით სარგებლობს თეთრების მეფე და თანდათანობით უახლოვდება შავების პაიკს. თუ თეთრების

მეფე რამდენიმე უჯრით არის დაცვილებული შავების პაიკს, მაშინ ლაზიერი თავის მანევრს რამდენჯერმე იმეორებს.

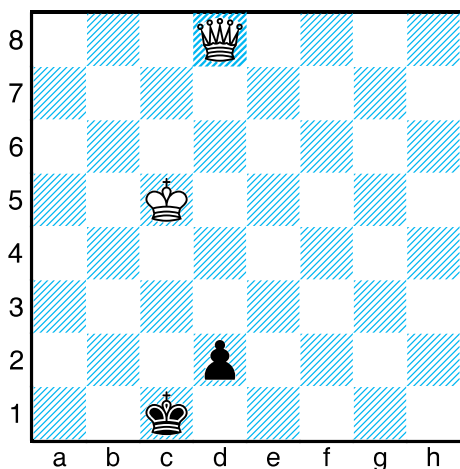
1. ♖f7+ ♕g2 2. ♖e6 ♕f2 3. ♖f5+ ♕g2 4. ♖e4+ ♕f2 5. ♖f4+ ♕g2 6. ♖e3 ამ დაბოლოების ძირითადი სვლა.

6... ♕f1 7. ♖f3+ ♕e1.

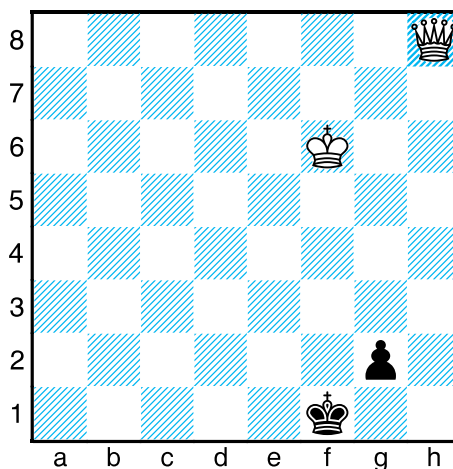
შავების მეფე იძულებულია პაიკის წინა უჯრა დაიკავოს, რითაც მაშინვე სარგებლობს თეთრების მეფე.

8. ♕d4 ♕d2 9. ♖d3+ ♕e1 10. ♕e3 და თეთრები იგებენ.

N76



N77



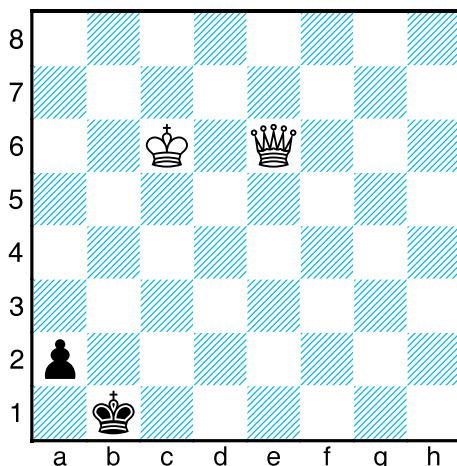
ისრით აჩვენე თეთრების პირველი მომგებიანი სვლა.



14 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (II ნაწილი)

როდესაც ლაზიერი იბრძვის **a,c,f** და **h** ვერტიკალის მეორე ჰორიზონტალზე მყოფი პაიკის წინააღმდეგ, მაშინ შედეგი დამოკიდებულია თეთრების მეფის მდებარეობაზე. **b,d,e** და **g** ვერტიკალზე მდგომი პაიკებისგან განსხვავებით სუსტ მხარეს აქ პატის მოტივი ეხმარება. როდესაც ძლიერი მხარის მეფე გამსვლელ პაიკს დაცილებულია, მაშინ პატის მოტივი გადამწყვეტია და თამაში ყაიმით სრულდება.

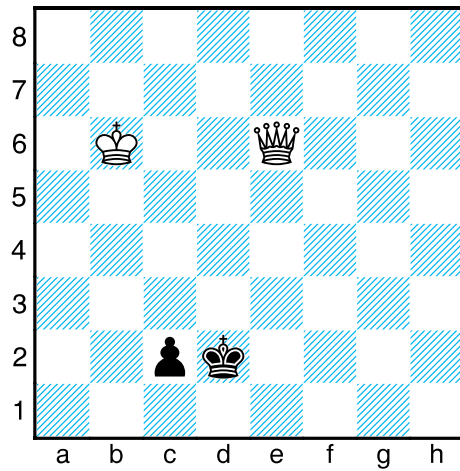
N78



N78 **1. ♚b3+ ♔a1** მეფე თვითონ იკავებს უჯრას პაიკის წინ და პატის გამო თეთრების მეფე ვეღარ ახერხებს მასთან მიახლოებას.

c და **f** ვერტიკალებზე მდგომი პაიკისთვის სიტუაცია ოდნავ განსხვავებულია.

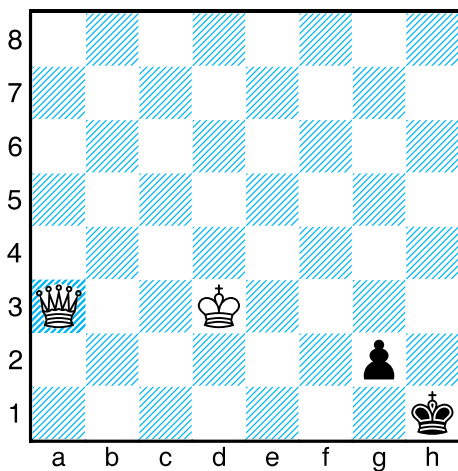
N79



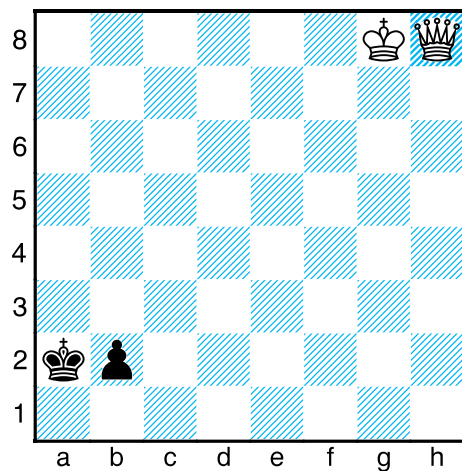
N79 1. ♖d5+ ♜c1 2. ♜b5 ♜b1 3. ♖b3+ ♜a1.

ამ სვლაშია პატის იდეა. აგებდა 3... ♜c1 4. ♜c4-ის შემდეგ.
4. ♖xc2 და პატი.

N80



N81



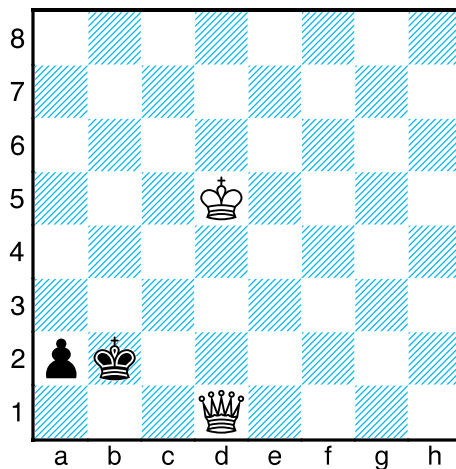
ისრით აჩვენე თეთრების პირველი მომგებიანი სვლა.

15 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (III ნაწილი)

როდესაც ლაზიერი იბრძვის a,c,f და h ვერტიკალების მეორე ჰორიზონტალზე მყოფი პაიკის წინააღმდეგ, მაშინ შედეგი დამოკიდებულია თეთრების მეფის მდებარეობაზე.

იმ შემთხვევაში, თუ ძლიერი მხარის მეფე პაიკთან ახლოსაა, მაშინ კონკრეტულ პოზიციაში ისინი იგებენ.

N82

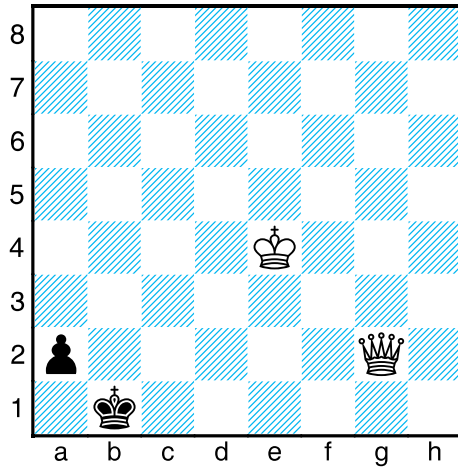


N82

1. ♔d2+ ♚b1 თეთრების მეფე ახლოს არის შავების გამსვლელ პაიკთან, ამიტომ შესაძლებელია საშამათო მუქარების შექმნა.

2. ♚c4 a1♔ 3. ♚b3 და ახლად გაცოცხლებული ლაზიერი ვერ ეხმარება თავის მეფეს.

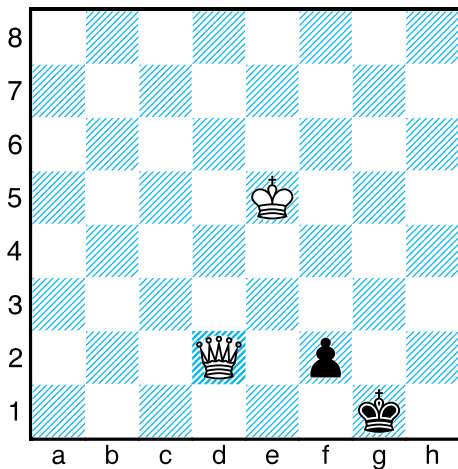
N83



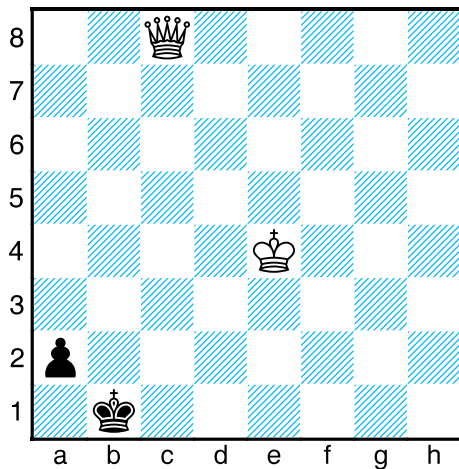
N81 1.♔d3 a1♚ 2.♛c2#.

მოგების კიდევ ერთი შესაძლებლობა. თეთრები შავებს აძლევენ პაიკის გაცოცხლების საშუალებას, მაგრამ მაშინვე აშამათებენ.

N84



N85

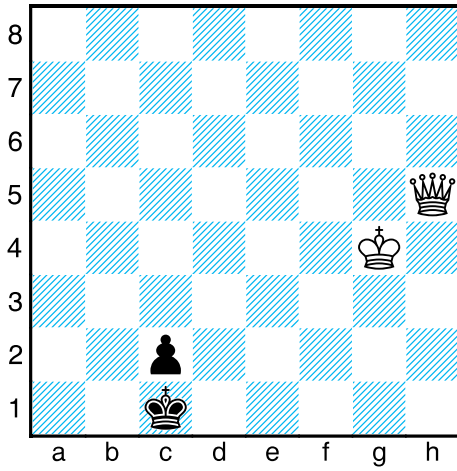


სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

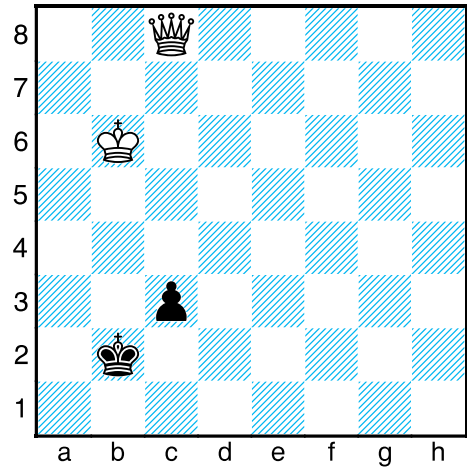
N84 _____

N85 _____

N86



N87



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

N86 _____

N87 _____



თავი მესამე

ტაქტიკური მოთივები

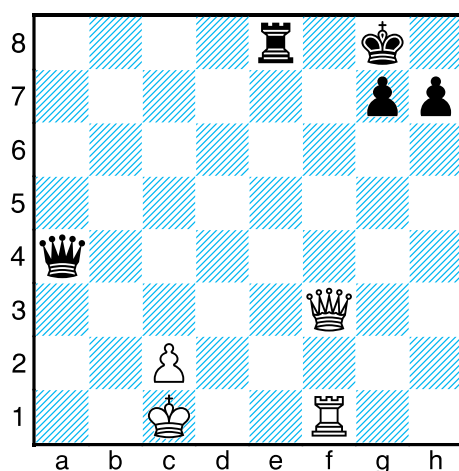


16 მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე

როქის გაკეთების შემდეგ, როგორც წესი, მეფეს წინიდან პაიკები იცავენ, ხოლო მერვე ჰორიზონტალს მძიმე ფიგურები – ლაზიერი და ეტლები. როდესაც მერვე ჰორიზონტალის საიმედოდ არ არის დაცული, შესაძლოა, კომბინაციური თამაშით ამ სისუსტის გამოყენება.

შესაბამისად, ზემოთ ნათქვამი ანალოგიურად ვრცელდება თეთრების პირველ ჰორიზონტალზე.

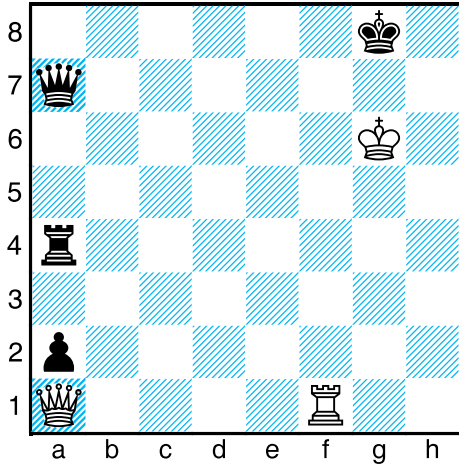
N88



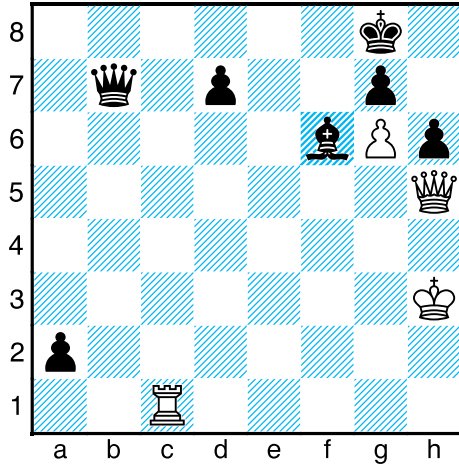
მერვე ჰორიზონტალს მხოლოდ შავი ეტლი იცავს, რასაც თეთრების ლაზიერი და ეტლი ეფექტიანად იყენებს:

1. ♕f7+ ♖h8 2. ♕f8+ ♜xf8 3. ♜xf8#.

N89



N90

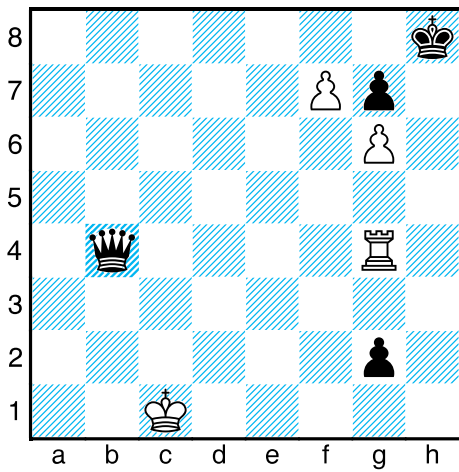


გამოიყენე მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე.

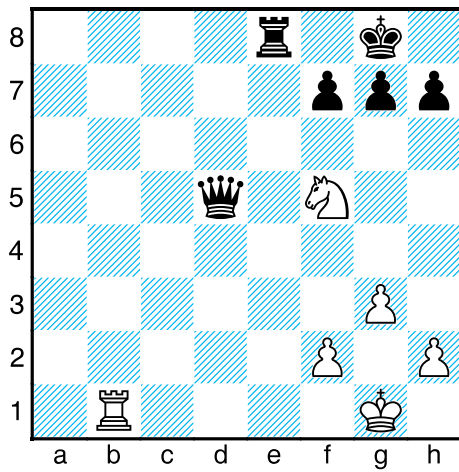
89 _____

90 _____

N91



N92



გამოიყენე მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე.

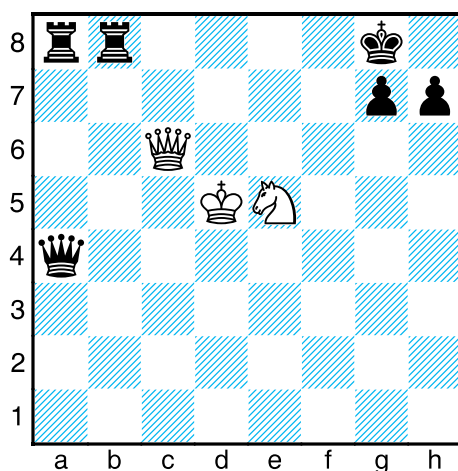
N91 _____

N92 _____

17 დახშული შამათი

დახშულ შამათს მხედარი აცხადებს. ამ დროს მეტოქის მეფეს გადაადგილების ყველა უჯრა საკუთარი ფიგურებით აქვს ჩახერგილი. დახშული შამათის კლასიკური ნიმუშია ლუსენას პოზიცია, რომელიც 1497 წლით არის დათარიღებული.

N93



1. ♔e6+ ♖h8 2. ♜f7+ ♔g8 3. ♜h6+ ორმაგი ქიში.

3... ♖h8

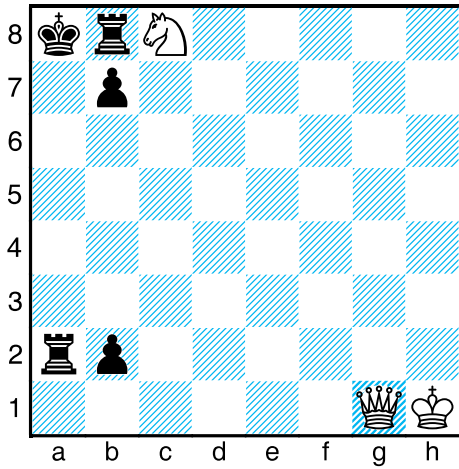
ერთ სვლაში შამათია 3... ♖f8-ის შემდეგ 4. ♔f7#.

4. ♔g8+

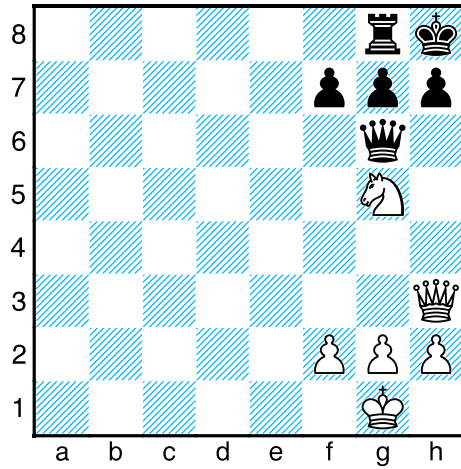
დახშული შამათისთვის დამახასიათებელი შენირვა.

4... ♜xg8 5. ♜f7#

N94



N95

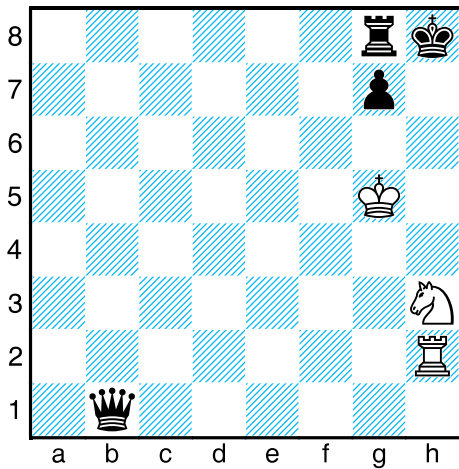


თეთრები აკეთებენ შამათს ორ სვლაში.

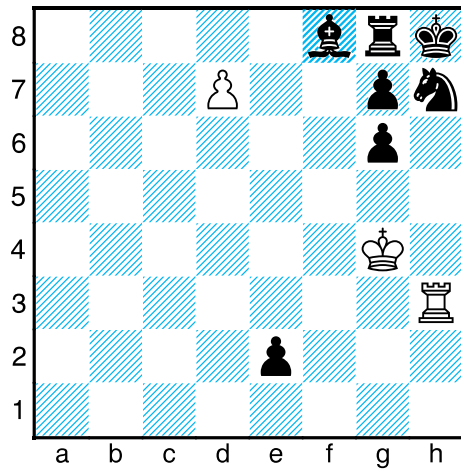
N94 _____

N95 _____

N96



N97



თეთრები აკეთებენ შამათს ორ სვლაში.

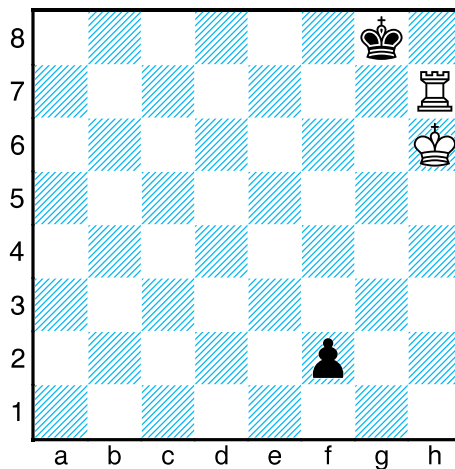
N94 _____

N95 _____

18 პატი

პატი ყაიმის ერთ-ერთი ნაირსახეობაა. მის მისაღწევად სუსტი მხარე ცდილობს მოიცილოს ზედმეტი ფიგურა ან ფიგურები და მიაღწიოს ისეთ პოზიციას, რომელშიც მას არ ექნება სვლის გაკეთების შესაძლებლობა და ამასთანავე მის მეფეს არ აქვს გამოცხადებული ქიში.

N98



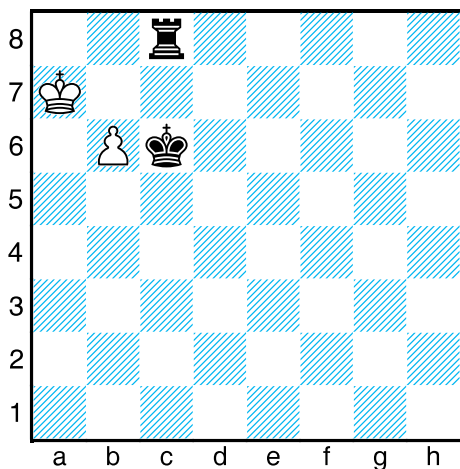
ეტლს არ შეუძლია პაიკის შეჩერება. გაცოცხლებული ლაზიერი კი, როგორც წესი, უგებს ეტლს.

1. ♖g7+ ♕f8

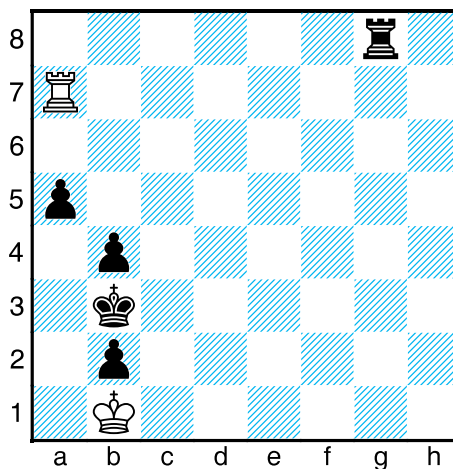
თეთრები გეგმავენ ეტლის შეწირვას და თანაც ისე, რომ შავების ლაზიერმა მათ მეფეს სამი თავისუფალი უჯრა – g5, g6 და h5 წაართვას.

2. ♖g5 f1 ♚ 3. ♖f5+ ♚xf5 პატი, თეთრების მეფეს სვლის გაკეთება არ შეუძლია და არც ქიშია გამოცხადებული.

N99



N100

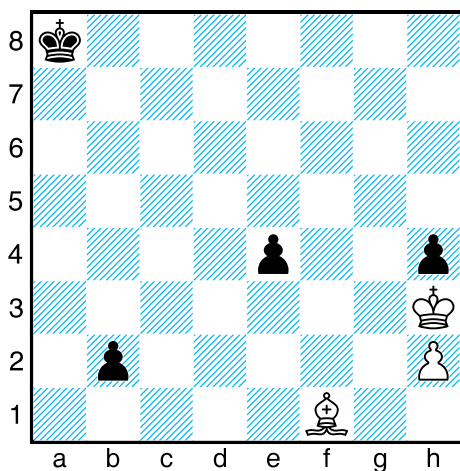


სვლა თეთრებისაა. მიაღწიეთ ყაიმს.

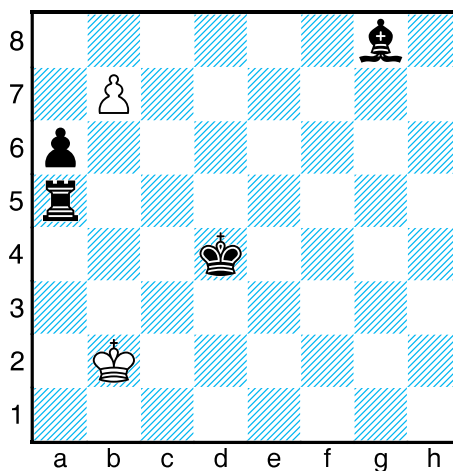
N99 _____

N100 _____

N101



N102



სვლა თეთრებისაა. მიაღწიეთ ყაიმს.

N101 _____

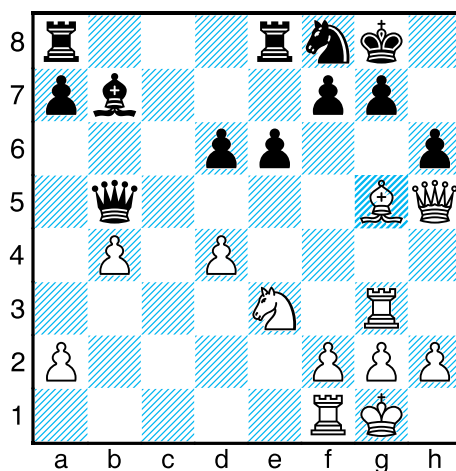
N102 _____

19 გახსნილი ქიშის მოტივები

გახსნილი ქიში პირველ კლასში ჩვენ უკვე ვისწავლეთ. ახლა კი გავეცნოთ, როგორ იყენებენ მის თავისებურებას პარტიის თამაშის დროს.

დიაგრამაზე მოყვანილი პოზიცია კლასიკურია. ეტლისა და კუს შეთანხმებული მოქმედება „ნისქვილად“ მოინათლა. ვნახოთ გახსნილი ქიშის დახმარებით, თეთრები როგორ „ფქვავენ“ მეტოქის ფიგურებს.

N103



ერთი შეხედვით თეთრების კუ დაბმულია და ლაზიერის დაკარგვის შიშით სვლის გაკეთება არ შეუძლია. და მაინც **1. ♕f6 ♚xh5.**

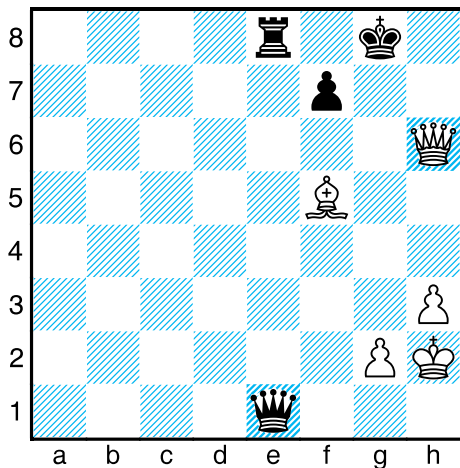
ლაზიერზე მეტი სიკეთის მოტანა ეტლისა და კუს შეთანხმებულ მოქმედებას შეუძლია.

2. ♖xg7+ ♜h8 3. ♖xf7+ ♜g8 4. ♖g7+ ♜h8 5. ♖xb7+ ♜g8 6. ♖g7+ ♜h8.

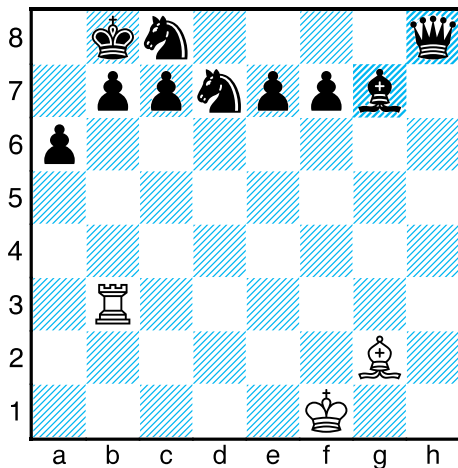
მას შემდეგ, რაც მეშვიდე ჰორიზონტალზე მდგარი შავი ფიგურები ერთიმეორის მიყოლებით „დაიფქვა“, ლაზიერის

რიგიც მოვიდა **7.♖g5+ ♕h7 8.♙xh5 ♖g6 9.♙h3** და თეთრებ-
მა მალე მოიგეს.

N104



N105

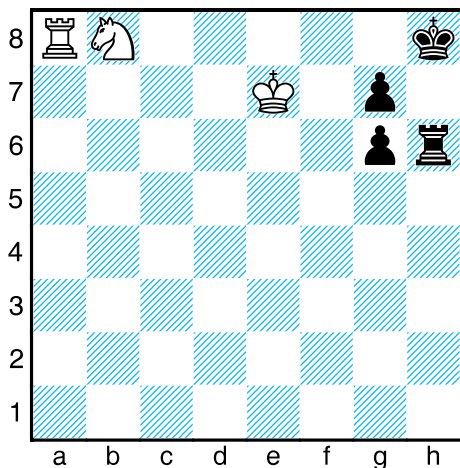


თეთრები იგებენ გახსნილი ქიშის მეშვეობით.

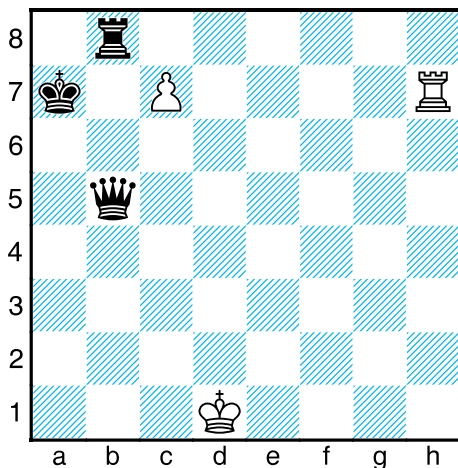
N104 _____

N105 _____

N106



N107



თეთრები იგებენ გახსნილი ქიშის მეშვეობით.

N106 _____

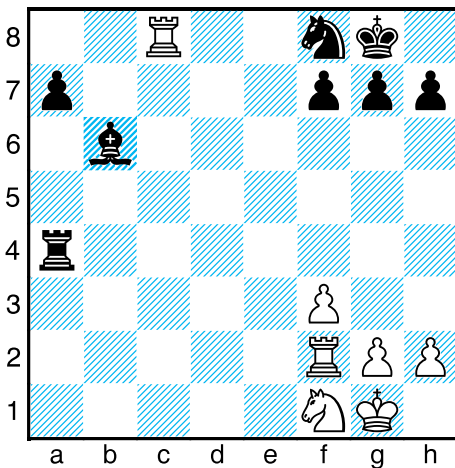
N107 _____

20 დაბრის მოტივის გამოყენება

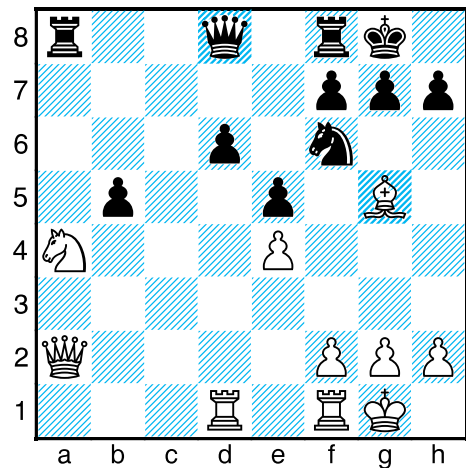
დაბმულია ის ფიგურა, რომელსაც არ შეუძლია სვლის გაკეთება იმ მიზეზით, რომ საკუთარ მეფეს ან სხვა ფიგურას ფარავს მეტოქის ლაზიერის, ეტლისა და კუსგან. დაბმა არის ორი სახის: სრული და არასრული. სრულია, როდესაც დაბმული ფიგურის უკან დგას მეფე. ყველა სხვა ფიგურის შემთხვევაში დაბმა არასრულია.

სანიმუშო პოზიციები

N108



N109

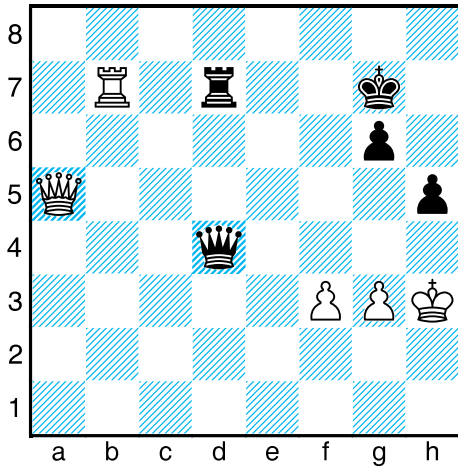


N108 დიაგრამაზე დაბმულია შავი მხედარი f8. მას არ შეუძლია სვლის გაკეთება, რადგან გაიხსნება ხაზი თეთრ ეტლსა და შავ მეფეს შორის. შავების კუს გამო დაბმულია აგრეთვე თეთრების ეტლი.

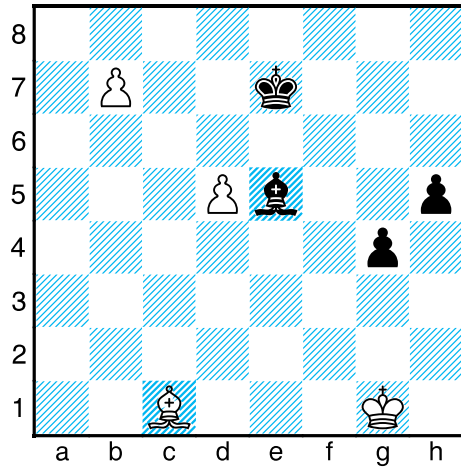
N109 დიაგრამაზე დაბმულია ორივე მხედარი, როგორც თეთრი, ასევე შავი. ორივე მათგანის უკან ლაზიერი დგას.

მეფეზე დაბმულ ფიგურას სვლის გაკეთება არ შეუძლია. ლაზიერის ან სხვა რომელიმე ფიგურის გამო დაბმული ფიგურა მოძრაობაში შეზღუდულია, მას სვლის გაკეთება შეუძლია, თუ დათმობს მის უკან მდგომ ფიგურას.

N110



N111



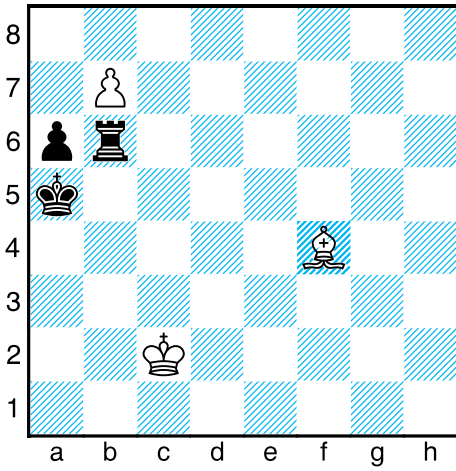
სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

N110 _____

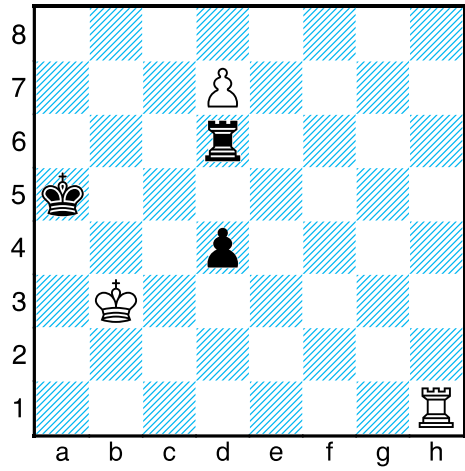
N111 _____



N112



N113

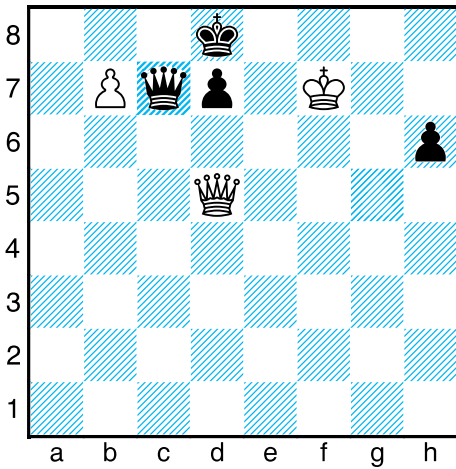


სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

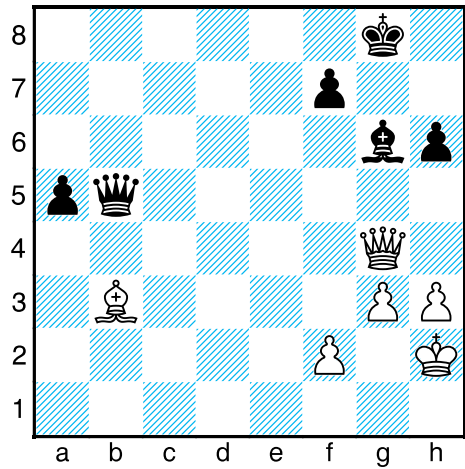
N112 _____

N113 _____

N114



N115

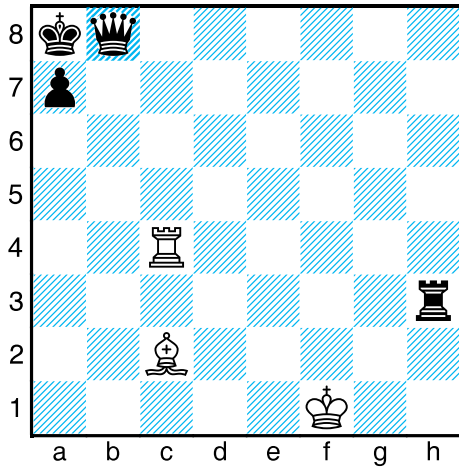


სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

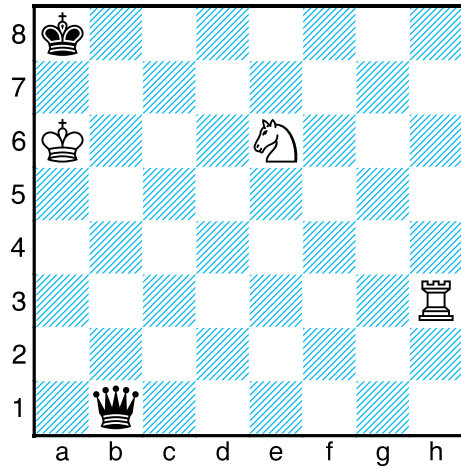
N114 _____

N115 _____

N116



N117



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

N116 _____

N117 _____



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკი არა მარტო სპორტია, ხელოვნებაც არის“.

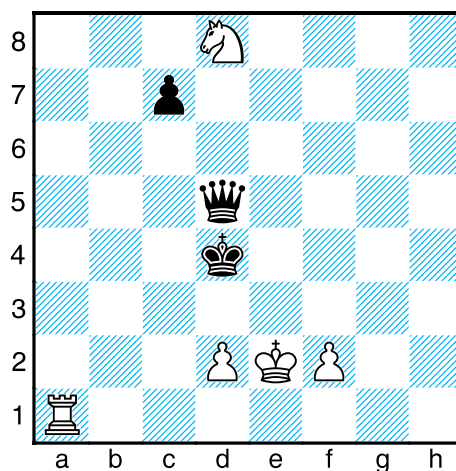
ვერიკო ანჯაფარიძე,
გამოჩენილი ქართველი მსახიობი

21 ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“

მეტოქის მეფის დასაშამათებლად საჭიროა მატერიალური უპირატესობის მოპოვება, რაც დაბალი ძალის ფიგურით უფრო ძლიერი ფიგურის აყვანაში გამოიხატება. ფიგურისგან პაიკის მოსაგებად მას უნდა დავემუქროთ. თავის მხრივ მეტოქის ფიგურა ეცდება თავი დაიცვას. ფიგურის ან პაიკის მოგების ყველაზე გავრცელებული ხერხი ორმაგი მუქარაა, როდესაც ერთი თეთრი ფიგურა ორ შავ ფიგურას ემუქრება, ან პირიქით, შავები – თეთრებს. ორივე ფიგურის გადარჩენა, გამონაკლისი პოზიციების გარდა, ხშირად შეუძლებელია.

პრაქტიკაში დამკვიდრებული ტერმინია ჩანგალი, ეს მაშინ, როდესაც ორმაგ მუქარას მხედარი ახორციელებს.

N118



თეთრები ლაზიერს ორმაგი მუქარის საშუალებით იგებენ
1. ♖a4+ ♜e5.

სწრაფად აგებს 1...♖c5 2.♟a5+-ის შემდეგ.

2.♟a5

ლამაზი სვლაა, თეთრები მეტოქეს ეტლის აყვანას სთავაზობენ

2...c5.

შავები ამ „საჩუქარზე“ უარს ამბობენ, რადგან თუ 2...♞xa5, მაშინ ჩანგალი 3.♕c6+: მხედარი ერთდროულად ემუქრება შავების მეფესა და ლაზიერს.

3.♟xc5

ლაზიერზე იერიში გრძელდება. ამჯერად ეტლის აყვანა აუცილებელია.

3...♞xc5 4.d4+

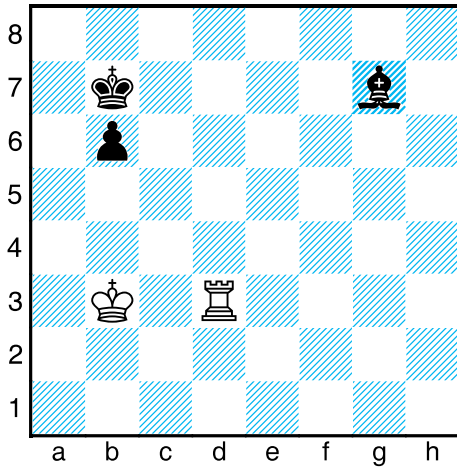
ორმაგი მუქარა პაიკის შესრულებით. შავებს არჩევანი აქვთ, პაიკის აყვანა მეფითაც შეუძლიათ და ლაზიერიც. როგორც პირველ შემთხვევაში 4...♖xd4 5.♕e6+, ასევე მეორეში 4...♞xd4 5.♕c6+

თამაშის შედეგს მხედრის „ჩანგალი“ განაპირობებს.

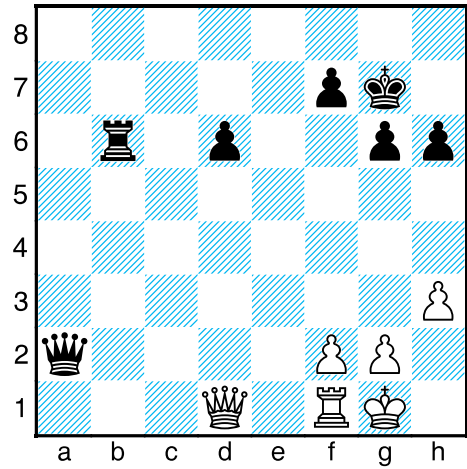
ლაზიერის მოგების შემდეგ თეთრებს ზედმეტი პაიკი f2 დარჩათ.

პაიკის ლაზიერში გაყვანა და შემდეგ ლაზიერით მეფის დაშამათება წინა გაკვეთილებში ვისწავლეთ.

N119



N120

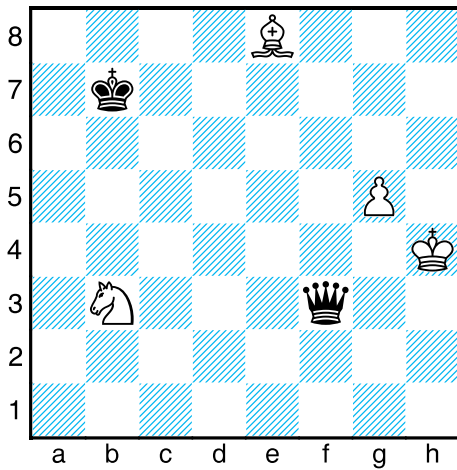


თეთრები იგებენ ფიგურას ორმაგი მუქარით.

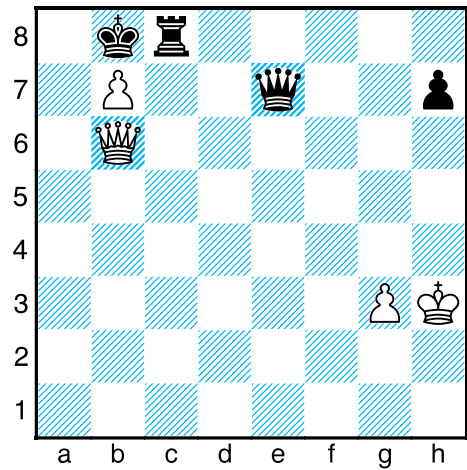
N119 _____

N120 _____

N121



N122



თეთრები იგებენ ლაზიერს ორმაგი მუქარით.

N121 _____

N122 _____

თავი მეოთხე

სასწავლო პარტიები



22 რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ

ჭადრაკის თამაში გარკვეული წესების ცოდნას საჭიროებს. დაუშვებელია მოჭადრაკეთა შორის ერთმანეთთან ლაპარაკი, რაიმე ფორმით მეტოქისთვის ხელის შეშლა.

სატურნირო პარტიის თამაშისას თეთრი ფიგურებით მოთამაშეს ავლენს წილისყრით არჩეული ნომერი. მეგობრული პარტიის შემთხვევაში კენჭი იყრება თეთრი და შავი პაიკების საშუალებით.

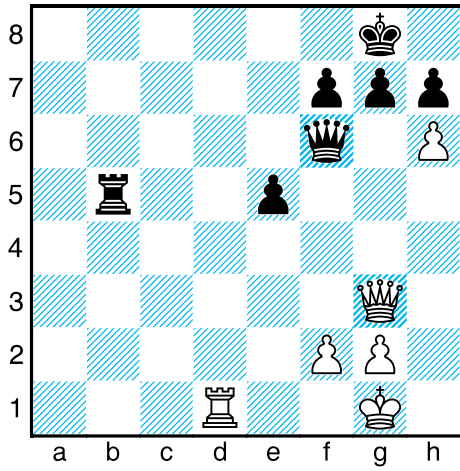
თამაშის დროს აკრძალულია გაკეთებული სვლის უკან დაბრუნება. სვლა გაკეთებულად ითვლება, როდესაც მოთამაშე ფიგურას აიღებს, სხვა უჯრაზე დასვამს და ხელს გაუშვებს. ფიგურისთვის ხელის გაშვებამდე მას შეუძლია გადაიფიქროს და ეს ფიგურა სხვა უჯრაზე დასვას.

თუ მოთამაშეს სურს ფიგურის უჯრაზე გასწორება, ამის გაკეთების უფლება აქვს მხოლოდ თავისი სვლის შემთხვევაში. ამავე დროს, ფიგურისთვის ხელის მოკიდებამდე, აუცილებელია, მან თქვას სიტყვა „ვასწორებ“. თუ მოთამაშე ხელს ჰკიდებს თავის ფიგურას და არ ამბობს სიტყვა „ვასწორებ“, მაშინ ის ვალდებულია ამ ფიგურით ითამაშოს. თუ ამ ფიგურით სვლის გაკეთება შეუძლებელია, მაშინ მოთამაშე სვლას სურვილისამებრ აკეთებს.

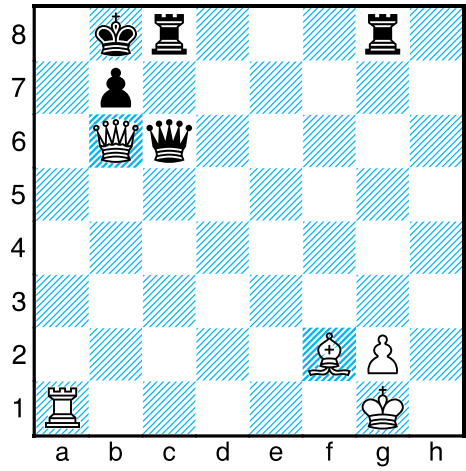
თუ მოთამაშე ხელს ჰკიდებს მეტოქის ფიგურას და არ ამბობს სიტყვა „ვასწორებ“, მაშინ ის ვალდებულია ეს ფიგურა აიყვანოს. თუ ამ ფიგურის აყვანა შეუძლებელია, მაშინ მოთამაშე სვლას სურვილისამებრ აკეთებს.

მეტოქისთვის ყაიმის შეთავაზების უფლება გაქვთ მხოლოდ თქვენი სვლის დროს.

N123



N124



თეთრები შამათს აკეთენ ორ სვლაში.

N123 _____

N124 _____



23 საჭადრაკო პარტია

საჭადრაკო პარტია, თამაში თეთრი და შავი ფიგურებით ორ პიროვნებას შორის, პირობითად სამ ნაწილად იყოფა.

პარტიის დასაწყისი, რომელსაც **დებიუტი** ეწოდება. ამ დროს ხდება ორივე მხრიდან ფიგურათა განვითარება.

შუა თამაშს – **მიტელშპილი** ეწოდება, ხოლო დაბოლოებას – **ენდშპილი**.

დამწყებმა მოჭადრაკეებმა თამაშის დაწყებისას უნდა გაითვალისწინონ ელემენტარული მოთხოვნები. პირველ რიგში, ეს არის: პაიკებითა და მსუბუქი ფიგურებით (კუ და მხედარი) ცენტრალური უჯრების კონტროლი, როქის საშუალებით მეფის უსაფრთხოება და ბევრი სხვა მომენტი. საჩვენებელი პარტიების გარჩევით მოჭადრაკეები სწავლობენ, როგორ წარმართონ თამაში პირველივე სვლებიდან.

სასწავლო პარტია

1.e4

ამ სვლის მიზანია ორ უჯრაზე: **d5** და **f5**-ზე კონტროლი, **f1**კუსა და ლაზიერისთვის ხაზების გახსნა და როქისთვის მზადების დაწყება.

1...e5

შავების სვლასაც იგივე მიზნები აქვს.

2.♘f3

თამაშში მხედარი ერთვება, რომელიც ამავე დროს **e5** პაიკს ემუქრება.

2...♗c6

შავებმა მხედარი განავითარეს და თან პაიკიც დაიცვეს.

3. ♖c4

კუმ შემტევი პოზიცია დაიკავა და მიზანში ამოიღო ყველაზე სუსტი f7 პაიკი შავების ბანაკში.

3... ♜c5 4.d3 ♜ge7

ეს სუსტი სვლაა. ამიტომ თეთრები მეფეზე პირდაპირ იერიშს იწყებენ. შავებს რომ 4... ♜f6 ეთამაშათ, მაშინ თეთრები იერიშს არ დაიწყებდნენ და ფიგურების განვითარებას გააგრძელებდნენ.

5. ♜g5

იერიშის ობიექტი ისევ ყველაზე სუსტი f7 პაიკია. მხედრის სვლას ძალას მატებს თეთრი კუც, რომელიც ასევე უტევს ამ პაიკს.

5... 0-0

ამ სვლით f7 პაიკს უკვე ორი დამცველი ჰყავს: მეფე და ეტლი.

6. ♜h5

იერიშში თეთრების ყველაზე ძლიერი ფიგურა ერთვება და სამიზნე ისევ f7 პაიკია, თუმცა გაცილებით ღირებული მეორე მუქარაა 7. ♜xh7 – შამათი. თეთრი ლაზიერისა და მხედრის შეთანხმებული მოქმედების შედეგი.

6... h6

შავები ვერ დაიცავენ ორივე პაიკს, ამიტომ ისინი უფრო ძლიერ, შამათის მუქარას იგერიებენ.

7. ♜xf7

ყველაზე სუსტი პაიკი უძლური აღმოჩნდა სამი ფიგურის წინაშე. მხედარი კუს გზას უხსნის შავების მეფისკენ და თავის მხრივ ემუქრება შავ ლაზიერს.

7... ♔e8

შავების პოზიცია უკვე უიმედოა, თუმცა უკეთესი იყო 7... ♖xf7 8. ♚xf7+ თეთრები ხარისხს იგებენ და პარტიაში გამარჯვებაც არ გაუჭირდებათ. ახლა კი თეთრები სამ სვლაში შამათს აცხადებენ.

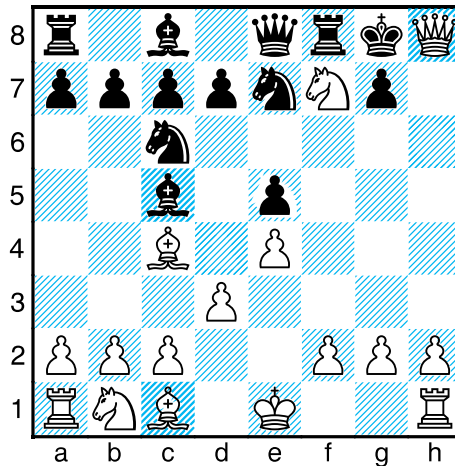
8. ♘xh6+

ორმაგი ქიში – მხედრითა და კუთი.

8... ♕h8 9. ♗f7+ კიდევ ერთი ორმაგი ქიში – ამჯერად ლაზიერითა და მხედრით.

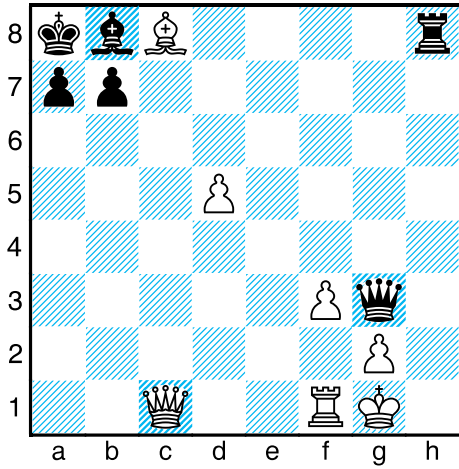
9... ♕g8 10. ♚h8# და შამათი.

N125

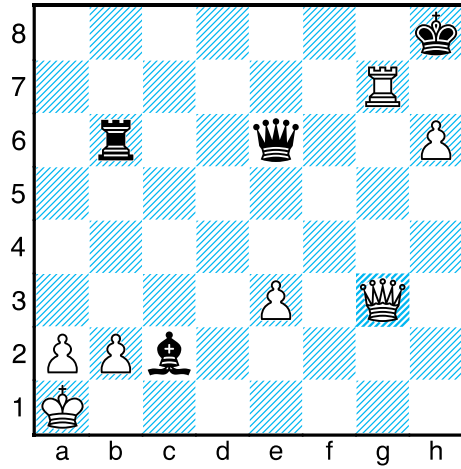


ლაზიერს იცავს მხედარი, ხოლო მხედარს – კუ. თეთრებმა შავების მე-4 სვლაზე დაშვებული შეცდომა ენერგიული თამაშით გამოიყენეს.

N126



N127

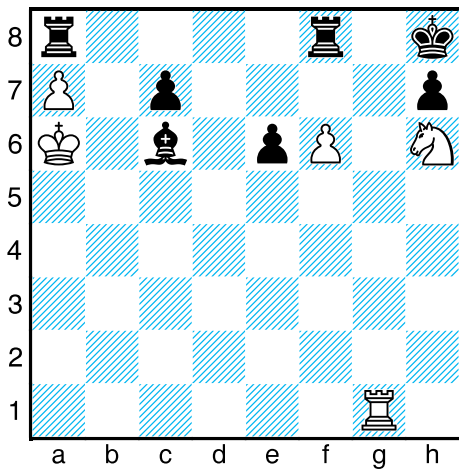


შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრებით,
ასევე შავების სვლით.

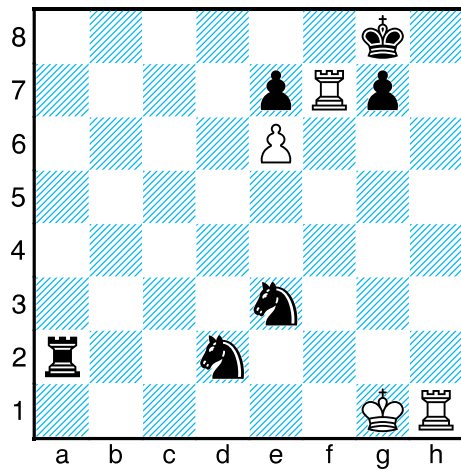
N126 _____

N127 _____

N128



N129



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრებით,
ასევე შავების სვლით.

N128 _____

N129 _____

24 ხაფანგი დებიუტში (ინახილი)

დებიუტში მახის დაგება გავრცელებული ხერხია. ერთ-ერთი მხარე სპეციალურად აკეთებს სვლას, რომელიც ერთი შეხედვით, მეტოქეს აძლევს დიდ უპირატესობას, მაგრამ, სინამდვილეში, მას იტყუებს ნამგებიან პოზიციაში. არსებობს ხაფანგის ორი სახეობა. პირველი დაკავშირებულია რისკთან, მეტოქე შეიძლება მიხვდეს თქვენს ჩანაფიქრს და სწორი სვლით უკეთესი პოზიცია მიიღოს. მეორე სახის ხაფანგი საკუთარ პოზიციას არ ასუსტებს.

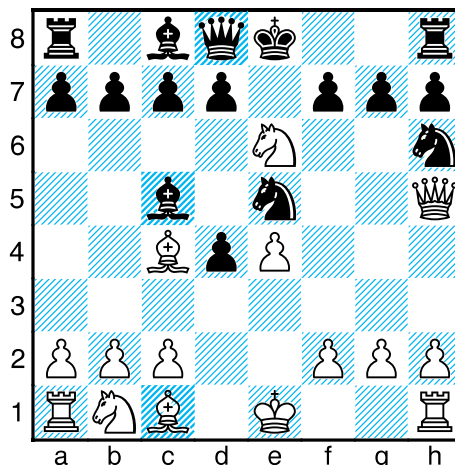
სასწავლო პარტია

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙c5 5.♗g5 ♗h6 6.♚h5?

ამ სვლით თეთრებს მეტოქის ხაფანგში დაჭერა უნდათ. მესამე მუქარა f7 უჯრაზე დაცვას მოითხოვს. გამოუცდელი მოჭადრაკეები სიამოვნებით აკეთენ ხოლმე აქტიურ სვლას **6...♗e5**, რომელიც არა მარტო იცავს f7 უჯრას, არამედ უტევს თეთრების c4 უჯრაზე მდგომ კუს. ამ სვლას ელოდებოდნენ თეთრები.

7.♗e6!! ლამაზი და მოულოდნელი სვლაა.

N130



თუ 7...dxe6 8.♖xe5 ♗b4+ 9.c3 dxc3 10.bxc3 ♗f8 11.♗xh6 gh 12.♖xh8 თეთრების მოგებით.

ასევე აგებს 7...♖f6 8.♗xc7+ ♔f8 9.♗xa8-ის შემდეგ.

ამ სახის ხაფანგის დაგება მეტოქისთვის სახიფათოა, რადგან მათ შეეძლოთ ჩანაფიქრის განჭვრეტა 6...♖f6 ეთამაშათ და უკეთესი პოზიცია მიეღოთ. გავეცნოთ ამ სახის კიდევ ერთ ხაფანგს.

სასწავლო პარტია

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4 ♗d4

დებიუტში ერთი ფიგურით ზედიზედ ორი სვლის გაკეთება მიზანშეწონილი არ არის. თუ თეთრები 4.♗xd4-ს ითამაშებენ, მაშინ მათ უკეთესი პოზიცია ექნებათ, მაგრამ დამწყებ მოჭადრაკეებს უყვართ პაიკებზე ნადირობა.

4.♗xe5

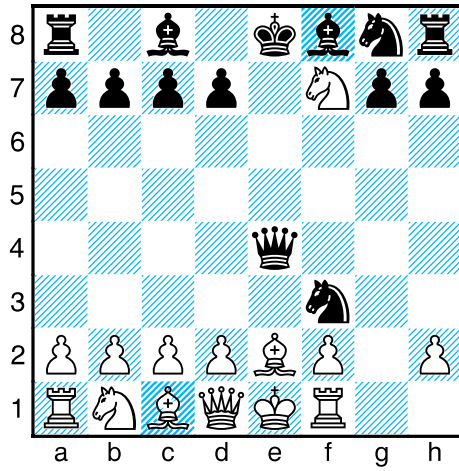
ამ სვლას გულისფანცქალით ელოდება ხაფანგების მოყვარული მოჭადრაკე.

4...♖g5

ორმაგი მუქარა e5 მხედარსა და g2 პაიკზე თეთრებისთვის უკეთესი იყო 5.♗xf7+, თუმცა მადა ჭამაში მოდის და ეტლის მოგებაც მოუნდათ. 5.♗xf7 ეს უკვე გადამწყვეტი შეცდომაა.

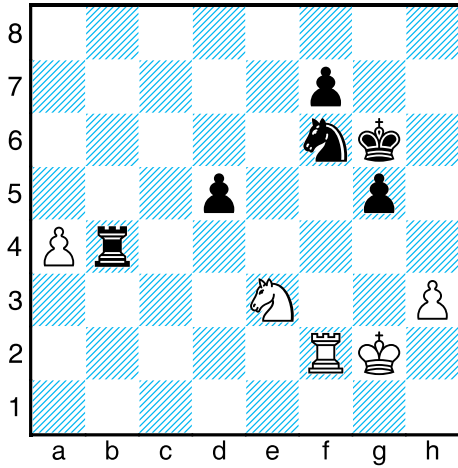
5...♖xg2 6.♖f1 ♖xe4+ 7.♗e2 ♗f3#.

N131

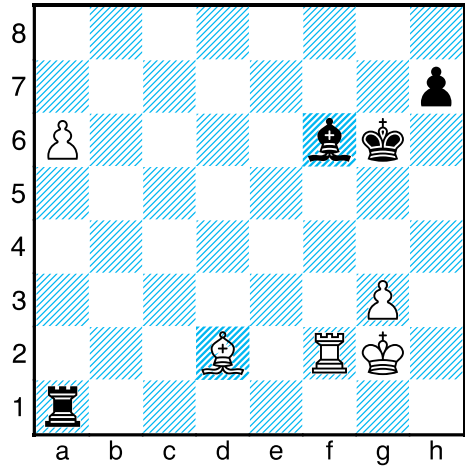


შავების დაგებული მახის ფინალი.

N132



N133

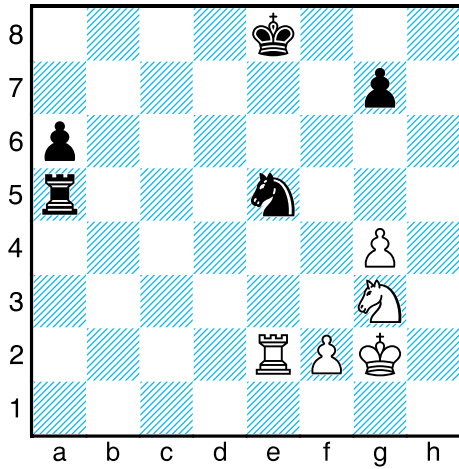


სვლა თეთრებისაა. მოიგე ფიგურა.

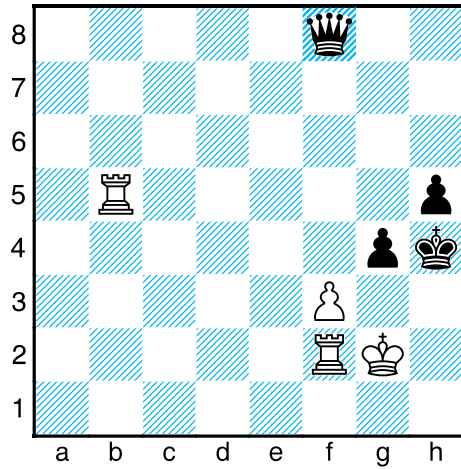
N132 _____

N133 _____

N134



N135



სვლა თეთრებისაა. მოიგე ფიგურა.

N134 _____

N135 _____



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

ჭადრაკი ყველა ბავშვმა უნდა ისწავლოს. ეს თამაში პატარას გონებას უხსნის და განცდების დაოკებას აჩვენებს.

გიორგი ახვლედიანი,
აკადემიკოსი

25 ხაფანგი დებიუტში (II ნაწილი)

გავეცნოთ მეორე სახის ხაფანგებს, როდესაც მახის დაგება საკუთარი პოზიციის დასუსტების გარეშე ხდება.

სასწავლო პარტია

ეს პარტია ჯერ კიდევ 1750 წლიდან არის ცნობილი

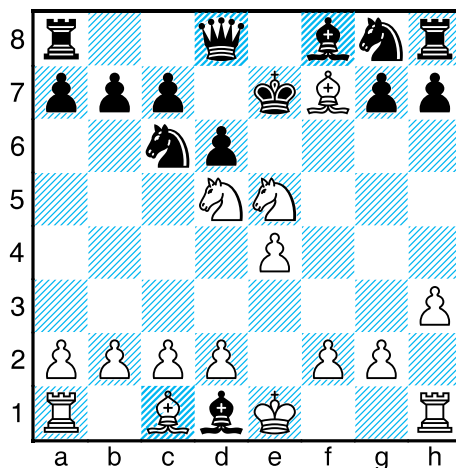
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 ♘c6 4.♘c3 ♙g4 5.h3.

აქ ძალიან მაცდური სვლაა 5.♘xe5 ლაზიერის შეთავაზებით, მაგრამ შავები მახეში არ გაეზმებიან და 5...♘xe5-ის შემდეგ ფიგურას იგებენ.

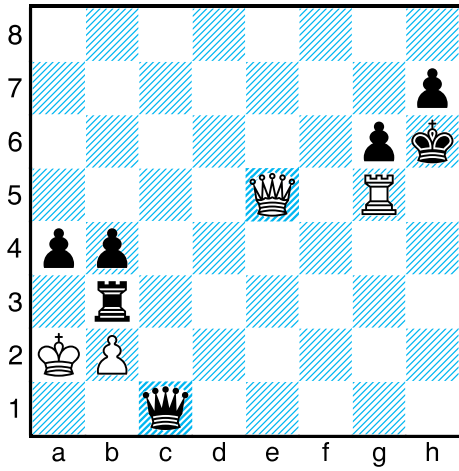
5...♙h5?

ეს სვლა უკვე შეცდომაა და შესაძლებელი გახდა **6.♘xe5**. ამ პოზიციაში უამრავი ახალბედა სულმოუთქმელად იყვანს ხოლმე ლაზიერს **6...♙xd1** და ორი სვლის შემდეგ **7.♙xf7+ ♕e7 8.♘d5#** შეცბუნებული უყურებს თავის დამამათებულ მეფეს.

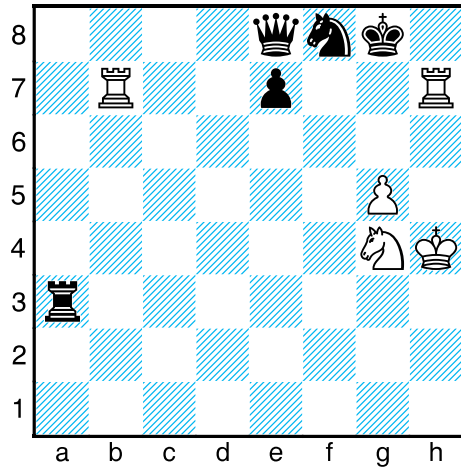
N136



N137



N138

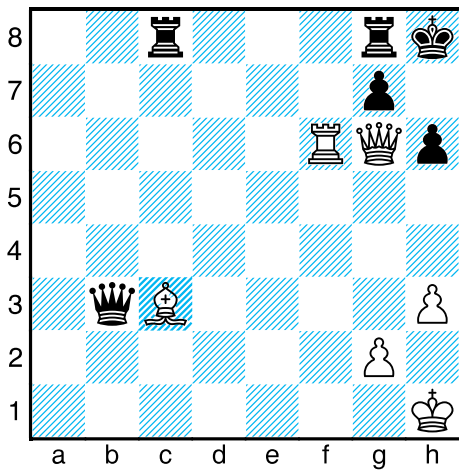


შამათი ორ სვლაში, ჯერ თეთრებით, შემდეგ შავებით.

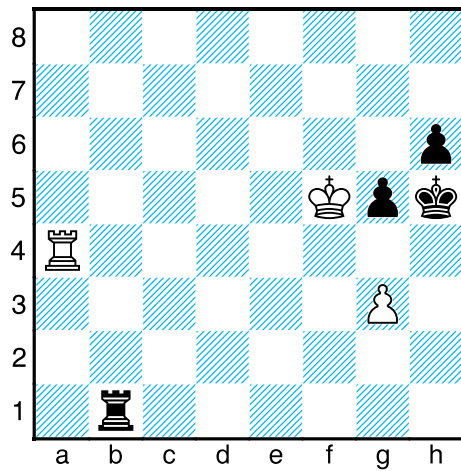
N137 _____

N138 _____

N139



N140



თეთრები შამათს აკეთენ ორ სვლაში.

N139 _____

N140 _____

26 სასწავლო პარტია (1 ნაწილი)

პარტიაში ნაჩვენებია, რამდენად სახიფათოა თამაშის სანყის ფაზაში ფიგურების პასიურად განვითარება.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4

თეთრების პირველი სამი სვლის აზრი უკვე ცნობილია. თეთრებს თამაშში შეჰყავთ მსუბუქი ფიგურები და ამზადებენ როქს.

3...♗d7

დებიუტში სასურველია ფიგურების ისე განლაგება, რომ მათ ერთმანეთს ხელი არ შეუშალონ. ამ შემთხვევაში კი მხედარი გზას უხერგავს ლაზიერსა და კუს. ამ უჯრიდან მას ნაკლები გავლენა აქვს ცენტრალურ უჯრებზე.

4.d4 ♙e7 კიდევ ერთი პასიური სვლა, რომელიც სწრაფად ამთავრებს პარტიას.

5.dxe5 dxe5 6.♙d5

თეთრები მეტოქის შეცდომებს პირდაპირი მუქარის შექმნით იყენებენ. ამჯერადაც იერიშის ობიექტი შავების ყველაზე სუსტი პაიკი f7-ია. მას მხოლოდ მეფე იცავს, მასზე თვალი კი მეტოქის ლაზიერსა და კუს უჭირავს.

6...♗h6

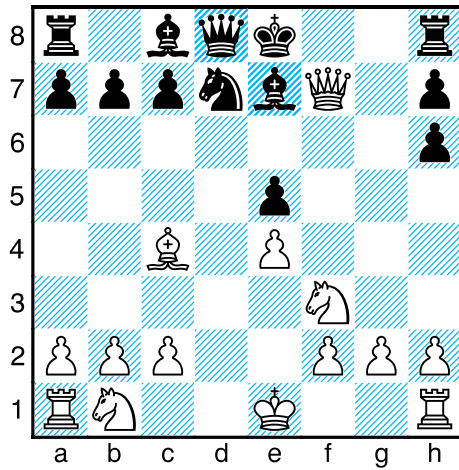
ეს იძულებითი სვლაა, რომელიც მხოლოდ დროებით იცავს პაიკს.

7.♙xh6

მეტოქის მეფეზე იერიშის დროს ეფექტიანი საშუალებაა დამცველი ფიგურის განადგურება.

7...gxf7 8.♙xf7# და მაინც შამათი (იხ. დიაგრამა N141).

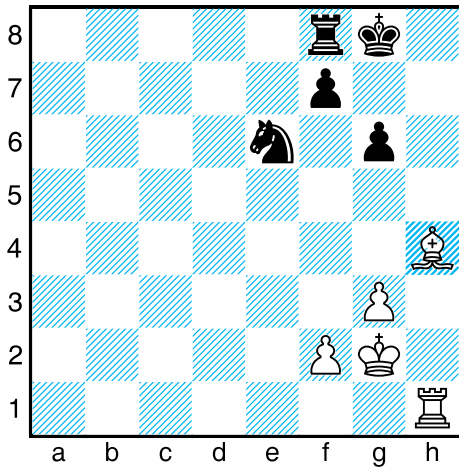
N141



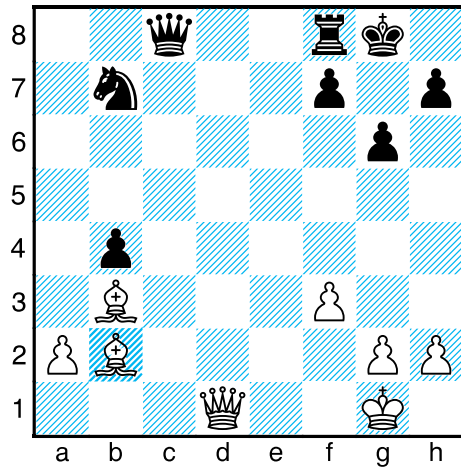
მეხუთე სვლაზე შავებს პაიკის მხედრით აყვანაც შეეძლოთ:

5... ♖xe5 6. ♘xe5 dxe5 7. ♔h5 g6 8. ♔xe5 თეთრებმა პაიკი მოიგეს და მეტოქეს ფიგურათა განვითარებაშიც გაასწრეს.

N142



N143

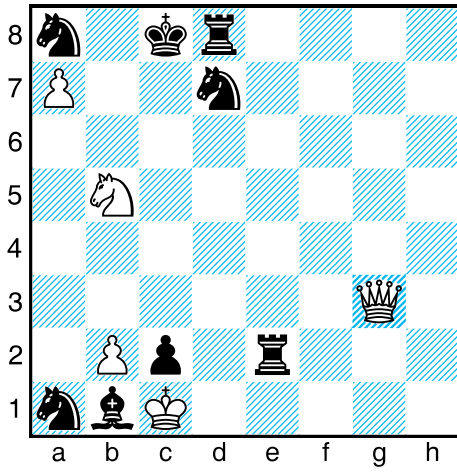


ორივე პოზიციაში თეთრებით შექმენით შამათის მუქარა და შავებით მონახეთ დაცვა.

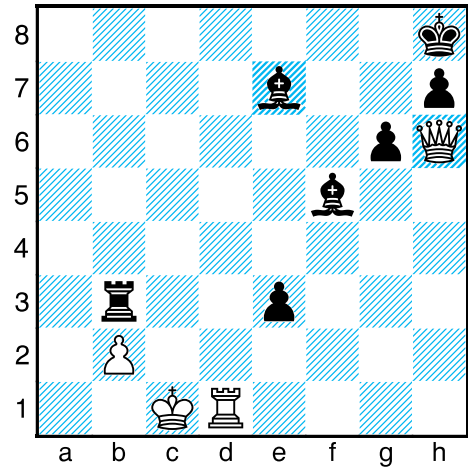
N142 _____

N143 _____

N144



N145



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების,
ასევე შავების მხრიდან.

N144 _____

N145 _____



27 სასწავლო პარტია (11 ნახილი)

ეს პარტია გამოირჩევა ორივე მხრიდან ცენტრალური (d და e) პაიკების თავიდანვე თამაშში ჩართვით. თეთრებმა ეფექტიანად გამოიყენეს შავების შეცდომა მეშვიდე სვლაზე.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♙xd4 ♘c6 4.♙a4 ♘f6 5.♘c3 d5 6.♙g5 dxe4 7.♘xe4 ♚e7?

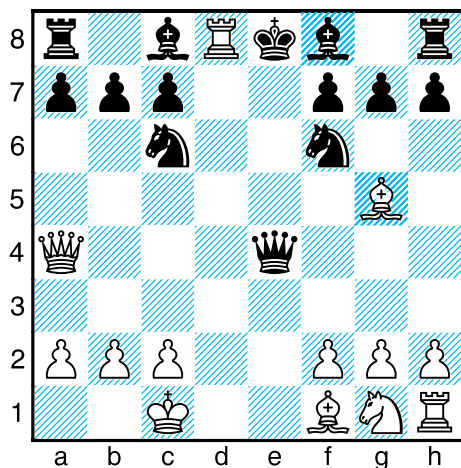
ეს შეცდომაა. სწორი გაგრძელება იყო 7...♙e7

8.0-0-0 ♙xe4

ლაზიერი მხედრითაა დაცული, მაგრამ...

9.♙d8+!

N146

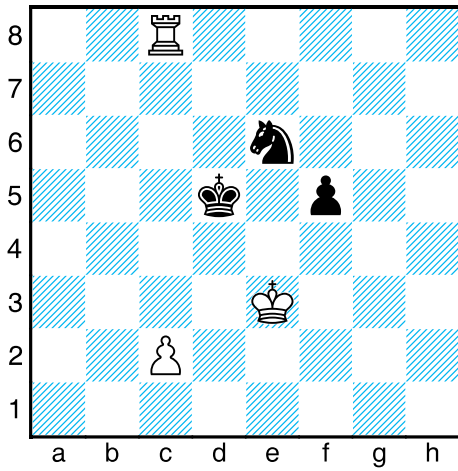


9...♙xd8

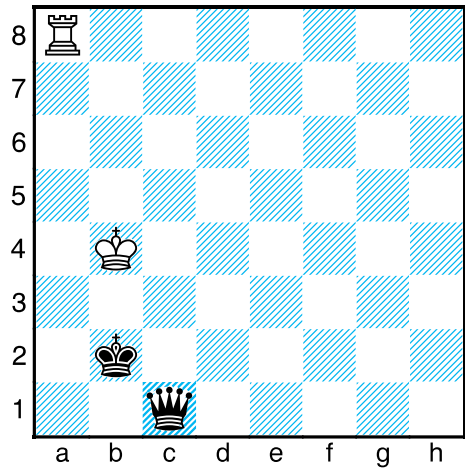
ეტლის შეწირვის შემდეგ სიტუაცია შეიცვალა. თუ მანამდე c6 მხედარი იყო დაბმული, ახლა უკვე მეორე მხედრის მოძრაობისუნარიანობა შეიზღუდა,

10.♙xe4 თეთრებმა ლაზიერი მოიგეს.

N147



N148

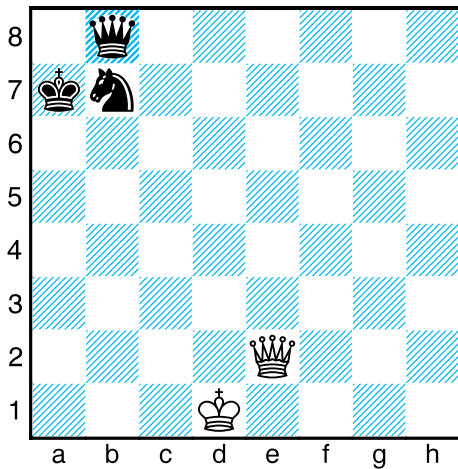


დაამატე თეთრი მხედარი და გამოაცხადე შამათი ერთ სვლაში.

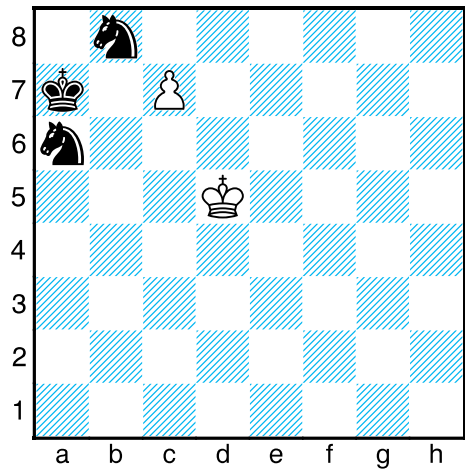
N147 _____

N148 _____

N149



N150



დაამატე თეთრი კუ და გამოაცხადე შამათი ერთ სვლაში.

N149 _____

N150 _____

პირველი სვლებიდან გამომდინარე, ყველა დებიუტს თავისი სახელი აქვს. თავის მხრივ დებიუტები სამ ნაწილად იყოფა; ღია, ნახევრად ღია და დახურული. პირველ ეტაპზე ჩვენ მხოლოდ ღია დებიუტებს გავეცნობით. ეს პარტიები **1.e4 e5-ით** იწყება. ღია დებიუტებიდან ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილი დასაწყისი იტალიური პარტიაა.

1.e4 e5 2.♖f3 ♗c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3

თეთრები ამ სვლით ლაზიერის პაიკის ორ უჯრაზე გადაადგილებას გეგმავენ.

4...♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♗c3 0-0

თეორიაში სწორ გაგრძელებად ითვლება **7...♗xe4**

8.e5 ♗e4 9.0-0 ♗xc3 10.bxc3 ♗xc3 11.♗g5

თეთრები ეტლს მუქარის ქვეშ ტოვებენ და მეფეზე იერიშს იწყებენ. ამის საფუძველს მათ შავი ფიგურების განუვითარებლობა აძლევს.

11...♗xa1

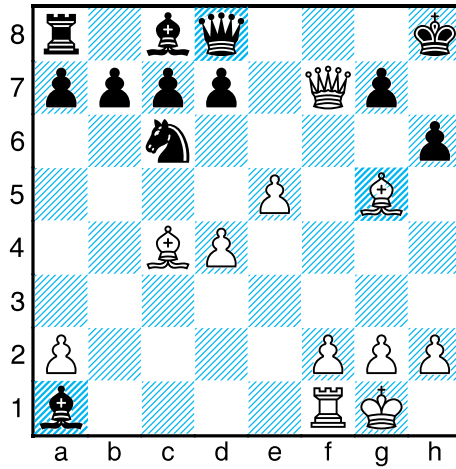
დებიუტში პაიკებზე ნადირობა ყოველთვის ცუდად მთავრდება. შავები ვერ გრძნობენ საფრთხეს და არც ეტლზე ამბობენ უარს. საბოლოოდ ხუთი შავი ფიგურა მეფეს ვერ დაეხმარება, ამ მომენტს კი თეთრები ეფექტიანად იყენებენ.

12.♚h5 h6 13.♗xf7 ♖xf7 14.♚xf7+ ♔h8

ვნახოთ, როგორ იგებენ თეთრები **14...♔h7 15.♗xh6 ♔xh6 16.♗d3 ♗xe5 17.dxe5 ♚g5 18.♚e8 ♚g4 19.♚h8+ ♔g5 20.f4+ 15.♗g5!** ლამაზი და ეფექტური სვლა.

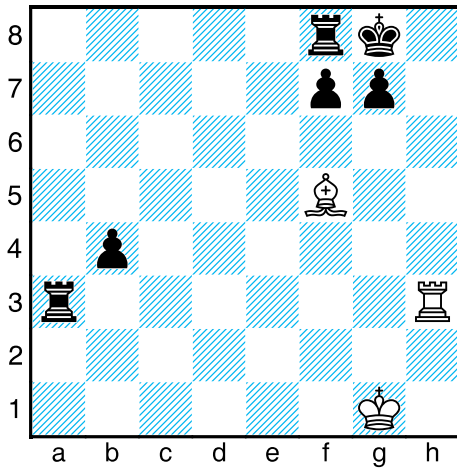
15...hxg5 16.♚h5#

151

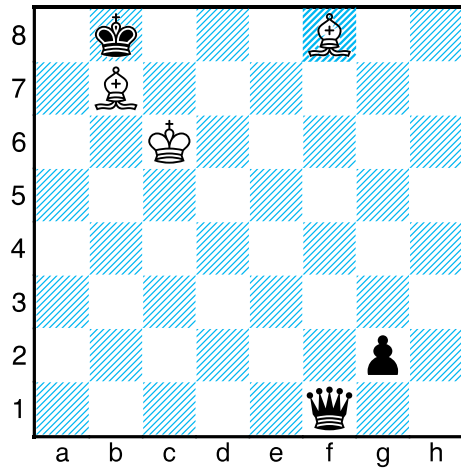


კუს აყვანა ლაზიერსაც შეეძლო, მაგრამ
 15...♔xg5 16.♔g8#.

N152



N153

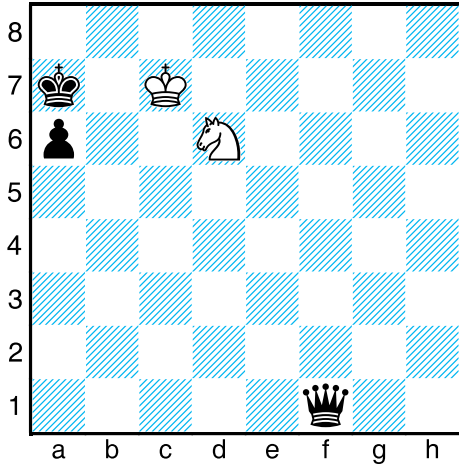


სვლა თეთრებისაა. გამოაცხადე მუდმივი ქიში.

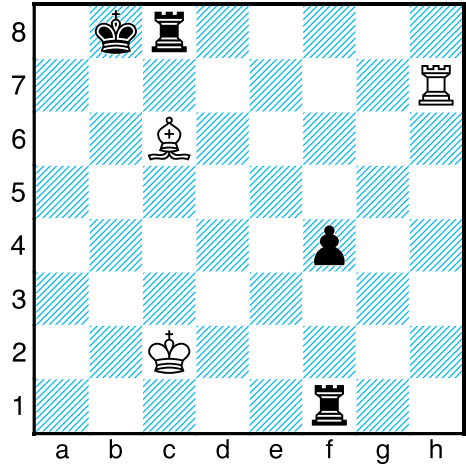
N152 _____

N153 _____

N154



N155



სვლა თეთრებისაა. გამოაცხადე მუდმივი ქიში.

N154 _____

N155 _____



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ქართული ჭადრაკის ფენომენი ჩვენი კულტურის სიამაყეა. ჭადრაკისა და საქართველოს გაცნობიერება მსოფლიოს ბევრ კუთხეში ერთდროულად ხდება.“

ნანა ალექსანდრია,
მსოფლიოს ორგზის ვიცეჩემპიონი

29 სასწავლო პარტია (I V ნაწილი)

ამ გაკვეთილისთვის ორი პარტია შეირჩა. პირველ მათგანში ნაჩვენებია, რამდენად სახიფათოა თამაშის სანყის ფაზაში ფიგურების განვითარების ნაცვლად მეტოქის პაიკის აყვანა.

სასწავლო პარტია

**1.e4 e5 2.♘f3 ♝c6 3.♗c3 ♜f6 4.♙b5 ♞d4 5.♙a4 ♙c5
6.0-0 0-0 7.♗xe5.**

პაიკზე ნადირობა ფიგურების განვითარებამდე ყოველთვის სახიფათოა. უკეთესი იყო 7.d3

7...d6 8.♗c4 ♙g4 9.♚e1 ♜f3+ 10.gxf3 ♙xf3

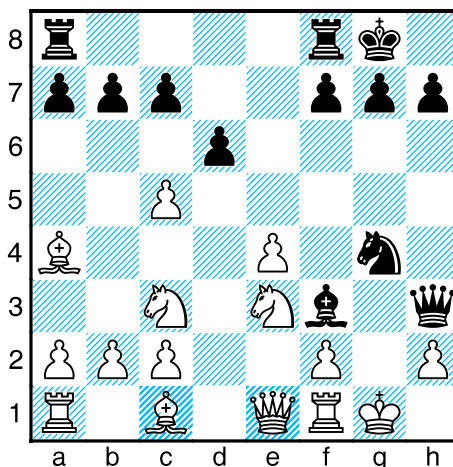
თეთრების მეფე საშამათო ქსელშია, მათი ფიგურები მეფეს ველარ ეხმარებიან.

11.d4 ♚c8

საჭიროა ლაზიერის ჩართვა იერიშში და მისი გადაყვანა g2 უჯრაზე.

12. ♞e3 dxc5 13. ♚h3 ♜g4.

N156



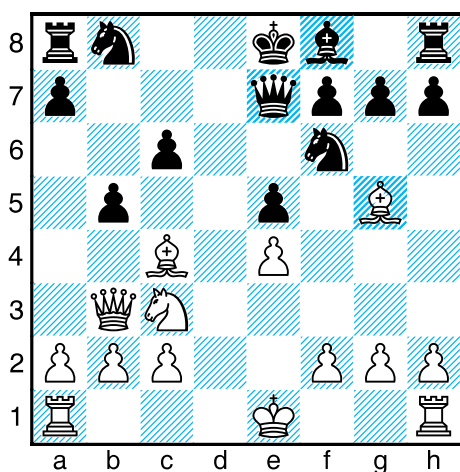
თეთრებმა შამათის მუქარა g2 უჯრაზე მოიგერიეს, შავი მხედრის იერიშში ჩართვამ ახალი მუქარა შექმნა h2 უჯრაზე. თეთრების მხედარს კი ორივე მუქარაზე პასუხი არ აქვს.

სასწავლო პარტია

კიდევ ერთი საჩვენებელი პარტია, რომელშიც თეთრებმა ოსტატურად გამოიყენეს შავების პასიური თამაში

**1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♙g4 4.dxe5 ♙xf3 5.♚xf3 dxe5
6.♙c4 ♘f6 7.♚b3 ♚e7 8.♘c3 c6 9.♙g5 b5.**

N157



პაიკი კუს დაემუქრა და თეთრები არჩევანის წინაშე დადგნენ: ან კუ უნდა დანიონ უკან, ან ფიგურის შეწირვით შავების მეფეს შეუტეონ. პირველ ვარიანტში შავები ფიგურების განვითარებას გააგრძელებენ და თამაშს გაათანაბრებენ. თეთრებმა მეორე ვარიანტი აირჩიეს, იმის გათვალისწინებით, რომ მათი ოთხი ფიგურა აქტიურ პოზიციაზე იმყოფება, ეტლები კი მზად არიან მათ დასახმარებლად. მათ

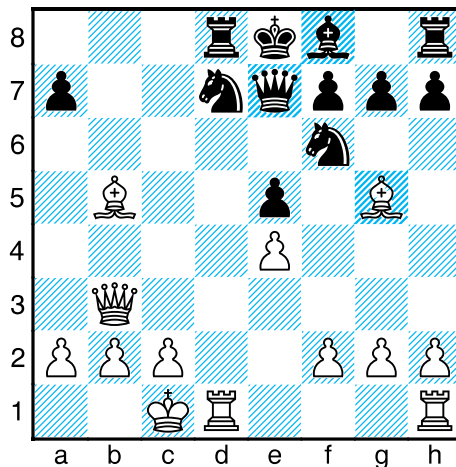
წინააღმდეგე შავების მხოლოდ ორი ფიგურაა თამაშში ჩართული. ისიც მხედველობაშია მისაღები, რომ შავების მხედარი დაბმულია, ლაზიერის არახელსაყრელი მდგომარეობის გამო ვერ ხერხდება კუს გამოყვანა და როქის გაკეთება.

10. ♖xb5 cxb5 11. ♕xb5+ ♜bd7 12. 0-0-0

თეთრების გრძელი როქიც კი იერიშის ნაწილია, არადა, როგორც წესი, როქი საკუთარი მეფის უსაფრთხოებისთვის კეთდება.

12... ♜d8

N158

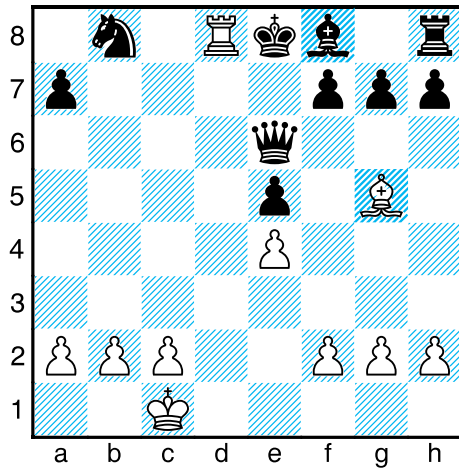


შავები ერთადერთი სვლებით ახერხებენ პოზიციის დაცვას. მართალია, მათ ზედმეტი ფიგურა აქვთ, მაგრამ მისი გამოყენება უჭირთ შეზღუდული მდგომარეობის გამო. განსაკუთრებით ძლიერია თეთრების ორივე კუ.

იერიშის დასკვნით ნაწილს თეთრები ეფექტურად წარმართავენ.

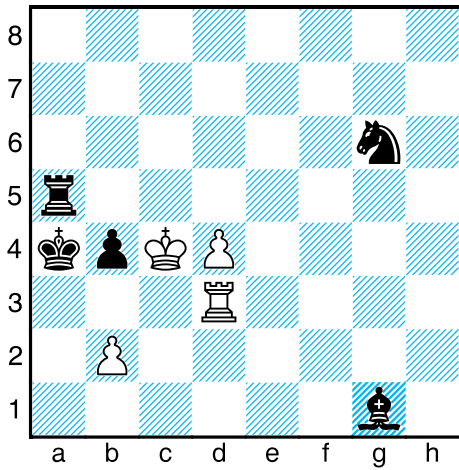
13. ♜xd7 ♜xd7 14. ♜d1 ♕e6 15. ♕xd7+ ♜xd7 16. ♜b8+ ♜xb8 17. ♜d8# (იხ. დიაგრამა N159).

N159

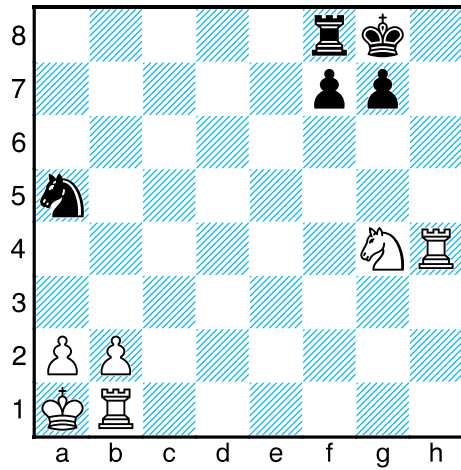


ფინალური შამათი შთამბეჭდავია!

N160



N161

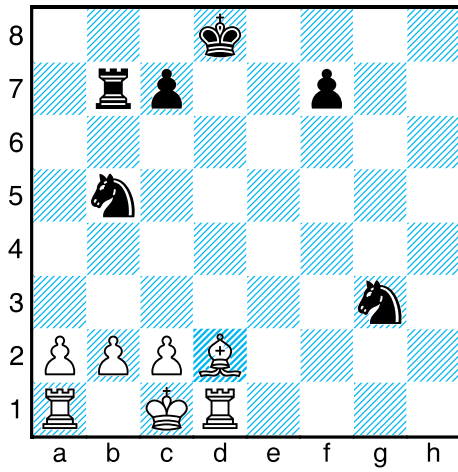


შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების,
ასევე შავების სვლით.

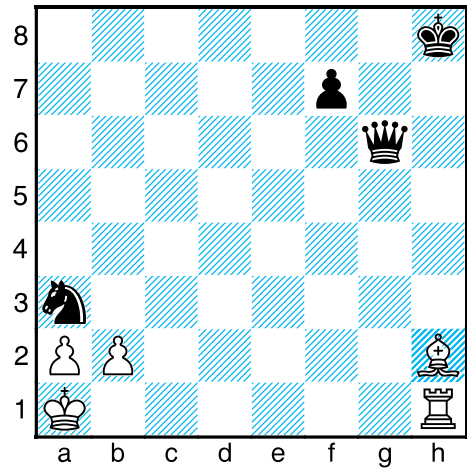
N160 _____

161 _____

N162



N163



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების,
ასევე შავების სვლით.

N162 _____

N163 _____



თავი მესუთე

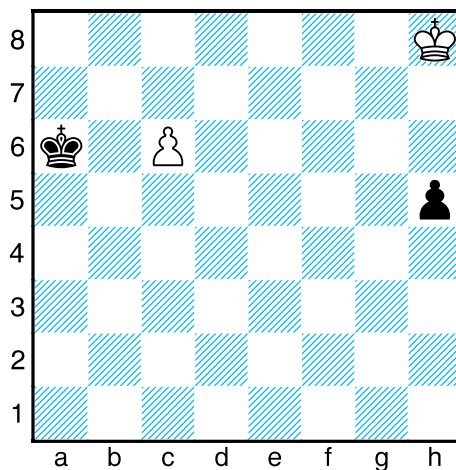
სასწავლო დაბოლოებანი



30 პაიკთა დაბოლოება

„ორი კურდღლის მადევარი, ვერც ერთს დაიჭერს და ვერც მეორესო“ – ცნობილი ქართული ანდაზის ჭეშმარიტებაში ეჭვი შეგეპარება, როდესაც დიდოსტატ რეტის პოზიციას გაარჩევ.

N164



თეთრები იწყებენ და ყაიმს აკეთებენ.

შავი მეფე თეთრი პაიკის კვადრატშია, თეთრი მეფე კი შავ პაიკს სამი უჯრით ჩამორჩება. რადგან ამ პოზიციაში მეფესა და პაიკს მხოლოდ ერთ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება, ძნელი წარმოსადგენია, თუ როგორ უნდა შეაკავონ შავი პაიკი.

თეთრი მეფე თავის პაიკთანაც დაშორებულია და მისი დახმარებაც შეუძლებელი ჩანს.

1. ♖g7!

მეფე ორი კურდღლის დაჭერას აპირებს...

1...h4 2. ♖f6! ♜b6 3. ♖e5! h3

თეთრი მეფე შავ პაიკს ვერ დაენია, მაგრამ მეორე მიზანს მიაღწია და საკუთარ პაიკს დაეხმარა.

4. ♖d6! h2 5. c7 ♜b7 6. ♖d7 და ყაიშია.

გაცილებით საინტერესოა მეორე ვარიანტი:

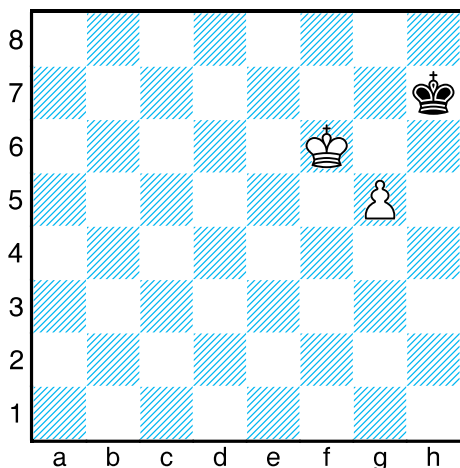
3... ♜xc6

შავებმა კიდევ ერთი სვლა დაკარგეს და თეთრმა მეფემ შეუძლებელი მოახერხა და შავების პაიკი ლაზიერში არ გაუშვა.

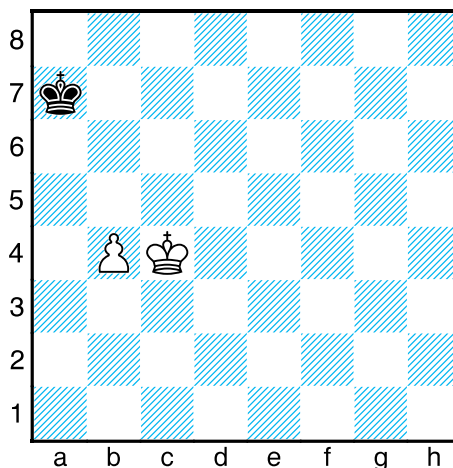
4. ♖f4 h3 5. ♜g3 ყაიში.

ამ ეტიუდის მიხედვით „ორი კურდღლის მადევარი ან ერთს დაიჭერს, ან – მეორესო“.

N165



N166



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

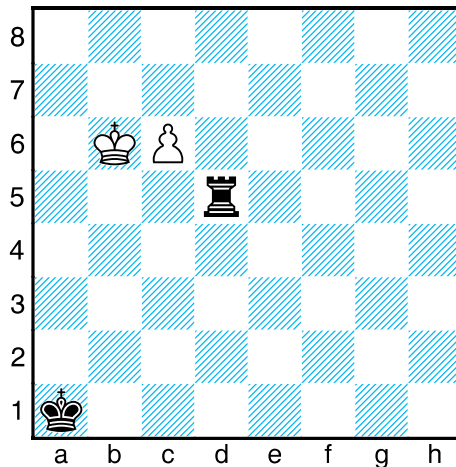
N165 _____

N166 _____

31 პაიკი ეტლის წინააღმდეგ

დიაგრამაზე გამოსახული პოზიცია ჭადრაკის ყველა სახელმძღვანელოშია შეტანილი. გამსვლელი პაიკის ბრძოლა ეტლის წინააღმდეგ რამდენიმე ნაწილად იყოფა. არსებობს პოზიციები, რომლებშიც ეტლი ვერ ახერხებს გამსვლელი პაიკის შეკავებას. მეორე ჯგუფია ის პოზიციები, რომლებშიც ეტლი რაიმე მანევრით თამაშს ყაიმით ამთავრებს.

N167



შავების გეგმა მარტივია. მათ ეტლი უნდა შეწირონ პაიკში და დაფაზე მარტო მეფეები დატოვონ.

1.c7 ♖d6+ 2.♗b5!

მეფემ ზუსტი სვლები უნდა გააკეთოს. თუ 2.♗b7? მაშინ 2...♞d7 და პაიკი შეჩერებულია. არც 2.♗c5? ვარგა 2... ♞d1 და ეტლი ზურგიდან უშლის პაიკს ხელს.

2...♞d5+ 3.♗b4 ♞d4+ 4.♗b3

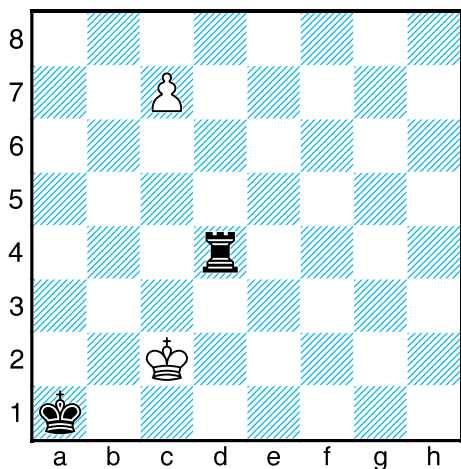
იმავე პოზიციას მივიღებთ 4.♗c3 ♞d1 5.♗c2 შემდეგ

4...♞d3+ 5.♗c2

თეთრების მეფეს უკვე შეუძლია „c“ ვერტიკალზე გადმოსვლა და შავი ეტლის დაცვითი რესურსის მოსპობა.

5...♖d4!

N168



შავებმა დაცვის ახალ ნიუანსს მიაგნეს. თუ **6.c8♚ ♖c4+** **7.♚xc4** და მოულოდნელი პატი.

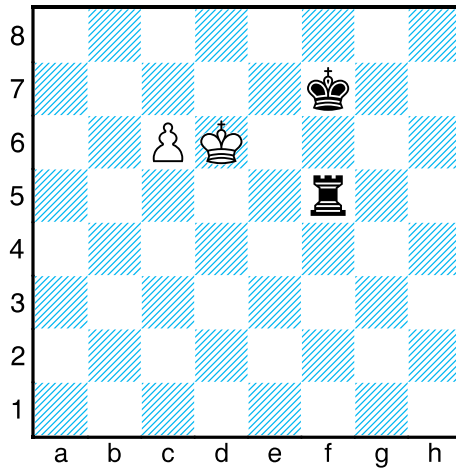
6.c8♚!

ამ ულამაზესი სვლით თეთრები იგებენ. იმუქრება შამათი „a“ ვერტიკალიდან. მისი დაცვა მხოლოდ ერთი სვლით შეიძლება

6...♖a4 7.♗b3

ამ ლამაზ სპექტაკლში ბოლო სიტყვას ისევ თეთრები ამბობენ. ისინი ეტლით შამათს იმუქრებიან, ხოლო მეფე შავების ეტლს უტევს. აქ კი თამაში მთავრდება.

N169

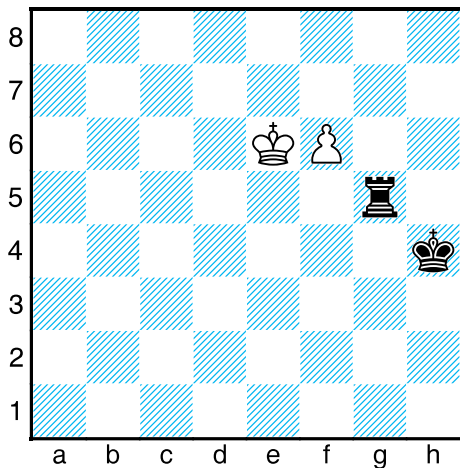


თეთრები იგებენ.

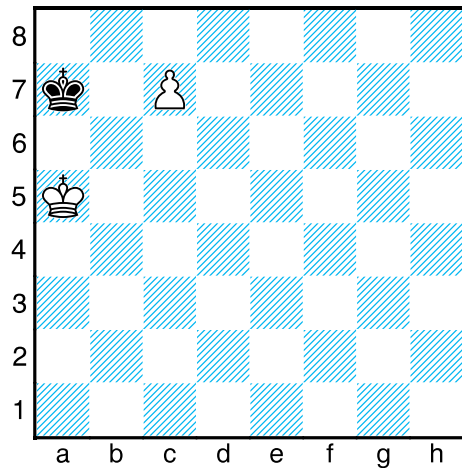
N169 1.c7 ♖f6+ 2.♔d5 (შეცდომაა 2.♔d7 ♜f1 3.c8♚ ♜d1+ 4.♔c7 ♜c1+ და ყალიბია).

2...♜f5+ 3.♔d4 ♜f4+ 4.♔d3 ♜f3+ 5.♔c2 ♜f2+ 6.♔b3 ♜f3+ 7.♔b4 ♜f4+ 8.♔b5 ♜f5+ 9.♔b6 ♜f6+ 10.♔b7 და იგებს.

N170



N171



თეთრები იგებენ.

N170 _____

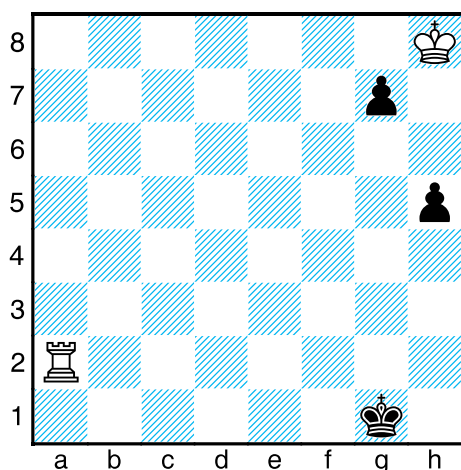
N171 _____

32 ეტლი პაიკების წინააღმდეგ

საჭადრაკო თეორიაში მრავალი საინტერესო პოზიციაა, რომლებშიც ეტლი პაიკებთან არის დაპირისპირებული. საჭადრაკო თეორიაში ძალთა ამ თანაფარდობის მრავალი მაგალითია.

მოსწავლეებისთვის შევარჩიეთ პოზიცია, რომელშიც კარგად ჩანს ჭადრაკის თამაშის სილამაზე. ასეთი მაგალითები ადასტურებს, რომ ჭადრაკი არა მარტო უბრალოდ თამაშია, არამედ ის ლამაზი თამაშიცაა.

N172

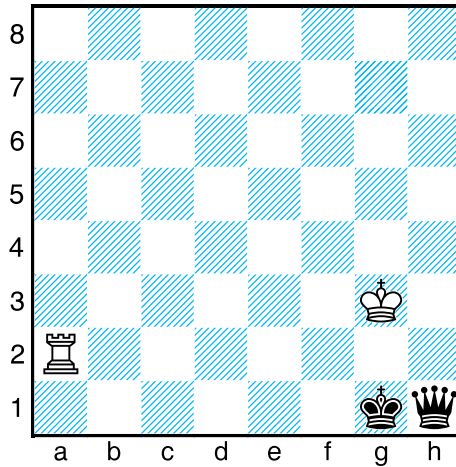


თეთრები იწყებენ და იგებენ.

თეთრების მეფის დახმარების გარეშე ეტლი შავების პაიკებს ვერ შეაკავებს.

ყველაზე ბუნებრივი სვლა პაიკის აყვანაა, მაგრამ შეცდომაა 1.♖xg7? h4 2.♖g6 h3 3.♖g5 h2 4.♖g4 h1♚ და ახლა, თუ თეთრები ყაიმზე უარს იტყვიან და შამათის მუქარას შექმნიან, მაშინ ნააგებენ კიდევ 5.♖g3.

N173

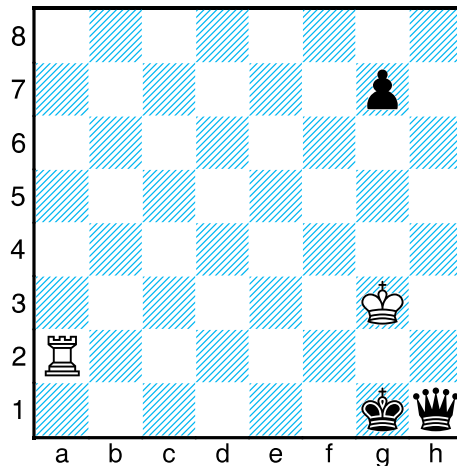


5...♔h8 და ლაზიერი იცავს a1 უჯრას, საიდანაც ეტლი შამათის გამოცხადებას აპირებდა. დავაკვირდეთ დასკვნით პოზიციას და მივხვდებით, რომ g7 პაიკი დაფაზე რომ დარჩენილიყო, მაშინ ლაზიერი შამათს ვერ დაიცავდა.

1.♕h7! h4 2.♕g6 h3 3.♕g5 h2 4.♕g4 h1♔ აგებს აგრეთვე 4...h1♘ 5.♕f3 g5 6.♖d2 g4+ 7.♕xg4 ♘f2+ 8.♕f3 ♘h1 9.♖a2 და მხედარი უძღურია ეტლთან ბრძოლაში.

5.♕g3

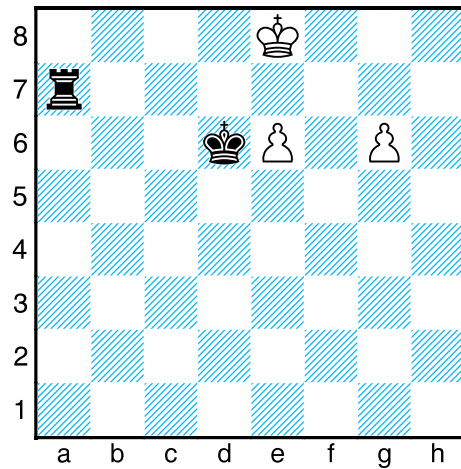
N14



შავებს აღარ აქვთ ♔h8 სვლა, მათ საკუთარი პაიკი უშლის ხელს. აქ გამოჩნდა თეთრების პირველი სვლის მნიშვნელობა.

საინტერესოა მეორე ვარიანტი: 1...g5 2.♖g6 g4 3.♖g5!
 (შეცდომაა ამ პაიკის აყვანაც) 3...g3 4.♖h4! g2 5.♖h3 ♖h1
 6.♚xg2 და თეთრები იგებენ.

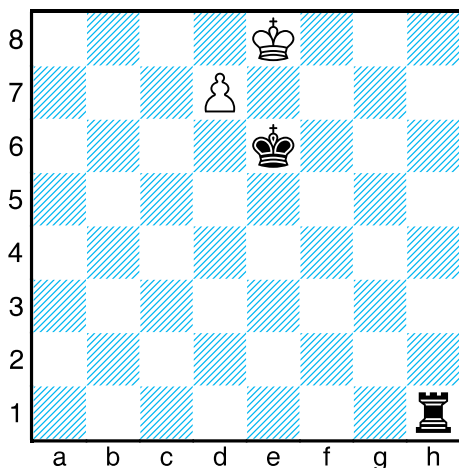
N175



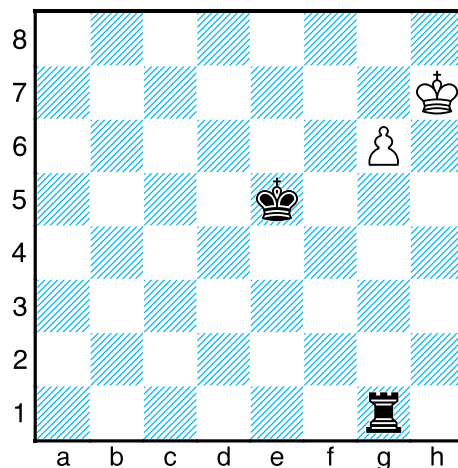
სვლა თეთრებისაა. თეთრები ყაიმს აღწევენ.

1.e7 (შეცდომაა 1g7 მფxe6 g7 ეა8#) 1... ეXe7+ 2.მფf8 მფe6
 3. g7 ეf7+ 4.მფg8 მფf6 5.მფh8 ეXg7 პატი.

N176



N177



სვლა თეთრებისაა. ყაიმი.

N176 _____

N177 _____

თავი მეშვიდე

ჟადრაკი ბრძენთა თამაშია



ილია ჭავჭავაძე და ვასილ მაჩაბელი, 1873 წ.
„კარგი მოჭადრაკე რომ გახდე ჩვენი დიდი ილიასავით
დინჯი და აუღელვებელი უნდა იყო“.

გალაკტიონ ტაბიძე



აკაკი წერეთელი და ივანე მაჩაბელი
მიხეილ ვაძბოლსკის რეპროდუქცია ფოტოსურათიდან

საჭადრაკოა ქვეყანა
დიდი და მრავალფერია,
ავი და კარგი იმისი
ერთ კაბადონზე წერია.

აკაკი წერეთელი



გალაკტიონ ტაბიძე
მიხეილ ვაძბოლსკის ნახატი

„დიახ, აქაც არის ერთგვარი პოეზია, ნეტავ როგორ
ვისწავლო კარგი თამაში“.

გალაკტიონ ტაბიძე

