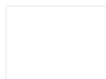


მერაბ თხელიძე

შევისწავლოთ ჭადრაკი

თბილისი – 2018



რეცენზენტები:

თორნიკე სანიკიძე, საერთაშორისო დიდოსტატი,
საქართველოს ქალთა ოლიმპიური გუნდის მწვრთნელი.
დავით ჯანოევი, საქართველოს დამსახურებული
მწვრთნელი.

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

მხატვრობა და კომპიუტერული უზრუნველყოფა:
პაატა ახრახაძე

ISBN 978-9941-411-05-2



საქართველოს ილია ჭავჭავაძის სახელობის
„საზოგადოება ცოდნა“

წინთქმის ნაცვლად

„არავის არ სძინავს ისე აბნეულად, როგორც
რომ ლექსის და ჭადრაკის ოსტატებს!“
პაოლო იაშვილი.

ჭადრაკისადმი არ გამიქრა ძველი ტრფიალი.

ბავშვობიდანვე მიტაცებდა მე ეს თამაში,
ბედს რომ ეცლია და ოჯახი არ დამნგრეოდა,
ვინ იცის რა გზა ამერჩია გულის კარნახით
და ამის იმედს ჩემი მწრთუნელიც ხომ იძლეოდა.

თავის სარჩენად ავირჩიე მათემატიკა
და არცა ვნანობ, დაც და თავიც გადავარჩინე,
თუმცა შორიდან მომიწია ჭადრაკის ცქერა,
ჰობია მხოლოდ, პროფესიად ვერ ავირჩიე.

ჭადრაკისადმი არ გამიქრა ძველი ტრფიალი,
იძულებითი არჩევანით დავიარეები,

გაორებული, ვით სიზმარში ვცხოვრობ ტიალში,
სხვა ცხოვრებაში ხომ მექნება მე არჩევანი.

ხომ შემეძლება მხოლოდ ჭადრაკს მივუძღვნა თავი,
ხოლო მანამდე სადაც რამე შეჯიბრს დავლანდავ,
ველარ მოვითმენ, კმარა ადრე რასაც ვითმენდი,
სულით და გულით ვითამაშებ, თავსაც დავკარგავ.

სამ დიდ ჩემპიონს ვეთამაშე, ვეჯექ პირისპირ

და სამივესთვის გამოვძებნე თითო ბილიკი,

როგორ ვცდილობდი ჩემთვის, თქვენთვის, როგორ ვიბრძოდი

და დავამარცხე სპასკი, ტალი და ბოტვინიკი!

როგორ ვცდილობდი, ემათხოვრობდი მანეთს და კაპიკს,

წაესულიყავი ალბიონის მე ქვეყანაში

და ჰა, აღსრულდა, მსოფლიოში მე ვარ მეორე,

მოყვარულების დიდ მსოფლიო შერკინებაში.

ჭადრაკისადმი არ გამიქრა ძველი ტრფიალი,

გაორებული, ვით სიზმარში დავიარეები,

იმედს ვიტოვებ, იმედი მაქვს არ გაუწბელდები,

სხვა ცხოვრებაში რომ მექნება მე არჩევანი!

მ. თხელიძე 2002 წელი.

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, თანიმდევრულ 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 ლოზუნგი: „ჩვენ ყველა ერთი ოჯახი ვართ!“

1988 წელს საბერძნეთში, ქალაქ სალონიკში ჩატარდა ფიდეს საერთაშორისო კონგრესი, რომელზედაც

მიღებულ იქნა შემდეგი მნიშვნელოვანი გადაწყვეტი-
ლება: „ვაღიარებთ რა ჭადრაკის აღმზრდელით დიდ
შესაძლებლობებს, რომელიც თავის თავში შეიცავს
მეცნიერების, ხელოვნების და სპორტის ელემენტებს,
მის კეთილშობილურ გავლენას ადამიანის პიროვნების
ჰარმონიულ განვითარებაზე, შეიქმნას ფიდე-ს საერთა-
შორისო კომისია „ჭადრაკი - ყველას“. გაეწიოს რეკო-
მენდაცია ფიდე-ში შემავალი ყველა ქვეყნის ჭადრაკის
ფედერაციებს, აწარმოონ აქტიური პროპაგანდა, საორ-
განიზაციო და მეთოდური მუშაობა ყველა ასაკის ადა-
მიანების დასაინტერესებლად ჭადრაკით, განსაკუთრე-
ბული ყურადღება მიაქციონ ახალგაზრდობის საჭად-
რაკო 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.

პატივისცემით, ლექციების კურსის შემდგენელი

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 კუთვნილება.“

შტეფან ცვაიგი

მკვლევარების აზრით ჭადრაკი გამოიგონეს მეექვსე საუკუნეში ინდოეთში. ჭადრაკის გამოგონებლის შესახებ ინდოეთში მრავალი ლეგენდა არსებობს. თუმცა უნდა ვიფიქროთ, რომ ჭადრაკი არ არის ერთი ადამიანის ქმნილება. ამაზე ისიც მიუთითებს, რომ ლეგენდებში გამოგონებლის 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 18446744073709551615 (თვრამეტი

კვადრილიონ ოთხასორმოცდაექვსი ტრილიონ შვიდას ორმოცდაოთხი ბილიონ სამოცდაცამეტი მილიარდ შვიდასცხრა მილიონ ხუთას ორმოცდათერთმეტი ათას ექვსას ოხუთმეტი) მარცვალი. მარცვლის ამ რაოდენობას ხუთი სანტიმეტრით შექმლო 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. მსოფლიოს მერვე ჩემპიონი ჭადრაკში **მიხეილ ტალი** (1960-1961) ამბობს: „დღეს ჭადრაკი ისე პოპულარულია მთელ მსოფლიოში, რომ უნებურად გებადება კითხვები: ასე რატომ ხდება? რით აიხსნება ჭადრაკის მიმზიდველობის 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 ბრძო-

ლით 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 დიდ - ოსტატებს თამაშის შედეგებით, მაშინ საქმე ხელოვნებასთან გვაქვს.

ყურადსადებია ჭადრაკში მსოფლიოს 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 თამაში მოზარდებს და ყველა მსურველს, არამედ შევძლოთ ჭადრაკში მიღებული ცოდნა და უნარ-ჩვევები გადაიტანონ საზოგადოებრივი საქმიანობის სხვა სფეროებში.

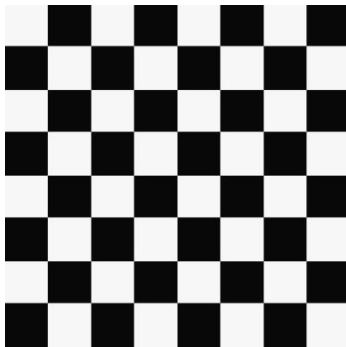
შეამოწმეთ თქვენი თავი:

1. რა იცით ჭადრაკის გამოგონების შესახებ?
2. როდის გაეცვლენ 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. კოორდინატალი,
პერტიკალი, დიაგონალი. საჭადრაკო ნოტაციია.

„ჭადრაკი სულით ძლიერი ადამიანებისთვისაა.
ჭადრაკი რთულია, მუშაობას მოითხოვს.“
*ვილჰელმ სტეინიცი,
მსოფლიოს 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 შედგებილია მუქ და ღია ფერებად. მუქ კვადრატებს შავი უჯრები ეწოდება, ღია ფერის კვადრატებს-თეთრი უჯრები.

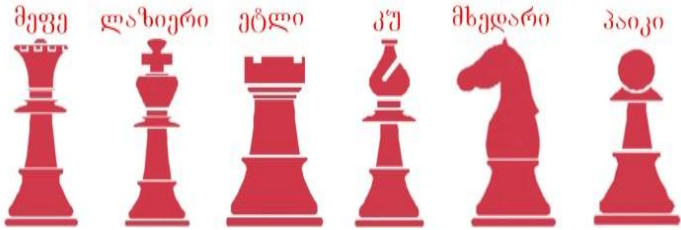


ჭადრაკის დაფა მაშინ დგას სწორად, როდესაც მოთამაშისაგან მარცხენა ქვედა კუთხის უჯრა შავი ფერისაა. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები ერთმანეთისგან განსხვავდებიან ფერით, ფორმით, ზომით, მასა-ლით. ჭადრაკს, რომლითაც მაგიდაზე ვთამაშობთ, მაგიდის ჭადრაკს ვეძახით, კედელზე დასაკიდ დაფას

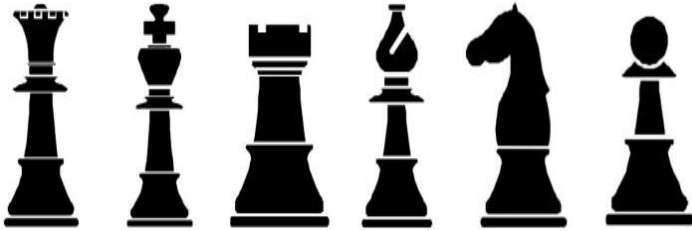
და ფიგურებს - საჩვენებელ ჭადრაკს, არის სამგზავრო ჭადრაკიც. დაბეჭდილ ან ელექტრონულ ჭადრაკს დიაგრამა ეწოდება. პარტიის ფრაგმენტს პოზიცია ეწოდება.

ჭადრაკის ორი ფერის ფიგურებით თამაშობენ: თეთრებით და შავებით.

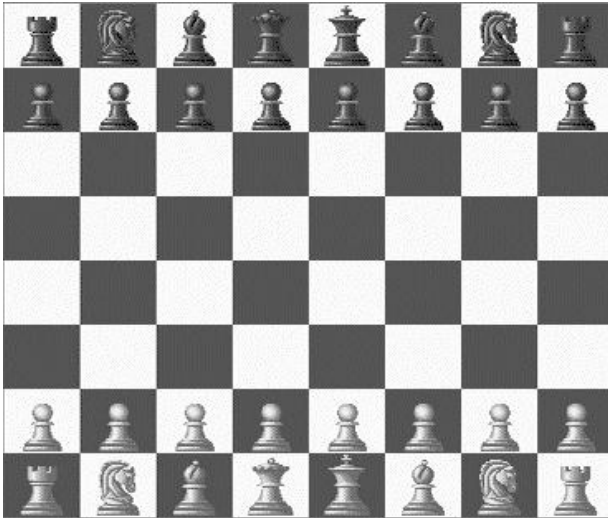
თეთრები:



შავები:



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

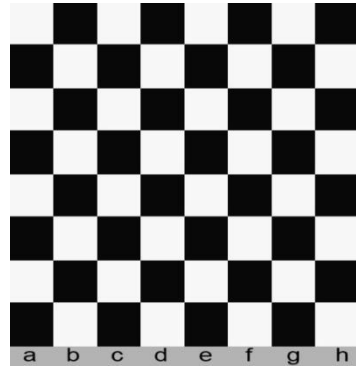
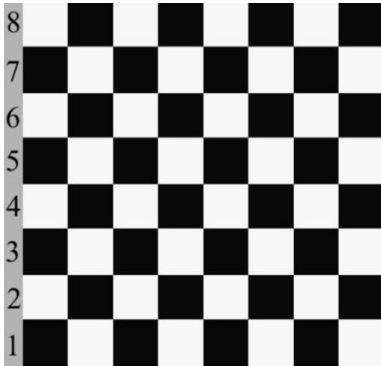


მიაქციეთ ყურადღება, რომ ლაზიერები იკავებენ თავისივე ფერის უჯრებს.

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 **ჰორიზონტაღს** 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 - ფე, G g - ჟე, H h - ჰაშ



დაფაზე 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 უჯრია, ხოლო ყველაზე მოკლე - ორუჯრია.

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 ჰორიზონტალის 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 ჩაწეროთ საკუთარი პარტიები, გავარჩიოთ წიგნებსა და შურნალებში მოყვანილი პარტიები. მათი ანალიზი კი გვეხმარება აღმოვაჩინოთ საკუთარი შეცდომები, ვისწავლოთ ძლიერი მოჭადრაკეების ნათამაშები პარტიებით.

შემოღებულია შემდეგი პირობითი აღნიშვნები:

მეფე-მეფ 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-11 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.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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 შეღარებითი ღირებულება

„ჭადრაკის თამაშის სწავლება უნდა იყოს დამოუკიდებელი აზროვნების განვითარება“.

*ემანუელ ლასკერი,
მსოფლიოს 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 შეღარებითი 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.

ეტილი შორსმსროლი ფიგურაა, იგი ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ ხაზებზე გადაადგილდება. ეტილის

ყველაზე მეტი სამოქმედო უჯრაა-14. ის „ღირს“ ხუთი პაიკი.

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

ეტლს და ლაზიერს მძიმე ფიგურები ეწოდებათ. ფიგურების მოძრაობის წესებს დაწვრილებით გავცნობით მოგვიანებით. პრაქტიკული მოსაზრებით დადგენილი ფიგურათა შედარებითი ღირებულება უმრავლეს შემთხვევაში სწორია, მაგრამ არის პოზიციები, სადაც ეტლი 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 მისი ფასი დაახლოებით კუს ან მხედრის ტოლია.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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

§4. ჭადრაკის თამაშის მიზანი. ჭიში, შამათი, ყანიში, პატი.

„წაგებას ჩემთვის მეტი უსწავლელია,
ვიდრე გამარჯვებას“.

*ხოსე რაულ კაპებლანკა,
მსოფლიოს 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 ალებით 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 მოკვლის) 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 გვებადება 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 გადაკეცვა (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 გამოგვრჩეს, 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 წინამდევ, მეფე და მხედარი მეფის წინამდევ. (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.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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 გამოვაწოე ჩემი ხასიათი. უპირველეს ყოვლისა, ჭადრაკი გვასწავლის ვიყოთ ობიექტური. ჭადრაკში მხოლოდ მაშინ გახდები დიდი ოსტატი, როცა შეიცნობ შენს შეცდომებისა და ნაკლოვანებებს. სწორედ ისე, როგორც ცხოვრებაში“.

*ალექსანდრე ალიოხინი,
მსოფლიოს 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:

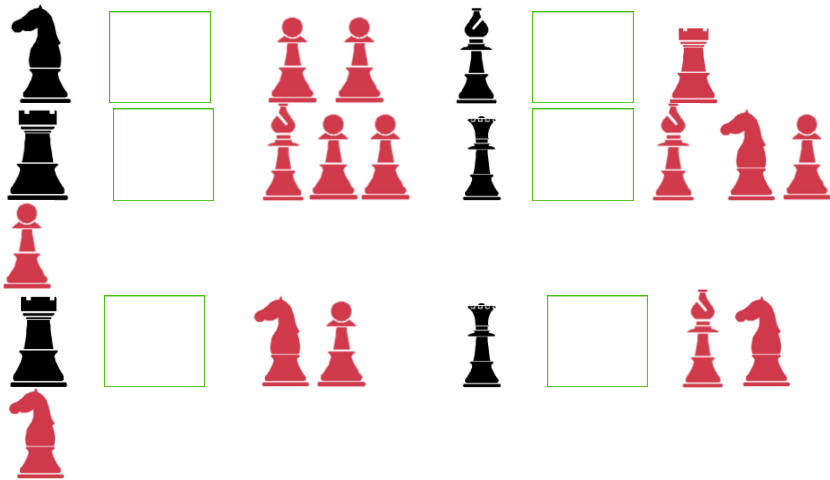
1. მოგვლათ ქიშის გამომცხადებელი ფიგურა ან პაიკი.
2. მეფე გადავიყვანოთ ისეთ უჯრაზე, რომელიც მუქარის ქვეშ არ იმყოფება.
3. გზა გადავუკეტოთ ქიშის გამომცხადებელ ფიგურას.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

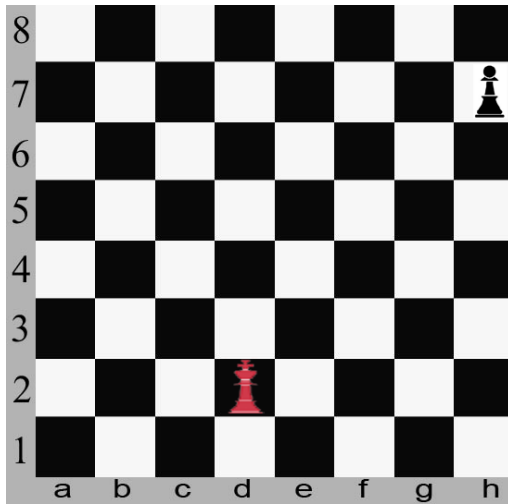
1. რომელ ფიგურებში შეიძლება მეფის გაცვლა?
2. როგორ მოძრაობს მეფე?
3. რომელ უჯრაზე არ შეუძლია მეფეს წასვლა?
4. ქიშისაგან თავის დაღწევის რამდენი გზა არსებობს?

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

მაქს ეივე,

მსოფლიოს მეხუთე ჩემპიონი ჭადრაკში.

ეტლი მოძრაობს სწორხაზოვნად ჰორიზონტალზე ან ვერტიკალზე ყველა მიმართულებით ერთ ან რამდენიმე უჯრაზე, თუ მას ამ ხაზზე არ ედობება 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.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

1. რომელ ხაზებზე 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 ბოტვენკი,
მსოფლიოს 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.

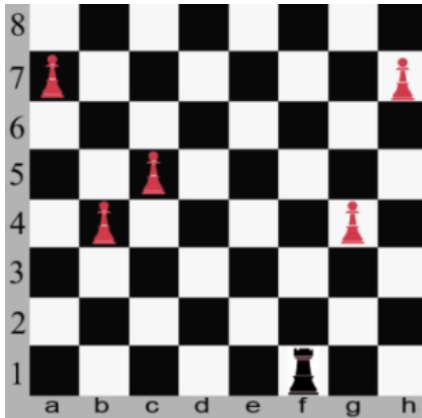
ცენტრში მდგარ კუს შეუძლია 13 უჯრაზე გადაადგილება, დაფის კუთხეში მდგომს - შვიდ უჯრაზე. კუ შორსმსროლელი ფიგურაა. კუს შეუძლია ერთდროულად დაემუქროს მოწინააღმდეგის ორ ფიგურას, ესე იგი გააკეთოს ორმაგი დარტყმა. კუ ერთადერთი ფიგურაა ჭადრაკში, რომელსაც სხვა ფერის უჯრაზე გადასვლა არ შეუძლია.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

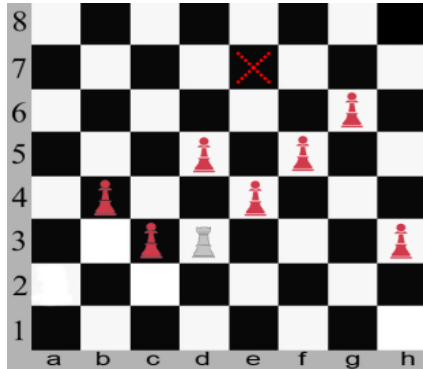
1. რომელ ხაზებზე მოძრაობს კუ? რამდენი უჯრით გადაადგილდება იგი?
2. როგორი ფიგურაა კუ?

3. რამდენია კუს ყველაზე მეტი სამოდრაო 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?

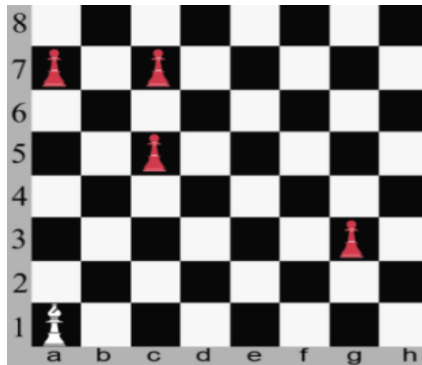
დავალება № 3



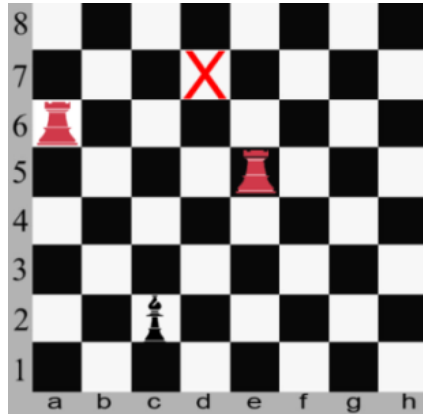
დასვით O ნიშანი იმ უჯრაზე (ან უჯრებზე), საიდანაც ეტლი ორმაგ დარტყმას აკეთებს



რამდენ სვლაში მოხვდება ეტლი e7 უჯრაზე?



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



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



§ 8. ლაზიერი. მისი მოძრაობის წესები.

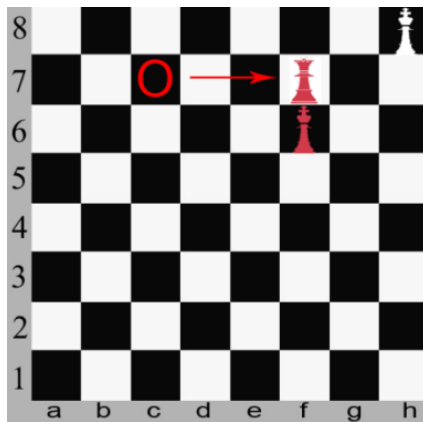
„არსად ისე მკაფიოდ არ ჩანს აზრის ლოგიკა, როგორც პარტიის დასკვნით სტადიაში. შემთხვევითი როდია, რომ წარსულის დიდი მოჭადრაკეები თავის შემოქმედებაში დიდ ყურადღებას აქცევდნენ დაბოლოებას“.

*ვასილი სმისლოვი,
მსოფლიოს 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 გზაზე 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.



შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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 მაჩვენებელია რთულ პოზიციებში მარტივი გზის მიგნების უნარი.“

*მიხეილ ტალი,
მსოფლიოს 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 მოსახდვრე 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.

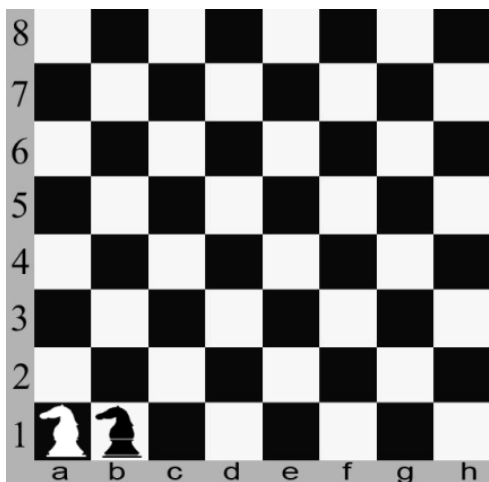
შეამოწმეთ თქვენი თავი:

- 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?

დავალება №4

1. მოცემულია პოზიცია: თ.: ლe2, მc2 (2); შ.: კ b5 (1) დაწერეთ რვეულში იმ უჯრების სახელები, რომლებზეც ღაზიერს შეუძლია სვლის გაკეთება.
2. მოცემულია პოზიცია: თ.: ლd1 (1); შ.: კb7, მf7 (2) დაწერეთ იმ უჯრების სახელები, საიდანაც ღაზიერს 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.: მc6, კa5(2); შ.: ლd8, კb4, პb7(3). დაწერეთ იმ უჯრის სახელები, რომელზეც დაც 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,
მსოფლიოს მეცხრე ჩემპიონი ჭადრაკში*

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

1. პაიკი გადაადგილდება მხოლოდ ვერტიკალურ ხაზზე 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 „გავლით“ აყვანა ეწოდება. ანალოგიურად, შავების პაიკს „გავლით“ 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 გადაქცევის „გაცოცხლება“ ეწოდება.

„გაცოცხლების“ დროს პაიკი უნდა შეიცვალოს რომელიმე ფიგურით, თვითონ კი დაფიდან გადაიდება, რის შემდეგაც სვლა დასრულებულიად 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.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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 ითამაშის 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, ორტოდოქსალურია ან როგორც მე ვეძახი, სამართლიანი საქმეა“.

ბორის სპასკი,

მსოფლიოს მეათე ჩემპიონი ჭადრაკში.

როქი ერთადერთი სვლაა, რომლის დროსაც ერთ-დროულად გადაადგილდება 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.

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

მუღმივი 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.

და ბოლოს დავასრულოდ მეორე პარაგრაფში განხილული საჭადრაკო მართლწერა ანუ **საჭადრაკო ნოტაცია**. გვაქვს აღნიშნები:

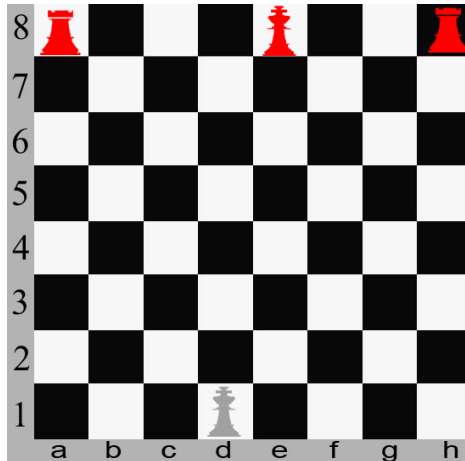
შამათი	#	ნებისმიერი სვლა	~
ქიში	+	მოკლე როქი	0-0
ორმაგი ქიში	++	გრძელი როქი	0-0-0
სვლის გაკეთება	-	თეთრები	თ.:
აყვანა	:	შავები	შ.:
კარგი სვლა	!	თეთრების მოგება	1-0
შესანიშნავი სვლა	!!	შავების მოგება	0-1
ცუდი სვლა	?	ყაიმი	0,5-0,5
ძალიან ცუდი სვლა	??	საეჭვო სვლა	?!
საინტერესო სვლა	!?	გაურკვეველი პოზიცია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

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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.: მე e1, ე a1, ეh1; პ. პ.: a2, c2, d4, f2, g2, h2 (9)
შ.: მე e8, ლb5; პ. პ.: b7, c7, d5, f7, g7, h7 (8)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს როქის გაკეთება?

3. მოცემულია პოზიცია: თ.: მფ e1, ე a1, ეჰ1, მ f8;
პ. პ.: a2, b2, c2, f2, g2, h2 (10)

შ.: მფ e8, ე a8, ეჰ8, კc1; პ. პ.: a7, b7, c7, f7, g7, h7
(10)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს და შავებს როქის გაკეთება?

4. მოცემულია პოზიცია თ.: მფ e1, ლb3, ე a1, ე
h1, მ c3, კc8; პ. პ.: a2, b2, c2, f2, g3, h3 (12)

შ.: მფ e8, ლh6, ე a8, ეჰ8, კc6, მ f6; პ. პ.: a7, b7, c7,
g7, h7 (11)

რომელ მხარეს შეუძლიათ თეთრებს და შავებს როქის გაკეთება?

ბაკლილი მასალის შემოწმება

ტესტი №1

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

*რობერტ ფიშერი,
მსოფლიოს მეთერთმეტე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

აქ მოყვანილი კითხვებით შედგენილია პირველი ტესტის ორი ვარიანტი, რომლებშიც უნდა შემოვსაზოთ 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) თოთხმეტი
 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) ათ უჯრაზე დ) ცამეტი 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) რვა უჯრაზე

დ) ათ უჯრაზე

24) ლაზიერი მოძრაობს:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) დიაგონალზე გ) ვერტიკალზე

დ) მხოლოდ წინ ყველა მიმართულებით

25) ლაზიერი სვლას აკეთებს:

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

დ) სამოცდასამ უჯრაზე

26) მხედარი გადაადგილდება:

ა) ჰორიზონტალზე ბ) განსაკუთრებული წესით

გ) დიაგონალზე 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 პორიზონტალზე

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

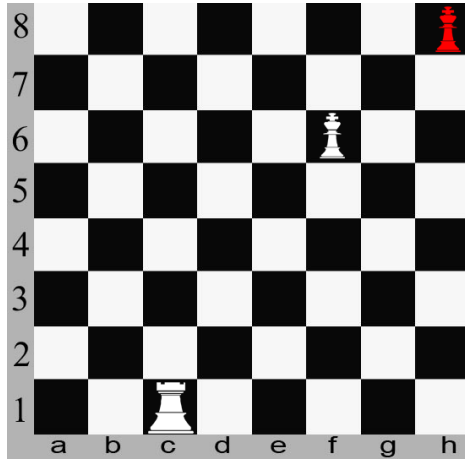
35) ლაზიერი და ეტლი უკეთესია თუ მეფე?

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

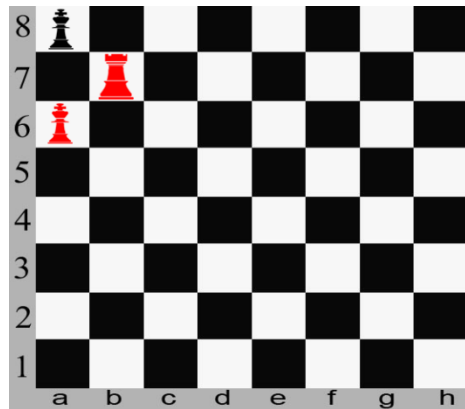
36)მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები ქიშხ

გამოაცხადებენ, თუ ითამაშებენ:

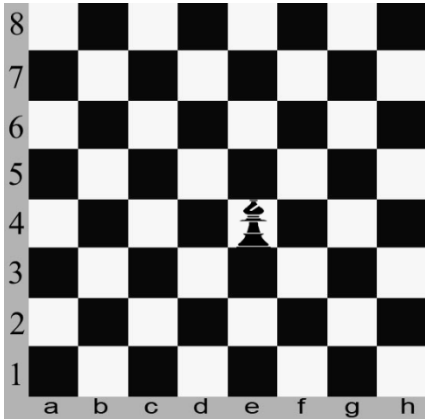
ა) ე c6 ბ) ე h1 გ) ე c8 დ) ე f1



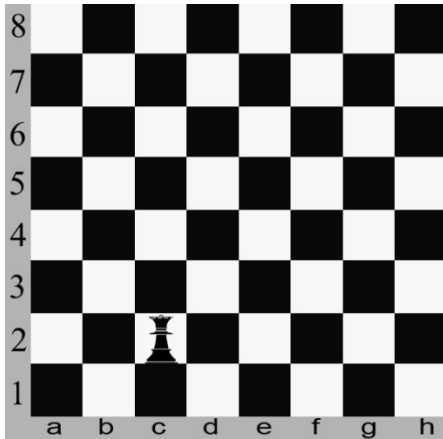
37) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე სვლა შავებისა. მაშინ: ა) თამაში გრძელდება ბ) შამათია გ) პატია დ) პარტია თავიდან უნდა გათამაშდეს:



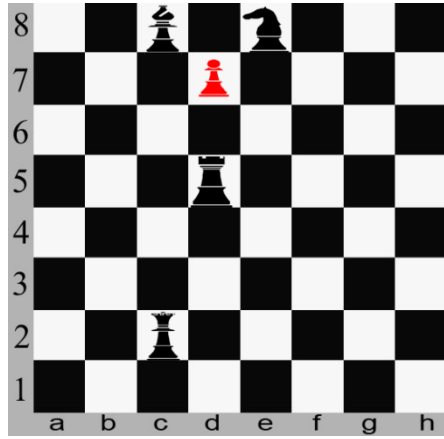
38) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე კუს e4 უჯრიდან შეუძლია სვლა გააკეთოს შემდეგ უჯრებზე: ა) a1 ბ) a8 გ) h8 დ) h1



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



ჭადრაკი დამწყებთათვის

ტესტი №1

ვარიანტი №1

სტუდენტი -----

შემოხაზეთ სწორი პასუხები.

- 1) ჭადრაკის დაფა ფორმით არის:
 - ა) სამკუთხედი ბ) წრე გ) კვადრატო 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?

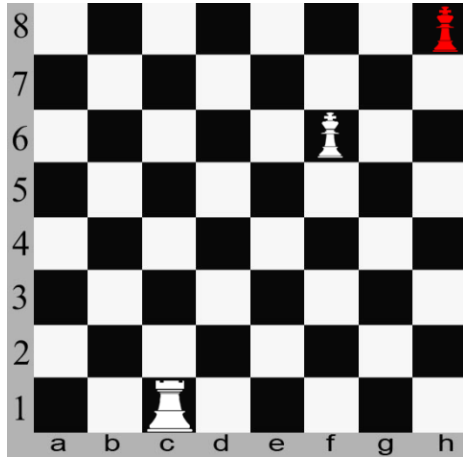
ა) ტოლია ბ) ლაზიერი გ) ეტლი და კუ დ) ლაზიერი
მეტია სამი პაიკით

17) ლაზიერი და ეტლი უკეთესია თუ მეფე?

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

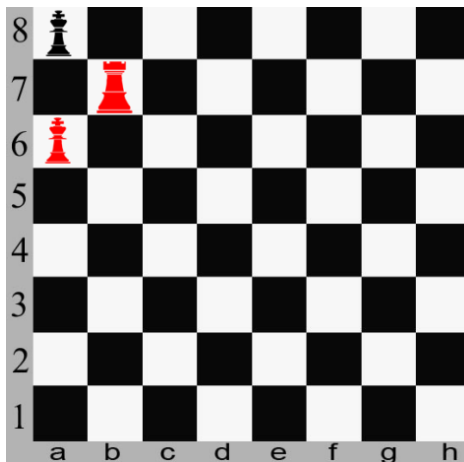
18) მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები ქიშს გამოაცხა-
დებენ, თუ ითამაშებენ:

ა) ე c6 ბ) ე h1 გ) ე c8 დ) ე f1

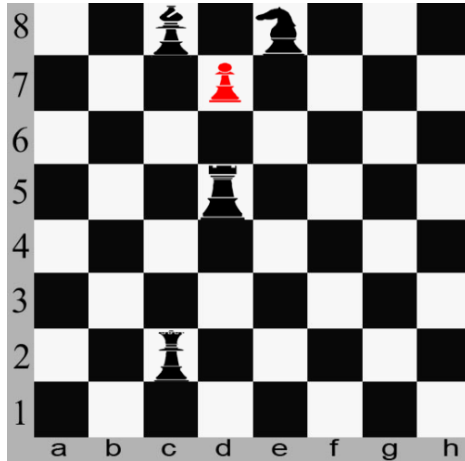


19) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე სვლა შავებისა, მაშინ:

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



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



შეფასება -----

პედაგოგი -----

ჭადრაკი დამწყებთათვის

ტესტი №1

ვარიანტი №2

სტუდენტი -----

შემოვხაზეთ 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) ათ უჯრაზე დ) ცამეტ უჯრაზე

10) ქიში არის:

ა) მეფეზე დამუქრება ბ) პაიკზე დამუქრება გ) ლაზიერზე დამუქრება დ) ერთდროულად ორ ფიგურაზე დამუქრება

11) პატი ნიშნავს:

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

12) კუ შეუძლია სვლა გააკეთოს:

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

13) ლაზიერი 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) პაიკი შეუძლია სვლა გააკეთოს:

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

16) პაიკს შეუძლია „გაცოცხლდეს“:

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

17) როქი შეიძლება იყოს:

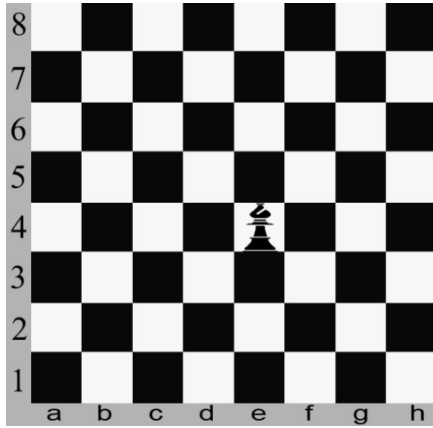
ა) მოკლე ბ) საშუალო გ) გრძელი დ) ძალიან გრძელი

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

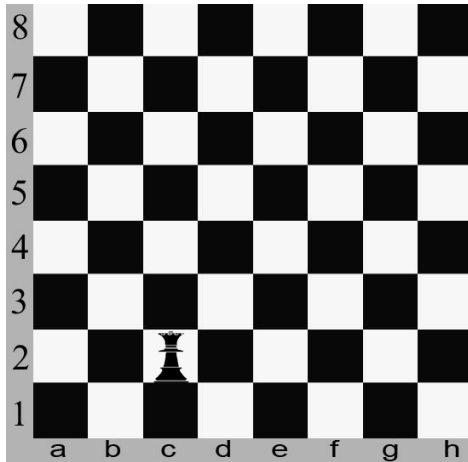
ა) ორი ეტლი ბ) ორი კუ, მხედარი და პაიკი გ) ტოლია
დ) შედარება არ შეიძლება

19) ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე კუს e4 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. აუცილებელი წესები ჭადრაკის თამაშის დროს.

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

*ანატოლი კარპოვი,
მსოფლიოს მეთორმეტე ჩემპიონი
ჭადრაკში.*

ჭადრაკის თამაშისას პარტნიორებმა გარკვეული წესები უნდა დაიცვან:

1. თამაშში 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 აუცილებულად 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 თქვენს ხელის 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 მისაღმების ნიშნად.

ფიგურას შეეხე? - აუცილებლად უნდა ითამაშო!

ფიგურას ხელი გაუშვი? - სვლა გაკეთებულია.

გვერდზე ნუ იყურები! დაჯექი სწორად! თავი შეიკავე, არ ისაუბრო! დიღინი 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.

შეამოწმეთ თქვენი თავი.

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,
მსოფლიოს მეცამეტე ჩემპიონი
ჭადრაკში*

ვინა 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 მეე8-e7?? 3. ლჩ5: 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,

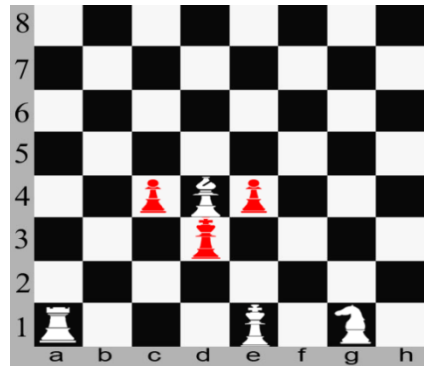
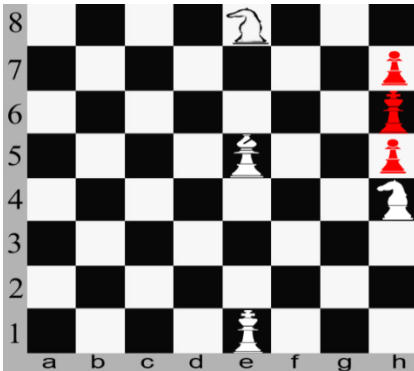
f7, g7, h7 (16);

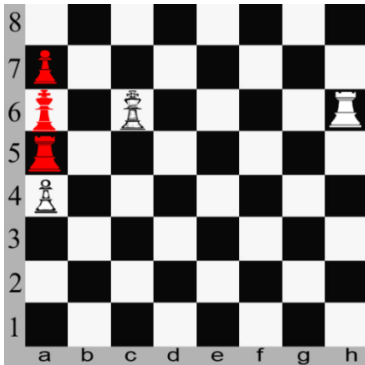
შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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

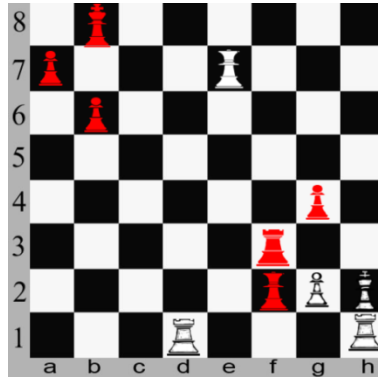
დავალება №6

1. 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 #
2. 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+ მფ e8-e7 8. მ c3-d5 #
3. ჩაწერეთ მოცემული პოზიციები საჭადრაკო
ნოტაციით და მონახეთ შამათი ერთ სვლაში.

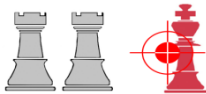




შამათი



შამათი თეთრებითაც და შავებითაც

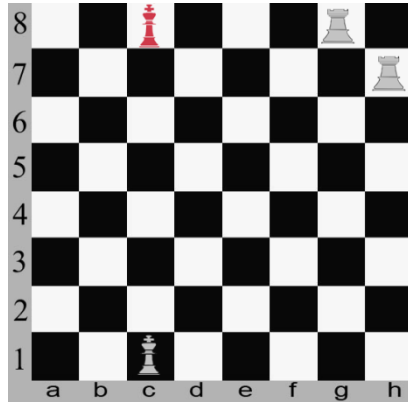


§14.საშამათო პოზიციები: ორი ეტლით; ლახიერთი და ეტლით.

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

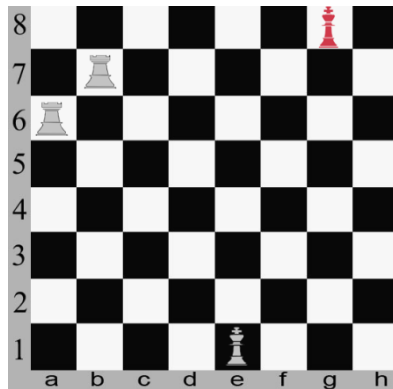
*ნონა გაფრინდაშვილი,
მსოფლიოს მეხუთე ჩემპიონი ჭადრაკში.*

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.



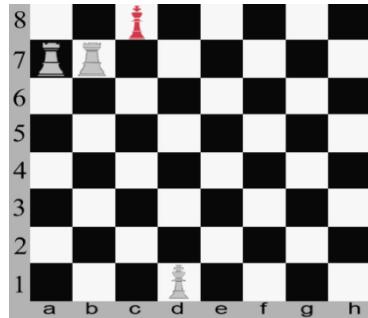
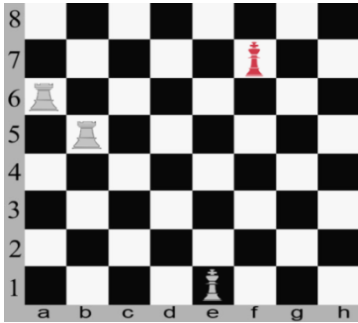
შამათის დროს ეტლებს საკუთარი მეფის დახმარება არ სჭირდებათ. ერთი ეტლი აკონტროლებს მეშვიდე კორიზონტალს, მეორე ეტლი კი-მერვე კორიზონტალს და ემუქრება შავ მეფეს. ასე ჰარმონიულად უნდა იმოქმედონ ეტლებმა ანუ ორი ეტლით შამათის გასაკეთებლად მეფე უნდა „მივიმწყვდოთ“ დაფის განპირა ხაზზე, რისთვისაც საჭიროა ეტლების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

ღიაგრამაზე მოცემულია ეტლების ბოლოს წინა გადაადგილება



1. ე a6-ეა8#

განვიხილოთ შემდეგი საშამათო პოზიციები

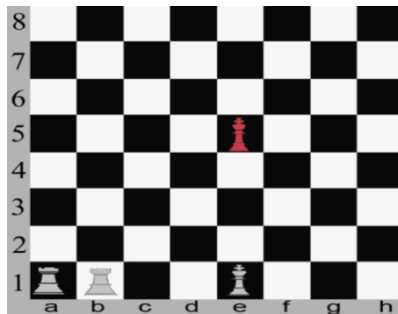


მარცხენა დიაგრამაზე a6 ეტლს „მოჭრილი“ ჰყავს მოწინააღმდეგის მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზე. მეფის განაპირა ხაზზე მისამწვევევლად თეთრებმა „თავისუფალი“ ეტლი b5 დან უნდა ითამაშონ b7-ზე:

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 ჰორი-
ზონტალიდან და ასე ნაბიჯ-ნაბიჯ მიიმწევედევნ 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)

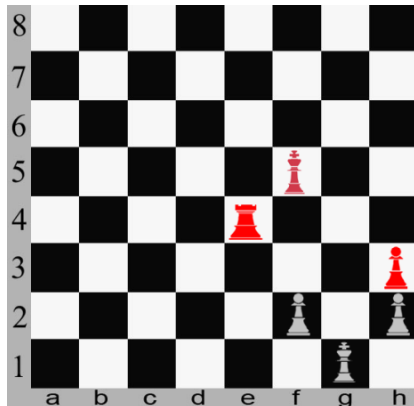
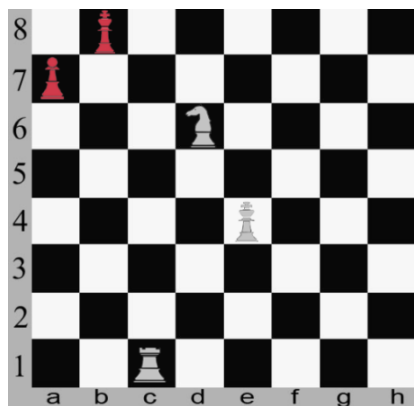
შ.: მფe5 (1)

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

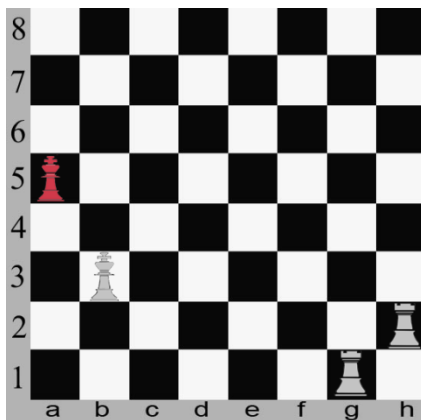
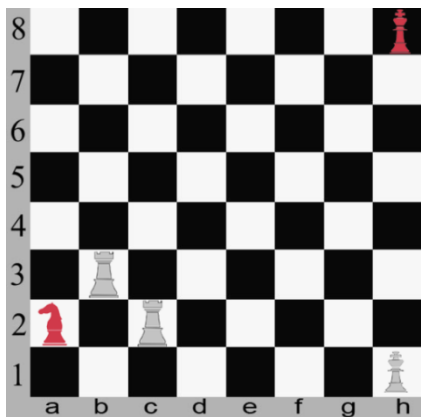
1. რას ეწოდება საშამათო პოზიცია?
2. რას ეწოდება დახშული შამათი?
3. რას ეწოდება გარდაუვალი შამათი?
4. ორი ეტლით დაშამათებისას სად უნდა
განდევნოთ მეტოქის მეფე?
5. როგორ მოქმედებენ ეტლები მარტოხელა მეფის
დაშამათების დროს?
6. როგორ კეთდება შამათი ლაზიერით და ეტლით?
7. რომელია უფრო ადვილად გასაკეთებელი შამათი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

დავალება № 7

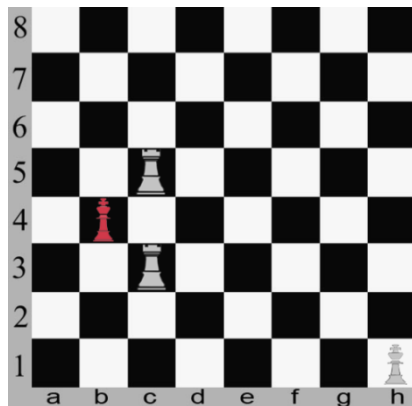
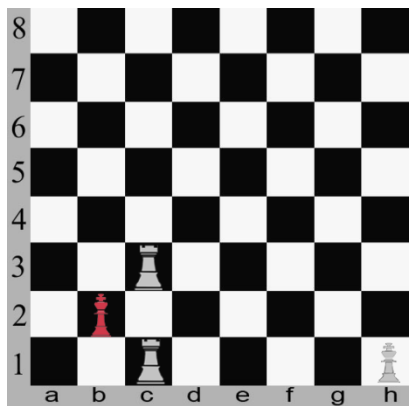
1. ქვემოთ მოცემულ ორ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ერთ სვლაში.



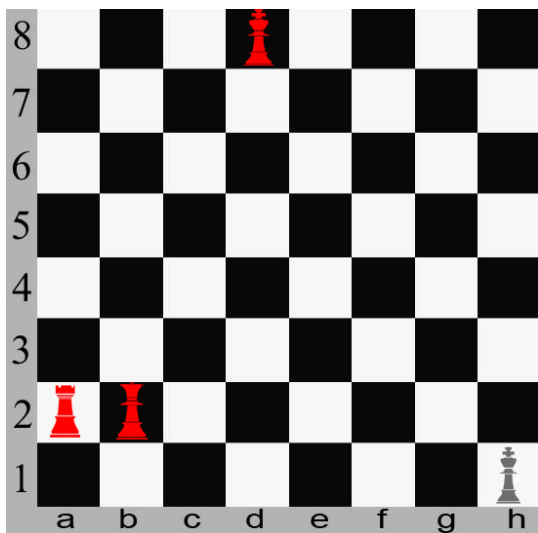
2. შექმდე ორ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ორ სვლაში.



3. შემდეგ ორ დიაგრამაზე შამათი გააკეთეთ რაც შეიძლება სწრაფად.



4. ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე გააკეთეთ შამათი ერთ სელაში ექვსნაირად.





**§15. ლაზიერით შამათი.
ეტილით შამათი.**

„როცა ჭადრაკს პირველად გავეცანი, ზღაპრულ
სამყაროდ მეჩვენა. საოცარია! სერიოზულად
შესწავლის
შემდეგაც იგი ჩემთვის კვლავ ზღაპრული დარჩა“
*მაია ჩიბურდანიძე,
მსოფლიოს 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.: მეე1, ლდ1, (2); შ.: მფ e5 (1) ვითამაშოთ შემდეგნაირად:

1. ლდ3 მფ4 2. მეე2 მეე5 3. ლც4 მფ5 4. ლდ4 მფ5

5. ლე4 მფ6 6. ლდ5 მფ6 7. ლე5 მფ6 8. ლფ5 მფ7

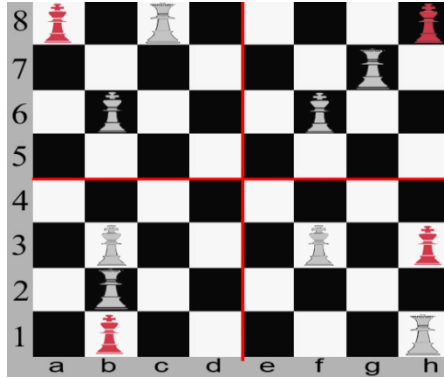
9. ლე6 მფ7 10. ლფ6 მფ8 11. ლე7 მფ8 12. მფ3!
(არ ვარგა 12 ლფ7? რადგან პატია). მფ8 13. მფ4 მფ8

14. მფ5 მფ8 15. ლგ6 მფ8 და შამათი შეგვიძლია გამოვაცხადოთ ხუთნაირად. იპოვეთ ისინი.

პოზიცია №2. თ.: მფ3, ლც7 (2); შ.: მფა8(1)

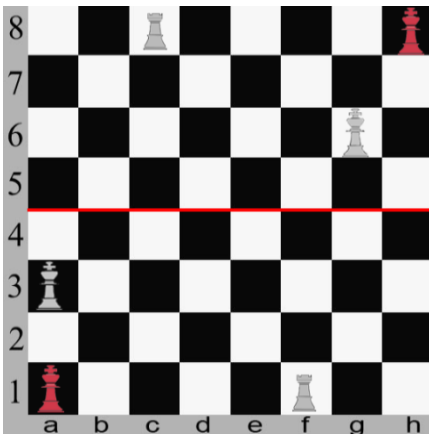
1. ღd7 მფხ8; 2. მფე4 მფა8 3. მფd5 მფხ8 4. მფც6 მფა8 5. ღბ7#

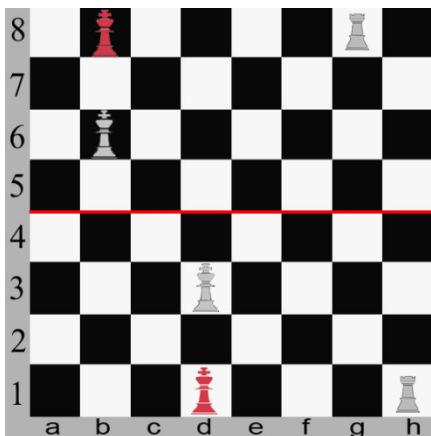
ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამაზე მოცემულია შამათის რამდენიმე ტიპობრივი პოზიცია.



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

ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამებზე ნახვენებია შამათის ტიპობრივი პოზიციები.





განვიხილოთ მოწინააღმდეგის დაშამათების ორი ტიპიური მაგალითი ეტლითა და მეფით. პირველ პოზიციაში შავი მეფე მოჭრილია ბოლო ჰორიზონტალზე.

თ.: მფd1, ეა7 (2) შ.: მფე8 (1)

1. მფე2 მფd8 2. მფd3 მფc8 3. მფc4 მფb8 4. ეი7 მფc8 5. მფd5 მფd8 6. მფე6! მეფე გზას უღობავს მეტოქის მეფეს ეტლისაკენ (6... მფე8 7. ეი8#) 6... მფc8 7. მფd6 მფb8 8. მფc6 მფა8 9. მფb6 მფb8 10. ეი8#.

მეორე მაგალითში მარტოსელა შავი მეფე დაფის ცენტრშია.

თ.: მფა1, ეი1 (2) შ.: მფd5 (1)

1. ეი4! მეფეს მოეჭრა მეოთხე ჰორიზონტალზე გადასასვლელი.

1. მფე5 2. მფb2 მფd5 3. მფc3 მფე5 4. მფd3 მფf5 5. მფე3 მფგ5 6. ეფ4! თეთრები თანდათანობით ავიწროებენ შავ მეფეს 6... მფგ6 7. მფე4 მფგ5 8. მფე5 მფგ6 9. ეფ5 მფგ7 10. f6 მფგ8 11. მფf5 მფგ7 12. მფგ5 მფგ8 13. მფგ6 მფი8 14. ეფ8#.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

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?

დავალება №8

1. თ.: მფc5, ლe2 (1); შ.: მფa4 (1). შამათი ერთ სვლაში.
2. თ.: მფd3, ლb2 (2); შ.: მფf1 (1). შამათი ორ სვლაში.
3. თ.: მფd6, ლd1 (2); შ.: მფd8 (1). შამათი ორ სვლაში.
4. თ.: მფc4, ლh7 (2); შ.: მფa3 (1). შამათი ორ სვლაში.
5. თ.: მფc6, ლh1 (2); შ.: მფb8 (1). შამათი ორ სვლაში.
6. თ.: მფf5, ლa5 (2); შ.: მფh5 (1). შამათი ორ სვლაში სამნაირად.
7. თ.: მფf6, ლf5 (2); შ.: მფg8 (1). შამათი ორ სვლაში ოთხნაირად.

§16. მუქარა. ღაცვა. ღაბმა.

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

*ჟუჟა პოლგარი,
მსოფლიოს 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 გადაკეტვა
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.: მფg1, ja1 (2); შ.: მფe8, kd4 (2). 1.

ja1-e1 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, კც1 (3); შ.: მფგ8, ეძ8, ჰნ6 (3)

1. კც1-გ5 სვლით თეთრები აბამენ შავების მხედარს. თუ ის გადაადგილდება, შავები დაკარგავენ ეტლს.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

1. რა არის მექარა?
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,
მსოფლიოს 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.
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 ღაზიერის 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. მფ3 მც6

თეთრებმა მხედარი განავითარეს ცენტრისაკენ და თან დაემუქრნენ შავ პაიკს. 3. კc4 კc5 4. d3 მეg7

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. მე5 0-0 6.ლh5 h6 7.მ:f7 ლe8? 8. მh6++ მეh8 9.მf7++ მეფg8 10.ლh8#

მიტელშილი საჭადრაკო პარტიის ყველაზე საინტერესო სტადიაა. აქ სხვა სტადიებთან შედარებით, უფრო ხშირად გვხდება 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 შუათამაშში 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.: მფe1, ლd1, ეა1, ეი1, კე2, კგ7; პ.პ.: a2, b2, c4, f2, h2 (11)

შ.: მფგ8, ლგ2, ეა8, ეფ8, კც8; პ.პ.: a7, b7, d7, f7, გ6, h7 (11)

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

15 ეფ1 მფ:გ7 ან 15 ეფ8 ლ: h1+16 მფd2 ლ: d1+ 17 ე:d1 მფ:f8 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 შეუტიონ მეფეს, რასაც აკეთებენ კიდევაც:

15ლდ4!! ლ:h1+ 16მფდ2 ლ:a1 17ლფ6! ლ:a2 18კი6 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 გვხდება ორი ტიპის ენდშპილი: პაიკების ენდშპილი და ეტლების ენდშპილი. ამიტომ აუცილებელია ენდშპილების ტიპური პოზიციების შესწავლა დაიწყოთ ამ ორი ტიპის ენდშპილის შესწავლით.

შეამოწმეთ თქვენი თავი:

1. რამდენ ნაწილად იყოფა საჭადრაკო პარტია? დაასახელეთ ისინი.
2. დებიუტში რა არის თამაშის მიზანი?
3. რომელი პაიკებით ჯობია თამაშის დაწყება? რატომ?
4. სად უნდა განალაგოთ ეტლები?
5. სად უნდა განალაგოთ მხედრები?
6. რა არის მიტელშპილის ძირითადი პრინციპი?
7. რომელი ელემენტების მიხედვით აფასებენ პოზიციას?
8. რაში გეხმარებათ ენდშპილის კარგი თამაში?
9. რა არის ენდშპილის მთავარი სტრატეგიული ამოცანა?

დავალება №9

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

1. e4 e5 2.მ3 მც6 3.კ4 კბ4? 4.ც3! კც5? 5.0-0 მფ6 6. d4 e:d 7.c:d კბ6 8. d5! მე7 9.e5! მგ8 10.d6! c:d? 11.e:d მც6 12.ეე1+ მფ8 13.ლდ5 ლფ6 14.კგ5 ლგ6 15.მჰ4 ლჰ5 16. კე7+! მგ:e7 17.d:e მ:e7 18. ლჰ5

და შავები დანებდნენ.

2. თ.: მფდ8, პ.: a5 (2); შ.: მფდ6, პ.: h7 (2)

თეთრები იწყებენ და იგებენ (პაიკი გაყავთ ლაზიერში).

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

თ.: მფგ1, ლd3, ეc1, ეe1, მd1, კd2; პ.პ.: a4, b3, c2, f2, g2, h2 (12)

შ.: მფგ8, ლf6, ეc8, ეc7, მე7, კგ7; პ.პ.: a5, b4, d4, f7, g6, h7 (12)

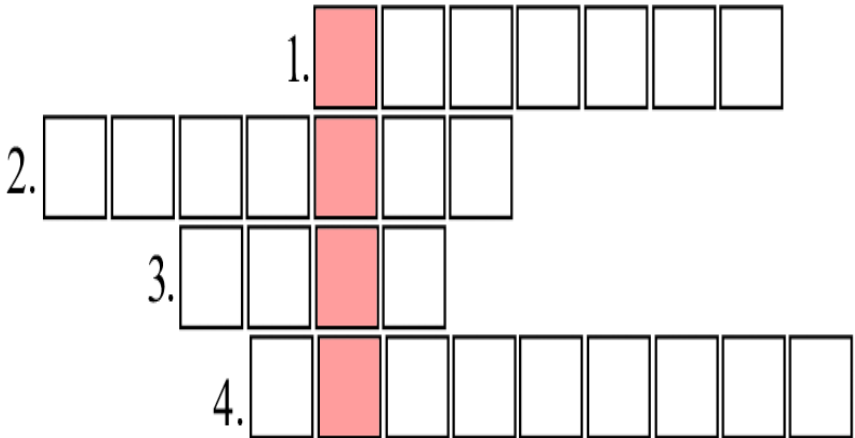
შაგების 22-ე სვლაა. შეაფასეთ პოზიცია. რა სვლას ითამაშებდით?

2. 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

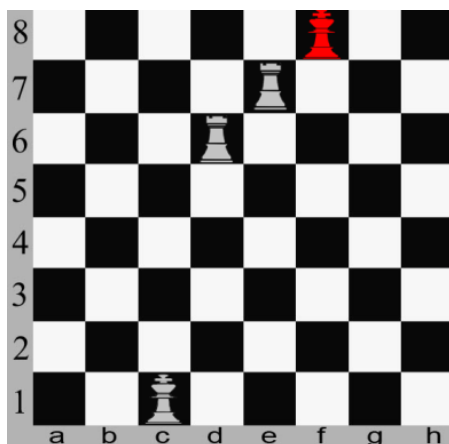
„ტექნიკურ - სტრატეგიული, აგრეთვე ფსიქოლოგიური მიზეზების გამო გაცილებით ძნელია დაცვა, ვიდრე იერიში“.

რულოლფ შპილამანი

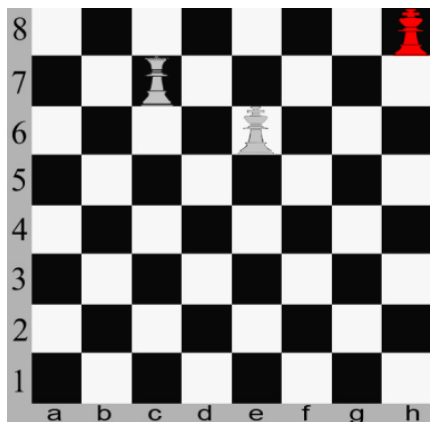
შეარჩიეთ სწორი პასუხები და შემოხაზეთ

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

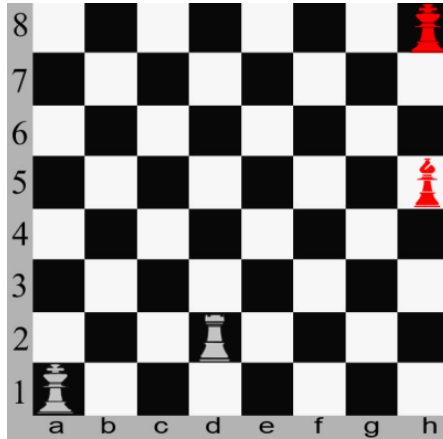
- ა) ეe7-h7 ბ) ეd6-e6 გ) ეd6-e7 დ) ეe7-a7



2. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები მომდევნო სვლაზე გააკეთებენ შამათს, თუ ითამაშებენ: ა) ლc7-f7 ბ) ლc7-e7 გ) მფ6-f6 დ) მფ6-f7

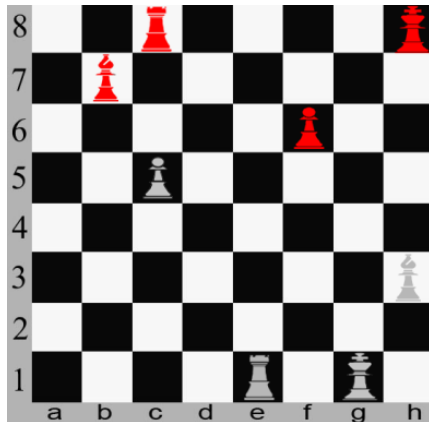


3. ლაზიერი უდრის: ა) 7 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 10 პაიკს დ) 3 პაიკს.
4. მხედარი უდრის: ა) 2 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 7 პაიკს დ) 3 პაიკს.
5. ეტლი უდრის: ა) 10 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 3 პაიკს დ) 6 პაიკს.
6. კუ უდრის: ა) 4 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 9 პაიკს დ) 3 პაიკს.
7. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები „აბამენ“ მოწინააღმდეგის ფიგურას,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

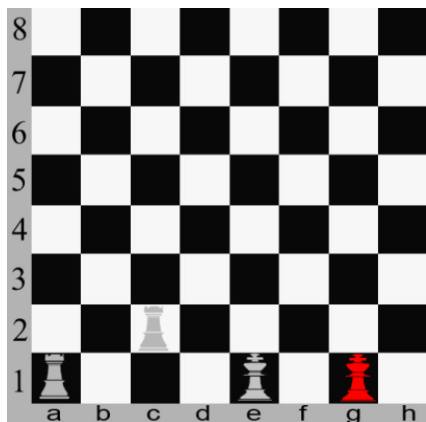


8. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრების პაიკის დაცვის საუკეთესო საშუალებაა:

- ა) $e1-e6$ ბ) $e1-e7$ გ) $e1-c1$ დ) $h3:c8$

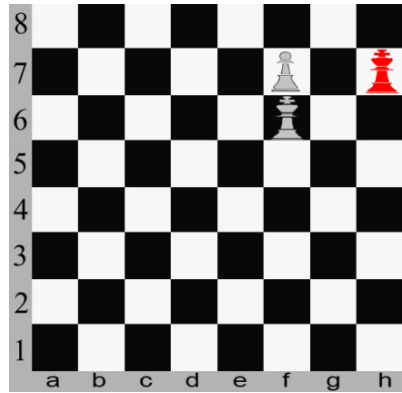
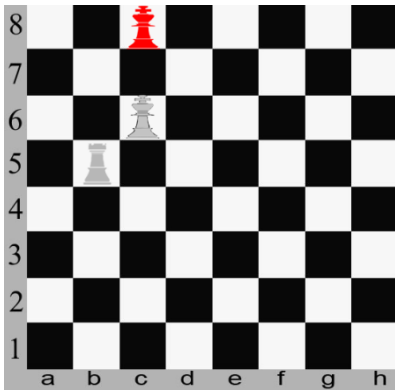


9. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები აშამათებენ მოწინააღმდეგეს, თუ ითამაშებენ: ა) $g1-d2$ ბ) $0-0-0$ გ) $g1-e2$ დ) $e2-f2$

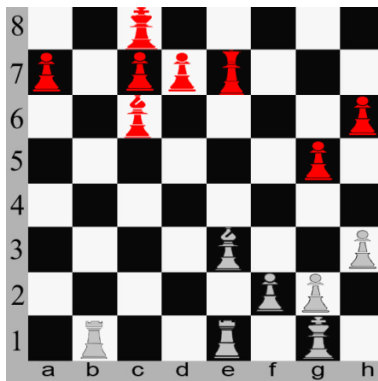


10. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია:
 - ა) საუბარი ბ) ღიღინი გ) ფიქრი დ) ჩხუბი
11. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია: ა) სვლის დაბრუნება ბ) სიცილი გ) მისაღმება დ) ხმაური
12. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის:
 - ა) მილოცვა ბ) სიჩუმე გ) ფიქრი დ) სირბილი
13. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის:
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

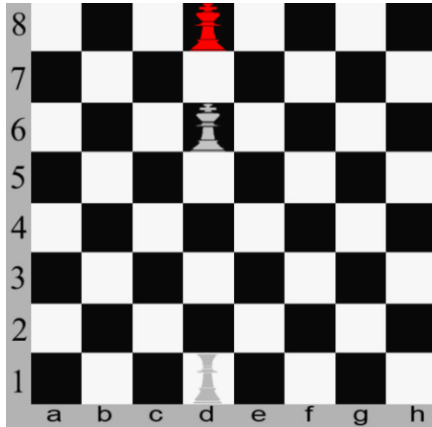
14. შამათი ორ სვლაში:



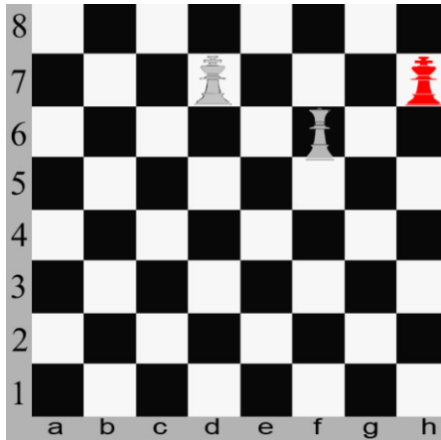
15. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები იგებენ ორი მუქარის შექმნით:



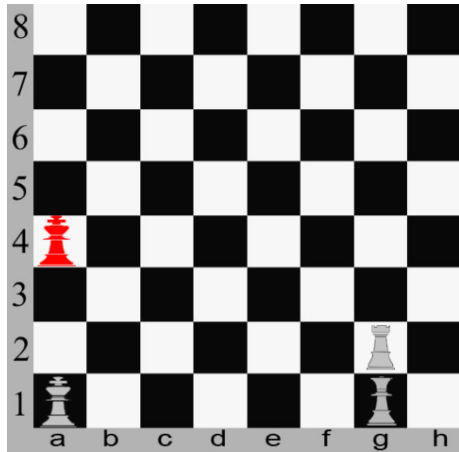
16. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



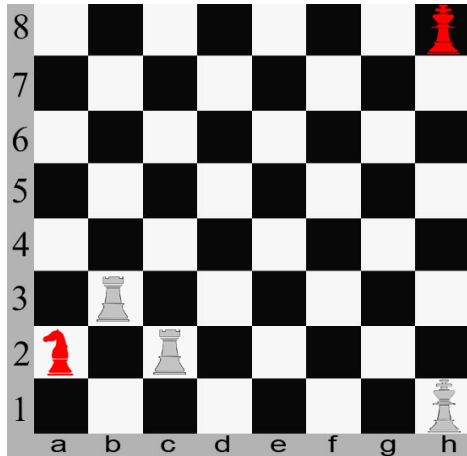
17. შამათი ოთხ სვლაში:



18. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



19. შამათი ორ სვლაში.



ჭადრაკი ღამწყებოთათვის

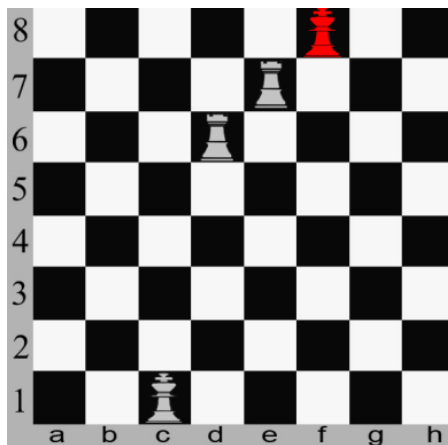
ტესტი №2

ვარიანტი №1

სტუდენტი -----

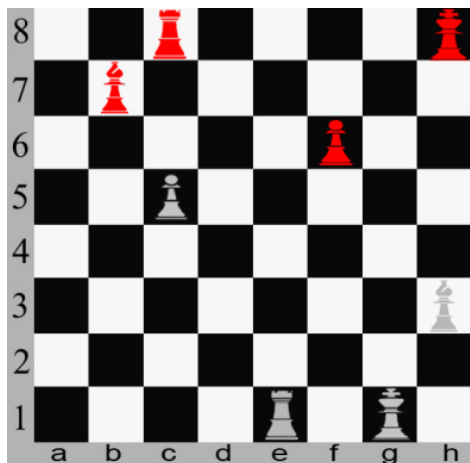
შემოსახეთ სწორი პასუხები.

1. ლაზიერი უდრის: ა) 7 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 10 პაიკს დ) 3 პაიკს.
2. კუ უდრის: ა) 4 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 9 პაიკს დ) 3 პაიკს.
3. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია: ა) საუბარი ბ) ღიღინი გ) ფიქრი დ) ჩხუბი
4. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის: ა) მილოცვა ბ)სიჩუმე გ) ფიქრი დ) სირბილი
5. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები გარდაუვალი შამათის მდგომარეობას შექმნიან თუ ითამაშებენ:
ა) ეe7-h7 ბ) ეd6-e6 გ) ეd6-e7 დ) ეe7-a7

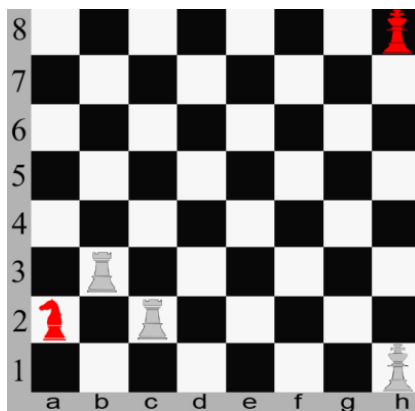
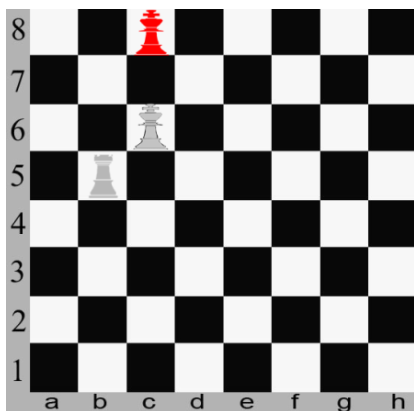


დიაგრამაზე თეთრების პაიკის დაცვის საუკეთესო
საშუალებაა:

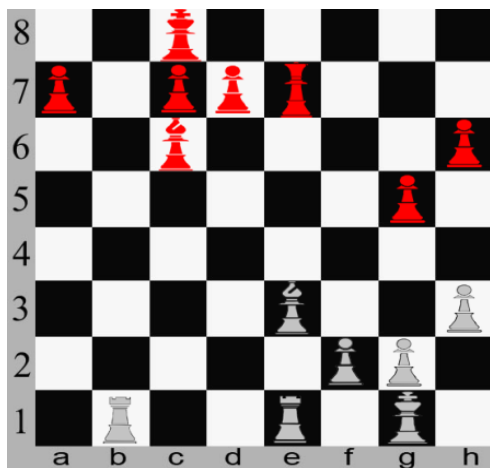
- ა) $e1-e6$ ბ) $e1-e7$ გ) $e1-c1$ დ) $h3:c8$



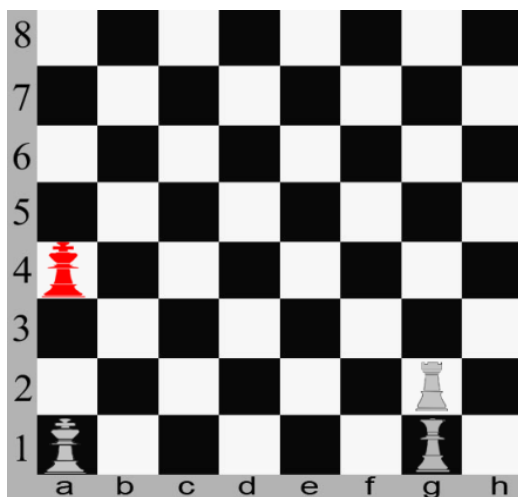
7-8. შამათი ორ სვლაში:



9. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები იგებენ ორი მუქარის შექმნით:



10. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



ჭადრაკი ღამწყებთათვის

ტესტი №2

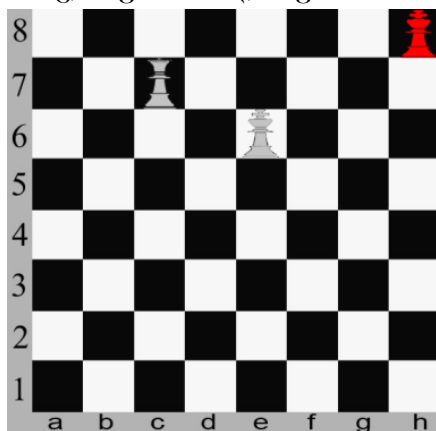
ვარიანტი №2

სტუდენტი -----

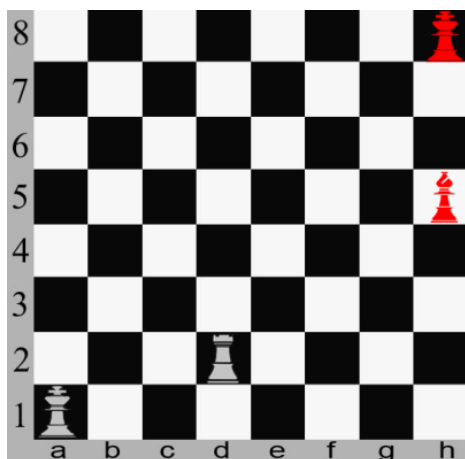
შემოხაზეთ სწორი პასუხები.

1. მხედარი უდრის: ა) 2 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 7 პაიკს
დ) 3 პაიკს.
2. ეტლი უდრის: ა) 10 პაიკს ბ) 5 პაიკს გ) 3 პაიკს
დ) 6 პაიკს.
3. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღებია: ა) სვლის
დაბრუნება ბ) სიცილი გ) მისაღ-
მება დ) ხმაური
4. ჭადრაკის თამაშის დროს მისაღები არ არის:
ა) მოწინააღმდეგის სვლაზე ფიგურის
გასწორება ბ) მისაღმება თა-
მაშის წინ გ) ხელის ჩამორთმევა
თამაშის შემდეგ დ) სვლის გაკეთება საკუთარ
ჯერზე

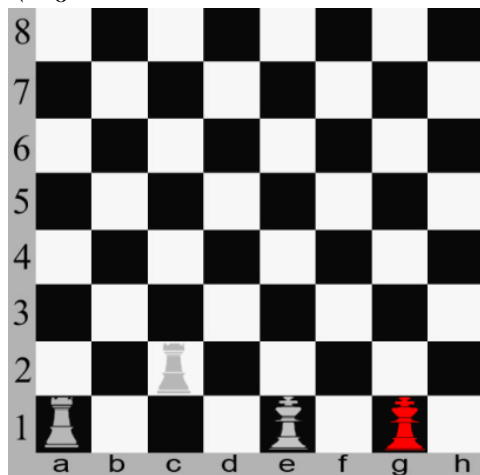
5. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები მომდევნო სვლაზე გააკეთებენ შამათს, თუ ითამაშებენ: ა) ლc7-f7
 ბ) ლc7-e7 გ) მფe6-f6 დ) მფe6-f7



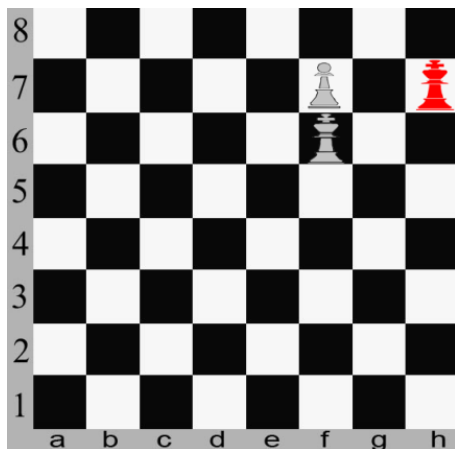
6. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები „აბამენ“ მოწინააღმდეგის ფიგურას, თუ ითამაშებენ: ა) ეd2-d5 ბ) ეd2-d8
 გ) ეd2-h2 დ) ეd2-d7



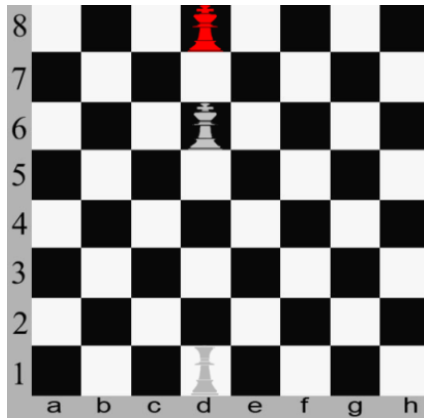
7. მოცემულ დიაგრამაზე თეთრები აშამათებენ მოწინააღმდეგეს, თუ ითამაშებენ: ა) მფე1-d2 ბ) 0-0-0 გ) მფე1-e2 დ) ეც2-f2



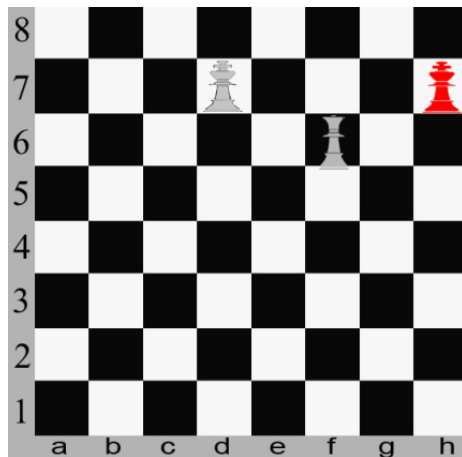
8. შამათი ორ სელაში:



9. შამათი ორ სვლაში სამი გზით:



10. შამათი ოთხ სვლაში:



**§18. ტიპობრივი შეცდომები დებიუტში.
დებიუტების კლასიფიკაცია.**

„თანამედროვე ტექნიკის დროს შეუძლებელია მოუგო ძლიერ მეტოქეს, თუ მას კონტრთამაში არ მიეცო“.
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 შეიყვანთ 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 c6 3. მც3 d6 4. მფ3 c6 5. c6 7 ლb6
6. ლd2 ლ:b2 7. ებ1 ლd3 8. კc4 ლd5 9. 0-0 e6? 10. ეfe1!
a6 11. კf4! ვიდრე შავები ლაზიერით დახტოდნენ და b2 პაიკი აიყვანეს, თეთრებმა ყველა ფიგურა განავითარეს

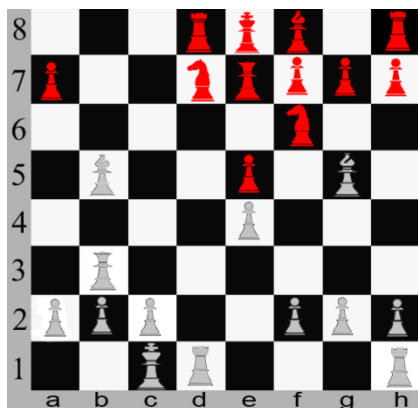
და მუქარებიც შექმნეს. 11... e5 12. d:e d:e 13. ლd6 შავების მეფე ცენტრშია დარჩენილი და შეტევის ქვეშ ხვდება. 13...ლc3 14 ეd1 მd7 15კf7 მფ7 16მg5 მფe8 17ლe6 შავები დანებდნენ

მეორე მაგალითში გენიალური ამერიკელი პაულ მორფი თამაშობს.

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

1. e4 e5 2.მf3 d6 3d4 კg4? 4.d:e კf3 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 12.0-0-0! 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 სეკლას) 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 როდი თამაშობენ პრაქტიკაში. აქაც არსებობს მოდა, რომელიც შემოაქვთ უძლიერეს დიდოსტატებს, პირველ ყოვლისა მსოფლიოს 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 გათავისუფლდეს 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 ჩაწოდეს 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 1.e4-ით.

გავეცნოთ რამდენიმე დებიუტს.

ღია დებიუტები

დებიუტები, რომლებშიც შავები 1.e4 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 გამბიტით და იტალიური პარტიით.

1. მეფის გამბიტი

1.e4 e5 2.f4

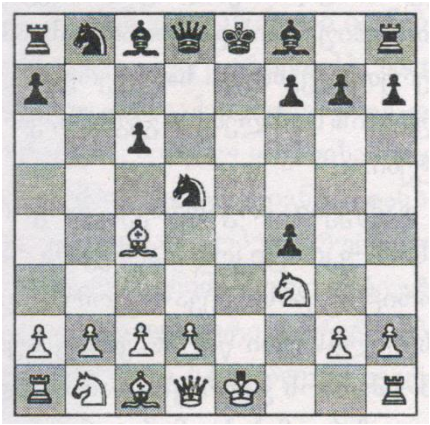
ეს სისტემა ცნობილი იყო ჯერ კიდევ XVI საუკუნეში. გამბიტი იტალიურად „ფეხის დადებას“

– 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. მფ3 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... ღ:d5 5. მც3 ლე6+ 6. მფ2, 7. კბ5+ და 8. ეე1 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. ღდ3 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. ... ლფ6 16. მე5 კ:e5 17.d:e5 ღ:e5 18. კ:f4 ლh5 19. ეე1 ეფ8 20.a4 კე2! 21. ლc3 მდ7 22.a5 მფ6 23. კა4 ეე6 24. მგ2 მე4 25. ლა3 გ5 ბრონშტეინი დანებდა.

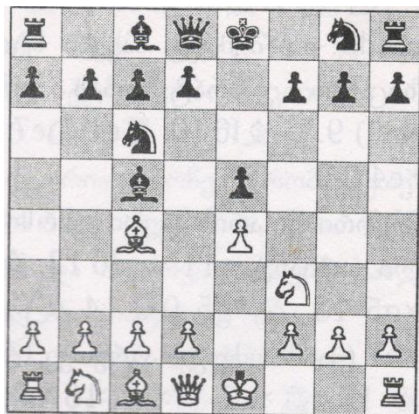
ბ) 3... კე7 4. კც4 მფ6! (d5-ის მომზადებით) 5.e5 მგ4 6.0-0 (შეიძლება აგრეთვე 6. მც3 კხ4+ 7. მფ1! 0-0 8.d4 d6 9.გ3! იერიშით) 6... მც6 7.d4 d5 8.e:d6 კ:d6 შავებმა პაიკი შეინარჩუნეს და როქიც მოამზადეს. პოზიცია რთულია.

II

2. ... d5 3.ebd5 e4 4.d3 მფ6 5. მდ2 (კერესის სვლა) 5...e:d3 (არ არის ხელსაყრელი 5... კფ5 6.d:e4

მ:e4 7. მგფ3 კც5 8. კძ3 მ:d2 9. კ:ფ5 მ:ფ3+ 10. ლ:ფ3 თეთრების უპირატესობით) 6. კ:ძ3 მ:d5 7. ლე2+კე7 8. მც4 რთული თამაშით

2. იტალიური პარტია



თეთრების სტრატეგიული გეგმაა პაიკებით (c3,d4) ცენტრის დაპყრობა. შავები 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 e:d4 6.c:d4 კბ4+

ა) 7. კd2 (ამ სვლას მოჰყვება მშვიდი თამაში)
7... კ:d2 + 8. ბ:d2 d5! 9.e:d5 მ:d5 10. ლბ3 მce7

11.0–0 ც6 (პოზიცია თანაბარია).

ბ) 7. c3 (მწვავე გაგრძელება)

7... მ:e4 8.0–0 კ:c3 9. 5

(9.ბ:c3 d5! -ის შემდეგ შავები მცირე პოზიციურ უპირატესობას დებულობენ)

9... კf6 10. ეe1 მე7 11. ე:e4 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. e1 ლf8 20. კბ5 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 მც6 3. კc4 კc5 4. მც3 d6 5.d3 მფ6 6. კგ5 h6 7. კ:f6 ლ:f6 8. მდ5 ლდ8 9.c3 a6 თანაბარი თამაშით (კაპაბლანკა-ელისკაზესი, მოსკოვი 1936 წ.);

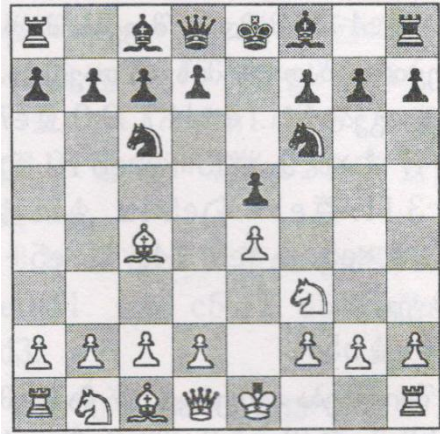
აღსანიშნავია, რომ 4.d3 d6 5.0-0 მფ6-ის შემდეგ ნაადრევია 6. კგ5. ასეთი დაბმა უფრო მისაღებია შავების როქის შემდეგ. ახლა მას შავების სახიფათო იერიში მოჰყვება, თუ 6...h6 -ის შემდეგ თეთრებმა არ აიყვანეს f6-ზე: 7.კh4 გ5 8. კგ3 h5! 9. მგ5 h4 10. მ:f7 h:გ3 11. მ:d8 კგ4 12. ლდ2 მდ4! 13. c3 მფ3+! 14.გ:f3 კ:f3 და შამათი გარდაუვალია.

თანამედროვე მოჭადრაკეები გვერდს უვლიან ამ გაგრძელებებს, რადგან ისინი შესწავლილია მთელი სიგრძე-სიგანით. ახლა თამაშობენ 4.c3 მფ6 და d3 ამ დებიუტს თეორიაში „ჯოკო პიანისიმო“, ანუ „წყნარი 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.

ორი მხედრის დაცვა

1.e4 e5 2. მფ3 მც6 3. კc4 მფ6

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



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

I

4. მგ5 d5

არსებობს ტრაქსლერ-კერესის ვარიანტი 4... c5, რომელიც თავსატეხ გართულებებს შეიცავს. მაგალითად, 5. მ:ფ7 კ:ფ2+! 6. მფ:ფ2 მ:ე4+ 7. მფგ1 ლ:ჰ4. (უკეთეს გაგრძელებად ითვლება 5.d4 d5 6. კ:d5 მ:d5 7.d:c5 მ:db4 8.a3 ლ:d1+ 9. მფ:d1 თეთრებისთვის კარგი თამაშით.)

5.e:d5 მ:a5

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

I. 6... კ:ე6 7. მ:ე6 f:ე6 8.d:e5 მ:ე5 9. ლ:ჰ5+ მ:ფ7 10.0–0 თეთრების უპირატესობით;

II. 6... კ:b4+7.c3 კ:ე7 8. მ:ფ7 მფ:ფ7 9. ლ:ფ3+მფ:ე6 10. ლ:ე4-ის შემდეგ შავებს ძალიან გაუჭირდებათ დაბმისგან თავის დაღწევა.

აგებს: 6...e:d4 7.0–0 კ:ე7 8. მ:ფ7 მფ:ფ7 9. ლ:ფ3 + მფ:ე6 10. მ:c3 d:c3 11. მ:ე1+მ:ე5 12. კ:ფ4 კ:ფ6 13. კ:ე5 კ:ე5

14. ე:ე5+ -ის შემდეგ)

6. კბ5+

შეიძლება აგრეთვე 6.d3, მაგრამ 6...h6 7. მ:f3 e4

8. ლე2 მ:c4 9.d:c4 კ:კ5 10. მfd2 0–0 11. მბ3 კგ4

12. ლf1 კბ4+13.c3 კე7 -ის შემდეგ შავებს პაიკის სანაცვლოდ პერსპექტიული თამაში აქვთ.

6...c6 7.d:c6 ხ:c6 8. კე2

შავებისთვისაა სასარგებლო 8. ლf3 ხ:ხ5 9. ლ:a8 კ:კ5 ძლიერი იერიშით. შეიძლება აგრეთვე 8...ეხ8.

8...h6 9. მf3 e4 10. მე5 კd6

შეიძლებოდა აგრეთვე 10... ლd4 11.f4 კ:კ5 12.ეf1 ლd8 13.d4 კბ6 14. კე3 მd5 შავების იერიშით (რაგოზინი-გელერი, 1949 წ.).

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

ა) 11.f4 ეf3 12. მ:f3 ლc7 13.0–0 0–0 14.d4 კგ4 15.h3 კხ5 ბ) 11.d4 ე:d3 12. მ:d3 ლc7 13. მd2

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

13.h3 0–0 14.0–0 c5 15.c4 მc4 16. მc3 კა6 17. ლა4! მა5 18. კე3 რაგოზინი-გლიგორიჩი, მოსკოვი, 1946 წ.)

13...0–0 14.b4 მd5 15. კბ2 მ:ბ4 16. მ:ბ4 კ:ბ4 17.0–0 მწვავე ბრძოლით (რაგოზინი-ბოტვინიკი, მოსკოვი, 1945 წ.)

4.d4 ე:d4 5.0–0 მ:ე4! 6. კე1 d5 7. კ:d5 ლ:d5 8. მc3 ლა5 9. კ:ე4 კე6 10. მეგ5 0–0–0 11. მ:ე6 f:ე6 12. ე:ე6 ლf5 13. ლე2 h6 რთული თამაშით.

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

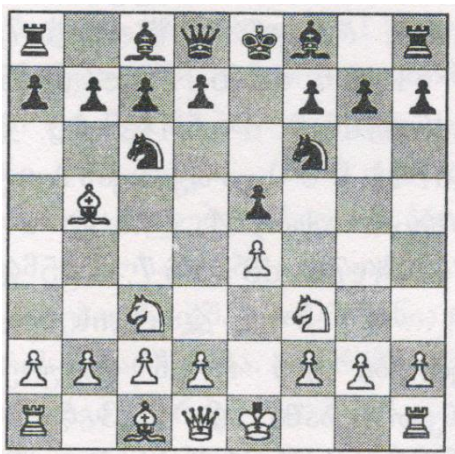
4. ოთხი მხედრის დებიუტი

1.e4 e5 2. მ3 მ6 3. მ3 f6 4. კხ5

განვიხილოთ ორი ძირითადი გაგრძელება 4.ბ5-ის შემდეგ. მანამდე უნდა აღვნიშნოთ, რომ თეთრებს აქვთ მწვავე თამაშისათვის განკუთვნილი სვლებიც – 4.d4 e:d4 5. მდ5 („ბელგრადის ვარიანტი“). მაგრამ შავები ადვილად ათანაბრებენ პოზიციას:

5. კე7 6. მ:d4 მ:d5

7.e:d5 მ:d4 8. ლ:d4 0–0 9. კე2 კფ6 10. ლდ3 კე8 11.0–0 d6 12. კფ3 გ6 (პადევსკი-სმისლოვი, მოსკოვი,1956წ.)



4... ბ4 5.0–0 0–0 6.ღ3 ღ6 7. გ5 ხვ3

შავებს აღარ შეუძლიათ ფიგურების სიმეტრიული განვითარება 7... კგ4 8. მდ5 მდ4 9. მხ4 მხ5

10. მდ5 მდ4 11. ლდ2! კ:f3 12. კ:f6 ლდ7 13. მე7+
 მფh8 14. კ:გ7+მფ:გ7 15. ლგ5+მფh8 16. ლფ6++ (შავეებს
 არც 12...გ:f6 შევლით 13. ლh6 მე2+14. მფh1 კ:გ2+ 15. მფ
 :გ2 მფ4+16. მ:f4! e:f4 17. მფh1 მფh8
 18. ეგ1 ეგ8 19. ე:გ8+ლ:გ8 20. ეგ1 -ის გამო
 8.b:c3 ლე7 9. ეe1 მდ8 10.d4 მე6 11. კc1 c5 12.d5
 მc7 13. კd3

თეთრებს ოდნავ უკეთესი პოზიცია აქვთ

II

4... მდ4 (რუბინშტეინის ვარიანტი)

5. კა4 (ეს საუკეთესო გაგრძელებააა მიხნეული.
 ყაიმს იძლევა 5. მ:d4 e:d4 6.e5 d:c3 7.e:f6

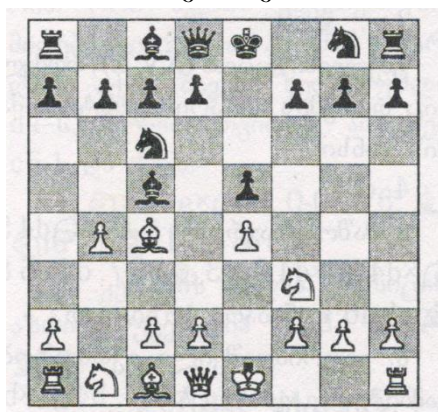
ლ:f6 8.d:c3 ლე5+ 9. ლე2 გაცვლებით)

5... კc5 6. მე5 0-0 7. მდ3 კb6 8. მფ4 d5 9.d3 კგ4
 10.f3 მh5 11. მh5 კh5 12. მ:d5 c6! 13. მ:b6 a:b6

14. კb3 ლh4+15. მფf1 მ:b3 16.c:b3 f5 პაიკში შავეებს
 ინიციატივა აქვთ.

5. ევანსის გამბიტი

1.e4 e5 2. მფ3 c6 3. კc4 კc5 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 შავებისთვის უკეთეს გაგრძელებად არის აღიარებული. ხელსაყრელ მომენტში პაიკის უკან დაბრუნებით ფიგურების მობილიზების დამთავრება.

4... კ:b4 5.c3 კა5

(უწინ თამაშობდნენ 5... კc5 6.d4 e:d4 7.0-0 d6 (7...dxc3 -ს მოჰყვებოდა 8. კ:f7+ მ:f7 9. ლ:d5+!)

8.c:d4 კბ6 9. მc3 მა5 10. კგ5 f6 11. კf4 მ:c4 12. ლa4+ლd7 13. ლ:c4 ლf7 14. მd5, აქტიური პოზიციით) 6.0-0

თეორია გვირჩევს, რომ უკეთესია 6.d4 d6 7. კგ5 f6 8. ლb3 მf8 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+მ: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 მგე7 12. კე7 მ:e7 13. კ:c6 ლ:c6 14. მ:e5 ლe6

თეთრებმა დაიბრუნეს პაიკი, მაგრამ ახლა შავების პოზიცია 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. მh3 მც6 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. ც4 („შოტლანდიური გამბიტი“) ინიციატივის ხელში ჩასაგდებად. მაგრამ შავებისთვის უკეთესია არ აპყვნენ თეთრებს, თამაში ორი მხედრის დაცვაში გადაიყვანონ

4... მf6 -ით.

შექმნილ პოზიციაში შავებს 4... მf6 და 4... კc5 დამაკმაყოფილებელ თამაშს აძლევს.

ა) 4... მf6 5. მც3 კb4 6. მ:c6 ხ:c6 7. კd3 d5 8.e:d5 (8.e5 მგ4 9.0-0 0-0 10. კf4 f6 შავებისათვის კარგი თამაშით) 8...c:d5 9.0-0 0-0 10. კგ5 კე6 11. ლf3 კე7 12. ჯae1 კბ8 13. კd1 c5 თანაბარი პოზიციით.

ბ) 4... კc5 5. კე3 ლf6 6.c3 (არ შეიძლება გამბიტის ხასიათის გაგრძელება 6. მხ5, რაზედაც ბრონშტეინი გვთავაზობს 6... კ:e3 7.f:e3 ლe5! 8. ლd5 მd8

9. ლ:f7 მge7 ან 9... მh6 საინტერესო გართულებებით)
6... მge7 7. მც2 მ:ე3 8. მ:ე3 ლე5 9.f3 0–0 10. კc4 d6
11. მd2 კე6 12.0–0 ლგ5 13. ლე2 მგ6 თანაბარი თამა-
შით.

რუსული პარტია

გამოჩენილმა რუსმა ოსტატებმა ა.პეტროვმა და კიანიშმა, რომლებიც XIX საუკუნეში მოღვაწეობდნენ, შეიმუშავეს შემდეგი სადებიუტო სისტემა:

1.e4 e5 2. f3 f6

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... :ე4, რადგან 4. ლე2 ლე7 5. ლ:ე4 d6 6.d4 f6 7. მც3 d:ე5 8. მd5 ლd6 9.d:ე5 f:ე5 10. კf4 მd7 11.0–0–0 და თეთრებს ძლიერი პოზიცია აქვთ) 4. მf3 მ:ე4 5. ლე2 5... ლე7 6.d3 მf6 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 4 5 11 5 8 ორმხრივი საინტერესო თამაშით.

ბრონშტეინმა ახალი გაგრძელება შემოიღო – 7... მbd7 8.მც3 ლ:ე2+ 9. კ:ე2 h6 10. კf4 გ6 11.0–0–0 კგ7 და შავებმა უკეთესი პოზიცია მიიღეს.

ბ) 3. მ:ე5 d6 4. მf3 მ:ე4 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...:ეd4 4.ე5 e4 5. მ:ე4 5 ლ:d4 6.:ეd6 მ:d6 7. მც3 (7. კგ5მც6 8. მ:ე3+ კე7

9.მც3 0-0 10.0-0-0 თანაბარი თამაშით) 7... მც6
8. მფ4 გნ! 9. კძ2 კგ7 10.0-0-0 0-0 11. კძ3 კე6. შავებს
კონტროლში აქვთ.

8. ფილიდორის დაცვა

1.e4 e5 2. f3 d6

ეს დაცვა ცნობილია XVI საუკუნიდან. შემდეგ მას
თამაშობდა გამოჩენილი ფრანგი მოჭადრაკე ა.ფილი-
დორი, რომელიც 2... d6-ს თვლიდა f5-ის მოსამზადე-
ბელ სვლად. პრაქტიკამ ეს მოსაზრება გააბათილა.

ამ დებიუტში შავების მიზანია e5 უჯრის შენარ-
ჩუნება. თეთრებს აქვთ ორი კარგი გაგრძელება:

3.d4 და 3. c4. შავების ხვედრი კი პასიური დაცვაა.

I

3.d4 მფ6 4.d:e5 მ:e4 5. ბდ2 მ:d2 6. კ:ძ2 კ:e7 7. კ:ძ3
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 კე8 12.h3 კძ7 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. კე1 მც5 13.b4 მე6 14.b5 მ:d4

15. ლ:d4 კე8 თანაბარი თამაშით. (გელერი-
გიორგაძე, მინსკი, 1979 წ.)

შეიძლება თამაში ასეც წარიმართოს 3.d4 მფ6
4. მც3 მbd7 5. კც4 კე7 6.0-0 6...0-0 7. ლე2 c6 8.a4! e:d4
9. მ:d4 მ:e4 10. ხე4 d5 11. კა2 d:e4 12. კძ1 კფ6
13. ლ:e4 მც5 14. დf3! თანაბარი შანსებით. ამ
ვარიანტში შეცდომაა 6. კ:f7+, ვინაიდან თეთრები

თვითონ ექცევიან იერიშის ქვეშ: 6... მფ:f7 7. მგ5+გ8
8. მე6 ლე8 9. მ:c7 ლგ6 10. მ:a8 ლ:g2 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.პ3 (საექვოა 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... კჩ5 6.d3 მფ6 7. მედ2 პოზი-
ციური

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 სწადიან.

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.კf1-c4 მბ8-c6 3.ღდ1-h5? მგ8-f6??

4.ღდ1:f7#

5) 1.e2-e4 e7-e5 2.ღდ1-h5? მბ8-c6 3.კf1-c4 g7-g6

4.ღh5-f3 d7-d6?? 5.ღf3:f7#

6) 1.e2-e4 e7-e5 2.მგ1-f3 d7-d6 3.d2-d4 მბ8-d7 4.კf1-c4

კf8-e7? 5.d4:e5 d6:e5 6.ღდ1-d5! მგ8-h6 7.კc1:h6 g7:h6

8.ღდ5:f7#

7) 1.e2-e4 e7-e5 2.მგ1-f3 მბ8-c6 3.კf1-c4 მც6-d4?

4.მf3:e5?? ღდ8-g5! 5.მე5:f7 ლგ5:g2 6.ეh1-f1 ლგ2:e4+ 7.კc4-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.კფ1-c4 კც8-g4 4.მბ1-c3 მბ8-c6 5.მფ3:e5? კგ4:d1?? 6.კც4:f7+ მფე8-e7 7.მც3-d5#

10) 1.e2-e4 d7-d6 2.d2-d4 მბ8-d7 3.კფ1-c4 გ7-g6 4.მგ1-f3 კფ8-g7? 5.კც4:f7+ მფე8:f7 6.მფ3-g5+ მფ7-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.კც4 de 8.მ:e5 ლც7 9.კბ2 მდ7 10.ლდ2 მ5f6? 11.მ:f7! მფ:f7 12.ლ:e6+ მფგ6 13.ლფ7+ მფხ6 14.ეა3 შაეები 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 კე7 8.კბ5+ კდ7 9.c4 მფ6 10.მც3 0-0 11.0-0 ლც7 12.ლე2 მც6 13.მფ3 ეფ e8 14.კგ5 მგ4! 15.კ:f7? მდ4!თეთრები დანებდნენ

13) პეტროვი-შიმანსკი, 1847 წელი

1. e4 e6 2.d4 d5 3.ed ed 4.c4 კბ4+ 5.მც3 მე7 6.მფ3 კგ4 7.კე2 de 8.0-0 კ:f3? 9.კ:f3 c6 10.ლე2 ლ:d4? 11.ეძ1 ლფ6? 12.მე4 ლე6 13.a3! კა5 14.კგ4 ლგ6 15.კფ5! მ:f5 16.მფ6++ მფ8 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.კდ2 ლ:e5 8.0-0-0! მ:e4? 9.ლდ8+! მფ:d8 10.კგ5++ მფე8 11.ეძ8#

დავალეზა №10

1. მოცემულ დიაგრამაზე შავებმა უნდა ითამაშონ:

- ა) მგ8-f6 ბ) კფ8-c5 გ) გ7-გ6 დ) d7-d6



2. მოცემულ დიაგრამაზე შავებმა 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.: მფა3, ლდ8 (2); შ.: მფb1 (1)
- 3) თ.: მფგ1 ლა1, ეა7 (3); შ.: მფფ8 (1)
- 4) თ.: მფა1, ლგ3, კც4 (3); შ.: მფh1 (1)
- 5) თ.: მფფ4 ლბ5, ებ2 (3); შ.: მფე1 (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 შევხვდებით ლამაზ ვარიანტებს, ფორსირებულ მანევრებს, ფიგურებისა და პაიკების შეწირვას. ყოველივე ეს გამოზნულია 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 მიაზნებს **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 იდეის 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.მფ7:გ5

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

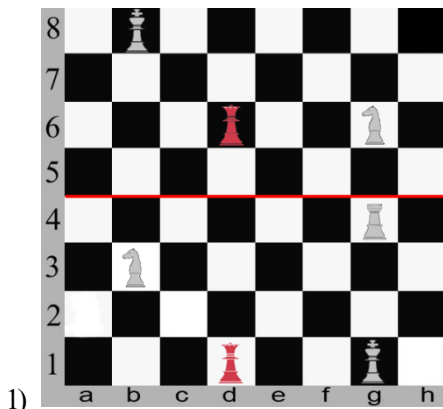
მაგალითი: პეტროსიანი-პახმანი, ბლელი, 1961 წელი



1. ლ:f6+ მფ:f6 2.კე5+ მფფ5 3.კვ7! და შავები დანებდნენ გარდაუვალი შამათის გამო.

3).ორმაგი დარტემა 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, ლc1, კე2; პ.პ.: a2, b2, e4, f3 (7) შ.: მფგ7, ლდ4, მფ4; პ.პ.: a4, b4, e5, f7 (7)

1...ლდ4-g1+ 2. მფ1:g1 მფ4:e2+ 3. მფე2 მე2:c1+-

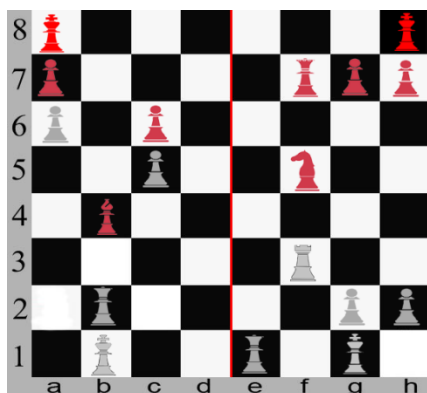
3) პეტროსიანი - სიმაგინი, 1956 წელი

თ.: მფh1, ლა8, მფ5, კh22; პ.პ.: a4, c4 (6) შ.: მფგ7, ლდ6, ეფ7; პ.პ.: a7, c5, e5, h7 (7)

1.კh2-e5+ ლდ6:e5 2.ლა8-h8+ მფh8 3.მფ5:f7+ მფგ7 4.მფ7:e5+-

4) დაბმა არის კომბინაციის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული მოტივი, რომელშიც ხდება ლაზიერით, ეტლით ან კუთი მოწინააღმდეგის ისეთ ფიგურაზე ან პაიკზე შეტევა, რომელთაც არ შეუძლიათ დაბმის საზიდან 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, ეფ8, კე8; პ.პ.: b6, f7, g7, h7 (8)

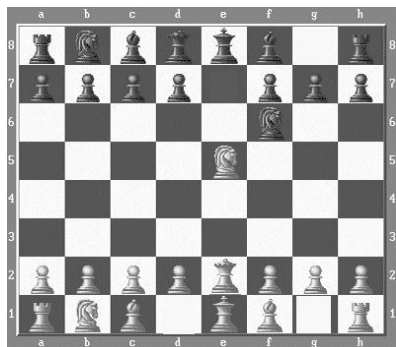
1. კც6! ლ:ა3 2. ეე1:ე8#

3) თ.:მფh1, ლგ6, ეა1ეh3 კე5; პ.პ.:ა2, b2, c4, f4, g2, h2 (11)

შ.:მფh8, ლფ2, ეა8, ეფ8 მგ4; პ.პ.: ა7, ბ6, c5, g7, h7 (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.:მფc2, ეფ6, კე5; პ.პ.:ა2, b3, c3, g2, h3 (8);

შ.: მფh8, ლა3, ებ7, კე3, კფ7, მფ8; პ.პ.:b4, g6, h7 (9)

1.ეგ6#

6). ორმაგი ქიში. ეს არის გახსნილი ქიშის ისეთი სახე, როდესაც გახსნილი და გამსხნელი ფიგურები ერთდროულად უცხადებენ ქიშს მოწინააღმდეგის მეფეს. განვიხილოთ მაგალითი: მესოვიჩი-სლობოდიანი, 1937.

თ.:მფg1, ლc7, ეფ1, მh4; პ.პ.:ა3, b5, c4, f2, g3 (9);

შ.: მფf8, ლh3, ეე4, კბ7; პ.პ.:ა7, b6, g7, h7 (8)

1....ლh1!! 2.მფ:h1 ე:h4++ 3.მფg1 ეh1#

7). წისქვილი. 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 წისქვილის ბორბალის მსგავს მექანიზმს. განვიხილოთ მაგალითები:

1) თ.:მფb2 ეგ7 კc7; პ.:b3 (4);

შ.:მფh8 მფ მh6 კf7; პ.პ.:d7, g4 (6)

1.ე:f7+ მფგ8 2.ეგ7+ მფh8 3.ე:d7+ მფგ8 4.ეგ7+ მფh8 5.ე:g4+ მფh7 და თეთრები იგებენ.

2) თ.:მფგ1, ეh2, კf5; პ.: a2 (4); შ.:მფგ8, ლa2, ეc2; პ.პ.:f7, g7 (5)

1. კh7+ მფh8 2.კ:c2+ მფგ8 3.კh7+ მფh8 4.კd3+ მფგ8 5.კ:c4 და თეთრები იგებენ.

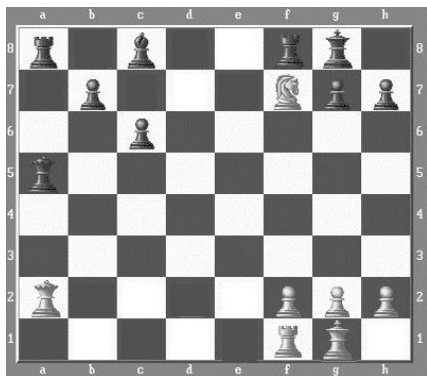
3) ტორე-ლასკერი, მოსკოვი, 1925 წელი



1. კf6!! ლ:h5 2.ე:g7+ მფh8 3.ე:f7+ მფგ8 4.ეგ7+ მფh8 5.ე:b7+ მფგ8 6.ეგ7+ მფh8 7.ეგ5+ მფh7 8.ე:h5+ მფგ6 და თეთრები იგებენ.

8).დახშული შამათი. ამ კომბინაციის დროს შეწირვის საშუალებით მოწინააღმდეგის მეფეს საკუთარი ფიგურები უკებავენ გასაქცევ გზას. იგი მოლიანად

დახშულია თავისი ფიგურებით. განვიხილოთ მაგალითები:



1. მh6++ მფh8 2.ღგ8+! ე:გ8 3.მf7#

2) ლუსენას ეტიუდი. ესპანეთი, 1497 წელი.

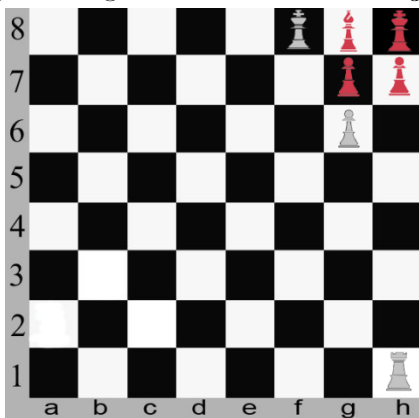
თ.:მფd5, ლc6, მე5 (3);

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# 63

3) შემდეგ პოზიციაში შამათი ორ სვლაშია.



1.ეხ6! gh 2.g7# ან 1.ეხ6! კ (ნებისმიერი სვლა) 2.ეხ7#
დავალება №11

შამათი ორ სვლაში

1.თ.:მფდ6, ლც3; პ.პ: f2,f3,h3 (5); შ.:მფგ5, ლh5;
პ.პ.:f5,g6(4)

2.თ.:მფგ1, ლგ3, მდ7; პ.პ: f2,g2,h2 (6); შ.:მფგ8, ლა5,
ეა8, ეხ8, კგ7; პ.პ.:a7,b7,f7,h7 (9)

3.თ.:მფე1, ლბ4, ედ1; პ.პ: f6,g2,h3 (6); შ.:მფგ8, ლა7,
ეფ8; პ.პ.:f7,g6,h7 (6)

4. თ.:მფე1, ლფ8, კც3; პ.პ: a2,b3,c4,h2 (7); შ.:მფე8,
ლh5, კე5, კგ8; პ.პ.:a7,c6,h7 (7)

5. თ.:მფე1, ლh6, ეხ2, კდ3, მფ3; პ.პ: a2,b2, c3, d4, f2, g2,
h5 (12);

შ.:მფე8, ლდ8, ეა8, ეგ8,კც8, კგ7; პ.პ.:a7,b7,c6,e6, f7, g6,
h7(13)

6. თ.:მფე1, ლh6, ეხ2, კდ3, მფ6; პ.პ: a2,b2, c2, e4, e5 (10);

შ.:მფე8, ლე7, ედ4, კე8, მფ8; პ.პ.:a7,b5,c6,e6, h7(10)

7. თ.:მფა2, ლე5 ეგ5; პ.პ: ა3,b2,c3 (6); შ.:მფე6, ლც1,
ეხ8; პ.პ.:e3,g6, h7 (6)

8. თ.:მფგ1, ლფ7, ეე1, კბ3; პ.პ: a2,b2, c2, f2, g2, h2 (10);

შ.:მფე8, ლდ8, ეა8, კდ7; პ.პ.:a7,b7,c7,d6, h7(10)

9. თ.:მფბ1, ლგ4, ედ1, ეხ3, კდ3; პ.პ: ა3,b2, e5, f6, h2 (10);

შ.:მფე8, ლდ8, ედ4, ეგ8 კც8; პ.პ.:b3, c6, e6, f7, g6, h7(11)

10. თ.:მფე1, ლე6, ეფ6; პ.პ: ა3,b2, f5, g4, g2, h4 (8);

შ.:მფე7, ლც8, ეა8, ეხ8; პ.პ.:a6, b7, c6, g7, h6 (9)

11.თ.:მფა4, ლე4, კბ1, კფ6, მხ3 (5); შ.:მფხ7, ლგ8, ეხ8, კც3, კგ6; პ.:h6 (6)

12.თ.:მფგ1, ლბ2, ედ3, კე6, მფ4; პ.პ.: a2, d5, f2, g2, h2 (10);

შ.:მფხ8, ლგ7, ედ8, მა5,კა6; პ.პ.:a7,b6, f5, g6, h7(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.

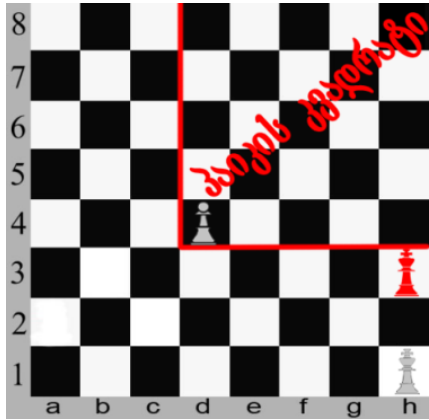
ენდშპილის მთავარი სტრატეგიული ამოცანაა პაიკის წინსვლა ლაზიერში გასაყვანად. ამიტომაც ძალზე იზრდება პაიკთა როლი. ერთი ზედმეტი პაიკი ხშირად საკმარისია გამარჯვების მოსაპოვებლად.

დაბოლოებაში მეფეს უკვე ხიფათი არ ემუქრება. ის საფარიდან გამოდის და აქტიურად ებმება ბრძოლაში. რადგან მეფე ენდშპილში შემტევი აქტიური

ფიგურაა, ამიტომ არ უნდა დაგვაფიქვდეს 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 დაგვარგოთ 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.



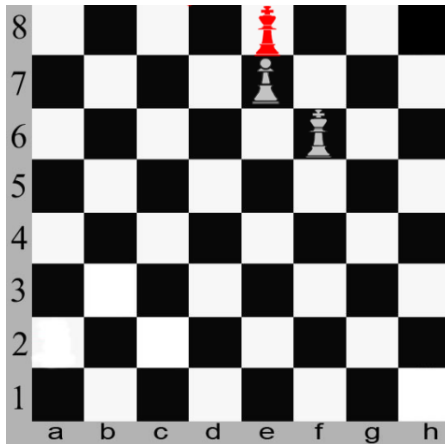
დიაგრამაზე წითელი ხაზებით გამოყოფილია პაიკის კვადრატი, რომლის თითოეული გვერდი ტოლია

იმ მანძილისა, რომელიც პაიკს აშორებს გამსვლელი უჯრისაგან. პოზიციის შეფასებისას გამოიყენება **კვადრატის წესი**, რომელსაც იყენებენ ვარიანტების გათვლის გასაადვილებლად.

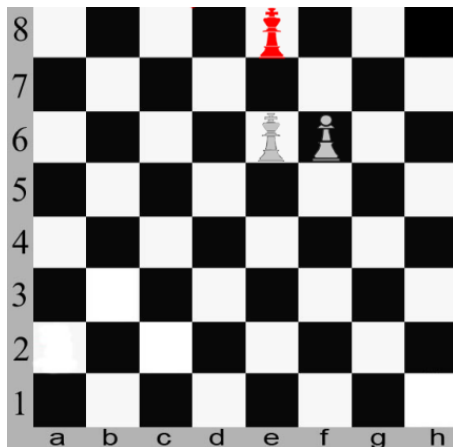
თუ სუსტი მხარის მეფე უკვე იმყოფება კვადრატში ან თავისი სვლით შედის მასში, მაშინ ყაიმია. წინააღმდეგ შემთხვევაში მეფე პაიკს ვერ აჩერებს. იგულისხმება, რომ თეთრების მეფე თამაშში აქტიურად არ მონაწილეობს.

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 ყაიმია.

განვიხილოთ შემდეგი მნიშვნელოვანი პოზიცია:



ამ პოზიციაში არც ერთ მხარეს არ აწყობს სვლის გაკეთება: თუ თეთრების სვლაა 1.მფე6 და პატია. თუ შავების სვლაა 1...მფდ7 2.მფფ7 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+ მფფ8 2. მფფ6 და პატია. თუ შავების სვლაა 1...მფფ8 2. f7 მფფ7 3.მფე7 და პაიკი ლაზიერში გადის.

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

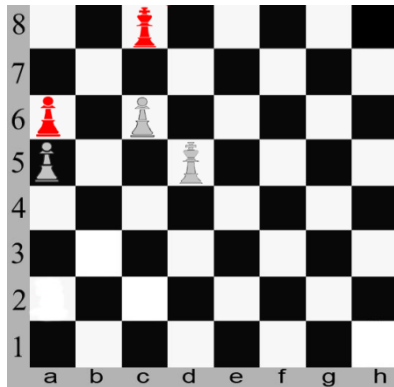
- 1) თ.:მფც4, პ.ა4 (2); შ.:მფდ7 (11. მფც4-d5 და იგებენ

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

3) თ.:მფც6, პ.ბ5 (2); შ.:მფა7 (1) მოგებაა სვლის რიგის მიუხედავად. მართლაც, თეთრების სვლის დროს
 1. მფც7 მფა8 2. მფბ6 მფბ8 3. მფა6 მფა8 4. მფბ6 მფბ8 5. ბ7 და პაიკი გადის ლაზიერში.

შავების სვლის დროს: 1.... მფა8 2. მფც7 მფა7 3. ც6+ და პაიკი გადის ლაზიერში ან 1.... მფბ8 2. მფბნ 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. მფბ6 მფბ8 4. მფ:ა6 და იგებენ ან

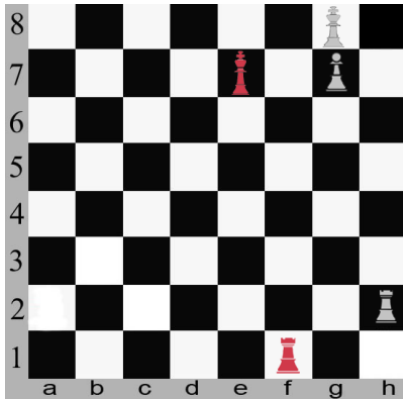
1.... მფდ8 2. მფდ6 მფც8 3.ც7 მფბ7 4. მფდ7 და იგებენ.

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. მფc5 ან 3...მფd8 4.მფd6 და თეთრები იგებენ.

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

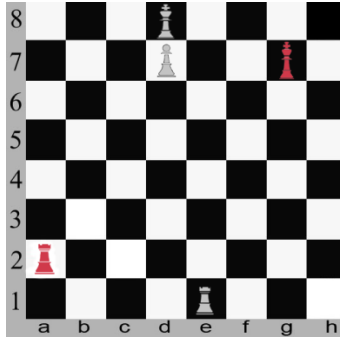


1.ე1 მფd7 2.ე4! ეხ1 შავ ეტლს არ შეუძლია h ვერტიკალის დატოვება,

რადგან მას დაიკავებს თეთრი ეტლი, შემდეგ მეფე დაიკავებს h ხაზს და თეთრები გააცოცხლებენ პაიკს. 3. მფ7 ე1+ 4.მფგ6 ეგ1+5.მფ6 ეგ2 6. ე5 ე2+ 7.მფგ6 ეგ2+ 8.ეგ5 და პაიკი ლაზიერში გადის ან 5...ე1+ 6.მფგ5

ვგ1 7.ეგ4! და თეთრები იგებენ. მოგების ამხერხს ხიდი ეწოდება.

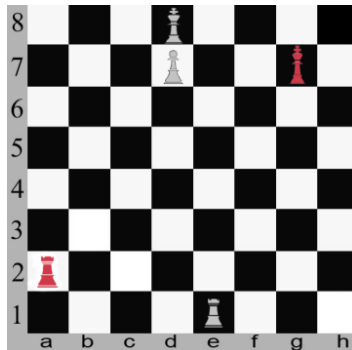
განვიხილოთ მეორე პოზიცია.



შავები ფლანგიდან უტევენ თეთრების მეფეს და აღწევენ ყაიმს:

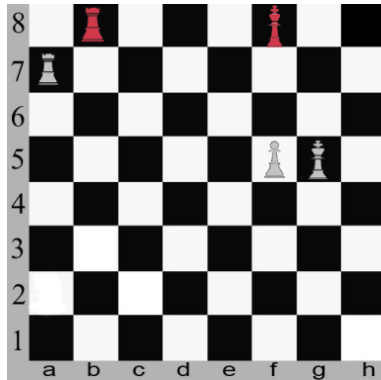
1...ეა8+2.მფd7 ეა7+ 3.მფd6 ეა6+მფc7 ეა7+ და ყაიმია. ყაიმი განაპირობა იმ გარემოებაში, რომ ეტლი მეფეს უტევეს "გრძელი მხრიდან".

შემდეგ პოზიციაში ეტლი მეფეს უტევეს "მოკლე მხრიდან".

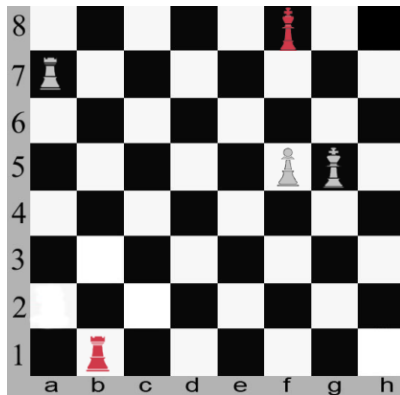


1...ეა8+ 2.მფc7 ეა7+ 3. მფc8 ეა8+ 4.მფb7 და თეთრები იგებენ.

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

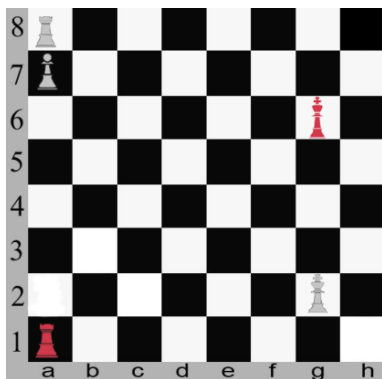


1...ეხ6! 2.f6 ეხ1 3.მფგ6 ეგ1+და მუდმივი ქიშით ყაიშია. განვიხილოდ კიდევ ერთი პოზიცია იმავე თემაზე.



1. მფგ6 ეფ1! მფფ6 მფგ8! (შავები აგებენ 2...მფე8-ზე: 3.ეა8+ მფდ7 4. ეფ8! ეფ2 5.მფგ7 მფე7 6.f6 მფდ7 7.ეა8 ეგ2+ 8.მფფ8 ეფ2 9.f7 ეგ2 და შემდეგ ვიყენებთ "ხიდის" მეთოდს. აქ აგრეთვე იგებს მანევრი: ეა8-a4-h4-h8-g8) 3.ეა8+მფფ7

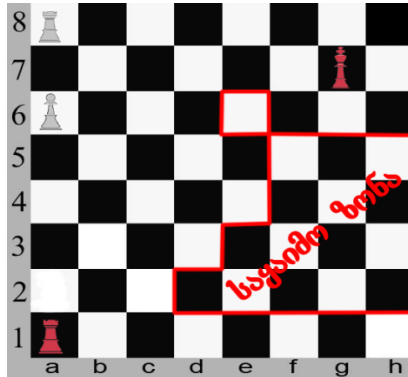
4.ეფ8 ეა1! და ეტლი გრძელ მხარეს იკავებს. 5.ეე8 ეფ1!6.მფე6 მფგ7 და ყაიშია. საინტერესოა პოზიციები, რომელშიც ეტლი და კიდურა პაიკი ებრძვის ეტლს. თუ პაიკი მიყვანილია a7 უჯრამდე, როდესაც შავი მეფე ასწრებს გ7 ან h7 უჯრებზე მოხვედრას, მაშინ ყაიშია.



ამ პოზიციაში შეცდომაა 1...მფ7, 2.ეი8! ეა7 3.ეი7+ სვლების გამო.1... მფგ7 ან 1...მფი7 ყაიშს იძლევა. თუ ამ დიაგრამაზე მეფეები დგანან თეთრების h5, ხოლო შავების h3, მაშინ თეთრები იგებენ შემდეგი ლამაზი მანევრით:

1. მფგ5 მფგ3 2.მფნ5 მფნ3 3.მფე5 მფე3 4.მფდ5 მფდ3 5.მფც5 მფც3 6.ეე8! ეა7 7.მფხ6+ და თეთრები ეტლს იგებენ.

თუ თეთრები a პაიკს მიიყვანენ a6 უჯრამდე, მაშინ მათი მოგების გეგმაა: მეფე დააყენონ a7 უჯრაზე და შემდეგ ეტლის დახმარებით გაიყვანონ პაიკი. ქვემოთ მოგვყავს დიაგრამა, რომელშიც აღნიშნულია თეთრი მეფის ზონა, როდესაც მოგება არ ხერხდება.



მაგალითისათვის თეთრი მეფე დავსვათ e6 უჯრაზე. მაშინ თამაში შეიძლება გაგრძელდეს შემდეგნაირად: 1... ეხ1! 2.ეა7+ მფგ8! 3.მფნ5 ეხ6! 4.მფე5 ეგნ5.მფდ5 ეფ6 6.ეა8+ მფგ7 7.მფც5 ენ5+ 8.მფბ6 ეფ6+ 9.მფა7 ეფ7+ 10.მფბ6 ეფ6+ 11. მფც5 ენ5+ 12.მფდ6 ეფ6+ 13.მფე5 ეხ6 14.ა7 ეა6 15.მფდ5 ეა1 და ყაიძია.

დავალება №12

1) თ.: მფე8, ეფ1; პ.:ე7 (3); შ.: მფგ8, ეა2 (2) სვლა შავებისაა. ეტლმა დაიკავა გრძელი მხარე, მაგრამ შავები ყაიძს მაინც ვერ აღწევენ. რატომ?

2) თ.: მფგ6, ედ1; პ.:ფ6 (3); შ.: მფგ8, ეა8 (2) მონახეთ მოგების გეგმა.

3) თ.: მფდ1, ეა8; პ.პ.:ა7,ნ5 (4); შ.: მფფ7, ეა2; პ.:გ7 (3) თეთრები იგებენ.

4) თ.: მფხ3, ეა8; პ.:ა7 (3); შ.: მფფ7, ეა1 (2) სვლა თეთრებისაა. შეუძლია თუ არა მათ მოგება?

§22. საჭადრაკო შიჯიბრებებში მონაწილეობა.

სამაგალითო ლიტერატურის ნუსხა

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

ლევ 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. ენახოთ რას გვირჩევენ დიდი მოჭადრაკეები. „მოჭადრაკეს რკინის ნევეები უნდა ჰქონდეს. აი რატომ არის ფიზიკური მომზადება, თუ არა ყველაზე მნიშვნელოვანი, საჭადრაკო მომზადების აუცილებელი ელემენტი“, ამბობს მაქს ეიფე.

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.

მოციყვანოთ წრიულ ტურნირებში მონაწილეობის დროს შეხვედრების რეგიოტობის 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 მოგეხმარებათ ჭადრაკის საიდუმლოებებში ღრმად 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 მემატიანე სამ წიგნად. წიგნი პირველი. „მეცნიერება“ თბილისი, 1995
5. თენგიზ გიორგაძე - ქართული ჭადრაკის მემატიანე სამ წიგნად. წიგნი მეორე. „მეცნიერება“ თბილისი, 1997წ.
6. თენგიზ გიორგაძე - ქართული ჭადრაკის მემატიანე სამ წიგნად. წიგნი მესამე. „მეცნიერება“ თბილისი, 2000წ.
7. ვიქტორ გოგლიძე, ჰენრიხ კასპარიანი – გამონყენილ 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. მაქს 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.Гургენიძე - Александр Доборджгиниძე - 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.Слущкий, 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 მეთოდის 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 მეთოდის ნაწილი. საჭადრაკო ზალა და შემთხვევითობა ჭადრაკში. ნაწილი მეორე. სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №2(53) 2017წ.
35. მთხელიძე – მოჭადრაკის სადებიუტო რეპერტუარის შედგენის მეთოდის ნაწილი მესამე. სამეცნიერო ჟურნალი „ინტელექტი“ №3(59) 2017წ.

§23. სამაგალითო თემები რეფერატებისათვის

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

ტიგრან პეტროსიანი

ჭადრაკი საოცრად ღამაში 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.

მოგვყავს 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. საღებოშო რეპერტუარის დამუშავების მეთოდობა.

რა არის მოჭადრაკის თამაშის ძალა ავსტრიელი დიდოსტატი რუდოლფ შპილმანი ასე პასუხობს ამ შეკითხვას: მოჭადრაკის თამაშის ძალა არის მისი შეფასების უნარი და საჭადრაკო ტერმინოლოგიით – მისი პოზიციური ხედვა. ეს უნარი ყველა საჭადრაკო თვისებაზე მნიშვნელოვანია. ის წარმოადგენს თამაშის ძალის „ზურგის ძვალს“, ყველა გათვლის ან გეგმის საფუძველს. საჭადრაკო პრობლემების გადასაწყვეტად მოჭადრაკე უმიზნოდ კი არ ხარჯავს დროს, არამედ ის ბედს ცდის მხოლოდ იმ ვარიანტების განხილვით, რომლებშიც მისი აზრით შესაბამისი შანსები არსებობს. პოზიციური ხედვა მოჭადრაკის „თილისმა“.

ახლა განვიხილოთ თეორეტიკოსისა და მეთოდოლოგის, საბჭოთა კავშირის ოსტატის ვასილ პანოვის მსჯელობა მოჭადრაკის თამაშის ძალის შესახებ. მისი აზრით ნებისმიერ საკმარისად გამოცდილ პირველ ან მეორეთანრიგოსან მოჭადრაკეს შეუძლია იპოვოს რთული და ლამაზი მოგება მიცემულ პოზიციაში, თუ მას ვეტყვით რომ იქ არსებობს მოგების ბრწყინვალე გზა და მის მოსამებნად მივცემთ იმდენ დროს, რამდენსაც ის მოგვთხოვს. მაგრამ იპოვო იგივე მოგება, როდესაც წინასწარ არ იცი არის თუ არა ის, იპოვო მოგება დაძაბულ სატურნირო პარტიაში რამდენიმე წუთში ან რამდენიმე წამში შეუძლია მხოლოდ მაღალი კლასის მოთამაშეს და სწორედ ეს არის მოჭადრაკის თამაშის ძალა.

ჩვენი მეორე საკითხია არის თუ არა ჭადრაკში შემთხვევითობა და თუ არის რა დოზით მოქმედებს ის პარტიის ბედზე? მოუესმინოთ ისევ ოსტატ ვასილ პანოვს. ის მთელი კატეგორიულობით აცხადებს, რომ ჭადრაკში „შემთხვევითობა“ არ არსებობს. ყოველი პარტიის შედეგი ჭეშმარიტი და კანონიერია. არ არსებობს ჭადრაკში „გამართლება“ ან „არ გამართლება“ იმ აზრით, რომ სასიამოვნოდ ან არასახარბიელოდ აეწყო სატურნირო გრაფიკი, პარტიების ფერი და ა.შ. „გამართლების“ შედე-

გები კანონიერად ეკუთვნის იმას, ვისაც „გაუმართლა“ და არა მხოლოდ იმიტომ, რომ „ძლიერს უმართლებს“, არამედ ძირითადად იმიტომ, რომ ვაკეთებთ რა „იარლიკებს“ – „გამართლება“. „არგამართლება“, „შემთხვევითობა“, ჩვენ ხელოვნურად ვვლევთ კრიტიკულ პოზიციას საჭადრაკო ბრძოლის ზოგადი კონტექსტიდან. როდესაც ვამბობთ, რომ *x*-ს პარტია „მოგებული ჰქონდა“, მაგრამ მან „შემთხვევით წააგო“, მაგალითად იმიტომ, რომ „დასვა“ ლაზიერი ან დროს გადააცილა და ა.შ. განავითვალისწინებთ კი, რომ იმ მომენტში *x*-ი, რომელსაც ასე „არ გაუმართლა“ ვინ იცის რა მდგომარეობაში იმყოფებოდა დაძაბულობისაგან, რომ იქნებ სწორედ ეს „დასმა“ ეჩვენებოდა მას მიღებულ პოზიციაში ერთადერთ სწორ გავრძელებად ანუ როგორც იტყვიან უმტყუნა „სააზროვნო აპარატმა“, რაც ასე კარგად იცის ყველა მოჭადრაკემ.

ამ მსჯელობის შემდეგ **ვ. პანოვი** აკეთებს დასკვნას, რომ მოგება ყოველთვის მოგებაა, წაგებული ყოველთვის დამნაშავეა! პარტიის ნებისმიერი შედეგი კანონზომიერი, სწორი და სრულფასოვანია! მისი აზრით პარტიის წაგების შემდეგ თავის მართლება და „შემთხვევითობის“ მოშველიება კი არ არის სწორი, არამედ საჭიროა მომავალში რაც შეიძლება კარგი თამაში.

დიდოსტატი **რ. შპილმანი** ბოლომდე არ იზიარებს გამოთქმულ დასკვნას და მეც ვიზიარებ მის არგუმენტებს. კერძოდ ის ამბობს: ჭადრაკში შემთხვევითობას და შეცდომებს ადვილი აქვს იმაზე უფრო ხშირად, ვიდრე ჩვენ ვფიქრობთ. სერიოზულ ბრძოლაში მაღალი კლასის ოსტატები უშვებენ წარმოუდგენელ შეცდომებს. თუ ჩვენ მშვიდად შევხედავთ ამ ფაქტს, მივხვდებით რომ ამაში გასაკვირი არაფერია. ყველა ადამიანს აქვს შეცდომის უფლება. ამას ვერავინ უარყოფს. ერთი ცდება საშუალოდ ყოველ მეათე პარტიაში, მეორე – ყოველ მეხუთე პარტიაში და ა.შ. ამ შეცდომებს არავითარი კავშირი არა აქვს ამა თუ იმ ოსტატის თამაშის სტილთან. თანაბარი ძალის მოთამაშეებში მათ შორის განსხვავება ძირითადად დამოკი-

დებულება მათი შეცდომების სიხშირეზე და მათ მდგომარეობაზე შეხვედრის მომენტის დროს. შეცდომები მოსდით ყველაზე გენიალურ ოსტატებსაც კი. სწორედ ამიტომ დიდოსტატი **რ. შპილმანი** ბოლომდე არ ეთანხმება დიდოსტატ **ზიგფრედ ტარაშს**, რომელიც ამტკიცებს, რომ „არ გამართლება“ ჭადრაკში საერთოდ არ არსებობს და ეს ცუდი თამაშის არაზუსტი აღნიშვნაა. **შპილმანის** აზრით აუცილებელია გავიგოთ და განვასხვავოთ მოთამაშემ შეცდომა დაუშვა უცოდინრობის, გაუგებრობის თუ სხვა მიზეზების გამო და რომლის გამო უმტყუნა მას „სააზროვნო აპარატმა“. ძირითადად უხეში შეცდომები გამოჩენილ მოჭადრაკეებს მოსდით მეორე მიზეზის გამო, ამიტომ ტერმინი „ცუდი თამაში“ მას მიაჩნდა მეტისმეტად მკაცრ გამოთქმად. მისი აზრით უფრო ზუსტია ტერმინი „არ გამართლება“. სხვა რა უნდა დავარქვათ მაგალითად შემთხვევას, როდესაც მოჭადრაკემ ხელოვნების ყველა წესის დაცვით მიიღო შესანიშნავი პოზიცია და მოულოდნელად დაინახა, რომ მოწინააღმდეგეს აქვს ვარიანტი, რომელიც თავდაყირა აყენებს ყველაფერს და მისი ადრე დანახვა, წინასწარ გააზრება ან გათვლა შეუძლებელი იყო.

თავის არგუმენტაციის საილუსტრაციოთ დიდოსტატ **რ. შპილმანს** მოჰყავს პოზიცია **ალიოხინ-ეიტსის** პარტიიდან, რომელიც გათამაშდა 1923 წელს.

თეთრები: მფჩ1, ლენ, ეე2, ეფ1, მე3; პ.პ.: ა2, ბ2, დ5, ე4, ფ3, ჰ2 (11);

შავები: მფჩ8, ლჩ5, ეფ8, ეჩ4, კე5; პ.პ.: ა5, ბ6, ც5, ე7, გ6, ჰ7 (11)

თეთრების სვლაა. **ალიოხინი** შეგნებულად წავიდა ამ პოზიციაზე, რადგან ის თვლიდა, რომ 1. მფ4-ის შემდეგ მის მიერ გათვლილი ვარიანტების საფუძველზე მიიღებდა უკეთეს პოზიციას. კერძოდ, ის თვლიდა, რომ h2 პუნქტი დაცულია, მოწინააღმდეგის კუ e5-ზე და პაიკი e7-ზე დარტყმის ქვეშ არიან. თუ შავები ითამაშებენ 1...ქწ6, რითაც დაიცავენ e5

პაიკს, მაშინ 2e5 სვლით თეთრები მიიღებენ უკეთეს თამაშს, თუ კუ წავა და არ დაიცავს e7 პაიკს, მაშინ თეთრები ლაზიერით მოკლავენ ამ პაიკს. სხვა ვარიანტიდან მას გათვლილი ჰქონდა აგრეთვე ვარიანტი 1.მგ4 ეგ4 2.ფგ4 ეფ1 + 3.მფგ2 ლh2 + 4.მფფ1 სვლის ჩათვლით. მაგრამ სწორედ ამ ვარიანტში მას „არ გაუმართლა“. ჯერ ერთი ამ პოზიციაში აღმოჩნდა 15 სვლიანი ვარიანტი, რომლითაც შავებს შეუძლიათ ეტიუდურად მოიგონ პარტია და მეორეც, ვიტსმა იპოვა ეს მოგება. ეს რომ არ მომხდარიყო, ა. ალიოხინს 1.მგ4 სვლის გაკეთებამდე უნდა გაეთვალა ეს 20 სვლიანი ვარიანტიც თავისი გაგრძელებებით და შეეფასებინა 20 სვლის შემდეგ მიღებული პოზიცია, რაც ცხადია, ალემატება ადამიანის შესაძლებლობებს.

პარტია ასე გაგრძელდა: 4... ლh1 + 5.მფ2 კd4 + 6.მფგ3 ლგ1 + 7.მფh2 (7.ეგ2 ლe1 + 8.მფh3 გ5) ლფ1 + 8.ეგ2 ლh1 + 9.მფგ3 (9.ეh2 ლფ3 + 10.მფh4 ლფ4△კფ6) 9... ლe1 + 10 მფh3 გ5! პირველი ეტიუდური სვლა 11.ეც2 ლფ1 + 12.მფh2 ლგ1 + 13.მფh3 ლh1 + 14.მფგ3 ლd1!! მეორე ეტიუდური სვლა 15.ეც3□ (15ეგ2 ან 15ეh2-ზე იგებს 15... ლe1 + და ა.შ.) 15... ლგ1 + 16.მფh3 ლფ1 + 17.მფგ3 კf2 + 18.მფf3 კგ1 + 19.მფგ3 ლf2 20.მფh3 ლh2 ან 17.მფh2კგ1 + 18.მფh1 (18.მფგ3 ლf2 + 19. მფh3 ლh2№) კf2 + 19.მფh2 ლგ1 + 20.მფh3 ლh1.

მოჭადრაკის სადებიუტო რეპერტუარის შედგენა ჭადრაკის თეორიის ერთ-ერთი ურთულესი თემაა. ჩვენ დავინტერესდით ამ თემით და შევიმუშავეთ მისი შედგენის მეთოდოლოგია მსოფლიო მეოთხე ჩემპიონის ალექსანდრე ალიოხინის იმ პრინციპების გათვალისწინებით, რომლებითაც ის ხელმძღვანელობდა დებიუტების გათამაშების დროს. ჩამოვთვლით ა. ალიოხინის ამ პრინციპებს:

1. უნივერსალურობა დებიუტში;
2. შავებით თამაშის პრინციპი;
3. კონკრეტულ-ტაქტიკური დებიუტი;
4. სადებიუტო პრობლემების კონკრეტული გადაწყვეტა;
5. დებიუტებისადმი კრიტიკული და შემოქმედებითი მიდგომა.

ჩვენ ჩამოვაცალიბეთ მაღალი კვალიფიკაციის მქონე მოჭადრაკის ძირითად, მეოთხე სადებიუტო რეპერტუარის შედგენის მეთოდურობას და მის ქმედითუნარიანობას ვამოწმებთ ერთი კონკრეტული რეპერტუარის – ჩემი საკუთარი სადებიუტო რეპერტუარის მაგალითზე. სადებიუტო რეპერტუარის შედგენის მეთოდურობის ჩამოსაყალიბებლად ვიხელმძღვანელებთ შემდეგი დებულებებით:

1. დებიუტების “ჩაკეტილი” სისტემა;
2. დებიუტების “დაგეგმილი” ცვლა;
3. თამაში დასწრებაზე;
4. სვლის შერჩევა პირველ კრიტიკულ პოზიციაში.

განვიხილოთ ეს დებულებები დაწვრილებით. დავიწყეთ იმით, რომ რეპერტუარში შემავალი დებიუტები დავყავით ორ ჯგუფად: ძირითად და დამხმარე დებიუტების ჯგუფებად.

ძირითადი ჯგუფის დებიუტები ის დებიუტებია, რომელთა თამაში მოჭადრაკეს მოსწონს და შეესაბამება მის სტილს. წლების განმავლობაში ეს რეპერტუარი განიცდის გადახალისება-შეცვლას დებიუტების მოდიფიცირების ხარჯზე ასაკის, გემოვნების ცვლილებისა და სხვა ფაქტორების გათვალისწინებით. ცხადია დებიუტი, რომელსაც ირჩევს მოჭადრაკე თავის რეპერტუარისათვის, უნდა ჰქონდეს მას არა მარტო ყოველმხრივ შესწავლილი, არამედ ყველანაირად უნდა შეესაბამებოდეს მის სტილსა და გემოვნებას. ეს ერთიანობა აუცილებელია მაქსიმალური სპორტული წარმატების მისაღწევად.

დებიუტების „ჩაკეტილი“ სისტემა ნიშნავს, რომ რომელი დებიუტიც არ უნდა გათამაშდეს, დებიუტიდან გამოსვლის შემდეგ პოზიცია უნდა იყოს მისთვის ნაცნობი, შესწავლილი მიღებულ პოზიციაში შემდგომი თამაშის იდეები და მათი განხორციელების საშუალებები. იმ შემთხვევაში, როდესაც მოწინააღმდეგე იცნობს მის სადებიუტო რეპერტუარს და უნდა „ამოაგდოს“ ის მისი დებიუტებიდან, მაშინ გამოიყენება დამხმარე დებიუტების ჯგუფი, რომლის ერთ-ერთ დებიუტში უნდა მოხვდეს ან დებიუტების „დაგეგმილი“ ცვლით მიიღოს თავისი რეპერტუარის ერთ-ერთი ძირითადი დებიუტი (მეორე დებულება).

კიდევ ერთი თავისებურება: მიღებულ “დამხმარე” დებიუტში, რომელიც შეიძლება აღმოჩნდეს მოწინააღმდეგის სადებიუტო რეპერტუარის ერთ-ერთი ძირითადი დებიუტიც კი, მან უნდა აიღოს არა უძლიერესი ცნობილი თეორიული გაგრძელება, არამედ ან ძველი, მივიწყებული ან “საშუალო” სიძლიერის ვარიანტი, რომელიც შეიცავს მის მიერ გაკეთებულ ერთ უცნობ სვლას მაინც (წინასწარ მოფიქრებულსა და შემოწმებულს).

განხილულ ორ დებულებასთან მჭიდრო კავშირშია მესამე დებულებაც – თამაში “დასწრებაზე”.

ვნახოთ როგორ იყენებს ამ დებულებას ჩემი საჭადრაკო რეპერტუარი. გარკვეულობისათვის დავიწყოთ თეთრებით. მე ვთამაშობ 1.e2-e4.

რა არის ჩემი ძირითადი დებულების ჯგუფი 1... ე7-ენის შემთხვევაში? ესენია:

1.e4e5 2.მფ3 მც6 3.ც3 (პონციანის დებიუტი)

1.e4e5 2.მფ3 მც6 3.მც3 მფ6 4.d4ed 5.მდ4 (ოთხი მხედრის დაცვა)

1.e4e5 2.მფ3 მც6 3.კბ5 (ესპანური პარტია)

ვთქვათ, მოწინააღმდეგეს არ უნდა გამოყვეს ამ დებიუტებში. ამიტომ მპასუხობს

1.e4e5 2.მf3 მც6 d6 (ფილიდორის დაცვა)

1.e4e5 2.მf3 f5 (ლატვიური გამბიტი)

1.e4e5 2.მf3 მფ6 (რუსული პარტია)

ამ შემთხვევაში შემუშავებული მაქვს დამხმარე დებიუტების ჯგუფის შემდეგი გაგრძელებები:

1.e4e5 2.მf3 d6 3.კc4 მც6 4.c3... ფილიდორის დაცვაში,

1.e4e5 2.მf3 f5 3.კc4 fe 4.მე5 ლატვიურ გამბიტში,

1.e4e5 2.მf3 მფ6 3.მც3 მც6 4.d4 ოთხი მხედრის დაცვაში.

ვითვალისწინებ აგრეთვე ესპანური პარტიის შესაბამის ვარიანტებსაც.

თუ არ მინდა აღნიშნულ დებიუტებში მოვხვდე, გამოძინარე სატურნირო მდგომარეობიდან ან სხვა მოსაზრებების გამო, მაშინ ვიყენებ ე.წ. „დასწრებაზე“ თამაშს. კერძოდ, 1.e4e5-ზე ვთამაშობ 2.d4 ed 3.მფ3 მც6 4.მდ4 მფ6 5.მცნლფ6 6.f4 ვარიანტს.

ეხლა ვნახოთ რას უპასუხებს ჩემი რეპერტუარი სიცილიურ დაცვას 1.e4c5. ძირითადი ჯგუფის გაგრძელებებია: 2.d4 dc 3c3 ... (მორას გაბიტი) და

2.მფ 3.e6 3d4 cd 4.მდ4 მფ6 5.მც3... (შევენინგენის სისტემა).

დამხმარე ჯგუფში მაქვს: 1.e4 c5 2.c3 (ალაპინის სისტემა) და 1.e4c5 2.მფ3 მფ6 3.მც3d5-ზე. 4e5-ით გადავდივარ ალიოხინის დაცვის სკანდინავიურ სისტემაში;

1.e4 მფ6 2.მც3 d5 3.e5, რომელიც ჩემი ძირითადი ჯგუფის ერთ-ერთი დებიუტია. თუ 1.e4c5d4c3-ის შემდეგ შავები ითამაშებენ 2...d5 ან 2...მფ6, მაშინ მივიღებთ ალაპინის სისტემას, რომელიც ასევე შედის ჩემს სადებიუტო რეპერტუარში. ამ ბოლო ორ შემთხვევაში გამოვიყენე დებიუტების „დაგეგმილი“ ცვლა (მეორე დებულება). ანალოგიური მდგომარეობა-

რეობაა „ჩაკეტილი“ სისტემის კუთხით ჩემს რეპერტუარში შავებით თამაშის შემთხვევაშიც, მაგრამ ამაზე აღარ შევჩერდებით.

გადავიდეთ მეოთხე დებულების განხილვაზე. როგორც აღვნიშნეთ, მოჭადრაკის ძალის ძირითადი განმსაზღვრელი მის მიერ პოზიციის შეფასების უნარია. ის საშუალებას გვაძლევს სწორედ შევიმუშავოთ მომავალი თამაშის გეგმა, რომელიც თავის მხრივ მიგვითითებს როგორ შევარჩიოთ “სვლა-კანდი-დატები”. თითქმის თანაბარი ძალის მოწინააღმდეგეების თამაშის დროს თითქმის ყველა პარტიაში ორჯერ მაინც დგება კრიტიკული მომენტი, რომელშიც უნდა გაკეთდეს დასახული გეგმის რეალიზაციის სწორი პირველი სვლა. ჩვენ გვანტერესებს **პირველი კრიტიკული მომენტი**, რომელიც შეესაბამება პარტიის დებიუტიდან, როცა ყველა ფიგურა განვითარებულია, მიცელშპილში გადასვლის მომენტს. როგორც ვიცით, შეიძლება გექონდეს უკეთესი, თანაბარი, უარესი ან გაურკვეველი პოზიცია. ჩვენ შევჩერდებით მხოლოდ ერთ შემთხვევაზე, როდესაც ჩვენ გვაქვს უკეთესი პოზიცია. პირველი მსოფლიო ჩემპიონი **ვ. სტეინიცი** ამბობს: “ვისაც უპირატესობა აქვს, ვაღდებულია დაიწყოს იერიში უპირატესობის დაკარგვის მუქარის გამო”. ჩვენ ვაგრძელებთ ამ აზრს: „გაჩერდი, არ გააკეთო სვლა, მოძებნე კომბინაცია“!

აი სწორედ ამ მომენტის გამო საჭიროა მოჭადრაკე ფლობდეს კომბინაციური თამაშის არსენალს რაც შეიძლება სრულად.

მოვიყვანოთ რამდენიმე მაგალითის საკუთარი შემოქმედებიდან.

მერაბ თხელიძე – ზურაბ გვათუა. თბილისი, 1979.

თეთრები: მფe1, ლb3, ეa1, ეh1, მc3, მf3, კc1, კf1; პ.პ.: a2, b2, d4, f2, g2, h2(14)

შავები: მუე8, ლდ8, ეა8, ეხ8, მბ4, მც6, კც8, კფ8; პ.პ.:
ა7, ბ7, ე7, ფ7, გ7, ხ7(14)

9. d4-d5 კც8-f5

10. d5:c6 მბ4-c2+

11. ლბ3:c2 კფ5:c2

12. კფ1-ბ5 შავები დანებდნენ

მერაბ თხელიძე – ბადრი დარასანიძე. თბილისი, 1995.

ეთორები: მუე1, ლდ1, ეა1, ეხ1, კც1, კდ3, მბ1, მგ5; პ.პ.:
ც2, დ4, ე5, ფ2, გ2, ხ4(14)

შავები: მუე8, ლდ8, ეა8, ეხ8, კც8, კფ8, მც4, მგ8; პ.პ.: ა3,
ა7, ბ7, დ5, ე6, ფ7, გ6, ხ7(16)

10. ხ4-ხ5 კფ8-გ7 11.მბ1:ა3 მც4:ა3 12.ეა1:ა3 კც8-დ7

13. ხ5:გ6 ხ7:გ6 14.ეხ1:ხ8 კგ7:ხ8 15.მგ5:ფ7 მუე8:ფ7

19. კდ3:გ6 + მუფ7:გ6 17.ეა3-გ3 + მუგნ-ფ7 18.ლდ1-
ხ5+მუფ7-ე7 19.კც1-ა3 №

თხელიძე (საქართველო) – მატია (ინგლისი). მსოფლიო
მეორე ჩემპიონატი მოყვარულ მოჭადრაკეთა შორის. დიდი
ბრიტანეთი, პასტინგსი, 1996წ.

ეთორები: მუგ1, ლხ5, ეც1, ედ1, კბ3, მდ5, მხ4; პ.პ.: ა2,
ბ2, ე4, ფ2, გ2, ხ2(13)

შავები: მუხ8, ლბ8, ეა8, ეგ8, კდ8, კდ7, მდ4; პ.პ.: ა6, ბ5,
დ6, ე5, ფ6, ფ7, ხ7(14)

20. ედ4 ედ 21.ლფ7 ეგ7(21... კე8 26.ლენ6△მფ6+-;
21...ეა7

22.მფ4+-) 22.ლფ8 ეგ8 23.მგნ შავები დანებდნენ.

ჩემს მიერ შემუშავებული დებიუტის მეთოდის მიზნად
ისახავს მოჭადრაკემ მიიღოს მისი სასურველი პოზიცია დები-
უტიდან გამოსვლის შემდეგ, თუნდაც თანაბარი, და გამოამჟღა-
ვოს საკუთარი ნიჭი, ფანტაზია და ცოდნა და ვინც ამ
შემთხვევაშიც ძლიერია, დაე მან გაიმარჯვოს!

§25 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** შემდეგი სიტყვებმა: „ჭადრაკი, რომელმაც დროით 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 მივყვით ფაქტებს:

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

„ვაღიარებთ 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 შემავალი 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 პრეზი-

დენტის 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. მოვუსმინოთ 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 ჩვენი 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, მიემართოთ მსოფლიოში ერთ-ერთ ყველაზე ავტორიტეტულ მეცნიერს, ჩვენს სასიქაღულო 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 შეეუწყოთ, სტიმული მიეცეთ. სწორედ ჭადრაკი იმსახურებს განსაკუთრებულ ყურადღებას და ხელშეწყობას და აი რატომ. ჭადრაკი ხელმისაწვდომია ყველა ასაკის ადამიანისათვის, მისი ეროვნების, რჯულის, მატერიალური მდგომარეობის, პოლიტიკური შეხედულების და ა.შ. მიუხედავად. ერთიანი

საჭადრაკო სიმბოლიკა წინაპირობას იძლევა ამ სფეროში საერთაშორისო თანამშრომლობისათვის, ურთიერთდახმარებისათვის. ჭადრაკი თავისი არსით ნამდვილი მშვიდობის დესპანია.

შეგახსენებთ ფიდე-ს ლევიზს; „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, რომ ლი-სთვისაც 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 ხელოვნება მჟღავნდება არა მარტო დასრულებულ საჭადრაკო ნაწარმოებებში, 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 ნაწარ-

მოების შესრულებისაგან, რომელიც სრულდება წინასწარ დაწერილი პარტიტურის ან ნოტების მიხედვით, ბალეტისგან, ცეკვისგან, ოპე რისგან 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, ვინც მსოფლიო ჩემპიონად მოკვდა: „ჩემთვის ჭადრაკი ხელოვნებაა და არა თამაში. დიახ, მე ჭადრაკი ხელოვნებად მიმაჩნია და საკუთარ თავზე ვიღებ ყველა იმ მოვალეობას, რასაც იგი თავის მომხრეებს აკისრებს“.

§26. მიბაძეო ბიორბი სიბაშვილს

მე ყველას გისურვებთ დამწყების დონეზე მაინც ითამაშოთ ჭადრაკი. მაგალითისთვის მინდა მოვიყვანო საქართველოს ფიზიკური აღზრდისა და სპორტის სახელმწიფო სასწავლო უნივერსიტეტის მესამე კურსის სტუდენტის და ჩემი უმცროსი მეგობრის, ოცი წლის გიორგი სიბაშვილის, მაგალითი, რომელმაც უკვე შეასრულა საერთაშორისო დიდოსტატის ნორმატივი და უფრო დიდი წარმატებები წინ აქვს.



განიხილოთ მისი რამდენიმე პარტია.

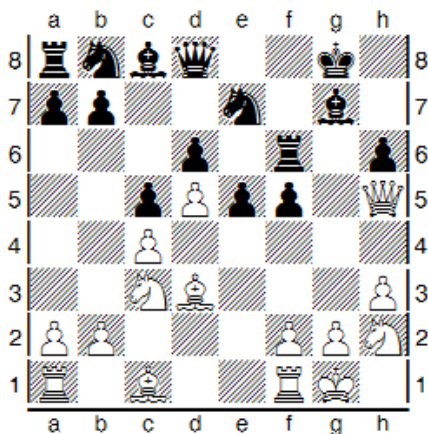
1). სიბაშვილი გიორგი ს/ო - ახვლედიანი ირაკლი ო/კ
ნონა გაფრინდაშვილის თასი , თბილისი, 08.07.2017

A43

1.d4 g6 2.c4 ეგ7 3.მფ3 c5 4.d5 d6 5.e4 e6 6.მც3 მე7 (გათამაშდა სქემა, რომელიც წააგავს ძველინდურის ტიპის პოზიციებს)

7.h3 0-0 8.კდ3 h6 9.0-0 e5 10.მh2! (საუკეთესო რეაქციაა, სამომავლოდ ამზადებს ძლიერ შეტევას მეფის ფლანგზე)

10...f5 11.exf5 gxf5 12.ლh5 ეფ6



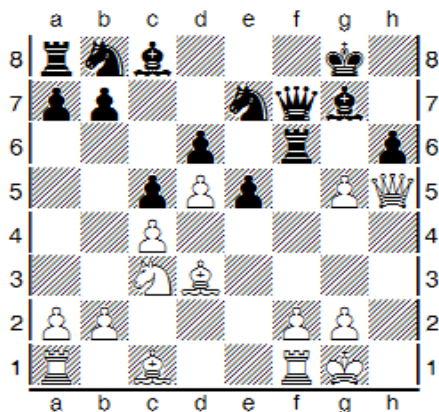
13.მგ4!! (შავების ფიგურები ჯერ კიდევ განუვითარებელია, ამიტომ მხედრის შეწირვა ინიციატივისთვის)

13...fxg4 (13...ეგ6? 14.მxh6+--)

14.hxg4 ლფ8!

(14...მდ7?! 15.g5 hxg5 16.კxg5+-; 14...ეფ4 15.კxf4 exf4)

15.g5 ლფ7



16.ლh2!! hxg5 17.ლh7+ მფ8 [17...მფh8?? 18.კგ6+--]

18.კxg5 ეგ6 [18...კf5! 19.კxf6 კxf6 20.კxf5 მxf5 21.მე4 მდ7 22.f4+- ეე8 23.მxf6 მxf6 24.fxe5 ეxe5 25.ლxe5 dxe5 26.ეxf5]

19.f4 კf5 20.კxg6 მxg6 21.g4! კd3 22.fxe5 კxf1 23.ეxf1 მxe5 24.ეxf7+ 1-0

2). სიბაშვილი გიორგი ს/ო – ცომაია ნიკოლოზი ს/ო

საქართველოს ჩემპიონატი 20 წლამდე ასაკში,
თბილისი, 16.04.2016

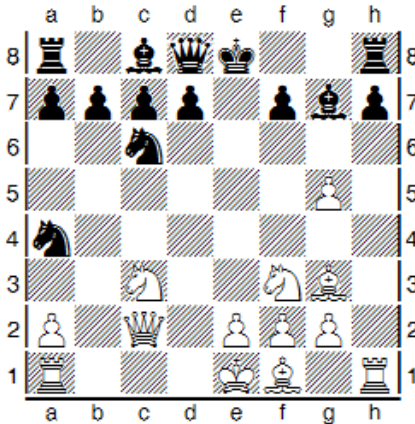
ბუდაპეშტური გამბიტი A52

1.d4 მf6 2.c4 e5

3.dxe5 მg4 4.კf4 g5 (4...მc6 5.მf3 კb4+ 6.მc3 ლე7 7.ლდ5 კxc3+ 8.bxc3 f6 9.exf6 მxf6 10.ლდ3 0-0 11.g3)

5.კგ3 მc6 6.მf3 კგ7 7.h4! მgxе5 8.hxg5 მxc4 [8...მxf3+?! 9.gxf3 კxb2 (9...ლxg5 10.მc3±) 10.მდ2 კxa1 11.ლxa1+-)

9.მc3! მxb2 10.ლc2 მა4



11.მდ5!! d6 (11...კxa1? 12.კxc7+-)

12.ეxh7!! (12.ეb1 მb6 13.ეxh7 ეxh7 14.ლxh7 მფ8 15.მf4; 12.g6 მb6)

12...კxa1 (12...ეxh7 13.ლxh7 კxa1 14.g6 კე6 15.კh4 ლc8 16.g3!! სამწუხაროა, რომ ეს ყველაფერი კულისებს მიღმა დარჩა, 16.მე5+- კxd5 17.gxf7+ მეე7 18.მh3+ კf6 19.მf4 კxf7 20.მd5+ მეფ8 21.მxf6) 16...მედ7 (16...კxd5 17.ლეგ8+ მედ7 18.კh3+ კე6 19.ლxf7+ მეე7 20.კxe6+) 17.gxf7 ლf8 18.მე5 ლე7 19.ლxგ7 კxგ7 20.მxe6 მეxe6 21.მxc7+ მეxf7 22.მაx8+-]

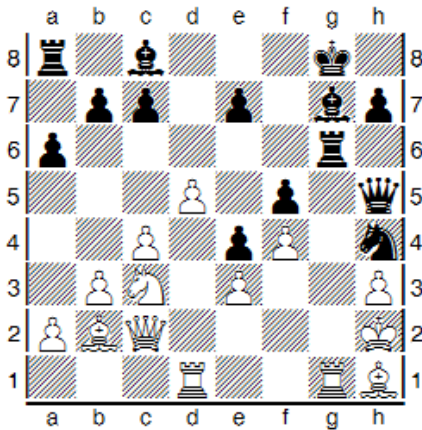
13.g6 კე6 14.კh4 ლc8 15.gxf7+ კxf7 16.ლე4+ 1-0

3). სიბაშვილი გიორგი ს/ო - შანავა კონსტანტინე ს/დ

ბათუმის მუნიციპალიტეტის თასი, ბათუმი, 08.07.2017

A89

1.d4 d6 2.მf3 გ6 3.c4 f5 4.მc3 მf6 5.g3 კვ7 (გათამაშდა ძველინდურის სტილის დებიუტი) 6.კე2 0-0 7.0-0 მc6 8.d5 მე5 9.მxe5 dxe5 10.b3 e4 11.კb2 მგ4 12.ლc2 ა6 13.ეად1 ლე8 14.h3 მე5 15.f3! გ5 16.f4 gxf4 17.gxf4 მგ6 18.e3 მh4 19.მფh2! ლh5 20.კh1 ეf6 21.ეე1 ეე6



22.d6!! (პოზიცია მთლიანად იხსნება ერთი პაიკის ხარჯზე და რამდენიმე ფიგურა ერთდროულად ერთვება თამაშში) **22...cxd6**

23.მდ5 e5 24.მე7+ მფ7 25.მxg6 მxg6 26.ეxd6 ჯ8 27.ლდ2 კxd6
 28.ლxd6 ჯე6 29.ლც7+ მფგ8 30.კxe5 ჯ7 31.კd4 ეე8 32.ეე5 ლh6
 33.ლxb7 ჯე6 34.ეh5!

1-0

4).სიბაშვილი გიორგი ს/ო - ს/დ შამსი მოჰამმადი

მეორე ფაიხთ ტურნირი, ირანი, თეირანი 08.07.2017

გრიუნფელდის დაცვა A16

1.მf3 მf6 2.c4 g6 3.მc3 d5 4.cxd5 მxd5 5.e4 (გადავედით ინგლისურ დასაწყისში)

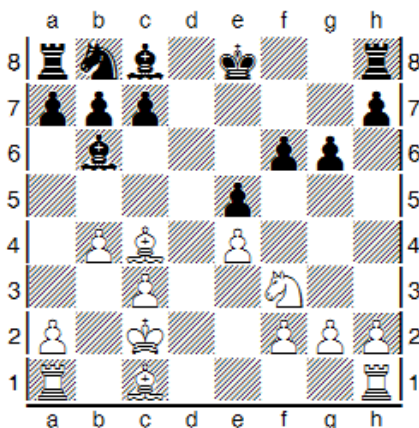
5...მxc3 6.dxc3 ლxd1+ 7.მფxd1 (თეთრებს მცირე უპირატესობა აქვთ, უფრო აქტიური ფიგურებისა და უკეთესი პაიკთა სტრუქტურის ხარჯზე)

7...f6 (7...ჯგ7?! 8.მფc2 0-0 9.ჯგ5! e5 10.ჯc4±)

8.მფc2 e5 (შავების იდეაა შავუჯროვანი კუს აქტიურ "c5" უჯრაზე გადასვლა და ცენტრალური უჯრების ოკუპირება)

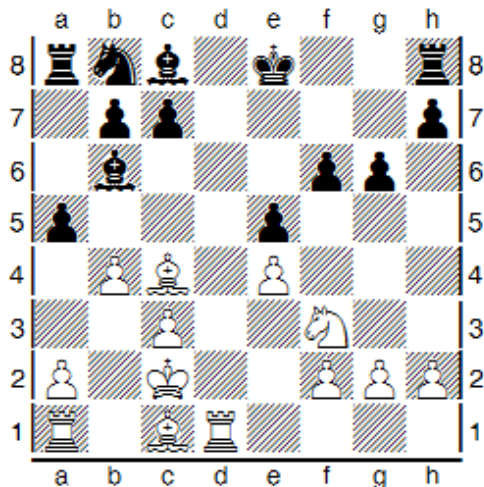
9.ჯc4 ჯc5? ("h6" და "g7" უჯრები დასუსტდა)

10.b4! ჯb6

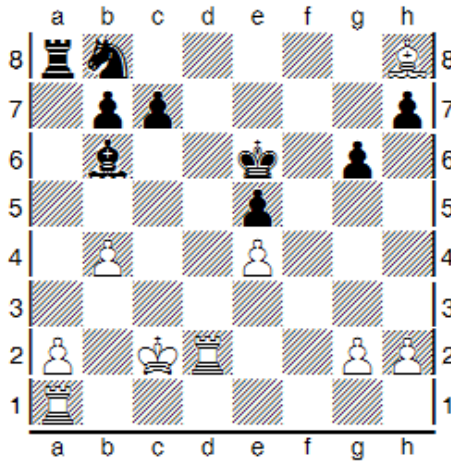


[10...ჯხვ2?? 11.ეჟ1 ჯბ6 12.მხე5!! ფხე5 13.კჟ7+ მფგ8 (13...მფღ7 14.კგ5! ც5 15.კჟ6 ეგ8 16.ეად1+ მფც6 17.კღ5+ მფღ7 (17...მფც7

18.კხე5+-; 17...მგბ5 18.ა4+ მფხა4 19.კც4 ცხბ4 20.ეა1N6)
 18.კხბ7+-) 14.კპ6+ მფე7 15.კგ5+ მფფ8 16.კენ6+ მფე8 17.კხც8+-]
 11.ედ1! [უწყინარი სვლაა, რომელიც "კპ6"-ს იმუქრება]
 11...ა5



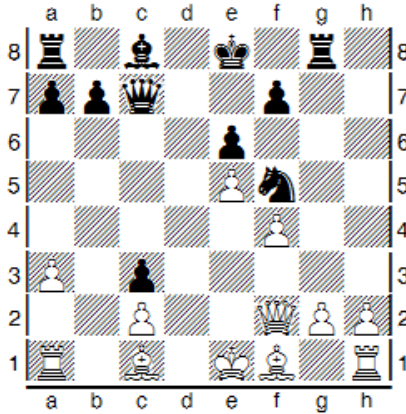
12.კხ6 მფე7 13.მxe5! axb4 (13...fxe5? 14.კგ5+ მფფ8 15.ედ8+
 მფგ7 16.ეჟh8+-)
 14.cxb4 კxf2 15.ედ2! კბ6 (15...fxe5 16.კგ5+ მფფ8 17.ედ8+ მფგ7
 18.ეჟh8+-; 15...კჰ4 16.მფ3+-)
 16.კგ7 კე6 17.კჟh8 fxe5 18.კჟe6 მფჟe6H



19.ᄀd8 კდ4 20.ეᄀ1 ეᄀa2+ 21.მᄀb3 ეᄀb2+ 22.მᄀa3 მდ7 23.ეᄀ7!! მᄀxf7
 (23...მᄀb6 24.ეᄀf6+ მᄀe7 25.ეᄀd4 exd4 26.მᄀxb2+-)
 24.ეᄀd7+ მᄀe6 (24...მᄀg8 25.ეᄀd8+ მᄀf7 26.ეᄀd4+-)
 25.ეᄀd4 ეᄀg2 26.ეᄀd5 ეᄀg5 27.მᄀb3 c6 28.ეᄀd8 ეᄀh5 29.ეᄀe8+ მᄀd6
 30.კᄀf6 ეᄀh3+ 31.მᄀa4 მᄀd7 32.ეᄀe5 ეᄀh2 33.ეᄀe7+ მᄀc8 34.e5 ეᄀh3
 35.e6 ეᄀe3 36.კᄀd4 1-0

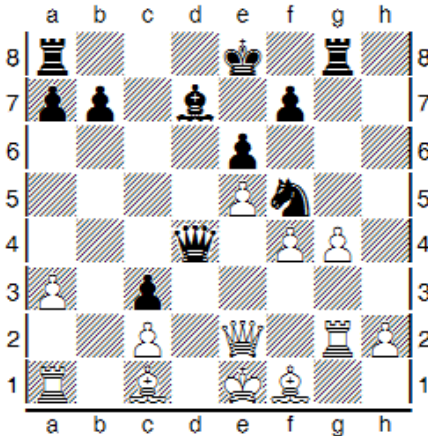
5). მატინიან ნიკიტა ს/დ - სიბაშვილი გიორგი ს/ო
 საერთაშორისო ტურნირი "აჰვაზი", ირანი, აჰვაზი, 18.02.2018
 ფრანგული დაცვა C18

1.e4 e6 2.d4 d5 3.მᄀc3 კᄀb4 4.e5 c5 5.a3 კᄀxc3+ 6.bxc3 მᄀe7 7.ლᄀg4
 ლᄀc7 8.ლᄀxg7 ეᄀg8 9.ლᄀxh7 cxd4 10.მᄀe2 მᄀbc6 11.f4 dxc3 12.ლᄀd3 d4
 (მთავარი გაგრძელება, სადაც შავებს უპირატესობა აქვთ)
 13.მᄀxd4 მᄀxd4 14.ლᄀxd4 მᄀf5 15.ლᄀf2



15...ლც6!

16.ეგ1 კდ7 17.გ4 ლე4+ 18.ლე2 ღდ4 19.ეგ2



19...კც6!! 20.გxf5 კკგ2 21.კკგ2 ეკგ2! 22.ლკგ2 0-0-0 23.ლგ4 exf5
 24.ლxf5+ მებ8 25.ლგ4 f5! 26.exf6 ეე8+ 27.მფ1 ლც4+ 28.მფ2
 ღდ4+ 29.მფგ2 ღდ5+ 30.მფგ3 ეგ8 31.ლგ5! ლე6! 32.მფ2 ეკგ5
 33.ფკგ5 ლე4 34.კე3 მც7 35.ეფ1 მდ7 36.f7 მფე7 37.გ6 ლკც2+
 38.მფე1 (38.მფგ3 ლკგ6+ 39.მფჰ4 ლჰ7+ 40.მფგ4 ლე4+)
 38...ლბ1+ 39.მფე2 ლც2+ 40.მფე1 ლბ1+ ½

ბოლოთქმის ნაცვლად

„ჭადრაკი გონების სასინჯი ქვაა“.
იოჰან ვოლფგან გოეთე

ლაზიერის გამბიტი

ჭადრაკის დაფად ქცეულ მიწაზე
არა აქვს დიდი სიცოცხლე პაიკს,
არა აქვს დიდი სიცოცხლე პაიკს,
მაგრამ პაიკი ოცნებობს მაინც.

დამუხტულია კეთილი სიბრძნით,
ემორჩილება დედოფლის კდემას,
ყველა პაიკი მეფისთვის იბრძვის,
ყველა პაიკი მეფისთვის კვდება.

მაგრამ, ო, მაგრამ ადრე თუ გვიან
მეფეს და პაიკს ერთ ყუთში ჰყრიან.
ერთ მცირე ყუთში ერთად თავსდება
აზრი, ოცნება, სიმართლე, ჭორი...

არის უთუოდ რაღაც მსგავსება
ამ ჭადრაკსა და იმ ჭადრაკს შორის,
ჩვენ რომ ვთამაშობთ ყოველთვის,
ყველგან.

გულდაჯერებით და გამძაფრებით,
დაფაზე რჩება პატარა სევდა,
პაიკის სევდა, სხვა არაფერი.

მორის ფოცხიშვილი.

სარჩევნი

წინთქმის ნაცვლად	3
შესავალი	4
1. ჭადრაკის წარმოშობა. ჭადრაკის ღირსებები. რატომ უნდა ისწავლოს ყველა მოზარდმა ჭადრაკის თამაში	6
2. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები. პორიზონტალი, ვერტიკალი, დიაგონალი. საჭადრაკო ნოტაცია	10
3. ფიგურების ძალა და შედარებითი ღირებულება	17
4. ჭადრაკის თამაშის მიზანი. ქიში, შამათი, ყაიმი, პატი	19
5. მეფე. მისი მოძრაობის წესები	22
6. ეტლი. მისი მოძრაობის წესები	25
7. კუ. მისი მოძრაობის წესები	26
8. ლაზიერი. მისი მოძრაობის წესები	29
9. მხედარი. მისი მოძრაობის წესები	31
10. პაიკი. მისი მოძრაობის წესები	33
11. როქი. მოკლე როქი. გრძელი როქი	36
გავლილი მასალის შემოწმება. ტესტი №1	41
ჭადრაკი დამწყებთათვის. ტესტი №1. ვარიანტი №1	48
ჭადრაკი დამწყებთათვის. ტესტი №1. ვარიანტი №2	52
12. აუცილებელი წესები ჭადრაკის თამაშის დროს	55
13. საჭადრაკო მართლწერა	57
14. საშამათო პოზიციები ორი ეტლით, ლაზიერით და ეტლით	60
15. ლაზიერით შამათი. ეტლით შამათი	66
16. მუქარა. დაცვა. დაბმა	69
17. საჭადრაკო პარტიის სამი ნაწილი: დებიუტი, მიტელშილი, ენდშილი	71
გავლილი მასალის შემოწმება. ტესტი №2	78
ჭადრაკი დამწყებთათვის. ტესტი №2. ვარიანტი №1	84
ჭადრაკი დამწყებთათვის. ტესტი №2. ვარიანტი №2	88
18. ტიპობრივი შეცდომები დებიუტში. დებიუტების კლასიფიკაცია	92
19. სამოსწავლო პარტიები. „საბავშვო შამათები“	111
20. კომპინაცია და ფორსირებული ვარიანტი	114
21. მარტივი ენდშილები. ენდშილის ძირითადი პრინციპები	122
22. საჭადრაკო შეჯიბრებებში მონაწილეობა. სამაგალითო ლიტერატურის ნუსხა	132
23. სამაგალითო თემები რეფერატებისათვის	137
24. სადებიუტო რეკერტუარის დამუშავების მეთოდიკა	138
25. რატომ უნდა ისწავლებოდეს ჭადრაკი სკოლაში.....	147
26. მიბაძეთ გიორგი საბაშვილს.....	153
ბოლოთქმის ნაცვლად	161