



სსიპ საქართველოს შიხიკური აღზრდისა და
სპორტის სახელმწიფო სასწავლო უნივერსიტეტი

მერაბ თხელიძე

შევისწავლოთ ჭადრაკი

(ლექციების კურსი)



თბილისი – 2018

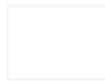


The State Education University Physical Culture

MERAB TKHELIDZE

Study Chess

(Course of Lectures)



Tbilisi, 2018

UDC (უაკ) 794.1(075.8)

თ-953

ლექციათა კურსი წარმოადგენს ჭადრაკის სწავლების სახელმძღვანელოს ნებისმიერი ადამიანისთვის, რომელიც შეიძლება არ კი იცნობდეს ჭადრაკს, მისი ასაკის, ეროვნების, რჯულის, მატერიალური მდგომარეობის, პოლიტიკური შეხედულების და ა.შ. მიუხედავად.

ლექციათა კურსი პირველ რიგში განკუთვნილია საქართველოს ფიზიკური კულტურისა და სპორტის სახელმწიფო სასწავლო უნი-ვერსიტეტის სტუდენტები სათვის და შემდეგ სხვა დარგის სტუდენტებსა და სპეციალისტებისათვის, ყველა მსურველათათვის, ვინც დაინტერესებულია არა მარტო იწვალონ ჭადრაკის თამაში მოყვარულის დონეზე მაინც, არამედ ჭადრაკში მიღებული ცოდნა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები გადაიტანონ საზოგადოებრივი საქმიანობის სხვა სფეროში.

დამხმარე სახელმძღვანელოში დამუშავებული მეთოდის დახმარებით გვინდა უპირველეს ყოვლისა ჩვენი უნივერსიტეტის სტუდენტებს გავაცნოთ ჭადრაკის ჯადოსნური სამყარო, ვასწავლოთ ლოგიკური აზროვნება, მოთმინება, სიბეჯითე, წინდახედულება, სხვისი აზრის პატივისცემა.

რეკომენდებულია საქართველოს ფიზიკური კულტურისა და სპორტის სახელმწიფო სასწავლო უნივერსიტეტის მწვრთნელთა ფაკულტეტის სამეცნიერო საბჭოს მიერ.
ოქმი #11 06.07.2018.

რეცენზენტები:

თორნიკე სანიკიძე, საერთაშორისო დიდოსტატი, საქართველოს ქალთა ოლიმპიური გუნდის მწვრთნელი.

დავით ჯანოევი, საქართველოს დამსახურებული მწვრთნელი.

რედაქტორი: **თამარ ხშიადაშვილი**, საერთაშორისო დიდოსტატი, საქართველოს დამსახურებული მწვრთნელი

მხატვრობა და კომპიუტერული უზრუნველყოფა:

პაატა ახრახაძე

ISBN 978-9941-8-0377-2 (PDF)



საქართველოს ილია ჭავჭავაძის სახელობის
„საზოგადოება ცოდნა“

UDC (უბკ) 794.1(075.8)

თ-953

The lecture course is a chess instruction manual for any person who may not even know chess despite his age, nationality, law, material status, political opinion and etc.

The lecture course is primarily intended for students of the State Education University Physical Culture and Sports of Georgia and then for other field students and specialists, for all those who are interested not only to learn to play chess games at the level of amateurs, but also to transfer the knowledge and practice of chess in other areas of public activity.

With the help of the methodology processed in our manual we would like to introduce to our university students the magic world of chess, to teach logical thinking, patience, diligence, prudence and respect for others' opinions.

Recommended by the Academic Council of the Faculty of Coaches of the State Education University Physical Culture and Sports of Georgia

ISBN 978-9941-8-0377-2 (PDF)

სარჩევი

შესავალი.....	8
1. ჭადრაკის წარმოშობა. ჭადრაკის ღირსებები. რატომ უნდა ისწავლოს ყველა მოზარდმა ჭადრაკის თამაში.....	10
შეამოწმე თავი შენი:.....	12
2. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები. ჰორიზონტალი, ვერტიკალი, დიაგონალი. საჭადრაკო ნოტაცია.....	13
შეამოწმე თავი შენი:.....	18
დავალება 1	19
3. ფიგურების ძალა და შედარებითი ღირებულება	20
შეამოწმე თავი შენი:.....	21
4. ჭადრაკის თამაშის მიზანი. ქიში, შამათი, ყაიმი, პატი.....	22
შეამოწმე თავი შენი:.....	24
5. მეფე. მისი მოძრაობის წესები	25
შეამოწმე თავი შენი:.....	25
დავალება 2.....	26
6. ეტლი. მისი მოძრაობის წესები.....	27
შეამოწმე თავი შენი:.....	27
7. კუ. მისი მოძრაობის წესები.....	28
შეამოწმე თავი შენი:.....	28
დავალება 3.....	29
8. ლაზიერი და მისი მოძრაობის წესები.....	31
შეამოწმე თავი შენი:.....	32

9. მხედარი. მისი მოძრაობის წესები.....	33
შეამოწმე თავი შენი:.....	34
დავალება 4.....	34
10. პაიკი. მისი მოძრაობის წესები.....	35
შეამოწმე თავი შენი:	37
11. როქი. მოკლე როქი, გრძელი როქი	38
შეამოწმე თავი შენი:.....	40
დავალება 5.....	40
გავლილი მასალის შემოწმება.....	42
ტესტი 1.....	42
ტესტი 1-ის ვარიანტი 1	48
ტესტი 1-ის ვარიანტი 2	52
12. ჭადრაკის თამაშის აუცილებელი წესები.....	55
შეამოწმე თავი შენი:	56
13. საჭადრაკო მართლწერა	57
შეამოწმე თავი შენი:	58
დავალება 6.....	59
14. საშამათო პოზიციები : ორი ეტლით, ლაზიერითა და ეტლით	60
შეამოწმე თავი შენი:	62
დავალება 7	63
15. ლაზიერით შამათი. ეტლით შამათი	65
შეამოწმე თავი შენი:	67
დავალება 8.....	67

16. მუქარა. დაცვა. დაბმა	68
შეამოწმე თავი შენი:	69
17. საჭადრაკო პარტიის სამი ნაწილი: დებიუტი, მიტელშპილი, ენდშპილი.....	70
შეამოწმე თავი შენი:	73
დავალე 9.....	74
გავლილი მასალის შემოწმება. ტესტი 2.....	76
18. ტიპობრივი შეცდომები დებიუტში. დებიუტების კლასიფიკაცია.....	81
19. სამოსწავლო პარტიები. “საბავშვო“ შამათები.....	99
დავალე 10.....	100
20. კომბინაცია და ფორსირებული ვარიანტი.....	102
დავალე 11.....	108
21. ენდშპილის ძირითადი პრინციპები. მარტივი ენდშპილები .	109
დავალე 12.....	118
22. საჭადრაკო შეჯიბრებებში მონაწილეობა. სამაგალითო ლიტერატურის ნუსხა nusxa.....	118
23. სამაგალითო თემები რეფერატებისათვის.....	124
24. რატომ უნდა ისწავლებოდეს ჭადრაკი სკოლაში	125

შესავალი

ჭადრაკის სამყარო ჯადოსნურია. მასში მინიატურული სახით ასახულია ბრძოლით აღსავსე ჩვენი ცხოვრება. თვალნათლივ ჩანს ადამიანის გონების ძალა, ფანტაზია, ხასიათი, შრომისუნარიანობა, გემოვნება და მიდრეკილება. ამავე დროს ჭადრაკი გვასწავლის ლოგიკურ, თანმიმდევრულ აზროვნებას, სხვისი აზრის პატივისცემას. სვლის რიგითობა მოგვიწოდებს მოთმინებისა და ზრდილობისაკენ.

დღევანდელ პირობებში, როდესაც მსოფლიოს მრავალ წერტილში დაძაბულობის კერებია, განხეთქილებაა ხალხებსა და სახელმწიფოებს შორის, საერთაშორისო ურთიერთობებში ნდობისა და კეთილმოსურნეობის დეფიციტია, ხალხების დაახლოების და ურთიერთგაგების ნებისმიერ, თუნდაც ლოკალურ, თუნდაც შეზღუდულ შესაძლებლობებს ხელი უნდა შეეუწყოს, სტიმული მიეცეთ. სწორედ ჭადრაკი იმსახურებს განსაკუთრებულ ყურადღებასა და ხელშეწყობას.

ჭადრაკი ხელმისაწვდომია ყველა ასაკის ადამიანისათვის, მისი ეროვნების, რჯულის, მატერიალური მდგომარეობის, პოლიტიკური შეხედულების და ა.შ. მიუხედავად. ერთიანი საჭადრაკო სიმბოლიკა იძლევა წინაპირობას ამ სფეროში საერთაშორისო თანამშრომლობისათვის, გამოცდილების გაზიარებისათვის, ურთიერთდახმარებისათვის. ჭადრაკი თავისი არსით ნამდვილი მშვიდობის მტრედია. გავიხსენოთ ფიდეს-ს ლოზუნგი: „ჩვენ ყველა ერთი ოჯახი ვართ!“

1988 წელს საბერძნეთში, ქალაქ სალონიკში ჩატარდა ფიდეს-ს საერთაშორისო კონგრესი, რომელზედაც მიღებულ იქნა შემდეგი მნიშვნელოვანი გადაწყვეტილება: „ვადიარებთ რა ჭადრაკის აღმზრდელობით დიდ შესაძლებლობებს, რომელიც თავის თავში შეიცავს მეცნიერების, ხელოვნების და სპორტის ელემენტებს, მის კეთილშობილურ გავლენას ადამიანის პიროვნების ჰარმონიულ განვითარებაზე, შეიქმნას ფიდეს-ს საერთაშორისო კომისია „ჭადრაკი - ყველას“. გაეწიოს რეკომენდაცია ფიდე-ში შემავალი ყველა ქვეყნის ჭადრაკის ფედერაციებს, აწარმოონ აქტიური პროპაგანდა, საორგანიზაციო და მეთოდური მუშაობა ყველა ასაკის ადამიანების დასაინტერესებლად ჭადრაკით, განსაკუთრებული ყურადღება მიაქციონ ახალგაზრდობის საჭადრაკო საყოველთაო სწავლებას“. და რადგან ჭადრაკი ხელმისაწვდომია ყველა ასაკის ადამიანისათვის, ჩვენი უმორჩილესი თხოვნა და რჩევნა იქნება, რა ასაკის ადამიანი არ უნდა ბრძანდებოდეთ, თუ არ თამაშობთ ჭადრაკს, დაიწყეთ მისი შესწავლა, გაიმდიდრეთ და გაიმრავალფეროვნეთ თქვენი ცხოვრება.

მერაბ თხელიძე

1. ჭადრაკის წარმოშობა. ჭადრაკის ღირსებები. რატომ უნდა ისწავლოს ყველა მოზარდმა ჭადრაკის თამაში

„ჭადრაკი, რომელმაც დროის გამოცდას გაუძლო, უკეთესია ვიდრე ადამიანის ყველა წიგნი და ქმნილება. იგი ერთადერთი თამაშია, რომელიც ყველა ხალხის და ეპოქის კუთვნილებაა.“

შტეფან ცვაიგი

მკვლევარების აზრით ჭადრაკი გამოიგონეს მეექვსე საუკუნეში ინდოეთში. ჭადრაკის გამომგონებლის შესახებ ინდოეთში მრავალი ლეგენდა არსებობს. თუმცა უნდა ვიფიქროთ, რომ ჭადრაკი არ არის ერთი ადამიანის ქმნილება. ამაზე ისიც მიუთითებს, რომ ლეგენდებში გამომგონებლის სხვადასხვა სახელს ვხვდებით. აი, რას მოგვითხრობს ერთ-ერთი ლეგენდა: ერთ-ერთმა ბრძენმა, სახელად **სინმა**, ბევრი ფიქრისა და შრომის მეოხებით გამოიგონა ჭადრაკის თამაში და თავისი ქვეყნის მეფეს (რაჯას) მიართვა. მბრძანებელს მოეწონა ჭადრაკის თამაში და გადაწყვიტა ბრძენის დასაჩუქრება. **სინს** უთქვამს: მომცენ პურის იმდენი მარცვალი, რამდენიც მომიწევს ჭადრაკის დაფიდან, თუ პირველ უჯრაზე ერთ მარცვალს დადებენ, მეორეზე - ორს, მესამეზე - ოთხს, მეოთხეზე - რვას და ა.შ. (გამოდის გეომეტრიული პროგრესია). რაჯას თურმე გაეღიმა - საწყალ კაცს თხოვნაც კი არ შეუძლიაო და ბრძანა ეანგარიშათ რამდენი მარცვალი ეკუთვნოდა

სინს და გაეცათ. სასახლის მათემატიკოსებმა გამოიანგარიშეს მარცვლების რაოდენობა და გაოგნებულები დარჩნენ. გამოვიდა 18 446 744 073 709 551 615 (თვრამეტი კვადრილიონ ოთხასორმოცდაექვსი ტრილიონ შვიდას ორმოცდაოთხი ბილიონ სამოცდაცამეტი მილიარდ შვიდასცხრა მილიონ ხუთას ორმოცდათერთმეტი ათას ექვსას თხუთმეტი) მარცვალი. მარცვლის ამ რაოდენობას ხუთი სანტიმეტრით შეეძლო დაეფარა მთელი დედამიწა. ლეგენდა არ გვეუბნება, თუ როგორ მოიქცა სახტად დარჩენილი რაჯა, მაგრამ ფაქტია, რომ ჭადრაკი გავრცელდა ინდოეთში და შემდეგ მთელ მსოფლიოში.

არსებობს მოსაზრებაც, რომ ჭადრაკი ცნობილი იყო ორი ათასი წლის წინათ ჩვენს წელთაღრიცხვამდე. თავდაპირველად ჭადრაკს არ ჰქონდა დღევანდელი სახე. დროთა განმავლობაში იგი თანდათანობით იხვეწებოდა. დღევანდელი სახე მან მეთხუთმეტე საუკუნეში მიიღო. ვარაუდობენ, რომ ჭადრაკმა ფეხი მოიკიდა სპარსეთში მეექვსე საუკუნეში, არაბეთში - მეშვიდე საუკუნეში, ხოლო ევროპაში-მეთერთმეტე საუკუნეში.

ქართველები ამ თამაშს გაეცნენ მეექვსე საუკუნის მეორე ნახევარში, არაბების შემოსევამდე. მსოფლიო მერვე ჩემპიონი ჭადრაკში **მიხეილ ტალი** (1960-1961) ამბობს: „დღეს ჭადრაკი ისე პოპულარულია მთელ მსოფლიოში, რომ უნებურად გებადება კითხვები: ასე რატომ ხდება? რით აიხსნება ჭადრაკის მიმზიდვილობის ასეთი ძალა? ეს უბრალო კითხვები არ არის. დღემდე არ არსებობს მკაცრი მეცნიერული განსაზღვრება თუ რა არის ჭადრაკი“.

ჭადრაკი გონებრივი თამაშია. მის სამყაროში მინიატურული სახით სიმბოლურად ასახულია ბრძოლით აღსავსე ჩვენი ცხოვრება. ჭადრაკი გვასწავლის ლოგიკურ აზროვნებას, მოთმინებას, სიბეჯითესა და წინდახედულობას, სხვისი აზრის პატივისცემას.

ჭადრაკი სპორტის, მეცნიერების და ხელოვნების სინთეზი, შენადრობია: **ჭადრაკი სპორტია, რომელიც შეიცავს მეცნიერებისა და ხელოვნების ელემენტებს.** როდესაც

შეჯიბრებაში ვლინდება უძლიერესი მოჭადრაკე, მაშინ სპორტთან გვაქვს საქმე; როდესაც საუბარია სადებიუტო (დასაწყისების) თეორიის ან ენდშპილების (ბოლო თამაშის) ნაშრომებზე, მაშინ საქმე მეცნიერებასთან გვაქვს; როდესაც ვტკბებით დიდოსტატებს თამაშის შედეგებით, მაშინ საქმე ხელოვნებასთან გვაქვს.

ყურადსაღებია ჭადრაკში მსოფლიო მეცამეტე ჩემპიონის **გარი კასპაროვის** (1985-1993) სიტყვები: „ჭადრაკი აუცილებლად უნდა ისწავლებოდეს სკოლებში ზოგადი განათლებისათვის, ინტელექტისა და მტკიცე ხასიათის ჩამოსაყალიბებლად“.

დღეისათვის კარგად არის დამუშავებული ჭადრაკის სწავლების მეთოდოლოგია, რაც საშუალებას გვაძლევს არა მარტო ვასწავლით ჭადრაკის თამაშში მოზარდებს და ყველა მსურველს, არამედ მათ შეძლონ ჭადრაკში მიღებული ცოდნა და უნარ-ჩვევები გადაიტანონ საზოგადოებრივი საქმიანობის სხვა სფეროებში.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რა იცით ჭადრაკის გამოგონების შესახებ?
2. როდის გაეცვინენ ქართველები ჭადრაკის თამაშს?
3. რა არის ჭადრაკი?
4. რამდენი ადამიანი (მხარე) მონაწილეობს ჭადრაკის თამაშში?
5. რა არის ჭადრაკის თამაშის მიზანი?
6. როგორი შედეგით შეიძლება დამთავრდეს ჭადრაკის პარტია?
7. რით (როგორ, რაზე) თამაშობენ ჭადრაკს?
8. როგორი ფორმისაა ჭადრაკის დაფა?
9. რა ფერის უჯრებისაგან შედგება ჭადრაკის დაფა?
10. რა ფერისაა ჭადრაკის ფიგურები?
11. რომელი საჭადრაკო ფიგურები იცით? ჩამოთვალეთ.
12. რომელი ფიგურაა ჭადრაკში მთავარი?

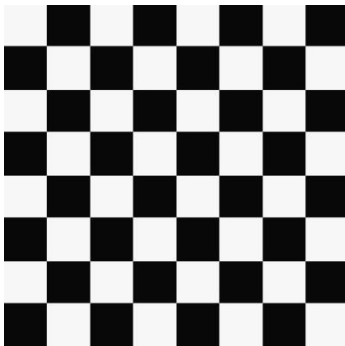
2. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები.

ჰორიზონტალი, ვერტიკალი, დიაგონალი.

საჭადრაკო ნოტაცია

„ჭადრაკი სულით ძლიერი ადამიანებისთვისაა.
ჭადრაკი რთულია, მუშაობას მოითხოვს.“
*ვილჰელმ სტეინიცი,
მსოფლიო პირველი ჩემპიონი ჭადრაკში.*

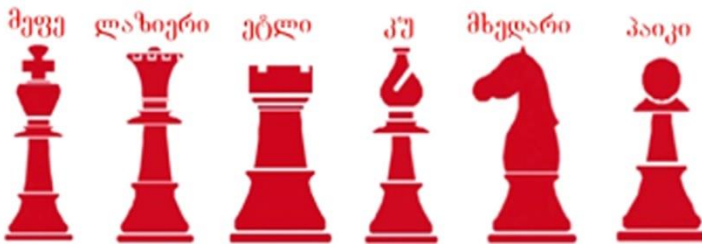
ჭადრაკს ორი ადამიანი (მხარე) თამაშობს. სვლები რიგ-რიგობით კეთდება საჭადრაკო დაფაზე, რომელსაც კვადრატის ფორმა აქვს და დაყოფილია რვა რიგად განლაგებულ სამოცდა ოთხ (64) პატარა კვადრატად. ეს კვადრატები თანმიმდევრულად შევლებილია მუქ და ღია ფერებად. მუქ კვადრატებს შავი უჯრები ეწოდება, ღია ფერის კვადრატებს-თეთრი უჯრები.



ჭადრაკის დაფა მაშინ დგას სწორად, როდესაც მოთამაშისაგან მარცხენა ქვედა კუთხის უჯრა შავი ფერისაა. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები ერთმანეთისგან განსხვავდებიან ფერით, ფორმით, ზომით, მასალით. ჭადრაკს, რომლითაც მაგიდაზე ვთამაშობთ, მაგიდის ჭადრაკს ვეძახით, კედელზე დასაკიდ დაფას და ფიგურებს - საჩვენებელ ჭადრაკს, არის სამგზავრო ჭადრაკიც. დაბეჭდილ ან ელექტრონულ ჭადრაკს დიაგრამა ეწოდება. პარტიის ფრაგმენტს პოზიცია ეწოდება.

ჭადრაკის ორი ფერის ფიგურებით თამაშობენ: თეთრებით და შავებით.

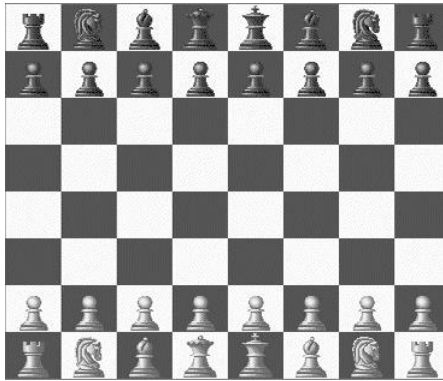
თეთრები:



შავები:



ჭადრაკის თამაშს იწყებს თეთრი ფიგურების მქონე მოთამაშე. დასაწყისში ფიგურები დადგენილი წესის მიხედვით განლაგდებიან ერთმანეთის პირისპირ. ამ მდგომარეობას **საწყისი მდგომარეობა** ეწოდება.

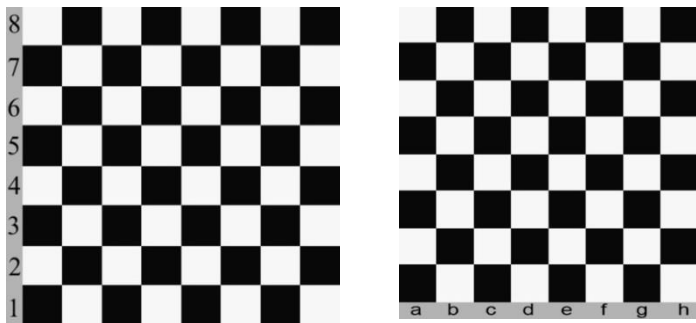


მიაქციეთ ყურადღება, რომ ლაზიერები იკავებენ თავისივე ფერის უჯრებს.

დაფის 64 უჯრიდან 32 თეთრი და 32 შავი ფერისაა. ეს უჯრები ადგენს **ჰორიზონტალურ, ვერტიკალურ და დიაგონალურ ხაზებს**. დაფას რვა განივი ხაზი აქვს, რომლებსაც **ჰორიზონტალურ ხაზებს**, ან უბრალოდ **ჰორიზონტალებს** უწოდებენ. **ჰორიზონტალური ხაზები** დაფას მარცხნიდან მარჯვნივ კვეთს და აღინიშნება ციფრებით ერთიდან რვის ჩათვლით.

სწორ ხაზებს, რომლებიც ქვევიდან ზევით მიემართება, ვერტიკალური ხაზები ან, უბრალოდ, ვერტიკალები ეწოდება. ვერტიკალური ხაზებიც რვა უჯრისაგან შედგება და ლათინური ანბანის ასოებით აღინიშნება.

A a - ა, B b - ბე, C c - ცე, D d - დე, E e - ე, F f - ეფ, G g - ეგ, H h - ჰაჰ



დავაზე არის დახრილი ხაზებიც, რომლებიც მხოლოდ ერთი ფერის უჯრებისაგან შედგება. ამ ხაზებს დიაგონალები ეწოდება. უჯრების ფერებიდან გამომდინარე, დიაგონალები თეთრუჯროვანი ან შავუჯროვანია. დიაგონალები სხვადასხვა რაოდენობის უჯრებისაგან შედგება. ყველაზე გრძელი დიაგონალი რვა უჯრიანია, ხოლო ყველაზე მოკლე - ორუჯრიანია.

8-უჯრიან დიაგონალს დიდი დიაგონალი ეწოდება. ასეთი ორია: თეთრუჯროვანი და შავუჯროვანი. დიაგონალის სახელი განისაზღვრება მისი საწყისი და საბოლოო უჯრების დასახელებით.

ჭადრაკის დაფის ყოველ უჯრას საკუთარი სახელი აქვს, რომელიც პორიზონტალის და ვერტიკალის გადაკვეთის შედეგად ვლინდება. მაგალითად, დაფის მარცხენა ქვედა კუთხის უჯრის სახელია „a1“.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

განსაკუთრებული საჭადრაკო აღნიშვნებით ჩაწერას საჭადრაკო მართლწერა ან **საჭადრაკო ნოტაცია** ეწოდება. საჭადრაკო ნოტაცია გვეხმარება ჩავეწეროთ საკუთარი პარტიები, გავარჩიოთ წიგნებსა და ჟურნალებში მოყვანილი პარტიები. მათი ანალიზი კი გვეხმარება აღმოვაჩინოთ საკუთარი შეცდომები, ვისწავლოთ ძლიერი მოჭადრაკეების ნათამაშები პარტიებით.

შემოდებულია შემდეგი პირობითი აღნიშვნები:

მეფე - მფ ლაზიერი - ლ ეტლი - ე კუ - კ მხედარი - მ პაიკი -პ.

პარტიის ჩაწერისას ფიგურის შემოკლებულ სახელს წერენ, შემდეგ აღნიშნავენ იმ უჯრას, რომელზედაც იდგა ფიგურა და შემდეგ იმ უჯრას, რომელზედაც, ის წავიდა. პაიკის სვლის დროს მისი შემოკლებელი სახელი არ აღინიშნება. საჭადრაკო ნოტაციის დანარჩენ ნაწილს გავეცნობით მოგვიანებით, მე-13 პარაგრაფში.

საჭადრაკო დაფის ნახევარს, რომელიც **a,b,c,d** ვერტიკალებისაგან შედგება, **ლაზიერის ფლანგი** (ფრთა), რადგან საწყის მდგომარეობაში ლაზიერები დგანან **d** ვერტიკალზე. **e,f,g,h** ვერტიკალებისაგან შედგენილ ჭადრაკის დაფის მეორე ნახევარს **მეფის ფლანგი** (ფრთა) ეწოდება, რადგან **e** ვერტიკალზე საწყის მდგომარეობაში მეფეები დგანან. ყოველ ფლანგზე ოთხ-ოთხი ვერტიკალია. დაფის **d** და **e** ვერტიკალებს ცენტრალური ვერტიკალები ეწოდება, **a** და **h** ვერტიკალებს - კიდის ვერტიკალები. დაფის შუაგულ

ნაწილს, რომელიც d4, d5, e4, e5 უჯრებისაგან შედგება, ცენტრი ეწოდება.

ჭადრაკის თამაშს ორ მოწინააღმდეგე მხარეს შორის საჭადრაკო პარტია ეწოდება. საჭადრაკო პარტიის ერთი სვლა თეთრებისა და შავების თითო-თითო სვლისაგან შედგება. საჭადრაკო პარტია შეიძლება დამთავრდეს ერთ-ერთი მხარის მოგებით, წაგებით ან ფრედ-ყაიმით. საჭადრაკო პარტიაში გამარჯვებულის ერთი (1) ქულა ეძლევა, დამარცხებულს - ნული (0) ქულა, ხოლო ყაიმის შემთხვევაში ორივე მოთამაშეს ნახევარ-ნახევარი ($1/2-1/2$)-ქულა.

შეამოწმე თავი შენი:

1. როდის დევს ჭადრაკის დაფა სწორად?
2. რას ეწოდება ჰორიზონტალი?
3. რამდენი ჰორიზონტალია დაფაზე?
4. როგორ განისაზღვრება ჰორიზონტალის სახელი?
5. რამდენი თეთრი და შავი უჯრისაგან შედგება ჰორიზონტალი?
6. რომელ ჰორიზონტალებს ეწოდება თეთრების ნახევარი? შავების ნახევარი?
7. რას ეწოდება საწყისი მდგომარეობა?
8. რომელი ფერის ფიგურები იწყებენ თამაშს?
9. რას ეწოდება ვერტიკალი?
10. რამდენი თეთრი და შავი უჯრისაგან შედგება ვერტიკალი?
11. როგორ განისაზღვრება ვერტიკალის სახელი?
12. როგორ განისაზღვრება უჯრის სახელი?
13. რას ეწოდება დიაგონალი?
14. რომელ დიაგონალებს ეწოდება თეთრი? შავი?
15. როგორ განისაზღვრება დიაგონალის სახელი?
16. რას ეწოდება საჭადრაკო ნოტაცია?

17. ჩამოთვალეთ ფიგურების შემოკლებული სახელები პარტიის ჩაწერისას.
18. რას ეწოდება საჭადრაკო პარტია?
19. რას წარმოადგენს საჭადრაკო პარტიის ერთი სვლა?
20. რამდენი ქულა ეძლევა საჭადრაკო პარტიაში გამარჯვებულს? დამარცხებულს? ყაიმის შემთხვევაში?
21. დაასახელეთ ცენტრალური ვერტიკალები და ცენტრალური უჯრები.

დავალება 1

1. სამუშაო რვეულში დახაზეთ საჭადრაკო დაფა, აღნიშნეთ მასზე ჰორიზონტალების, ვერტიკალების და ყველა უჯრის სახელები.
2. ჩაწერეთ საჭადრაკო ნოტაციით ფიგურების საწყისი პოზიცია.



3. ფიგურების ძალა და შედარებითი ღირებულება

„ჭადრაკის თამაშის სწავლება უნდა იყოს დამოუკიდებელი აზროვნების განვითარება“.

*ემანუელ ლასკერი,
მსოფლიო მეორე ჩემპიონი ჭადრაკში*

ჭადრაკის ფიგურებს განსხვავებული შესაძლებლობები გააჩნიათ.

მათი ძალა სამოქმედო უჯრების რაოდენობით განისაზღვრება. ფიგურას ყველაზე მეტი ძალა მაშინ გააჩნია, როცა დაფის ცენტრში იმყოფება. ფიგურათა შედარებითი ღირებულება მათი ძალის მიხედვით განისაზღვრება. ჭადრაკში ფიგურის ღირებულების განმსაზღვრელ ერთეულად მიჩნეულია პაიკი.

მეფე, როგორც მთავარი საჭადრაკო ფიგურა ფასდაუდებელია, რადგან მისი გაცვლა სხვა ფიგურაში არ შეიძლება.

მხედარს, სხვა ფიგურებისგან განსხვავებით, შეუძლია „გადაახტეს“ თავის ან მოწინააღმდეგის ფიგურებს და მოიაროს დაფის ნებისმიერი უჯრა. მხედრის ყველაზე მეტი სამოქმედო უჯრაა 8. ის „ღირს“ სამი პაიკი.

კუ შორსმსროლელი ფიგურაა, იგი მოძრაობს მხოლოდ ერთი ფერის უჯრებზე. კუს ყველაზე მეტი სამოქმედო უჯრაა 13. მისი „ღირებულებაა“ სამი პაიკი.

კუს და მხედარს მსუბუქი ფიგურები ეწოდებათ.

ეტი შორსმსროლი ფიგურაა, იგი ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ ხაზებზე გადაადგილდება. ეტილი ყველაზე მეტი სამოქმედო უჯრაა 14. ის ღირს" ხუთი პაიკი.

ლაზიერი შორსმსროლელი ფიგურაა. იგი ვერტიკალურ, ჰორიზონტალურ და დიაგონალურ ხაზებზე მოძრაობს. ლაზიერის ყველაზე მეტი სამოქმედო უჯრაა 27. ლაზიერი „ღირს" ათი პაიკი.

ეტი და ლაზიერს მძიმე ფიგურები ეწოდებათ. ფიგურების მოძრაობის წესებს დაწვრილებით გავეცნობით მოგვიანებით. პრაქტიკული მოსაზრებით დადგენილი ფიგურათა შედარებითი ღირებულება უმრავლეს შემთხვევაში სწორია, მაგრამ არის პოზიციები, სადაც ეტილი სჯობია ლაზიერს ან პაიკი-კუს.

მეფის განსაკუთრებულების გამო, როგორც ვიცით, მისი ფასი განუსაზღვრელია, მაგრამ დაბოლოებაში, როდესაც მას შამათი (მოკვლა) აღარ ემუქრება, ის აქტიურად ებმება ბრძოლაში. ამ დროს მეფის ფასი დაახლოებით კუს ან მხედრის ფასის ტოლია.

შეამოწმე თავი შენი:

- 1) რა განსაზღვრავს ფიგურის ძალას?
- 2) რა არის ფიგურის ღირებულების ერთეული?
- 3) რომელ ფიგურებს ეწოდება მსუბუქი? მძიმე ფიგურები?
- 4) ეტილი და კუ უკეთესია თუ ლაზიერი?
- 5) ორი ეტილი უკეთესია თუ ლაზიერი?
- 6) ორი მხედარი უკეთესია თუ ეტილი?
- 7) კუ და ორი პაიკი უკეთესია თუ ეტილი?
- 8) ლაზიერი და ეტილი უკეთესია თუ მეფე?

4. ჭადრაკის თამაშის მიზანი. ქიში, შამათი, ყაიმი, პატი

„წაგებას ჩემთვის მეტი უსწავლება,
ვიდრე გამარჯვებას“.
*ხოსე რაულ კაპაბლანკა,
მსოფლიო მესამე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

საწყისი პოზიციიდან ჭადრაკის თამაშს იწყებენ თეთრები ანუ ისინი გადაადგილებენ სხვა უჯრაზე თავის რომელიმე ფიგურას ან პაიკს. ერთ უჯრაზე ორი ფიგურის მოთავსება არ შეიძლება.

მეტოქის ფიგურის „მოკვლა“ ხდება დაფის უჯრიდან მისი ადებით და სანაცვლოდ ამყვანი ფიგურის დასმით მოკვლის უჯრაზე. საკუთარი ფიგურის მოკვლა არ შეიძლება. თუ ფიგურას შეუძლია რომელიმე უჯრაზე გადაადგილება და ამ უჯრაზე იმყოფება მეტოქის ფიგურა, მაშინ შესაძლებელია მისი „მოკვლა“.

თუ თეთრები შავების რომელიმე ფიგურას „მოკლავენ“ და შავებიც იმავე ან მისი ფასეულობის ფიგურას აიყვანენ, მაშინ მოხდება **გაცვლა**. როდესაც მოჭადრაკე ეტლს „მოკლავს“ და სამაგიეროდ კუს ან მხედარს დათმობს, იტყვიან, რომ მან **ხარისხი** მოიგო.

რომელიმე ფიგურის ან პაიკის შესაძლებლობას, მოკლას მეტოქის ფიგურა ან პაიკი, **მუქარა** ეწოდება. ყველაზე

ძლიერი მუქარა **შამათის** (მეფის მოკელის) მუქარაა. მეფეზე დამუქრებას **ქიში** ეწოდება.

თუკი შეგვიძლია ისეთი საშამათო მუქარა შევქმნათ, რომლისგანაც დაცვა არ არსებობს, მაშინ ასეთ მუქარას **შამათს** უწოდებენ და პარტია მთავრდება. მოთამაშე, რომელიც დააშამათებს მოწინააღმდეგის მეფეს, გამარჯვებულად ითვლება, ხოლო მეორე მოთამაშე – დამარცხებულად.

პარტიის თამაშის დროს მოჭადრაკე უნდა ცდილობდეს, რაც შეიძლება ხშირად შექმნას მუქარა. ბუნებრივად გეგმადება კითხვა: როგორ შეიძლება მუქარისაგან თავის დაცვა? პასუხი შემდეგია: **მუქარისაგან თავის დაცვის საშუალებებია**: 1. მუქარის შემქმნელი ფიგურის მოკვლა.

2. მუქარის ქვეშ მყოფი ფიგურის სხვა უჯრაზე გადაადგილება.

3. მუქარის შემქმნელი ფიგურის ხაზის გადაკეტვა (ლაზიერის, ეტლის, კუს შემთხვევაში).

4. მუქარის ქვეშ მდგომი ფიგურის დაცვა.

5. ისეთივე ან უფრო ძლიერი მუქარის შექმნა.

მუქარის შესახებ უფრო დაწვრილებით ვისაუბრებთ მოგვიანებით.

მოწინააღმდეგის მუქარა რომ არ გამოგერჩეს, საჭიროა მისი ყოველი სვლის შემდეგ საკუთარ თავს ვკითხოთ: რატომ ითამაშა მეტოქემ ესა თუ ის სვლა და რა მუქარა შექმნა ამ სვლით?

როგორც ვიცით, ჭადრაკის პარტია ყოველთვის არ მთავრდება ერთ-ერთი მხარის გამარჯვებით. შეიძლება შეიქმნას ისეთი პოზიცია, როდესაც შეუძლებელია რომელიმე მეფის დაშამათება. ასეთ დროს პარტია **ყაიმით** (ფრედ) მთავრდება და მეტოქეებს ნახევარ-ნახევარი ქულა

ეწერებად. ყაიმის ყველაზე მარტივი მაგალითია პოზიცია, როცა დაფაზე მარტო მეფეები რჩებიან. არსებობს, აგრეთვე, თეორიული საყაიმო პოზიციები, მაგალითად, მეფე და კუ მეფის წინააღმდეგ, მეფე და მხედარი მეფის წინააღმდეგ. (უფრო დაწვრილებით ამ საკითხს მოგვიანებით შევეხებით).

პარტია ყაიმით დამთავრებულად ითვლება, თუ ორივე მხარე სამჯერ გაიმეორებს ერთსა და იმავე პოზიციას. ყაიმია აგრეთვე, რედესაც ერთი მხარე მეორეს მუდმივ ქიშს უცხადებს. მუდმივი ქიში არის ქიშების სერია, რომელსაც მეფე ვერ ემალება.

პარტია ყაიმით დამთავრებულ ითვლება აგრეთვე, თუ დაფაზე შექმნილია პატის პოზიცია. პატი არის დაფაზე შექმნილი ისეთი პოზიცია, როდესაც საკუთარი სვლის დროს ერთ-ერთი მხარის არც ერთ ფიგურას სვლის გაკეთება არ შეუძლია და მეფეს ქიში არა აქვს გამოცხადებული.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რა განსაზღვრავს ფიგურის ძალას?
2. რა არის ფიგურის ღირებულების ერთეული?
3. რას ეწოდება ქიში?
4. რას ეწოდება მუქარა?
5. რას ეწოდება ფიგურის „მოკვლა“?
6. რას ეწოდება გაცვლა?
7. რამდენი საშუალება არსებობს მუქარისაგან თავის დასაცავად?
8. რამდენი საშუალება არსებობს ქიშისგან თავის დასაცავად?
9. რა შემთხვევებში ითვლება პარტია ყაიმით დამთავრებულად?



5. მეფე. მისი მოძრაობის წესები

„ჭადრაკის საშუალებით მე გამოვაწითე ჩემი ხასიათი. უპირველეს ყოვლისა, ჭადრაკი გვასწავლის ვიჟოთ ობიექტური. ჭადრაკში მხოლოდ მაშინ გახდები დიდი ოსტატი, როცა შეიცნობ შენს შეცდომებსა და ნაკლოვანებებს. სწორედ ისე, როგორც ცხოვრებაში“.

*ალექსანდრე ალიოხინი,
მსოფლიო მეოთხე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

მეფე საჭადრაკო ბრძოლის მთავარი მოქმედი ფიგურაა. უმეფოდ თამაშის გაგრძელება არ შეიძლება. მეფე მოძრაობს ყველა მომართულებით მხოლოდ ერთ უჯრაზე. მას არ შეუძლია იმ უჯრაზე („ცეცხლის“ უჯრა) თამაში, რომელსაც მოწინააღმდეგის ფიგურა ან პაიკი უტევს. რომელიმე ფიგურის მეფისადმი მუქარას, როგორც ვიცით, ქიში ეწოდება. მეფე ვალდებულია ქიშისგან თავი დაიცვას. ამისათვის სამი საშუალება არსებობს:

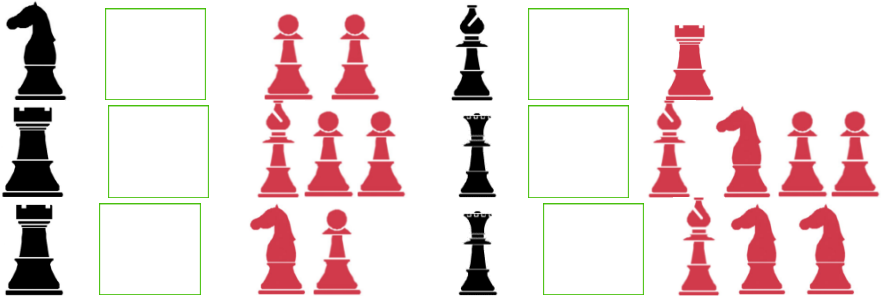
1. მოვკლათ ქიშის გამომცხადებელი ფიგურა ან პაიკი.
2. მეფე გადავიყვანოთ ისეთ უჯრაზე, რომელიც მუქარის ქვეშ არ იმყოფება.
3. გზა გადავუკეტოთ ქიშის გამომცხადებელ ფიგურას.

შეამოწმე თავი შენი:

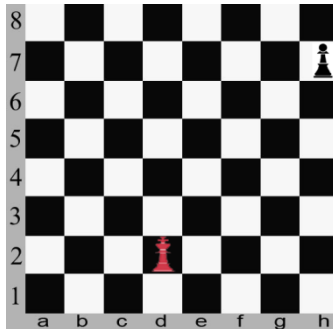
1. რომელ ფიგურებში შეიძლება მეფის გაცვლა?
2. როგორ მოძრაობს მეფე?
3. რომელ უჯრაზე არ შეუძლია მეფეს წასვლა?
4. ქიშისგან თავის დაღწევის რამდენი გზა არსებობს?

დავალება 2

ამოცანა 1. შეადარეთ თეთრების და შავების ფიგურების ღირებულებები და გამოტოვებულ ადგილზე ჩაწერეთ ერთ-ერთი ნიშანი <, >, =.



ამოცანა 2.



მოძებნეთ მეფის უმოკლესი გზა H7 პაიკამდე და იმ უჯრებზე დასვით ○ ნიშანი.



6. ეტლი. მისი მოძრაობის წესები

„ჭადრაკის სახელმძღვანელობის კითხვა მხოლოდ იმ გზებს აჩვენებს, რომელთა მიხედვით უნდა ისწავლო დამოუკიდებელი აზროვნება, პირადად ყველა სიძნელის გადალახვა“

მაქს ეივე,

მსოფლიო მეხუთე ჩემპიონი ჭადრაკში.

ეტლი მოძრაობს სწორხაზოვნად ჰორიზონტალზე ან ვერტიკალზე ყველა მიმართულებით ერთ ან რამდენიმე უჯრაზე, თუ მას ამ საზზე არ ეღობება საკუთარი ან მოწინააღმდეგის ფიგურა. ეტლს არ შეუძლია გადაახტეს საკუთარ ან მეტოქის ფიგურას, თუ ისინი მას გზას უღობავს. ის დადგება მოკლული ფიგურის უჯრაზე, ხოლო მეტოქის მოკლულ ფიგურას დაფიდან აიღებენ.

ნებისმიერი უჯრიდან ეტლს შეუძლია 14 უჯრაზე წასვლა, თუ მას რომელიმე ფიგურა ხელს არ უშლის.

ფიგურას, რომელსაც ერთი სვლით დაფის ერთი კუთხიდან მეორე კუთხეში შეუძლია გადაადგილება, **შორსმსროლელი ფიგურა** ეწოდება.

შორსმსროლელი ფიგურებია: ლაზიერი, ეტლი, კუ.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რომელ საზებზე მოძრაობს ეტლი? რამდენი უჯრით გადაადგილდება იგი?
2. როგორი ფიგურაა ეტლი?
3. რამდენია ეტლის ყველაზე მეტი სამოძრაო უჯრა?
4. რა ზღუდავს ეტლის მოძრაობას?
5. საწყის მდომარეობაში რომელ უჯრებზე განლაგდებიან თეთრი ეტლები? შავი ეტლები?



7. კუ. მისი მოძრაობის წესები

„რომ გააბათელო მოწინააღმდეგის მიერ კარგად მომზადებული სისტემა, არის ერთი გზა-უნდა იმუშაო და იმუშაო ბევრი“.
მიხეილ ბოტვინიკი,
მსოფლიო მეექვსე ჩემპიონი ჭადრაკში.

კუ მოძრაობს მხოლოდ დიაგონალზე ერთ ან რამდენიმე უჯრაზე. თეთრ უჯრაზე მდებარე კუ მოძრაობს მხოლოდ თეთრი ფერის დიაგონალზე, შავ უჯრაზე მდებარე კუ - შავი ფერის დიაგონალზე. პირველ მათგანს **თეთრუჯროვანი კუ** ეწოდება, მეორეს – **შავუჯროვანი კუ**. კუს არ შეუძლია გადაახტეს დიაგონალზე მდგარ როგორც საკუთარ, ისე მეტოქის ფიგურას. მას შეუძლია მოკლას მის გზაზე მდგარი მეტოქის ფიგურა. კუ იკავებს მოკლული ფიგურის ადგილს.

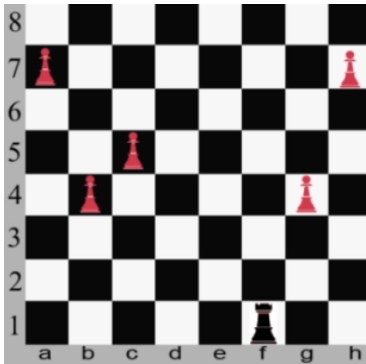
ცენტრში მდგარ კუს შეუძლია 13 უჯრაზე გადაადგილება, დაფის კუთხეში მდგომს - შვიდ უჯრაზე. კუ შორსმსროლელი ფიგურაა. კუს შეუძლია ერთდროულად დაემუქროს მოწინააღმდეგის ორ ფიგურას, ესე იგი გააკეთოს **ორმაგი დარტყმა**. კუ ერთადერთი ფიგურაა ჭადრაკში, რომელსაც სხვა ფერის უჯრაზე გადასვლა არ შეუძლია.

შეამოწმე თავი შენი:

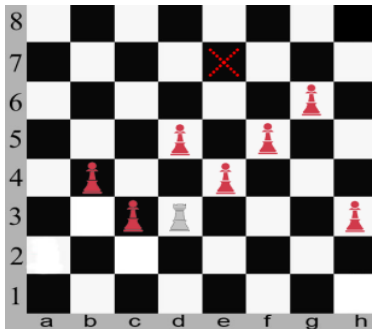
1. რომელ ხაზებზე მოძრაობს კუ? რამდენი უჯრით გადაადგილდება იგი?
2. როგორი ფიგურაა კუ?
3. რამდენია კუს ყველაზე მეტი სამოძრაო უჯრა? ყველაზე ცოტა?

4. რა ზღუდავს კუს მოძრაობას?
5. საწყის მდომარეობაში რომელ უჯრებზე დგას თეთრების ორივე კუ? შავების?
6. სად ჯობია კუს განლაგება და რატომ?
7. რით არის კუ ერთადერთი ფიგურა ჭადრაკში?

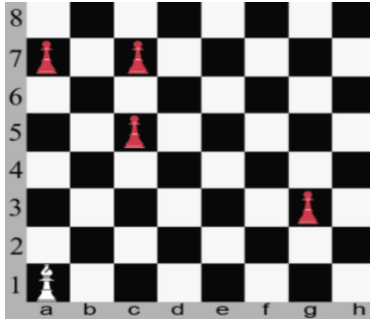
დავალება 3



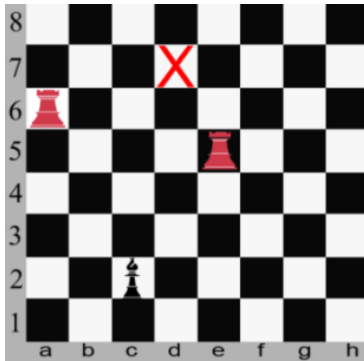
დასვით \bigcirc ნიშანი იმ უჯრაზე (ან უჯრებზე), საიდანაც ეტლი ორმაგ დარტყმას აკეთებს



რამდენ სვლაში მოხვდება ეტლი e7 უჯრაზე?



დასვით \bigcirc ნიშანი იმ უჯრაზე (ან უჯრებზე), საიდანაც კუ ორმაგ დარტყმას აკეთებს.



რამდენ სვლაში მოხვდება კუ d7 უჯრაზე ისე, რომ მუქარის ქვეშ არ მოხვდეს?



8. ლაზიერი და მისი მოძრაობის წესები

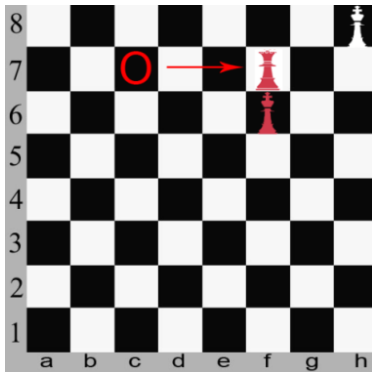
„არსად ისე მკაფიოდ არ ჩანს აზრის ლოგიკა, როგორც პარტიის დასკვნით სტადიაში. შემთხვევითი როდია, რომ წარსულის დიდი მოჭადრაკეები თავის შემოქმედებაში დიდ ყურადღებას აქცევდნენ დაბოლოებას“.

*გასილი სმისლოვი,
მსოფლიო მეშვიდე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა. ის ერთდროულად აერთიანებს ეტლის და კუს სვლებს: ლაზიერი მოძრაობს ყველა მიმართულებით – ჰორიზონტალზე, ვერტიკალსა და დიაგონალზე. დაფის ცენტრიდან ლაზიერი 27 უჯრას აკონტროლებს და 8 მიმართულებით მოძრაობს.

ლაზიერი, ისევე როგორც ეტლი და კუ, ვერ გადაახტება საკუთარ ან მეტოქის ფიგურას, რომელიც მას გზას უღობავს. ლაზიერს შეუძლია მოკლას მეტოქის ის ფიგურა, რომელიც მისი მოძრაობის გზაზეა განლაგებული. ლაზიერი დაიკავებს მოკლული ფიგურის ადგილს. ლაზიერი შორსმსროლელი ფიგურაა. ლაზიერს, როგორც უძლიერეს ფიგურას, მოწინააღმდეგის მეფისათვის ქიშის გამოცხადების ყველაზე მეტი საშუალება აქვს.

მოცემულ დიაგრამაზე თეთრების ლაზიერმა c7 უჯრიდან არასწორი სვლა გააკეთა f7 უჯრაზე. შავების მეფეს ქიში არა აქვს გამოცხადებული და სვლის გაკეთებაც არ შეუძლია. თეთრებმა გააკეთეს პატი ანუ მოწინააღმდეგებმა გაიყვეს ნახევარ-ნახევარი ქულა. ცხადია, თეთრებმა ცუდად ითამაშეს.



შეამოწმე თავი შენი:

1. რამდენ უჯრას აკონტროლებს ცენტრიდან ლაზიერი?
2. რამდენი უჯრით გადაადგილდება ლაზიერი?
3. რამდენია ლაზიერის ყველაზე მეტი სამოძრაო უჯრა?
4. ლაზიერს კუთხის უჯრიდან რამდენი მიმართულებით შეუძლია გადაადგილება?
5. ლაზიერს კიდის უჯრიდან რამდენი მიმართულებით შეუძლია გადაადგილება?
6. საწყის პოზიციაში რომელ უჯრაზე დგას თეთრი ლაზიერი? შავი ლაზიერი?



9. მხედარი. მისი მოძრაობის წესები

„მოჭადრაკის უმაღლესი კლასის ერთ-ერთი მახვენებელია რთულ პოზიციებში მარტივი გზის მიგნების უნარი.“

*მიხეილ ტალი,
მსოფლიო მერვე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

მხედარი განსაკუთრებული ფიგურაა. მხოლოდ მას შეუძლია გადაახტეს როგორც საკუთარ, ისე მეტოქის ფიგურას. თეთრ უჯრაზე მყოფი მხედარი მხოლოდ შავ უჯრაზე გადაადგილდება და პირიქით, შავ უჯრაზე მყოფი მხედარი - მხოლოდ თეთრ უჯრაზე.

მხედრის სვლა რომ გააკეთდეს, ჯერ ვერტიკალზე უნდა გადაითვალოს ორი უჯრა, შემდეგ ჰორიზონტალზე აირჩეს ერთ-ერთი მოსაზღვრე უჯრა დასადგომად. ან კიდევ, ჯერ ჰორიზონტალზე გადაითვალოს ორი უჯრა, შემდეგ კი ვერტიკალზე აირჩეს ერთ-ერთი მოსაზღვრე უჯრა დასადგომად.

მხედარი ყოველთვის ხტება სამ უჯრაზე და იკავებს იმ უჯრას, რომელზედაც საკუთარი ფიგურა არ არის განლაგებული. იმ შემთხვევაში, თუ კი ასეთ უჯრაზე მეტოქის ფიგურაა, მაშინ მხედარი კლავს მას და იკავებს მის ადგილს. მხედრის სამოძრაო უჯრები შეიძლება იყოს ყველაზე ცოტა ორი (კუთხეში), ხოლო ყველაზე ბევრი - რვა (ცენტრში).

მხედარს შეუძლია დაემუქროს მოწინააღმდეგის ფიგურებს, ასევე დაიცვას თავისი ფიგურები. მხედრით ორმაგი დარტყმის გაკეთებას „ჩანგალი“ ეწოდება. მხედარი შორსმსროლელი ფიგურა არ არის, მაგრამ კუსგან

განსხვავებით, შეუძლია სხვადასხვა ფერის უჯრაზე გადაადგილება.

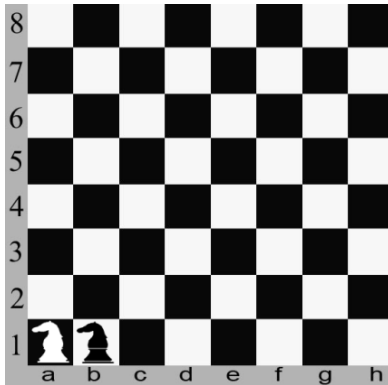
შეამოწმე თავი შენი:

1. რით განსხვავდება მხედარი სხვა ფიგურებისგან?
2. როგორ მოძრაობს მხედარი?
3. რა ზღუდავს მხედრის მოძრაობას?
4. რამდენია მხედრის ყველაზე მეტი სამოძრაო უჯრა? ყველაზე ნაკლები?
5. რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება მხედარს a4 უჯრიდან?
6. რას ეწოდება „ჩანგალი“?
7. კუსგან განსხვავებით რა შეუძლია მხედარს?
8. რა ფერის უჯრაზე დგას მხედარი g1 უჯრაზე და რა ფერის უჯრაზე გადავა სვლის გაკეთების შემდეგ?
9. რამდენ სვლაში მიაღწევს a1 მხედარი h8 უჯრას? d8 მხედარი d1 უჯრას?

დავალბა 4

1. მოცემულია პოზიცია: თ.: ლe2, მc2 (2); შ.: კ b5 (1) დაწერეთ რვეულში იმ უჯრების სახელები, რომლებზეც ლაზიერს შეუძლია სვლის გაკეთება.
2. მოცემულია პოზიცია: თ.: ლd1 (1); შ.: კb7, მf7 (2) დაწერეთ იმ უჯრების სახელები, საიდანაც ლაზიერს შეუძლია ორმაგი დარტყმის გაკეთება.
3. მოცემულია პოზიცია: თ.: მg5 (1); შ.: კc5, ლ d8, ეჩ8 (3). დაწერეთ იმ უჯრების სახელები, საიდანაც მხედარს შეუძლია „ჩანგლის“ გაკეთება.

4. მოცემული პოზიცია: თ.: მც6,კა5(2); შ.: ლდ8, კბ4, პხ7(3).
დაწერეთ იმ უჯრის სახელები, რომელზედაც მხედარს შეუძლია სვლების გაკეთება.



რამდენი სვლა სჭირდება a1 მხედარს b1 მხედარის „მოსაკლავად“?



10. პაიკი. მისი მოძრაობის წესები

„ჭადრაკი ფორმით თამაშია, შინაარსით - ხელოვნება, ხოლო
დაუფლების სირთულით-მეცნიერება.

*ტიგრან პეტროსიანი,
მსოფლიო მეცხრე ჩემპიონი ჭადრაკში*

პაიკი ყველაზე სუსტი, მაგრამ უშიშარი მებრძოლია.
პაიკს მოძრაობის ხუთი წესი აქვს:

1. პაიკი გადაადგილება მხოლოდ ვერტიკალურ
საზზე ერთ უჯრით წინ.
2. პაიკს მხოლოდ საწყისი პოზიციიდან შეუძლია
გადაადგილება როგორც ერთი, ისე ორი უჯრით.

3. პაიკს აჰყავს მოწინააღმდეგის ფიგურა ან პაიკი მხოლოდ დიაგონალურ ხაზზე ერთი უჯრით წინ.

4. თუ თეთრების პაიკი იმყოფება მეხუთე ჰორიზონტალზე და მისი მოსაზღვრე ვერტიკალიდან მოწინააღმდეგის პაიკი ორი უჯრით აკეთებს სვლას, მაშინ თეთრ პაიკს შეუძლია აიყვანოს იგი. პაიკით აყვანის ამ წესს „გაავლით“ აყვანა ეწოდება. ანალოგიურად, შავების პაიკს „გაავლით“ აყვანა მხოლოდ მეოთხე ჰორიზონტალიდან შეუძლია.

5. თუ პაიკი მივიდა ბოლო ჰორიზონტალზე (თეთრები მერვეზე, შავები პირველზე), მაშინ მას შეუძლია გადაიქცეს თავისივე ფერის ნებისმიერ ფიგურად, მეფის გარდა. პაიკის სხვა ფიგურად გადაქცევას „გაცოცხლება“ ეწოდება.

„გაცოცხლების“ დროს პაიკი უნდა შეიცვალოს რომელიმე ფიგურით, თვითონ კი დაფიდან გადაიდება, რის შემდეგაც სვლა დასრულებულად ითვლება. გახსოვდეთ, რომ შეიძლება „გააცოცხლოთ“ იმდენი ლაზიერი, ეტლი, კუ ან მხედარი, რამდენ პაიკსაც გაიყვანთ ბოლო ჰორიზონტალზე.

პაიკის დარტყმის უჯრა ყველაზე ცოტა შეიძლება ერთი იყოს, ხოლო ყველაზე ბევრი-ორი. კიდის ვერტიკალიდან პაიკს მოწინააღმდეგის მხოლოდ ერთ ფიგურაზე შეუძლია დამუქრება, ხოლო სხვა ვერტიკალებიდან - ორ უჯრაზე. პაიკით ორ ფიგურაზე დამუქრებას „ჩანგალი“ ეწოდება.

ყველა ფიგურას, რომელსაც თავისი მოძრაობის გზაზე მეტოქის ფიგურა ხვდება, შეუძლია მისი „მოკვლა“. ამ მხრივ პაიკი გამონაკლისია. თუ მის წინ მეტოქის ფიგურა დგას, მაშინ იგი გაჩერდება. ესე იგი, მეტოქის პაიკის გასაჩერებლად მას წინ უნდა დაუყენოთ ფიგურა ან პაიკი. პაიკი ერთადერთი მეომარია ჭადრაკში, რომელიც უკან გადაადგილება არ შეუძლია.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რომელ ხაზზე გადაადგილდება პაიკი?
2. რა ზღუდავს პაიკის გადაადგილებას?
3. რამდენია პაიკის ყველაზე მეტი სამოძრაო უჯრა?
4. აუცილებელია თუ არა, საწყის პოზიციაში პაიკმა პირდაპირ ორ უჯრაზე ითამაშოს?
5. როდის კარგავს პაიკი ორ უჯრაზე თამაშის უფლებას?
6. რა შემთხვევაში შეუძლია პაიკს გავლით აყვანა?
7. რას ეწოდება „გაცოცხლება“?
8. რომელი ფიგურების „გაცოცხლება“ შეიძლება?
9. რამდენი ლაზიერი შეიძლება იყოს დაფაზე ყველაზე ბევრი, თუ ყველა პაიკი გაცოცხლდა?
10. რომელი ფიგურის „გაცოცხლება“ არ შეიძლება?



11. როქი. მოკლე როქი, გრძელი როქი

„ჩემთვის ჭადრაკი უპირველეს ყოვლისა სამართლიანი თამაშია. თუ თქვენ დაუშვით შეცდომა, არ არის აუცილებელი საჭადრაკო, თუგინდაც ადამიანური ხასიათის, მაგალითად, ჯეროვნად ვერ შეაფასეთ პარტნიორი, გამოიჩინეთ უყურადღებობა, მაშინ დაფასთან აუცილებლად დაისჯებით. ამ მხრივ ჭადრაკი ძალიან მკაცრია, ორტოლოქსაღურია ან როგორც მე ვეძახი, სამართლიანი საქმეა“.

ბორის სპასკი,

მსოფლიო მეათე ჩემპიონი ჭადრაკში.

როქი ერთადერთი სვლაა, რომლის დროსაც ერთ-დროულად გადაადგილება ერთი ფერის ორი ფიგურა - მეფე და ეტლი. როქი კეთდება მაშინ, როდესაც მეფე და ეტლი საწყის პოზიციაში იმყოფებიან. როქის გაკეთებისას ჯერ მეფეს გადაადგილებენ ორ უჯრაზე ეტლის მიმართულებით და შემდეგ ეტლს - მეფის გვერდით. როქის მიზანია საიმედოდ დამალოს საკუთარი მეფე და თამაშში შემოყვანოს ეტლი. როქი ორი სახისაა: მოკლე და გრძელი. მოკლე როქი მეფის ფლანგზე კეთდება, ხოლო გრძელი როქი - ლაზიერის ფლანგზე.

როქის გაკეთება არ შეიძლება, როცა:

1. მეფეს სვლა აქვს გაკეთებული;
2. ეტლს სვლა აქვს გაკეთებული;
3. მეფეს ქიში აქვს;
4. მეფე როქის გაკეთების შემთხვევაში ქიშის უჯრაზე აღმოჩნდება;
5. მეფე როქის გაკეთებისას ქიშის უჯრაზე გაივლის.

პარტიის მსვლელებისას როქის გაკეთების უფლება მოჭადრაკეს მხოლოდ ერთხელ აქვს. მას შემდეგ, რაც თქვენ გაიცანით ყველა ფიგურა, მათი შედარებითი ღირებულება, მოძრაობის წესები, ისიც თუ როგორ კლავენ ისინი მოწინააღმდეგის ფიგურებს და რამდენიმე საჭადრაკო გამოთქმასა და ტერმინს, შევისწავლოთ კიდევ რამდენიმე საჭადრაკო ტერმინი.

მანევრი არის საერთო მიზნის მისაღწევად ორი ან მეტი ფიგურის ერთობლივი მოქმედება.

გეგმა ჭადრაკში არის გარკვეული მიზნის მისაღწევად სვლების ერთობლიობა.

გახსნილი ქიში არის პოზიცია, სადაც ერთი ფიგურა მეორეს გზას გაუხსნის მოწინააღმდეგის მეფეზე დასამუქრებლად.

ორმაგი ქიში არის ქიში, როდესაც მეფეზე ორი ფიგურით ერთდროულად ხდება დამუქრება.

საშამათო პოზიცია არის პოზიცია, რომელშიც მეფე უკვე შამათდება.

დასშული შამათი არის ისეთი შამათი, რომელშიც გამარჯვებული მხარე მხოლოდ ერთი ფიგურით აშამათებს მოწინააღმდეგის მეფეს, რომელსაც თავისივე ფიგურები უნებლიედ ხელს უშლიან.

მუდმივი ქიში არის მდგომარეობა, როცა მეფეს განუწყვეტელი ქიშების აცილება არ შეუძლია.

ფორსირებული ვარიანტი არის სვლების სერია, როცა ერთ-ერთი მხარე ქმნის მუქარებს და მეორე მხარე თავს იცავს.

კომბინაცია არის ფორსირებული ვარიანტი შეწირვით, რომლის დახმარებით ან შამათი კეთდება ან მატერიალური უპირატესობა მიიღება ან ხარისხობრივად უმჯობესდება პოზიცია.

დაბოლოს, დავასრულოდ მეორე პარაგრაფში განხილული საჭადრაკო მართლწერა ანუ საჭადრაკო ნოტაცია. გვაქვს აღნიშვნები:

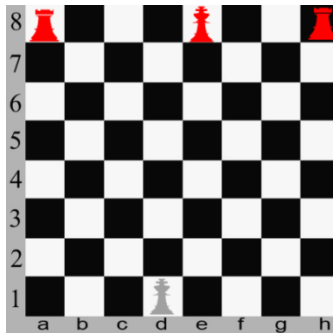
შამათი	#	ნებისმიერი სვლა	~
ქიში	+	მოკლე როქი	0-0
ორმაგი ქიში	++	გრძელი როქი	0-0-0
სვლის გაკეთება	-	თეთრები	თ.:
აყვანა	:	შავები	შ.:
კარგი სვლა	!	თეთრების მოგება	1-0
შესანიშნავი სვლა	!!	შავების მოგება	0-1
ცუდი სვლა	?	ყაიმი	0,5-0,5
ძალიან ცუდი სვლა	??	საეჭვო სვლა	?!
საინტერესო სვლა	!?	გაურკვეველი პოზიცია	∞

შეამოწმე თავი შენი:

1. რას ეწოდება როქი?
2. რამდენი სახისაა როქი?
3. როგორ კეთდება როქი?
4. რატომ არის საჭირო როქის გაკეთება?
5. პარტიის დროს რამდენჯერ შეიძლება როქის გაკეთება?
6. როდის არ შეიძლება როქის გაკეთება?

დავალება 5

1. მოცემულ პოზიციაში ისე გააკეთეთ შავებით როქი, რომ თეთრი მეფე ქიშის ქვეშ აღმოჩნდეს.



2. მოცემულია პოზიცია თ.: მფ e1, ე ა1, ეჩ1; პ. პ.: ა2, ც2, დ4, ფ2, გ2, ხ2 (9)

შ.: მფ e8, ლბ5; პ. პ.: ბ7, ც7, დ5, ფ7, გ7, ხ7 (8)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს როქის გაკეთება?

3. მოცემულია პოზიცია: თ.: მფ e1, ე ა1, ეჩ1, მ ფ8; პ. პ.: ა2, ბ2, ც2, ფ2, გ2, ხ2 (10)

შ.: მფ e8, ე ა8, ეჩ8, კც1; პ. პ.: ა7, ბ7, ც7, ფ7, გ7, ხ7 (10)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს და შავებს როქის გაკეთება?

4. მოცემულია პოზიცია თ.: მფ e1, ლბ3, ე ა1, ე ხ1, მ ც3, კც8; პ. პ.: ა2, ბ2, ც2, ფ2, გ3, ხ3 (12)

შ.: მფ e8, ლხ6, ე ა8, ეჩ8, კც6, მ ფ6; პ. პ.: ა7, ბ7, ც7, გ7, ხ7 (11)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს და შავებს როქის გაკეთება?

გავლილი მასალის შემოწმება

ტესტი 1

„მოჭადრაკე შემტვეი უნდა იყოს, იგი
ყოველთვის უნდა ეძებდეს მოგების გზას“.

*რობერტ ფიშერი,
მსოფლიო მეთერთმეტე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

აქ მოყვანილი კითხვებით შედგენილია პირველი ტესტის ორი ვარიანტი, რომლებშიც უნდა შემოხაზოთ სწორი პასუხები (რომელიც ან ერთია ან რამდენიმე).

1) ჭადრაკის დაფა ფორმით არის:

ა) სამკუთხედი ბ) წრე გ) კვადრატი დ) მართკუთხედი

2) ჭადრაკის დაფის უჯრების ფერებია:

ა) შავი ბ) წითელი გ) თეთრი დ) მწვანე

3) კუთხის უჯრა სულ არის:

ა) ერთი ბ) ოთხი გ) შვიდი დ) რვა

4) ჰორიზონტალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი გ) განივი ხაზი

დ) ვერტიკალური ხაზი

5) ჰორიზონტალები სულ არის:

ა) რვა ბ) ათი გ) ერთი დ) ოთხი

6) ვერტიკალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი გ) განივი ხაზი

დ) ჰორიზონტალური ხაზი

7) დიაგონალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი

გ) განივი ხაზი დ) წყვეტილი ხაზი

8) დიაგონალები არის:

ა) რვა ბ) ათი გ) ცამეტი დ) ოცდაექვსი

9) ბოლო ჰორიზონტალია:

- ა) პირველი ბ) მესამე გ) მეშვიდე დ) მერვე
 10) ცენტრალური ვერტიკალებია:
- ა) a ბ) d გ) h დ) e
 11) კიდის ვერტიკალებია:
- ა) a ბ) d გ) h დ) e
 12) თეთრების ნახევარია:
- ა) 1,2,3,4 ბ) e, f, g, h გ) 5,6,7,8 დ) a, b, c, d
 13) მეფის ფლანგია:
- ა) 1,2,3,4 ბ) e, f, g, h გ) 5,6,7,8 დ) a, b, c, d
 14) ჭადრაკის ფიგურების ფერებია:
- ა) თეთრი ბ) წითელი გ) შავი დ) მწვანე
 15) მეფეს შეუძლია სვლა გააკეთოს:
- ა) ჰორიზონტალის ერთ უჯრაზე
 ბ) ვერტიკალზე ორი უჯრით
 გ) დიაგონალზე სამი უჯრით
 დ) ოთხივე მიმართულებით ორ-ორი უჯრით
- 16) ეტლი გადაადგილდება:
- ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე
 დ) ყველა მიმართულებით
- 17) ეტლს შეუძლია სვლა გააკეთოს:
- ა) ერთ უჯრაზე ბ) შვიდ უჯრაზე
 გ) ოც უჯრაზე დ) ცამეტ უჯრაზე
- 18) ეტლს h1 უჯრიდან შეუძლია სვლა გააკეთოს
 შემდეგ უჯრებზე: ა) h8 ბ) a8 გ) a1 დ) d5
- 19) ქიში არის:
- ა) მეფეზე დამუქრება ბ) პაიკზე დამუქრება
 გ) ლაზიერზე დამუქრება
 დ) ერთდროულად ორ ფიგურაზე დამუქრება
- 20) შამათი არის:
- ა) მეფის დატყვევება ბ) ლაზიერის დატყვევება

გ) ეტლის დატყვევება დ) მხედრის დატყვევება

21) პატი ნიშნავს:

ა) მოგებას ბ) წაგებს გ) ყაიმს დ) პარტია თავიდან უნდა გათამაშდეს

22) კუ გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე
დ) ვერტიკალზე ან ჰორიზონტალზე

23) კუ სვლას აკეთებს:

ა) ერთ უჯრაზე ბ) შვიდ უჯრაზე გ) ცამეტ უჯრაზე
დ) ოც უჯრაზე

24) ღაზიერი მოძრაობს:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე
დ) მხოლოდ წინ ყველა მიმართულებით

25) ღაზიერი სვლას აკეთებს:

ა) ერთ უჯრაზე ბ) ორმოც უჯრაზე გ) ოცდაშვიდ უჯრაზე დ)
სამოცდასამ უჯრაზე

26) მხედარი გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) განსაკუთრებული წესით გ) დიაგონალ-
ზე დ) ვერტიკალზე

27) მხედარი სვლის გაკეთებისას:

ა) იცვლის უჯრის ფერს ბ) არ იცვლის უჯრის ფერს
გ) ახტება თავის ფიგურას და არ იცვლის უჯრის ფერს
დ) ახტება მოწინააღმდეგის ფიგურას და იცვლის უჯრის
ფერს

28) პაიკი სვლას აკეთებს:

ა) წინ ბ) უკან გ) წინ დიაგონალზე დ) უკან ვერტიკალზე

29) პაიკს შეუძლია „მოკლას“:

ა) თავისი ფიგურა ვერტიკალზე

ბ) მოწინააღმდეგის ფიგურა ჰორიზონტალზე

გ) მოწინააღმდეგის ფიგურა ან პაიკი წინ დიაგონალზე

დ) მოწინააღმდეგის ფიგურა, რომელიც მის წინ დგას

30) პაიკს შეუძლია „გაცოცხლდეს“:

ა) ლაზიერად ბ) მეფედ გ) ეტლად დ) პაიკად

31) მეფესთან ერთად როქს აკეთებს: ა) ლაზიერი

ბ) ეტლი გ) მხედარი დ) კუ

32) როქი შეიძლება იყოს: ა) მოკლე ბ) საშუალო გ) გრძელი დ) ძალიან გრძელი

33) ეტლი და კუ უკეთესია თუ ლაზიერი?

ა) ტოლია ბ) ლაზიერი გ) ეტლი და კუ

დ) ლაზიერი მეტია სამი პაიკით

34) ორი კუ, მხედარი და პაიკი უკეთესია თუ ორი ეტლი?

ა) ორი ეტლი ბ) ორი კუ, მხედარი და პაიკი გ) ტოლია დ) შედარება არ შეიძლება

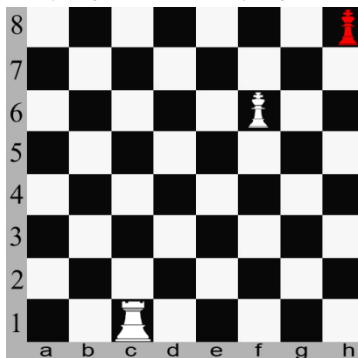
35) ლაზიერი და ეტლი უკეთესია თუ მეფე?

ა) მეფე ბ) ტოლია გ) ლაზიერი და ეტლი დ) შედარება არ შეიძლება.

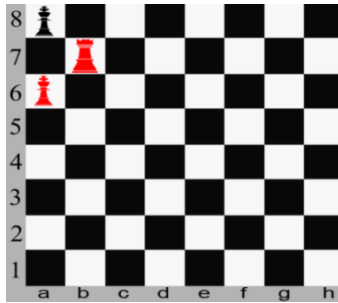
36) მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები ქიშს

გამოაცხადებენ, თუ ითამაშებენ:

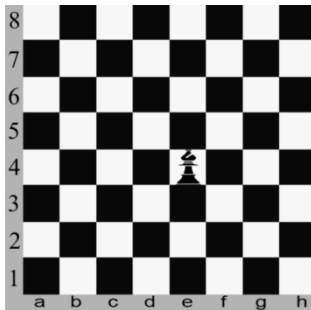
ა) ე c6 ბ) ე h1 გ) ე c8 დ) ე f1



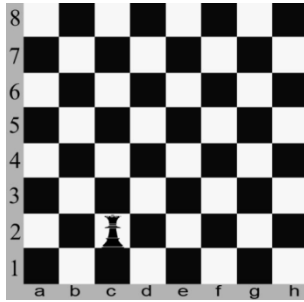
37) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე სვლა შავებისა. მაშინ: ა) თამაში გრძელდება ბ) შამათია გ) პატია დ) პარტია თავიდან უნდა გათამაშდეს:



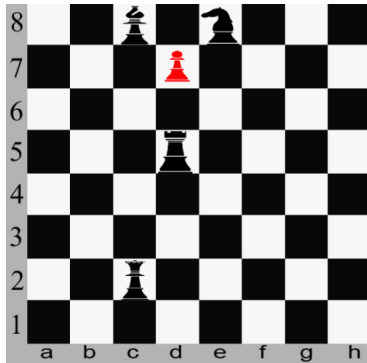
38) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე კუს e4 უჯრიდან შეუძლია სვლა გააკეთოს შემდეგ უჯრებზე: ა) a1 ბ) a8 გ) h8 დ) h1



39) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე ლაზიერს c2 უჯრიდან შეუძლია სვლის გაკეთება: ა) a5 ბ) c1 გ) h7 დ) d1



40) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე დაასახელეთ ის უჯრა, რომელზედაც „გაცოცხლებული“ ფიგურა არ დაიკარგება: ა) c8 ბ) d8 გ) e8 დ) b8



ტესტი №1-ის პასუხები:

- 1) გ 2) ა, გ 3) ბ 4) გ 5) ა 6) ბ 7) ა 8) დ 9) ა, დ 10) ბ, დ 11) ა, გ 12) ა
 13) ბ 14) ა, გ 15) ა 16) ა, გ 17) ა, ბ, დ 18) ა, გ 19) ა 20) ა 21) გ
 22) ბ 23) ა, ბ, გ 24) ა, ბ, გ 25) ა, გ 26) ბ 27) ა, დ 28) ა
 29) გ 30) ა, გ 31) ბ 32) ა, გ 33) ბ 34) გ 35) ა, დ 36) ბ, გ
 37) გ 38) ბ, დ 39) ბ, გ, დ 40) გ

შეფასება -----

პედაგოგი -----

ტესტი 1-ის ვარიანტი 1

სტუდენტი -----

შემოხაზეთ სწორი პასუხები.

1) ჭადრაკის დაფა ფორმით არის:

ა) სამკუთხედი ბ) წრე გ) კვადრატი დ) მართკუთხედი

2) კუთხის უჯრა სულ არის:

ა) ერთი ბ) ოთხი გ) შვიდი დ) რვა

3) ჰორიზონტალები სულ არის:

ა) რვა ბ) ათი გ) ერთი დ) ოთხი

4) დიაგონალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი გ) განივი ხაზი

დ) წყვეტილი ხაზი

5) ცენტრალური ვერტიკალებია:

ა) a ბ) d გ) h დ) e

6) თეთრების ნახევარია:

ა) 1,2,3,4 ბ) e,f, g, h გ) 5,6,7,8 დ) a,b,c,d

7) ჭადრაკის ფიგურების ფერებია:

ა) თეთრი ბ) წითელი გ) შავი დ) მწვანე

8) ეტლი გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე დ)

ყველა მიმართულებით

9) ეტლს h1 უჯრიდან შეუძლია სვლა გააკეთოს

შემდეგ უჯრებზე:

ა)h8 ბ) a8 გ)a1 დ)d5

10) შამათი არის:

ა) მეფის დატყვევება ბ) ლაზიერის დატყვევება გ) ეტლის დატყვევება დ) მხედრის დატყვევება

11) კუ გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე დ) ვერტიკალზე ან ჰორიზონტალზე

12) ლაზიერი მოძრაობს:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე დ) წინ ყველა მიმართულებით

13) მხედარი გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) განსაკუთრებული წესით გ) დიაგონალზე დ) ვერტიკალზე

14) პაიკს შეუძლია „მოკლას“:

ა) თავისი ფიგურა ვერტიკალზე ბ) მოწინააღმდეგის ფიგურა ჰორიზონტალზე გ) მოწინააღმდეგის ფიგურა ან პაიკი წინ დიაგონალზე დ) მოწინააღმდეგის ფიგურა, რომელიც მის წინ დგას

15) მეფესთან ერთად როქს აკეთებს:

ა) ლაზიერი ბ) ეტლი გ) მხედარი დ) კუ

16) ეტლი და კუ უკეთესია თუ ლაზიერი?

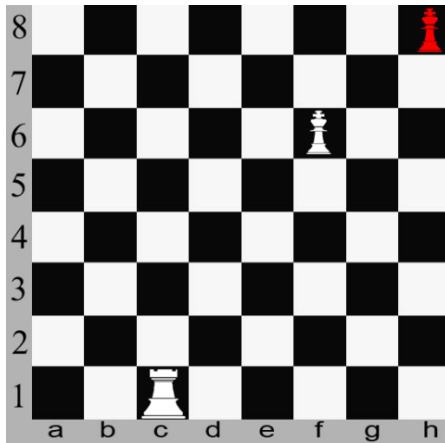
ა) ტოლია ბ) ლაზიერი გ) ეტლი და კუ დ) ლაზიერი მეტია სამი პაიკით

17) ლაზიერი და ეტლი უკეთესია თუ მეფე?

ა) მეფე ბ) ტოლია გ) ლაზიერი და ეტლი დ) შედარება არ შეიძლება

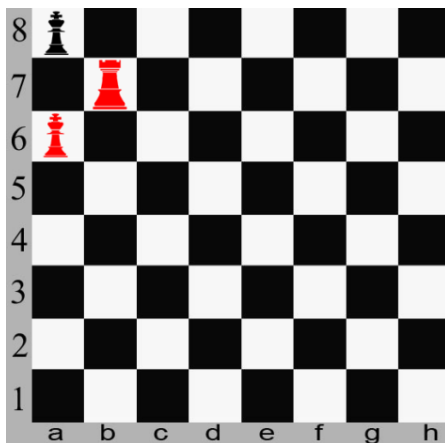
18) მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები ქიშს გამოაცხადებენ, თუ ითამაშებენ:

ა) ეც6 ბ) ეჩ1 გ) ეც8 დ) ექ1



19) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე სვლა შეეგებისა, მაშინ:

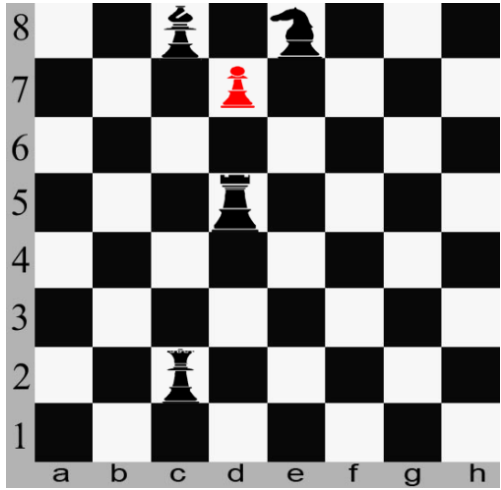
- ა) თამაში გრძელდება
- ბ) შამათია
- გ) პატია
- დ) პარტია თავიდან უნდა გათამაშდეს.



20) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე დაასახელოთ ის უჯრა, რომელზედაც „გაცოცხლებული“

ფიგურა არ დაიკარგება:

- ა) c8 ბ) d8 გ) e8 დ) b8



შეფასება -----
პედაგოგი -----

ტესტი 1-ის ვარიანტი 2

სტუდენტი -----

შემოხაზეთ სწორი პასუხები.

1) ჭადრაკის დაფის უჯრების ფერებია:

ა) შავი ბ) წითელი გ) თეთრი დ) მწვანე

2) ჰორიზონტალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი გ) განივი ხაზი
დ) ვერტიკალური ხაზი

3) ვერტიკალი არის:

ა) დახრილი ხაზი ბ) სიგრძივი ხაზი გ) განივი ხაზი
დ) ჰორიზონტალური ხაზი

4) დიაგონალები არის:

ა) რვა ბ) ათი გ) ცამეტი დ) ოცდაექვსი

5) ბოლო ჰორიზონტალებია:

ა) პირველი ბ) მესამე გ) მეშვიდე დ) მერვე

6) კიდის ვერტიკალებია:

ა) a ბ) d გ) h დ) e

7) მეფის ფლანგია:

ა) 1,2,3,4 ბ) e,f,g,h გ) 5,6,7,8 დ) a,b,c,d

8) მეფეს შეუძლია სვლა გააკეთოს:

ა) ჰორიზონტალის ერთ უჯრაზე ბ) ვერტიკალზე ორი უჯრით
გ) დიაგონალზე სამი უჯრით დ) ოთხივე მიმართულებით ორ-ორი უჯრით

9) ეტლს შეუძლია სვლა გააკეთოს:

ა) ერთ უჯრაზე ბ) შვიდ უჯრაზე გ) ოც უჯრაზე დ)
ცამეტ უჯრაზე

10) ქიში არის:

ა) მეფეზე დამუქრება ბ) პაიკზე დამუქრება გ)
ლაზიერზე დამუქრება დ) ერთდროულად ორ ფიგურა-
ზე დამუქრება

11) პატი ნიშნავს:

ა) მოგებას ბ) წაგებს გ) ყაიმს დ) პარტია თავიდან
უნდა გათამაშდეს

12) კუს შეუძლია სვლა გააკეთოს:

ა) ერთ უჯრაზე ბ) შვიდ უჯრაზე გ) რვა უჯრაზე დ)
ოც უჯრაზე

13) ლაზიერს შეუძლია სვლა გააკეთოს:

ა) ერთ უჯრაზე ბ) ორმოც უჯრაზე გ) ოცდაშვიდ
უჯრაზე დ) სამოცდასამ უჯრაზე

14) მხედარი სვლის გაკეთებისას:

ა) იცვლის უჯრის ფერს ბ) არ იცვლის უჯრის ფერს
გ) ახტება თავის ფიგურას და არ იცვლის უჯრის
ფერს დ) ახტება მოწინააღმდეგე ფიგურას და იცვლის
უჯრის ფერს

15) პაიკს შეუძლია სვლა გააკეთოს:

ა) წინ ბ) უკან გ) წინ დიაგონალზე დ) უკან ვერტი-
კალზე

16) პაიკს შეუძლია „გაცოცხლდეს“:

ა) ლაზიერად ბ) მეფედ გ) ეტლად დ) პაიკად

17) როჭი შეიძლება იყოს:

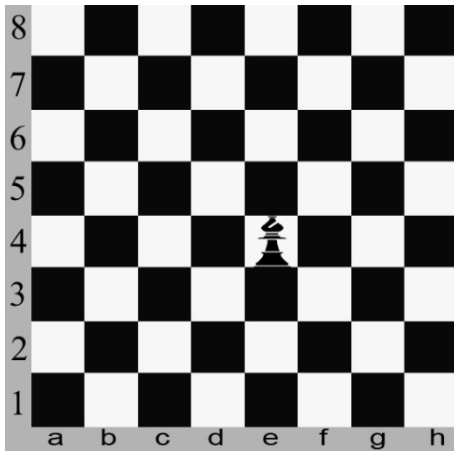
ა) მოკლე ბ) საშუალო გ) გრძელი დ) ძალიან გრძელი

18) ორი კუ, მხედარი და პაიკი უკეთესია თუ ორი
ეტლი?

ა) ორი ეტლი ბ) ორი კუ, მხედარი და პაიკი გ) ტოლია
დ) შედარება არ შეიძლება

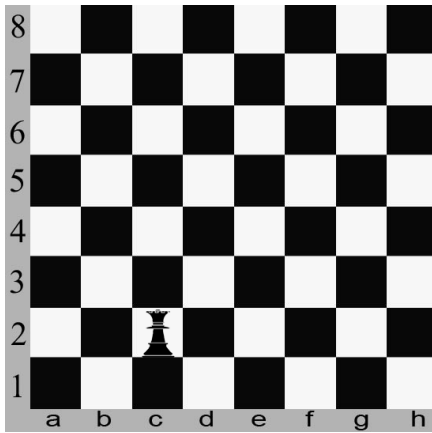
19) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე კუს ე4 უჯრიდან
შეუძლია სვლა გააკეთოს შემდეგ უჯრებზე:

ა) a1 ბ) a8 გ) h8 დ) h1



20) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე ლაზიერს c2 უჯრიდან შეუძლია სვლის გაკეთება:

- ა) a5 ბ) c1 გ) h7 დ) d1



შეფასება -----
 პედაგოგი -----

12. ჭადრაკის თამაშის აუცილებელი წესები

„შეჯიბრება ბავშვებს ასწავლის არა მარტო თამაშსა და ფიქრს, არამედ მათ უმაღლეს კორექტულობას, ასწავლის საზოგადოებაში თავის მართვას და მოწინააღმდეგის პატივისცემას“

*ანატოლი კარპოვი,
მსოფლიო მეთორმეტე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

ჭადრაკის თამაშისას პარტნიორებმა გარკვეული წესები უნდა დაიცვან:

1. თამაში უნდა ტარდებოდეს წყნარ გარემოში. ჭადრაკის მოთამაშე მოწინააღმდეგეს თავაზიანად უნდა ექცეოდეს, იჯდეს მშვიდად და წყნარად.
2. საჭადრაკო პარტიის წინ მოთამაშეები ერთმანეთს ხელის ჩამორთმევით ესალმებიან.
3. საჭადრაკო სვლა კეთდება ერთი ხელით, ერთი ფიგურით. უჯრაზე მხოლოდ ერთი ფიგურის დასმა შეიძლება.
4. თუ საკუთარ ფიგურას ხელს მოკიდებთ - უნდა ითამაშოთ (თუ შესაძლებელია).
5. თუ მეტოქის ფიგურას ხელი შეახეთ, ის აუცილებლად უნდა მოკლათ (თუ შესაძლებელია).
6. თუ ფიგურა სხვა უჯრაზე გადადგით და ხელი გაუშვით, სვლა გაკეთებულად ითვლება და მისი უკან დაბრუნება არ შეიძლება. თუ ფიგურისთვის ხელი არ გაგვიშვიათ, მაშინ შეგიძლიათ ის სხვა უჯრაზეც ითამაშოთ (თუ შესაძლებელია).

7. თუ გინდათ ფიგურის გასწორება, მაშინ თქვენი სვლის დროს უნდა თქვათ სიტყვა „გასწორებ“ და შემდეგ გაასწოროთ ნებისმიერი ფიგურა ან ფიგურები.

8. როქის გაკეთებისას ჯერ მეფე უნდა გადაადგილოთ, შემდეგ ეტლი.

9. რაიმე გაუგებრობის შემთხვევაში უნდა მიმართოთ მსაჯს.

ამგვარად, მოჭადრაკე თამაშის დროს უნდა იცავდეს შემდეგ ქცევის წესებს:

თამაშს იწყებ? - ხელი ჩამოართვი მეტოქეს მისალმების ნიშნად.

ფიგურას შეეხე? - აუცილებლად უნდა ითამაშო!

ფიგურას ხელი გაუშვი? - სვლა გაკეთებულა.

გვერდზე ნუ იყურები! დაჯექი სწორად! თავი შეიკავე, არ ისაუბრო! ღიღინი დაუშვებელია! დაიცავი სიჩუმე! ნუ იტირებ, ნურც იცინებ! ფიგურებით ნუ გაერთობი! ჩხუბი აკრძალულია!

წააგე? - ხელი ჩამოართვი მოგებულს და მიულოცე!

ამ ქცევის წესების დაცვა ყველა მოთამაშესათვის სავალდებულოა.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რომელია ქცევის არასწორი ფორმები ჭადრაკის თამაშის დროს?
2. როგორ უნდა მოიქცეთ, თუ საკუთარ ფიგურას შეეხეთ?
3. როდის ითვლება სვლა დასრულებულად?
4. ერთ უჯრაზე რამდენი ფიგურის დასმა შეიძლება?
5. როგორ უნდა მოიქცეთ თუ რომელიმე ფიგურის გასწორება გინდათ?
6. მაქსიმუმ რამდენი ფიგურის გასწორება შეგიძლიათ?
7. როგორ უნდა მოიქცეთ, თუ მოწინააღმდეგის ფიგურას შეეხეთ?

13. საჭადრაკო მართლწერა

„ყოველთვის მაოცებს საჭადრაკო პრობლემების
სიმრავლე და სულ უფრო და უფრო ვრწმუნდები
ჭადრაკის შეუცნობლობაში“

გარი კასპაროვი,

მსოფლიო მეცამეტე ჩემპიონი ჭადრაკში

წინა პარაგრაფებში თქვენ შეისწავლეთ ჭადრაკის მართლწერა ანუ **ჭადრაკის ნოტაცია**, რომელიც იძლევა პარტიების, ამოცნების, ეტიუდების ჩაწერისა და საჭადრაკო ლიტერატურის გამოცემის საშუალებას.

პარტიის ჩაწერისას ფიგურის შემოკლებულ სახელს წერენ, შემდეგ აღნიშნავენ იმ უჯრას, რომელზეც იდგა ფიგურა და შემდეგ იმ უჯრას, რომელზეც ის წავიდა. პაიკის სვლის დროს მისი სახელი არ იწერება. უჯრებს შორის აღინიშნება სვლის ან მოკვლის ნიშანი. ქიშის, შამათის ან კარგი ან ცუდი სვლის აღმნიშვნელ ნიშანს უჩვენებენ სვლის ბოლოს.

ნოტაციაში რიცხვებით აღნიშნავენ სვლების რიგს. ჯერ იწერება თეთრების სვლა, შემდეგ-შავების.

მაგალითზე ვნახოთ, თუ როგორ იწერება პარტიის მსვლელობა.

1. e2-e4 e7-e5 2. ღd1-ჩ5 მფე8-e7?? 3. ლh5: e5#

პარტიის ჩაწერის აღნიშნულ სისტემას **სრული ნოტაცია** ეწოდება. ხშირად იყენებენ პარტიის ჩაწერის **შემოკლებულ ნოტაციასაც**. ასეთ დროს აღნიშნავენ სვლის რიგს, ფიგურის შემოკლებულ სახელწოდებას და მხოლოდ იმ უჯრას, რომელზედაც ეს ფიგურა გადაადგილდება. მოვიყვანოთ ორი მაგალითი:

1. e4 e5 2. ლh5 მფე7?? 3.ლ:ე5#;

1.g4 e5 2. f3?? ლh4#

პოზიციის ჩაწერა შემდეგნაირად ხდება: ჯერ ვწერთ თეთრი ფიგურების განლაგებას, შემდეგ - შავი ფიგურების. ფიგურები იწერება ასეთი თანმიმდევრობით: მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი. პაიკების ან ორი ერთნაირი ფიგურის ჩაწერისას თანმიმდევრობა განისაზღვრება ვერტიკალების მიხედვით a ვერტიკალიდან h ვერტიკალის მიმართულებით. განვიხილოთ მაგალითები. ზემოთ მოყვანილი პირველი მაგალითის საფინალო პოზიცია ასე ჩაიწერება:

თ.: მფ e1, ლ e5, ე a1, ე h1, კ c1, კ f1, მ b1, მ g1; პ.პ.: a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2 (16);

შ.: მფ e8, ლ d8, ე a8, ე h8, კ c8, კ f8, მ b8, მ g8; პ.პ.: a7, b7, c7, d7, f7, g7, h7 (15);

მეორე მაგალითის საფინალო პოზიცია ასე ჩაიწერება:

თ.: მფ e1, ლ d1, ე a1, ე h1, კ c1, კ f1, მ b1, მ g1; პ.პ.: a2, b2, c2, d2, e2, f3,

g4, h2 (16);

შ.: მფ e8, ლ h4, ე a8, ე h8, კ c8, კ f8, მ b8, მ g8; პ.პ.: a7, b7, c7, d7, e5,

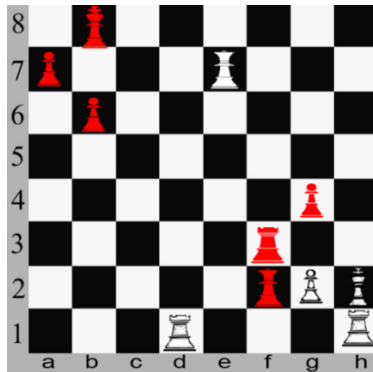
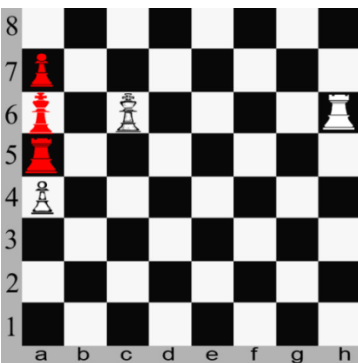
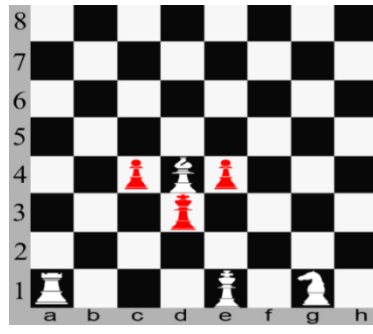
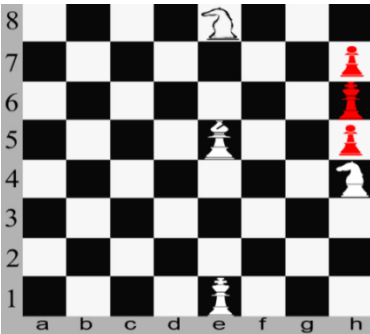
f7, g7, h7 (16);

შეამოწმე თავი შენი:

1. რა არის საჭადრაკო ნოტაცია?
2. პარტიის ჩაწერის რამდენი ხერხი არსებობს და რა განსხვავებაა მათ შორის?
3. როგორ ხდება პოზიციის ჩაწერა?

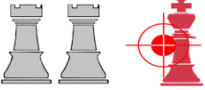
დავალეზა 6

- სრული ნოტაციით ჩაწერეთ შემდეგი პარტია: 1. e1 c5 2. მ f3 მ c6 3. d4 cd 4. მ d4 e5 5. მ f5 მ ge7?? 6. მ d6 #
- მოკლე ნოტაციით ჩაწერეთ შემდეგი პარტია: 1. e2-e4 e7-e5 2. მ g1-f3 მ b8-c6 3. კ f1-c4 d7-d6 4. მ b1-c3 კ c8-g4 5. 0-0 მ c6-d4 6. მ f3: e5 კ g4: d1?? 7. კ c4: f7+ მე e8-e7 8. მ c3-d5 #
- ჩაწერეთ მოცემული პოზიციები საჭადრაკო ნოტაციით და მონახეთ შამათი ერთ სვლაში.



შამათი

შამათი თეთრებითაც და
შავებითაც

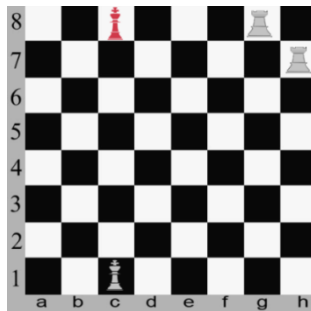


14. საშამათო პოზიციები : ორი ეტლით, ლაზიერთა და ეტლით

„ჭადრაკი-ეს სპორტია, ბრძოლაა, ხოლო ბრძოლაში ურისკოდ გამარჯვება ძნელიცაა და, რაც მთავარია, მოსაწყენიც“

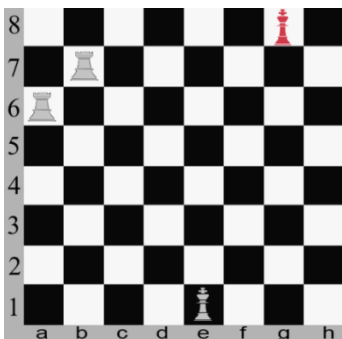
*ნონა გაფრინდაშვილი,
მსოფლიო მეხუთე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

არსებობს მრავალი სახის საშამათო პოზიცია: ერთსვლიანი, ორსვლიანი, სამსვლიანი და ასე შემდეგ. განვიხილოთ რამდენიმე მათგანი. დავიწყოთ მარტოხელა მეფის დაშამათებით ორი ეტლის საშუალებით. ამისათვის საჭიროა მეფის იძულებით მიყვანა პირველ ან მეორე ჰორიზონტალზე, ან a ან h ვერტიკალზე და შემდეგ მისი დაშამათება. ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამაზე ნაჩვენებია შამათი ორი ეტლით.



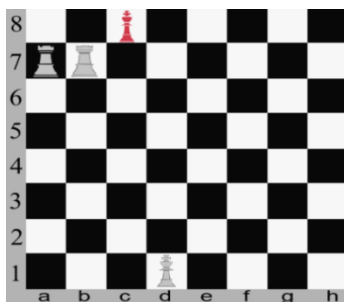
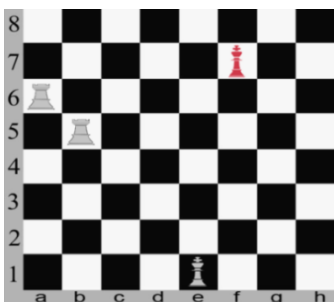
შამათის დროს ეტლებს საკუთარი მეფის დახმარება არ სჭირდებათ. ერთი ეტლი აკონტროლებს მეშვიდე ჰორიზონტალს, მეორე ეტლი კი-მეორე ჰორიზონტალს და ემუქრება შავ მეფეს. ასე ჰარმონიულად უნდა იმოქმედონ ეტლებმა ანუ ორი ეტლით შამათის გასაკეთებლად მეფე უნდა „მივიმწყედოთ“ დაფის განპირა ხაზზე, რისთვისაც საჭიროა ეტლების მონაცვლეობით გადაადგილება.

დიაგრამაზე მოცემულია ეტლების ბოლოს წინა გადაადგილება



1. ე a6-ეა8#

განვიხილოთ შემდეგი საშამათო პოზიციები

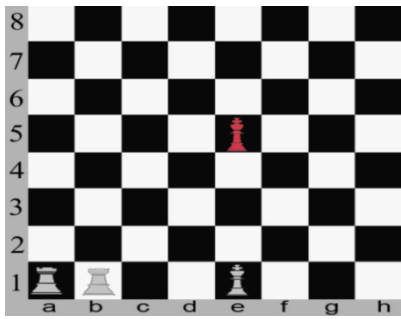


მარცხენა დიაგრამაზე a6 ეტლს „მოჭრილი“ ჰყავს მოწინააღმდეგის მეფე მეექვსე კორიზონტალზე. მეფის განაპირა ხაზზე მისამწვეველად თეთრებმა „თავისუფალი“ ეტლი b5 დან უნდა ითამაშონ b7-ზე:

1. ე b5- b7+ მფ (ნებისმიერი სვლა მერვე ხაზზე)
2. ე a6- a8#

მარჯვენა დიაგრამაზე მოცემულია პოზიცია, რომელშიც მომდევნო სვლაზე შამათია. როგორც ვიცით, ასეთ პოზიციებს გარდაუვალი შამათის პოზიციები ეწოდება. თეთრები აკეთებენ მომლოდინე სვლას მეფით. შავებს აქვთ ერთადერთი სვლა მფ c8-d8 და ღებულობენ შამათს ე a8# ან ე b8#

განვიხილოთ პოზიცია მარტოხელა მეფით ცენტრში და ვნახოთ როგორ უნდა დაშამათდეს ის.



თეთრებმა ჯერ უნდა გააკონტროლონ მეოთხე ჰორიზონტალი 1. ე a4 მფ d5

თავისუფალი ეტლი „მოჭრის“ მეფეს მე-5 ჰორიზონტალიდან და ასე ნაბიჯ-ნაბიჯ მიიმწყვდევენ მეფეს მე-8 ჰორიზონტალზე.

- 2. ე b5+ მფ c6 3. ე aa5 მფ c7 4. ე a6 მფ d7 5.e b7+ მფc8 6. ე aa7 მფ d8 7. ე a8#

ლაზიერით და ეტლით შამათი ანალოგიურად კეთდება. გააკეთეთ დამოუკიდებლად, მაგალითად, შემდეგი პოზიციიდან: თ.: მფe1, ლb1, ეa1(3)

შ.: მფe5 (1)

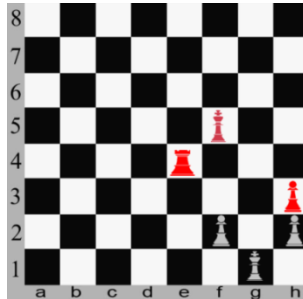
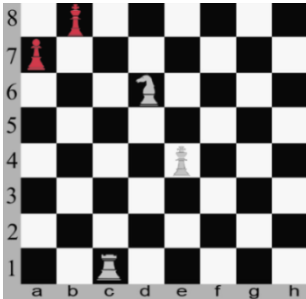
შეამოწმე თავი შენი:

- 1. რას ეწოდება საშამათო პოზიცია?
- 2. რას ეწოდება დახშული შამათი?
- 3. რას ეწოდება გარდაუვალი შამათი?
- 4. ორი ეტლით დაშამათებისას სად უნდა განდევნოთ მეტოქის მეფე?
- 5. როგორ მოქმედებენ ეტლები მარტოხელა მეფის დაშამათების დროს?
- 6. როგორ კეთდება შამათი ლაზიერით და ეტლით?

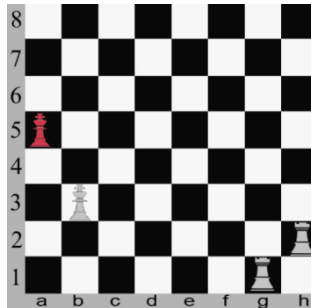
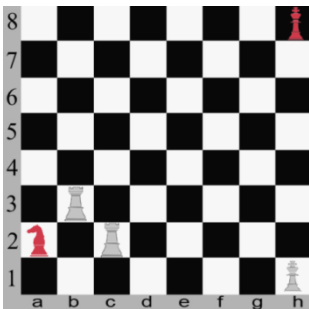
7. რომელია უფრო ადვილად გასაკეთებელი შამათი ორი ეტლით, თუ შამათი ღაზიერით და ეტლით?

დავალება 7

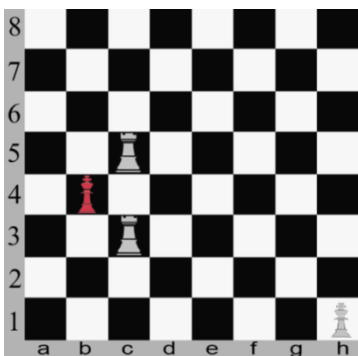
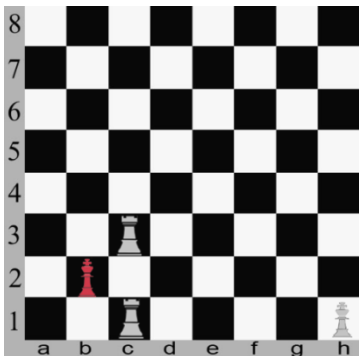
1. ქვემოთ მოცემულ ორ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ერთ სვლაში.



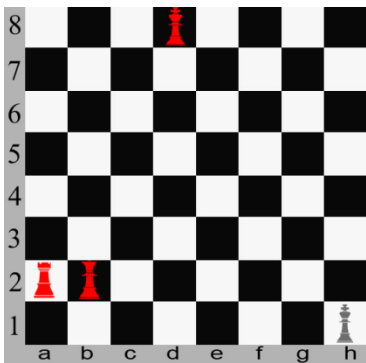
2. შემდეგ ორ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ორ სვლაში.



3. შემდეგ ორ დიაგრამაზე შამათი გააკეთეთ რაც შეიძლება სწრაფად.



4. ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ერთ სვლაში ექვსნაირად.





15. ლაზიერით შამათი. ეტლით შამათი

„როცა ჭადრაკს პირველად გავეცანი, ზღაპრულ სამყაროდ მეჩვენა. საოცარია! სერიოზულად შესწავლის შემდეგაც იგი ჩემთვის კვლავ ზღაპრული დარჩა“

*მაია ჩიბურდანიძე,
მსოფლიო მეექვსე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

ლაზიერით შამათის გამოცხადებისას აუცილებელია მეტოქის მეფის განდევნა დაფის კიდეზე. შემდეგ საკუთარი მეფის დახმარებით იოლია მეტოქის მეფის დაშამათება. ლაზიერი ერთადერთი ფიგურაა, რომელსაც მარტოს შეუძლია მეტოქის მეფის დაფის კუთხისაკენ განდევნა. ამისათვის იგი უნდა დადგეს მოწინააღმდეგის მეფისგან მხედრის სვლის დაშორებით. მაგალითისათვის განვიხილოთ შემდეგი პოზიცია №1.

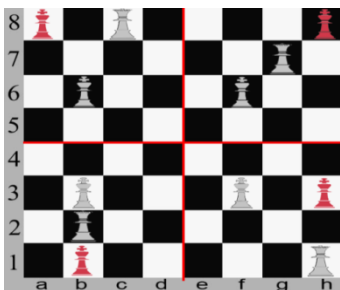
თ.: მფe1, ლd1, (2); შ.: მფ e5 (1) ვითამაშოთ შემდეგნაირად:

1. ლd3 მფf4 2. მფe2 მფe5 3. ლc4 მფf5 4. ლd4 მფg5
5. ლe4 მფf6 6. ლd5 მფg6 7. ლe5 მფh6 8. ლf5 მფg7
9. ლe6 მფh7 10. ლf6 მფg8 11. ლe7 მფh8 12. მფg3! (არ ვარგა 12 ლf7? რადგან პატია). მფg8 13. მფg4 მფh8
14. მფg5 მფg8 15. ლg6 მფh8 და შამათი შეგვიძლია გამოვაცხადოთ ხუთნაირად. იპოვეთ ისინი.

პოზიცია №2. თ.: მფf3, ლc7 (2); შ.: მფa8(1)

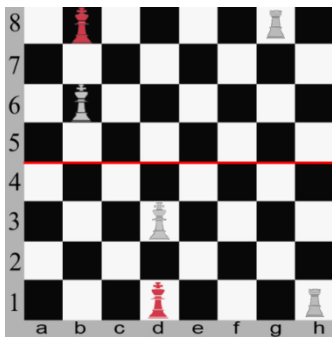
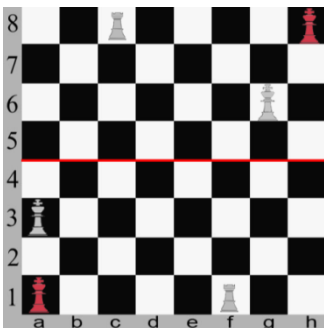
1. ლd7 მფb8; 2. მფe4 მფa8 3. მფd5 მფb8 4. მფc6 მფa8
5. ლb7#

ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამაზე მოცემულია შამათის რამდენიმე ტიპობრივი პოზიცია.



ეტილი და მეფე მეტოქის მეფეს დაფის კიდეზე აშამათებენ. საშამათო პოზიციაში მეფეები პირისპირ დგანან. ეტილი კი მეფეს ემუქრება.

ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამებზე ნახვენებია შამათის ტიპობრივი პოზიციები.



განვიხილოთ მოწინააღმდეგის დაშამათების ორი ტიპური მაგალითი ეტილითა და მეფით. პირველ პოზიციაში შავი მეფე მოჭრილია ბოლო ჰორიზონტალზე.

თ.: მედ1, ეა7 (2) შ.: მეე8 (1)

1. მეე2 მედ8
2. მედ3 მეე8
3. მეე4 მეე8
4. ეი7 მეე8
5. მედ5 მედ8
6. მეე6! მეფე გზას უღობავს მეტოქის მეფეს ეტილისაკენ (6... მეე8 7.ეი8#)
- 6... მეე8
7. მედ6 მეე8
8. მეე6 მეა8
9. მეე6 მეე8
10. ეი8#.

მეორე მაგალითში მარტოხელა შავი მეფე დაფის ცენტრშია.

თ.: მფა1, ეჩ1 (2) შ.: მფდ5 (1)

1. ეჩ4! მეფეს მოეჭრა მეოთხე კორიზონტალზე გადასასვლელი.

1. მფე5 2. მფბ2 მფდ5 3. მფც3 მფე5 4. მფდ3 მფფ5
5. მფე3 მფგ5 6. ეჩ4! თეთრები თანდათანობით ავიწროებენ შავ მეფეს 6... მფგ6 7. მფე4 მფგ5 8. მფე5 მფგ6 9. ეჩ5 მფგ7 10. მფ6 მფგ8 11. მფფ5 მფგ7 12. მფგ5 მფგ8 13. მფგ6 მფჩ8
14. ეჩ8#.

შეამოწმე თავი შენი:

1. შეუძლია თუ არა ლაზიერს მეფის დაუხმარებლად შამათის გამოცხადება?
2. შეუძლია თუ არა ლაზიერს მარტომ განდევნოს მეფე დაფის კუთხეში?
3. ლაზიერითა და მეფით რომელ ხაზზე შეიძლება მარტოხელა მეფის დაშამათება?
4. დაფის რომელ ადგილზე შეიძლება ეტლით და მეფით მეტოქის მეფის დაშამათება?
5. შეუძლია თუ არა ეტლს მარტომ განდევნოს მეფე დაფის კიდეზე?

დავალეზა 8

1. თ.: მფც5, ლე2 (1); შ.: მფა4 (1). შამათი ერთ სვლაში.
2. თ.: მფდ3, ლბ2 (2); შ.: მფფ1 (1). შამათი ორ სვლაში.
3. თ.: მფდ6, ლდ1 (2); შ.: მფდ8 (1). შამათი ორ სვლაში.
4. თ.: მფც4, ლჩ7 (2); შ.: მფა3 (1). შამათი ორ სვლაში.
5. თ.: მფც6, ლჩ1 (2); შ.: მფბ8 (1). შამათი ორ სვლაში.
6. თ.: მფფ5, ლა5 (2); შ.: მფჩ5 (1). შამათი ორ სვლაში სამნაირად.
7. თ.: მფფ6, ლფ5 (2); შ.: მფგ8 (1). შამათი ორ სვლაში ოთხნაირად.

16. მუქარა. დაცვა. დაბმა

„ჭადრაკი არ არის მხოლოდ ქალაქის, ქვეყნის და მსოფლიოს პირველობები. იგი უპირველეს ყოვლისა ადამიანთა ურთიერთობაა“.

*ჟუჟა პოლგარი,
მსოფლიო მერვე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

მოწინააღმდეგის ფიგურის უდანაკარგოდ ან მცირე დანაკარგით აყვანას **ფიგურის მოგება** ეწოდება. ფიგურის მოსაგებად საჭიროა მასზე იერიშის მიტანა ანუ დამუქრება. როგორც უკვე ვიცით, მუქარის მოგერიების ანუ დაცვის რამდენიმე საშუალება არსებობს:

1. მუქარის შემქმნელი ფიგურის აყვანა
2. მუქარის უჯრიდან ფიგურის გადაადგილება
3. სხვა ფიგურით დაცვა
4. მუქარის ხაზის გადაკეცვა
5. სამაგიერო მუქარის შექმნა
6. მუქარის შემქმნელი ფიგურის დაბმა

ცხადია, ყველაზე ძლიერი მუქარა შამათის მუქარაა. კი მაგრამ რა არის **დაბმა**? მდგომარეობას, როცა რომელიმე ფიგურას გადაადგილება არ შეუძლია, დაბმა ეწოდება.

დაბმას მხოლოდ შორსმსროლელი ფიგურები - ლაზიერი, ეტლი ან კუ აკეთებენ. დაბმაში ძირითადად სამი ფიგურა მონაწილეობს:

1. დამბმელი ფიგურა;
2. დაბმული ფიგურა;
3. დაბმულ ფიგურას შეფარებული ფიგურა.

დაბმა ორი სახისაა: სრული და არასრული.

მეფეზე ფიგურის დაბმას სრული დაბმა ეწოდება.

მაგალითი: თ.: მფგ1, ეა1 (2); შ.: მფე8, კდ4 (2). 1. ეა1-ე1 სვლით თეთრებმა გააკეთეს შავების კუს სრული დაბმა, რადგან კუ მეფეზეა ჩამოფარებული და მისი წასვლით მეფეს ქიში გაეხსნება.

სრული დაბმის დროს დაბმულ ფიგურას გადაადგილება არ შეუძლია. ფიგურის დაბმას მეფის გარდა სხვა ფიგურაზე არასრული დაბმა ეწოდება.

მაგალითი: თ.: მფგ2, ეგ1, კა1 (3); შ.: მფგ8, ედ8, მფ6 (3)

1. კა1-გ5 სვლით თეთრები აბამენ შავების მხედარს. თუ ის გადაადგილდება, შავები დაკარგავენ ეტლს.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რა არის მუქარა?
2. დაცვის რა საშუალებები არსებობს?
3. რას ეწოდება დაბმა?
4. რომელ ფიგურებს შეუძლიათ დაბმის გაკეთება?
5. რას ეწოდება სრული დაბმა? არასრული დაბმა?
6. რომელი დაბმის დროს შეუძლია ფიგურას გადაადგილება?

17. საჭადრაკო პარტიის სამი ნაწილი: დებიუტი, მიტელშპილი, ენდშპილი

„ჭეშმარიტი საჭადრაკო კომპოზიტორის შემოქმედება უკვდავია. ის ცოცხლობს თავის ნაწარმოებებში, ვიდრე მისი ქმნილება კვლავინდებურად ინტერესის აღმძვრელია“.

*დავით გურგენიძე,
მსოფლიო ჩემპიონი საჭადრაკო კომპოზიციაში*

საჭადრაკო პარტია პირობითად სამ ნაწილად იყოფა: დასაწყისი, შუა თამაში და დაბოლოება. მათ შესაბამისად ეწოდებათ: დებიუტი, მიტელშპილი და ენდშპილი.

დებიუტში უნდა იხელმძღვანელოთ შემდეგი პრინციპებით:

1. თამაშს ცენტრალური პაიკებით იწყებთ.
2. რაც შეიძლება სწრაფად განავითარეთ მსუბუქი ფიგურები.

ფიგურები.

3. დროულად გააკეთეთ როქი.
4. ეტლები დააყენეთ ღია ხაზებზე.
5. ორივე კუ განათავსეთ ღია დიაგონალებზე.
6. მხედრებით გააკონტროლეთ ცენტრალური უჯრები.
7. ფიგურებს შორის დაამყარეთ ურთიერთკავშირი.

მაშასადამე, დებიუტში ორივე მხარის მიზანია დაიკავოს ცენტრი, განავითაროს ფიგურები და მოემზადოს შეტევისათვის.

საჭიროა გაითვალისწინოთ:

1. ერიდეთ დებიუტში კიდურა პაიკებით თამაშს.
2. ნუ ითამაშებთ მხოლოდ პაიკებით.
3. ნუ გააკეთებთ ერთი ფიგურით ზედიზედ რამდენიმე სვლას.

4. ნუ ჩაკეტავთ საკუთარ ფიგურებს.

5. არ დატოვოთ მეფე ცენტრში.

6. ერიდეთ ლაზიერის შეყვანას თამაშში ნაადრევად.

7. როქის შემდეგ მეფის წინ მდებარე პაიკები არ გაწიოთ ორ უჯრაზე.

8. მხედრები არ დააყენოთ დაფის კუთხეში ან კიდეში.

განვიხილოთ სამაგალითო პარტია: 1. e4 e5 2. მf3 მც6

თეთრებმა მხედარი განავითარეს ცენტრისაკენ და თან დაემუქრნენ შავ პაიკს. 3. კc4 კc5 4. d3 მge7

ორივე მხარემ განავითარა კუ და მიზანში ამოიღო შესაბამისად f7 და f2 უჯრები, როგორც ყველაზე სუსტი უჯრები - მათ მხოლოდ მეფეები იცავენ. შემდეგ თეთრებმა მეორე კუს გაუხსნეს გზა. შავების მხედარი ჯობდა გადასულიყო f6 უჯრაზე - ცენტრისკენ ახლოს. 5. მგ5 0-0 6.ღh5 h6 7. მ:f7 ლე8? 8. მh6++ მფh8 9.მf7++ მფგ8 10.ღh8#

მიტელშილი საჭადრაკო პარტიის ყველაზე საინტერესო სტადიაა. აქ სხვა სტადიებთან შედარებით, უფრო ხშირად გვხვება ლამაზი კომბინაციები, პოზიციური მანევრები, საინტერესო გეგმები, შეუპოვარი დაცვა.

მიტელშილის ძირითადი პრინციპია ფიგურათა მოქმედების კოორდინაცია. რაც უფრო შეთანხმებულად მოქმედებენ ფიგურები, მით უფრო მეტ ძალას ავლენს თითოეული მათგანი. მოჭადრაკემ შუა თამაშში სწორად უნდა შეაფასოს პოზიცია და ამ შეფასების მიხედვით შეადგინოს შესაბამისი სათამაშო გეგმა, დაიწყოს კონკრეტული სვლის ძიება, მასთან დაკავშირებული ვარიანტების გათვლით.

პოზიციის შეფასება ხდება შემდეგი ელემენტების მიხედვით:

1. მატერიალური თანაფარდობა,
2. განვითარება,
3. მეფისა და ფიგურების განლაგება,
4. პაიკთა სტრუქტურა,
5. სუსტი და ძლიერი უჯრები,
6. ცენტრი,
7. სივრცე, ღია ხაზებისა და დიაგონალების ფლობა.

მოჭადრაკემ შემოქმედებითად უნდა შეაფასოს ეს ელემენტები, გაარკვიოს რომელია აღნიშნულ პოზიციაში უფრო მნიშვნელოვანი და დასახოს მისი გამოყენების გზები. განვიხილოთ მაგალითი:

გაფრინდაშვილი-სერვანტი, 1971წელი.

თეთრების მე-15 სვლისათვის შეიქმნა შემდეგი პოზიცია:
თ.: მფე1, ლდ1, ეა1, ეხ1, კე2, კგ7; პ.პ.: ა2, ბ2, ც4, ფ2, ხ2 (11)
შ.: მფგ8, ლგ2, ეა8, ეფ8, კც8; პ.პ.: ა7, ბ7, დ7, ფ7, გ6, ხ7 (11)

შევაფასოთ პოზიცია: მატერიალური უპირატესობა შავების მხარესაა, რადგან თეთრების ორი ფიგურა მუქარის ქვეშაა და გაგრძელებით

15 ეფ1 მფ:გ7 ან 15 კფ8 ლ: ხ1+16 მფდ2 ლ: დ1+ 17 ე:დ1 მფ:ფ8 შავებს ზედმეტი პაიკი დარჩებათ. მეორეს მხრივ, შავების ლაზიერის ფლანგი განუვითარებელია, მეფის ირგვლივ შავი უჯრები დასუსტებულია. საერთო ჯამში თეთრების პოზიცია უკეთესია. მათ ენერგიულად უნდა ითამაშონ, შეწირვებს არ მოერიდონ და შეუტონ მეფეს, რასაც აკეთებენ კიდევაც:

15ლd4!! ლ:h1+ 16მფd2 ლ:a1 17ლf6! ლ:a2 18კh6 და შავები დანებდნენ, რადგან ლg7 შამათისაგან დაცვა არ არის.

ენდშპილი ჭადრაკის პარტიის დასკვნითი ნაწილია. ენდშპილში კარგი თამაშით მოჭადრაკე იყენებს დებიუტში ან მიტელშპილში მიღწეულ უპირატესობას ან გადაარჩენს უარეს პარტიას.

ენდშპილის ანალიზი და კლასიფიკაცია შედარებით ადვილია, ვიდრე ჭადრაკის პარტიის სხვა სტადიებისა. ასწლეულების განმავლობაში მრავალი ენდშპილის პოზიცია ზუსტად იქნა შესწავლილი და გამრავლების ტაბულასავით უნდა შევისწავლოთ და გვახსოვდეს.

ენდშპილში ცოტა ფიგურაა, ამიტომ თითოეული მათგანის როლი ძალიან იზრდება. აუცილებელია მათი მაქსიმალური გააქტიურება და ურთიერთ-შეთანხმება. მეფეს ენდშპილში ხიფათი აღარ ემუქრება ის საფარიდან უნდა გამოვიდეს და აქტიურად ჩაებას ბრძოლაში. ძლიან იზრდება პაიკთა როლი.

ენდშპილის მთავარი სტრატეგიული ამოცანაა პაიკის წინ სვლა ლაზიერში გასაყვანად. ერთი ზედმეტი პაიკი ხშირად საკმარისია გამარჯვების მოსაპოვებლად. პრაქტიკაში ყველაზე ხშირად გვხვდება ორი ტიპის ენდშპილი: პაიკების ენდშპილი და ეტლების ენდშპილი. ამიტომ აუცილებელია ენდშპილების ტიპური პოზიციების შესწავლა დაიწყოთ ამ ორი ტიპის ენდშპილის შესწავლით.

შეამოწმე თავი შენი:

1. რამდენ ნაწილად იყოფა საჭადრაკო პარტია? დაასახელოთ ისინი.

2. დებიუტში რა არის თამაშის მიზანი?
3. რომელი პაიკებით ჯობია თამაშის დაწყება? რატომ?
4. სად უნდა განაღოთ ეტლები?
5. სად უნდა განაღოთ მხედრები?
6. რა არის მიტელშილის ძირითადი პრინციპი?
7. რომელი ელემენტების მიხედვით აფასებენ პოზიციას?
8. რაში გეხმარებათ ენდშილის კარგი თამაში?
9. რა არის ენდშილის მთავარი სტრატეგიული ამოცანა?

დავალება 9

ზეპირი: 1. გაარჩიეთ შემდეგი პარტია და გაარკვიეთ, რატომ უწერია ზოგ სვლას კითხვის ნიშანი, ზოგს-დახილის ნიშანი:

1. e4 e5 2.მ3 მც6 3.კ4 კბ4? 4.ც3! კც5? 5.0-0 მ6 6. d4
 e:d 7.c:d კბ6 8. d5! მე7 9.e5! მგ8 10.d6! c:d? 11.e:d მც6
 12.ეe1+ მფ8 13.ლდ5 ლფ6 14.კგ5 ლგ6 15.მh4 ლh5 16. კე7+!
 მგ:e7 17.d:e მ:e7 18. ლh5

და შავები დანებდნენ.

2. თ.: მფd8, პ.: a5 (2); შ.: მფd6, პ.: h7 (2)

თეთრები იწყებენ და იგებენ (პაიკი გაყავთ ლაზიერში).

წერთი: 1. ტარაში-ალიოხინი. კარლსბადი, 1923 წელი

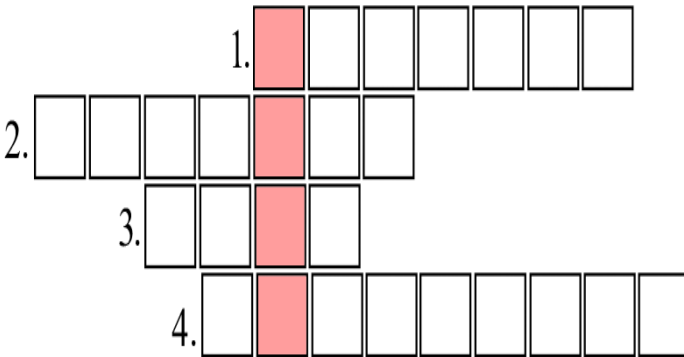
თ.: მფg1, ლდ3, ეც1, ეე1, მდ1, კდ2; პ.პ.: a4, b3, c2, f2, g2,
 h2 (12)

შ.: მფე8, ლფ6, ეც8, ეც7, მე7, კე7; პ.პ.: a5, b4, d4, f7, გ6, h7 (12)

შაგების 22-ე სვლაა. შეაფასეთ პოზიცია. რა სვლას ითამაშებდით?

შეავსეთ კროსვორდი ისე, რომ ფერად უჯრებში მიიღოს სიტყვა „მეფე“.

1. ფიგურა რომელსაც სამი პაიკის ძალა აქვს.
2. ყველა მიმართულებით მოსიარულე ფიგურა.
3. ჭადრაკის ფიგურების საომარი ველი.
4. ჭადრაკის დაფის ერთ-ერთი საბრძოლო ხაზი.



გავლილი მასალის შემოწმება. ტესტი 2

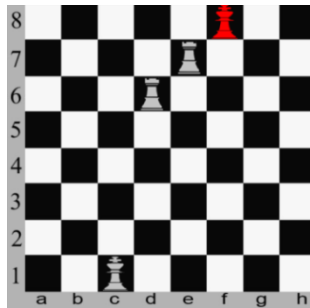
„ტექნიკურ - სტრატეგიული, აგრეთვე ფსიქოლოგიური მიზეზების გამო გაცილებით ძნელია დაცვა, ვიდრე იერიში“.

რუდოლფ შპილამანი

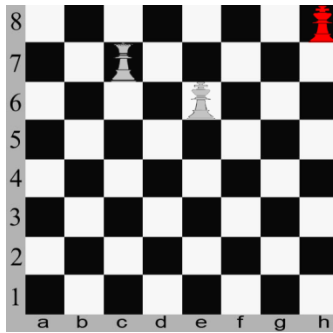
შეარჩიეთ სწორი პასუხები და შემოხაზეთ:

1. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები გარდაუვალი შამათის მდგომარეობას შექმნიან თუ ითამაშებენ:

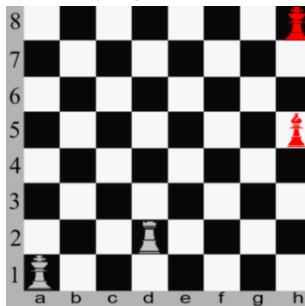
ა) ეe7-h7 ბ) ეd6-e6 გ) ეd6-d7 დ) ეe7-a7



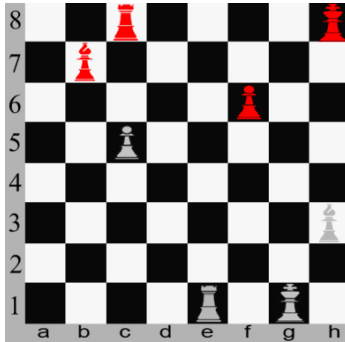
2. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები მომდევნო სვლაზე გააკეთებენ შამათს, თუ ითამაშებენ: ა) ლc7-f7 ბ) ლc7-e7 გ) მფe6-f6 დ) მფe6-f7



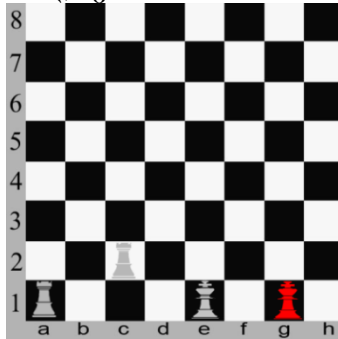
3. ლაზიერი უდრის: ა) 7 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 10 პაიკს
დ) 3 პაიკს.
4. მხედარი უდრის: ა) 2 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 7 პაიკს
დ) 3 პაიკს.
5. ეტლი უდრის: ა) 10 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 3 პაიკს
დ) 6 პაიკს.
6. კუ უდრის: ა) 4 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 9 პაიკს
დ) 3 პაიკს.
7. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები „აბაჟენ“ მოწინააღმდეგის ფიგურას, თუ ითამაშებენ: ა) ეd2-d5 ბ) ეd2-d8 გ) ეd2-h2 დ) ეd2-d7



8. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრების პაიკის დაცვის საუკეთესო საშუალებაა: ა) ეe1-e6 ბ) ეe1-e7 გ) ეe1-c1 დ) კh3:c8

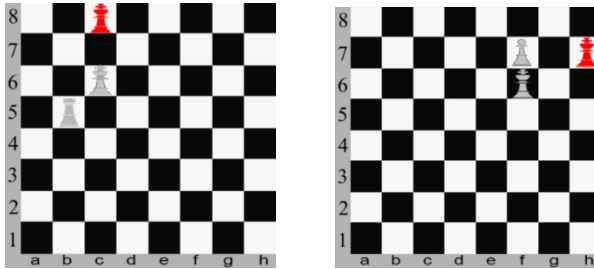


9. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები აშამათებენ მოწინააღმდეგეს, თუ ითამაშებენ: ა) მფe1-d2 ბ) 0-0-0
 გ) მფe1-e2 დ) ეც2-f2

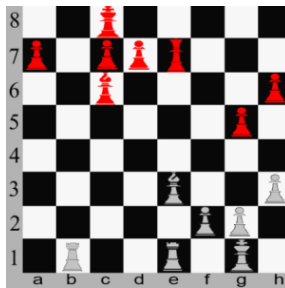


10. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია:
 ა) საუბარი ბ) ლილინი გ) ფიქრი დ) ჩხუბი
11. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია: ა) სვლის დაბრუნება ბ) სიცილი გ) მისაღმება დ) ხმაური
12. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის: ა) მილოცვა ბ) სიჩუმე გ) ფიქრი დ) სირბილი
13. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის: ა) მოწინააღმდეგის სვლაზე ფიგურის გასწორება ბ) მისაღმება თამაშის წინ გ) ხელის ჩამორთმევა თამაშის შემდეგ დ) სვლის გაკეთება საკუთარ ჯერზე

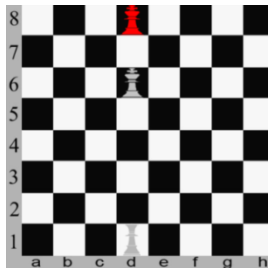
14. შამათი ორ სვლაში:



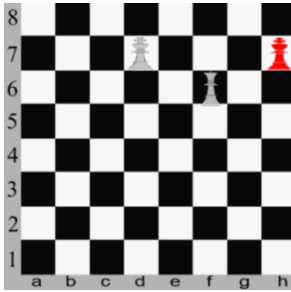
15. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები იგებენ ორი მუქარის შექმნით:



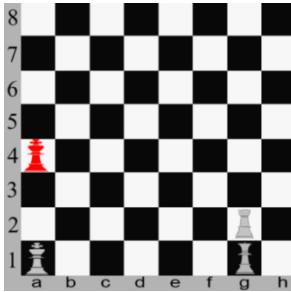
16. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



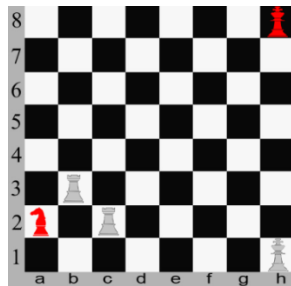
17. შამათი ოთხ სვლაში:



18. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



19. შამათი ორ სვლაში.



ტესტი №2-ის პასუხები: 1)გ 2)გ 3)გ 4)დ 5)ბ 6)დ 7)გ 8)დ 9)ბ 10)გ 11)გ 12)დ 13)ა 14) 1.მფდ6 მფდ8 2.ეხ8# 1. f8ე მფხ6 2.ეხ8# 15)კ3:ა7 16) 1.ლა4 მფც8 2.ლა8# 1.ლდ5 მფც8 2.ლა8# 1.ლდ5მფე8 2.ლგ8# 17)1.ლგ5 მფხ8 2.მფე7 მფხ7 3.მფფ6 მფხ8 4.ლგ7# 18) 1.ეხ2 მფა5 2.ლა7# 1.ეხ2 მფა3 4.ლა7# 1.ლბ1 მფა3 (მფა5) ეა2# 19) ეგ3 მფხ7 2.ეხ2# ან 1.ეგ3 მთ(ნებისმიერი სვლა) 2.ეხ2#

18. ტიპობრივი შეცდომები დებიუტში. დებიუტების კლასიფიკაცია

„თანამედროვე ტექნიკის დროს
შეუძლებელია მოუგო ძლიერ მეტოქეს,
თუ მას კონტრთამაში არ მიეცი“.

დავით ბრონშტენი.

ჭადრაკში ბრძოლა პირველი სვლებიდანვე იწყება. დებიუტში უნდა ეცადოთ, რაც შეიძლება სწრაფად შეიყვანოთ ფიგურები თამაშში და მათი შეთანხმებული მოქმედებით განახორციელოთ მეტოქის მეფეზე შეტევა ან მოიგერიოთ იერიში. ფიგურათა განვითარებისას დრო არ უნდა დაიკარგოს და, თუ აუცილებელი არ არის, ერთი და იგივე ფიგურით ზედიზედ რამდენიმე სვლა არ უნდა გააკეთოთ.

ფიგურების განვითარება დამთავრებულად ჩაითვლება, თუ ყველა მსუბუქ ფიგურას შეიყვანოთ თამაშში და როქს გააკეთებთ.

დამწყები მოჭადრაკეები ხშირად მარტო პაიკებით ან მარტო ლაზიერით თამაშობენ და ავიწყდებათ ფიგურების განვითარება. ყველაზე უფრო გავრცელებულია ლაზიერით b2 ან b7 პაიკების აყვანა. ამ დროს ლაზიერი რამდენიმე სვლას კარგავს, მოწინააღმდეგე კი ამასობაში ფიგურებს ანვითარებს და შეტევაზე გადადის. განვიხილოთ მაგალითი:

ტალი-ტრინგოვი. ამსტერდამი, 1964 წელი.

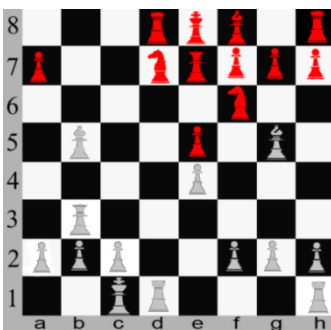
1. e4 g6 2. d4 g7 3. მც3 d6 4. მფ3 c6 5. კგ7 ლბ6 6. ლდ2 ლ:b2 7. ებ1 ლდ3 8. კც4 ლდ5 9. 0-0 e6? 10. ეფე1! ა6 11.

ქ4! ვიდრე შავები ლაზიერით დახტოდნენ და b2 პაიკი აიყვანეს, თეთრებმა ყველა ფიგურა განავითარეს და მუქარებიც შექმნეს. 11... e5 12. d:e d:e 13. ლd6 შავების მეფე ცენტრშია დარჩენილი და შეტევის ქვეშ ხვდება. 13...ლc3 14 ეd1 მd7 15ქ7 მფ7 16მგ5 მფe8 17ლe6 შავები დანებდნენ მეორე მაგალითში გენიალური ამერიკელი პაულ მორფი თამაშობს.

პაულ მორფი-ბრაუნშვეიგის ჰერცოგი და გრაფი იზუარი. 1858წელი.

1. e4 e5 2.მf3 d6 3d4 ეგ4? 4.d:e ქ3 5.ლ:f3 d:e 6.კc4 მf6 7. ლb3! (ორმაგი მუქარა) ლe7 8. მc3 c6 9. კ g5 (დაბმა) b5 10. მ:b5 თეთრები სწირავენ ფიგურას იმისათვის, რომ განვითარებაში უპირატესობა არ დაკარგონ.

10...c:b 11.კ:b5+ მbd7 12.0-0! ეad8- თეთრებმა ფიგურების განვითარება დაასრულეს, ორივე შავი მხედარი დაბმულია, ხოლო მათი მეფე ცენტრში დარჩა. (იხილეთ დიაგრამა).



13. ე:d7! ე:d7 14. ე:d1 ლe6 15. კ:d7+მ:d7 16. ლb8+! მ:b8 17.ედ8#

დებიუტი

პარტიის საწყის ნაწილს (10-15 სელას) დებიუტი ეწოდება. მისი მთავარი ამოცანა ის არის, რომ ფიგურები სწრაფად იქნას გადაყვანილი ისეთ უჯრებზე, საიდანაც ისინი უფრო წარმატებით მიიღებენ მონაწილეობას ბრძოლაში.

ძალთა მობილიზაცია გეგმის მიხედვით უნდა მიმდინარეობდეს და ითვალისწინებდეს არა მარტო მათ დროის დაუკარგავად განვითარებას, არამედ ცენტრის დაპყრობასაც. ამიტომ ყველა დებიუტის სტრატეგიული გეგმა მუდამ დაკავშირებულია ცენტრის პრობლემასთან.

პაიკებით ცენტრის დაუფლება სივრცით უპირატესობას იძლევა, ცენტრალურ უჯრებზე მოქმედების დიდ შესაძლებლობას. რა თქმა უნდა, პაიკებისა და ფიგურების ერთობლივი ბრძოლა ცენტრისთვის დებიუტში თამაშის მთავარი ამოცანაა.

პაიკებისა და ფიგურების განლაგების მიხედვით დებიუტი სამ ჯგუფად იყოფა: ღია, ნახევრადღია და დახურული.

ღია დებიუტები, პაიკების განლაგების თავისებურების გამო, ფიგურები ადრე და აქტიურად ებმებიან თამაშში, რაც მძაფრ კომბინაციურ ბრძოლას განაპირობებს.

დახურულ დებიუტებში, პირიქით, პაიკთა წყობა ბოჭავს ფიგურების აქტივობას და თამაში მშვიდად მიმდინარეობს.

ნახევრადღია დებიუტებში თეთრები ცდილობენ თამაშის გახსნას, შავები კი ყველა ღონისძიებით ეწინააღმდეგებიან მას.

თეორია მრავალ დებიუტს იცნობს. მაგრამ ყველას როლი თამაშობენ პრაქტიკაში. აქაც არსებობს მოდა, რომელიც შემოაქვთ უძლიერეს დიდოსტატებს, პირველ ყოვლისა მსოფლიო ჩემპიონს.

ვისაც ყველა დებიუტი აინტერესებს, უნდა მიმართოს სპეციალურ ლიტერატურას.

დებიუტი კარგად რომ გაითამაშო, მასში ღრმად უნდა ერკვეოდე. ვარიანტების დაზეპირება დებიუტის ცოდნას როდი ნიშნავს. მთავარია ჩასწვდე დებიუტის სტრატეგიულ გეგმას, იდეას.

გამოცდილი მოჭადრაკე დებიუტს ირჩევს თავისი გემოვნების მიხედვით. ახალბედამ კი თავდაპირველად ღია დებიუტი უნდა ითამაშოს, რადგან მათში მკაფიოდ ჩანს სტრატეგიული გეგმა და ბრძოლა კომბინაციურ ხასიათს ატარებს. ეს ხელს უწყობს დამწყები მოჭადრაკის ფანტაზიის განვითარებას.

დებიუტები თანმიმდევრობით უნდა შეისწავლოთ. თეთრებით და შავებით ითამაშეთ სხვადასხვა 2-3 დებიუტი. როცა მათ კარგად დაეუფლებით, შეიძლება სხვა დებიუტების სწავლა. საჭადრაკო ჟურნალების, სპეციალური ბიულეტენების, წიგნების საშუალებით მუდამ თვალს უნდა ადევნებდეთ დებიუტების განვითარებას. ამოიწერეთ თქვენთვის საინტერესო დებიუტების სიახლენი – გეგმები, ვარიანტები.

დამწყები მოჭადრაკე, როგორც წესი, უკრიტიკოდ აღიქვამს ავტორიტეტების რჩევა-რეკომენდაციებს.

ელასკერი წერს: „ვისაც სურს გამოიმუშაოს ჭადრაკში დამოუკიდებელი აზროვნების უნარი, იგი აუცილებლად უნდა გაათავისუფლდეს სხვების მიერ გამოყენებული ვარიანტებისა და წესების უკრიტიკოდ გადაღების და

გაუაზრებლად მათი სარგებლობის ჩვევისგან. მე უფრო მეტი მომცა გამოცდილებამ, განსაკუთრებით წაგებებმა, ვიდრე რომელიმე წიგნის ან რომელიმე ოსტატის ავტორიტეტის ბრმად დაჯერებამ“. როგორც ხედავთ, ახალბედა კრიტიკულად უნდა მიუდგეს ცნობილ მოჭადრაკეთა რეკომენდაციებს, გულისყურით გაანალიზოს და ჩაწვდეს მათ. ასეთი მუშაობა ხელს უწყობს მოჭადრაკის დაოსტატებას.

დებიუტების თეორია გამუდმებით ვითარდება. ყოველ შეჯიბრებას რაღაც სიახლე შეაქვს ცნობილ სადებიუტო ვარიანტებში. ამ წიგნში მოყვანილია მხოლოდ ის ვარიანტები და გაგრძელებები, რომელთა სისწორე დროით და პრაქტიკით არის შემოწმებული.

ამ წიგნის კითხვისას უსათუოდ უნდა გამოიყენოთ ჭადრაკის დაფა. იმიტომ, რომ ჭადრაკის სწავლაში დიდი მნიშვნელობა აქვს თვალსაჩინოებას. როგორც ვიცით, დებიუტები პირობითად სამ ნაწილად იყოფა: ღია, ნახევრად ღია და დახურული.

ღია დებიუტები იწყება 1. e4 e5 სვლებით. რაც შეეხება ნახევრადღია დებიუტებს, თეთრების პირველი სვლაა 1:e4, შავების კი ყველა 1...e5-ის გარდა.

დახურული დებიუტი არის ყველა დებიუტი, რომელიც არ იწყება 1e4-ით.

გავეცნოთ რამდენიმე დებიუტს.

ღია დებიუტები

დებიუტები, რომლებშიც შავები 1e4 სვლაზე 1. ... e5-ით უპასუხებენ, ღია დებიუტების ჯგუფს მიეკუთვნებიან.

ღია დებიუტებში განსაკუთრებით იგრძნობა ფიგურების სწრაფი განვითარების უდიდესი მნიშვნელობა. აქ თითოეული ტემპი, როგორც იტყვიან, ოქროს ფასად ფასობს. ამიტომ ღია დებიუტებში, თუ მდგომარეობამ არ აიძულა, მოჭადრაკე არასდროს არ აკეთებს ორ სვლას ერთი და იგივე ფიგურით. მსუბუქი ფიგურების (პირველ რიგში, მხედრის) დაუყოვნებლივი გამოყვანა და როქი მძაფრი ბრძოლის საწინდარია.

საუბარს ვიწყებთ ყველაზე ძველი დებიუტებით: მეფის გამბიტი და იტალიური პარტიით.

1. მეფის გამბიტი

1.e4 e5 2.f4

ეს სისტემა ცნობილი იყო ჯერ კიდევ XVI საუკუნეში. გამბიტი იტალიურად „ფეხის დაღებას“

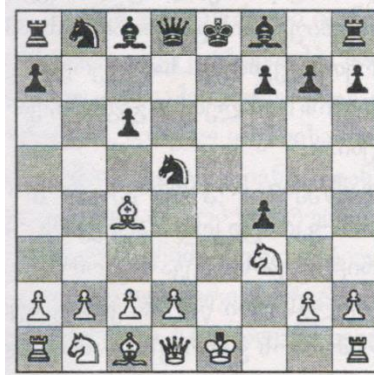
– სარმას ნიშნავს, ჭადრაკში კი – პაიკის შეწირვას დროის მოსაგებად, ფიგურების სწრაფი განვითარებისათვის. სწორედ ეს აზრია ჩაქსოვილი მეფის გამბიტში. პაიკის ფასად თეთრები სწრაფად ამთავრებენ ფიგურების მობილიზებას და იერიშის მომზადებას f ვერტიკალზე. ეს გეგმა მიზანს აღწევს მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ შავებმა დროულად ვერ წამოიწყეს ენერგიული კონტრთამაში ცენტრში. მდიდარი პრაქტიკის მეოხებით შავებისთვის არსებობს დაცვის კარგი სისტემები, ამიტომ მეფის გამბიტს ახლა იშვიათად ვხვდებით ტურნირებში.

განვიხილოთ მხოლოდ შავებისთვის სასარგებლო დაცვის ორი სისტემა: I

2. ...e:f4 3. მf3 შავებმა მიიღეს შეწირვა. აქ თამაშის გაგრძელების ორი მისაღები გზაა.

ა) 3. ...d5 (პაიკის უკან დაბრუნებით შავები იწყებენ ბრძოლას ინიციატივისათვის) 4.e:d5 (თუ 4.e5, მაშინ 4. ...

გ5!) 4... მფ6 (და არა 4... ლ:d5 5. მც3 ლე6+ 6. მფf2, 7. კბ5+ და 8. ეe1 მუქარით) 5. კბ5+ c6 6.d:c6 b:c6 7. კc4 მდ5!



შავებს შესანიშნავი პოზიცია აქვთ. აი, როგორ გაგრძელდა ბრონშტეინ-ბოტვინიკის პარტია

(სსრ კავშირის XX ჩემპიონატი): 8.d4 კd6 9.0-0 0-0 10. მც3 მ:c3 11.b:c3 კგ4 12. ლd3 მდ7 13.გ3 მბ6

14. 3 c5 15.c4 (შეცდომაა. კუ ითიშება თამაშიდან. უკეთესი იყო 15.d:c5 კ:c5+ 16. მფh1 შეუპოვარი ბრძოლით). 15. ... ლf6 16. მე5 კ:e5 17.d:e5 ლ:e5 18. კ:f4 ლh5 19. ეfe1 ეfe8 20.a4 ეe2! 21. ლc3 მდ7 22.a5 მფ6 23. კა4 ეe6 24. მგ2 მე4 25. ლa3 გ5 ბრონშტეინი დანებდა.

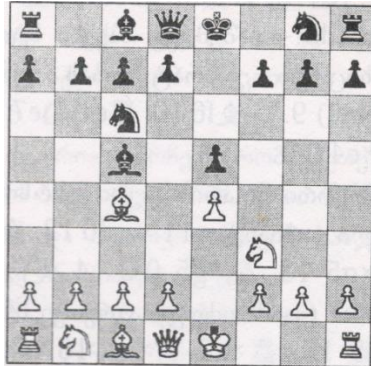
ბ) 3... კე7 4. კc4 მფ6! (d5-ის მომზადებით) 5.e5 მგ4 6.0-0 (შეიძლება აგრეთვე 6. მც3 კh4+ 7. მფf1! 0-0

8.d4 d6 9.გ3! იერიშით) 6... მც6 7.d4 d5 8.e:d6 კ:d6 შავებმა პაიკი შეინარჩუნეს და როქიც მოამზადეს. პოზიცია რთულია.

II

2. ... d5 3.e:d5 e4 4.d3 მფ6 5. მდ2 (კერესის სვლა) 5...e:d3 (არ არის ხელსაყრელი 5... კf5 6.d:e4 მ:e4 7. მგf3 კc5 8. კd3

მ:დ2 9. კ:ფ5 მ:ფ3+ 10. ლ:ფ3 თეთრების უპირატესობით) 6. კ:დ3
 მ:დ5 7. ლე2+კე7 8. მც4 რთული თამაშით
 2. იტალიური პარტია 1.ე4 ე5 2.მფ3 მც6 3. კც4 კც5



თეთრების სტრატეგიული გეგმაა პაიკებით (c3,d4) ცენტრის დაპყრობა. შავეები სარგებლობენ კუზე თავდასხმის შესაძლებლობით და თამაშს ათანაბრებენ. ამიტომ თანამედროვე მოჭადრაკეები უფრო ხშირად მიმართავენ იტალიური პარტიის მშვიდობიან სისტემას, რომელშიც ბრძოლა პოზიციურ ხასიათს ატარებს. განვიხილოთ თამაშის ორივე გეგმა.

I

4.c3 მფ6 5.d4 ე:d4 6.ც:d4 კბ4+

ა) 7. კდ2 (ამ სვლას მოჰყვება მშვიდი თამაში) 7... კ:დ2 + 8. მბ:d2 დ5! 9.ე:d5 მ:დ5 10. ლბ3 მც7

11.0-0 ც6 (პოზიცია თანაბარია).

ბ) 7. მც3 (მწვავე გაგრძელება)

7... მ:ე4 8.0-0 კ:ც3 9. დ5

(9.ბ:ც3 დ5! -ის შემდეგ შავეები მცირე პოზიციურ უპირატესობას ღებულობენ)

9... კf6 10. ეe1 მე7 11. ეe4 0-0.

თეორიაში არის ასეთი ფორსირებული ვარიანტიც:

11...d6 12. კგ5 კ:გ5 13. მ:გ5 0-0 14. მ:h7! მფ:h7

(ყაიმს იძლევა აგრეთვე 14... კf5 15. ე:e7 (მაგრამ, თუ თეთრებმა 15. ეh4 ითამაშეს, მაშინ შავებს 15... ეe8 სვლის შემდეგ უკეთესი შანსი აქვთ)

15. ლh5+მფგ8 16. ეh4 f5! 17. ლh7+მფ:f7 18. ეh6 ეგ8 19. ეe1 ლf8 20. კb5 ეh8 21. ლ:h8 გ:h6 22. ლh7+ მფf6

23. ე:e7 ლ:e7 24. ლh6+ ყაიმი მუდმივი ქიშით.)

12.d6 c:d6 13. ლ:d6 ამ პოზიციაში შავები 13... მf5

14. ლd5 d6 სვლის შემდეგ მრავალფეროვან თამაშს დებულობენ.

II

4. მc3

ეს სვლაც „წყნარი თამაშის“ მომასწავებელია. შავები ადვილად ათანაბრებენ პოზიციას, თუმცა მუდამ ყურადღებით უნდა იყვნენ თეთრების თითქოსდა უწყინარი მანევრების მიმართ. ამ სისტემაში ბრძოლა პოზიციურ ხასიათს ატარებს. აი, მაგალითად, როგორ იწყება იგი:

1.e4 e5 2. მf3 მc6 3. კc4 კc5 4. მc3 d6 5.d3 მf6 6. კგ5 h6 7. კ:f6 ლ:f6 8. მd5 ლd8 9.c3 a6 თანაბარი

თამაშით (კაპაბლანკა-ელისკაზესი, მოსკოვი 1936 წ.);

აღსანიშნავია, რომ 4.d3 d6 5.0-0 მf6-ის შემდეგ ნაადრევია 6. კგ5. ასეთი დაბმა უფრო მისაღებია შავების როქის შემდეგ. ახლა მას შავების სახიფათო იერიში მოჰყვება, თუ 6...h6 -ის შემდეგ თეთრებმა არ აიყვანეს f6-ზე: 7.ეh4 გ5 8. კგ3 h5! 9. მ:გ5 h4 10. მ:f7 h:გ3 11. მ:d8 კგ4 12. ლd2 მd4! 13. c3 მf3+! 14.გ:f3 კ:f3 და შამათი გარდაუვალია.

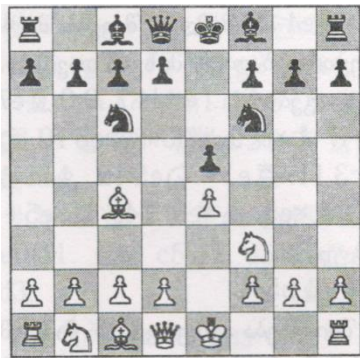
თანამედროვე მოჭადრაკეები გვერდს უვლიან ამ გაგრძელებებს, რადგან ისინი შესწავლილია მთელი სიგრძე-სიგანით. ახლა თამაშობენ 4.c3 მ6 და d3 ამ დებიუტს თეორიაში „ჯოკო პიანისიმო“, ანუ „წენარი თამაში“ ჰქვია.

მართლაც, თამაში აუჩქარებლად მიმდინარეობს, თეთრები ხელშეუშლელად ამთავრებენ ფიგურების განვითარებას. მათი ზრახვები არცთუ უწყინარია. მზად არიან ბრძოლა გადაიყვანონ ესპანური პარტიის ხელსაყრელ პოზიციებში. სწორედ ასე მიმდინარეობდა მსოფლიო პირველობაზე **კარპოვ-კორჩნოს** მატჩის (მერანო, 1981 წ.) რამდენიმე პარტია.

3.ორი მხედრის დაცვა

1.e4 e5 2. მ3 მ6 3. კ4 მ6

ამ სვლებით ხასიათდება ორი მხედრის დაცვა, რომელიც შემოდებულია XVI საუკუნის მეორე ნახევარში. ამ დებიუტის არჩევისას შავები მზად უნდა იყვნენ ინიციატივისათვის პაიკის შესაწირად.



განვიხილოთ ამ პოზიციაში ყველაზე აქტიური გაგრძელებები: 4. მგ5 და 4. d4.

I

4. მგ5 d5

არსებობს ტრაქსლერ-კერესის ვარიანტი 4... კ5, რომელიც თავსატეხ გართულებებს შეიცავს. მაგალითად, 5. მ:ფ7 კ:ფ2+! 6. მფ:ფ2 მე4+ 7. მფგ1 ლh4. (უკეთეს გაგრძელებად ითვლება 5.d4 d5 6. კ:d5 მ:d5 7.d:c5 მdb4 8.a3 ლ:d1+ 9. მფ:d1 თეთრებისთვის კარგი თამაშით.)

5.e:d5 მა5

შავები პაიკს სწირავენ. ცუდია 5... მ:d5 6.d4! -ის გამო, აი, ორი შესაძლებელი გაგრძელება:

I. 6... კე6 7. მე6 f:e6 8.d:e5 მე5 9. ლh5+ მფ7 10.0–0 თეთრების უპირატესობით;

II. 6... კბ4+7.c3 კე7 8. მ:ფ7 მფ:ფ7 9. ლფ3+მფე6 10. ლე4-ის შემდეგ შავებს ძალიან გაუჭირდებათ დაბმისგან თავის დაღწევა.

აგებს: 6...e:d4 7.0–0 კე7 8. მ:ფ7 მფ:ფ7 9. ლფ3 + მფე6 10. მც3 d:c3 11. მე1+მე5 12. კფ4 კფ6 13. კ:e5 კ:e5

14. ე:e5+ -ის შემდეგ)

6. კბ5+

შეიძლება აგრეთვე 6.d3, მაგრამ 6...h6 7. მ:ფ3 e4 8. ლე2 მ:c4 9.d:c4 კც5 10. მfd2 0–0 11. მბ3 კგ4

12. ლფ1 კბ4+13.c3 კე7 -ის შემდეგ შავებს პაიკის სანაცვლოდ პერსპექტიული თამაში აქვთ.

6...c6 7.d:c6 ხ:c6 8. კე2

შავებისთვისაა სასარგებლო 8. ლფ3 c:b5 9. ლ:a8 კც5 ძლიერი იერიშით. შეიძლება აგრეთვე 8...ეხ8.

8...h6 9. მფ3 e4 10. მე5 კდ6

შეიძლებოდა აგრეთვე 10... ლდ4 11.f4 კც5 12.ეფ1 ლდ8 13.d4 კბ6 14. კე3 მდ5 შავების იერიშით (რაგოზინი-გელერი, 1949 წ.).

ამ პოზიციაში თეთრებს აქვთ ორი კარგი გაგრძელება:
11.f4 და 11.d4

ა) 11.f4 e:f3 12. მ:f3 ლ:7 13.0-0 0-0 14.d4 კ:4 15.h3 კ:5

ბ) 11.d4 e:d3 12. მ:d3 ლ:7 13. მ:d2

(აქ რაგოზინმა საინტერესო აზრი განახორციელა:
პაიკი უკან დააბრუნა და უკეთესი თამაში მიიღო:

13.h3 0-0 14.0-0 c5 15.c4 მ:4 16. მ:3 კ:6 17.ლ:a4!

მ:a5 18. კ:3 რაგოზინი-გლიგორიჩი, მოსკოვი, 1946 წ.)

13...0-0 14.b4 მ:d5 15. კ:2 მ:b4 16. მ:b4 კ:b4 17.0-0
მწვავე ბრძოლით (რაგოზინი-ბოტვინიკი, მოსკოვი, 1945 წ.)

4.d4 e:d4 5.0-0 მ:e4! 6. ე:1 d5 7. კ:d5 ლ:d5 8. მ:3 ლ:a5
9. მ:e4 კ:6 10. მ:გ5 0-0-0 11. მ:e6 f:e6 12. ე:e6 ლ:f5 13. ლ:e2
h6 რთული თამაშით.

ორი მხედრის დაცვის ამ ვარიანტში შავების ტაქტიკა
ასეთია: ისინი იღებენ შეწირულ პაიკს, შემდეგ კი
აბრუნებენ მდგომარეობის გასათანაბრებლად.

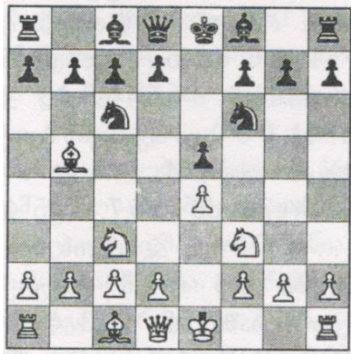
4. ოთხი მხედრის დებიუტი

1.e4 e5 2. მ:f3 მ:c6 3. მ:c3 მ:f6 4. კ:b5

განვიხილოთ ორი ძირითადი გაგრძელება 4.კ:b5-ის
შემდეგ. მანამდე უნდა აღვნიშნოთ, რომ თეთრებს აქვთ
მწვავე თამაშისათვის განკუთვნილი სვლებიც – 4.d4 e:d4
5. მ:d5 („ბელგრადის ვარიანტი“). მაგრამ შავები ადვილად
ათანაბრებენ პოზიციას:

5. კ:7 6. მ:d4 მ:d5

7.e:d5 მ:d4 8. ლ:d4 0-0 9. კ:2 კ:f6 10. ლ:d3 ე:8 11.0-0 d6
12. კ:f3 გ6 (პადევსკი-სმისლოვი, მოსკოვი,1956წ.)



4... კბ4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7. კგ5 კ:ც3

შავებს აღარ შეუძლიათ ფიგურების სიმეტრიული განვითარება 7... კგ4 8. მძ5 მძ4 9. მ:ბ4 მ:ბ5

10. მძ5 მძ4 11. ღძ2! კ:ფ3 12. კ:ფ6 ღძ7 13. მე7+ მფხ8
 14. კ:გ7+მფ:გ7 15. ღგ5+მფხ8 16. ღფ6++ (შავებს არც 12...გ:ფ6 შეეღიოთ 13. ღხ6 მე2+14. მფხ1 კ:გ2+ 15. მფ :გ2 მფ4+16. მ:ფ4! ე:ფ4 17. მფხ1 მფხ8

18. ეგ1 ეგ8 19. ე:გ8+ღ:გ8 20. ეგ1 -ის გამო

8.ბ:ც3 ღე7 9. ეე1 მძ8 10.დ4 მე6 11. კც1 ც5 12.დ5 მც7
 13. კძ3

თეორებს ოდნავ უკეთესი პოზიცია აქვთ
 II

4... მძ4 (რუბინშტეინის ვარიანტი)

5. კა4 (ეს საუკეთესო გაგრძელებადაა მიხნეული. ყაიმს იძლევა 5. მ:დ4 ე:დ4 6.ე5 დ:ც3 7.ე:ფ6

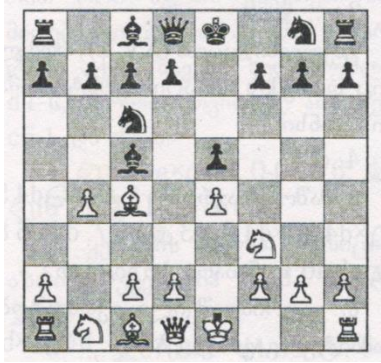
ღ:ფ6 8.დ:ც3 ღე5+ 9. ღე2 გაცველებით)

5... კც5 6. მ:ე5 0-0 7. მძ3 კბ6 8. მფ4 დ5 9.დ3 კგ4 10.ფ3 მხ5 11. მ:ხ5 კ:ჰ5 12. მ:დ5 ც6! 13. მ:ბ6 ა:ბ6

14. კბ3 ღხ4+15. მფფ1 მ:ბ3 16.ც:ბ3 ფ5 პაიკში შავებს ინიციატივა აქვთ.

5. ევანსის გამბიტი

1.e4 e5 2. მf3 მც6 3. კc4 კც5 4.b4



პაიკის ამ შეწირვით იწყება ევანსის გამბიტი. დებიუტს შერქმეული აქვს მისი ავტორის, ინგლისელი მოჭადრაკისა და შორეული ნაოსნობის კაპიტნის, ევანსის სახელი.

თეთრები პაიკს სწირავენ, რათა ცენტრი დაიპყრონ დროის დაუკარგავად. ამ პოზიციაში შაგებისთვის უკეთეს გაგრძელებად არის აღიარებული, ხელსაყრელ მომენტში პაიკის უკან დაბრუნებით ფიგურების მობილიზების დამთავრება.

4... კ:b4 5.c3 კა5

(უწინ თამაშობდნენ 5... კც5 6.d4 e:d4 7.0-0 d6 (7...d:c3 - ს მოჰყვებოდა 8. კ:f7+ მფ:f7 9. ლ:d5+!)

8.c:d4 კბ6 9. მც3 მა5 10. კგ5 f6 11. კf4 მ:c4 12. ლა4+ლd7 13. ლ:c4 ლf7 14. მd5, აქტიური პოზიციით) 6.0-0

თეორია გვიჩვენებს, რომ უკეთესია 6.d4 d6 7. კგ5 f6 8. ლb3 მფ8 9. კე3 და თეთრებს პაიკის სანაცვლოდ ინიციატივა აქვთ.

6...d6 7.d4 კბ6

ლასკერის სვლაა. შავები მზად არიან უკან დააბრუნონ პაიკი და გაათანაბრონ თამაში 8.d:e5 d:e5 9. ლ:d8+m:d8 10. მ:e5 კე6-ის შემდეგ. თეთრები თავს არიდებენ ამ ვარიანტს, რადგან ევანსის გამბიტი მწვავე თამაშისთვის აირჩიეს.

8.d:e5 d:e5 9. ლb3 ლf6 10. კგ5 ლგ6 11. კd5 მge7 12. კ:e7 მ:e7 13. კ:c6 ლ:c6 14. მ:e5 ლe6

თეთრებმა დაიბრუნეს პაიკი, მაგრამ ახლა შავების პროზიცია უკეთესია.

ჩვენს დროში დიდად ამაღლდა დაცვის ტექნიკა, ამიტომ ოსტატები აღარ თამაშობენ ევანსის გამბიტს. ეს გამბიტი ძალიან პოპულარული იყო XIX საუკუნეში.

6. შოტლანდიური პარტია

შოტლანდიურ პარტიაში თეთრები თავიდანვე ცენტრალური უჯრების დაპყრობას ცდილობენ. მაგრამ ამას ისინი მოუმზადებლად აკეთებენ და შავებს შეუფერხებელი განვითარების საშუალებას აძლევენ.

1.e4 e5 2. მf3 მc6 3.d4

თამაშის ეს სისტემა პირველად გათამაშდა ლონდონ-ედინბურგის მიწერ-მოწერით მატჩში (1824 წ.). მაშინ

შოტლანდიელებმა წარმატებას მიაღწიეს და ამიტომ დებიუტს შოტლანდიური პარტია ეწოდა.

3...e:d4 4. მ:d4

აქ შეიძლება პაიკის შეწირვა 4. კc4 („შოტლანდიური გამბიტი“) ინიციატივის ხელში ჩასაგდებად. მაგრამ შავებისთვის უკეთესია არ აჰყენენ თეთრებს, თამაში ორი მხედრის დაცვაში გადაიყვანონ

4... მf6 -ით.

შექმნილ პოზიციაში შავებს 4... მწ6 და 4... კ5 დამაკ-
მაყოფილებელ თამაშს აძლევს.

ა) 4... მწ6 5. მც3 კბ4 6. მ:ც6 ხ:ც6 7. კდ3 d5 8.e:d5
(8.e5 მგ4 9.0-0 0-0 10. კფ4 f6 შავებისათვის კარგი თამაშით)
8...c:d5 9.0-0 0-0 10. კგ5 კე6 11. ლფ3 კე7 12. ეაე1 ებ8
13. კდ1 c5 თანაბარი პოზიციით.

ბ) 4... კ5 5. კე3 ლფ6 6.ც3 (არ შეიძლება გამბიტის
ხასიათის გაგრძელება 6. მხ5, რაზედაც ბრონშტეინი
გეთავაზობს 6... კ:ე3 7.f:ე3 ლე5! 8. ლდ5 მდ8 9. ლ:ფ7 მგე7
ან 9... მხ6 საინტერესო გართულებებით) 6... მგე7 7. მც2 მ:ე3
8. მ:ე3 ლე5 9.ფ3 0-0 10. კ4 d6 11. მდ2 კე6 12.0-0 ლგ5
13. ლე2 მგ6 თანაბარი თამაშით.

7. რუსული პარტია

გამოჩენილმა რუსმა ოსტატებმა აპეტროვმა და
კიანიშმა, რომლებიც XIX საუკუნეში მოღვაწეობდნენ, შეი-
მუშავეს შემდეგი სადებიუტო სისტემა:

1.e4 e5 2. მწ3 მწ6

და მას რუსული პარტია უწოდეს. შავები თავს ესხმიან
e4 პაიკს, რაც მათ თანაბარ თამაშს ჰპირდება. მაგრამ
თეთრებს აქვთ აქტიური თამაშის გზები.

ა) 3. მ:ე5 d6 (ცუდია 3... მ:ე4, რადგან 4. ლე2 ლე7
5. ლ:ე4 d6 6.d4 f6 7. მც3 d:ე5 8. მდ5 ლდ6 9.d:ე5 f:ე5 10. კფ4
მდ7 11.0-0-0 და თეთრებს ძლიერი პოზიცია აქვთ) 4. მწ3
მ:ე4 5. ლე2 5... ლე7 6.d3 მწ6 7. კგ5 კე6 (7... ლ:ე2+ 8. კ:გ2-
ის შემდეგ თეთრები წინ არიან ფიგურების განვითარებაში)
8. მც3მ მც6 9.0-0-0 0-0-0 10 d4 ლ5 11 მე5 1e8 ორმხრივი
საინტერესო თამაშით.

ბრონშტეინმა ახალი გაგრძელება შემოიღო – 7... მბd7
8.მც3 ლ:e2+ 9. კ:e2 h6 10. კf4 გ6 11.0–0–0 კგ7 და შავებმა
უკეთესი პოზიცია მიიღეს.

ბ) 3. მ:e5 d6 4. მf3 მ:e4 5.d4 d5 6. კd3 კე7 7.0–0
მც6 8. ეe1 კf5 9. კხ5 კf6 (**კარპოვი-კორჩნოი**, მერანო, 1981
წ.). შავები იცავენ e5 უჯრას და ფიგურების განვითარებას
ამთავრებენ.

გ) 3.d4 (სტეინიცის სისტემა) 3...e:d4 4.e5 მ:e4 5. მ:e4
5ლ:d4 d5 6.e:d6 მ:d6 7. მც3 (7.კგ5მც6 8. ლe3+ კე7
9.მც3 0–0 10.0–0–0 თანაბარი თამაშით) 7... მც6 8.ლf4
გ6! 9. კd2 კგ7 10.0–0–0 0–0 11. კd3 კე6. შავებს
კონტრთამაში აქვთ.

8. ფილიდორის დაცვა

1.e4 e5 2. მf3 d6

ეს დაცვა ცნობილია XVI საუკუნიდან. შემდეგ მას
თამაშობდა გამოჩენილი ფრანგი მოჭადრაკე **ა.ფილიდორი**,
რომელიც 2... d6-ს თვლიდა f5-ის მოსამზადებელ სვლად.
პრაქტიკამ ეს მოსაზრება გააბათილა.

ამ დებიუტში შავების მიზანია e5 უჯრის შენარჩუნება.
თეთრებს აქვთ ორი კარგი გაგრძელება:

3.d4 და 3. კc4. შავების ხვედრი კი პასიური დაცვაა.

I

3.d4 მf6 4.d:e5 მ:e4 5. ბდ2 მ:d2 6. კ:d2 კ:e7 7. კ:d3
თეთრებს ოდნავ უკეთესი პოზიცია აქვთ.

3.d4 e:d4 4. მ:d4 მ:f6 5. მც3 კე7 6.გ3 (შეიძლება 6. კე2
-იც 6...0–0 7.0–0 ა6 8. კ:f3! გ6 9.გ3 c5 10. მde2

მც6 11. კგ2 ეe8 12.h3 კd7 13.b3 b5 14. კბ2
თეთრების უპირატესობით. **ცეშკოვსკი-გიორგაძე**, მინსკი,

1979 წ.) 6...d5 7.e5 მგ4 8.e6 მფ6 9.e:f7+ მ:f7 10. კგ2 c6 11.0-0 მbd7 12. ეe1 მc5 13.b4 მე6 14.b5 მ:d4

15. ლ:d4 ე8 თანაბარი თამაშით. (გელერი-გიორგაძე, მინსკი, 1979 წ.)

შეიძლება თამაში ასეც წარიმართოს 3.d4 მფ6 4. მc3 მbd7 5. კე4 ე7 6.0-0 6...0-0 7. ლე2 c6 8.a4! e:d4 9. მ:d4 მე4 10. მე4 d5 11. კა2 d:e4 12. ეd1 კფ6 13. ლ:e4 მc5 14. ლf3! თანაბარი შანსებით. ამ ვარიანტში შეცდომაა 6. კ:f7+, ვინაიდან თეთრები თვითონ ექცევიან იერიშის ქვეშ: 6... მფ:f7 7. მგ5+მფგ8 8. მე6 ლე8 9. მ:c7 ლგ6 10. მა8 ლ:გ2 11. ე:f1 ე:d4 12. ლე2 d:c3 13. ლc4+ d5 14. ლ:c8+ მფ:f7.

II

3. კc4 მc6 4.c3 კგ4 5.h3 (საეჭვოა 5. ლb3 ლd7 6. კ:f7+ ლ:f7 7. ლ.b7 მფd7 8. ლ:a8 კ:f3 9.გ:f3 ლ:f3 10. ეგ1 ლ:e4+ 11. მფ:d1 ლ:f3+ 12. მფe1 e4 -ის გამო. შავებს იერიში აქვთ.) 5... კh5 6.d3 მფ6 7. მed2 პოზიციური თამაშით.

შეუძლებელია ფილიდორის დაცვის უარყოფა პირდაპირი იერიშით. მასთან ბრძოლა პოზიციურ თამაშს მოითხოვს.

19. სამოსწავლო პარტიები. “საბავშვო” შამათები

„არ შეიძლება არ აღინიშნოს ერთი პრინციპული შეცდომა, რომელსაც ახალგაზრდა მოჭადრაკეები სჩადიან. ამა თუ იმ გამბიტის გამოყენებისას ახალგაზრდა მოჭადრაკეს ხშირად ავიწყდება თვით იდეა, რომელიც ამ სახელწოდებაშია ნაგულისხმევი - პაიკის შეწირვის ფასად უპირატესობის მიღება“.

გასილი პანოვი

შამათით დასრულებულ მოკლე საჭადრაკო პარტიებს საბავშვო შამათებს უწოდებენ. გავეცნოთ ყველაზე მოკლე საჭადრაკო პარტიებს. ყურადღება მიაქციეთ ერთ-ერთი მხარის შეცდომებს და დააკვირდით, როგორ გამოიყენა ისინი მოწინააღმდეგე მხარემ.

- 1) 1.f2-f3? e7-e5 2.g2-g4?? ღდ8-h4#
- 2) 1.e2-e4 f7-f6? 2.d2-d4 g7-g5?? 3.ღდ1-h5#
- 3) 1.e2-e4 e7e5 2.ღდ1-h5? მფე8-e7?? 3.ღh5:e5#
- 4) 1. e2-e4 e7-e5 2. კფ1-c4 მბ8-c6 3. ღდ1-h5? მგ8-f6??
4. ღდ1:f7#
- 5) 1.e2-e4 e7-e5 2.ღდ1-h5? მბ8-c6 3.კფ1-c4 g7-g6 4.ღh5-f3
d7-d6?? 5.ღფ3:f7#
- 6) 1.e2-e4 e7-e5 2.მგ1-f3 d7-d6 3.d2-d4 მბ8-d7 4.კფ1-c4 კფ8-
e7? 5.d4:e5 d6:e5 6.ღდ1-d5! მგ8-h6 7.კც1:h6 g7:h6
8.ღდ5:f7#
- 7) 1.e2-e4 e7-e5 2.მგ1-f3 მბ8-c6 3.კფ1-c4 მც6-d4? 4.მფ3:e5??
ღდ8-g5! 5.მე5:f7 ლგ5:g2 6.ეჰ1-f1 ლგ2:e4+ 7.კც4-e2 მდ4-
f3#

8) 1. e2-e4 c7-c6; 2. d2-d4 d7-d5; 3. მბ1-c3 d5:e4; 4. მც3:e4 მბ8-d7 5. ლდ1-e2 მგ8-f6?? 6. მე4-d6#

9) 1.e2-e4 e7-e5; 2.მგ1-f3 d7-d6; 3.ჰფ1-c4 ჰც8-g4; 4.მბ1-c3 მბ8-c6 5.მფ3:e5? ჰგ4:d1?? 6.ჰც4:f7+ მფე8-e7 7.მც3-d5#

10) 1.e2-e4 d7-d6 2.d2-d4 მბ8-d7 3.ჰფ1-c4 გ7-g6 4.მგ1-f3 ჰფ8-g7? 5.ჰც4:f7+ მფე8:f7 6.მფ3-g5+ მფფ7-f6?? 7.ლდ1-f3#
ახლა გაარჩიეთ სამოსწავლო მინიატურული პარტიები:

11) კაპრონი-კორდიე, 1976 წელი

1. e4 c5 2.b4 cb 3.a3 f6 4.e5 მდ5 5.ab e6 6.მფ6 d6 7.ჰც4 de 8.მ:e5 ლც7 9.ჰბ2 მდ7 10.ლდ2 მ5f6? 11.მ:f7! მფ:f7 12.ლ:e6+ მფგ6 13.ლფ7+ მფხ6 14.ეა3 შავები დანებდნენ.

12) იონერი-ტარტაკოვერი, 1928 წელი

1. e4 c5 2.მფ3 მფ6 3.მც3 d5 4.ed მ:d5 5.მე4 e6 6.d4 cd 7.მ:d4 ჰე7 8.ჰბ5+ ჰდ7 9.c4 მფ6 10.მც3 0-0 11.0-0 ლც7 12.ლე2 მც6 13.მფ3 ეფ e8 14.ჰგ5 მგ4! 15.ჰ:f7? მდ4!თეთრები დანებდნენ

13) პეტროვი-შიმანსკი, 1847 წელი

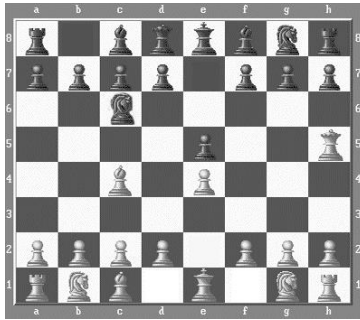
1. e4 e6 2.d4 d5 3.ed ed 4.c4 ჰბ4+ 5.მც3 მე7 6.მფ3 ჰგ4 7.ჰე2 de 8.0-0 ჰფ3? 9.ჰ:f3 c6 10.ლე2 ლ:d4? 11.ედ1 ლფ6? 12.მე4 ლე6 13.ა3! ჰა5 14.ჰგ4 ლგ6 15.ჰფ5! მ:f5 16.მფ6++ მფფ8 17.ლე8#

14) რეტი-ტარტაკოვერი, 1910 წელი

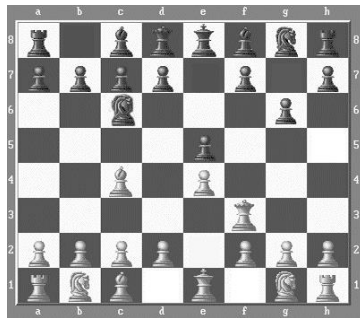
1. e4 c6 2.d4 d5 3.მც3 de 4.მ:e4 მფ6 5.ლდ3 e5? 6.de ლა5+ 7.ჰდ2 ლ:e5 8.0-0-0! მ:e4? 9.ლდ8+! მფ:d8 10.ჰგ5++ მფე8 11.ედ8#

დავალეზა 10

1. მოცემულ დიაგრამაზე შავებმა უნდა ითამაშონ: ა) მგ8-f6 ბ) ჰფ8-c5 გ) გ7-g6 დ) d7-d6



2. მოცემულ დიაგრამაზე შევებმა უნდა ითამაშონ:
 ა) მგ8-f6 ბ) კფ8-g7 გ) მც6-d4 დ) d7-d6



3. გააკეთეთ შამათი ერთ სვლაში:
 1) თ.: მფ4, ლგ2 (2); შ.: მფh5 (1)
 2) თ.: მფa3, ლd8 (2); შ.: მფb1 (1)
 3) თ.: მფg1 ლa1, ეa7 (3); შ.: მფf8 (1)
 4) თ.: მფa1, ლგ3, კc4 (3); შ.: მფh1 (1)
 5) თ.: მფf4 ლb5, ეb2 (3); შ.: მფe1 (1)

20. კომბინაცია და ფორსირებული ვარიანტი

„თითქმის ყველა დებიუტში შეიძლება მოიძებნოს ისეთი სვლები, რომლებიც არ ჩამოუვარდებიან თეორიულს, თუ გამოცდილი და ძლიერი მოთამაშე შეძლებს მთელი კომბინაციის საწყის პუნქტიდან მათ გადაქცევას“.

მიხეილ ჩიგორინი

პარტიების გარჩევისას თქვენ მრავალჯერ შეგხვდებით ლამაზ ვარიანტებს, ფორსირებულ მანევრებს, ფიგურებისა და პაიკების შეწირვას. ყოველივე ეს გამიზნულია ან შამათის გასაკეთებლად, ან მატერიალური უპირატესობის მისაღებად, ან პოზიციის გასაუმჯობესებლად, ან ყაიმის მისაღწევად. კიდევ ერთხელ გავიხსენოთ, რომ **კომბინაცია არის ფორსირებული ვარიანტი შეწირვით**, რომლის დახმარებითაც დადებითი შედეგი მიიღწევა ან პოზიცია ხარისხობრივად უმჯობესდება.

ჭადრაკი ყველას კომბინაციის გულისთვის უყვარს. კომბინაცია ჭადრაკის მშვენიერებაა. ის აფეთქებას ჰგავს. კომბინაციის დროს ფიგურები კარგავენ თავიანთ პირვანდელ ღირებულებას, ხდება მათი გადაფასება.

კომბინაციების რაოდენობა უსასრულოა. თქვენ გაეცნობით ათამდე ყველაზე გავრცელებულ კომბინაციის სახეებს.

კომბინაციის არსებობას შექმნილ პოზიციაში მიაჩნენებს **მოტივი ანუ დაფაზე შექმნილი სიტუაცია**. რა შეიძლება იყოს კომბინაციის მოტივი? მოწინააღმდეგის მეფის შევიწროებული მდგომარეობა, ფიგურებს შორის დარღვეული კავშირი, ბოლო ჰორიზონტალის სისუსტე,

მეფისა და ლაზიერის ერთ ხაზზე მდებარეობა და კიდევ ბევრი რამ.

კომბინაციის მოტივის განხორციელება ხდება იდუის ანუ თემის საშუალებით. მაშასადამე, იდეა არის მეთოდი, რომლითაც კომბინაცია სინამდვილედ იქცევა.

კომბინაციის წარმატებაში დიდი მნიშვნელობა აქვს მის სწორ, უშეცდომო გაანგარიშებას და მიღებული პოზიციის სწორ შეფასებას. ამიტომ ამ მხრივ საჭიროა სისტემატური ვარჯიში, ბევრი კომბინაციის გაცნობა და გადათამაშება. განვიხილოთ ყველაზე გავრცელებული კომბინაციები.

1). **გატყუების კომბინაცია.** ამ კომბინაციით მოწინააღმდეგეს შეწირვის საშუალებით აიძულებენ დატოვოს თავისი ადგილი და გახსნას მისასვლელი მნიშვნელოვანი უჯრისაკენ ან ხაზისაკენ. მაგალითი:

თ.: მფh1, ლb2, მდ6; პ.პ.: a2, b3, h3 (6) შ.: მფგ8, ლგ5, ეფ7; პ.პ.: a7, b6, h7 (6)

1. ლb2-h8+! მფ:h8 2.მ:f7+ მფგ7 3.მf7:g5

2). **შეტყუების კომბინაცია.** ამ კომბინაციით შეწირვის საშუალებით ჩვენთვის საინტერესო ფიგურას ვიტყუებთ საჭირო უჯრაზე.

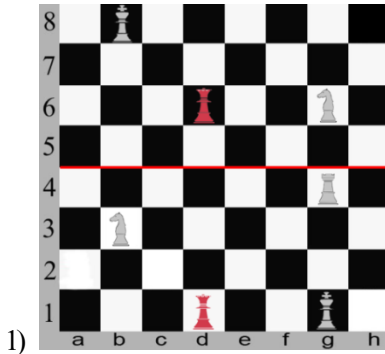
მაგალითი: პეტროსიანი-პახმანი, ბლედი, 1961 წელი



1. ლ:f6+ მფ:f6 2.ჰe5+ მფგ5 3.ჰგ7! და შავები დანებდნენ გარდაუვალი შამათის გამო.

3). **ორმაგი დარტყმა** ეწოდება ერთდროულად მოწინააღმდეგის ორ ობიექტზე მუქარის შექმნას. ჩვეულებრივ, ამ დროს შეტევის ერთ-ერთი ობიექტი იღუპება და შემტევი მხარე მატერიალურ უპირატესობას აღწევს.

მაგალითები:



2) თ.: მფ1, ლც1, კე2; პ.პ.: ა2, ბ2, ე4, ფ3 (7) შ.: მფგ7, ლდ4, მფ4; პ.პ.: ა4, ბ4, ე5, ფ7 (7)

1...ლდ4-გ1+ 2. მფ1:გ1 მფ4:ე2+ 3. მეე2 მე2:ც1+-

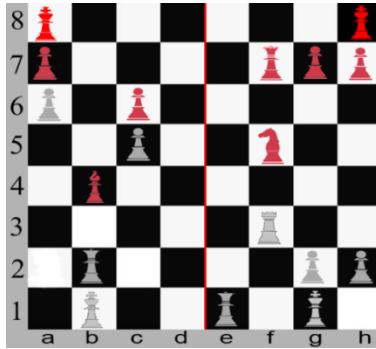
3) **პეტროსიანი - სიმაგინი, 1956** წელი

თ.: მფh1, ლა8, მგ5, კჰ2; პ.პ.: ა4, ც4 (6) შ.: მფგ7, ლდ6, ეფ7; პ.პ.: ა7, ც5, ე5, ჰ7 (7)

1.კჰ2-ე5+ ლდ6:ე5 2.ლა8-ჰ8+ მფჰ8 3.მგ5:ფ7+ მფგ7 4.მფ7:ე5+-

4). **დაბზა** არის კომბინაციის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული მოტივი, რომელშიც ხდება ღაზიერით, ეტლით ან კუთი მოწინააღმდეგის ისეთ ფიგურაზე ან პაიკზე შეტევა, რომელთაც არ შეუძლიათ დაბზის ხაზიდან წასვლა, ვინაიდან ფარავენ უფრო ძვირადღირებულ ფიგურას ან უჯრას.

განვიხილოთ მაგალითები:



2) თ.:მფგ1, ლა3, ე1, კე4; პ.პ.:a2, f2, g2, h2 (8) შ.:მფფ8, ლე7, ეჰ8, კე8; პ.პ.: b6, f7, g7, h7 (8)

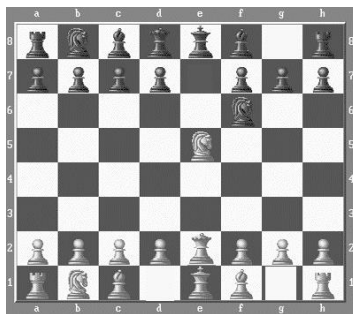
1. კც6! ლ:ა3 2. ეე1:ე8#

3) თ.:მფჰ1, ლგ6, ეა1ეჰ3 კე5; პ.პ.:a2, b2, c4, f4, g2, h2 (11)

შ.:მფჰ8, ლფ2, ეა8, ეფ8 მგ4; პ.პ.: ა7, ბ6, ც5, გ7, ჰ7 (10)

როგორ ითამაშებდით შავებით?

5) **გახსნილი ქიში.** ამ ტაქტიკური ხერხის დროს სვლას აკეთებს ერთი ფიგურა, ქიშს კი აცხადებს მეორე ფიგურა. მაგალითები:



1. მც6+ და შავები კარგავენ ლაზიერს.

2) თ.:მფც2, ეფ6, კე5; პ.პ.:a2, b3, c3, g2, h3 (8);

შ.: მფხ8, ლა3, ებ7, კე3, კფ7, მფ8; პ.პ.:ბ4, გ6, ხ7 (9)

1.ეგ6#

6) ორმაგი ქიში. ეს არის გახსნილი ქიშის ისეთი სახე, როდესაც გახსნილი და გამსხნელი ფიგურები ერთ-დროულად უცხადებენ ქიშს მოწინააღმდეგის მეფეს. განვიხილოთ მაგალითი: მესოფიჩი-სლობოდინი, 1937.

თ.:მფგ1, ლც7, ეფ1, მხ4; პ.პ.:ა3, ბ5, ც4, ფ2, გ3 (9);

შ.: მფფ8, ლხ3, ეე4, კბ7; პ.პ.:ა7, ბ6, გ7, ხ7 (8)

1....ლხ1!! 2.მგ:h1 ე:h4++ 3.მფგ1 ეხ1#

7) წისკვილი. ეს კომბინაცია გახსნილი ქიშის ერთ-ერთი სახეა. ამ დროს ორი ან მეტი გახსნილი ქიში გამოიყენება და, როგორც წესი, მასში მონაწილეობს ეტლი და კუ. ეს ორი ფიგურა ქმნის წისკვილის ბორბალის მსგავს მექანიზმს. განვიხილოთ მაგალითები:

1) თ.:მფბ2 ეგ7 კც7; პ.:ბ3 (4);

შ.:მფხ8 მფ8 მხ6 კფ7; პ.პ.:d7, გ4 (6)

1.ე:ფ7+ მფგ8 2.ეგ7+ მფხ8 3.ე:d7+ მფგ8 4.ეგ7+ მფხ8 5.ე:გ4+ მფხ7 და თეთრები იგებენ.

2) თ.:მფგ1, ეხ2, კფ5; პ.: ა2 (4); შ.:მფგ8, ლა2, ეც2; პ.პ.:ფ7, გ7 (5)

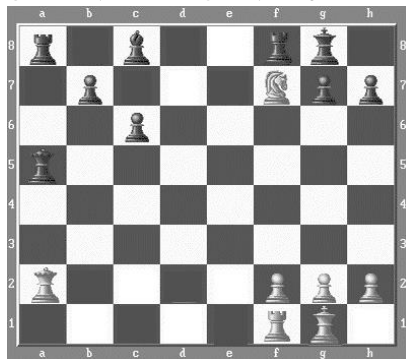
1. კხ7+ მფხ8 2.კ:ც2+ მფგ8 3.კხ7+ მფხ8 4.კდ3+ მფგ8 5.კ:ც4 და თეთრები იგებენ.

3) ტორე-ლასკერი, მოსკოვი, 1925 წელი



1. კწ6!! ლ:h5 2.ე:გ7+ მფh8 3.ე:f7+ მფგ8 4.ე:გ7+ მფh8 5.ე:b7+ მფგ8 6.ე:გ7+ მფh8 7.ე:გ5+ მფh7 8.ე:h5+ მფგნ და თეთრები იგებენ.

8) დახშული შამათი. ამ კომბინაციის დროს შეწირვის საშუალებით მოწინააღმდეგის მეფეს საკუთარი ფიგურები უკეტავენ გასაქცევ გზას. იგი მთლიანად დახშულია თავისი ფიგურებით. განვიხილოთ მაგალითები:



1. მh6++ მფh8 2.ღგ8+! ე:გ8 3.მf7#

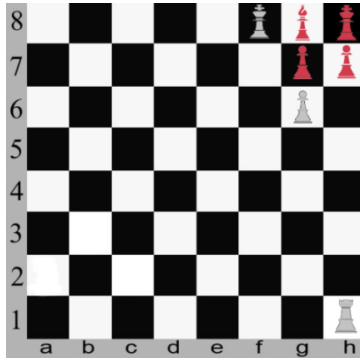
2) ლუსენას ეტიუდი. ესპანეთი, 1497 წელი.

თ.:მფd5, ლc6, მე5 (3);

შ.:მფგ8, ლა4, ეა8, ებ8; პ.პ.:გ7, h7 (6)

1. ლე6+ მფh8 2.მf7+ მფგ8 3.მh6++ მფh8 4.ღგ8+! ე:გ8 5.მf7#

3) შემდეგ პოზიციაში შამათი ორ სვლაშია.



1.ეხ6! gh 2.გ7# ან 1.ეხ6! ~ (ნებისმიერი სვლა) 2.ეხ7#

დავალეზა 11

შამათი ორ სვლაში

1. თ.:მეძ6, ლც3; პ.პ: f2,f3,h3 (5); შ.:მეგ5, ლh5; პ.პ.:f5,g6(4)
2. თ.:მეგ1, ლგ3, მძ7; პ.პ: f2,g2,h2 (6); შ.:მეგ8, ლა5, ეა8, ეხ8, კგ7; პ.პ.:a7,b7,f7,h7 (9)
3. თ.:მეფ1, ლბ4, ეძ1; პ.პ: f6,g2,h3 (6); შ.:მეგ8, ლა7, ეფ8; პ.პ.:f7,g6,h7 (6)
4. თ.:მეფ1, ლფ8, კც3; პ.პ: a2,b3,c4,h2 (7); შ.:მეფ8, ლh5, კე5, კგ8; პ.პ.:a7,c6,h7 (7)
5. თ.:მეც1, ლh6, ეხ2, კძ3, მფ3; პ.პ: a2,b2, c3, d4, f2, g2, h5 (12);
შ.:მეფ8, ლძ8, ეა8, ეგ8,კც8, კგ7; პ.პ.:a7,b7,c6,e6, f7, g6, h7(13)
6. თ.:მეც1, ლh6, ეხ2, კძ3, მფ6; პ.პ: a2,b2, c2, e4, e5 (10);
შ.:მეფ8, ლე7, ეძ4, კე8, მფ8; პ.პ.:a7,b5,c6,e6, h7(10)

7. თ.:მფა2, ლე5 ეგ5; პ.პ: ა3,ბ2,ც3 (6); შ.:მფხ6, ლც1, ებ8;
პ.პ.:ე3, გ6, ხ7 (6)
8. თ.:მფგ1, ლფ7, ეე1, კბ3; პ.პ: ა2,ბ2, ც2, ფ2, გ2, ხ2 (10);
შ.:მფხ8, ლდ8, ეა8, კდ7; პ.პ.:ა7,ბ7,ც7,დ6, ხ7(10)
9. თ.:მფბ1, ლგ4, ედ1, ეხ3, კდ3; პ.პ: ა3,ბ2, ე5, ფ6, ხ2 (10);
შ.:მფხ8, ლდ8, ედ4, ეგ8 კც8; პ.პ.:ბ3, ც6, ე6, ფ7, გ6, ხ7(11)
10. თ.:მფხ1, ლე6, ეფ6; პ.პ: ა3,ბ2, ფ5, გ4, გ2, ხ4 (8);
შ.:მფხ7, ლც8, ეა8, ეხ8; პ.პ.:ა6, ბ7, ც6, გ7, ხ6 (9)
11. თ.:მფა4, ლე4, კბ1, კფ6, მხ3 (5); შ.:მფხ7, ლგ8, ეხ8, კც3,
კგ6; პ.:ხ6 (6)
12. თ.:მფგ1, ლბ2, ედ3, კე6, მფ4; პ.პ: ა2, დ5, ფ2, გ2, ხ2 (10);
შ.:მფხ8, ლგ7, ედ8, მა5,კა6; პ.პ.:ა7,ბ6, ფ5, გ6, ხ7(10)

21. ენდშპილის ძირითადი პრინციპები.

მარტივი ენდშპილები

„მოჭადრაკე, რომელიც დიდი სიმაღლეებისაკენ
მიისწრაფის, ვალდებულია უყვარდეს, იცოდეს და
შეეძლოს ენდშპილის თამაში“.

ლევ პოლუგაევსკი

ენდშპილი, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ჭადრაკის პარტიის დასკვნითი ნაწილია. იგი ისეთივე მნიშვნელოვანია, როგორც დებიუტი და მიტელშპილი. მოჭადრაკემ უნდა იცოდეს, როგორი ენდშპილისაკენ უნდა მიისწრაფოდეს და როგორ უნდა ითამაშოს ეს ენდშპილი.

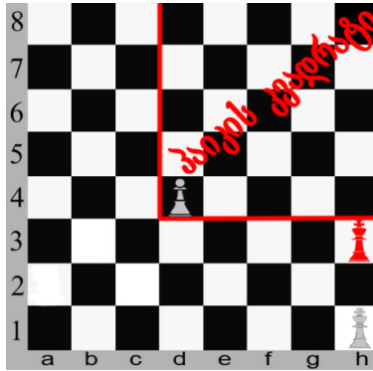
დაბოლოებების ტიპობრივი პოზიციების ცოდნა მოჭადრაკეს უადვილებს აზროვნებას და აძლევს დროის ეკონომიას.

ენდშპილის მთავარი სტრატეგიული ამოცანაა პაიკის წინსვლა ლაზიერში გასაყვანად. ამიტომაც ძალზე იზრდება პაიკთა როლი. ერთი ზედმეტი პაიკი ხშირად საკმარისია გამარჯვების მოსაპოვებლად.

დაბოლოებაში მეფეს უკვე ხიფათი არ ემუქრება. ის საფარიდან გამოდის და აქტიურად ებმება ბრძოლაში. რადგან მეფე ენდშპილში შემტევი აქტიური ფიგურაა, ამიტომ, არ უნდა დაგვავიწყდეს ენდშპილში მეფის ცენტრალიზება.

ენდშპილში ცოტა ფიგურაა და ამიტომ თითოეული მათგანის როლი ძალზე იზრდება. აუცილებელია მათი მაქსიმალური გააქტიურება და ურთიერთშეთანხმება. ენდშპილში ხშირად პარტიის ბედი ერთ ტემპზეა დამოკიდებული, ამიტომ საჭიროა დროის ფაქტორს ყურადღება მივაქციოთ და უაზროდ არ დავკარგოთ არც ერთი ტემპი.

ენდშპილის შესწავლა დავიწყოთ ყველაზე მარტივი პოზიციებით, კერძოდ, **მეფე და პაიკი მეფის წინააღმდეგ**. ძლიერი მხარის სტრატეგიული გეგმაა პაიკის „გაცოცხლება“. სუსტი მხარე ცდილობს გამსვლელი პაიკის წინ დაიკავოს ადგილი. ჯერ ვნახოთ მაგალითი, როდესაც პაიკი მეფის დაუხმარებლად გადის ლაზიერში.

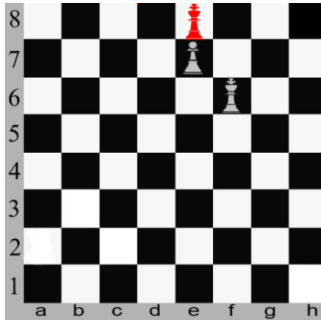


დიაგრამაზე წითელი ხაზებით გამოყოფილია პაიკის კვადრატი, რომლის თითოეული გვერდი ტოლია იმ მანძილისა, რომელიც პაიკს აშორებს გამსვლელი უჯრისაგან. პოზიციის შეფასებისას გამოიყენება კვადრატის წესი, რომელსაც იყენებენ ვარიანტების გათვლის გასაადვილებლად.

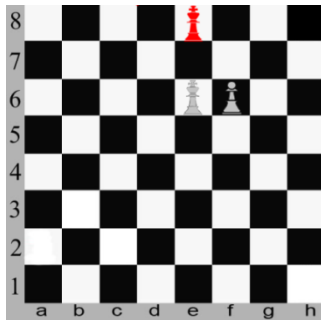
თუ სუსტი მხარის მეფე უკვე იმყოფება კვადრატში ან თავისი სვლით შედის მასში, მაშინ ყაიბია. წინააღმდეგ შემთხვევაში მეფე პაიკს ვერ აჩერებს. იგულისხმება, რომ თეთრების მეფე თამაშში აქტიურად არ მონაწილეობს.

პოზიციაში: თ.:მფh6, პ.ა2(2); შ.:მფf2 (1) თუ თეთრების სვლაა, მაშინ 1. a2-a4 სვლით იგებენ, რადგან შავი მეფე კვადრატში ვერ შედის. არ დაგვავიწყდეს, რომ თეთრ პაიკს საწყისი პოზიციიდან შეუძლია ორ უჯრაზე გადასვლა. თუ ამ პოზიციაში შავების სვლაა, მაშინ 1...მფf2-e3 ისინი კვადრატში არიან და ყაიბია.

განვიხილოთ შემდეგი მნიშვნელოვანი პოზიცია:



ამ პოზიციაში არც ერთ მხარეს არ აწყობს სვლის გაკეთება: თუ თეთრების სვლაა 1. მფე6 და პატია. თუ შავების სვლაა 1...მფd7 2. მფf7 და პაიკი ლაზიერში გადის.



ამ პოზიციაშიც არც ერთ მხარეს არ აწყობს სვლის გაკეთება. თუ თეთრების სვლაა და ითამაშებენ მეფით შავებიც ითამაშებენ მეფით და საწყის პოზიციას მივიღებთ ან 1. f7+ მფf8 2. მფf6 და პატია. თუ შავების სვლაა 1...მფf8 2. f7 მფg7 3. მფe7 და პაიკი ლაზიერში გადის.

მეფეების პირისპირ დგომას ერთი უჯრის დაშორებით, **ობოზიცია** ეწოდება. ამ დროს სვლის გაკეთება ორივე მხარისთვის არახელსაყრელია. ისეთ პოზიციას, რომელშიც არც ერთ მხარეს არ აწყობს სვლის გაკეთება, **ორმხრივი ცუტცვანგი** ეწოდება. განვიხილოთ მაგალითები:

- 1) თ.:მფc4, პ.a4 (2); შ.:მფd7 (1). 1. მფc4-d5 და იგებენ

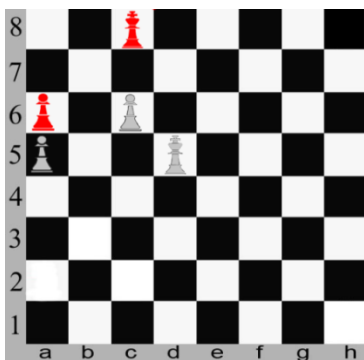
2) თ.:მფა5, პ.ა4 (2); შ.:მფა8 (1) ყაიშია სვლის რიგის მიუხედავად.

3) თ.:მფც6, პ.ბ5 (2); შ.:მფა7 (1) მოგებაა სვლის რიგის მიუხედავად. მართლაც, თეთრების სვლის დროს 1. მფც7 მფა8 2. მფხ6 მფხ8 3. მფა6 მფა8 4. მფხ6 მფხ8 5. ბ7 და პაიკი გადის ლაზიერში.

შავების სვლის დროს: 1... მფა8 2. მფც7 მფა7 3. ც6+ და პაიკი გადის ლაზიერში ან 1... მფხ8 2. მფხ6 მფა8 3.ბ6+ და პაიკი გადის ლაზიერში.

4) თ.:მფდ6, პ.დ5 (2); შ.:მფდ8 (1) მოგებაა სვლის რიგის მიუხედავად.

განვიხილოთ კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი პოზიცია



ამ პოზიციაში, თუ შავების სვლაა, მაშინ თეთრები ადვილად იგებენ. მართლად, 1...მფც7 2.მფც5 მფც8 3. მფხ6 მფხ8 4. მფ:ა6 და იგებენ ან

1... მფდ8 2. მფდ6 მფც8 3.ც7 მფხ7 4. მფდ7 და იგებენ.

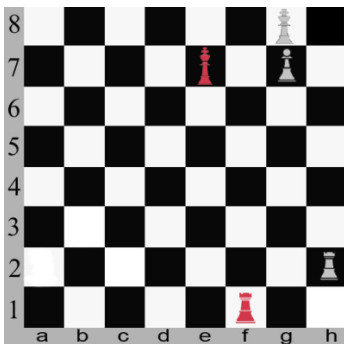
თეთრების სვლის შემთხვევაში საქმე უფრო რთულადაა და მოგებისათვის თეთრებმა უნდა მიმართონ ე.წ.

სამკუთხედის წესს, რომლის საშუალებითაც მათ შეუძლიათ შავებისთვის სვლის გადაცემა.

1. მფ.d4! მფ.d8 (არ შეიძლება 1... მფ.c7 2 მფ.c5-ის გამო)
2. მფ.c4 მფ.c8 3. მფ.d5!

თეთრებმა d4,c4,d5 (სამკუთხედი) უჯრების გამოყენებით მოახერხეს შავებისათვის სვლის გადაცემა. 3... მფ.c7 4. მფ.c5 ან 3...მფd8 4.მფd6 და თეთრები იგებენ.

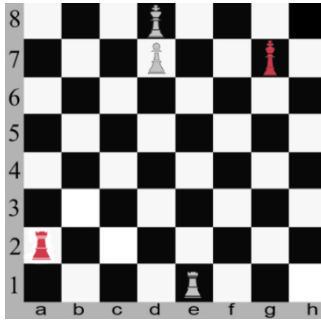
პრაქტიკაში ასევე ხშირად გვხვდება ეტლების დაბოლოებები. განვიხილოთ უმარტივესი ტიპური პოზიციები:



1.ეე1 მფd7 2.ეე4! ეხ1 შავ ეტლს არ შეუიძლია h ვერტიკალის დატოვება,

რადგან მას დაიკავენ თეთრი ეტლი, შემდეგ მეფე დაიკავენ h ხაზს და თეთრები გააცოცხლებენ პაიკს. 3. მფf7 ეფ1+ 4.მფგ6 ეგ1+5.მფf6 ეგ2 6. ეე5 ეფ2+ 7.მფგ6 ეგ2+ 8.ეგ5 და პაიკი ლაზიერში გადის ან 5...ეფ1+ 6.მფგ5 ეგ1 7.ეგ4! და თეთრები იგებენ. მოგების ამხერხს ხიდი ეწოდება.

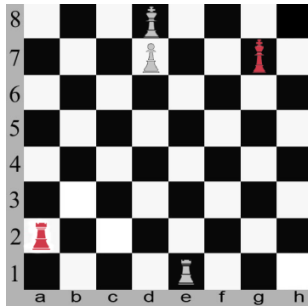
განვიხილოთ მეორე პოზიცია.



შავები ფლანგიდან უტევენ თეთრების მეფეს და აღწევენ ყაიმს:

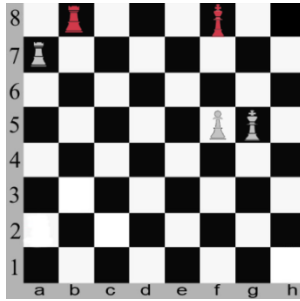
1...ეა8+2.მფd7 ეა7+ 3.მფd6 ეა6+მფc7 ეა7+ და ყაიმია. ყაიმი განაპირობა იმ გარემოებას, რომ ეტლი მეფეს უტევს "გრძელი მხრიდან".

შემდეგ პოზიციაში ეტლი მეფეს უტევს "მოკლე მხრიდან".

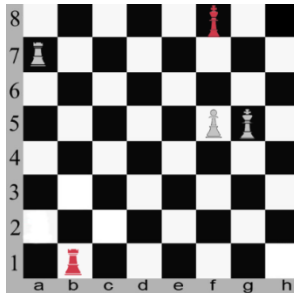


1...ეა8+ 2.მფc7 ეა7+ 3. მფc8 ეა8+ 4.მფb7 და თეთრები იგებენ.

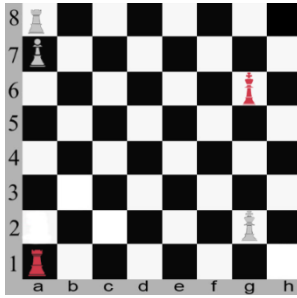
შემდეგი პოზიცია აღმოჩენილია ანდრე დანკან ფილიდორის (1726-1795) მიერ და მის სახელს ატარებს.



1...ე6! 2.ფ6 ეე1 3.მფე6 ეე1+და მუდმივი ქიშით ყაიშია. განვიხილოდ კიდევ ერთი პოზიცია იმავე თემაზე.



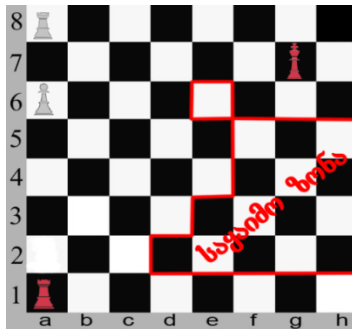
1. მფე6 ეე1! მფ6 მფე8! (შავები აგებენ 2...მფე8-ზე: 3.ეა8+ მფდ7 4. ეფ8! ეე2 5.მფე7 მფე7 6.ფ6 მფდ7 7.ეა8 ეე2+ 8.მფე8 ეე2 9.ფ7 ეე2 და შემდეგ ვიყენებთ "ხიდის" მეთოდს. აქ აგრეთვე იგებს მანვერი: ეა8-ა4-ჰ4-ჰ8-გ8) 3.ეა8+მფე7 4.ეფ8 ეა1! და ეტლი გრძელ მხარეს იკავებს. 5.ეე8 ეე1!6.მფე6 მფე7 და ყაიშია. საინტერესოა პოზიციები, რომელშიც ეტლი და კიდურა პაიკი ებრძვის ეტლს. თუ პაიკი მიყვანილია ა7 უჯრამდე, როდესაც შავი მეფე ასწრებს გ7 ან ჰ7 უჯრებზე მოხვედრას, მაშინ ყაიშია.



ამ პოზიციაში შეცდომაა 1...მფ7, 2.ეი8! ე:a7 3.ეი7+ სვლეების გამო.1... მფ7 ან 1...მფი7 ყაიძს იძლევა. თუ ამ დიაგრამაზე მეფეები დგანან თეთრების ხ5, ხოლო შავების ხ3, მაშინ თეთრები იგებენ შემდეგი ლამაზი მანევრით:

1. მფ5 მფ3 2.მფ5 მფ3 3.მფ5 მფ3 4.მფ5 მფ3 5.მფ5 მფ3 6.ეც8! ე:a7 7.მფ6+ და თეთრები ეტლს იგებენ.

თუ თეთრები a პაიკს მიიყვანენ ან უჯრამდე, მაშინ მათი მოგების გეგმაა: მეფე დააყენონ ა7 უჯრაზე და შემდეგ ეტლის დახმარებით გაიყვანონ პაიკი. ქვემოთ მოგვყავს დიაგრამა, რომელშიც აღნიშნულია თეთრი მეფის ზონა, როდესაც მოგება არ ხერხდება.



მაგალითისათვის თეთრი მეფე დავსვათ ე6 უჯრაზე. მაშინ თამაში შეიძლება გაგრძელდეს შემდეგნაირად: 1... ეი1! 2.ეა7+ მფგ8! 3.მფ5 ეი6! 4.მფ5 ეგ 5.მფ5 ენ 6.ეა8+ მფგ7

7.მც5 ეწ+ 8.მვბ6 ეწ+ 9.მვა7 ეწ+ 10.მვბ6 ეწ+ 11. მც5 ეწ+
12.მვდ6 ეწ+ 13.მვე5 ეწ 14.ა7 ეა6 15.მვდ5 ეა1 და ყაიშია.

დავალება 12

- 1) თ.: მვე8, ეწ1; პ.:ე7 (3); შ.: მვე8, ეა2 (2) სვლა შავებისაა. ეტლმა დაიკავა გრძელი მხარე, მაგრამ შავები ყაიშს მაინც ვერ აღწევენ. რატომ?
- 2) თ.: მვე6, ედ1; პ.:ფ6 (3); შ.: მვე8, ეა8 (2) მონახეთ მოგების გეგმა.
- 3) თ.: მვდ1, ეა8; პ.პ.:ა7,ფ5 (4); შ.: მვე7, ეა2; პ.:გ7 (3) თეთრები ივებენ.
- 4) თ.: მვხ3, ეა8; პ.:ა7 (3); შ.: მვე7, ეა1 (2) სვლა თეთრებისაა. შეუძლია თუ არა მათ მოგება?

22. საჭადრაკო შეჯიბრებებში მონაწილეობა.

სამაგალითო ლიტერატურის ნუსხა *nusxa*

„ჭადრაკი შესანიშნავი გართობაა:
თამაშის დროს ვისვენებთ მუშაობისაგან
და გვაღვიწყდება ჩვენი უსიამოვნებანი“.

ლეგ ტოლსტოი

როგორ უნდა ვიმუშაოთ საკუთარ თავზე, რომ გავხდეთ კარგი მოჭადრაკე? ეს საკითხი აინტერესებს ახალბედა მოჭადრაკეებს. ცხადია, ერთ-ორ წელიწადში ახალბედა კარგ

თამაშს ვერ ისწავლის, თუ ინტენსიურად არ იმუშავა საკუთარ თავზე, მონაწილეობა არ მიიღო ტურნირებში, არ იმეცადინა თეორიის დასაუფლებლად. ვნახოთ რას გვირჩევენ დიდი მოჭადრაკეები. „მოჭადრაკეს რკინის ნერვები უნდა ჰქონდეს. აი რატომ არის ფიზიკური მომზადება, თუ არა ყველაზე მნიშვნელოვანი, საჭადრაკო მომზადების აუცილებელი ელემენტი“, ამბობს **მაქს ეივე**.

დაოსტატებისათვის მთავარია პრაქტიკული თამაშისა და თეორიის დაუფლების სწორი შეხამება. „ხშირად კითხულობენ, როგორ უნდა მოემზადო ძლიერი შემადგენლობის ტურნირში სათამაშოდ. მე მგონია მონაწილეობა რაც შეიძლება ბევრ ტურნირში, ახალგაზრდა მოჭადრაკის მომზადების ყველაზე კარგი ფორმაა“, გვასწავლის **პაულ კერესი**.

ახალბედამ გულდასმით უნდა გაარჩიოს თავისი და ოსტატთა გათამაშებული პარტიები. თავის პარტიებში მონახოს ხარვეზები, ოსტატთა პარტიებში კი - პოზიციის შეფასება, გეგმის არჩევა, კომბინაციის მომზადება, სადებიუტო იდეების ხორცშესხმა და სხვა. ოსტატთა პარტიებში ყველაფერი უფრო გასაგებია, როცა იგი კომენტირებულია ერთ-ერთი ავტორის ან გამოჩენილი მოჭადრაკის მიერ. დაბოლოს, მოჭადრაკე მუდამ უნდა ეცნობოდეს პერიოდულ საჭადრაკო პრესას, რომ იყოს თანამედროვე ჭადრაკის განვითარების კურსში.

მოვიყვანოთ წრიულ ტურნირებში მონაწილეობის დროს შეხვედრების რიგითობის ცხრილები.

ტური	11-12 მონაწილე							ტური	13-14 მონაწილე									
1	1(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7		1	1(14)	2,12	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8			
2	(12)7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2		2	(14)8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2			
3	2(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8		3	2(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9			
4	(12)8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3		4	(14)9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3			
5	3(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9		5	3(14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10			
6	(12)9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4		6	(14)10	11,9	12,8	13,7	11,6	2,5	3,4			
7	4(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10		7	4(14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,13	10,11			
8	(12)10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5		8	(14)11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5			
9	5(12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11		9	5(14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12			
10	(12)11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6		10	(14)12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6			
11	6(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1		11	6(14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13			
								12	(14)13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7			
								13	7(14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1			
ტური	15-16 მონაწილე								ტური	17-18 მონაწილე								
1	1, (16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9	1	1,(18)	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
2	(16) 9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2	2	(18),10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	1,2
3	2, (16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10	3	2,(18)	3,1	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
4	(16) 10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3	4	(18),11	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	1,4	2,3
5	3 (16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11	5	3,(18)	4,2	5,1	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
6	(16) 11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4	6	(18),12	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	1,6	2,5	3,4
7	4, (16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12	7	4,(18)	5,3	6,2	7,1	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
8	(16) 12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5	8	(18),13	14,12	15,11	16,10	17,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5, (16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13	9	5,(18)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,17	11,16	12,15	13,14
10	(16) 13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6	10	(18),14	15,13	16,12	17,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6, (16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14	11	6,(18)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,17	13,16	14,15
12	(16) 14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7	12	(18),15	16,14	17,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7, (16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15	13	7,(18)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,17	15,16
14	(16), 15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8	14	(18),16	17,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8, (16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	15	8,(18)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,17
									16	(18),17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
									17	9,(18)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1

მოვიყვანოთ საჭადრაკო ლიტერატურის მცირე ჩამონათვალი, რომელიც მოგესმარებათ ჭადრაკის საიდუმლოებებში დრამად წვდომისათვის.

1. გიორგი მაჭარაშვილი, დავით გურგენიძე - ჭადრაკის გაკვეთილები. თბილისი 2005
2. ალექსანდრე არსენიძე - ჭადრაკი დამწყებთათვის. ქუთაისი, 2002
3. თენგიზ გიორგაძე - ჭადრაკი. ჭადრაკის თეორიის სწავლების მეთოდები და საჭადრაკო აზრის განვითარების ისტორია. თბილისი, 1999
4. თენგიზ გიორგაძე - ქართული ჭადრაკის მემკვიდრე სამ წიგნად. წიგნი პირველი. „მეცნიერება“ თბილისი, 1995
5. თენგიზ გიორგაძე - ქართული ჭადრაკის მემკვიდრე სამ წიგნად. წიგნი მეორე. „მეცნიერება“ თბილისი, 1997წ.
6. თენგიზ გიორგაძე - ქართული ჭადრაკის მემკვიდრე სამ წიგნად. წიგნი მესამე. „მეცნიერება“ თბილისი, 2000წ.
7. ვიქტორ გოგლიძე, ჰენრიხ კასპარიანი – გამოჩენილ მოჭადრაკეთა 100 კომბინაცია. თბილისი, 1958წ.
8. გია ნადარეიშვილი - საჭადრაკო ეტიუდები. „ნაკადული“ თბილისი, 1965წ.
9. გია ნადარეიშვილი - საჭადრაკო ეტიუდები. საბლიტგამი თბილისი, 1952წ..
10. ველიმირ კალანდაძე - მარადიული მოძრაობა. 111 საჭადრაკო ეტიუდი. თბილისი, 1994წ.
11. დავით გურგენიძე - ვისწავლოთ ენდშპილი. თბილისი, 2004

12. მას ქს ეივე - ჭადრაკის ლექციების კურსი. თბილისი, 1948
13. Т. Гиоргадзе - Окно в шахматный мир. Тбилиси. 2004г.
14. Е.И. Умнов - Что такое шахматная композиция. ФиС, Москва, 1954г.
15. Т. Гиоргадзе, Д.Гургенидзе - Александр Доборджгинидзе – выдающийся грузинский шахматный композитор. Тбилиси, 2003.
16. Советский шахматный этюд. Сборник ФиС, Москва , 1955.
17. А.Я.Рохлин - Шахматные миниатюры. Минск, 1979.
18. В.Панов, Я.Эстрин - Курс дебютов. ФиС, Москва , 1968.
19. П.Романовский - Мительшпиль, М., ФиС, 1960.
20. И.О.Липницкий - Вопросы современной шахматной теории, киев, 1956.
21. Л.М.Слуцкий, М.И.Шерешевский - Контуры эндшпиля. М., ФиС,1989.
- 22.М.И. Дворецкий - Искусство анализа. М., ФиС,1989.
23. Шахматное окончание. Пешеные, слановые, коневые. Под общей редакцией гроссмейстера Ю.Авербаха. М., ФиС,1956.
24. В.Р. Зак - Пути совершенствования. М., ФиС, 1988.
25. Я.Нейштадт-По следам дебютных катастроф. Москва, физкультура и Спорт 1979.
26. Г.М. Каспарян-555 этюдов-миниатюр. Ереван, 1975.
27. Шахматы-школе. Составители Б.С.Гершунский, А.Н.Костьев. Москва, „Педагогика,, 1990

28. А.С.Суэтин - Середина игры в шахматной партии. Минск, 1961.
29. Э.Я.Гик-Компьютерные шахматы. М., ФиС, 1990.
30. А.С.Суэтин - Путь к мастерству. М., ФиС, 1980.
31. მთხელიძე – ჭადრაკი დამწყებთათვის. თბილისი 2011.
32. მთხელიძე – მოჭადრაკის სადებიუტო რეპერტუარის დამუშავების მეთოდика. ნაწილი პირველი. სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №3(50) 2014წ.
33. მთხელიძე – ტაქტიკა ჭადრაკის პარტიაში: „რა არის საჭადრაკო კომბინაცია“ სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №3(53) 2015წ.
34. მთხელიძე – მოჭადრაკის სადებიუტო რეპერტუარის დამუშავების მეთოდика. საჭადრაკო ძალა და შემთხვევითობა ჭადრაკში. ნაწილი მეორე. სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №2(53) 2017წ.
35. მთხელიძე – მოჭადრაკის სადებიუტო რეპერტუარის შედგენის მეთოდика. ნაწილი მესამე. სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №3(59) 2017წ.

23. სამაგალითო თემები რეფერატებისათვის

„არავინ დაინანებს დროს, რომელსაც
ჭადრაკს დაუთმობს, რადგან იგი ხელს
გვიწყოფს... ყოველ პროფესიაში“.

ტიგრან პეტროსიანი

ჭადრაკი საოცრად ლამაზი თამაშია. იმდენი კომბინაცია, რამდენიც ჭადრაკშია, სპორტისა და ხელოვნების არც ერთ დარგს არ გააჩნია. ყველასადმი ჩვენი კეთილი რჩევაა ისწავლონ ჭადრაკის თამაში მიუხედავად ასაკისა.

ამისათვის არსებობს ბევრი საჭადრაკო ლიტერატურა. ჩვენი კიდევ ერთი წიგნი ვფიქრობთ ამ საქმეს წაადგება.

მოგეყავს სამაგალითო თემები რეფერატებისათვის, რომელთა დამუშავება უნდა შეძლონ დამწყებმა მოჭადრაკეებმა.

1. ჭადრაკის წარმოშობა და განვითარება საქართველოში.

2. ჭადრაკი ძველ ქართულ მწერლობაში.

3. რატომ უნდა ისწავლებოდეს ჭადრაკი სკოლებში.

4. კავშირი ჭადრაკსა და ფილოსოფიასა და ფსიქოლოგიას შორის.

5. ანდრია დადიანი და მისი შემოქმედება.

6. საჭადრაკო კომპოზიციის წარმოშობა და განვითარება საქართველოში.

7. ვახტანგ ქარსელაძე - მოჭადრაკე, მწვრთნელი, ადამიანი.

8. მეფე და პაიკი მეფის წინააღმდეგ. კვადრატის წესი. სამკუთხედის წესი.

9. ეტლი და კიდურა პაიკი ეტლის წინააღმდეგ.

10. ეტლი და პაიკი ეტლის წინააღმდეგ.

24. რატომ უნდა ისწავლებოდეს ჭადრაკი სკოლაში

სათაურიდან გამომდინარე ჩვენ განვიხილავთ იმ საკითხებს, რომლებიც ჯამში მოგვცემენ პასუხს დასმულ კითხვაზე და იმაზეც თუ რატომ სპორტის ყველა სახეობიდან მაინცდამაინც ჭადრაკი უნდა ისწავლებოდეს სკოლაში როგორც ერთ-ერთი სავალდებულო საგანი.

გამოჩენილი გერმანელი მწერლის **შტეფან ცვაიგის** შემდეგმა სიტყვებმა: „ჭადრაკი, რომელმაც ღროთ გამოცდას გაუძლო, უკეთესია ვიდრე ადამიანის ყველა წიგნი და ქმნილება. იგი ერთადერთი თამაშია, რომელიც ყველა ხალხის და ყველა ეპოქის კუთვნილებაა“. ჩემზე ამ სიტყვებმა უდიდესი შთაბეჭდილება მოახდინა, მაგრამ ეს იყოს ჩემი სუბიექტური აზრი და მივყვეთ ფაქტებს:

ა) 1988 წელს საბერძნეთის ქალაქ სალონიკში ჩატარებულ ფიდე-ს მორიგ საერთაშორისო კონგრესზე მიღებულ იქნა შემდეგი გადაწყვეტილება:

„ვალდარებთ რა ჭადრაკის აღმზრდელობით დიდ შესაძლებლობებს, რომელიც თავის თავში შეიცავს მეცნიერების, ხელოვნების და სპორტის ელემენტებს, მის კეთილშობილურ გავლენას ადამიანის პიროვნების ჰარმონიულ განვითარებაზე, შეიქმნას ფიდე-ს საერთაშორისო კომისია „ჭადრაკი-ყველას“, გაეწიოს რეკომენდაცია ფიდე-ში შემაგალი ყველა ქვეყნის ჭადრაკის ფედერაციებს, აწარმოონ აქტიური პროპაგანდა, საორგანიზაციო და მეთოდური

მუშაობა ყველა ასაკის დასაინტერესებლად ჭადრაკით, განსაკუთრებული ყურადღება მიაქციონ ახალგაზრდობის საჭადრაკო საყოველთაო სწავლებას“.

ბ) ამ გადაწყვეტილებას ასე გამოეხმაურა ჭადრაკში მსოფლიო მეცამეტე ჩემპიონი გარი კასპაროვი: „ჭადრაკი აუცილებლად უნდა ისწავლებოდეს სკოლებში ზოგადი განათლებისათვის, ინტელექტისა და მტკიცე ხასიათის ჩამოსაყალიბებლად“.

გ) ავიღოთ ამონარიდი 2009 წლის 8 მაისის გაზეთ „ლელო“-დან საქართველოს ჭადრაკის ფედერაციის პრეზიდენტის გიორგი გიორგაძის ინტერვიუდან, რომელიც მან მისცა ჟურნალისტ ზვიად შათირიშვილს: „მიგვაჩნია, რომ სკოლაში ჭადრაკი აუცილებლად უნდა ისწავლებოდეს და ერთ-ერთ პრიორიტეტულ საგნად ითვლებოდეს. ამ მეთოდს უკვე მიმართეს თურქებმა, რაც მათ დიდ მომავალს უქადის, იმავე გზას კიდევ რამდენიმე ქვეყანა ადგას“.

სამეცნიერო-ტექნიკური პროგრესის განვითარების ტემპებმა, სამეცნიერო ინფორმაციის ზრდამ, ურთულესი კომპიუტერული კომპლექსების შექმნამ და კიდევ ბევრმა სიახლემ უშუალოდ იმოქმედა სკოლაზე. მთელი მსოფლიოს პროგრესული ნაწილი, პედაგოგები, მეთოდისტები, მეცნიერები მიხვდნენ, რომ სკოლა ვეღარ აძლევს მოსწავლეებს ყველა შემთხვევისათვის საჭირო ცოდნას. ცხადია, აუცილებელია სასკოლო განათლების სისტემის ძირეული გარდაქმნა. მოვეუსმინოთ ჭადრაკში მსოფლიო მეორე ჩემპიონს, მათემატიკის პროფესორს ემანუელ ლასკერს: „სწავლება უნდა იყოს დამოუკიდებელი აზროვნების უნარის განვითარება“. ჩვენ გვინდა წინსვლა, მსოფლიოში ერთ-ერთი წამყვანი როლის დაკავება სწავლა-აღზრდა-განათლების სფეროშიც. ჩვენმა მთავრობამ ამის მისაღწევად ცენტრალური ადგილი მიაკუთვნა სასკოლო განათლების სისტემაში მოსწავლეებში შემოქმედებითი პიროვნების თვისებების ჩამოყალიბებას, რომ მათ შეძლონ მომავალ ცხოვრებაში აქტიური მონაწილეობა მიიღონ ჩვენს სამშობლოს უკეთესი მომავლის შენებაში.

პედაგოგიურ ლიტერატურაში აღწერილია მოსწავლეთა შემოქმედებითი თვისებების ფორმირების მრავალი განსხვავებული მეთოდი მეცადინეობების პროცესში და მეცადინეობების შემდეგ. მოდით

დავეკითხოთ ჩვენს თავს: რითი ჯობია აღნიშნულის მისაღწევად ჭადრაკი მაგალითად მათემატიკას, ფიზიკას, ან სასკოლო სხვა საგანს?

პასუხის გასაცემად საჭიროა ვერკვეოდეთ ბავშვის ფსიქოლოგიაში, ვიცოდეთ მისი ქცევის ფორმები. კერძოდ, სკოლისწინარე ასაკის და დაწყებითი სკოლის ასაკის ახალგაზრდების ქცევის ფორმები, მათი ქცევის ის ფორმა, რომელსაც დომინანტური როლი უკავია ყველა დანარჩენ ფორმებს შორის. ამის გასარკვევად, მივმართოთ მსოფლიოში ერთ-ერთ ყველაზე ავტორიტეტულ მეცნიერს, ჩვენს სასიქადულო აკადემიკოსს **დიმიტრი უზნაზეს**. ბატონი დიმიტრის თანახმად, სკოლისწინარე ასაკის და დაწყებითი სკოლის ასაკის (1-6 კლასი) ბავშვის ქცევის ძირითადი ფორმა, რომელიც მთელს ამ ასაკობრივ საფეხურზე ბატონობს, არის სწავლის წყურვილი. ცხადია, ამ ასაკში მის ცხოვრებაში დიდი ადგილი უკავია აგრეთვე თამაშს, გართობას, სპორტს.

სწავლა განსხვავდება შრომისაგან და უახლოვდება თამაშს. მაგრამ არც სწავლა და თამაში არის ერთი და იგივე. სწავლა ყოველთვის გულისხმობს რაღაცას, რომელიც მოსწავლეს გარედან ეძლევა მასწავლებლის მიერ და მოსწავლე იძულებულია სწავლისათვის ძალები დახარჯოს.

თამაშის შემთხვევაში მოსწავლე თვითონ ირჩევს ან ქმნის თამაშს და საკუთარი სურვილით ხარჯავს ძალებს. სწორედ ეს არის პრინციპული განსხვავება ქცევის ამ ორ ფორმას შორის.

ჭადრაკის გაკვეთილი სკოლაში შემოდის როგორც თამაში და სწორედ თამაშ-თამაშ ხდება ბავშვებში იმ თვისებების ფორმირება, რომელიც აყალიბებს მათ როგორც პიროვნებას, როგორც შემოქმედებით პიროვნებას.

დღევანდელ პირობებში, როდესაც მსოფლიოს მრავალ წერტილში დაძაბულობის კერებია, განხეთქილებაა ხალხებსა და სახელმწიფოებს შორის, საერთაშორისო ურთიერთობებში ნდობისა და კეთილმოსურნეობის დეფიციტია, ხალხების დაახლოების და ურთიერთობის ნებისმიერ შესაძლებლობას ხელი უნდა შეუწყოს, სტიმული მიეცეთ. სწორედ ჭადრაკი იმსახურებს განსაკუთრებულ

ყურადღებას და ხელშეწყობას და აი რატომ. ჭადრაკი ხელმისა-
წვდომია ყველა ასაკის ადამიანისათვის, მისი ეროვნების, რჯულის,
მატერიალური მდგომარეობის, პოლიტიკური შეხედულების და ა.შ.
მიუხედავად. ერთიანი საჭადრაკო სიმბოლიკა წინაპირობას იძლევა
ამ სფეროში საერთაშორისო თანამშრომლობისათვის, ურთიერთდაზ-
მარებისათვის. ჭადრაკი თავისი არსით ნამდვილი მშვიდობის
დესპანია.

შეგახსენებთ ფიდე-ს დევიზს; „ჩვენ ყველა ერთი ოჯახი ვართ“.
გავიხსენოთ ისიც, რომ ფიდე-ში გაწვევრიანებულია მილიონობით
მოჭადრაკე სხვადასხვა ქვეყნიდან. სხვათა შორის მეც ვარ ფიდე-ს
წევრი. ჩემი სარეგისტრაციო ნომერია: 13601555.

ჭადრაკი გონებრივი, შემოქმედებითი თამაშია. იგი იტაცებს
ადამიანის გონებას, რომლისთვისაც შემოქმედება ბუნებრივი
მისწრაფებაა. ჭადრაკში მინიატურული სახით ასახულია ბრძოლით
აღსავსე ჩვენი ცხოვრება. თვალნათლივ ჩანს ადამიანის გონების
ძალა, ფანტაზია, ხასიათი, შრომისუნარიანობა, გემოვნება. ამავე
დროს ჭადრაკი გვასწავლის ფიქრს, დაკვირვებას, ლოგიკურ,
თანამიმდევრულ აზროვნებას, სხვისი აზრის პატივისცემას, მეტოქის
ჩანაფიქრის ანგარიშგაწევას. სვლის რიგითობა მოგვიწოდებს
მოთმინებისაკენ.

დაბოლოს, მინდა შევეხო ჩემთვის ყველაზე საინტერესო
საკითხს – რატომ არის ჭადრაკი ხელოვნების ერთ-ერთი დარგი.
უფრო მეტიც, ჭადრაკი არა მარტო ხელოვნების ერთ-ერთი დარგია,
არამედ ის ხელოვნების ყველა დარგებიდან გამორჩეული,
არაჩვეულებრივი დარგია და მე ამას დავამტკიცებ. ჭადრაკში ხელო-
ვნება მჟღავნდება არა მარტო დასრულებულ საჭადრაკო ნაწარ-
მოებებში, როგორცაა პარტიები, ამოცანები, ეტიუდები და ასე
შემდეგ, ანალოგურად ხელოვნების სხვა დარგებისა, როგორცაა
ლიტერატურა, ფერწერა, მუსიკა და სხვა. ჭადრაკში ხელოვნება
დინამიკაშიც მჟღავნდება ანუ პარტიის თამაშის დროს, ეტიუდის
შედგენის დროს, ისინი იქმნება მაყურებელთა თვალწინ, მათი
თანამონაწილეობით და საჭადრაკო ნაწარმოების შემქმნელებს
თვითონაც არა აქვთ გარანტია, რომ მიაღწევენ წინასწარ ცნობილ

შედეგს. ეს ყველაფერი განსხვავებულია მაგალითად მუსიკალური ნაწარმოების შესრულებისაგან, რომელიც სრულდება წინასწარ დაწერილი პარტიტურის ან ნოტების მიხედვით, ბალეტისგან, ცეკვისგან, ოპერისგან და ა.შ. რომლებიც სრულდება წინასწარ შედგენილი გეგმის მიხედვით. არის კვლავ საჭირო რამის მტკიცება, თუ საკმარისია ეს არგუმენტები?

არ შემიძლია არ მოვიყვანო ჭადრაკში მსოფლიო მეექვსე ჩემპიონის **მიხეილ ბოტვინიკის** შემდეგი სიტყვები: „ვიოლინოს ღირებულება იმაში მდგომარეობს, რომ მისი დახმარებით შეიძლება შევქმნათ და გადმოვცეთ მუსიკალური ნაწარმოებები, რომლებიც შემფასებლებს ანიჭებენ მხატვრულ სიამოვნებას. ჭადრაკის ღირებულება კი იმაში მდგომარეობს, რომ მისი დახმარებით შეიძლება შევქმნათ ლოგიკური ნაწარმოებები, რომლებიც ასევე ანიჭებენ შემფასებლებს მხატვრული სიამოვნებას“.

ჭადრაკის შემთხვევაში, შემფასებელს მოწონს ადამიანის აზროვნების ლოგიკური მხარე, გამოხატული საჭადრაკო სპეციფიკურ-მხატვრულ სახეებში. ადამიანის აზროვნება კი უდავოდ სინამდვილეს, რეალობას წარმოადგენს. მე მინდა ეს პარაგრაფი დავამთავრო ყველა დროის უძლიერესი მოჭადრაკის, მსოფლიო მეოთხე ჩემპიონის **ალექსანდრე ალიოხინის** სიტყვებით, რომელმაც ცხოვრებაში უამრავი გაჭირვება, უბედურება, იმედგაცრუება და ვინ იცის კიდევ რა არ გადაიტანა, მაგრამ ერთი ყველაზე დიდი ნატვრა მაინც შეუსრულდა – ის ერთადერთი მსოფლიო ჩემპიონია, რომელიც ისე გარდაიცვალა, რომ ჩემპიონობა არავისთვის დაუთმია: „ჩემთვის ჭადრაკი ხელოვნებაა და არა თამაში. დიახ, მე ჭადრაკი ხელოვნებად მიმაჩნია და საკუთარ თავზე ვიღებ ყველა იმ მოვალეობას, რასაც იგი თავის მომხრეებს აკისრებს“.