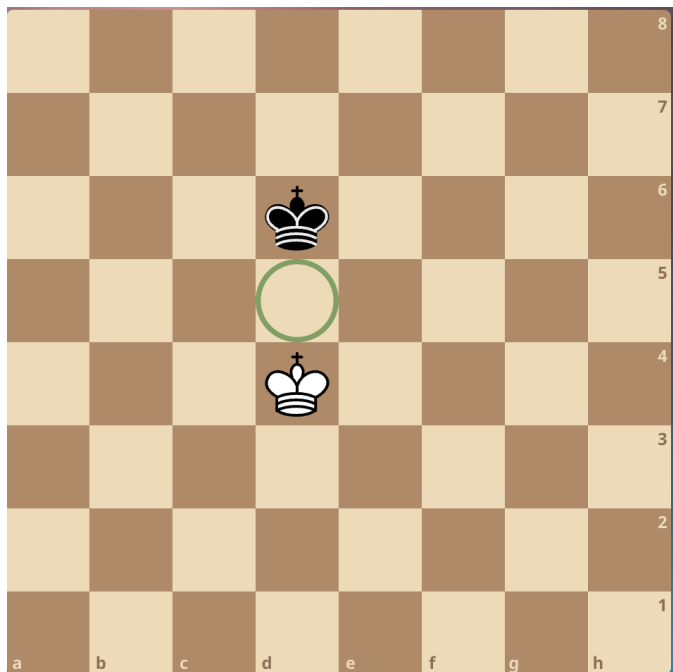


Пешечный ЭНДШПИЛЬ

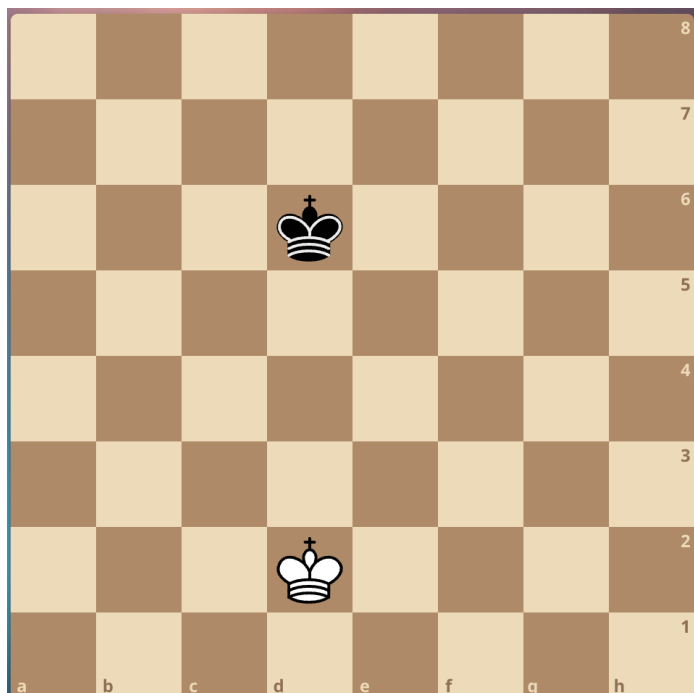
- [Оппозиция, правило квадрата, пешка против короля](#)
- [Две пешки против короля](#)
- [Пешечный прорыв](#)
- [Правило треугольника](#)

Оппозиция, правило квадрата, пешка против короля

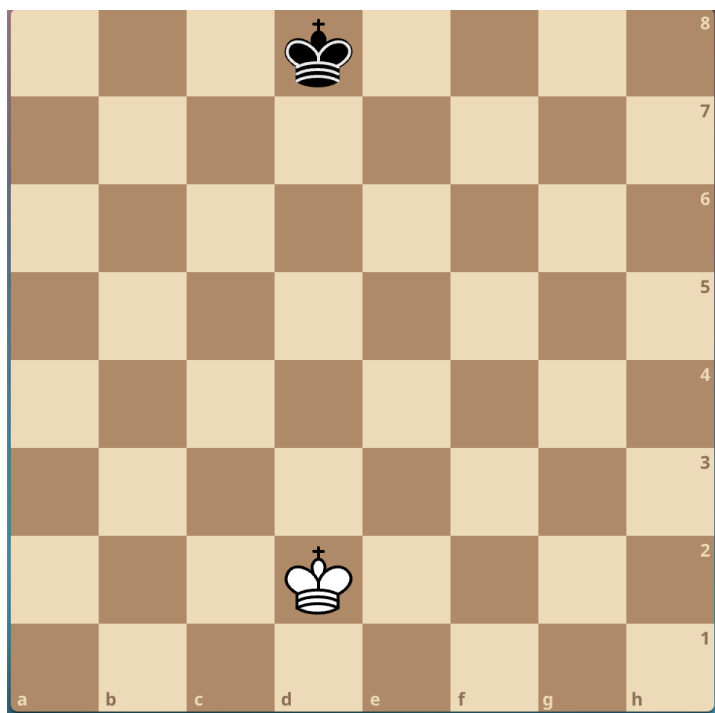
Оппозиция.



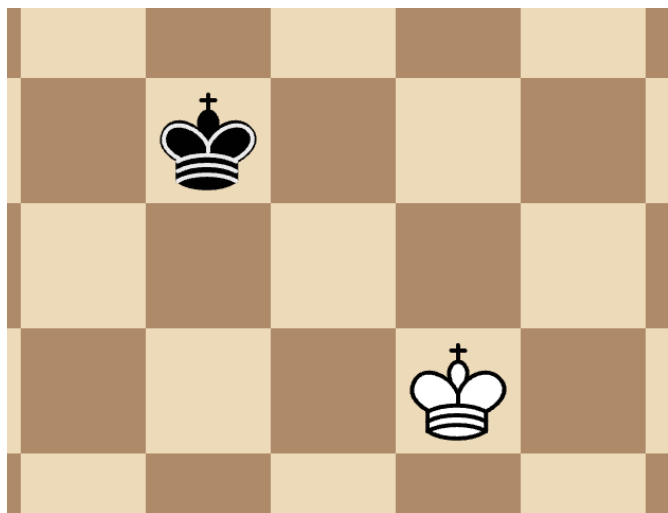
Это ближняя оппозиция.



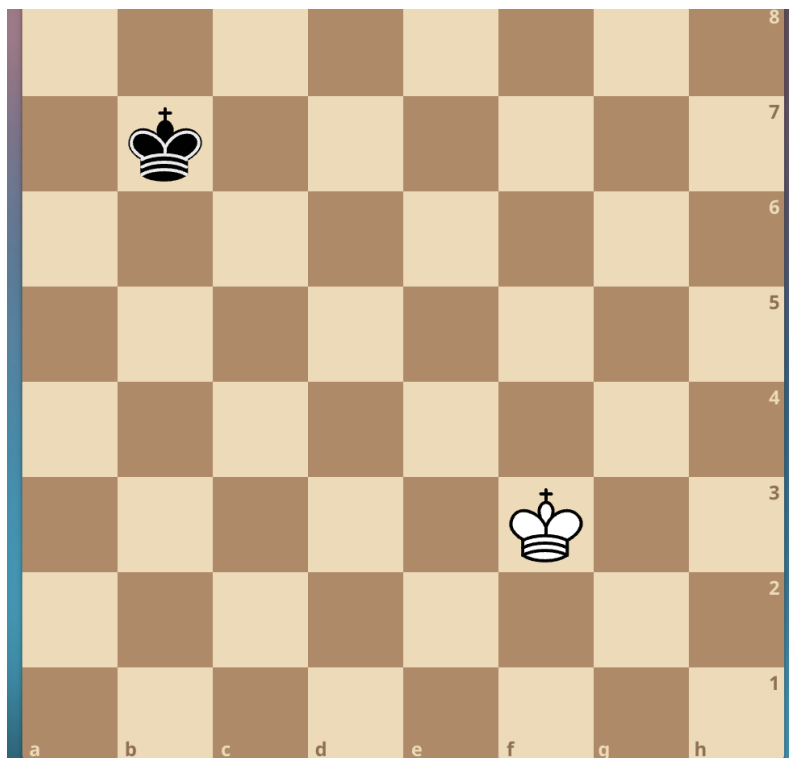
Это дальняя оппозиция (3 клетки)



А это самая дальняя оппозиция, между ними 5 клеток

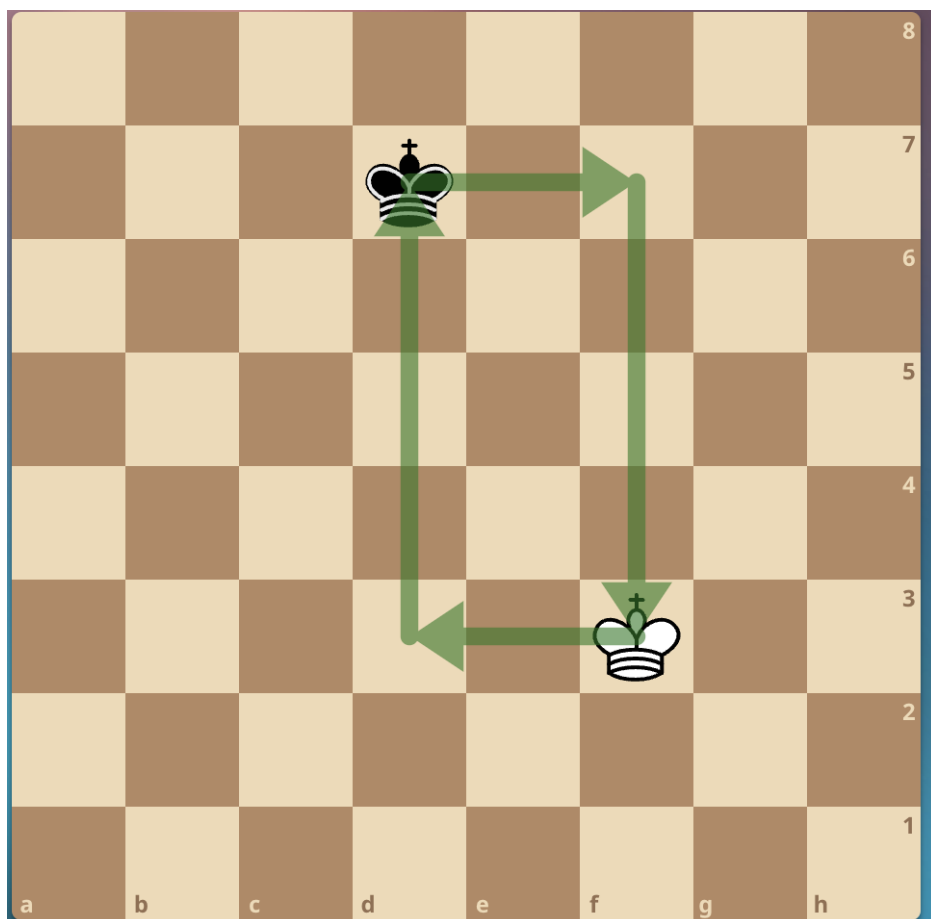


Это диагональная оппозиция.



А это дальняя диагональная оппозиция.

Правило магического прямоугольника.

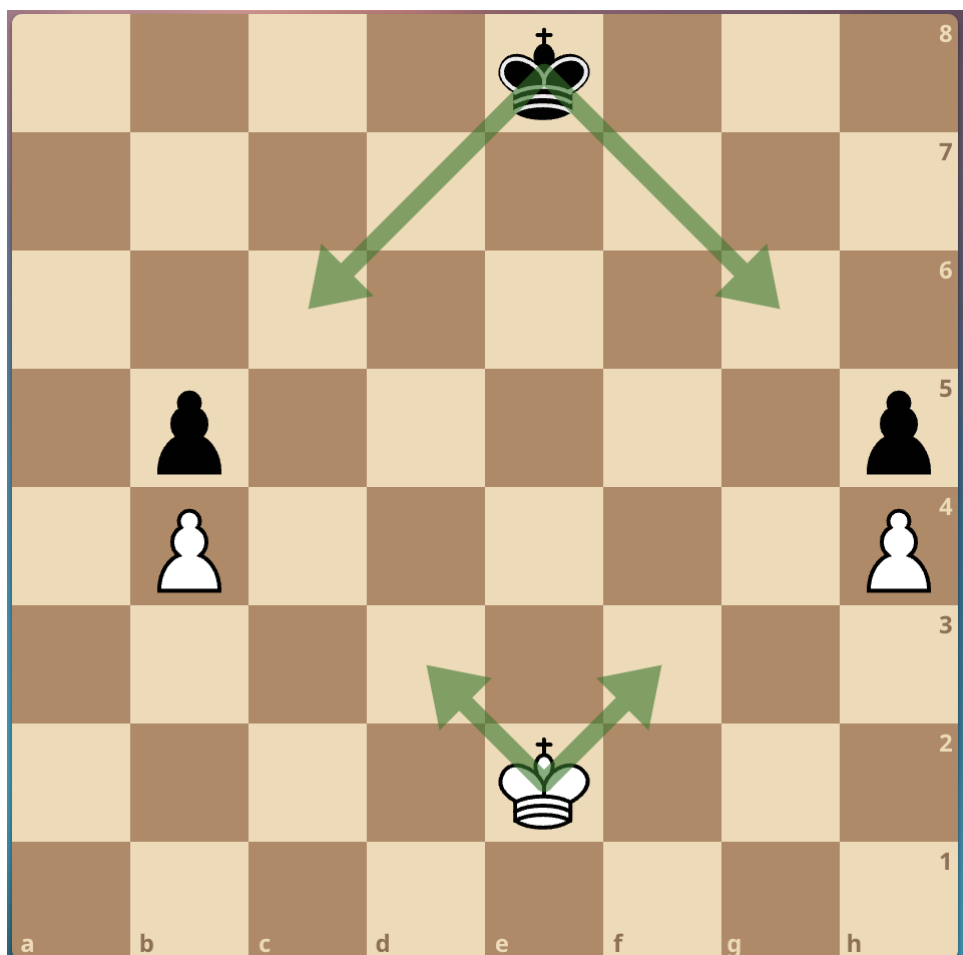


Правило магического прямоугольника - если между королями нечетное количество линий и короля стоят на полях одного цвета.
Чей ход - тот и проигрывает оппозицию

Когда применять оппозицию?

Правило 1.
Оппозиция важна только когда мы или соперник не успеваем добежать до пешек.

Пример 1

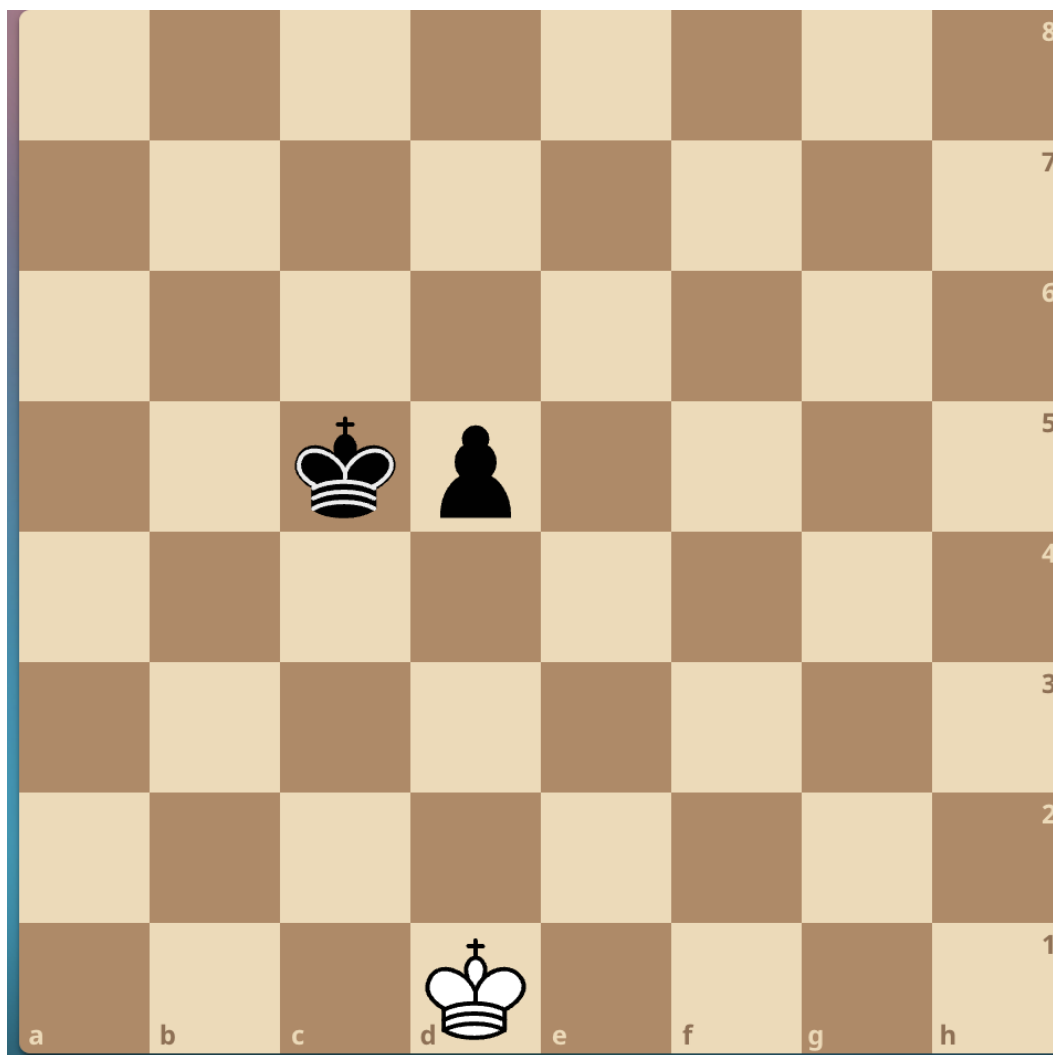


Ход черных.

В какую бы сторону не побежал король черных, белые успевают занять оппозицию.

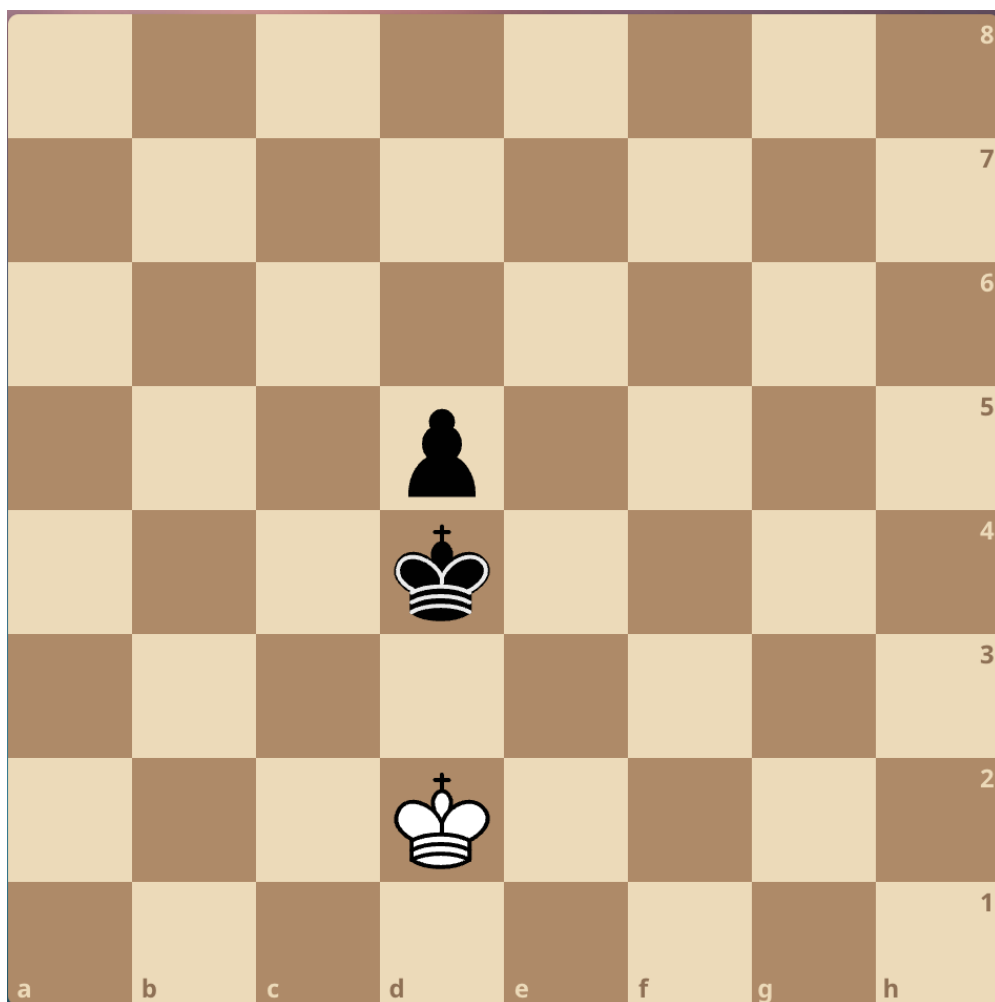
Правило 2.

Пешки важнее оппозиции



Ход черных. Черные не могут пойти на d5 и занять дальнюю оппозицию, т.к. мешает пешка. Если черные пойдут на b5 и займут оппозицию магического прямоугольника, то белые добегают до пешки d5 через поля d2 -d3 -d4.

Король с пешкой против короля.



Черные побеждают:

1) Когда король добежал до 3й (6й) линии

2) Черный король должен стоять перед пешкой. И у черных должна быть выиграна оппозиция

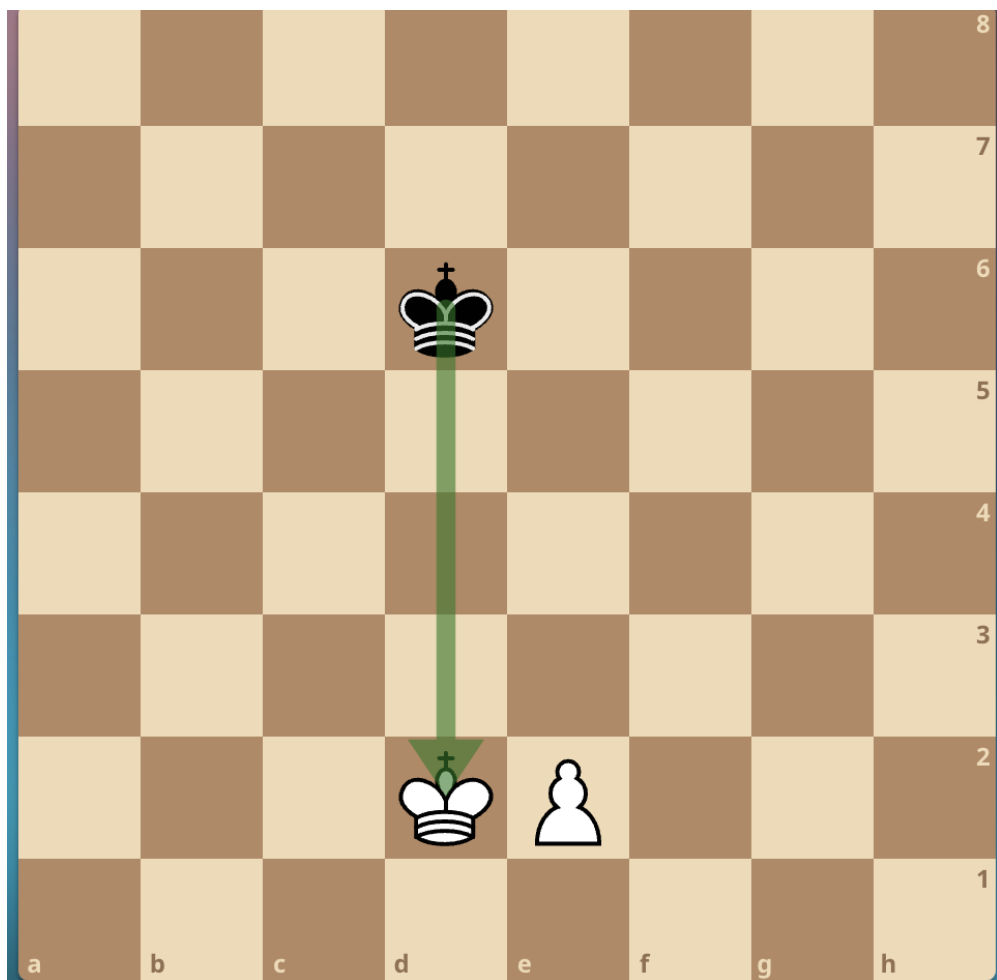


Черные делают ничью, если:

Король белых находится сзади или сбоку от пешки (не перед пешкой)

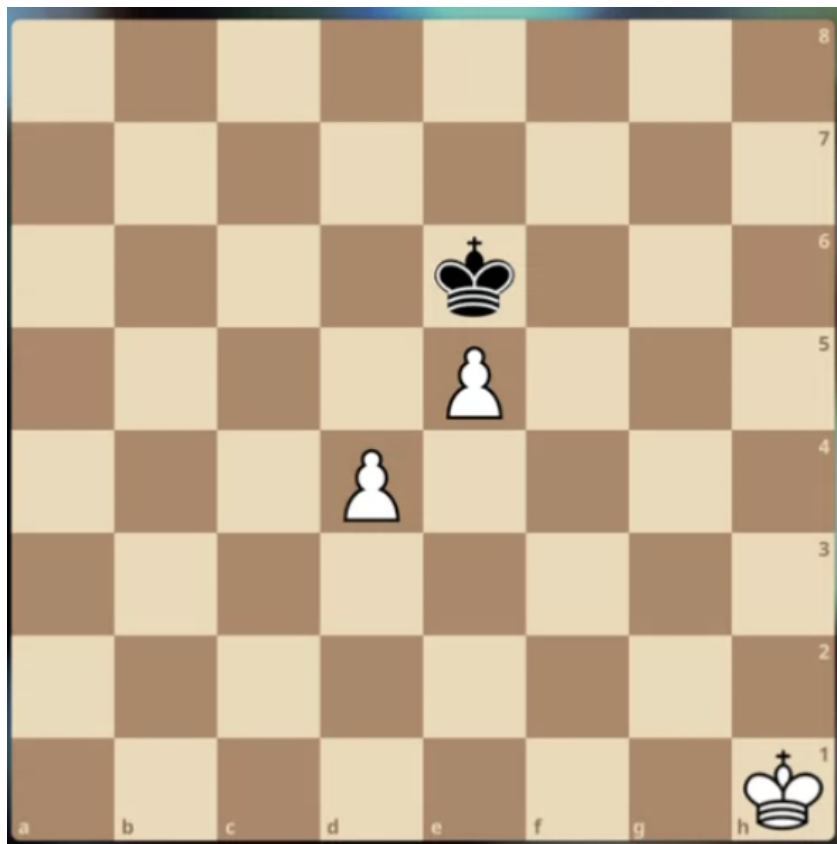
Черный король сам должен находится перед пешкой

Если белые находятся перед пешкой, а у черных выиграна оппозиция

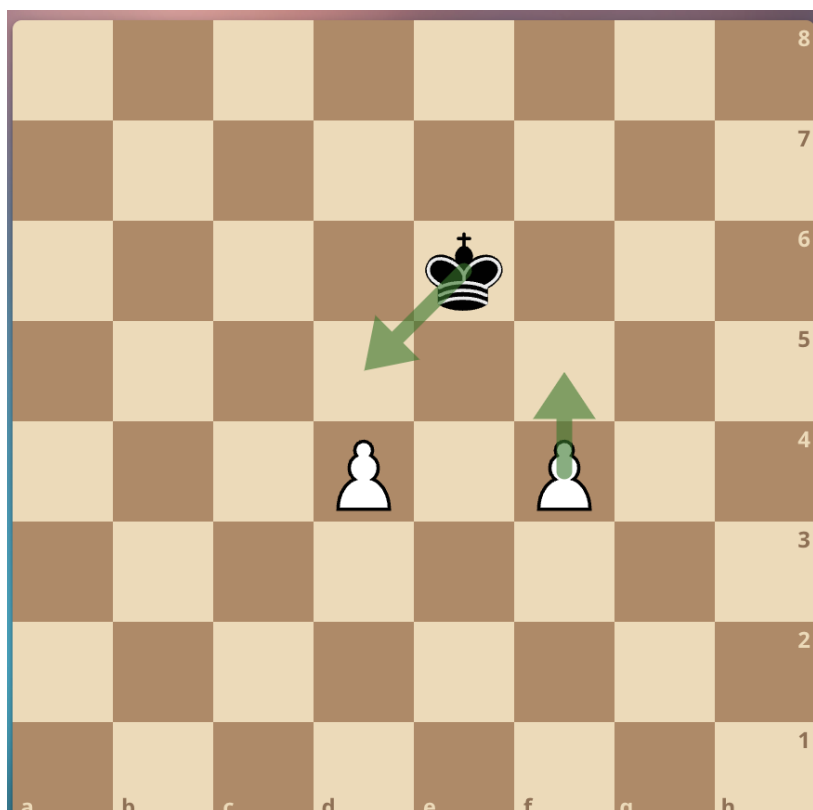


Ничью делает 1..Kd6! занимая дальнюю оппозицию

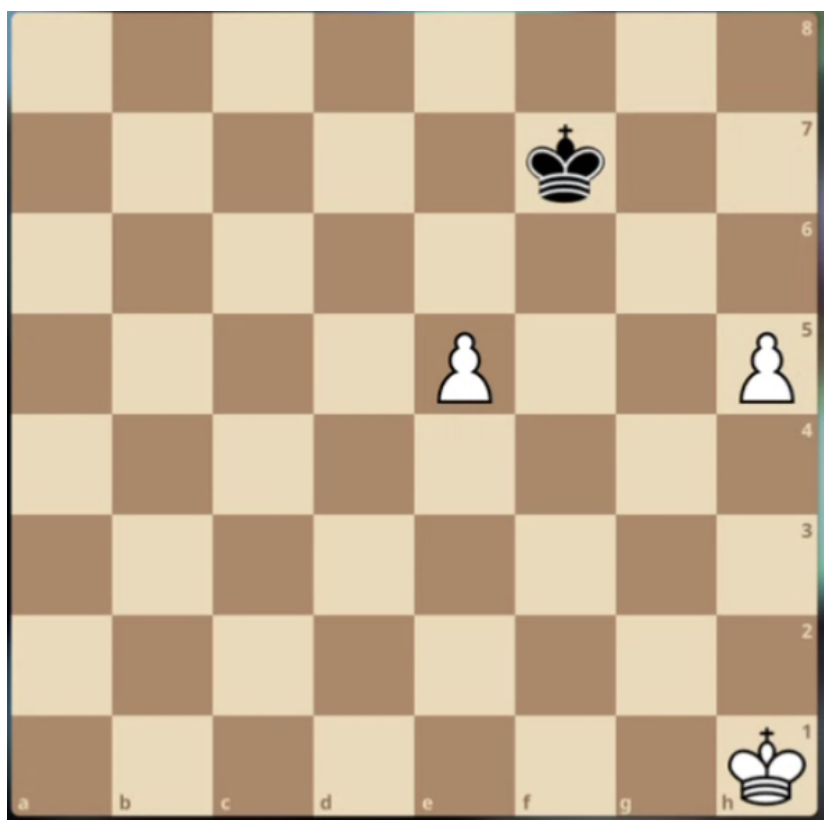
Две пешки против короля



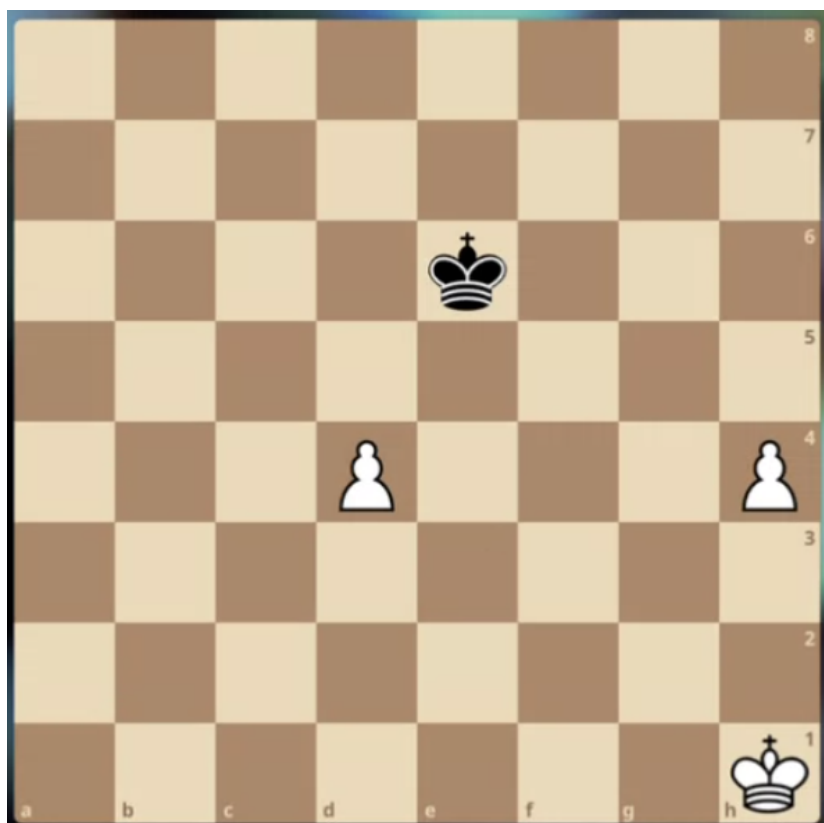
Две связанные всегда защищают друг друга и их невозможно съесть одним королем.



Две пешки через одну клетку всегда защищают друг друга. Угрожая сходить вперед.



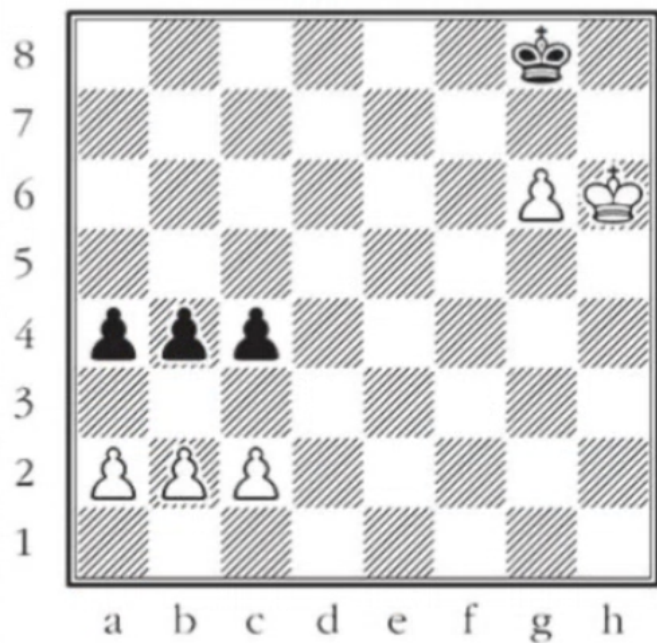
Если пешки продвинулись до 5ой линии и выше, то белые всегда побеждают. Пешки слишком близко к полю превращения.



Если пешки отдалены друг от друга на 3 и более линии, и король следующим ходом не может съесть одну из них. То белые всегда побеждают

Пешечный прорыв

Diagram 172

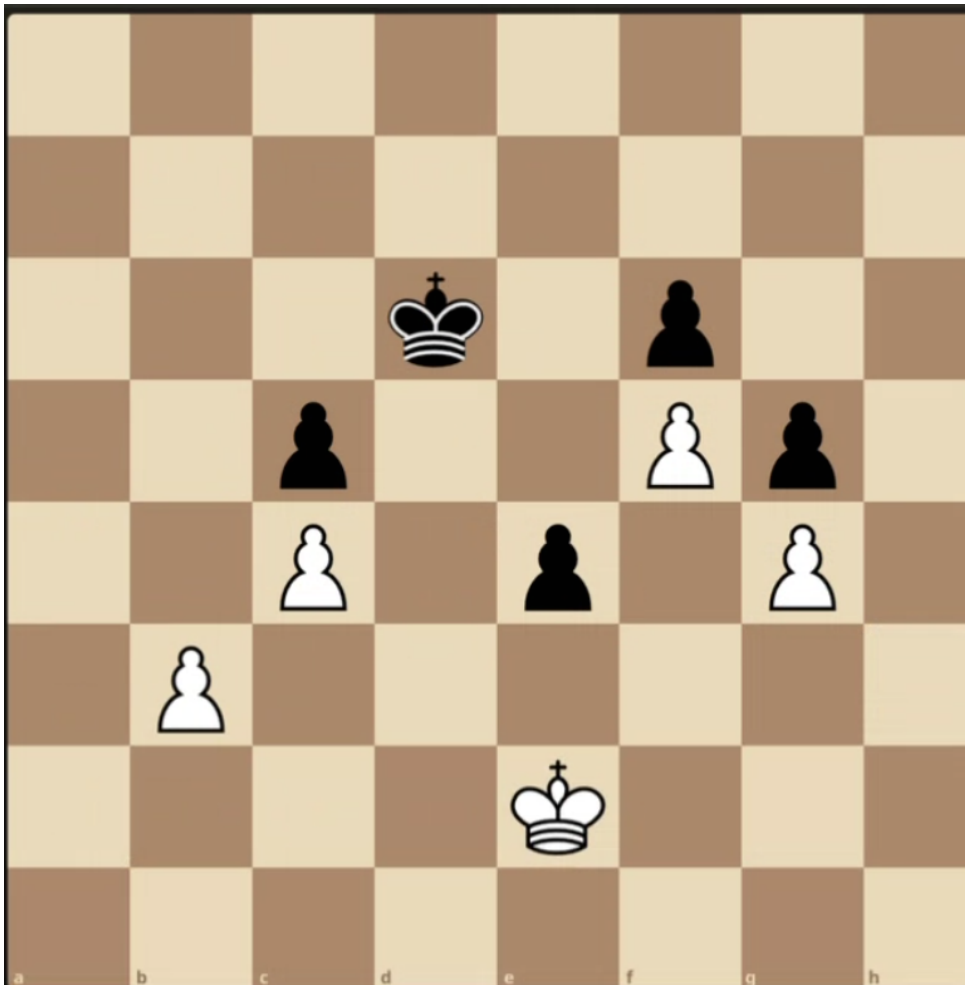


Ход белых

1. b3!

Остальное проигрывает 1. a3? c3! и черные прорываются

Правило треугольника

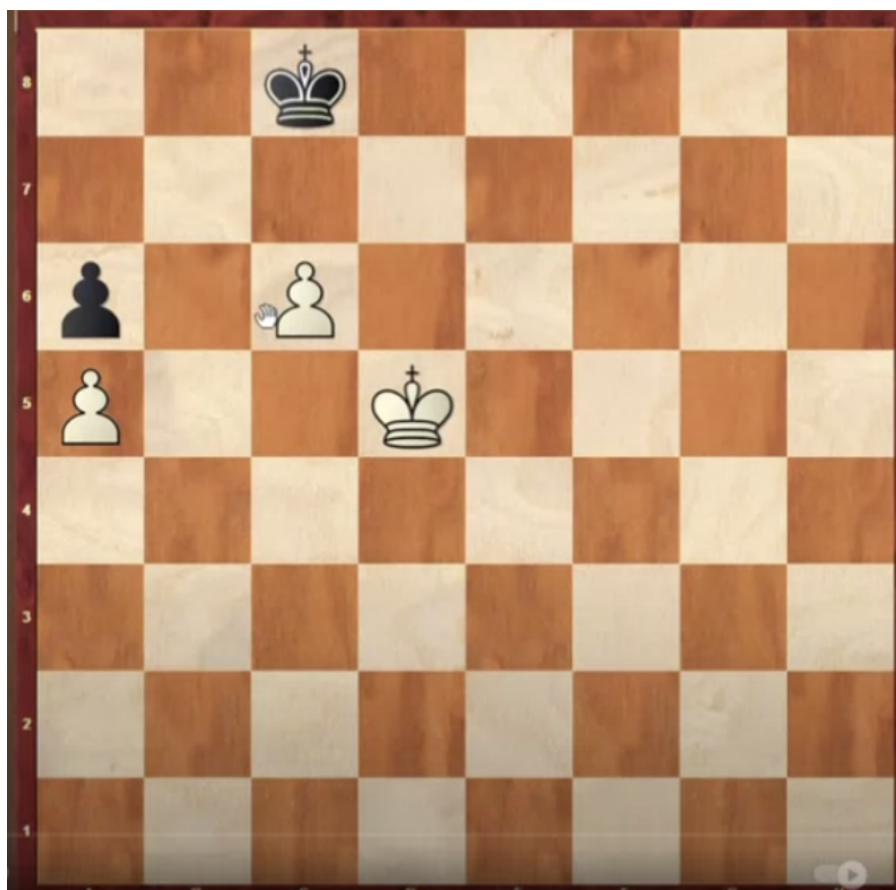


При ходе черных, они проигрывают. 1...Ke5? 2. Ke3 Kd6 3. Ke4 Kc6 4. Kd3 Kb6 5. Kc3 Ka5 6. b4! cb 7. Kb3 и с последующей ходом Kb4 и 1-0

Но если ход белых, значит им нужно передать очередь хода, для этого нужно использовать правило треугольника

1. Kf2! e3! 2. Ke2! и 3. Ke3 таким образом, белый король прогулялся по треугольнику

2.



Типичная позиция для правила треугольника. В этой позиции треугольник такой d5-d4-c4.

Правило треугольника нужно применять, когда нужно передать ход сопернику.