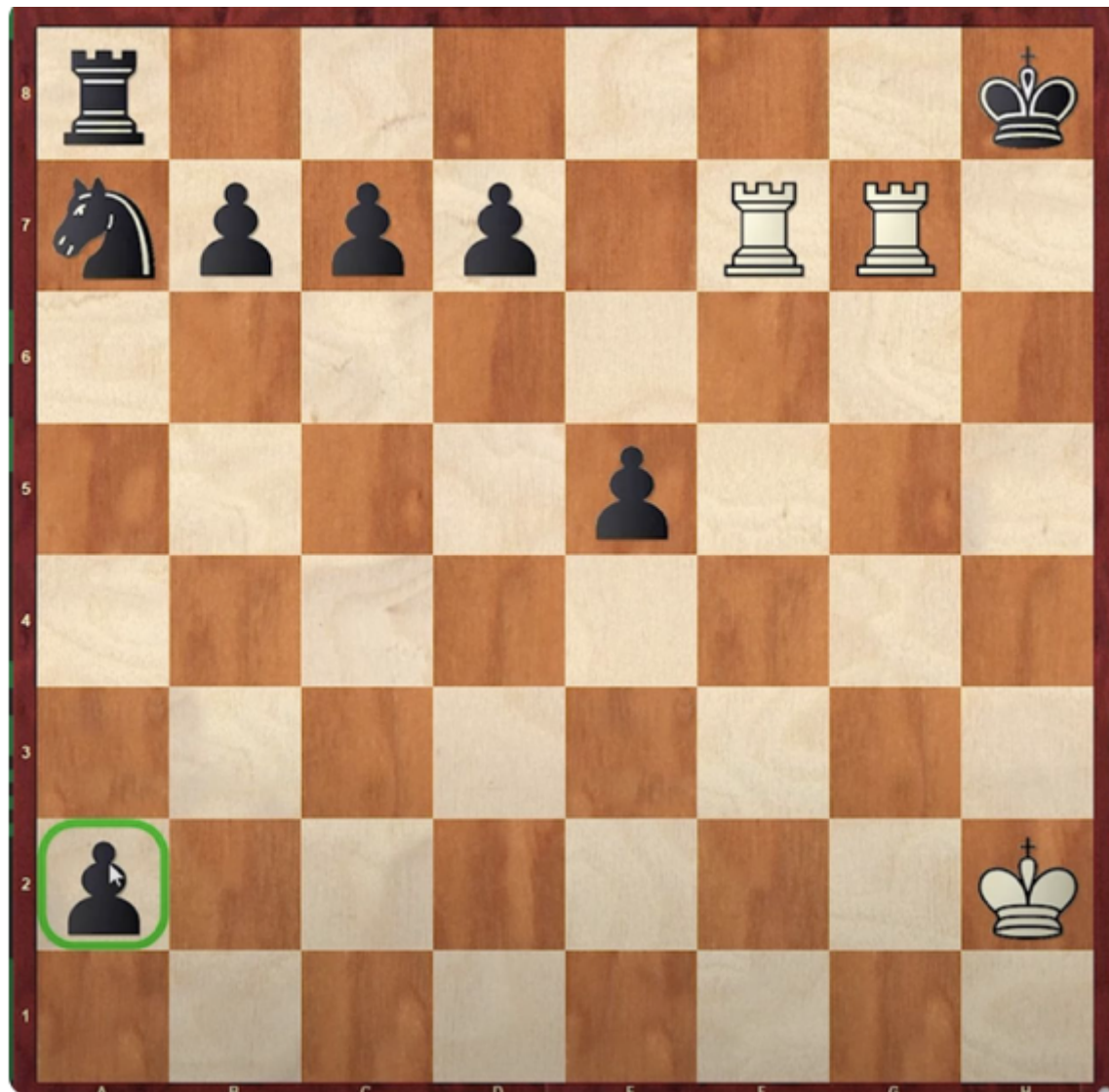


Ладейные окончания

- [Обзорный ряд](#)
- [Ладья и пешка против ладьи](#)
- [Ладья и пешки против ладьи](#)

Обжорный ряд



1. Rh7 Kg8 2. Rfg7 Kf8 3. Rc7 Kg8 4. Rcg7 Kf8 5. Rb7 и т.д. и в итоге забираем коня на a7

Если ладьи попали в обжорный ряд то это важнее материала



1. Rh7 Kg8 2. Rfg7 Kf8 3. f6! и от мата нет защиты

Идеи использования обжорного ряда:

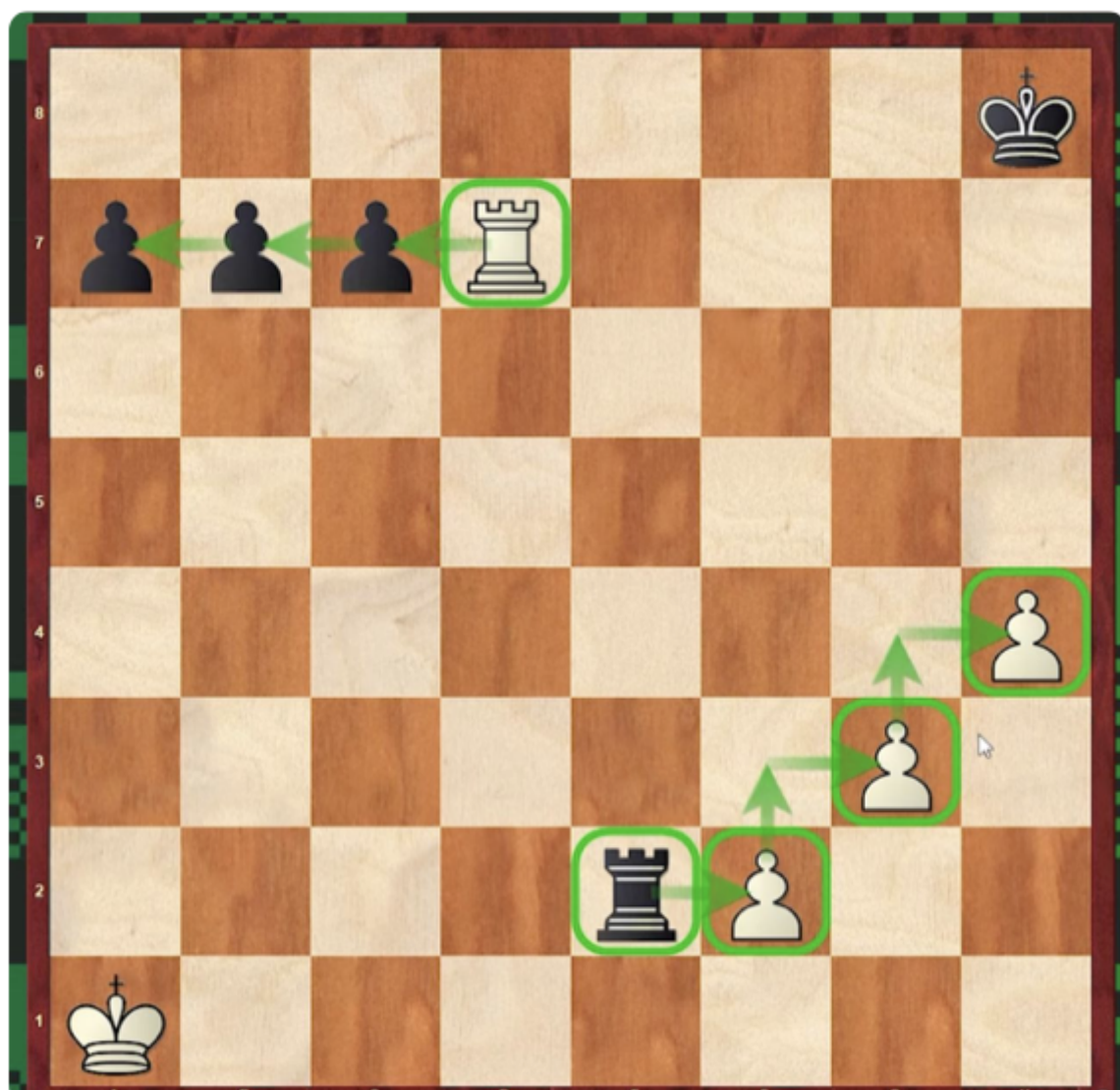
- 1) Поедаем пешки соперника
- 2) Создаем матовые угрозы



План выигрыша за белых: Черные прикованы ладьей к пешке b7. (Можно зафиксировать ходом b5-b6)

Белые спокойно наступают на королевском фланге пешками и королем: f4-f5, g4-g5, h4-h5 и делаем прорыва g6.

Затем подходим королем и создаем матовые угрозы

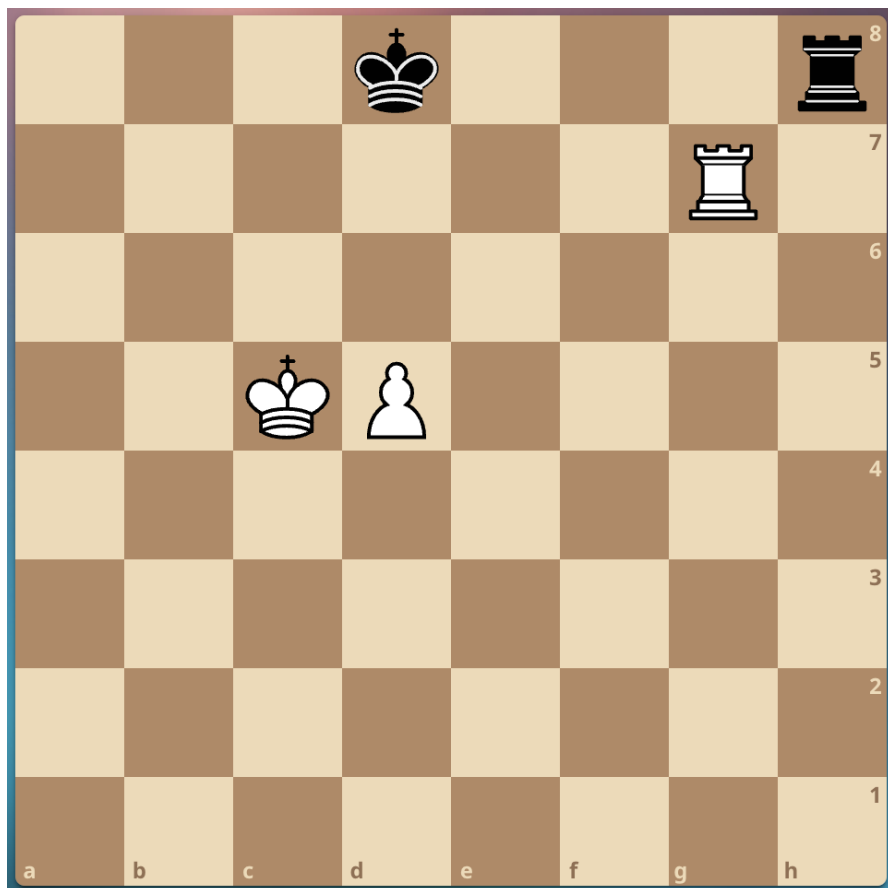


Структура пешек у белых называется лесенка. Это лучшая защитная структура против ладьи!

Черным требуется много ходов, чтобы срубить все пешки (5 ходов) а белые рубят все пешки за 3

Ладья и пешка против ладьи

Позиция Филидора



Ход черных.

Чтобы добиться ничьи, черным должны **отрезать короля по 6-й линии**, иначе они проиграют.

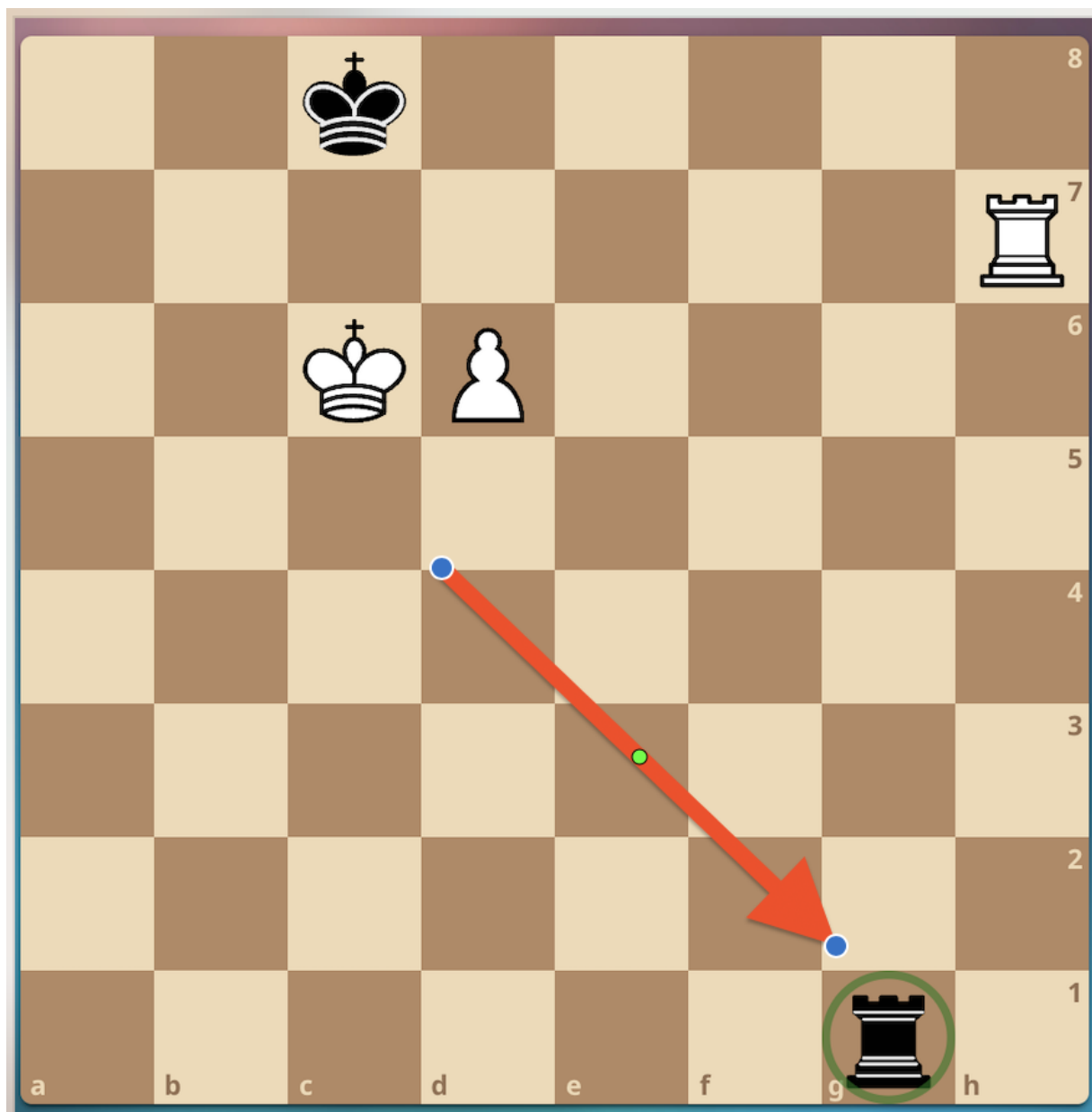
1...Rh6!

Теперь белые вынуждены сыграть **2. d6**

Теперь мы ходим **2...Rh1** и от шахов по первой линии - нет защиты.

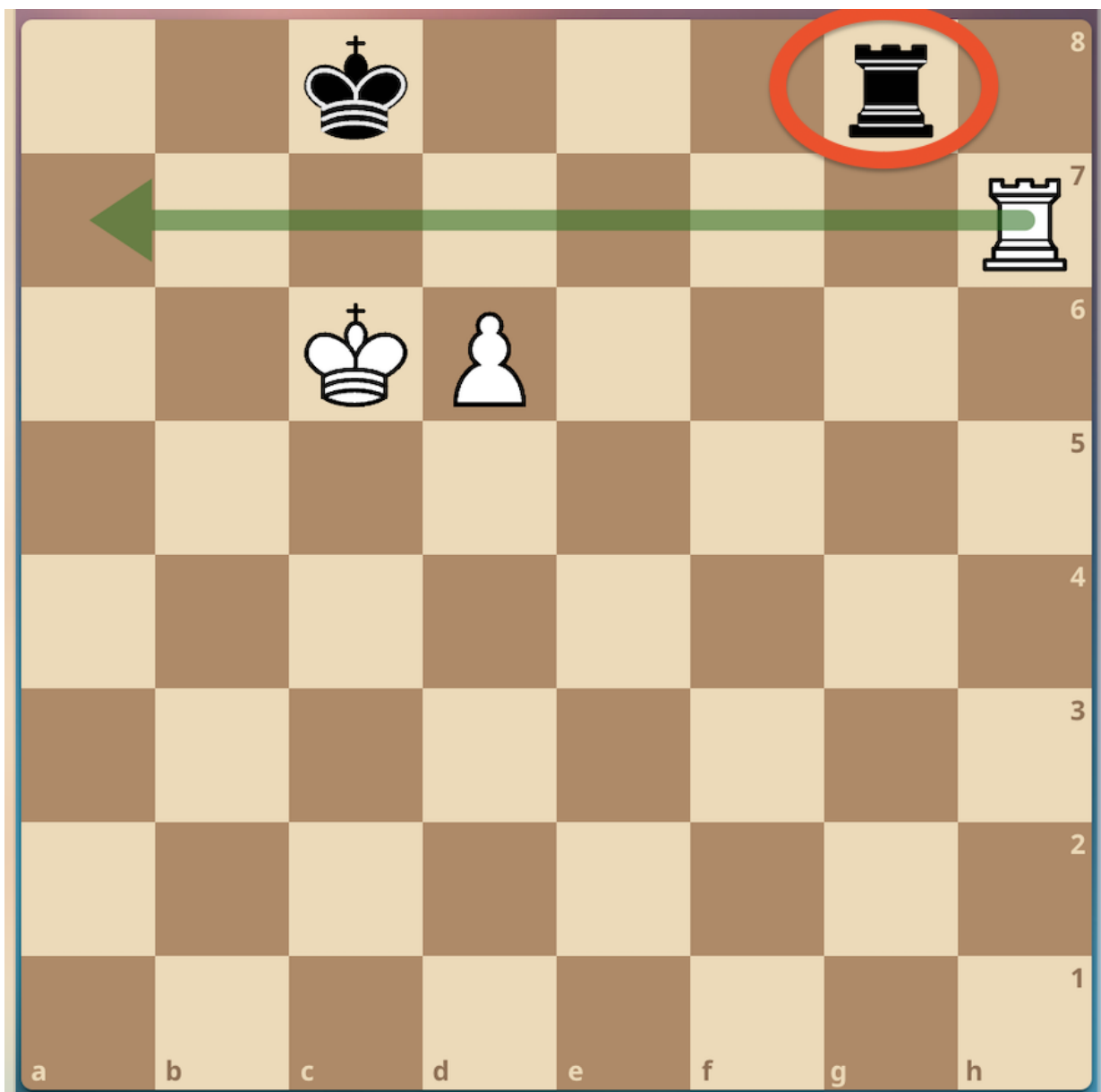
Если король и пешка добрались до 3й (6й) горизонтали

При пешке на 6й линии, если ладья противника активная, то это ничья. Ладья атакует короля сзади



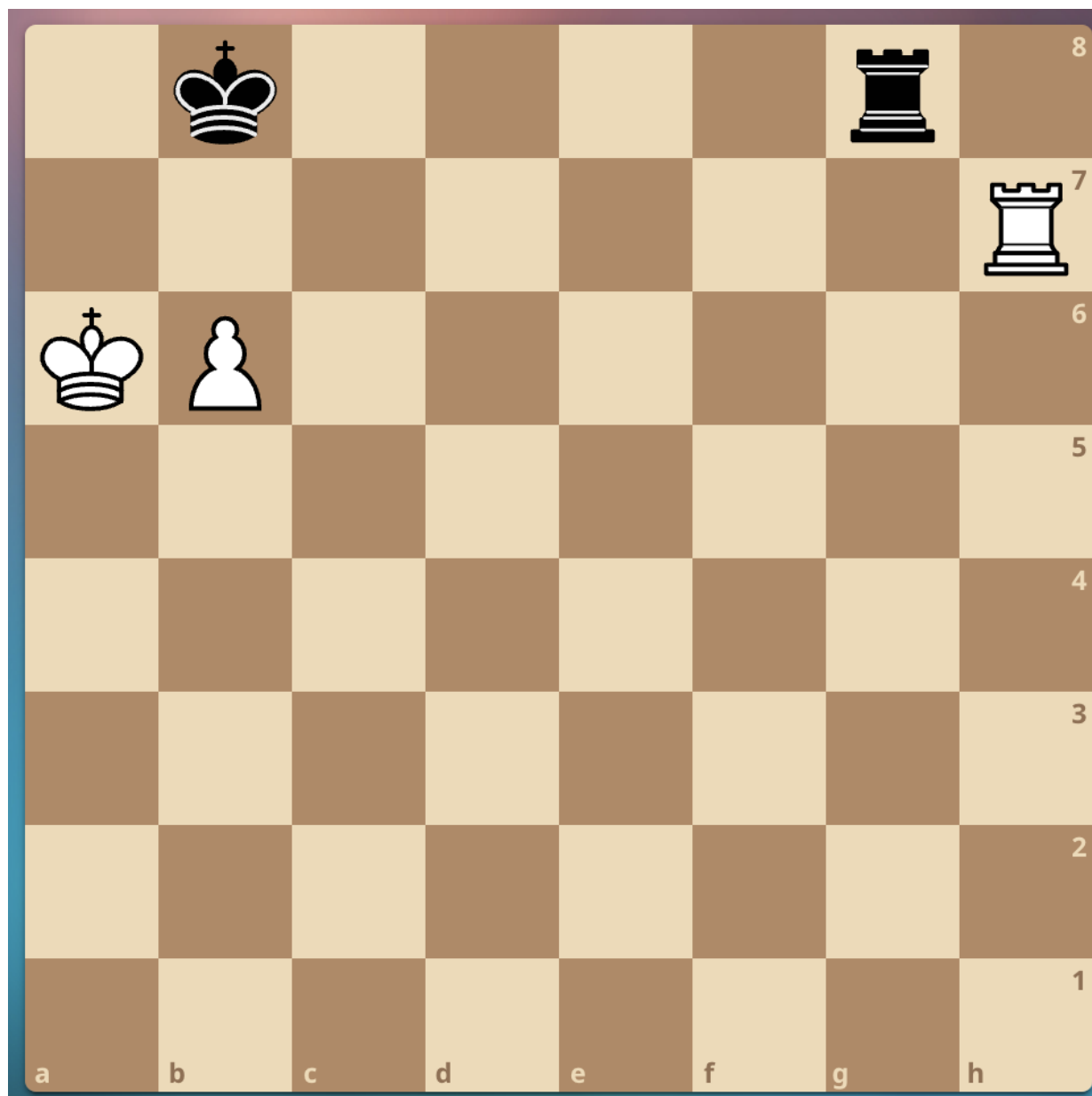
НИЧЬЯ

Если ладья черных пассивная, а пешка не коневая и не крайняя (c,d,e,f), то белые побеждают переводя ладью по зеленой стрелке на противоположный фланг



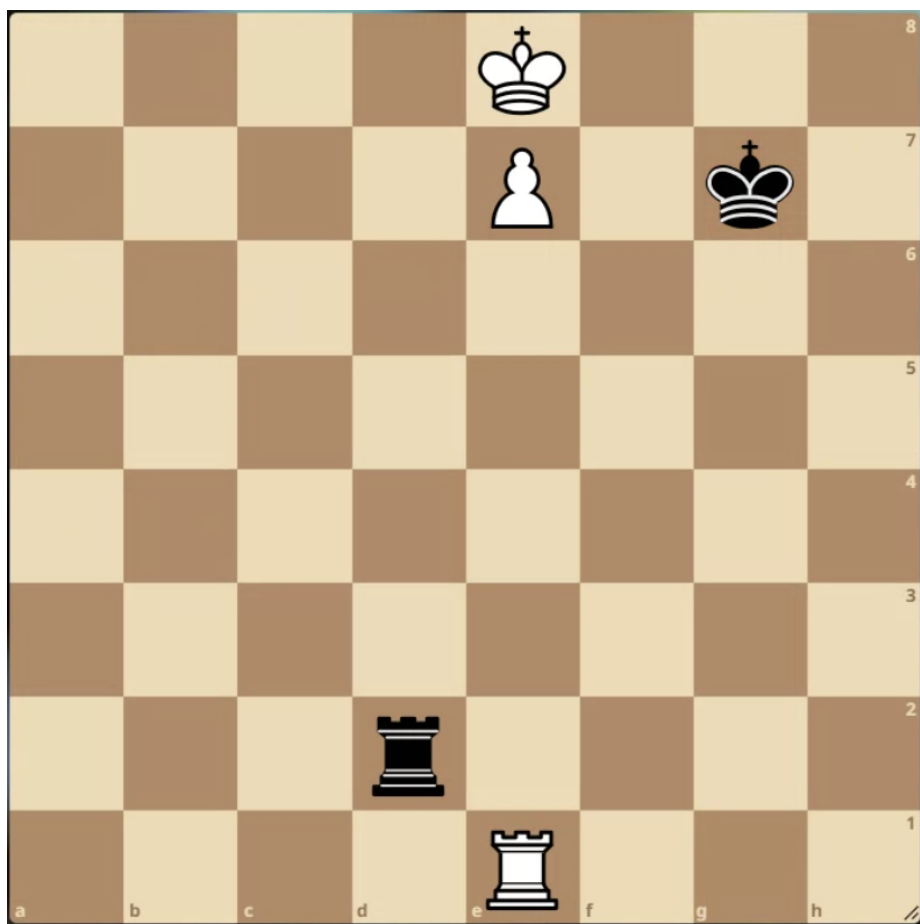
1 - 0

С коневой пешкой это уже ничейная позиция, потому что белые не могут перебросить ладью на другой фланг.



ничья

Позиция Лусены



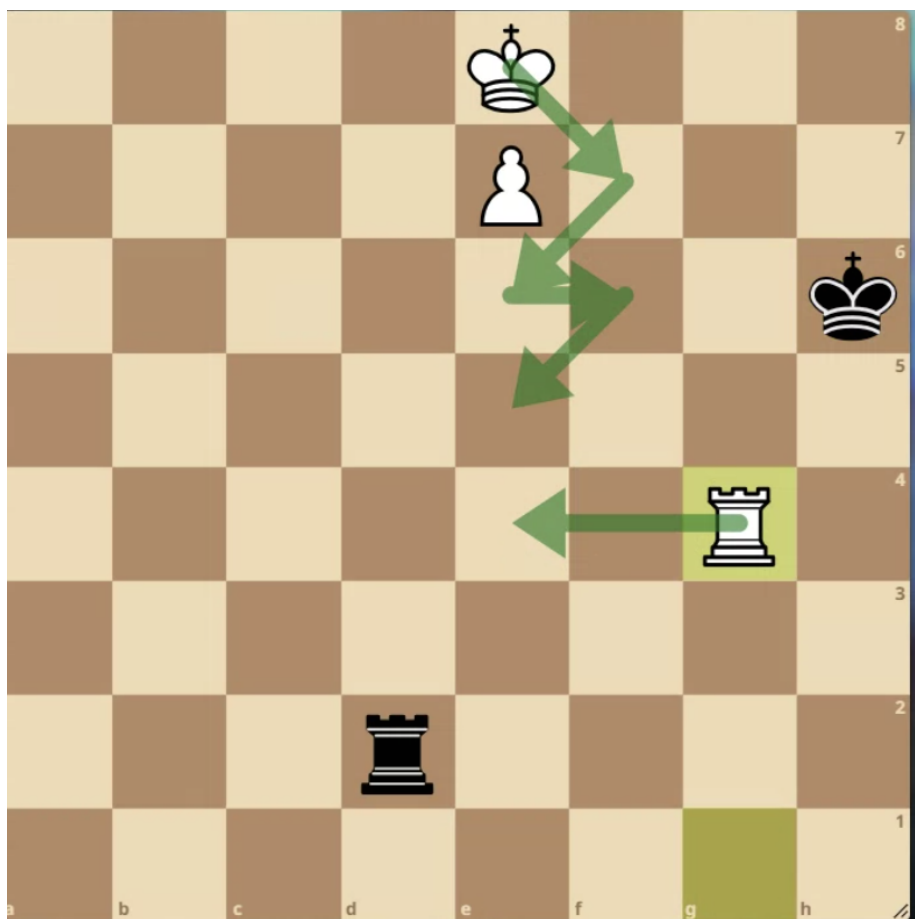
Ход белых.

Для победы необходимо отрезать черного короля.

1. Rg1! Kh6

2. Rg4!

Строим мостик

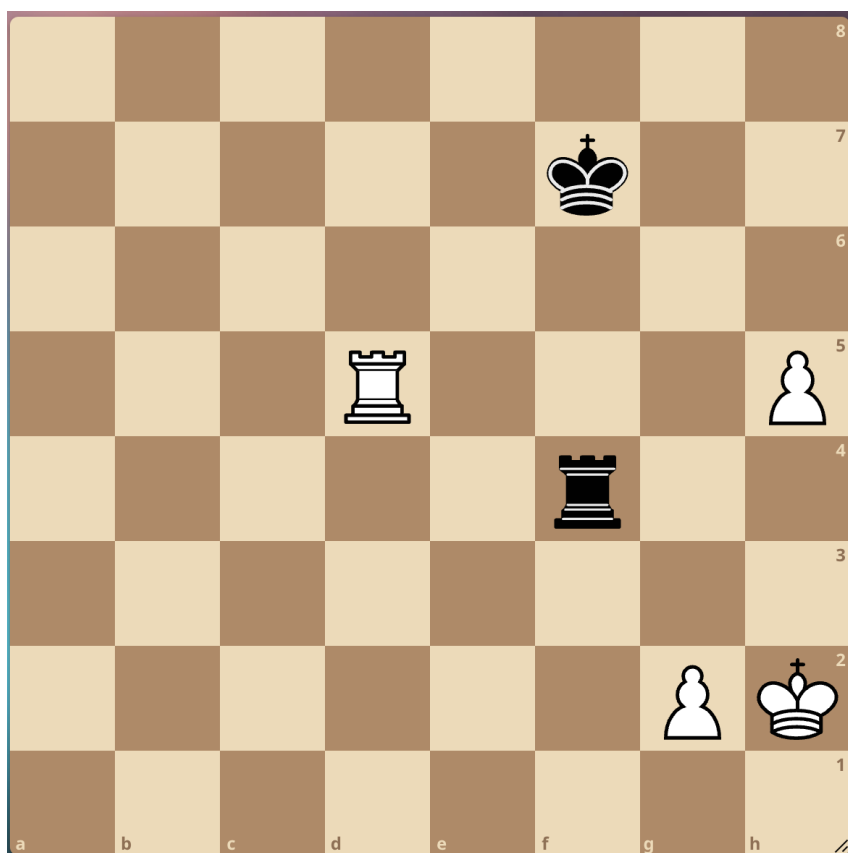


План выигрыша:

- 1) отрезать короля противника
- 2) Построить мостик по 4й горизонтали

Ладья и пешки против ладьи

Связанные крайние пешки это самый сложный случай, поэтому разбирать будем его. Если научимся выигрывать тут, то выиграем и остальные позиции.



1) Продвигаем короля вместе с пешками одновременно. Используем пешки как прикрытие.

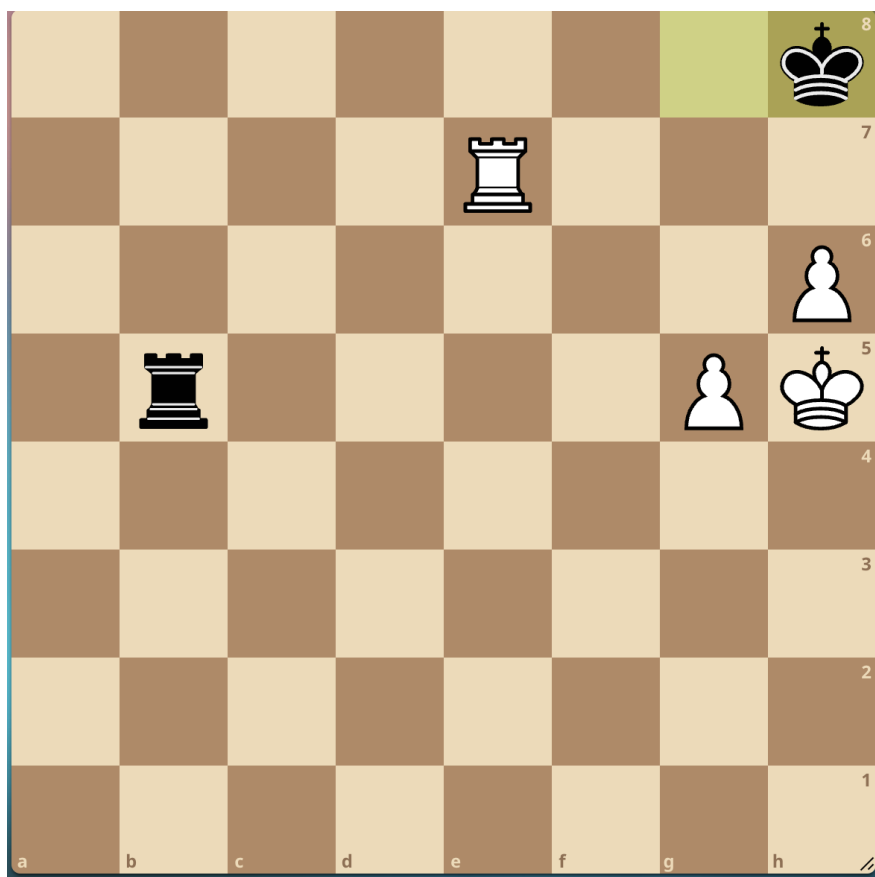
Король и пешки двигаются треугольником



2) Держать свою ладью как можно дальше от короля соперника, это называется шаховая дистанция.

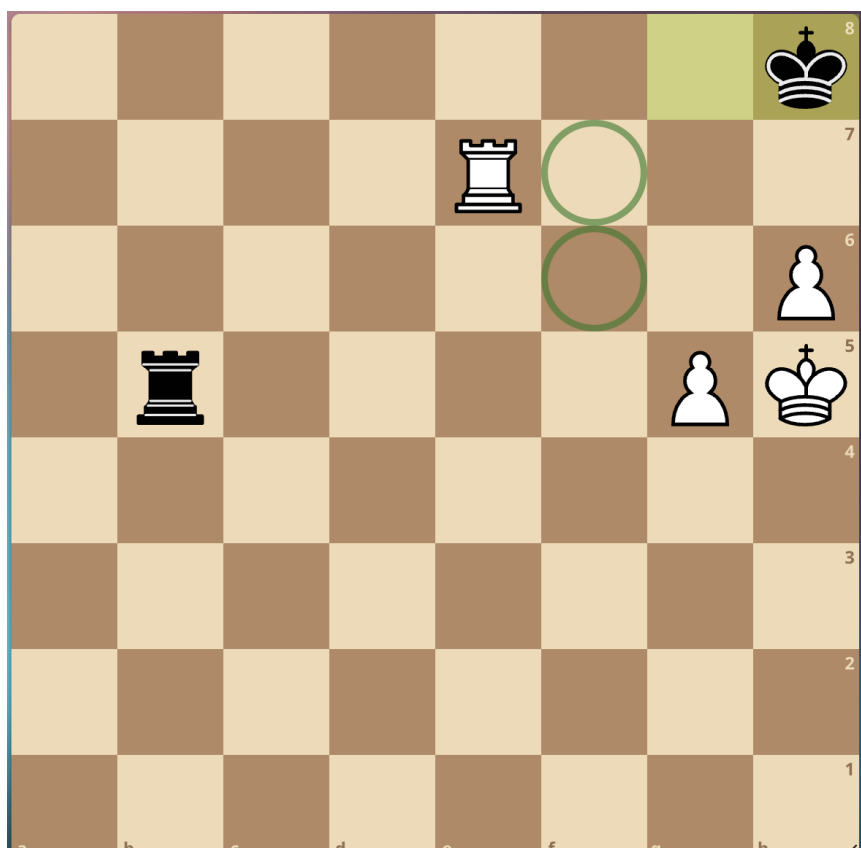
3) Всегда проверять, что твои пешки могут прикрыть короля от шахов

4) Стремимся получить следующую позицию

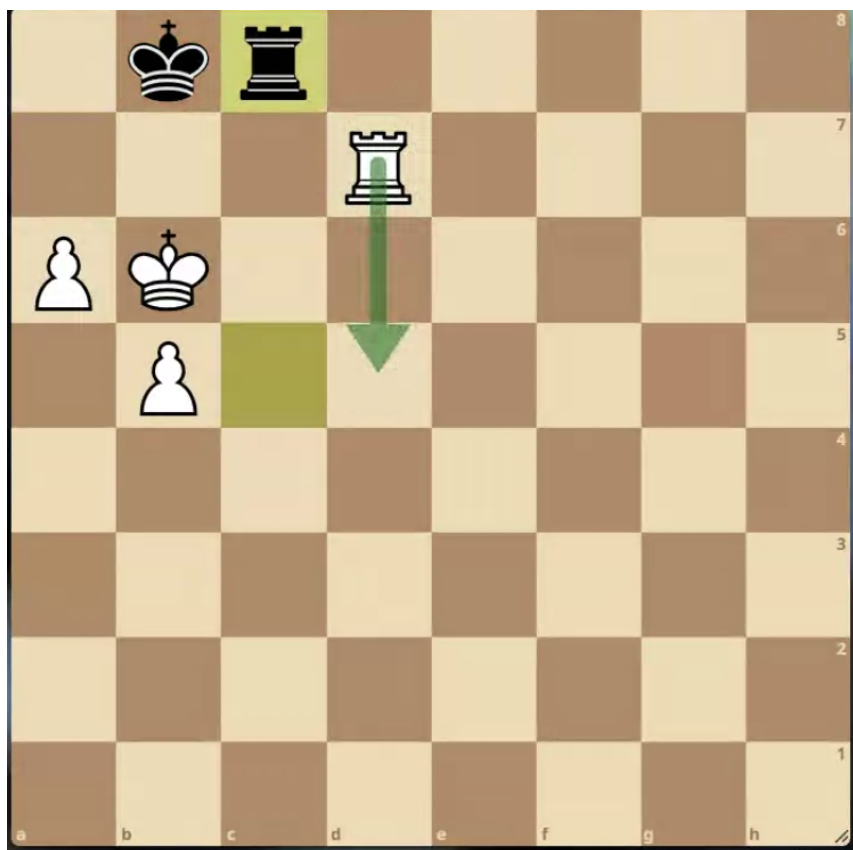


Ключевая позиция!

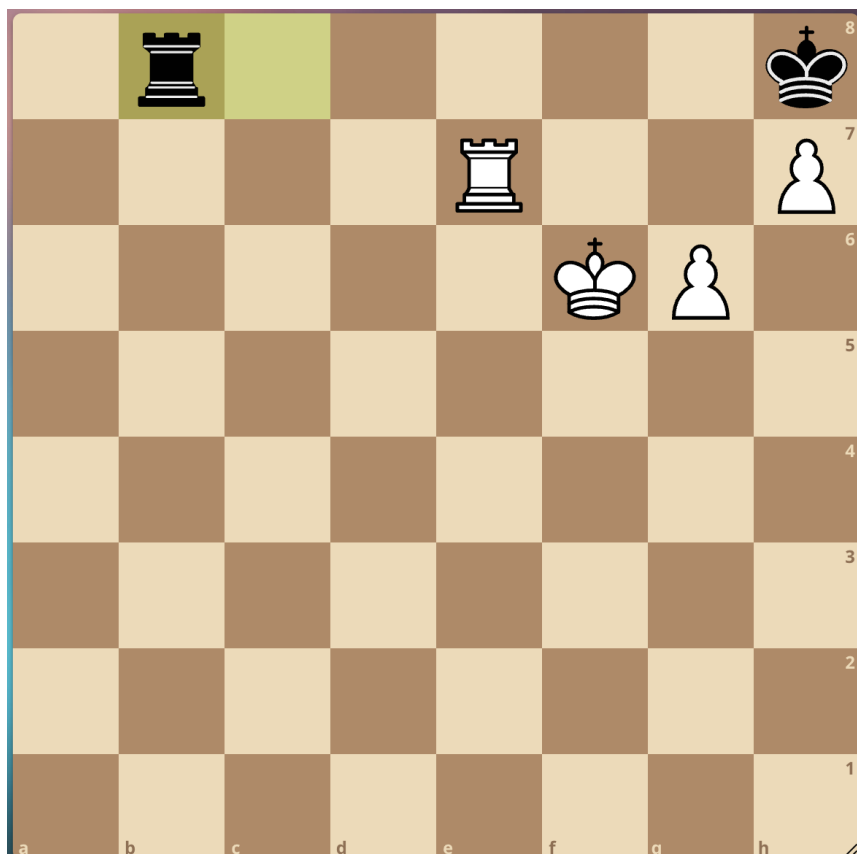
1) Король стремится на поле f7 или f6



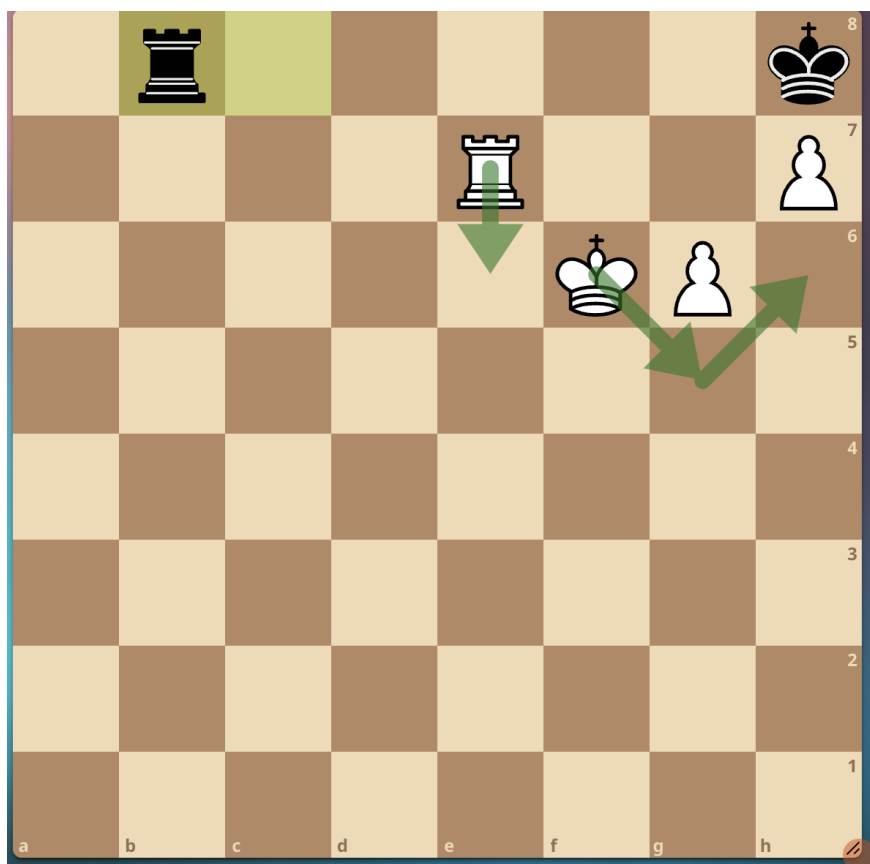
Важно что ладья стоит на e7 и постоянно будет угрожать разменом.



Для начала нужно провести обе пешки на 6-ую линию. Для этого король должен быть на а5. А белая ладья прекрывать от шахов на 5ой линии



Прежде чем двигать пешку на h7, проверяем что не будет пата!



Победный план, это убрать ладью с 7ой линии, чтобы не было пата и перевести короля на h6.