

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI
TURIZM VA SPORT VAZIRLIGI**

**JISMONIY TARBIYA VA SPORT BO‘YICHA MUTAXASSISLARNI
QAYTA TAYYORLASH VA MALAKASINI OSHIRISH INSTITUTI**

B.S.Xolmirzayev, A.Asralxodjayev, S.U.Nazarov, A.Razzoqov

S H A X M A T

*Jismoniy tarbiya va sport yo‘nalishidagi ta’lim faoliyatini takomillashtirish
bo‘yicha O‘zbekiston Respublikasi Jismoniy tarbiya va sport vazirligi huzuridagi
muvofiqlashtiruvchi kengashi tomonidan sport ta’lim muassasalari uchun o‘quv
qo‘llanma sifatida tavsiya etilgan*

**“UMID DESIGN”
TOSHKENT – 2021**

UO‘K 794.1(075.8)
KBK 75.581ya73
Sh 32

Xolmirzayev B.S., Asralxodjayev A., Nazarov S.U, Razzoqov A.

Sh a x m a t [Matn] : o‘quv qo‘llanma / B.S.Xolmirzayev, A.Asralxodjayev, S.U.Nazarov, A.Razzoqov.- Toshkent : “Umid Design”, 2021.-152 b.
ISBN 978-9943-7292-2-3

Ushbu o‘quv qo‘llanma sport ta’lim muassasalari uchun mo‘ljallangan bo‘lib, unda shaxmat sport turining tarixi, shaxmat bo‘yicha sport muassasalarida sportchilarni tayyorlash bo‘yicha 2017-yil 3-iyundagi PQ-3031-sonli “O‘zbekistonda jismoniy tarbiya va sportni yanada rivojlantirish chora-tadbirlari” to‘g‘risida, 2018-yil 9-avgustdagi PQ-3906-son “O‘zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi qarorlari hamda O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 24-yanvardagi PF-5924-son “O‘zbekiston Respublikasida jismoniy tarbiya va sportni yanada takomillashtirish va ommalashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi farmoniga asosan ishlab chiqilgan.

Taqrizchilar:

- R.Esanboyev** - O‘zbekiston shaxmat federatsiyasi Toshkent viloyati bo‘limi ijrochi direktori
- V.Galyamov** - Shaxmat bo‘yicha O‘zbekiston grossmeysteri, sport ustasi, FIDE trener, FIDE arbitr

UO‘K 794.1(075.8)
KBK 75.581ya73
Sh 32

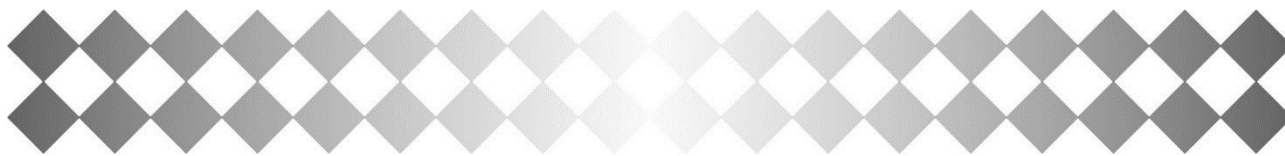
O‘quv qo‘llanma Jismoniy tarbiya va sport yo‘nalishidagi ta’lim muassasalari faoliyatini takomillashtirish bo‘yicha Jismoniy tarbiya va sport vazirligi huzuridagi muvofiqlashtiruvchi kengashida muhokama qilingan va nashrga tavsiya etilgan (2020-yil 1-iyun, 1-son bayonnoma).

ISBN 978-9943-7292-2-3

© B.S.Xolmirzayev, A.Asralxodjayev, S.U.Nazarov, A.Razzoqov, 2021
© «UMID DESIGN» nashriyoti, 2021

“Jismoniy va ma’naviy yetuk yoshlar - ezgu maqsadlarimizga yetishishda tayanchimiz va suyanchimizdir”

Shavkat Mirziyoyev



Kirish

Mamlakatimiz taraqqiyotini, xalqimiz farovonligini, hayotimizning osoyishta va tinch-totuvligini kelajagimiz egalari – bugun ona zaminimizda kamol topayotgan barkamol avlod ta’minlaydi. Nimaniki o‘z oldimizga maqsad qilib qo‘ymaylik, qanday buyuk ishlarni amalga oshirishga intilmaylik, barcha olijanob harakatlarimizning negizida, barcha ezgu niyatlarimizning zahirida farzandlarimizni ham jismonan, ham ma’naviy jihatdan sog‘lom qilib o‘stirish, ularning baxtu saodati, farovon kelajagini ko‘rish, dunyoda hech kimdan kam bo‘lmaydigan avlodni tarbiyalash orzusi mujassamdir.

O‘tgan yillar mobaynida yoshlarimizda nafaqat yuksak intellektual salohiyat, mustaqil fikr, keng dunyoqarashni shakllantirishga, balki ularni jismonan chiniqtirishga, ommaviy sportni rivojlantirishga, mamlakatimizning barcha hududlarida zamonaviy sport majmualarini bunyod etishga alohida e’tibor qaratildi. Bu jarayonda sport – o‘sib kelayotgan o‘g‘il-qizlarning har tomonlama barkamol bo‘lib voyaga etishiga xizmat qilayotgan muhim omilga aylandi. Qolaversa, mamlakatni dunyoga tez tanitishda sportning ahamiyati beqiyosdir.

Sport mustaqillik yillarida O‘zbekistonimiz va xalqimiz salohiyatini jahon hamjamiyatiga yanada kengroq tanitgan sohalardan biri bo‘ldi. Yurtimizda ko‘plab sport turlari bo‘yicha jahon va qit’a chempionatlari, nufuzli xalqaro turnirlarning yuqori saviyada tashkil etilayotgani va O‘zbekiston zaminida tarbiyalangan sportchilarning yirik musobaqalarda qo‘lga kiritayotgan ulkan yutuqlari samarasi o‘laroq, Vatanimiz dunyoda sport mamlakati sifatida e’tirof etildi.

2017-yil 3-iyundagi PQ-3031 sonli “O‘zbekistonda jismoniy tarbiya va sportni yanada rivojlantirish chora-tadbirlari” to‘g‘risida, 2018-yil 9-avgustdagi PQ-3906-son “O‘zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi qarorlari hamda O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 24-yanvardagi PF-5924-son “O‘zbekiston Respublikasida jismoniy tarbiya va sportni yanada takomillashtirish va ommalashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi farmonlari shaxmat mutasaddilari, mutaxassisleri oldiga shaxmatga oid ko‘plab darsliklar, o‘quv qo‘llanmalarni yaratishni taqozo etadi.

Dunyoning 200 dan ziyod davlatlari orasida o‘z jahon chempioniga ega bo‘lgan o‘nta davlat qatorida O‘zbekistonning borligi ham yurtimizning bu sohadagi salohiyatini anglatadi. E’tiboringizga havola etilayotgan ushbu qo‘llanma shaxmat bilan shug‘ullanishni istagan yoshlar uchun yaqindan yordam beradi degan umiddamiz.

Mualliflar jamoasi



I-BOB SHAXMAT O'YINI ASOSLARI

Shaxmat, shohmot (fors. shohmot - shoh o'ldi) - sport turi. Shaxmatning kelib chiqishi hindlarning "chaturanga" o'yiniga borib taqaladi. Arab xalifaligi davrida bu o'yin "shatranj" nomi bilan ommaviylashdi. Arablar shaxmat yozuvini joriy etgani uchun shaxmat o'yinlari matniga oid qimmatli ma'lumotlar saqlanib qolgan. Abulfath Ahmad ibn Sijziy "Shatranj kitobi"da 819-yilda Xurosonda o'tkazilgan birinchi shaxmat musobaqasi va unda g'olib chiqqan o'rta osiyolik mashhur shatranjchi Abu Bakr as-Suliy haqida yozgan. As-Suliy ko'plab shaxmat voqealariga qahramon bo'lib kirgan Abulfaroj Laylojga ustozlik qilgan. Shaxmat 11-asrdan boshlab Yevropada jadal rivojlandi. 15-asrda shaxmat qoidalariga o'zgarishlar kiritildi. 1512-yilda Rimda Damianoning "Bu kitob shaxmat o'ynashni o'rgatadi" to'plami bosildi va u Yevropa tillariga tarjima qilindi.

17-asrda Joakkino Greko (Italiya), 18-asrda Danikan (Fransua Andre), Filidor (Fransiya), 19-asrda Govard Staunton (Angliya), Adolf Andersen, Iogannes Sukertort (Germaniya), Pol Morfi, Lui Paulsen (AQSH), Ignas Kolish, Vilgelm Steynis (Avstriya-Vengriya), Aleksandr Petrov, Mixail Chigorin (Rossiya) kabi shaxmat ustalari bu o'yinning rivojiga katta hissa qo'shishdi.

1851-yilda Londonda 1-xalqaro musobaqa uyushtirildi. Unda Andersen g'alaba qozondi. 1886-yildan shaxsiy jahon chempionati o'tkazilishi shaxmatni yanada ommalashtirdi. 1924-yilda Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE) tuzildi.

1987-yilda tuzilgan Grossmeysterlar assotsiatsiyasi (keyin Jahon shaxmat kengashi, deb nomlandi) mustaqil ravishda shaxmat bo'yicha bir qancha musobaqa, jahon kubogi va chempionati tashkil etildi. 2000-yilda Vladimir Kramnik va Garri Kasparov o'rtasida o'tkazilgan musobaqada Kramnik g'alaba qozondi va jahon chempioni, deb e'lon qilindi. FIDE shaxmatdagi bo'linishga barham berish maqsadida mutlaq jahon chempionini aniqlash uchun birlashtiruvchi musobaqa belgilandi.

O'zbekiston zaminida shaxmat chuqur ildiz otganini tasdiqlovchi manbalar mavjud. Abu Rayhon Beruniyning "Hindiston", Abdurazzoq Samarqandiyning "Matlai sa'dayn va majmai bahrayn", Alisher Navoiyning "Majolis un nafois", "Lison uttayr", Zahiriddin Muhammad Boburning "Boburnoma" va boshqalar tarixiy asarlarda shaxmat (shatranj)ga oid qimmatli ma'lumotlar bor. Amir Temur davrida quchli shatranjchilar Samarqandda to'planishgan. Tabrizlik Ali ash Shatranjiy (Oloviddin at-Tabriziy) Samarqandda o'tkazilgan musobaqalarda g'olib chiqqan. Shatranj haqida kitob yozib, unga o'zining va 14-asrgacha O'rta Osiyoda yashagan ko'plab oliya (grossmeyster) larning mansubalarini kiritgan. U sohibqironning o'zi bilan ham shatranj o'ynab turgan.

XX-asrning 20-yillaridan O'zbekistonda shaxmatning zamonaviy qoidalari keng targ'ib etilishi bu sport turining rivojlanishiga turtki berdi. Toshkent, Samarqand, Qo'qon va boshqa shaxarlarda shaxmat to'garaklari ochildi. Azmiddin Xo'jayev, Sergey Freyman, Po'lat Saidxonov, Zokir Xo'jayev kabilar shaxmatni targ'ib etishda jonkuyarlik ko'rsatishdi. 1930-yildan erkaklar, 1935-yildan ayollar o'rtasida O'zbekiston chempionatlari o'tkazila boshlagan (Aleksandr Grushevskiy va Larisa Pinchuk eng ko'p - 8 martadan chempion bo'lishgan). Turli davrlarda Fyodor Duz-Xotimirskiy,

Salo Flor, Tigran Petrosyan, Paul Keres, Aleksandr Kotov, Mark Taymanov, Viktor Korchnoy, Anatoliy Karpov kabi taniqli grossmeysterlarning O‘zbekistonga kelib, ma’ruzalar o‘qishi, bir yo‘la o‘yin (seans)lar o‘tkazishi, musobaqalarda qatnashishi mamlakatimiz shaxmati rivojiga samarali ta’sir etdi. 20-asrning 50-yillaridan boshlab Mamajon Muhitdinov, Ulug‘bek Elbekov, Sergey Pinchuk, Roman Kim, Alla Mkrtichan kabi shaxmat jonkuyarlarining yangi avlodi voyaga etdi. Respublika shaxmat klubi foydalanishga topshirildi, turli toifadagi musobaqalar o‘tkazila boshlandi, gazeta va jurnallarda shaxmat ruknlari, O‘zbekiston televideniesida shaxmat ko‘rsatuvi ochildi, shaxmatga oid kitoblarni nashr etish yo‘lga qo‘yildi. Isaak Birbrager, Yefim Ruxlis kabi shaxmat kompozitorlari turli tanlovlarda g‘olib chiqishdi. Georgiy Borisenkoga shaxmatni xat orqali o‘ynash bo‘yicha xalqaro grossmeyster unvoni berildi. Georgiy Agzamov esa O‘zbekistondan yetishib chiqqan 1-xalqaro grossmeyster bo‘ldi (1984).



Georgiy Agzamov



Rustam Qosimjonov



Saidali Yo'ldoshev



Marat Jumaev



Toxir Voxidov



Jahongir Voxidov



Shuxrat Safin



Aleksey Barsov



Anton Filippov



Jo'rabek Xamroqulov



Irina Gevorgyan



Sarvinoz Qurbonboyeva

20-asrning 90-yillaridan O‘zbekiston shaxmatida yuksalish boshlandi. Erkaklar terma jamoasi 1992 yil Filippin (Manila)da o‘tkazilgan jahon shaxmat olimpiadasida tarkibida Valeriy Loginov, Grigoriy Serper, Aleksandr Nenashev, Sergey Zagrebelniy, Mixail Saltayev va Saidali Yo‘ldoshevlar bo‘lgan jamoa faxrli 2-o‘rinni egalladi, Osiyo chempionatida g‘alaba qozondi (1999). Rustam Qosimjonov Osiyoning birinchi (1998), jahonning 17-chempioni (2004) bo‘ldi.

Mustaqillikka qadar Respublikamizda yagona xalqaro grossmeyster (O‘zbekistonning birinchi xalqaro grossmeysteri G.Agzamov 1984-yil) bo‘lgan bo‘lsa, bugungi kunda 20 dan ortiq shaxmatchilarimiz shunday yuksak unvonga sazovor bo‘lishdi. Nufuzli musobaqalarda yuqori natijalar ko‘rsatgani uchun xalqaro shaxmat federatsiyasi FIDE shaxmatchilarimizga xalqaro grossmeyster unvonini berdi: Valeriy Loginov, Aleksandr Nenashev, Grigoriy Serper, Sergey Zagrebelniy, Saidali Yo‘ldoshev, Aleksey Barsov, Mixail Saltayev, Rustam Qosimjonov, Rena Mamedova, Shuhrat Safin, Marat Jumayev, Toxir Voxidov, Jaxongir Voxidov, Anton Filippov, Jo‘rabek Xamroqulovlar, yaqindagina ular safiga yosh iftixorli sportchilarimiz Nodirbek Abdusattorov, Javoxir Sindarov, Nodirbek Yakubboyev, Shamsiddin Voxidovlarning qo‘shilishi quvonarli bo‘lgan bo‘lsa, Nafisa Muminova, Sarvinoz Qurbonboyeva, Irina Gevorgyanlarning qo‘shilishi esa mamlakatimizda ayollar sportining ham shiddat bilan ravnaq topayotganligini ko‘rsatmoqda.



Nodirbek Abdusattorov



Javoxir Sindarov



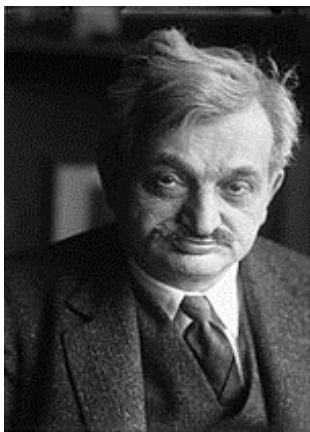
Shamsiddin Voxidov



Nodirbek Yakubboyev

Shaxmat bo'yicha erkaklar o'rtasida jahon chempionlari

№	Chempion-lik yillari	Jahon chempionlari		Davlat
1	1886—1894	 (1836 —1900)	Vilgelm Steynits	Avstro-Vengriya. AQSh

2	1894— 1921	 (1868 — 1941)	Emanuel Lasker	Germaniya
3	1921— 1927	 (1888 — 1942)	Xose Raul Kapablanka	Kuba
4	1927— 1935 1937— 1946	 (1892 — 1946)	Aleksandr Alexin	Rossiya imperiyasi, RSFSR, Fransiya
5	1935— 1937	 (1901 — 1981)	Maks Eyve	Niderlandiya

6	1948— 1957 1958— 1960 1961— 1963	 (1911 — 1995)	Mixail Botvinnik	SSSR
7	1957— 1958	 (1921 — 2010)	Vasiliy Smislov	SSSR
8	1960— 1961	 (1936 — 1992)	Mixail Tal	SSSR
9	1963— 1969	 (1929 — 1984)	Tigran Petrosyan	SSSR

10	1969— 1972	 (1937y. 30 yanvar)	Boris Spasskiy	SSSR, Fransiya, Rossiya
11	1972— 1975	 (1943—2008)	Robert Fisher	AQSh
12	1975— 1985	 (1951y. 23 may)	Anatoliy Karpov	SSSR, Rossiya
13	1985— 1993	 (1963 y. 13 aprel)	Garri Kasparov	SSSR, Rossiya

1993-yildan 2006 gacha bo'lgan Chempionlar								
FIDE bo'yicha					PShA bo'yicha			
№	Chempionlik yillari	Chempion	Davlat		№	Chempionlik yillari	Chempion	Davlat
12	1993-1999	 (1951-yil 23-may)	Anatoliy Karpov	Rossiya	13	1993-2000	 (1963-yil 13-aprel)	Garri Kasparov Rossiya
14	1999-2000	 (1966-yil 18-yanvar)	Aleksandr Xalifman	Rossiya				
15	2000-2002	 (1969-yil 11-dekabr)	Vishvanatan Anand	Hindiston	14	2000-2006	 (1975-yil 25-iyun)	Vladimir Kramnik Rossiya
16	2002-2004	 (1983-yil 11-oktabr)	Ruslan Ponomaryov	Ukraina				
17	2004-2005	 (1979-yil 5-dekabr)	Rustam Qosimjonov	O'zbekiston				

18	2005-2006	 (1975 y. 15 mart)	Veselin Topalov	Bolgariya	
----	-----------	--	------------------------	-----------	--

14	2006—2007	 (1975y. 25 iyun,)	Vladimir Kramnik	Rossiya	
15	2007—2013	 (1969 y.11 dekabr)	Vishvanatan Anand	Hindiston	
16	2013 — x. v.	 (1990 y. 30 noyabr,)	Magnus Karlsen	Norvegiya	

Shaxmat bo'yicha ayollar o'rtasida jahon chempionlari

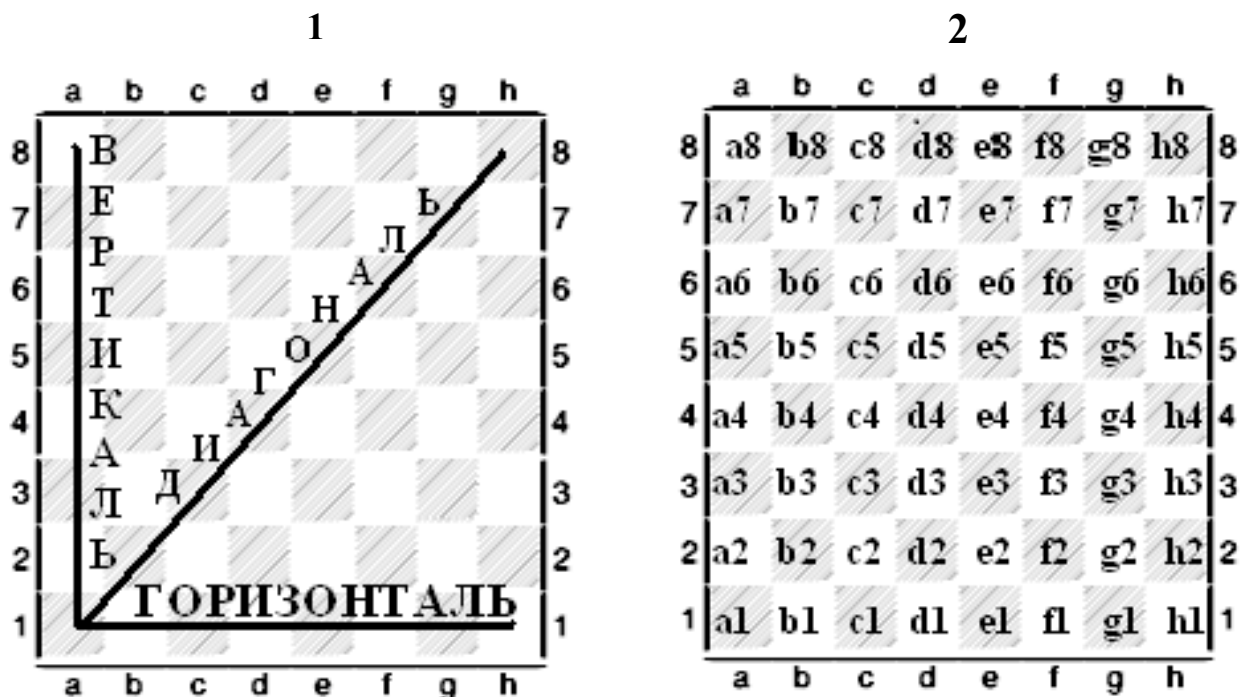
№	Chempionlik-yillari	Jahon chempionlari	Davlat
1	1927—1944	 (1906-1944)	Vera Menchik SSSR, Chexoslovakiya, Buyuk Britaniya
2	1950—1953	 (1904-1986)	Lyudmila Rudenko SSSR
3	1953—1956 1958—1962	 (1913-1989)	Elizaveta Bikova SSSR
4	1956—1958	 (1909-1994)	Olga Rubtsova SSSR
5	1962—1978	 (3.05.1941)	Nona Gaprindashvili SSSR

6	1978—1991	 (17.01.1961)	Maya Chiburdanidze	SSSR
7	1991—1996 1999—2001	 (30.10.1970)	Se Szyun	Xitoy
8	1996—1999	 (19.04.1969)	Juja Polgar	Vengriya
9	2001—2004	 (16.03.1976)	Chju Chen	Xitoy
10	2004—2006	 (19.04.1979)	Antoaneta Stefanova	Bolgariya
11	2006—2008	 (29.10.1976)	Syuy Yuyxua	Xitoy

12	2008—2010	 (23.04.1984)	Aleksandra Kostenyuk	Rossiya
13	2010—2012 2013—2015 2016—2017	 (27.02.1994)	Xou Ifan	Xitoy
14	2012—2013	 (30.08.1985)	Anna Ushenina	Ukraina
15	2015—2016	 (21.09.1992)	Mariya Muzichuk	Ukraina
16	2017—2018	 (29.05.1991)	Tan Chjun'i	Xitoy
17	2018— x. v.	 (31.01.1991)	Szyuy Venszyun	Xitoy

O'YIN QOIDASI. TAXTA VA SIPOHLAR NOMLANISHI

Shaxmat o'yini ikki kishi o'rtasida o'ziga xos aql-idrok musobaqasi bo'lib, ushbu musobaqa shaxmat taxtasida sipoh surish orqali amalga oshiriladi. Ikki raqib o'yinchilar o'yin qoidalariga rioya qilgan xolda imkon qadar tezroq raqib shohini mot qilish va shu bilan o'z shohini hujumdan himoyalashidir.



Shaxmat taxtasi kvadrat shaklida bo'lib, u 64 ta kichik kvadratlardan iborat. Kichik kvadratlar yarmi oq va qolgan yarmi qora ranglarga bo'yalgan.

Shaxmat taxtasini kitob, jurnal yoki gazetalardagi bosilgani diagramma deb ataladi. Shaxmat diagrammasidagi vertikal qatorlar 1 dan 8 gacha raqamlangan, gorizontalar qatorlar esa lotin alifbosining birinchi harflari: a (a), b (be), c (se), d (de), e (ye), f (ef), g (je), h (ash) bilan belgilangan.

64 katakning har biri o'z nomiga ega. Ular vertikal raqam va gorizontalar harf bilan ifodalanadi (1-diagramma).

Demak, oq ruxlar terilgan, burchakdagi xonalar a1 va h1, qora ruxlar terilgan xonalar esa a8 va h8 xonalaridir. Taxtaning bir xil (oq yoki qora xona) xonalarni tutashtiruvchi qiya liniyalar diagonallar deb ataladi (1-diagramma). Chunonchi, a1-h8 diagonali, c1-h6 diagonali va hokazo. a4 xonasidan ikkita, ya'ni a4-e8 va d1-a4 diagonallarini o'tkazish mumkin. Sipohlarning kuchi bo'yicha asosan ikki xil sipohlar (shoh, farzin, rux, fil, ot) mavjud. Farzin bilan rux og'ir sipohlar, fil bilan ot yengil sipohlardir.

O'yin vaqti – shaxmat bo'yicha musobaqalar 3 xil usulda o'tkaziladi: standart, rapid va blits.

Standart turnirlarda tomonlarga 90 daqiqadan vaqt beriladi va birinchi yurishdan boshlab har bir yurishga 30 soniyadan vaqt qo'shiladi yoki o'yin oxirigacha tomonlarga 120 daqiqadan vaqt berilishi mumkin.

Rapid turnirlarda tomonlarga 25 daqiqadan vaqt beriladi va har bir yurishga 10 soniyadan vaqt qo'shiladi, tomonlarga o'yin oxirigacha 15 daqiqadan vaqt berilishi yoki tomonlarga 10 daqiqadan vaqt berilib va har bir yurishga 5 soniyadan vaqt ajratilishi mumkin.

Blits turnirlarda tomonlarga 3 daqiqadan vaqt beriladi va har bir yurishga 2 soniyadan vaqt qo'shiladi yoki tomonlarga o'yin oxirigacha 5 daqiqadan vaqt berilishi mumkin.

Bulardan tashqari xat orqali o'ynash ham mumkin. Xat orqali o'ynashda tomonlar uyidan har bir yurishni amalga oshirish uchun masofa va aloqa vositasi turiga qarab, kun yoki haftalar belgilanishi mumkin.

SHAXMATDAGI SIPOHLARNING NOMI VA BELGILANISHI

1-jadval

O'ZBEKCHA NOMI	O'ZBEKCHA YOZILISHI	СИПОН	RUSCHA NOMI	RUSCHA YOZILISHI	ФИГУРА	INGLIZCHA NOMI	INGLIZCHA YOZILISHI
SHOH	Sh		КОРОЛЬ	Кр		KING	K
FARZIN	Fz		ФЕРЗЬ	Ф		QUEEN	Q
RUX	R		ЛАДЬЯ	Л		ROOK	R
FIL	F		СЛОН	С		BISHOP	B
OT	O		КОНЬ	К		KNIGHT	N
PIYODA			ПЕШКА			PAWN	

Yurtimizdagi shaxmat kitoblarida sipohlarning yurishlarini yozishda asosan ruscha yozuvdan foydalanilganligi sababli, biz ham ushbu o'quv qo'llanmada sipohlarning yurishlarini yozishda ruscha yozuvdan foydalandik.

O‘YINCHINING ODOB QOIDALARI HAQIDA.

Ba’zan o‘yin paytida raqiblar qaysidir qoida ustida tortishib qoladilar. Bunday tortishuvlar o‘yin qoidalarini yaxshi bilmaslikdan kelib chiqadi. Agar partiya musobaqada o‘ynalayotgan bo‘lsa, tortishuv hakamlar yordamida hal qilinishi mumkin. Agar havaskorlar o‘rtasidagi partiyalarda shunday tortishuvchilar bo‘lsa, tajribaliroq shaxmatchilardan maslahat so‘rash lozim. Shunday tortishuvlar bo‘lmisligi uchun shaxmat o‘yining eng asosiy qoidalari bilan tanishtiramiz.

1. Ushlaganni yurish.

Shaxmat partiyasi o‘ynalayotgan paytida raqiblardan biri o‘z sipohini ushlasa, o‘sha sipohni yurishga majbur. Agar raqib sipohlaridan birini ushlasa, o‘sha sipohni urib olishga majbur. Agar ushlagan sipohini hech qaerga yurib bo‘lmasa yoki raqib sipohini ushlagan bo‘lsa-yu, uni urib olib bo‘lmasa boshqa yurish qilishga ruxsat beriladi. Agar raqiblardan biri rokirovka qilsa-yu, u qoidaga xilof bo‘lsa, unda rokirovka qilmay shohi bilan boshqa yurish qilishi lozim. Agar o‘zining yoki raqibining sipohini to‘g‘rilab qo‘ymoqchi bo‘lsa, avval «to‘g‘rilayman» yoki «tuzataman» deb raqibini ogohlantirishi shart. Aks holda o‘sha sipohni yurishga, yoki raqib sipohini ushlagan bo‘lsa, o‘sha sipohni urib olishga majbur.

2. Qo‘lni oldingmi – yurish qilindi.

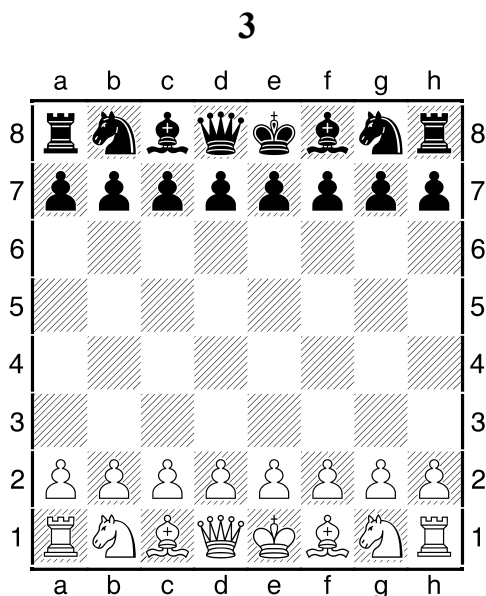
Shaxmatchi o‘z sipohini bir xonadan ikkinchi xonaga yurib undan qo‘lini olgandan keyingina yurish qilingan hisoblanadi. Agar o‘z sipohini bir xonadan boshqa xonaga yurib, undan qo‘lini olmagan bo‘lsa, o‘sha sipohni boshqa xonaga yurishi mumkin. Undan qo‘lini olgandan keyin yurishni o‘zgartirishga ruxsat berilmaydi. Ushbu qoidaga mashq qilinayotgan partiyalarda ham rioya qilish zarur.

3. Shaxmat – jentlmenlar o‘yini.

Shaxmat partiyasi boshlanishidan oldin raqiblar o‘zaro qo‘l olishish bilan o‘yinni boshlaydi va o‘yinni qanday natija bilan yakunlanishidan qat’iy nazar qo‘l olishish o‘yinni yakunlaydi. O‘yin paytida jimlikni saqlash va raqibini hurmat qilishi lozim. Ba’zi shaxmatchilarda raqibiga bemavrid qarayverish, uni o‘ylashiga xalaqit beradigan yomon odatlar mavjud. Bunday odatlarni tark etish kerak. Partiya yakunlangach, yutqizgan tomon birinchi bo‘lib raqibiga qo‘l uzatib uni tabriklashi lozim. Shaxmatchilar yuksak axloqiy fazilatlar bilan ajralib turishlari zarur.

SIPOHLARNING YURISHI.

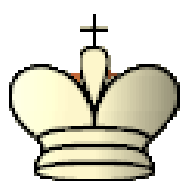
Biror sipohni (sipoh yoki piyodani) bir xonadan ikkinchi xonaga olib qo'yishni yurish deyiladi. Shaxmat o'yinida birinchi bo'lib, doim oqlar yurish boshlaydi. Ulardan keyin qoralar birinchi yurishni qiladi, keyin yurish navbati yana oqlarga beriladi, keyin esa yana qoralarga va hokazo.



Shaxmat taxtasida sodir bo'ladigan vaziyat, partiyalarni yozishda sipohlarning qisqacha belgisi yoniga, ularning qaysi xonada turganligi qo'shib yozib qo'yiladi. Yozuvda avval oqlarning, so'ngra qoralarning joylashuvi ko'rsatiladi. Shunday qilib 3-diagrammadagi boshlang'ich pozitsiya quyidagicha ifodalanadi:

Oqlar: Kpe1, Φ d1, Ja1, Jh1, Cc1, Cf1 Kb1, Kg1 pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16 dona).
Qoralar: Kpe8, Φ d8, Ja8, Jh8 Cc8, Cf8, Kb8, Kg8, pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16 dona).

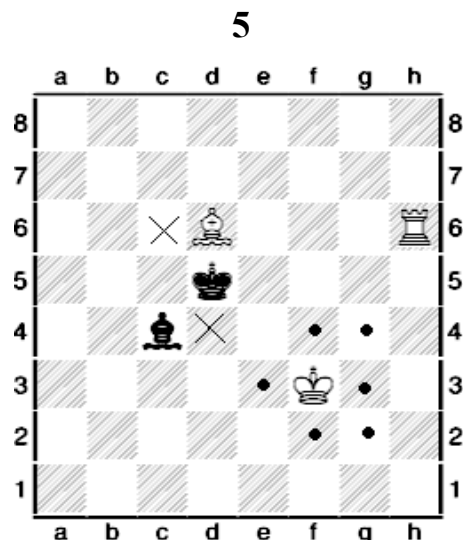
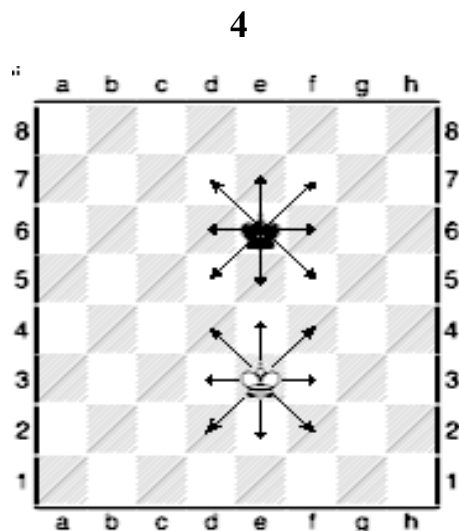
Raqiblarning qaysi rangdagi sipohda o'ynashi odatda qur'a tashlash yo'li bilan aniqlanadi. Musobaqalarda ishtirokchilar bir marta oq sipohlarda, keyingisida esa qora sipohlarda o'ynaydi.



SH O H

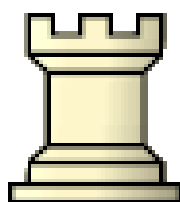


Shoh hamma tomonga (gorizontal, vertikal va diagonal bo'ylab) faqat bir xona yuradi yoki o'sha xonadagi raqib sipohini urib oladi. Shoh urib olinishi (shaxmat taxtasidan olib qo'yilishi) mumkin bo'lmagan yagona sipohdir. Shohning o'zi raqib sipohlari hujum qilib turgan xonaga yurishi yoki raqib sipohi, uning boshqa sipohlari himoya qilib turgan bo'lsa, uni urib olishi ta'qiqlanadi.



4-diagrammada shohning yurishi ko'rsatilgan. Ko'rinib turibdiki, agar shoh shaxmat taxtasining o'rtarog'ida bo'lsa, uning harakat doirasi kattaroq bo'ladi. Masalan e3 xonasida turgan oq shoh d2, d3, d4, e2, e4, f2, f3, f4 xonalaridan biriga yurishi mumkin, yoki o'sha xonada raqib sipohlari turgan bo'lsa uni urib olishi mumkin.

Agar shoh shaxmat taxtasining burchagida joylashgan bo'lsa, uning harakat doirasi cheklanadi. Masalan: 5-diagrammada oq shoh nuqtalar bilan belgilangan 6 ta xonadan biriga yurishi mumkin. Shoh e4 xonasiga yurishi mumkin emas, chunki ushbu xona qora shoh hujumi ostida, e2 xona esa qora fil hujumi ostida turibdi. Qora shoh ixtiyorida c6 va d4 xonaga yurish imkoniyati bor, chunki c5 va e5 xonasi oq fil hujumi ostida, e4 xonasi oq shoh hujumi ostida, e6 xonasi esa oq ruh hujumi ostida turibdi. d6 xonasida turgan oq filni qora shoh tomonida urib olinishi mumkin emas chunki fil oq rux himoyasi ostida turibdi.

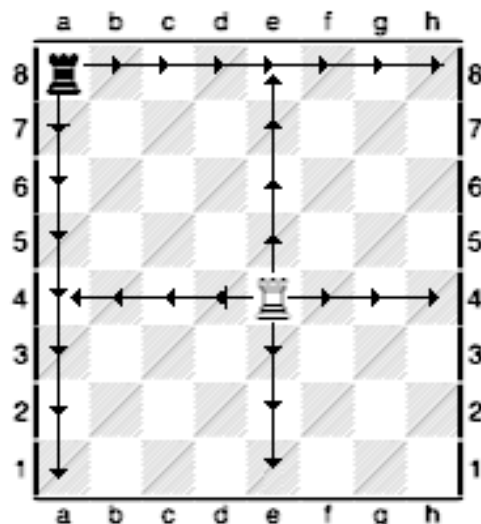


R U X

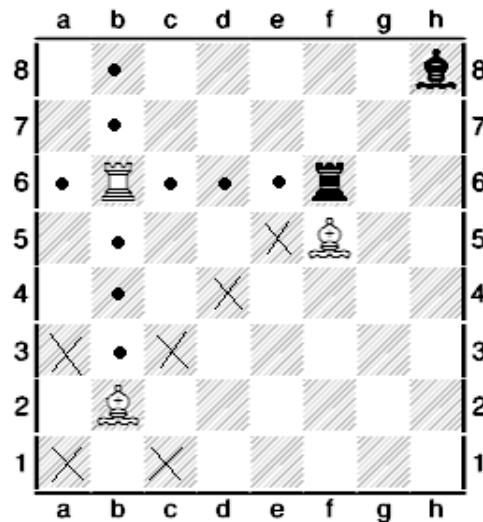


Rux shaxmat taxtasidagi gorizontal va vertikkallar bo'ylab barcha xonalarga yurishi yoki o'sha xonalarda turgan raqib sipohlarini urib olishi mumkin (6-diagramma).

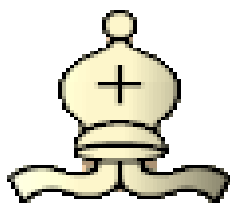
6



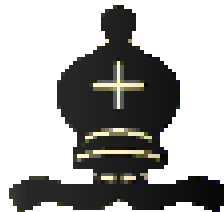
7



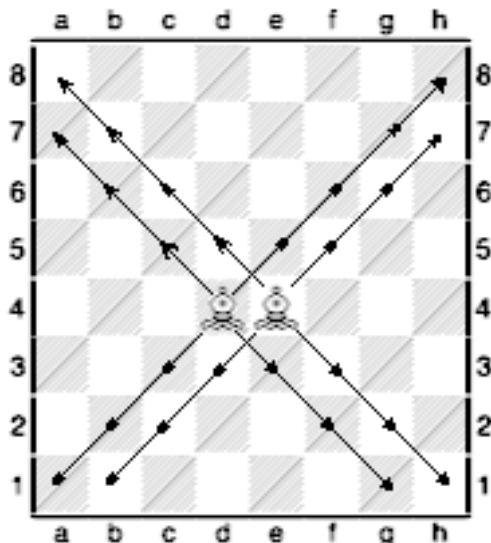
7-diagrammadagi pozitsiyada oq rux nuqta bilan belgilangan a6, c6, d6, e6, b3, b4, b5, b7, b8 xonadan istalganiga yurishi mumkin. Undan tashqari, oq rux f6 xonasidagi qora ruxni urib olishi mumkin. Qora rux esa c6, d6, e6, g6, h6, f7, f8 xonalaridan istalganiga yurishi yoki b6 dagi oq ruxni yoki f5 dagi oq filni urib olishi mumkin. Qora rux a6, f1, f2, f3, f4 xonalariga yura olmaydi.



F I L



8



Fil diagonal bo'ylab istalgancha yurishi yoki o'sha xonada turgan raqib sipohini urib olishi mumkin. O'yin boshida har ikkala tomonda ikkitadan fil bo'lib, ulardan biri oq xonalar bo'ylab, ikkinchisi esa qora xonalar bo'ylab yuradi. 7-diagrammadagi pozitsiyada b2 dagi oq fil x bilan ko'rsatilgan xonalardan istalganiga yurishi yoki f6 xonasidagi qora ruxni urib olishi mumkin.

8-diagrammada oq va qora xonalarda yuruvchi fillarning barcha yurishlari ko'rsatilgan.

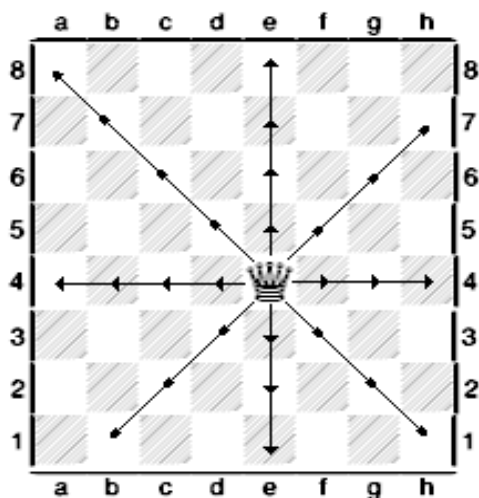


F A R Z I N

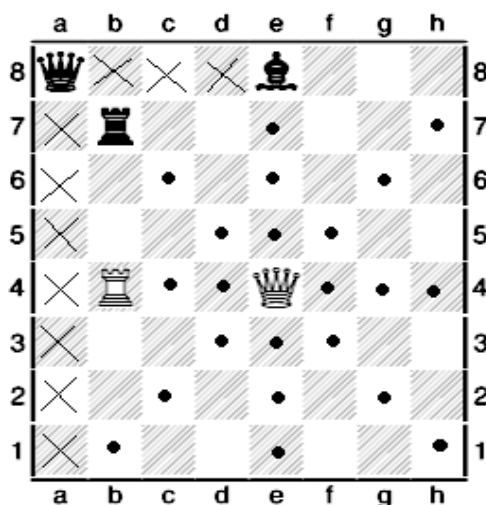


Farzin rux kabi gorizontal va vertikal xonalar bo‘ylab, yoki fil kabi diagonallar bo‘ylab istalgan xonaga yurishi yoki o‘sha xonalardagi raqib sipohini urib olishi mumkin.

9



10



9-diagrammada taxtaning markazida turgan farzinning barcha yurishlari ko‘rsatilgan. 10-diagrammadan ko‘rinib turibdiki, farzinning imkoniyati rux bilan filga qaraganda ancha yuqori. Oq farzin nuqta bilan belgilangan 22 ta xonadan istalganiga yurishi, yoki o‘sha xonalarga raqib sipohi joylashgan bo‘lsa, uni urib olishi mumkin. Qora farzin esa x bilan belgilangan xonalarga yurishi mumkin.

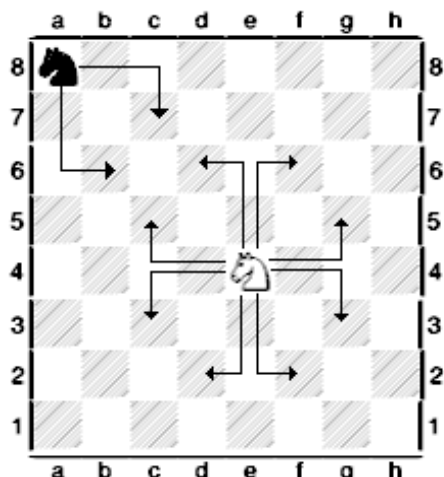


O T



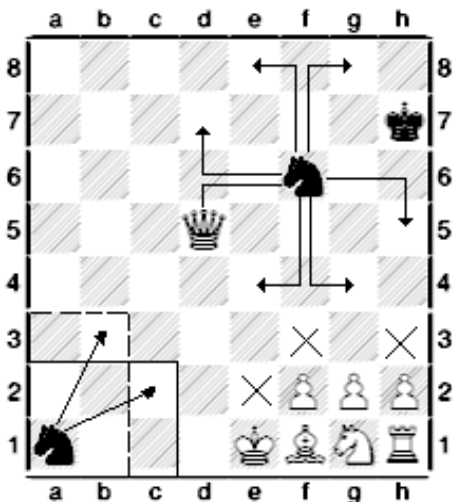
Otni yurishi boshqa sipohlarnikidan biroz farq qiladi. Ot 3x2 yoki 2x3 xonadan iborat bo‘lgan to‘g‘ri burchakning diagonali bo‘ylab yurishi, yoki raqib sipohini urib olish mumkin (11-diagramma).

11

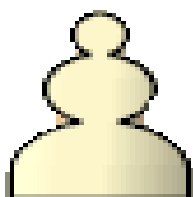


Otning yurishini yana shunday tushuntirish mumkin: ot gorizontal yoki vertikal yo‘nalishda ikki xona sakrab, chap yoki o‘ngidagi boshqa rangdagi xonaga yuriladi. Ot yurilganda albatta yurgan xonasining rangi boshqacha bo‘ladi, yani oq xonada turgan ot qora xonaga yura oladi. Ot yurganda, yo‘lida turgan o‘z sipohi yoki raqib sipohini ustidan sakrab o‘tishi mumkin bo‘lgan yagona sipohdir (12-diagramma).

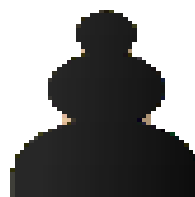
12



Boshqa sipohlar raqib farziniga hujum qilganda, o‘zi ham o‘sha farzinning zarbasi ostida bo‘ladi. Lekin ot bundan mustasno. U bir vaqtning o‘zida raqibning ikki yoki undan ortiq sipohiga hujum qilib, o‘zi esa o‘sha sipohlarning hujumi ostida bo‘lmaydi.

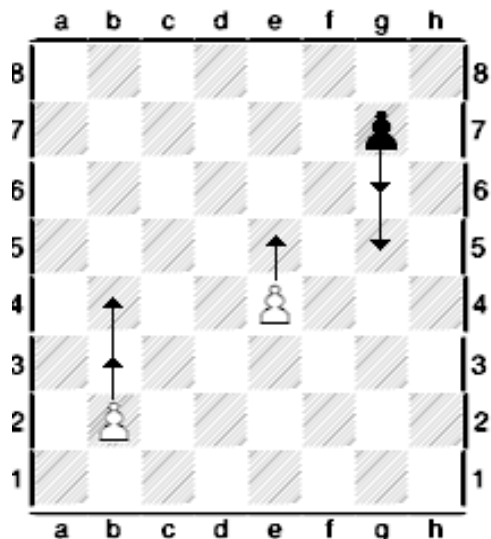


P I Y O D A

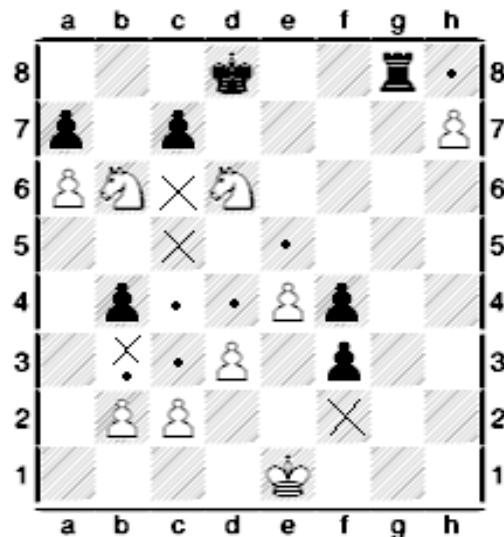


Shoh, farzin, rux, fil kabi sipohlar turli yo‘nalishlarda harakatlansa, piyoda faqat to‘g‘ri va oldinga bir xona yurishi mumkin. Agar piyoda boshlang‘ich holatda turgan bo‘lsagina, ikki xona oldinga yurishi mumkin. Agar biror piyoda avval yurilgan bo‘lsa, o‘sha piyodani keyin ikki xona yurish mumkin emas (13-diagramma).

13



14



14-diagrammadagi pozitsiyada oq piyodalar yurishi mumkin bo'lgan xonalar nuqta bilan, qora piyodalar yurishi mumkin bo'lgan xonalar esa x bilan belgilangan. c2 xonada turgan oq piyoda, yoki c7 xonada turgan qora piyoda o'ynayotgan odamning xohishiga qarab bir yoki ikki xonaga yurishi mumkin.

f4 da turgan qora piyoda yura olmaydi chunki f3 dagi o'zining piyodasi xalaqit beradi. b2 dagi oq piyoda faqat bir xona yurishi mumkin, chunki b4 da raqibning piyodasi joylashgan. Agar piyoda so'nggi gorizontalga etib borsa (oq piyoda sakkizinchi, qora piyoda birinchi gorizontalga), o'zining rangidagi sipohlardan biriga aylanadi (shohdan tashqari). Qaysi sipohga aylanishini shu piyodani yurgan o'yinchi tanlaydi. Shunday sipoh taxtada bormi yoki yo'qmi, buning ahamiyati yo'q. 14-diagrammada h7 xonasidagi piyoda h8 xonaga yuriboq farzinga, ruxga, filga yoki otga aylanishi mumkin.

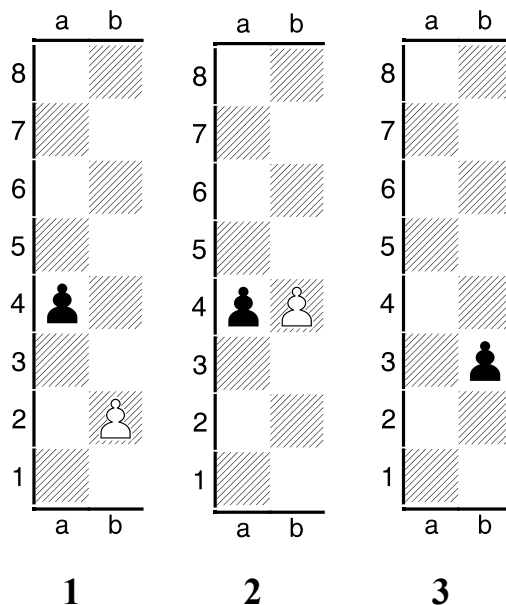
Farzin eng kuchli sipoh bo'lganligi uchun, aksariyat hollarda piyodani farzinga aylantiriladi. Shoh, farzin, rux fil va ot qanday yursa raqib sipohlarini ham shunday urib oladi. Ulardan farqli o'laroq piyoda, diagonal bo'ylab bitta oldindagi raqib sipohini urib oladi. Piyoda raqib sipohini urib olgandan keyin, o'sha vertikal bo'ylab faqat oldinga yurishi mumkin. Piyodaning sipohlardan yana bir farqi piyoda orqaga, yon tomonga yurmaydi va orqa tomonidagi, yonidagi raqib sipohini urib olmaydi.

14-diagrammadagi pozitsiyada h7 dagi oq piyoda h8 xonaga yurishidan tashqari, g8 xonasidagi qora ruxni urib olishi mumkin. Ushbu holda ham, piyoda farzin, rux, fil, ot kabi to'rtta sipohdan biriga aylanishi mumkin. a7 xonasidagi qora piyoda b6 dagi otni urib olishi mumkin. c7 xonasidagi qora piyoda b6 yoki d6 xonasidagi otni urib olish imkoniyatiga ega. Demak, c7 xonasidagi qora piyoda to'rt xil yurishidan birini amalga oshirishi mumkin.

Agar piyoda boshlang'ich holatidan ikki xonaga surilganda, raqib piyodasi hujumi ostidagi xonadan sakrab o'tsa, raqib piyodasi ushbu piyodani urib olishi mumkin. Buni, piyoda piyodani ko'zidan o'tganda urib olishi ham deyiladi.

14-diagrammada oqlar c2 dagi piyodasini yurishi mumkin. U holda b4 dagi piyoda c4 dagi piyodani uradi va b4 dagi piyoda c3 ga qo'yiladi.

15



Agar o'sha yurishdayoq yuqorida ta'kidlangan urib olish amalga oshirilmasa, keyingi yurishlarda urib olishga ruxsat berilmaydi.

15-diagrammada urib olish, bosqichma-bosqich ko'rsatilgan.

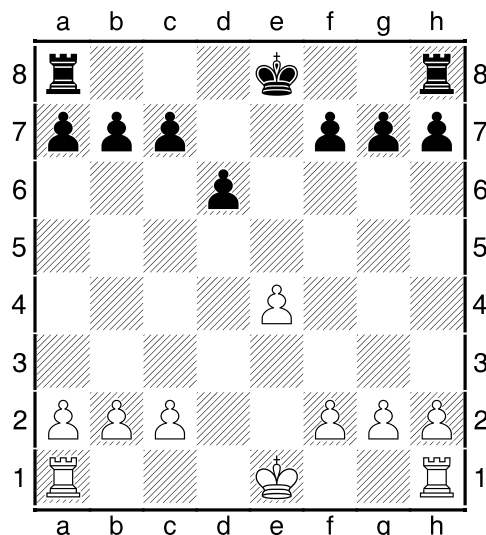
ROKIROVKA

Shaxmat taxtasida yurish qilinganda, odatda bitta sipoh bilan yurish qilinadi. Lekin mazkur qoidaga istisno tariqasida rokirovka degan tushuncha bor. Bunda bir xil rangdagi ikkita sipoh shoh va rux bilan yurish qilinadi. Rokirovka qilish uchun shoh, rux joylashgan tomonga ikki xona surilib, ruxni shohning ustidan oshirib, uning yonidagi xonaga qo'yiladi. Ruxlar shohdan ikki xil masofada turganligi uchun, agar shoh o'ziga yaqin turgan rux bilan rokirovka qilinsa, kichik rokirovka, o'zidan uzoqda joylashgan rux bilan rokirovka qilinsa, katta rokirovka deyiladi.

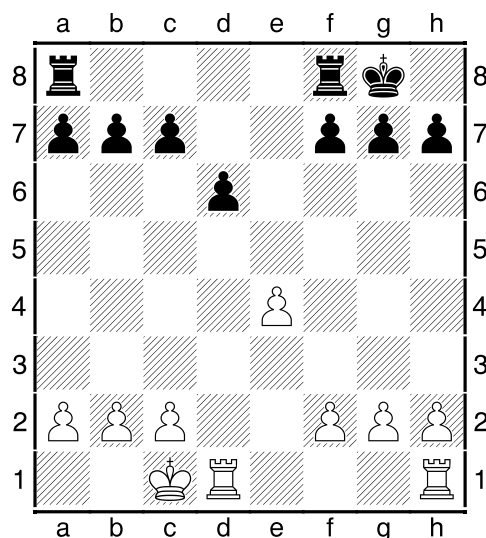
16-diagrammadagi pozitsiyada oqlar ham, qoralar ham, o'zining hohishiga qarab katta yoki kichik rokirovka qilishi mumkin.

17-diagrammadagi pozitsiya 16-diagrammaning davomi bo'lib, ushbu pozitsiya oqlar va qoralarning rokirovka qilingandan keyingi holatidir.

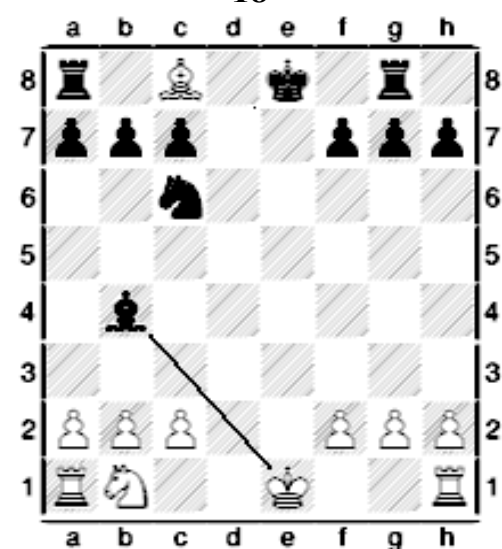
16



17



18



Ushbu pozitsiyada oqlar katta rokirovkani, qoralar esa kichik rokirovkani amalga oshirdi. Bunda e1 xonadagi shoh c1 ga surilib a1 dagi rux esa d1 ga qo'yildi. Qora shoh esa, e8 dan g8 ga, h8 xonadagi rux esa f8 ga qo'yildi. Agar 16-diagrammadagi pozitsiyada oqlar kichik rokirovka qilmoqchi bo'lsa, ularning shohi e1 dan g1 ga, ruxi esa h1 dan f1 ga yurgan bo'lar edi. Agar qoralar katta rokirovka qilmoqchi bo'lganda, e8 dagi shoh c8 ga, a8 dagi rux esa d8 ga yurgan bo'lar edi. Shuni alohida ta'kidlash kerakki, bitta partiya davomida tomonlarga faqat bir marta rokirovka qilish huquqi beriladi.

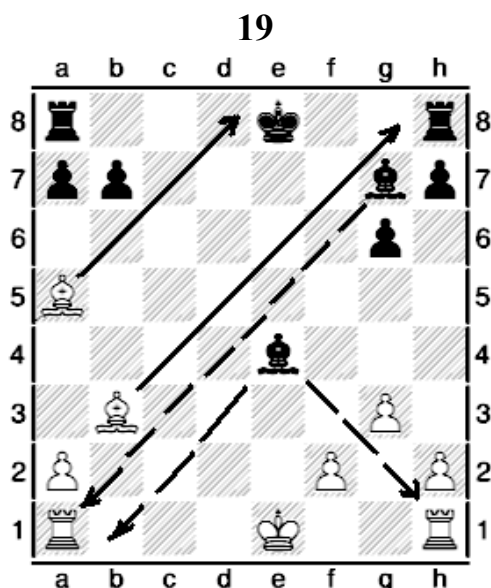
Quyidagi hollarda rokirovka qilish ta'qiqlanadi:

- a) agar shoh yoki rokirovka qilinayotgan rux bilan avval yurish qilingan bo'lsa;
- b) agar shoh bilan rux o'rtasida o'zining yoki raqibning sipohi turgan bo'lsa;
- v) agar shoh rokirovka qilinayotgan paytda zarba ostida turgan bo'lsa;
- g) agar rokirovka paytida shoh sakrab o'tayotgan xonalardan biri raqib sipohlarining zarbasi ostida turgan bo'lsa;
- d) agar shoh rokirovka qilingandan keyin raqib sipohlarining zarbasi ostida turgan xonaga joylashsa.

Agar rokirovka qilinayotgan rux, rokirovkadan oldin raqib sipohining zarbasi ostida turgan bo'lsa ham rokirovka qilishga ruxsat beriladi.

18-diagrammada har ikkala tomon ham rokirovka qilishi mumkin bo'lmagan pozitsiya ko'rsatilgan:

e1 xonadagi oq shoh b4 xonadagi qora fil zarbasi ostida turibdi;



Shuning uchun kichik rokirovkaga ham ruxsat berilmaydi.

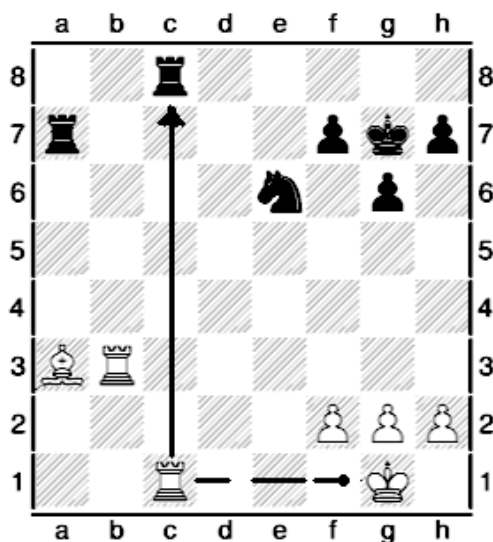
qoralar kichik rokirovka qila olmaydi, chunki h8 dagi rux g8 xonasiga yurgan, katta rokirovka qilish uchun esa c8 dagi oq fil xalaqit beradi.

19-diagrammada esa, oq shoh bilan katta rokirovka ham, kichik rokirovka ham qilish mumkin. Qora shoh bilan esa, rokirovka qilish ta'qiqlanadi:

d8 xonasi a5 dagi oq filning zarbasi ostida bo'lganligi uchun qora shoh undan sakrab c8 xonasiga ga o'ta olmaydi. Kichik rokirovka qilinsa, shoh g8 ga sakragandan keyin b3 dagi oq filning zarbasi ostida qoladi.

HUJUM QILISH VA HIMOYALANISH

20



Shaxmat o'yini, hujum qilish va himoyalanihdan iborat. O'yinning boshlanishida har ikkala tomon ham hujum qilish imkoniyatiga ega bo'ladi, keyinroq esa shaxmatchilarning mahoratiga qarab kuchlar nisbati o'zgarishi mumkin. Har qanday hujumda ham (hujum har doim ham xavfli bo'lavermaydi), hujumni qaytarishning (himovalanishning) quyidagi usullari mavjud:

- 1) hujum qilingan sipoh yoki boshqa sipoh bilan hujum qilgan raqib sipohini urib olish;

- 2) hujum qilingan sipohning hujum qilingan xonadan boshqa xonaga yurishi;
- 3) hujum qilayotgan raqib sipohini yo'lini boshqa sipoh bilan to'sish;
- 4) hujum qilingan sipohni boshqa sipoh bilan himoya qilish;
- 5) qarshi hujum (raqibning ham o'sha qiymatga ega sipohiga hujum qilish).

20-diagrammadagi pozitsiyada oqlar endigina c1 ga yurib, c8 dagi qoralarning ruxiga hujum qildi. Ushbu pozitsiyada yuqorida ta'kidlab o'tilgan himoya usullaridan bir nechtasini tanlash mumkin: c8 dagi rux c1 dagi ruxni urib olishi; c vertikalidan boshqa vertikalga yurishi; e6 dagi otni c5 yoki c7 ga yurib hujum yo'lini to'sishi, otni d4 ga yurib qarshi hujum qilishi, a7 dagi ruxni a8 ga yurib, o'z ruxini himoya qilishi

mumkin. Undan tashqari a7 dagi rux bilan a3 dagi filni urib olib, bir vaqtda b3 dagi ruxga hujum qilishi samarali qarshi hujum bo'ladi.

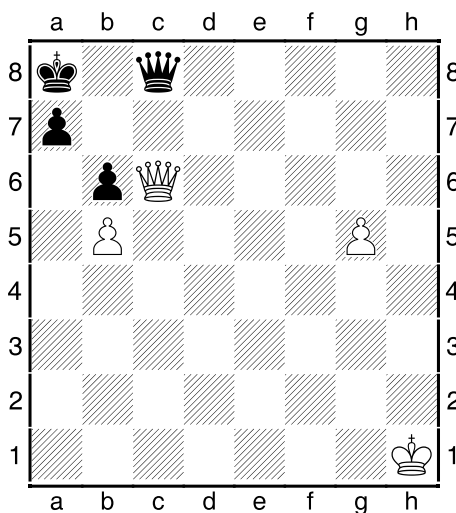
Himoyaning qaysi usulini qo'llash konkret vaziyatdagi pozitsiyaga va qaysi biri maqsadga muvofiqligiga bog'liq. Boshqacharoq aytganda, qaysi bir usulni yoki yurishni tanlash, shaxmatchining mahoratiga hamda o'yin darajasiga bog'liq. Shaxmatchining mahorati ortgan sari, yaxshiroq (kuchliroq) yurishni tanlaydi.

Agar kuchli shaxmatchi bo'lishni niyat qilgan bo'lsangiz, har bir pozitsiyada o'yinni qanday davom ettirishni tez va aniq hisoblay olishni o'rganishingiz lozim.

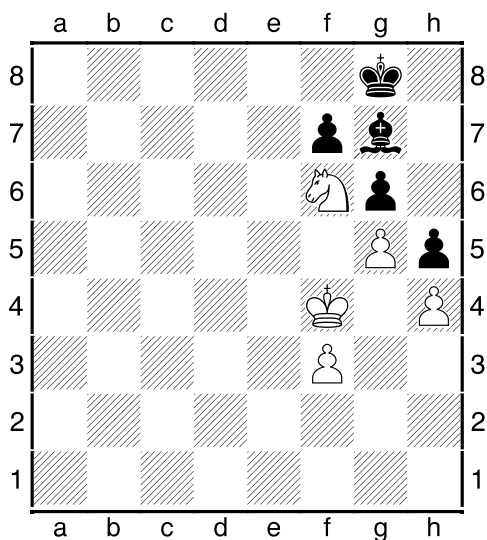
SHOHNING AHAMIYATI. SHOHGA SHAX BERISH

Agar shaxmat bahsida farzin, ruxlar, fillar, otlar yoki piyodalar urib olingan bo'lsa ham o'yin davom etishi mumkin. Agar shohga hujum qilinganda uni himoyalashni, yoki boshqa xonaga o'tishini (boshqa xonalar ham zarba ostida bo'lsa) iloji bo'lmasa o'sha tomon yutqizgan hisoblanadi.

21



22

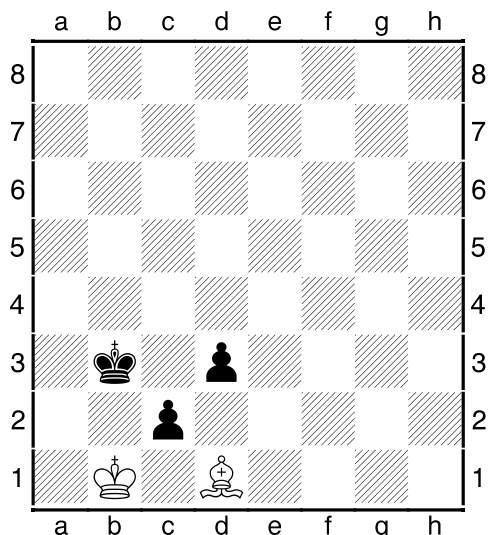


Shaxmat o'yinida shoh markaziy sipoh hisoblanadi. Shaxmat o'yinida asosiy narsa, raqib shohiga hujum qilish hamda o'z shohini raqib sipohlari hujumidan saqlashdir. Albatta raqib shohiga xujumni to'g'ridan-to'g'ri amalga oshirib bo'lmaydi. O'yin davomida avval raqib qarorgohiga hujum qilib, uning sipohlarini o'z shohini himoya qila olmaydigan holatga keltirib, so'ngra raqib shohiga hal qiluvchi zarba beriladi va shu yo'l bilan yutuqqa erishish mumkin.

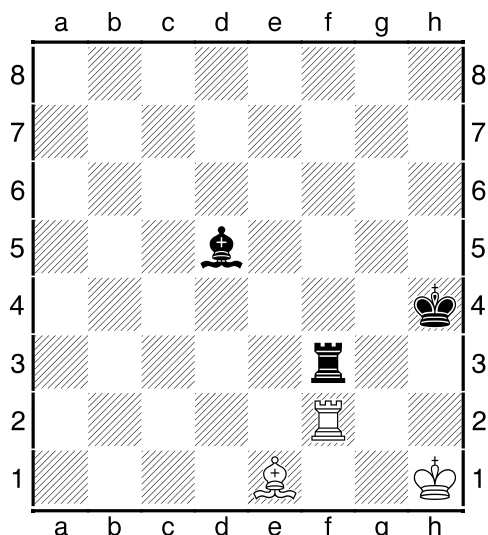
Shu bilan birgalikda, o'z shohini shunday zarbalardan saqlash lozim. Boshqa sipohlar kabi, shoh ham hujumga duchor bo'ladi. Ma'lumki, shohni urib olinmaydi. Keyingi yurishda shohni urib oladigon darajada hujum qilish shohga shax berish hisoblanadi. Qaysi raqibning shohiga shax berilsa, u o'z shohini zarbadan xalos qilishi shart.

21-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning farzini, c6 xonasidan raqibning a8 da turgan shohiga zarba bermoqda. Ushbu holatda qoralar o'z shohini zarbadan xalos qilishi shart. Chunki

23



24



shoh bir yurish ham zarba ostida qolib ketmasligi kerak. Agar shohga zarba berilsayu, raqiblar ikkalasi ham uni koʻrmay qolib oʻyinni boshqacha tarzda davom ettirsa, keyinchalik shunday boʻlganligi aniqlansa, oʻyinni oʻsha joyidan boshlab qayta oʻynalishi kerak. Demak, 21-diagrammadagi pozitsiyada shohga shax berildi. Ushbu vaziyatda qoralar oʻz shohini zarbadan xalos etishning uchta usulidan birini tanlash mumkin: farzin bilan oqlarning farzinini urib olishi; farzinini b7 xonasiga yurib qora farzinning yoʻlini toʻsishi yoki shoh bilan b8 xonasiga yurish qilishi mumkin.

22-diagrammadagi pozitsiyada oqlar qora shohga ot bilan shax berdi. Qoralarda himoyalaniishining faqat ikkita yoʻli bor: g7 dagi fil bilan otni urib olish hamda shoh bilan f8 yoki h8 xonalaridan biriga yurish (h7 xonasiga yurish mumkin emas, chunki u xona ham otning zarbasi ostida).

23-diagrammadagi pozitsiyada oq shohga c2 dagi piyodadan shax berilmoqda. Oqlarda ikkita yoʻl bor: piyodani fil bilan urib olish (shoh bilan piyodani urish mumkin emas chunki u d3 dagi qora piyoda bilan himoyalanoqda), yoki shoh bilan a1 va c1 xonalarning biriga yurish.

24-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Agar qoralar f3 dagi ruxini h3 dan boshqa xonaga yursa d5 dagi qora fil tomonidan shohga shax beriladi. Buni odatda ochib shax berish deyiladi. Agar qoralar ruxini h3 ga yurib, ham fil bilan, ham rux bilan shax bersa, ikki tomonlama shax deyiladi. Bunday hollarda shaxni bartaraf qilish uchun shax berayotgan sipohlarni har ikkalasini urib olish, yoki shax berilayotgan sipohlarni har ikkalasini yoʻlini toʻsishning iloji boʻlmaydi, faqatgina shoh bilan zarba berilmayotgan, xonaga yurish qilinadi.

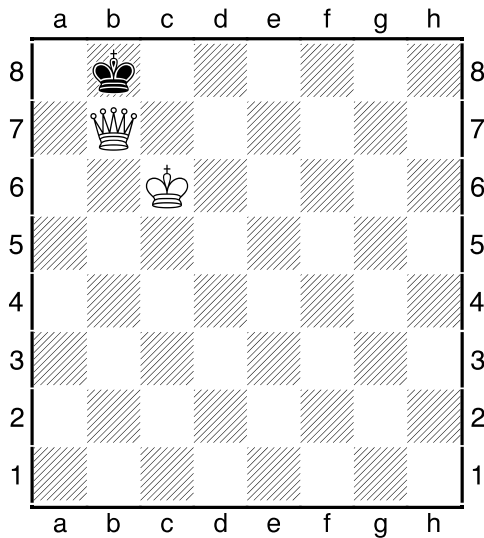
MOT.

Agar shohga shax berilganda, undan himoyalaniishning iloji boʻlmasa shoh mot boʻlgan hisoblanadi va oʻyin yakunlanadi. Bunda mot qilgan tomon gʻalaba

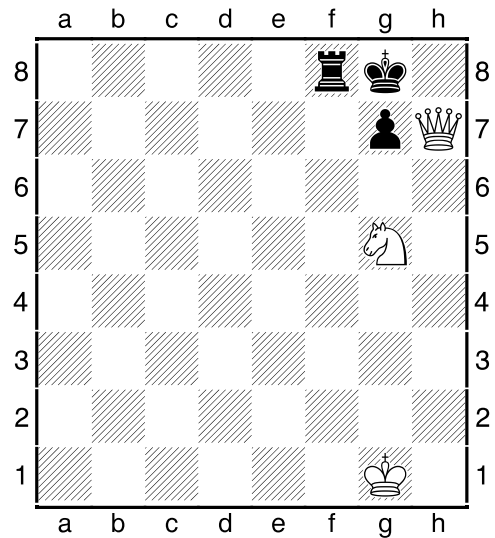
qozongan, shohi mot bo'lgan tomon esa mag'lubiyatga uchragan hisoblanadi. 25, 26, 29, 30, 33, 34, 35 - diagrammalarda qora shohning mot bo'lgan holati. 27, 28, 31, 32, va 36 - diagrammalarda esa oq shohning mot bo'lgan holati ko'rsatilgan.

Agar partiya musobaqada o'ynalgan bo'lsa yutgan tomonga 1 ochko, yutqizgan tomonga esa 0 ochko yoziladi. Musobaqalarda eng ko'p ochko olgan o'yinchi g'olib hisoblanadi. Demak mot, shaxmat o'yinining asosiy maqsadi hisoblanadi. Boshqacha qilib aytganda shaxmat o'ynayotgan kishi raqib shohini mot qilishga intiladi.

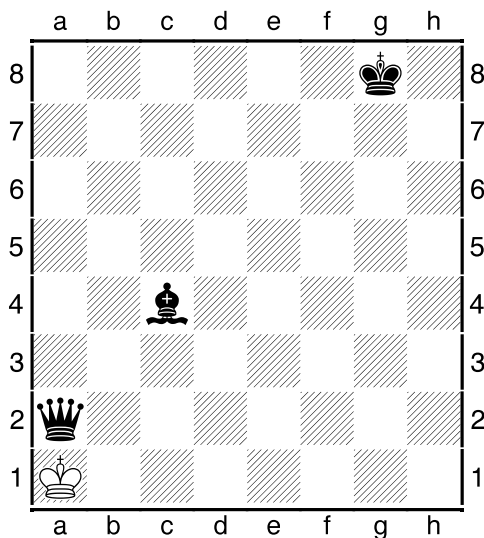
25



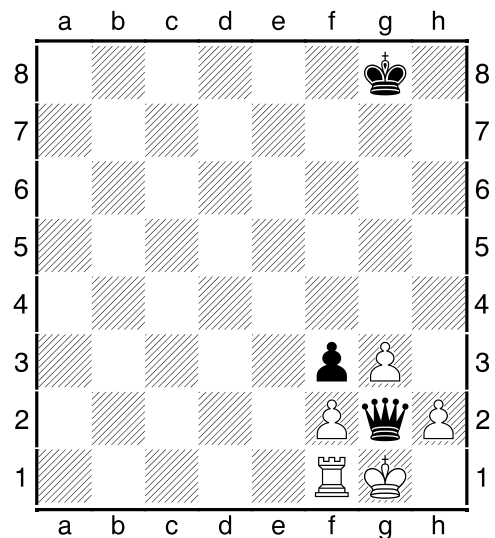
26



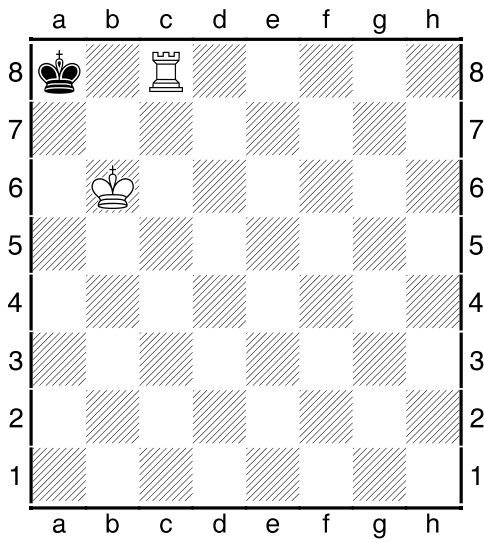
27



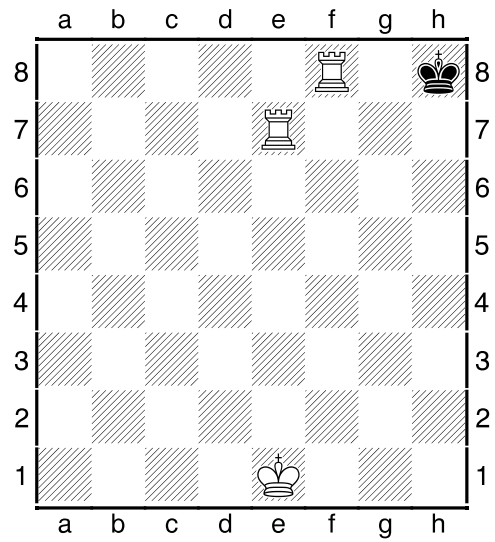
28



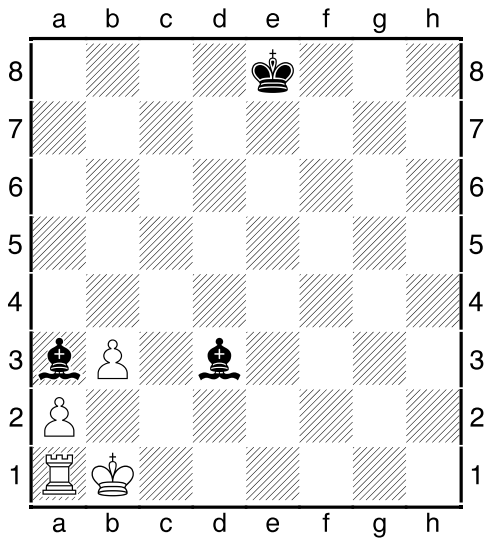
29



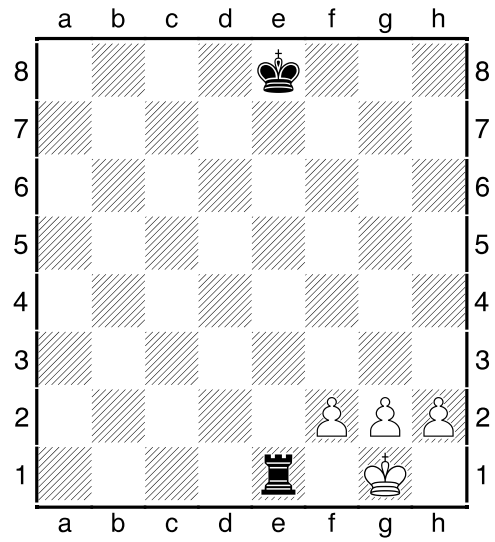
30



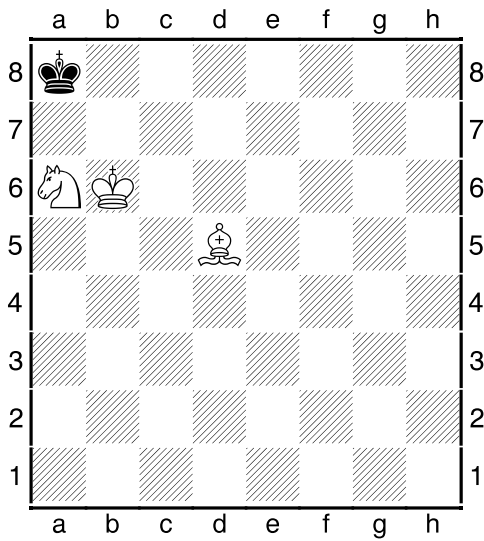
31



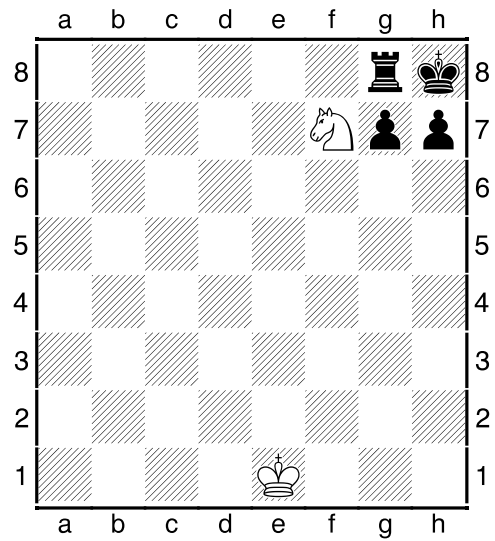
32



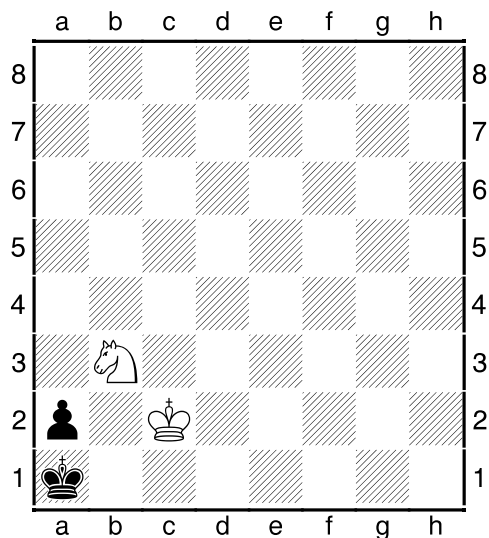
33



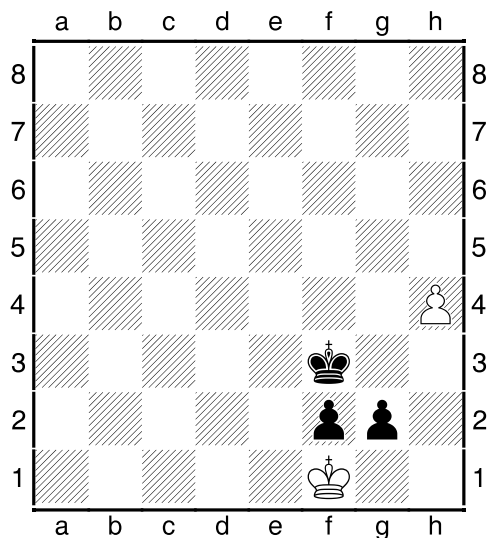
34



35



36



DURANG

Shaxmat partiyasining natijasi doim ham kimningdir g'alabasi bilan yakunlanavermaydi. Ayrim hollarda ikkala raqib ham g'alaba qozona olmaydi. U holda o'yin durang bilan yakunlanadi. Durang pozitsiyaga eng oddiy misol - shaxmat taxtasida ikkala raqibning ham faqat shohlari qolgan bo'lsa, o'yin durang bo'ladi. Chunki shoh bilan shax berilmaydi, mot qilish uchun esa ikkala tomonda ham imkoniyat yo'q.

Yana shunday pozitsiyalar uchraydiki, unda raqiblardan birida moddiy ustunlik bo'lishiga qaramasdan, raqib shohini mot qilish uchun etarli bo'lmaydi va o'yin durang bilan yakunlanadi.

Ularga quyidagi pozitsiyalar kiradi:

- 1) tomonlarda faqat shoh qolganda;
- 2) tomonlardan birida shoh bilan fil, ikkinchisida esa faqat shoh qolganda (37-diagramma).
- 3) tomonlardan birida shoh bilan ot, ikkinchisida faqat shoh qolganda (38-diagramma).
- 4) tomonlardan birida shoh bilan ikkita ot, ikkinchisida faqat shoh qolganda (39-diagramma).
- 5) ikkala raqibda ham shoh va bittadan fil qolganda (40-diagramma).

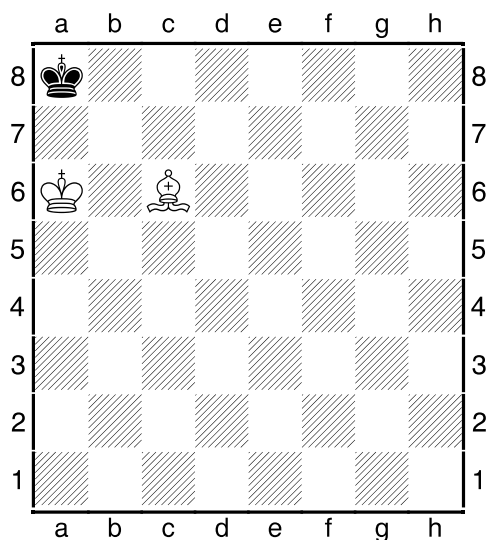
Shaxmat pozitsiyasida durang bilan yakunlanadigan yana juda ko'p holatlar mavjud. Ular murakkab bo'lgani uchun keyinroq ko'rib chiqamiz.

Agar ikkala raqib ham, o'zining pozitsiyasi yomonlashib ketishdan qo'rqib, bir xil yurishlarni 3 marta takrorlasa bu o'yin durang deb hisoblanadi. Undan tashqari raqiblardan hech qaysi birida yutuqqa o'ynash uchun asos bo'lmasa, raqiblarning

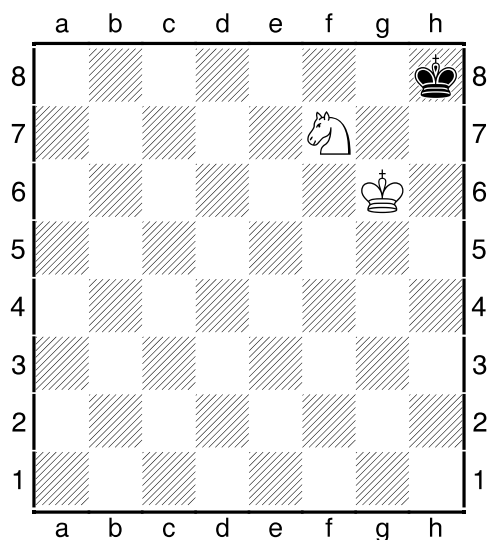
o‘zaro kelishuviga asosan ham o‘yin durang bilan yakunlanishi mumkin. Bunday hollarda raqiblardan biri durang taklif qiladi, ikkinchisi esa taklifni qabul qilishi yoki rad etishi mumkin. Agar taklif rad etilsa, o‘yin davom ettiriladi.

Durang natijaning yana bir ko‘rinishi shax hisoblanadi. Takroriy shax shunday narsaki, uzluksiz shax berilganda hujumda qolgan shoh, hech qachon shaxdan qutila olmaydi. Bunda ham o‘yin durang deb hisoblanadi. Takroriy shax qilishning asosiy sababi, kuchsiz tomon yutqizmaslik uchun raqibini shohiga uzluksiz shax berish yo‘llarini topib oladi va durangga erishadi. 41-48-diagrammalarda turli pozitsiyalarda takroriy shaxga misollar keltirilgan.

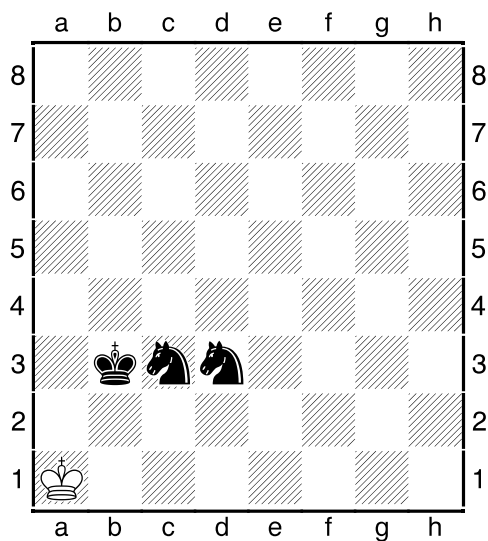
37



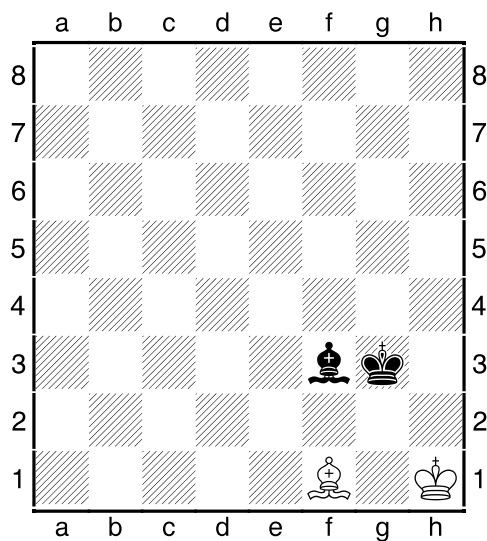
38



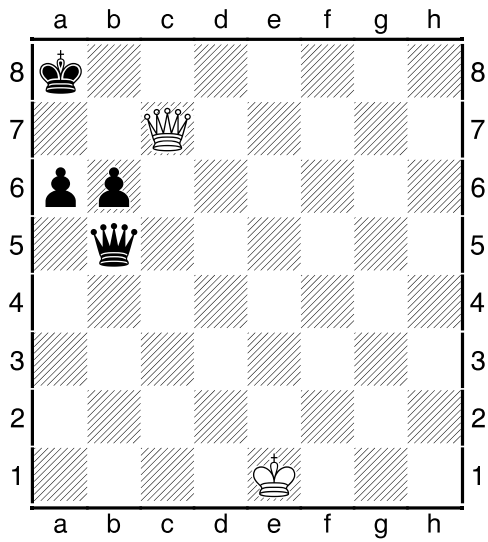
39



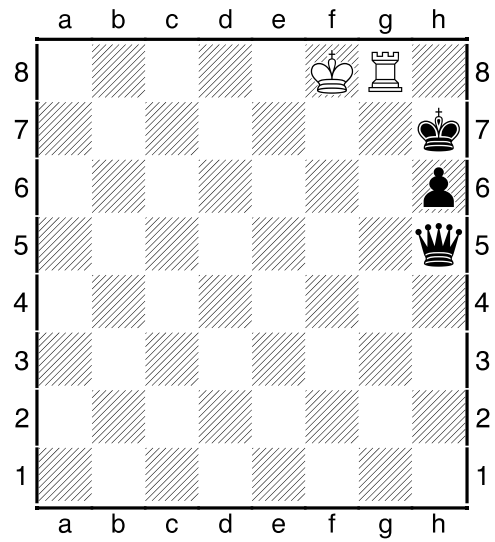
40



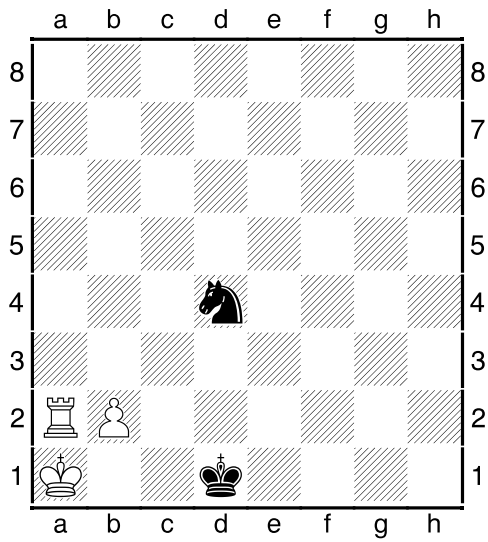
41



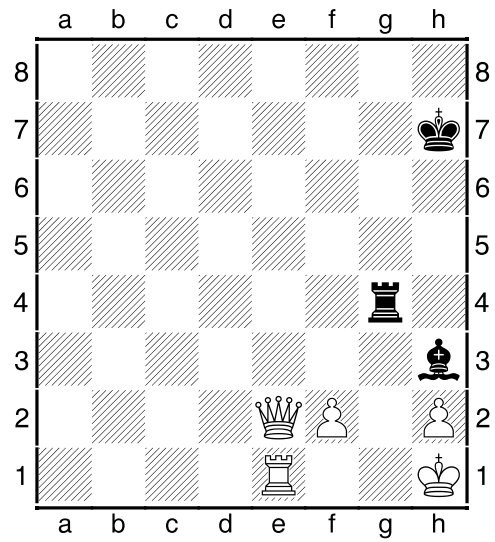
42



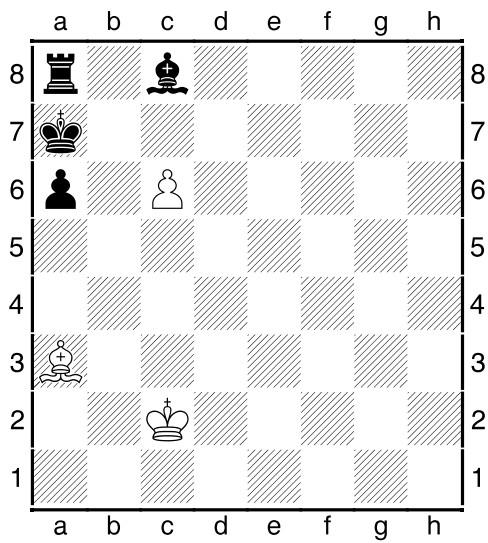
43



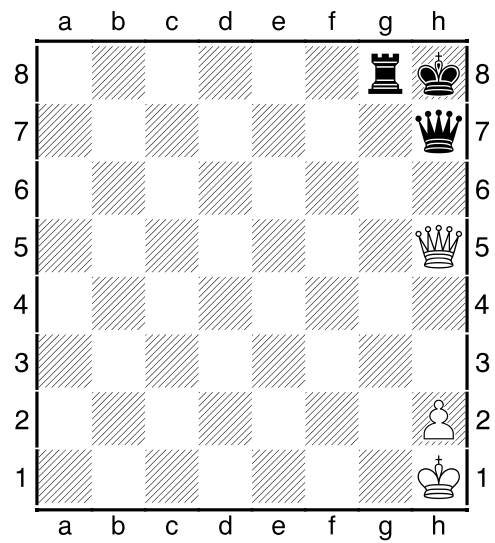
44



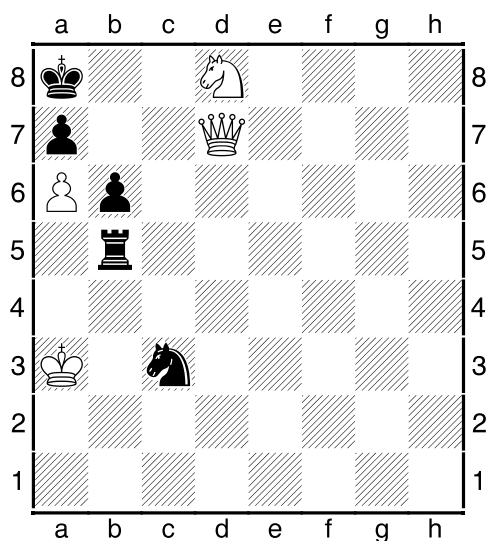
45



46



47



41-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning farzini c8 va c7 xonalaridan qora shohga takroriy shax e'lon qiladi va bir xil yurishlar uch marta takrorlangach, durang talab qilishi mumkin. Agar shunday qilmasa, ikki piyoda kamligi tufayli o'yinni boy beradi. **1.Φc8 Kpa7 2.Φc7 Kpa8 3.Φc8 Kpa7 4.Φc7 Kpa8 5.Φc8** va takroriy shax tufayli durang.

42-diagrammada, oq rux g7 va g8 xonalaridan qora shohga takroriy shax e'lon qiladi. **1.Јg7 Kph8 2.Јg8 Kph7 3.Јg7 Kph8 4.Јg8 Kph7 5.Јg7 Kph8** va takroriy shax.

43-diagrammada takroriy shax qiluvchi sipoh vazifasini ot bajaradi. Faqat birinchi yurishni tanlashda yanglishmaslik kerak, aks holda takroriy shax qilib bo'lmaydi. **1... Kb3 2.Kpb1 Kd2 3.Kpa1 Kb3 4.Kpb1 Kd2 5.Kpa1 Kb3** va takroriy shax.

44-diagrammada esa takroriy shaxni rux bilan fil birgalikda amalga oshiradi. Birinchi yurishda **1.Cg2** xonasidan shax beradi va navbatni ruxga beradi. Agar qoralar takroriy shax qilmay oqlarning farzinini yutib olishga harakat qilsa ular o'yinni yutqizadi.

45-diagrammada, takroriy shaxni a3 da turgan oqlarning fili c5 va d6 xonalaridan shax berib amalga oshiradi.

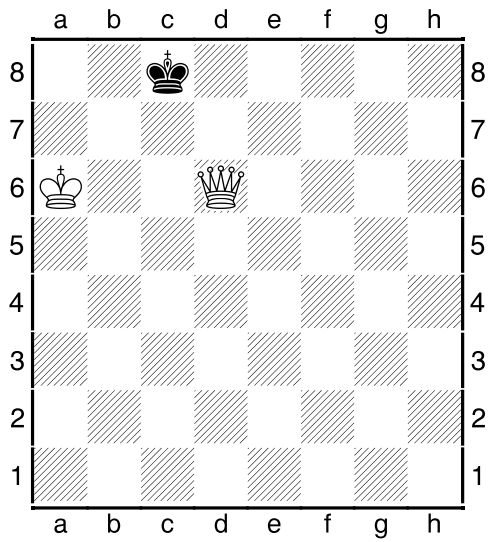
46-diagrammada oqlarning farzini h5-e5-e8 uchburchak bo'yicha qora shohga takroriy shax e'lon qiladi. Pozitsiyadan ko'rinib turibdiki qoralarda ruxning o'rniga yana bitta farzin bo'lganda ham takroriy shaxdan qutila olmasdi.

47-diagrammada ot b1 va c3 xonalaridan oq shohga takroriy shax e'lon qiladi. Agar shaxdan qutilish maqsadida oq shohni a1 ga yurilsa, qoralar b1 xonasiga rux bilan yurib mot qiladi. Buni o'zingiz ko'rib chiqing.

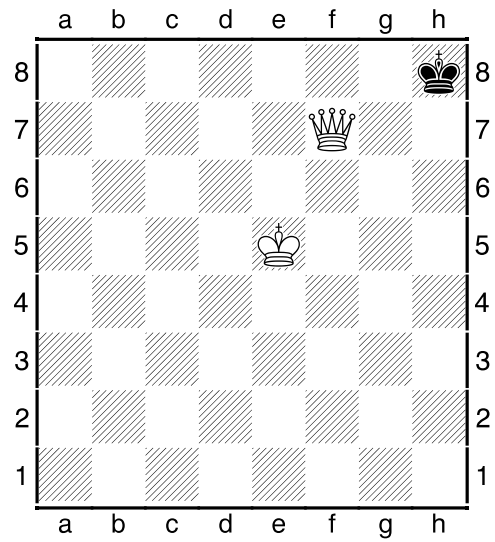
P O T.

Ba'zan shaxmat taxtasida shunday vaziyat sodir bo'ladiki, yurish navbati kelganda hech qaysi sipohni yurishning iloji bo'lmaydi (shu jumladan shohni ham), shohga esa shax berilmagan. Shunday holatni pot deb ataladi va o'yinda durang hisobi qayd etiladi.

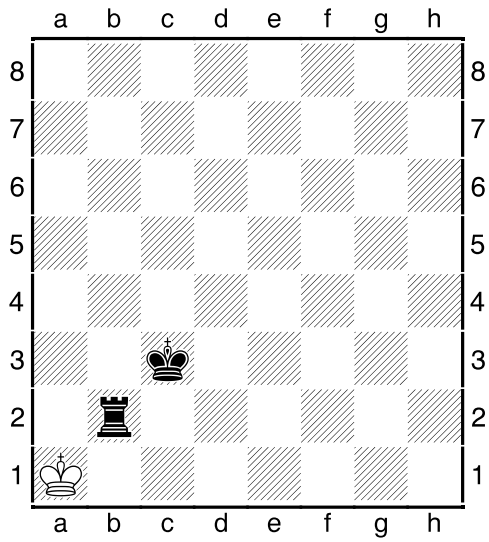
48



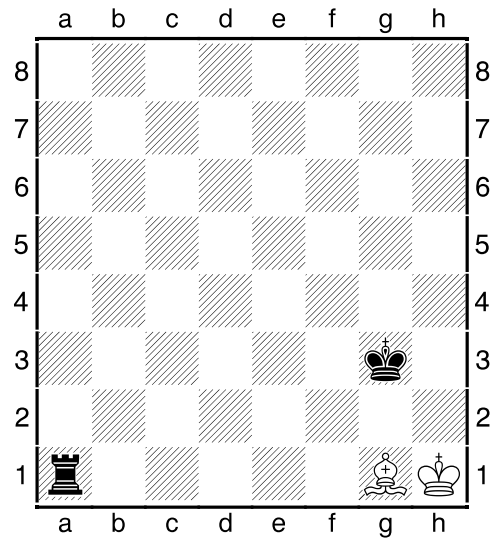
49



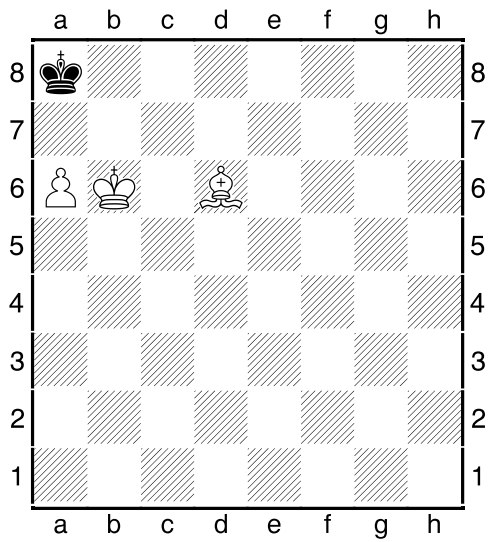
50



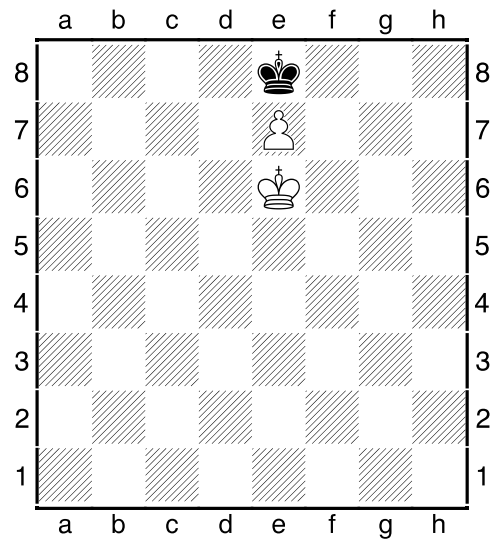
51



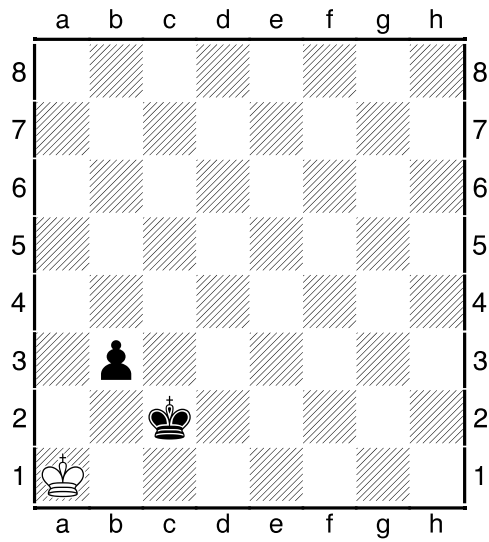
52



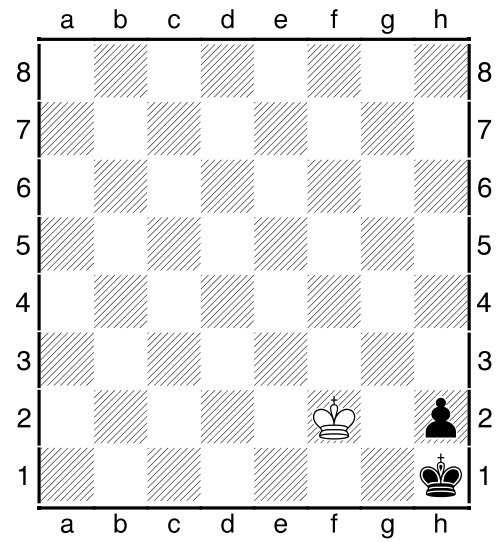
53



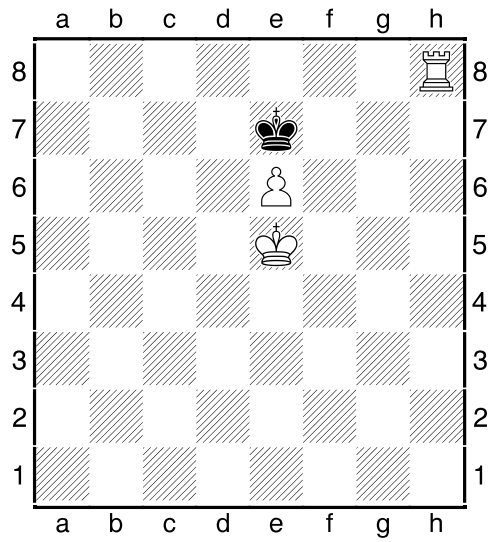
54



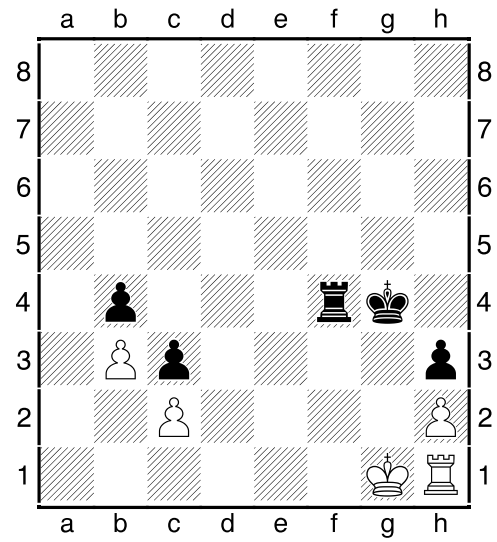
55



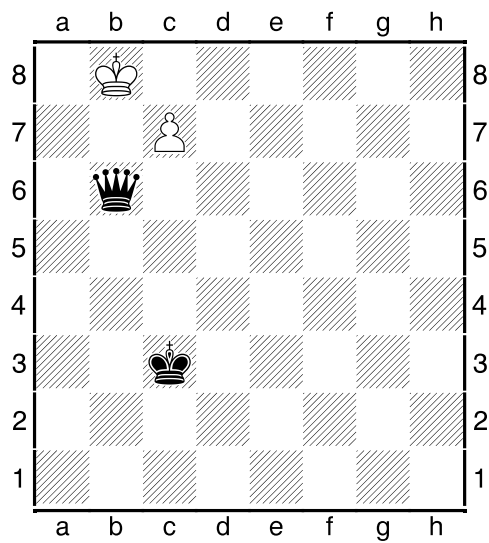
56



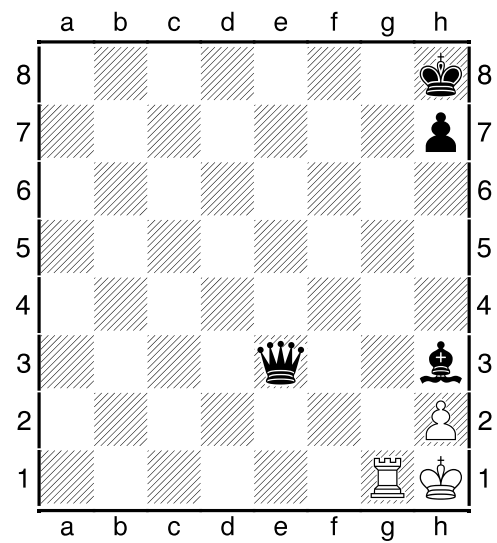
57



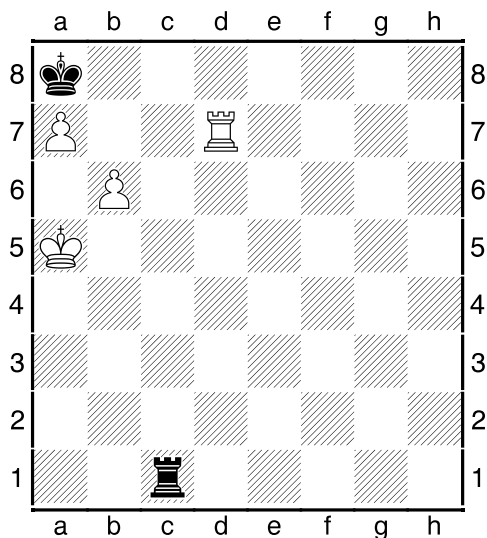
58



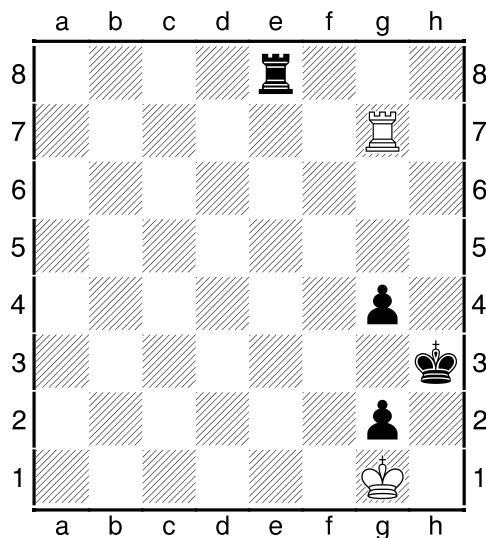
59



60



61



Ko'pchilik hollarda (ayniqsa shaxmatni ya'ni o'rgangan havaskorlarda raqibining yakka qolgan shohini mot qilish o'rniga unga shax bermasdan, barcha yuradigan yo'llarini to'sib qo'yadi va natijada mot qilish o'rniga pot qilib qo'yadi va o'yinda durang hisobi qayd qilinadi. Ayrim hollarda kuchsiz tomon motdan qutilish uchun sipohlarini qurbon qilib bo'lsa ham, taxtada pot holatini vujudga keltirishga erishadi va o'yin durang bo'ladi.

48-57-diagrammalarda amaliy o'yinlarda uchrab turadigan pot holatlari ko'rsatilgan.

58-diagrammada qoralarning farzini oq shohga shax e'lon qilgan. Shohni qaerga yurish kerak? Tajribasiz shaxmatchi so'nggi piyodasini saqlab qolish uchun shohni c8 ga yuradi va qoralarning Kpb4 yurishi o'yinni yutqazishga olib keladi. Agar oqlar shohini a8 ga yursa ham qoralar piyodani olmaydi, chunki pot holati vujudga keladi. Qoralar a6 va b6 xonalaridangina shohga shax beradi. Agar shax berishdan to'xtab, shohi bilan yurish qilsa, c7 dagi piyoda c8 ga yurib, farzinga aylanadi va o'yin yana durang bilan yakunlanadi.

59-diagrammadagi pozitsiyada, oqlar ruxini g8 xonasida qurbon qiladi, qora shoh ruxni urib olishga majbur va pot holati vujudga keladi.

60-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning shohi pot holatida. Agar rux bo'lmasa pot bo'lib, o'yinda durang qayd etilardi. Demak ruxni qurbon qilish kerak. Rux c liniyasi bo'ylab shohga tinimsiz shax beraveradi. Agar shoh ruxni urib olsa pot, urmasa takroriy shax tufayli o'yin durang bilan yakunlanadi.

61-diagrammada esa oqlar ruxini qurbon qilib pot qilishi mumkin. **1.Jh7 Kpg3 2.Je7 Jla8 3.Ja7** agar **3...J:a7** rux urib olinsa pot. Agar rux urib olinmasa qora rux qaerga yurilsa oq rux ro'parasiga yuriladi va o'yin during natija bilan yakunlanadi.

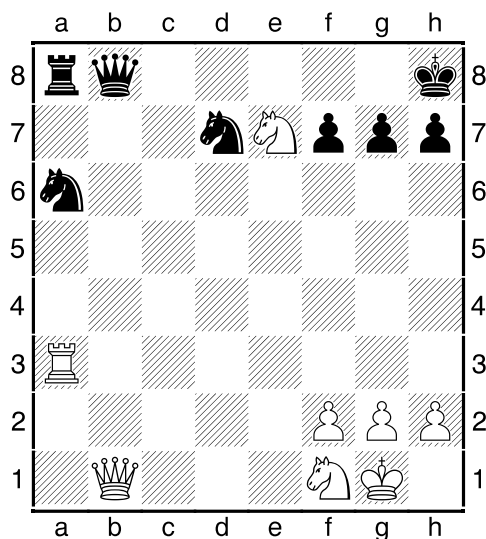
SIPOHLARNING BIR–BIRIGA NISBATAN KUCHI

2-jadval

SIPOH	KUCHI
 	
 	9
 	5
 	3
 	3
 	1

Shaxmat nazariyasi va amaliyotida shaxmat o'yinidagi sipohlarning bir-biriga nisbatan kuchi aniqlangan. Eng kuchsiz sipoh piyoda bo'lganligi uchun, sipohlarning kuchi piyodaga nisbatan belgilangan. Masalan ot yoki fil piyodadan 3 barobar kuchli (2-jadval), rux esa piyodadan 5 barobar, farzin 9 barobar kuchli deb hisoblanadi. Shoh esa o'yin boshlanishi yoki o'rtalarida piyodadan ham kuchsiz bo'lishi mumkin. Lekin sipohlar almashtirilib, shaxmat taxtasida sipohlar kam qolganda shohning kuchi taxminan 3 ta piyodaga teng bo'ladi. Agar raqiblardan biri o'zining biror sipohini raqibining shuncha kuchiga ega bo'lgan sipohi evaziga bersa almashtirish deyiladi.

62



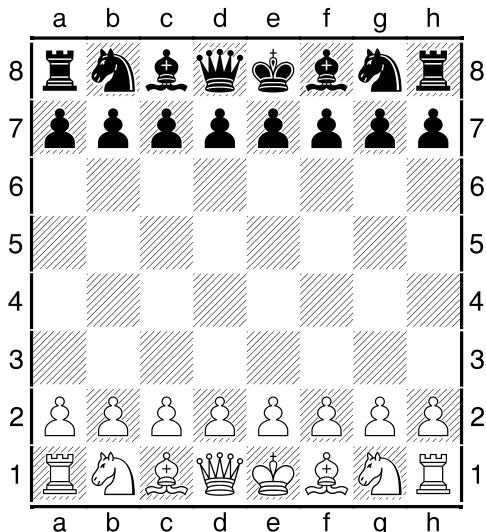
2-jadval boshlovchi shaxmatchilar uchun o'ziga xos qo'llanma bo'lib xizmat qiladi. Agar raqiblardan biri fili yoki oti evaziga rux yutib olsa, sifat yutib olindi deyiladi. Yuqoridagi jadvaldagi sipohlarning bir-biriga nisbatan kuchi, o'sha sipohning mutlaq kuchi deb ataladi. Lekin o'yin paytida sipohlarning bir-biriga nisbatan kuchi o'zgarib turishi mumkin. Jumladan, markazda joylashgan sipohlar

taxtaning chetlarida turgan sipohlardan kuchliroq hisoblanadi. Masalan: fil bilan otning kuchi teng hisoblanadi lekin ikkita fil ikkita otdan kuchli hisoblanadi. Yopiq pozitsiyalarda ba'zan ot fildan kuchli hisoblanadi, ochiq pozitsiyalarda esa ko'pincha fil foydaliroq bo'ladi. Shaxmatda eng kuchli sipoh farzin hisoblanadi. Shuning uchun ko'pincha yangi o'rgangan shaxmatchilar farzinni saqlashga ortiqcha e'tibor berib yuboradilar. Natijada o'yinni chiroyli yakunlash mumkin bo'lgan imkoniyatlardan foydalana olmay qoladilar. Ba'zan farzin yoki ruxni qurbon qilib raqibni mot qilish imkoniyati bo'ladi (62-diagramma). **1.Φ:h7 Kp:h7 2.Jh3X**. Agar raqiblardan biri

o‘zining kuchliroq sipohini raqibining kuchsizroq sipohi evaziga bersa va shuning hisobiga mot qilsa yoki yutuq pozitsiyaga erishsa buni sipohni qurbon qilish deyiladi.

SHAXMAT ALIFBOSI

63



Shaxmat taxtasidagi xonalarning, sipoh va piyodalarning belgilanishini biz taxta va sipohlarning nomlanishi mavzusida ko‘rgandik. Xuddi muzikachilar notaga ega bo‘lgani kabi, shaxmatchilar ham maxsus yozuvga egadirlar. Musobaqalarda shaxmatchilar qilingan yurishlarni maxsus blankalarga yoki daftarga yozib boradilar. Ushbu yozuvlar o‘yindan keyin o‘ynalgan partiyani tahlil qilish uchun zarur.

O‘ynalgan partiyani tahlil qilish esa, mahoratni oshirishiga qo‘yilgan eng muhim qadamdir.

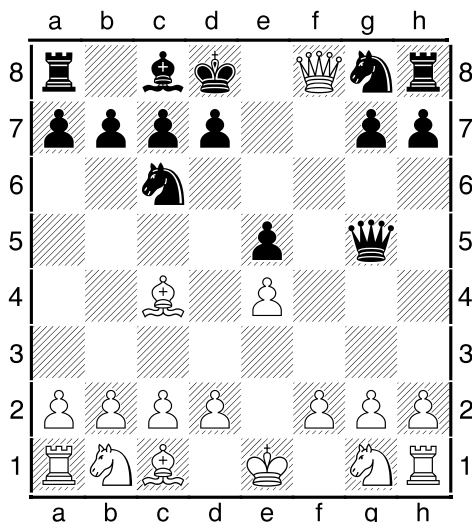
Shaxmat diagrammasida oqlar pastki tomonga terilib, ular birinchi va ikkinchi gorizontallarga, qoralar esa ettinchi va sakkizinchi gorizontallarga terilgan bo‘ladi (63-diagramma).

Shaxmat o‘yinini quyidagicha yozib boriladi. Masalan, birinchi yurishida e2 xonasidagi piyoda e4 ga yurilsa, 1.e2-ye4 yoki qisqacha 1.e4, 2-yurishda oqlar b1 dagi otini c3 xonasiga yursa 2.Kb1-c3 yoki qisqacha 2.Kc3 deb yoziladi. Agar 30-yurishda e7 xonasida turgan oqlarning piyodasi e8 xonasiga yurib farzinga aylansa 30.e7-e8Φ yoki qisqacha 30.e8Φ deb qayd qilinadi. 0-0 belgisi qisqa rokirovkani, 0-0-0 belgisi esa uzun rokirovkani bildiradi. Agar biror yurishdan keyin + belgisi qo‘yilsa, o‘sha yurish bilan shohga shax berilganligini, ++ belgisi ikki tomonlama shax berilganligini, X belgisi esa motni bildiradi.

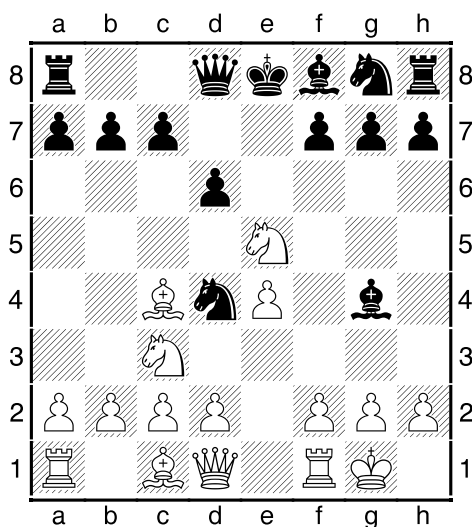
Shaxmat partiyasi yozuvida yana quyidagi belgilar ishlatiladi:

- ! - yaxshi yurish;
- !! - juda yaxshi yurish;
- ? - xato yurish;
- ?? - juda yomon yurish, yoki qo‘pol xato;
- !? - diqqatga sazovor yurish yoki yangi yurish;
- ?! - shubhali yurish;
- ± - oqlarning ahvoli yaxshiroq;
- ∓ - qoralarning ahvoli yaxshiroq
- = - ikkala tomonning imkoniyatlari teng
- + - oqlarga yutuq pozitsiya
- + - qoralarga yutuq pozitsiya.

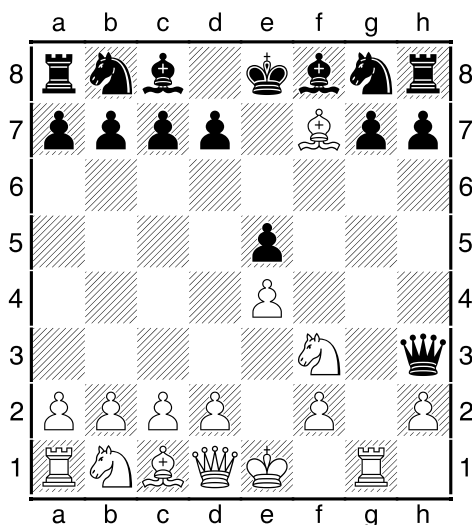
64



65



66



Odatda bunday belgilar, tahlil qilingan partiyalarda bo‘ladi. Partiyalarni tahlil qilib, shaxmatchi o‘zining yo‘l qo‘ygan kamchiliklarini bilib oladi va uni kelgusida ularni takrorlamaslikka harakat qiladi. Endi shaxmat taxtasiga sipohlarni boshlang‘ich holatda tering va quyidagi yozuvda ko‘rsatilgan yurishlarni amalga oshiring.

Oqlar: Abdurahmonov

Qoralar: Boqiyev

1.e2-e4 e7-e5 2.Cf1-c4 Φd8-g5? 3.Φd1-f3 Kb8-c6?? 4.Φf3-f7 Kpe8-d8 5.Φf7:f8X (64-diagramma). Bundan keyingi yozuvlarda o‘yinchilarning familiyasi emas, balki ularning bosh harflari bilan belgilaymiz.

Oqlar: V - Qoralar: G

1.e2-e4 e7-e5 2.Kg1-f3 Kb8-c6 3.Cf1-c4 d7-d6 4.Kb1-c3 Cc8-g4 5.0-0 Kc6-d4? 6.Kf3-e5 (65-diagramma) 6...Cg4:d1?? 7.Cc4:f7 Kpe8-e7 8.Kc3-d5X

Oqlar: D - Qoralar: S

1.e2-e4 e7-e5 2.Cf1-c4 Φd8-g5 3.Kg1-f3! Φg5:g2 4.Λh1-g1 Φg2-h3 5.Cc4:f7! (66-diagramma). 5...Kpe8-d8 6.d2-d4 e5:d4?? 7.Λg1-g3 Qoralar taslim bo‘ldi.

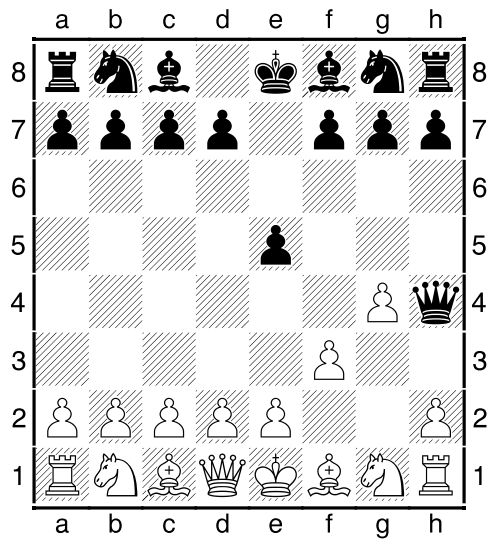
Oqlar: A - Qoralar: B

1.g2-g4 e7-e5 2.f2-f3?? Φd8-h4X (67-diagramma). Shaxmatdagi eng qisqa mot.

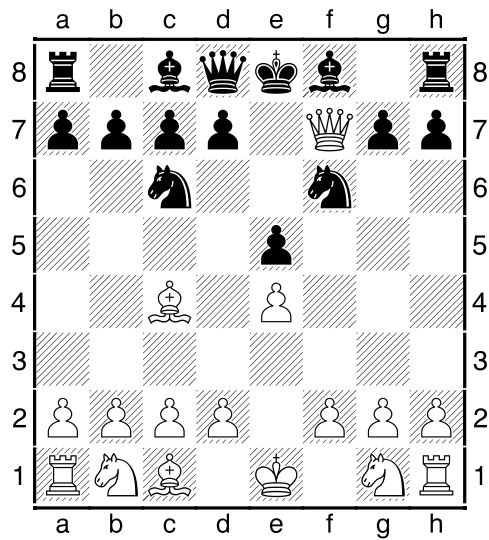
Oqlar: S - Qoralar: D

1.e2-e4 e7-e5 2.Φd1-h5? Kb8-c6 3.Cf1-c4 Kg8-f6?? 4.Φh5:f7X (68-diagramma). Buni «bolalar moti» deyiladi.

67



68

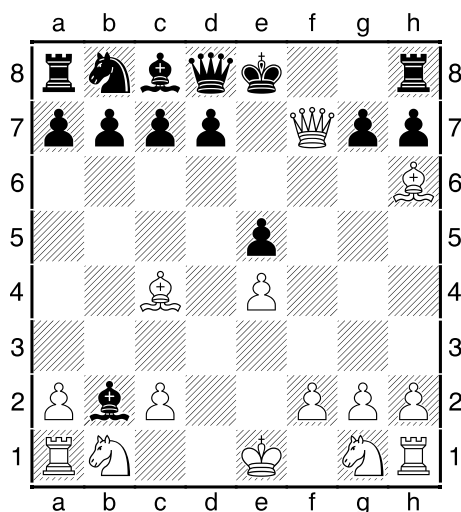


Rustam Qosimjonov – Maykl Adams
Tripoli, Liviya 2004 yil.

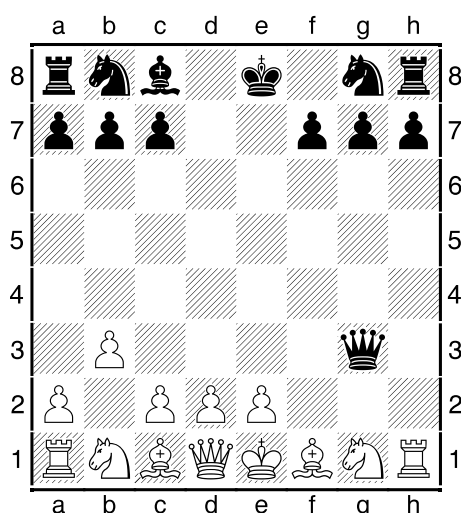


II-BOB NAZARIY VA AMALIY BILIMLAR

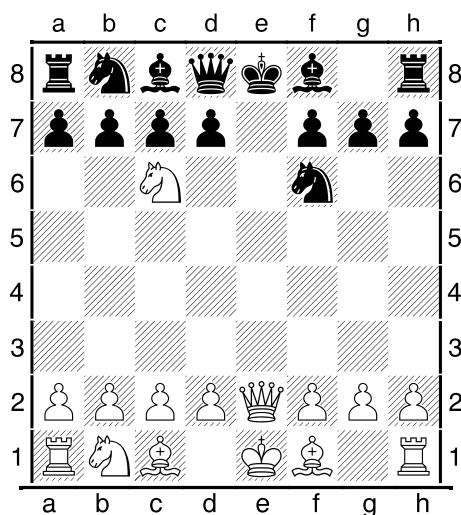
69



70



71



O'quv partiyalari.

Quyidagi qisqa partiyalarni ko'rib chiqing va yurishlariga berilgan izohlar bilan tanishing. Ayrim yurishlarga so'roq (ya'ni xato yurish) qo'yilgan, lekin o'sha tomon o'yinda g'olib chiqqan. Sababi shundaki, raqib undan ham qo'polroq xatoga yo'l qo'ygan.

1-partiya

1.e4 e5 2.Cc4 Cc5 3.Φh5? Farzinni erta o'yinga olib chiqish xato hisoblanadi. **3...Kh6??** Qoralar f7 xonasini noto'g'ri usul bilan himoya qilmoqda. Undan ko'ra **3...Φe7** bo'lsa, **4.Kf3 Kc6 5.Kc3 Kf6** va oqlarning farzini chekinishga majbur. **4.d4! Cd4 5.Ch6** Oqlar f7 ning himoyachisini yo'qotdi. **5...Cb2??** (69-diagramma). Qoralar moddiy ustunlikka intilib, raqibining maqsadini tushunmadi. **6.Φf7X.**

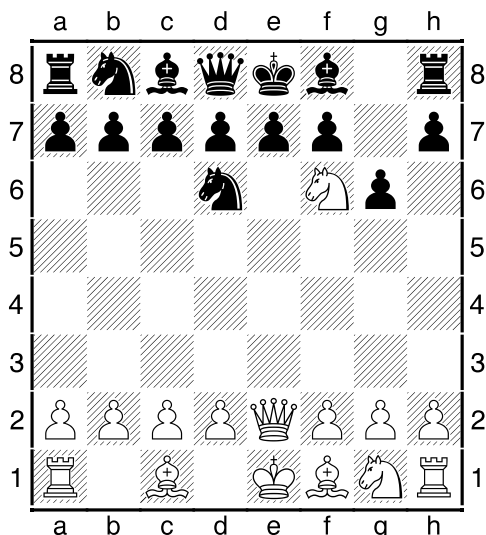
2-partiya

1.f4 e5 2.fe Oqlar piyoda yutib oldi lekin vaqt yo'qotyapti. **2...d6** Qoralar boshqa filiga ham yo'l ochyapti. **3.ed Cd6 4.b3??** oqlar xavf-xatarni sezmayapti. Agar sezganda **4. Kf3** o'ynagan bo'lar edi **4...Φh4+! 5.g3 Cg3+! 6.hg Φg3X** (70-diagramma).

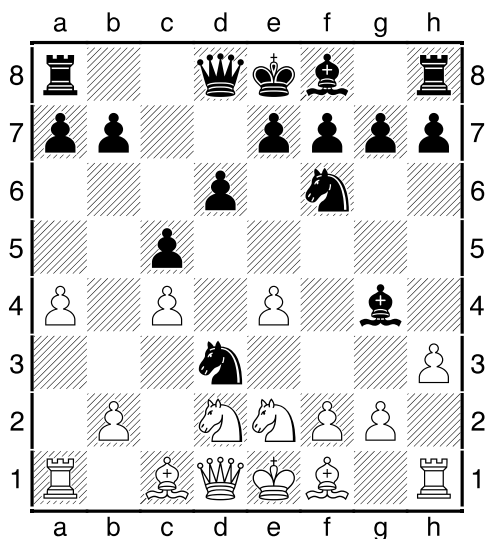
3-partiya

1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Kd7 4.Cc4 Ce7? Endi f7 xonasi himoyasiz qoldi. Bu erda **4...c6!** yaxshiroq edi. **5.de de?? 6.Φd5! Kf6?? 7.Φf7X**

72



73



4-partiya

1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 Oqlar e5 dagi piyodaga hujum qildi, qoralar esa e4 dagi oq piyodaga qarshi hujum qilmoqda. 3.Ke5 Ke4? Oldin 3...d6 o'ynab otni haydash va keyin e4 dagi piyodani urib olish kerak edi. 4.Φe2 Kf6?? 5.Kc6+! (71-diagramma) Φe7 6.Ke7 Qoralar taslim bo'ldi, chunki ular farzinni yo'qotdi.

5-partiya

1.e4 Kf6 2.Kc3 g6 3.Kd5? Nahotki qoralar tuzoqqa tushsa? 3...Ke4 4.Φe2 Kd6?? Qoralar tuzoqqa tushdi. 5.Kf6X (72-diagramma). Buni bo'g'iq mot deyiladi.

6-partiya

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 f6? 4.Cd3 Kd7?? 5.Φh5+ Qoralar taslim bo'ldi.

7-partiya

1.e4 c5 2.c4 d6 3.d3 Kc6 4.Kd2? (4.Kc3 yurish lozim edi) 4...Kf6 5.Ke2? Sipohlarni o'yinga kiritganda bir-biriga xalaqit bermaydigan bo'lishi kerak. Bu erda oq otlar fillarning o'yinga chiqishiga xalaqit bermoqda. 5...Cg4 6.a4? Bemaqsad yurish

6...Kb4!?! Qoralar tuzoq qo'ymoqda. 7.h3?? Oqlar tuzoqqa tushdi. 7...Kc3X (73-diagramma).

8-partiya

1.e4 e6 2.d4 g6 3.Kc3 Cg7 4.Kf3 Φf6?? (4...Ke7 o'ynash lozim edi) 5.Cg5 Qoralar taslim bo'ldi. Chunki ularning farzini qo'lg'a tushdi.

YAKKA SHOHNI MOT QILISH. FARZIN VA RUX YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

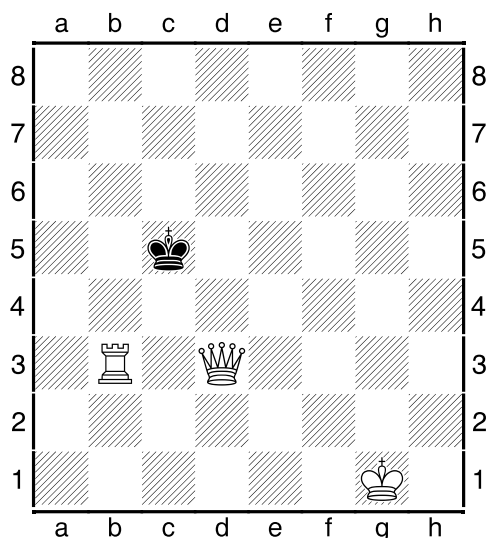
Yangi o'rgangan havaskordan yuqori malakali shaxmatchi bo'lib etishguncha juda ko'p o'rganish, asosiy qoidalarini o'zlashtirib olish, bu hali dastlabki qadam xolos. Ikkinchi muhim qadam - eng oddiy pozitsiyalarda yakka shohni mot qilish texnikasini o'zlashtirishdir.

Ko'pchilik havaskorlar shaxmat o'ynashni o'rganib olgandan keyin raqiblari bilan juda ko'p partiyalar o'ynab shohni mot qilishni uzoq vaqt davomida o'rganadilar. Shaxmat o'yinida o'z mahoratini tezroq oshirishni istagan shaxmat havaskorlari, avvalo shohni mot qilishni o'rganib olsalar maqsadga muvofiq bo'ladi.

Ma'lumki, agar shoh shaxmat taxtasining o'rtasida joylashgan bo'lsa, uni mot qilish uchun ko'pincha taxtaning chetki qismiga yoki biror burchagiga haydab olib borishga to'g'ri keladi. Yakka shohni mot qilish uchun kuchli tomon qanday sipohlarga ega bo'lishi kerak?

Bittadan og'ir sipohga (farzin yoki rux) yoki ikkitadan yengil sipohlarga (ikkita fil, fil bilan ot) ega bo'lsa yakka shohni mot qilish mumkin. Faqatgina ikkita ot bilan shohni mot qilib bo'lmaydi. Rux, farzin, ikkita fil, fil va ot bilan mot qilishda albatta shoh yordam berishi kerak. Bunday holatlarda shohning yordamisiz mot qilib bo'lmaydi.

74



Farzin va rux bilan mot qilish ikkita rux bilan mot qilishdan ham osonroq. 74-diagrammadagi pozitsiyada qora shohni bir necha usulda mot qilish mumkin. Shulardan ikkita eng qisqa yo'l bilan mot qilishni ko'rib chiqamiz.

1.Jc3+ Kpb4 2.Jc4+ Kpb5 3.Φb3+ Kpa5 4.Ja4X

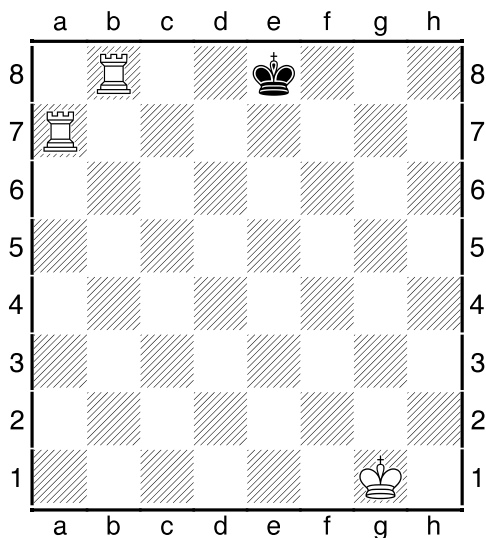
1.Jb5+ Kpc6 2.Φd5+ Kpc7 3.Jb7 Kpc8 4.Φd7X.

IKKI RUX YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

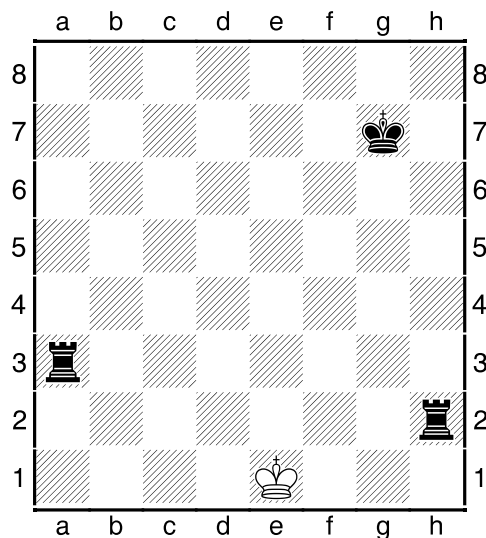
Ikkita rux bilan yakka shohni mot qilishga to'g'ri kelsa, shohning yordamisiz ham mot qilish mumkin.

75-diagrammadagi pozitsiyada, qora shohni mot bo'lgan holati ko'rsatilgan.

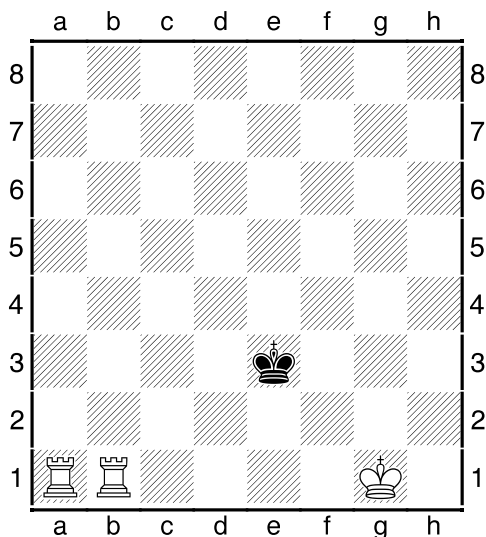
75



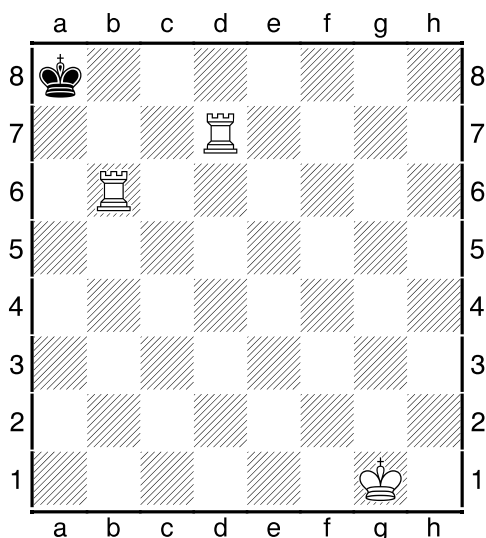
76



77



78



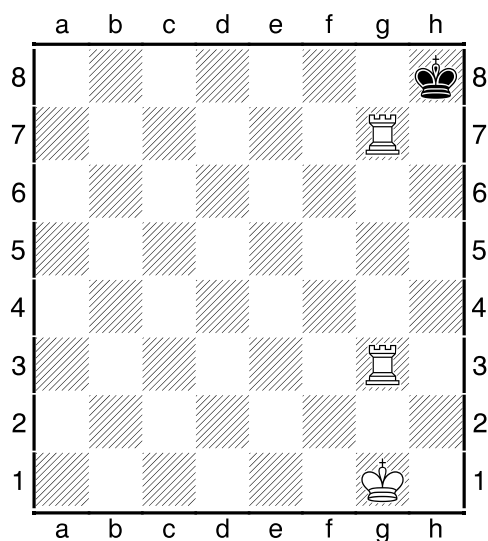
76-diagrammadagi pozitsiyada esa, qoralar **1...Jl3-a1** yurish qilinsa, oqlar mot bo'ladi.

77-diagrammadagi pozitsiyada ikkita rux yordamida qanday qilib yakka shohni mot qilishni ko'rib chiqamiz.

Mot qilishga kirishishdan oldin, qora shohni taxtaning qaysi chekkasiga siqib olib borishini rejalashtiramiz. Aytaylik, sakkizinchi gorizontalg shohni haydab olib borib mot qilmoqchimiz.

Demak shu reja asosida yurishlarni boshlaymiz: **1.Jl2 Kpd3 2.Jl3+ Kpc4** Endi nima qilish kerak? Agar Jl4 bo'lsa, qora shoh ruxni urib oladi. Qoralarning yurishi rejamizni biroz o'zgartirdi. Lekin yurishlarni biroz o'zgartirsak ham, reja asosidagi harakatimizni davom ettiramiz: **3.Jh2! Kpb4 4.Jg3! Kpc4 5.Jh4+!** Ruxlar qora shohdan uzoqlashgan holda unga bosimni davom ettirmoqda. **5...Kpd5 6.Jg5+ Kpe6 7.Jh6+ Kpf7** Shoh yana ruxlarga yaqinlashdi va yana o'zimizga tanish manevrni amalga oshiramiz. **8.Ja5 Kpg7 9.Jb6 Kpf7 10.Ja7+ Kpe8 11.Jb8X.**

79

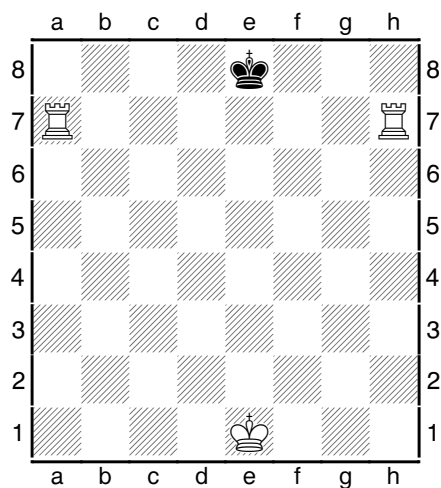


Ikkita rux bilan mot qilganda 78 va 79-diagrammalarda ko'rsatilgan pot holatlaridan ehtiyot bo'lish lozim. Shunga o'xshash pot holatlarini sodir qilish, boshlovchi shaxmatchilarda tez-tez uchrab turadi. Pot holati esa, o'yin davomida soatlab qilingan mehnatni zoe ketkazish demakdir.

MASALALAR

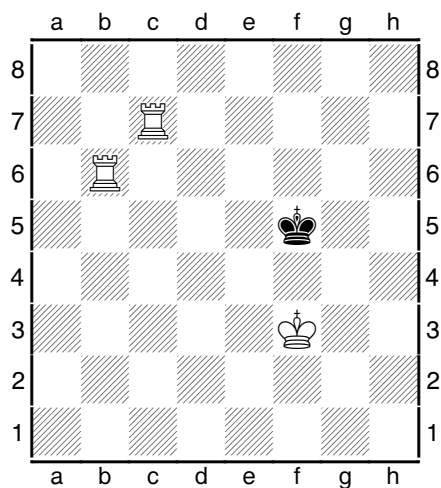
Hamma pozitsiyalarda oqlar boshlaydi.

80



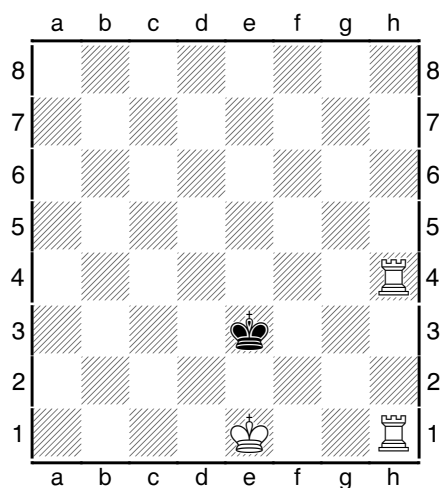
bir yurishda mot

81

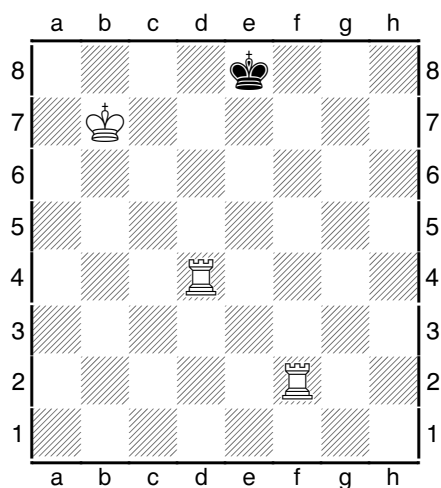


bir yurishda mot

82

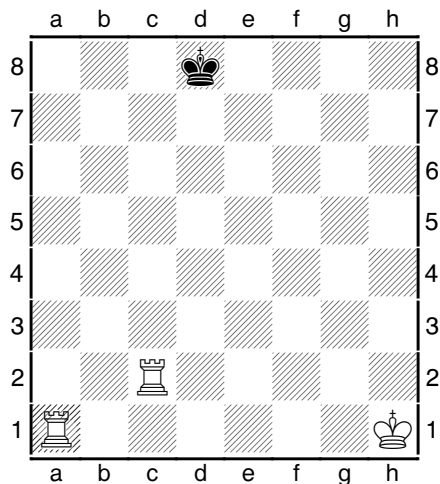


83



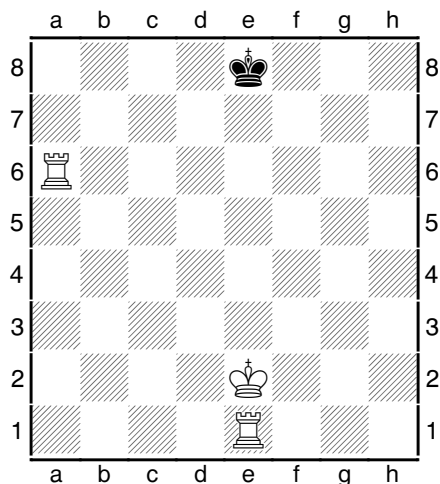
bir yurishda mot

84



ikki yurishda mot

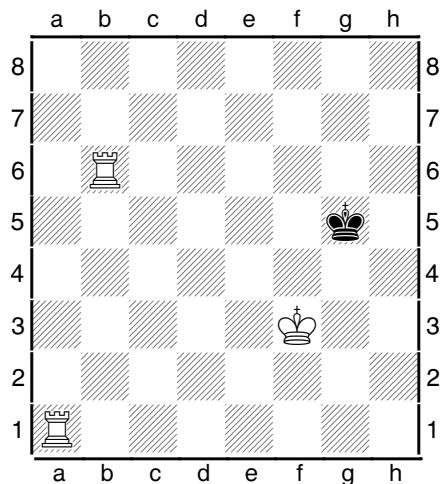
86



uch yurishda mot

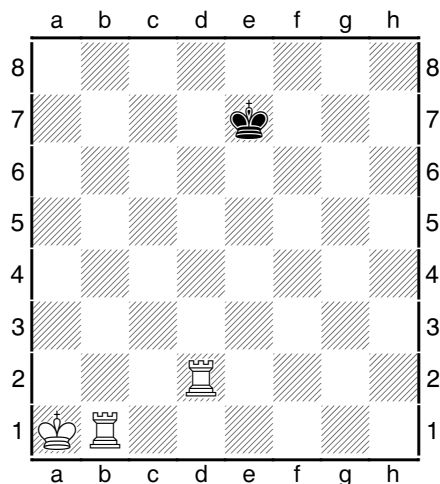
ikki yurishda mot

85



ikki yurishda mot

87



to'rt yurishda mot

FARZIN YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

Farzin bilan yakka shohni mot qilish ham rux bilan yakka shohni mot qilishga o'xshab ketadi. Lekin farzin ruxga qaraganda kuchli sipoh bo'lib, bir vaqtda bir nechta xonani o'z nazoratiga olgani uchun tezda mot qilish mumkin.

88-91-diagrammalarda farzin bilan qilingan mot holatlari ko'rsatilgan.

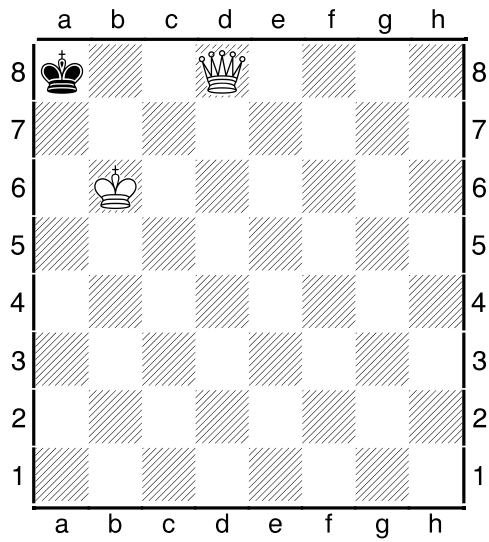
92-diagrammadagi pozitsiyada oqlar uch xil usul bilan mot qilishi mumkin.

1.Φb8X yoki **1.Φc8X** (rux bilan mot qilish usulida) yoki **1.Φe7X**.

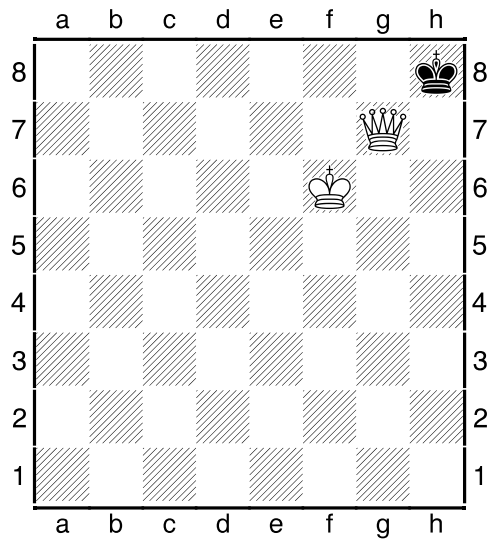
93-diagrammadagi pozitsiyada qoralar ikki yurishda mot qilishning besh xil usulini qo'llashi mumkin: **1...Φf2**, **1...Φh2**, **1...Φe4**, **1...Φh5** va **1...Kpd3**. Agar qoralar **1...Φf3** yurish qilsa o'yin pot (ya'ni durang) bo'ladi.

94-97 - diagrammalarda pot holatining to'rt xil pozitsiyasi ko'rsatilgan.

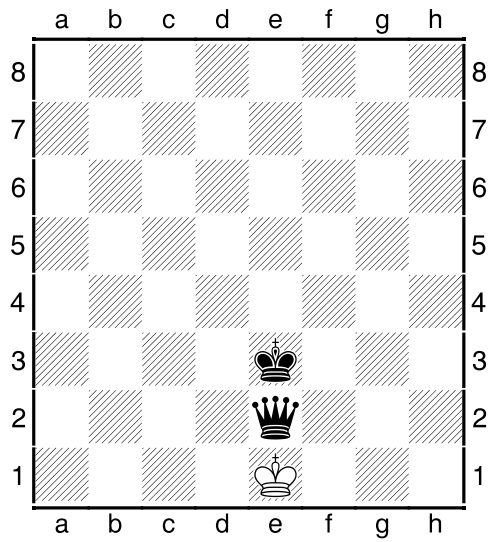
88



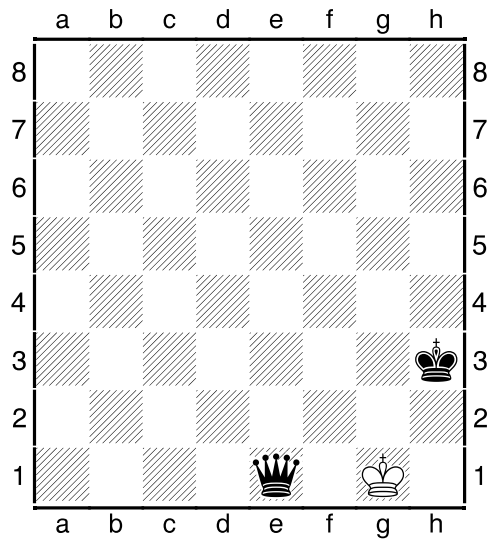
89



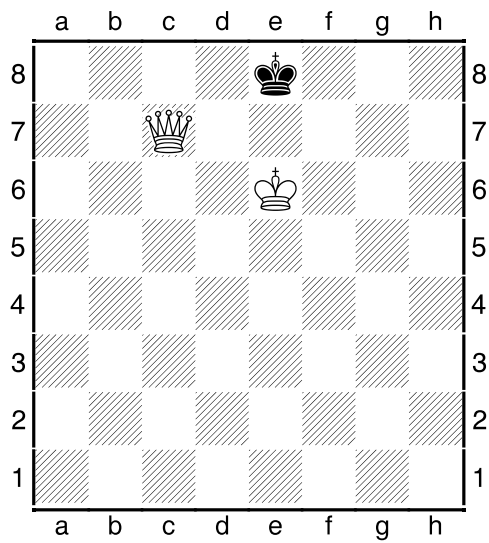
90



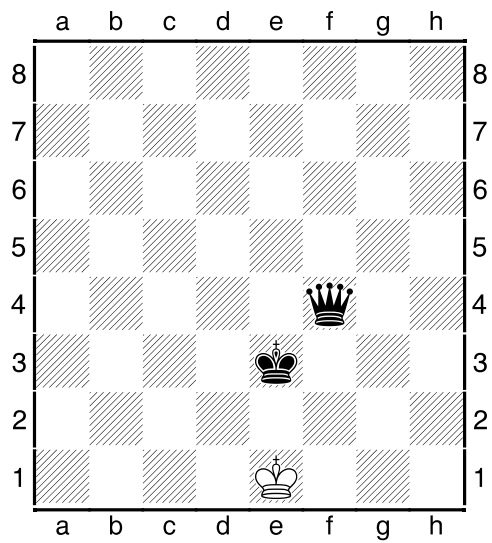
91



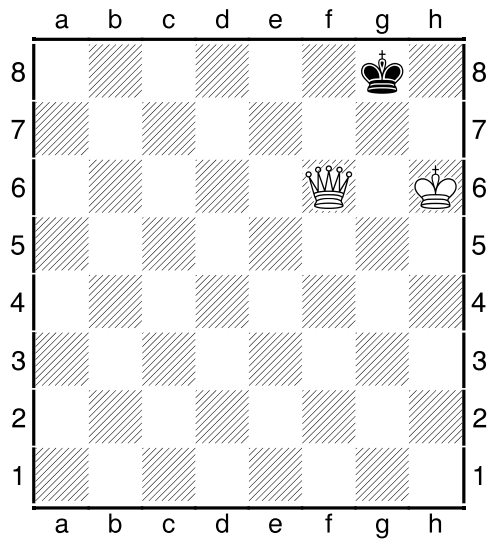
92



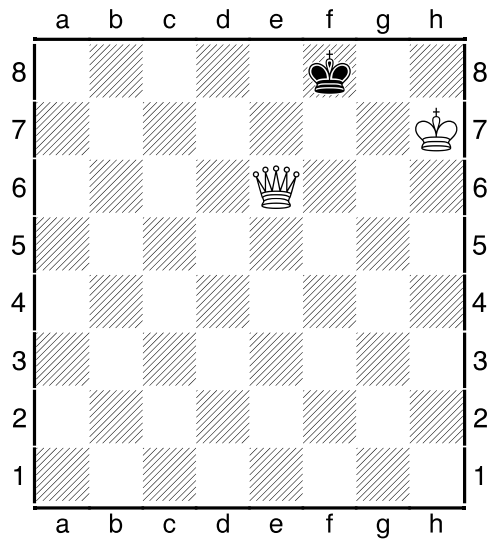
93



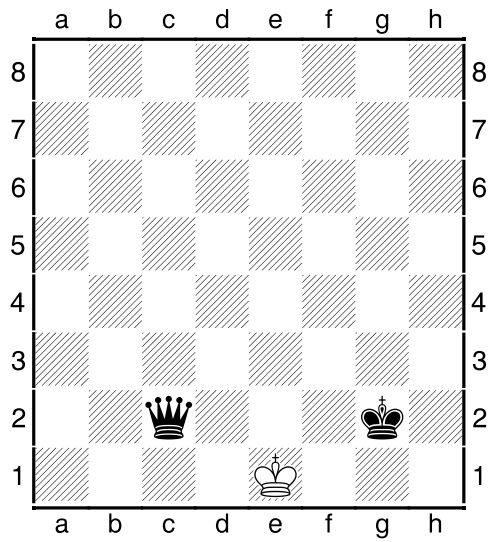
94



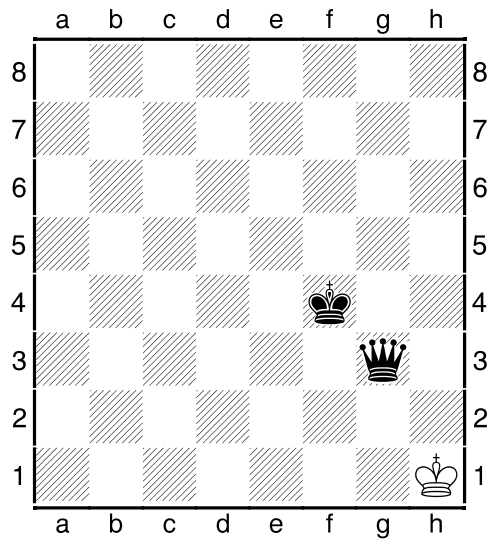
95



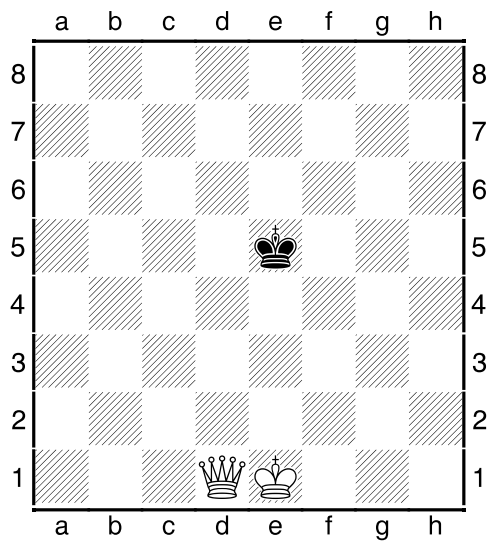
96



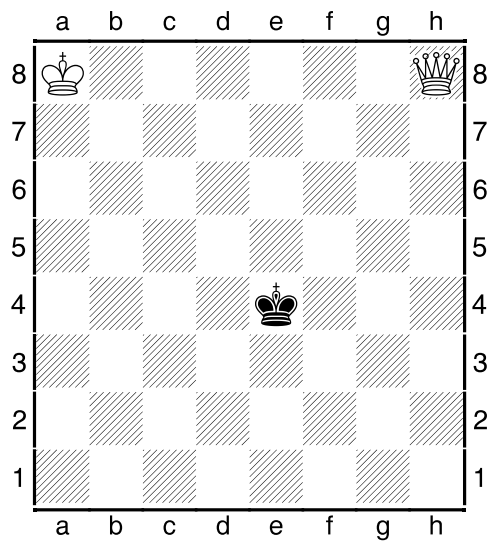
97



98



99



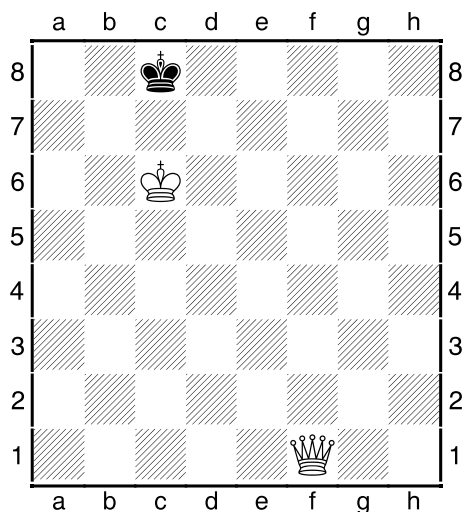
Endi shoh va farzin yordamida yakka shohni mot qilish jarayonini ko‘rib chiqamiz (98-diagramma). **1.Φd3 Kpe6 2.Kpe2 Kpe5 3.Kpf3 Kpe6 4.Kpf4 Kpf6 5.Φd6 Kpf7 6.Kpg5 Kpg7 7.Φe7 Kph8** Shunday pozitsiyalarda ehtiyot bo‘lish kerak. Qora shoh taxtaning chekkasiga kelgandan keyin pot bo‘lish xavfi kuchaymoqda. **8.Kpg6** (Agar 8.Φf7 bo‘lsa, pot) **8...Kpg8 9.Φg7X** (9.Φe8X yoki 9.Φd8X).

99-diagrammani ko‘rib chiqamiz. **1.Φf6 Kpd5 2.Φe7 Kpd4 3.Φe6 Kpc5 4.Φd7 Kpc4 5.Φd6 Kpb5 6.Φc7 Kpb4 7.Φc6 Kpb3 8.Φc5 Kpb2 9.Φc4 Kpb1 10.Φc3 Kpa2 11.Φb4 Kpa1 12.Kpb7** (12. b3?? pot) **Kpa2 13.Kpc6 Kpa1 14.Kpc5 Kpa2 15.Kpc4 Kpa1 16.Kpc3 Kpa2 17.Φb2X**.

MASALALAR

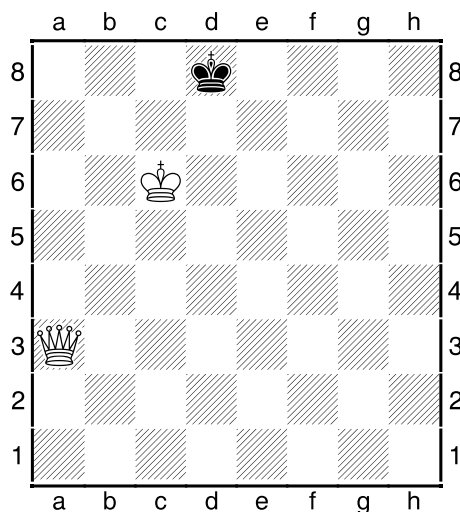
Hamma pozitsiyalarda oqlar boshlaydi.

100



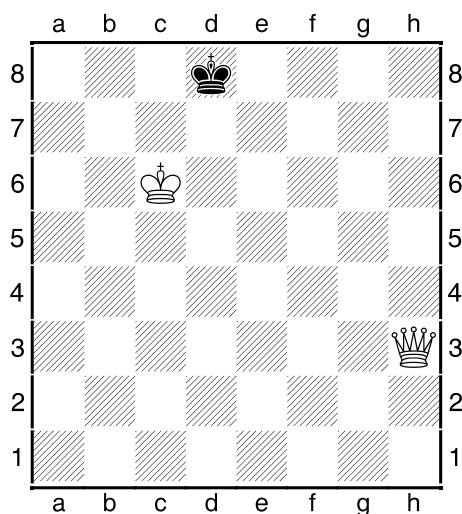
bir yurishda mot

101



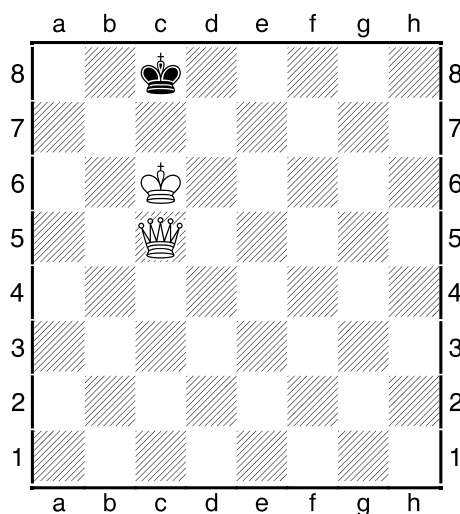
bir yurishda mot

102



bir yurishda mot

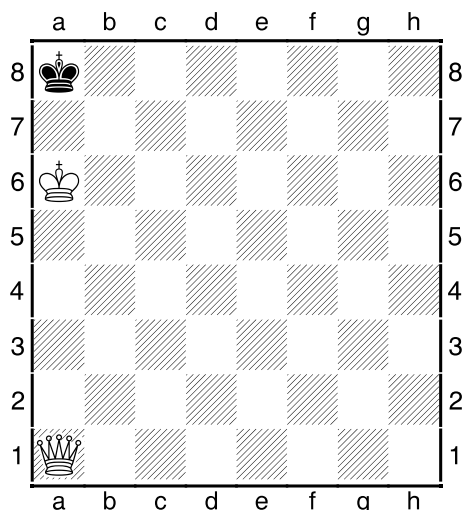
103



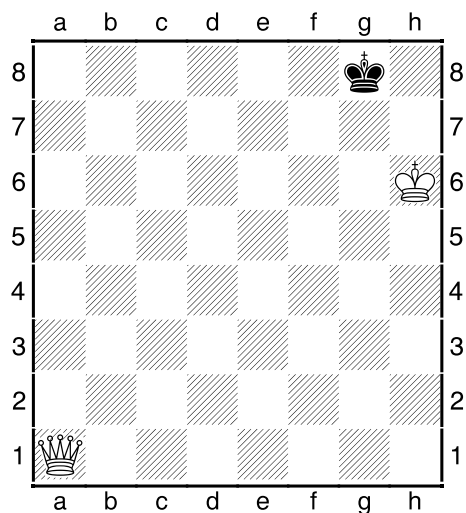
bir yurishda mot

105

104

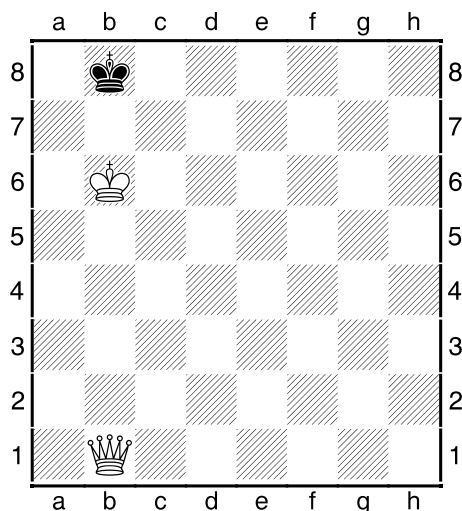


bir yurishda mot



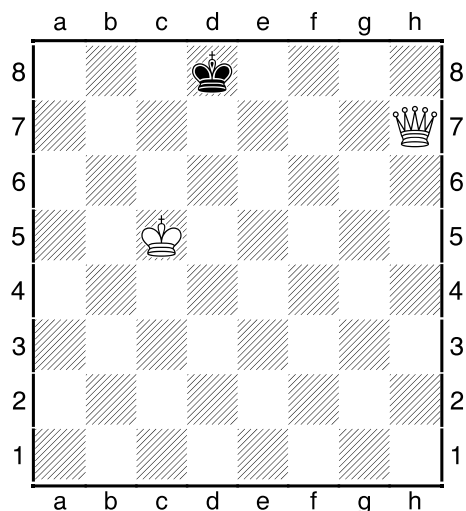
bir yurishda mot

106



ikki yurishda mot

107



ikki yurishda mot

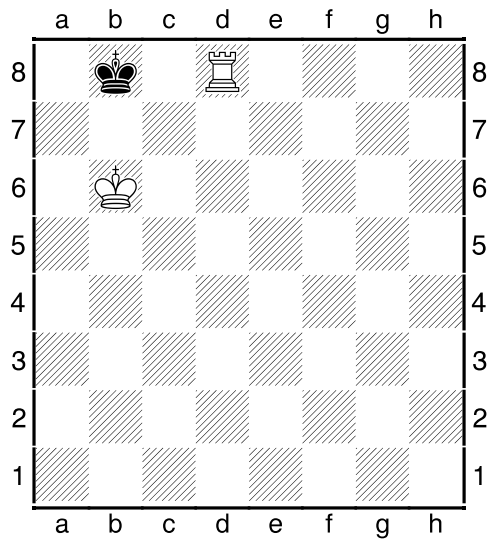
RUX YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

Ikkita rux bilan mot qilishda yoki farzin va rux bilan mot qilishda kuchli tomonning shohi yordam bermasa ham mot qilish mumkin. Lekin rux bilan mot qilishda shohning yordamisiz mot qilib bo‘lmaydi. Shuning uchun kuchli tomon raqib shohini taxtaning chekkasiga yoki burchagiga ruxi va o‘zining shohi bilan birgalikda qisib olib boradi.

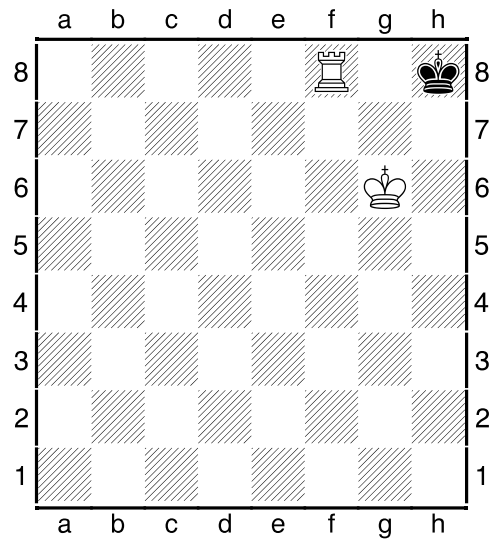
108-diagrammadagi pozitsiyada qora shohning taxtaning chekkasida mot qilingan holat ko‘rsatilgan.

109-diagrammadagi pozitsiyada esa, taxtaning burchagida mot qilingan holat ko‘rsatilgan.

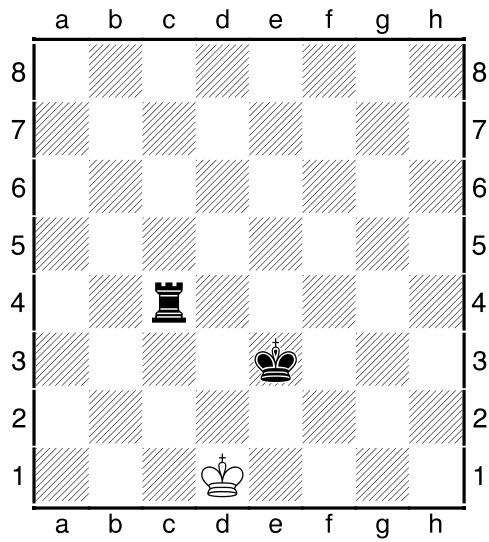
108



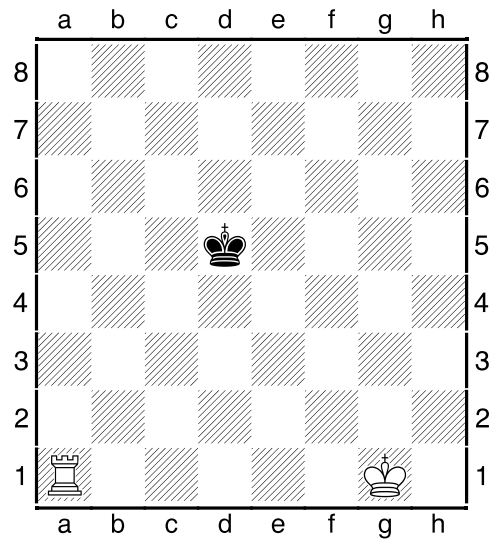
109



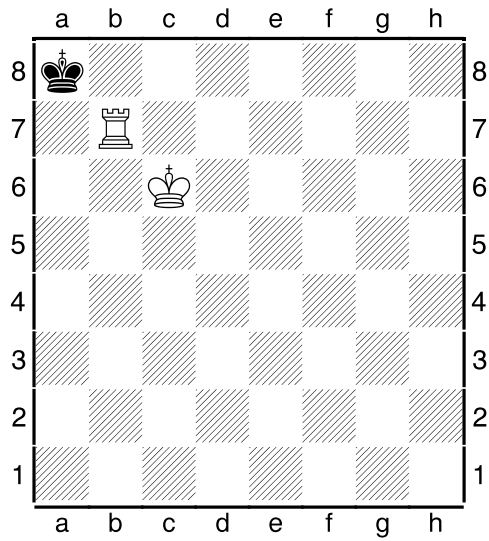
110



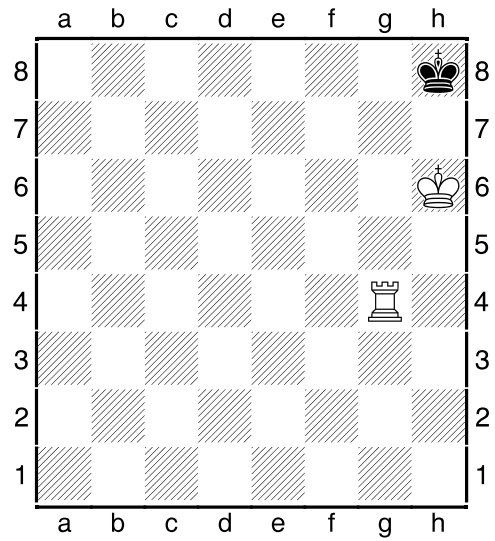
111



112



113



110-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning ixtiyorida birgina **1.Kpe1** yurishi bor. Ushbu yurish amalga oshirilgandan keyin qoralar ruxi bilan **1...Jc1** xonadan oq shohga zarba beradi va oqlar mot bo‘ladi. 111-diagrammadagi pozitsiyada mot qilishning boshqa qisqa yo‘li ham bor: **1.Ja4 Kpe5 2.Kpf2 Kpd5 3.Kpe3 Kpc5 4.Jd4 Kpb5 5.Kpe4 Kpc5 6.Kpe5 Kpc6 7.Jd5 Kpb6 8.Kpd6 Kpb7 9.Jb5+ Kpa6 10.Kpc6 Kpa7 11.Jb1 Kpa8 12.Kpc7 Kpa7 13.Ja1X**.

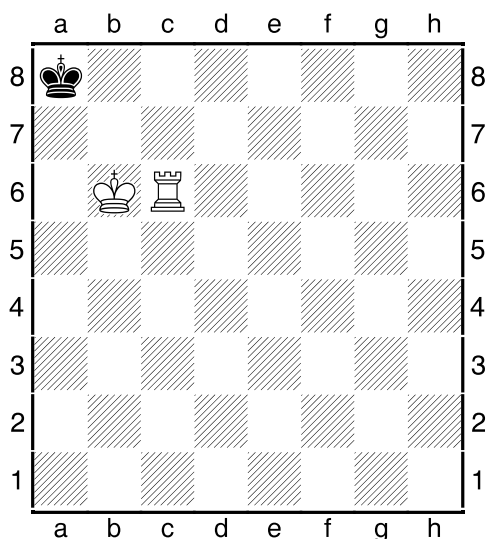
111-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh markazda joylashgan. Uni mot qilish uchun yo‘lini qisqartirib, taxtaning chekkasiga yoki burchagiga haydab olib borish kerak: **1.Ja4** qora shohni yo‘llari qisqartirildi. **1...Kpe5** (yoki **1...Kpc5 2.Kpf2 Kpb5 3.Jh4**) **2.Kpf2** Bundan keyin ruxning yakka o‘zi raqib shohini qisib motga olib bora olmaydi. Shuning uchun shoh bilan birga harakat qilishi zarur. **2...Kpd5 3.Kpe3 Kpe5 4.Ja5+! Kpe6** qora shohning yo‘llari yana qisqarmoqda. **5.Kpd4! Kpf6 6.Kpe4 Kpg6 7.Kpf4 Kpg6 8.Kpg4 Kpg6 9.Ja6+** Shohni chekintirish uchun yana imkoniyat tug‘ildi. **9...Kpf7 10.Kpg5 Kpe7 11.Kpf5 Kpd7 12.Kpe5 Kpc7 13.Kpd6 Kpb7** Shoh ruxga hujum qilmoqda. **14.Jh6! Kpc7 15.Jg6! Kpb7 16.Kpc5 Kpa7 17.Kpb5 Kpb8 18.Jg7 Kpc8 19.Kpb6 Kpd8 20.Kpc6 Kpe8 21.Kpd6 Kpf8 22.Ja7 Kpe8 23.Jb7 Kpf8 24.Kpe6 Kpg8 25.Kpf6 Kph8 26.Kpg6 Kpg8 27.Jb8X**.

112-113-diagrammalardagi pozitsiyalarda pot holatlari ko‘rsatilgan. Yakka shohni rux bilan mot qilishda shunday pozitsiyalardan ehtiyot bo‘lish lozim. Ko‘rinib turibdiki, pot holatlari rux bilan mot qilishda ham uchrab turadi. Bunday pot holatlarini sodir qilmaslik ham, boshlovchi shaxmatchilarning malakasi ortib borayotganligidan dalolat beradi.

MASALALAR

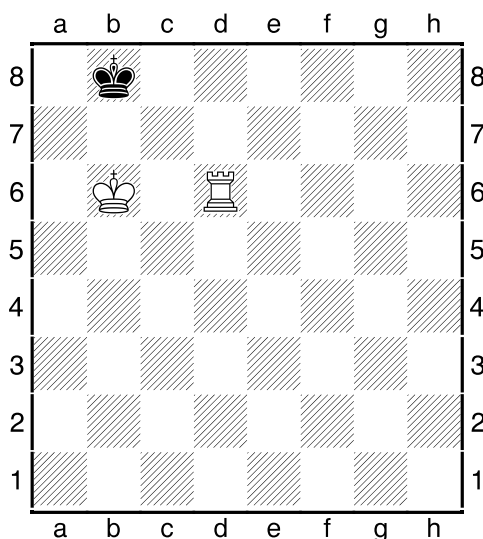
Hamma pozitsiyalarda oqlar boshlaydi.

114



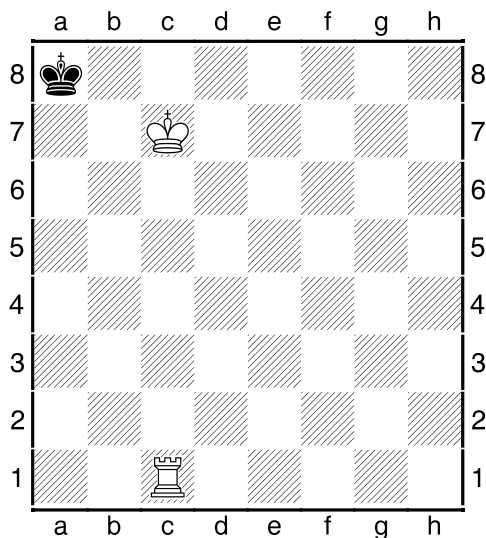
bir yurishda mot

115



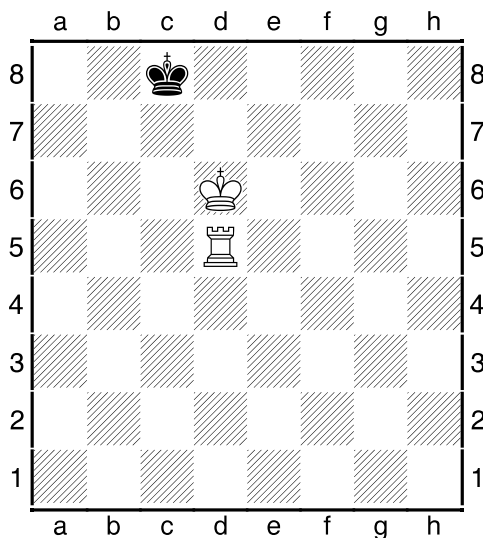
bir yurishda mot

116



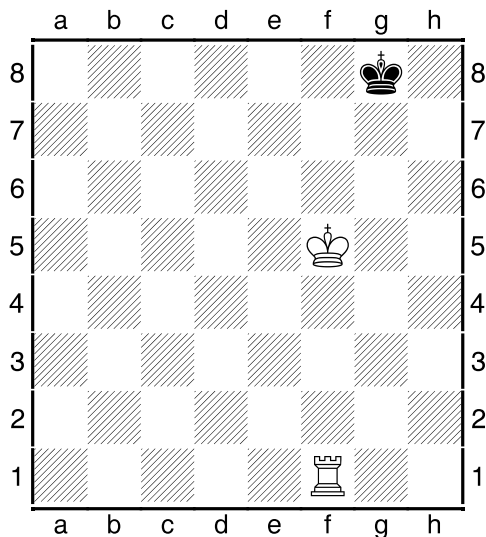
bir yurishda mot

117



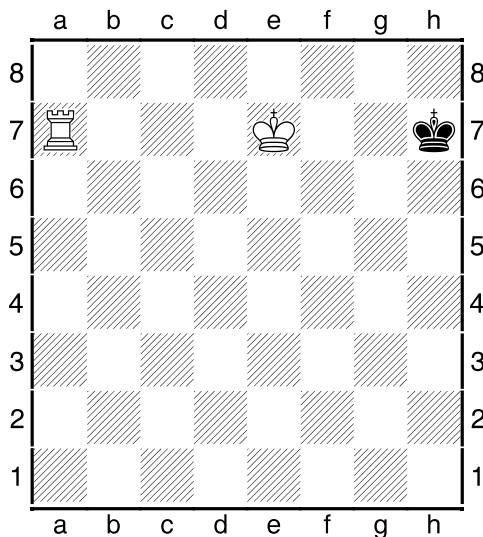
ikki yurishda mot

118



ikki yurishda mot

119



uch yurishda mot

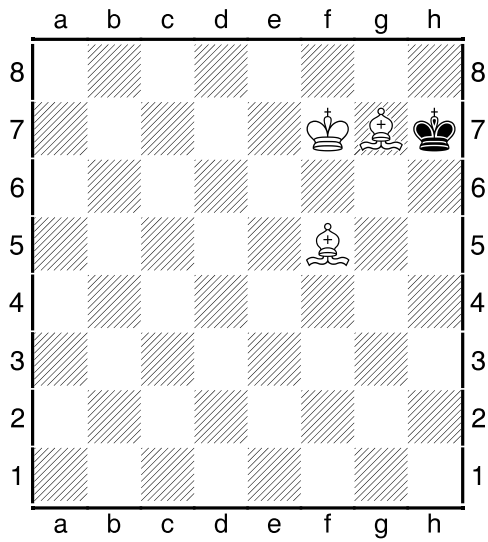
IKKI FIL YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

Hozirgacha ko‘rib chiqilgan o‘yin oxirlariga qaraganda ikki fil bilan mot qilish biroz qiyinroq. Agar farzin yoki rux bilan mot qilish uchun shohni taxtaning chekkasiga olib borish etarli bo‘lsa ikki fil bilan mot qilish uchun raqib shohini taxtaning burchagiga olib borish kerak.

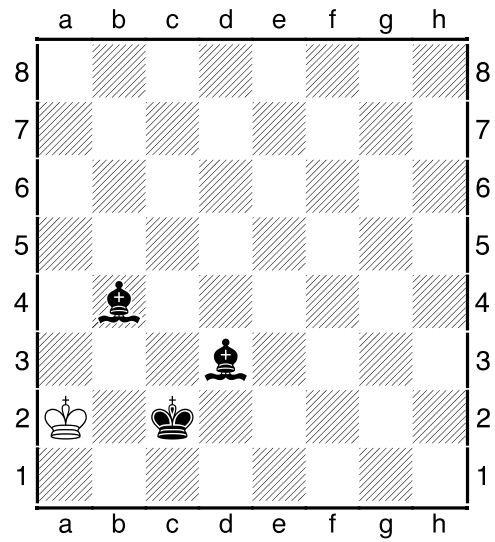
Ikki fil bilan yakka shohni shaxmat taxtasining 12 ta xonasida: a1, a2, a7, a8, b1, b8, g1, g8, h1, h2, h7 va h8, xonalarida mot qilish mumkin.

120-diagrammalarda yakka shohni mot qilingan holati ko‘rsatilgan.

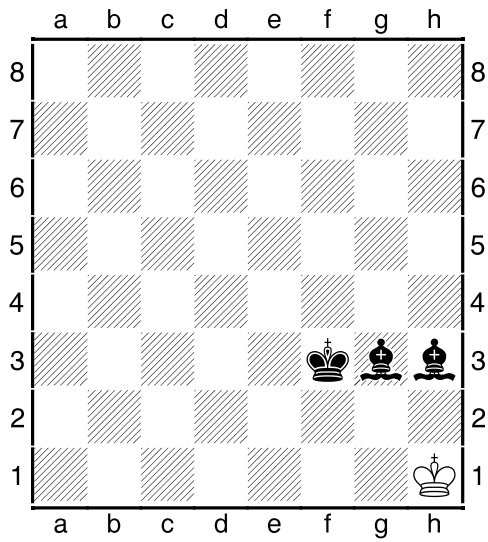
120



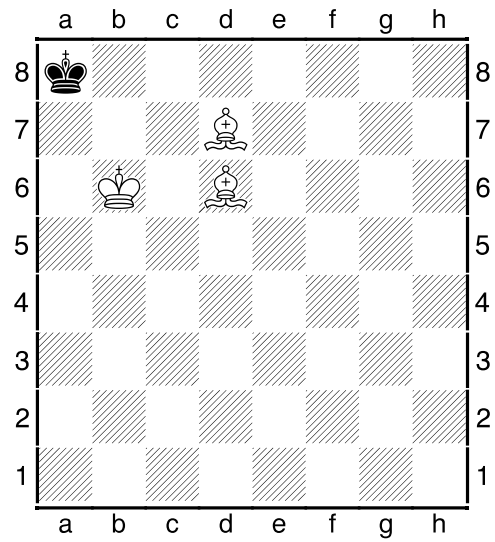
121



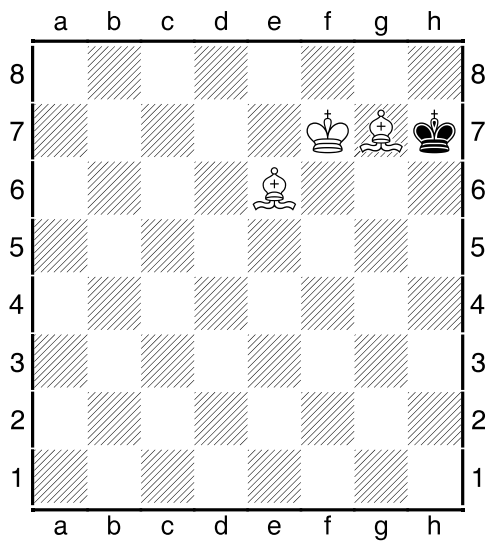
122



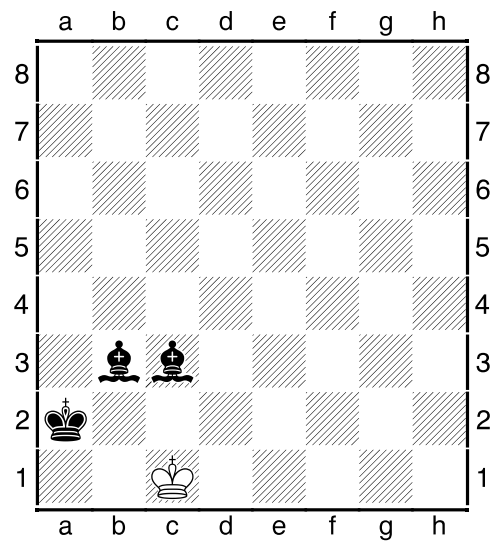
123



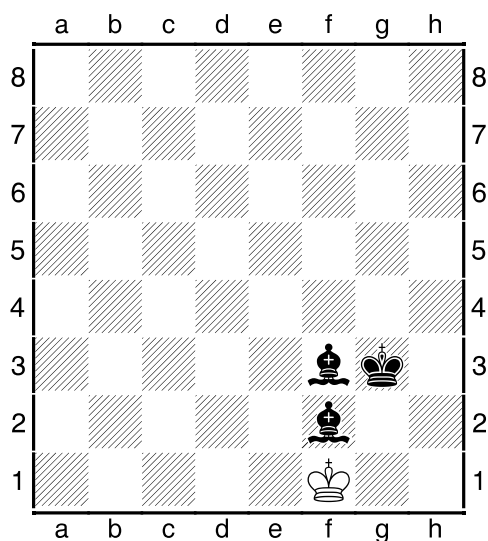
124



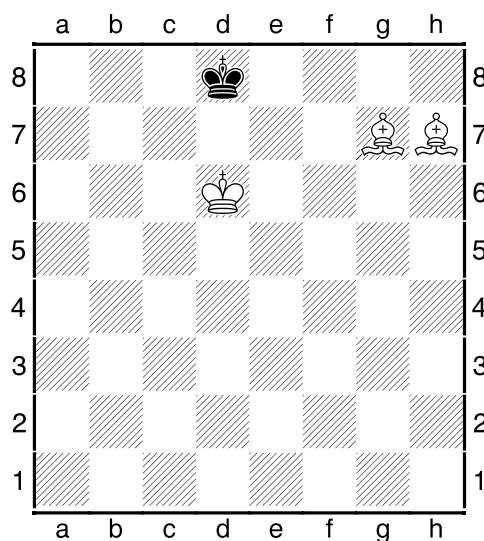
125



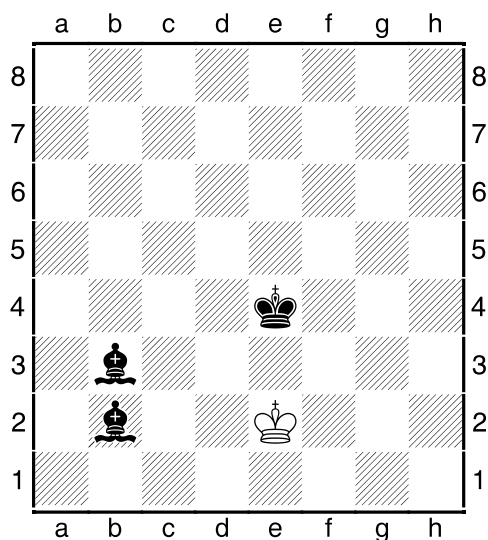
126



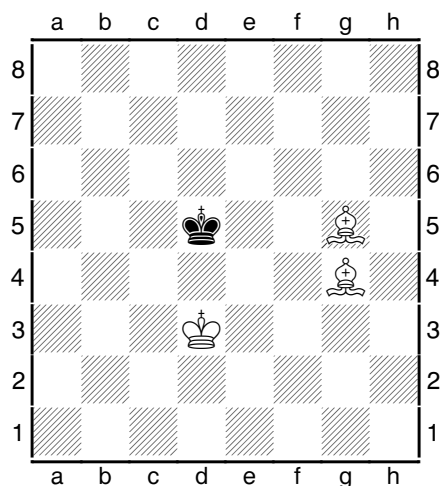
127



128



129



121-diagrammada oq shoh deyarli burchakka haydab olib borilgan, qora shoh esa c2 ga borib o'zi uchun eng qulay xonani egalladi. Endi qanday mot qilishni ko'rib chiqamiz. **1...Cc4+ 2.Kpa1 Cc3X.**

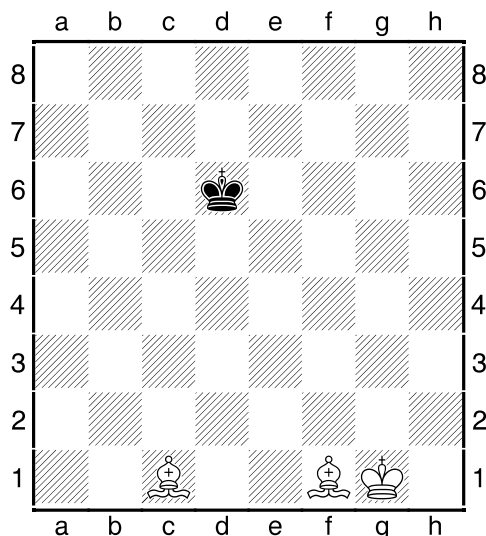
122-diagrammadagi pozitsiyada oq shoh burchakka olib kirilgan, qora shoh esa mot qilish uchun noqulayroq xonada turibdi. Agar birdaniga **1...Cf4** (o'z shohiga joy bo'shatmoqda) **2.Kpg1 Kpg3! 3.Kph1 Cg2+ 4.Kpg1 Ce3X.**

123-126-diagramma larda pot bo'lgan pozitsiyalardan to'rt xili ko'rsatilgan.

127-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh 8-gorizontalga haydab olib borilgan. Qora shohni mot qilish uchun ushbu pozitsiyada a8 xonasiga haydab olib borish qulayroq. **1.Cg6 Kpc8 2.Kpc6! Kpd8 3.Cf6+ Kpc8 4.Cf5+ Kpb8 5.Kpb6! Kpa8 6.Ce6! Kpb8 7.Ce5+ Kpa8 8.Cd5X.**

128-diagrammadagi pozitsiyada oq shohni chetki gorizontalga olib borish va h1 xonasida mot qilishni rejalashtirish lozim: **1...Cc3 2.Kpf2 Kpf4! 3.Kpe2 Cc2 4.Kpf2**

130



**Cd3 5.Kpg2 Kpg4 6.Kpf2 Cd2 7.Kpg2 Ce3
8.Kph2 Cf1! 9.Kph1 Kpf3! 10.Kph2 Kpf2**

(qora shoh o'zining joyini egalladi) **11.Kph1
Cg2+ 12. Kph2 Cf4X.**

Endi kuchsiz tomonning shohi markazda bo'lsa, qanday mot qilishni ko'rib chiqamiz (129-diagramma). **1.Cf4 Kpc5 2.Kpc3 Kpd5 3.Cf5 Kpc5 4.Ce4 Kpb5 5.Kpb3 Kpc5 6.Ce5 Kpb5 7.Cd4 Kpa5 8.Kpc4! Kpa6 9.Cc6 Kpa5 10.Cb7 Kpa4 11.Cb6** va 127-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiya hosil bo'ldi, davomi sizga ma'lum.

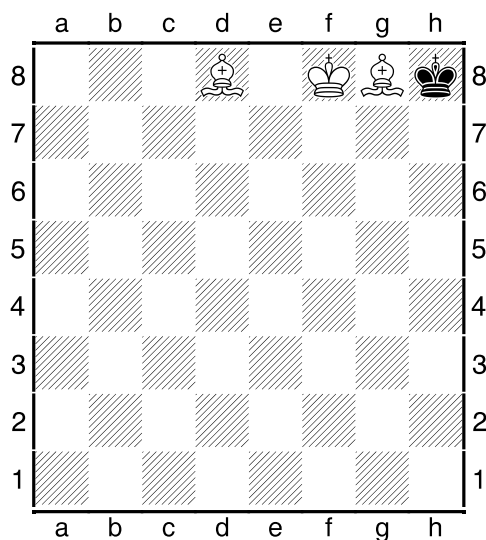
130-diagrammadagi pozitsiyada qanday mot qilishni ko'rib chiqamiz.

1.Ce3 Kpd5 2.Cd3 Kpe5 3.Kpg2 Kpd5 4.Kpg3 Kpe5 5.Kpg4 Kpd5 6.Kpf5 Kpd6 7.Kpf6 Kpd5 8.Cf2 Kpd6 9.Ce4 Kpd7 10.Cc5 Kpc7 11.Kpe6 Kpd8 12.Cb7 Kpe8 13.Cb6 Kpf8 14.Kpf6 Kpe8 15.Cc6+ Kpf8 16.Cc5+ Kpg8 17.Kpg6 Kph8 18.Ce7 Kpg8 19.Cd5+ Kph8 20.Cf6X.

MASALALAR

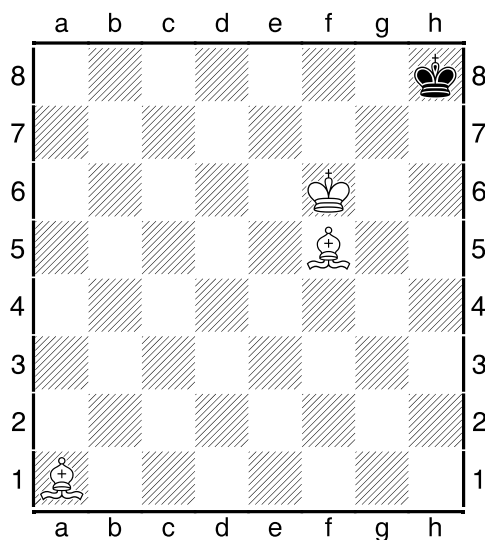
Hamma pozitsiyalarda oqlar boshlaydi.

131



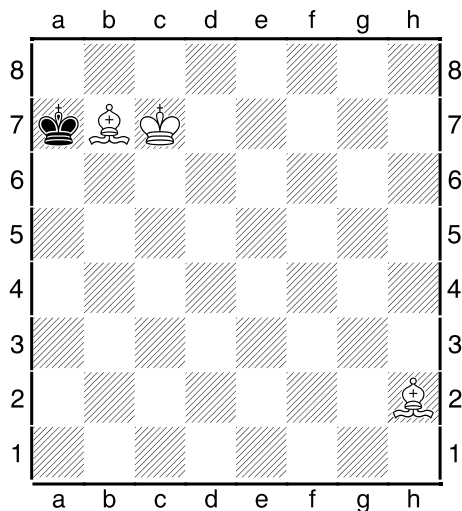
bir yurishda mot

132



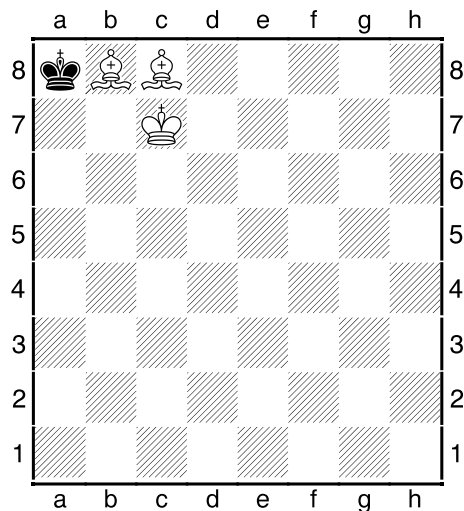
bir yurishda mot

133



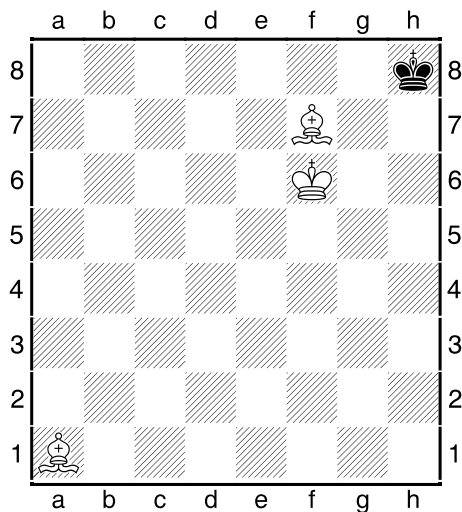
bir yurishda mot

134



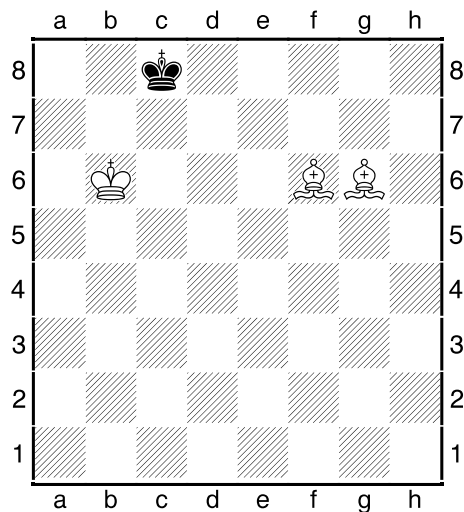
bir yurishda mot

135



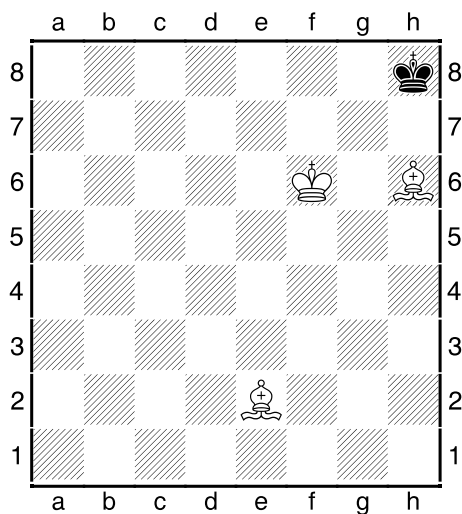
bir yurishda mot

136



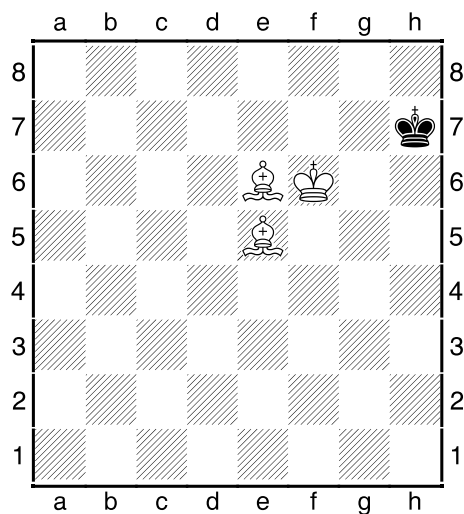
uch yurishda mot

137



uch yurishda mot

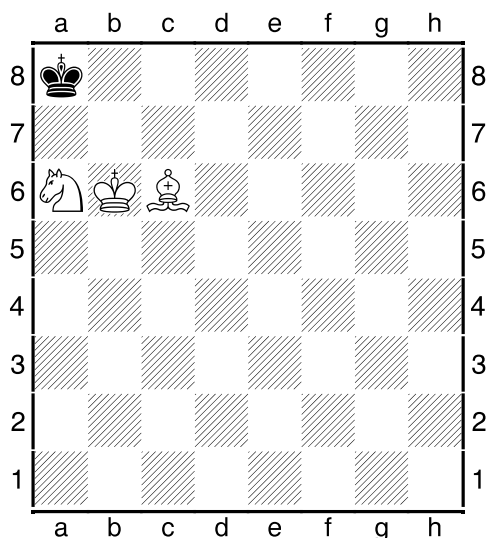
138



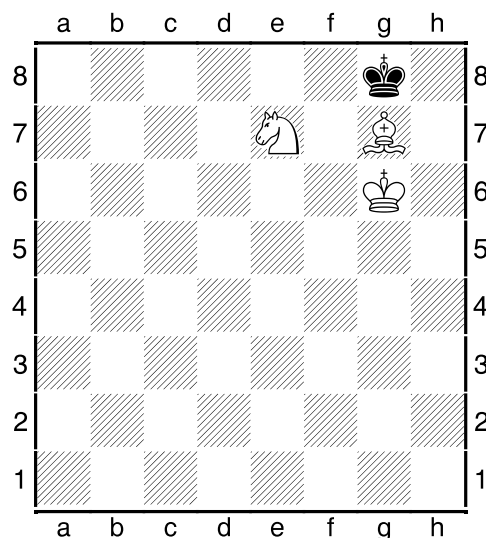
to'rt yurishda mot

FIL VA OT YORDAMIDA YAKKA SHOHNI MOT QILISH.

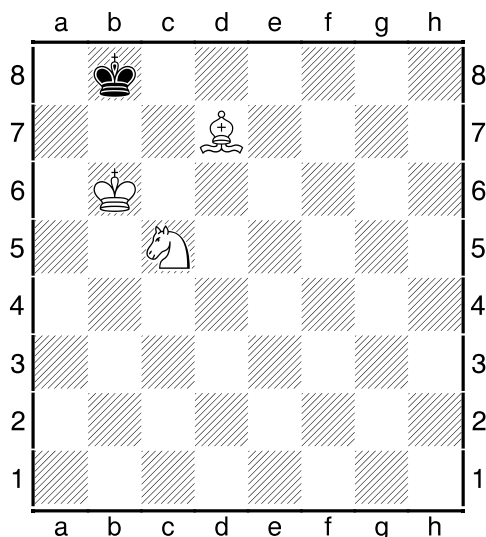
139



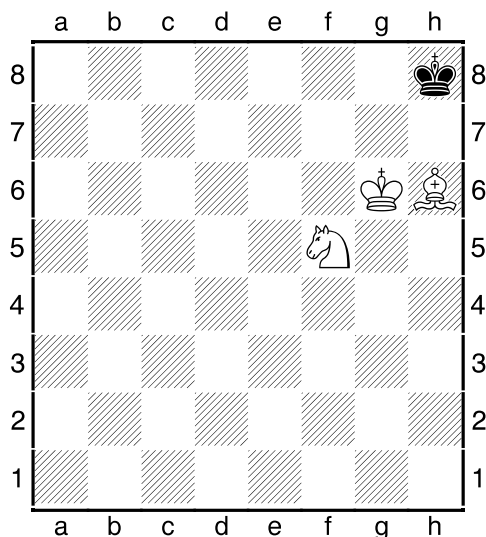
140



141



142

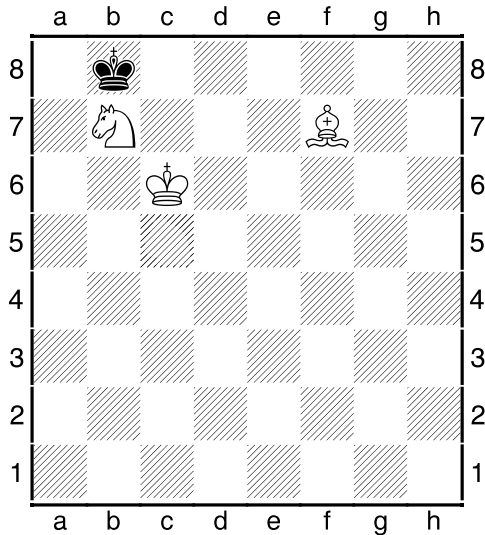


Fil va ot bilan mot qilish, yakka shohni mot qilishning eng qiyini hisoblanadi. Ushbu o'yin oxiri yangi o'rgangan shaxmatchilargagina emas o'yin tajribasiga ega bo'lgan shaxmatchilarga ham oson emas. O'yin qoidasiga ko'ra, ot va fil qolgan vaziyatdan boshlab 50 ta yurishda mot qilinmasa o'yin durang deb hisoblanadi. Bunday o'yin oxirlarida kuchli tomon fili harakat qiladigan rangdagi burchakda mot qilish mumkin.

139-140-diagrammalarda fil va ot bilan mot qilingan pozitsiyalar ko'rsatilgan. Yakka shohni mot qilish kuchli tomonning shohi raqib shohini haydab borilgan burchakdan ot bilan bir yurish qiladigan masofada bo'lishi shart. Masalan: 139-diagrammada raqib shohi a8 xonasida mot qilingan vaziyatda oq shoh b6 xonada, 140-diagrammada esa g6 xonada turibdi. 141 – 142 - diagrammalardagi pozitsiyalarda, qora shoh kerakli burchakka haydab olib borilgan va hal qiluvchi zarba berish qoldi xolos.

141-diagrammadagi pozitsiyada **1.Ka6+ Kpa8 2.Cc6X.**

143



142-diagrammadagi pozitsiyada **1.Cg7+** (agar 1. Ke7?? bo'lsa, pot) **Kpg8 2.Ke7X** yoki **2.Kh6X**.

143-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh kerakli burchakka deyarli olib borilgan. Endi uni chiqarib yubormasdan hal qiluvchi zarbani berish lozim. **1.Kpb6!** Shoh kerakli joyni egalladi. **1... Kpc8 2.Ce6+ Kph8 3.Kc5 Kpa8 4.Cd7 Kpb8 5.Ka6 Kpa8 6.Cc6X**.

144-diagrammadagi pozitsiyani ko'rib chiqaylik. Ushbu pozitsiyada qora shoh yaqin turgan burchakda uni mot qilib bo'lmaydi.

Shuning uchun qora shohni oq fil zarba bera oladigan burchakka haydab olib borish lozim.

Oq shoh bilan filni qaysi marshrut bilan harakatlanishi aniq: ular qora shohni yo'lini kesib turishi kerak. Ot esa 145-diagrammada ko'rsatilgan marshrut bilan harakatlanishi lozim.

Endi 144-diagrammadagi pozitsiyada o'yinni qanday davom ettirishni ko'rib chiqamiz: **1.Ch7 Kpe8 2.Ke5 Kpf8 3.Kd7 Kpe8 4.Kpe6 Kpd8 5.Kpd6 Kpe8 6.Cg8 Kpd8 7.Cf7 Kpc8 8.Kc5 Kpd8 9.Kb7+ Kpc8 10.Kpc6 Kpb8 11.Kpb6 Kpc8 12.Ce8 Kpb8 13.Cd7 Kpa8 14.Kc5 Kpb8** va yana ikki yurishdan keyin mot (141-diagrammadagi pozitsiya vujudga keldi).

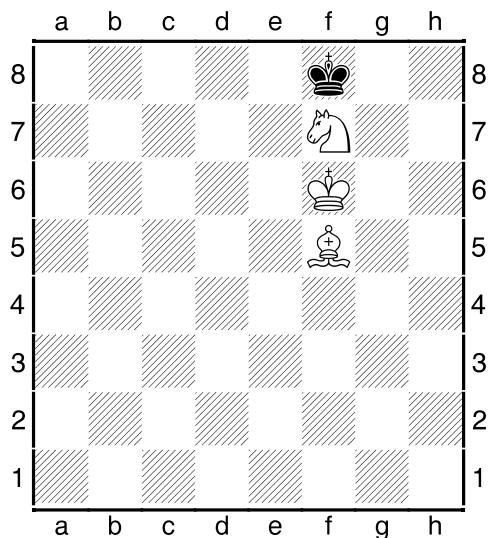
Agar yakka shoh taxtaning markazida bo'lsa, kuchli tomon 146-diagrammadagi pozitsiyaga intilishi kerak.

Endi 147-diagrammadagi pozitsiyada sipohlarni qanday qilib qulay pozitsiyaga keltirish va yakka shohni mot qilishni ko'rib chiqamiz: **1. Kpb4 Kpe5 2. Kpc5 Kpe4 3.Kc4 Kpf5 4.Ch7+ Kpf4 5.Kpd4 Kpf3 6.Ce4 Kpf4** va oqlar sipohlarini kerakli sxema bo'yicha joylashtirishdi. **7.Ke5 Kpg5 8.Cg6 Kpf6 9.Kpd5 Kpg7 10.Kpe6 Kpg8 11.Kpf6 Kph8 12.Kf7 Kpg8 13.Cf5 Kpf8 14.Ch7 Kpe8 15.Ke5 Kpd8 16.Kpe6 Kpc7 17.Kd7 Kpc6 18.Cd3 Kpc7 19.Ce4 Kpd8 20.Kpd6 Kpe8 21.Cg6+ Kpd8 22.Kc5 Kpc8 23.Cf7 Kpd8 24.Kb7+ Kpc8 25.Kpc6 Kpb8 26.Kpb6 Kpc8 27.Ce6+ Kpb8 28.Kc5 Kpa8 29.Cd7 Kpb8 30.Ka6 Kpa8 31.Cc6X**.

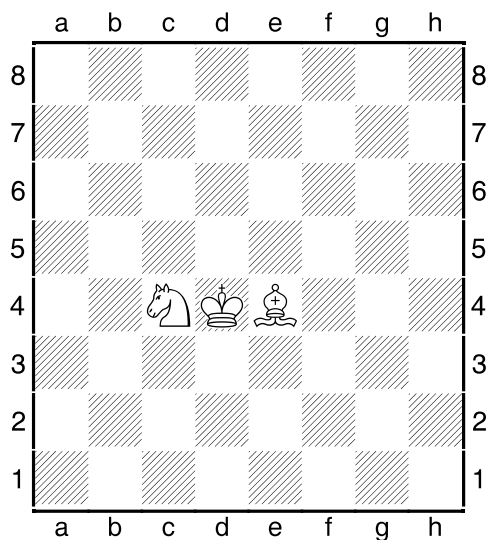
Shunday qilib, 147-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning rejasi to'rt qismdan iborat edi:

- 1) raqib shohini markazdan siqib chiqarish;
- 2) raqib shohini taxtaning chekkasiga siqib olib borish;
- 3) raqib shohini kerakli burchakka olib borish;
- 4) hal qiluvchi zarbalar berib, mot qilish.

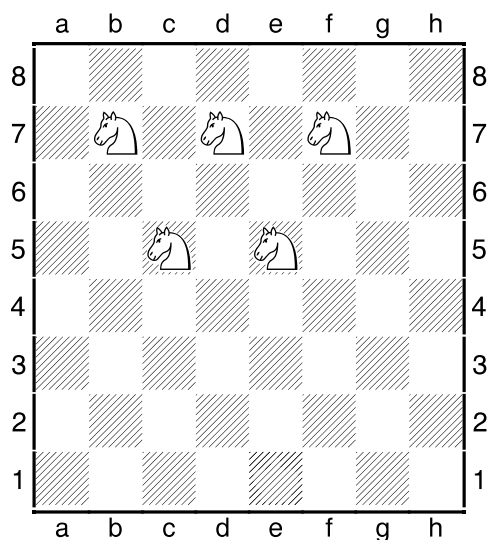
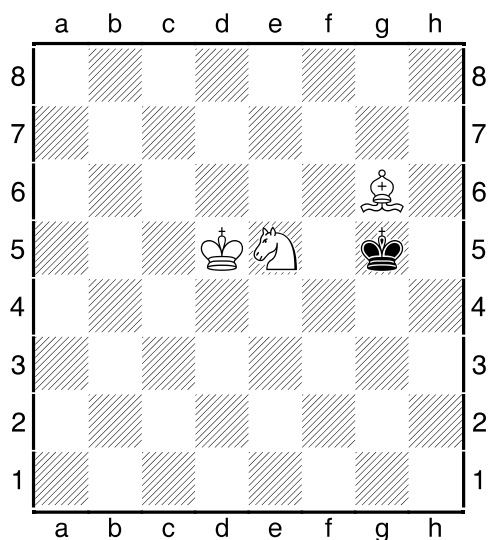
144



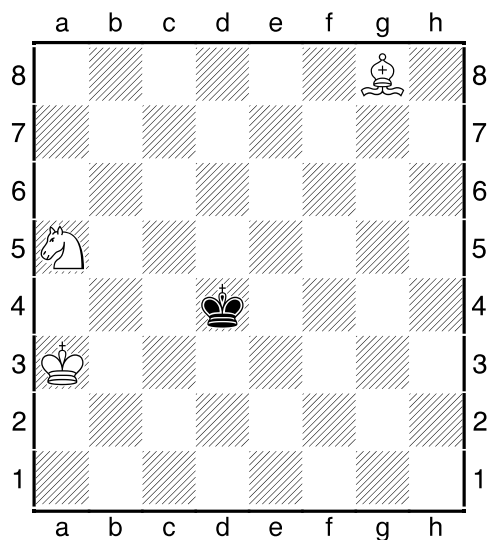
146



148



147

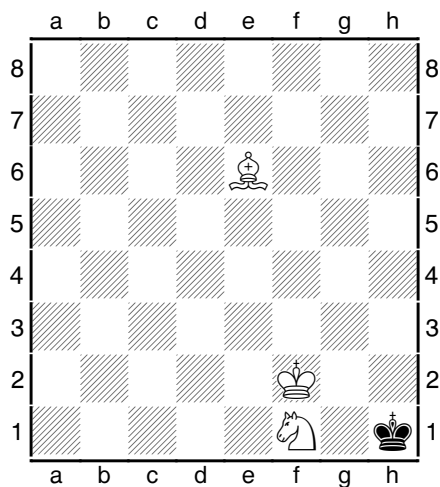


Agar 147-diagrammadagi pozitsiyadagi mot qilish jarayonida qoralar **9... Kpg7** o'rniga **9... Kpg5** o'ynasa (148-diagramma) o'yin quyidagicha davom etardi: **10.Kpe6 Kpf4 11.Kc4! Kpf3 12.Kpe5 Kpe2 13.Cc2! Kpf3 14.Cd1+! Kpf2 15.Kpf4 Kpe1 16.Cf3 Kpf2 17.Ka3 Kpe1 18.Kpe3 Kpf1 19.Kc2 Kpg1 20.Ce4 Kpf1 21.Kpf3 Kpg1 22.Kpg3 Kpf1 23.Cd3+ Kpg1 24.Ke1 Kph1 25.Kg2 Kpg1 26.Kf4 Kph1 27.Ce2 Kpg1 28.Kh3+ Kph1 29.Cf3X**. Fil va ot bilan mot qilish uchun juda ko'p mashq qilish lozim.

MASALALAR

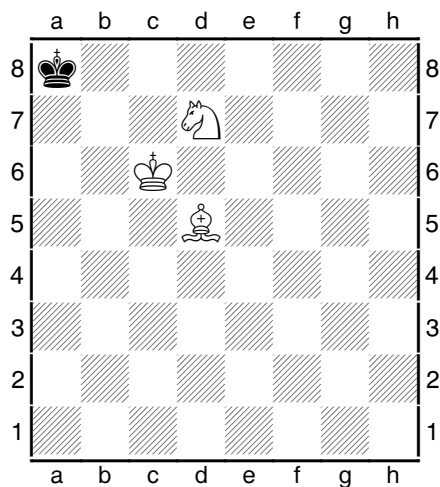
Hamma pozitsiyada oqlar boshlaydi.

149



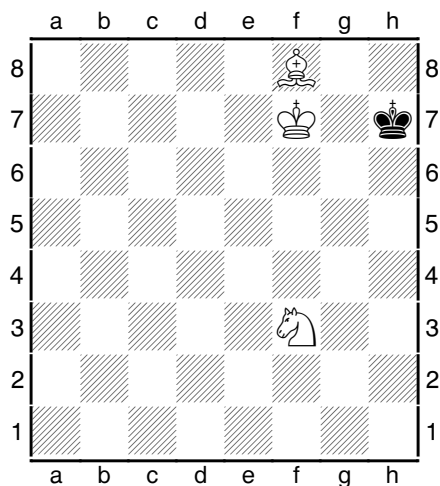
bir yurishda mot

150



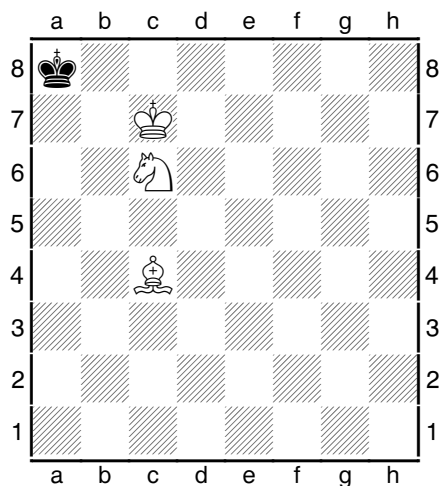
bir yurishda mot

151



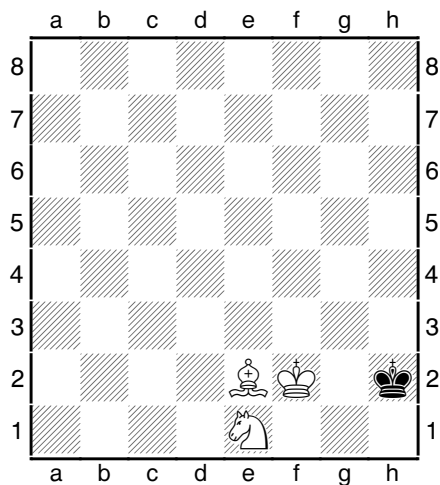
ikki yurishda mot

152



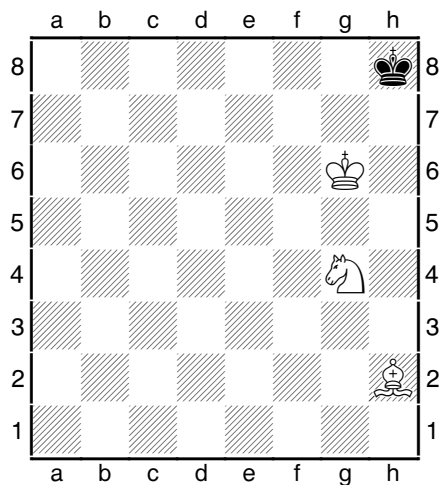
uch yurishda mot

153



uch yurishda mot

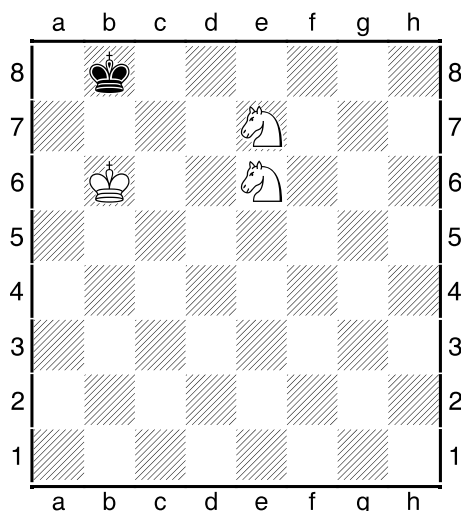
154



uch yurishda mot

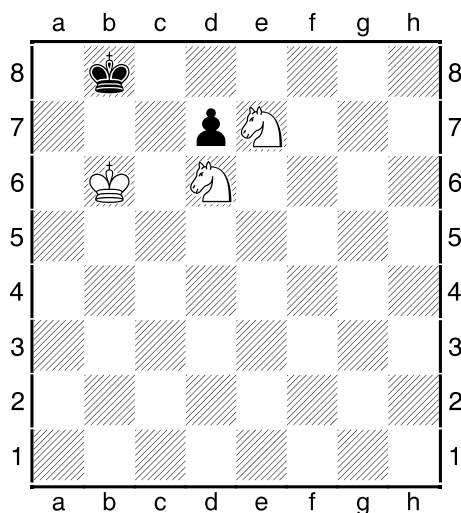
IKKI OT BILAN YAKKA SHOHNI MOT QILIB BO‘LMAYDI.

155



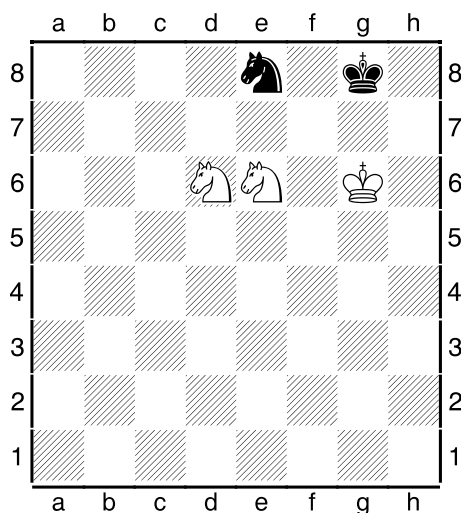
Yurish oqlardan

157



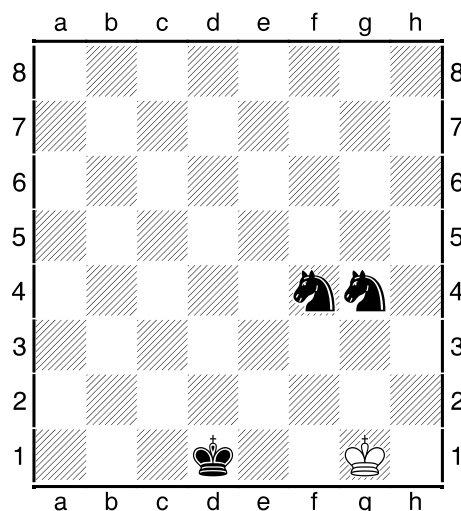
Yurish oqlardan

158



Yurish oqlardan

156



Yurish qoralardan

Kuchli tomonda ikkita ot qolgan bo‘lsa, yakka shohni taxtaning chekkasiga, hatto burchagiga ham haydab olib borish mumkin, lekin uni mot qila olmaydi.

155-diagrammadagi pozitsiyada oqlar **1.Kc6+** o‘ynasa, agar qoralar **1... Kpa8??** yurish qilsa **2.Kc7X**. Agar qoralar **1... Kpc8** o‘ynasa mot qilib bo‘lmaydi. Boshqacharoq tartibda yurishlar qilib mot qilishga harakat qilib ko‘ramiz. **1.Kc5 Kpa8 2.Ke4 Kpb8 3.Kd6 Kpa8 4.Kd5 Kpb8** ko‘rinib turganidek mot qilishning iloji yo‘q.

156-diagrammada esa oq shoh burchakka yurib, motdan qutilib qoladi. **1...Kh3** yoki **1...Kpe1 2.Kph1 Ke3 3.Kph2 Kpf2 4.Kph1** yana hech narsa chiqmadi. Ba’zi hollarda kuchsiz tomonda piyoda yoki sipoh bo‘lsa, kuchli tomon mot qilish imkoniyatiga ega bo‘ladi.

157-diagrammadagi pozitsiyada qoralarda piyoda mavjudligi ularning mot bo‘lishiga sabab bo‘ladi. **1.Kd5 Kpa8 2.Kc7+ Kpb8 3.Ka6+! Kpa8 4.Kb5! d6 (d5) 5.Kc7X**.

158-diagrammadagi pozitsiyada qoralarda ot ham bo‘lganligi sababli oqlar mot qiladi: **1.Kf7! Kd6** Qoralar otini berib yubormoqchi, lekin oqlar bunday «hadya»dan voz kechdi: **2.Kh6+! Kph8 3.Kg5! Kf5 4.Kgf7!X**. Agar **4.Kpf5** bo‘lsa, o‘yin durang bo‘lar edi.

BIR YURISHDA MOT
Hamma pozitsiyada oqlar boshlaydi.

№1

Oqlar: Kpc6 Jh2

Qoralar: Kpc8

№2

Oqlar: Kpd3 Ja7 Jh7

Qoralar: Kpd8

№3

Oqlar: Kpf6 Φh5

Qoralar: Kpf8 p.h7

№4

Oqlar: Kpa6 Cc2 Ch2

Qoralar: Kpa8

№5

Oqlar: Kpe7 Ja4 pp.f2 g3

Qoralar: Kpg8 pp. f7 g7 h7

№6

Oqlar: Kpg2 Φg4 Cb2 p.g3

Qoralar: Kpg8 Φc5 Jf8 pp.f7 g7 h7

№7

Oqlar: Kpg6 Cd8 Kh6

Qoralar: Kph8

№8

Oqlar: Kpd6 Jh7 Ke6

Qoralar: Kpe8 Φa1

№9

Oqlar: Kpf3 Ja4

Qoralar: Kpg1 p.h2

№10

Oqlar: Kpg6 Φa7

Qoralar: Kpg8 Φf8

№11

Oqlar: Kpb2 Jc1 Kd7 pp.b3 c2

Qoralar: Kpa7 pp.b7 c7

№12

Oqlar: Kpg2 Jh1 Cf6

Qoralar: Kpg8 Jf8 pp.f7 g6

№13

Oqlar: Kpb3 Jc4 Cc6

Qoralar: Kpa6 Jc8 pp.b6 c7

№14

Oqlar: Kpd2 Jd7 Kc6

Qoralar: Kpa8 Cc8 pp.a2 b6

№15

Oqlar: Kpc4 Φh7 p.b6

Qoralar: Kpa8 Φd8

№16

Oqlar: Kph4 Φa8 p.g4

Qoralar: Kpg6 Φf4 Je4 pp.f6 h6

№17

Oqlar: Kph7 Φa6

Qoralar: Kph1 Φe5 pp.h2 h3

№18

Oqlar: Kpb3 Ja1 Ka4

Qoralar: Kpa8 Jb8 Jc8 pp.a7 b7

№19**Oqlar:** Kpb1 Ka1**Qoralar:** Kpa3 Kb3 p.a4**№21****Oqlar:** Kpc8 p.b6**Qoralar:** Kpa8 Cb8 pp.a7 a6**№23****Oqlar:** Kpb6 Ch3**Qoralar:** Kpa8 Cb8**№25****Oqlar:** Kpb7 Ch6 pp. c4 d3**Qoralar:** Kpc5 Φa1 p.d4**№27****Oqlar:** Kpf2 Kf1**Qoralar:** Kph1 p.h2**№29****Oqlar:** Kpb2 Φh8**Qoralar:** Kpd3 Φe4 p.e2**№31****Oqlar:** Kpc1 Kc5**Qoralar:** Kpe1 Kf1 p.e2**№33****Oqlar:** Kpc4 Kf7**Qoralar:** Kpe4 Φe5 Ce3 Kf4
pp.a6 f5 g7**№20****Oqlar:** Kph6 Ke6 Kb7**Qoralar:** Kpe8 Kd7 Ke7**№22****Oqlar:** Kpg5 Ca2 p.h5**Qoralar:** Kpg7 Jlh8 Cf8 p.h7**№24****Oqlar:** Kph1 Ca1 pp. a2 b3 c2 h2**Qoralar:** Kph8 Cf6 Cg8 pp.a7 h7**№26****Oqlar:** Kpg2 Jlc8 Kf6 p.g5**Qoralar:** Kpg7 pp.f7 g6 h7**№28****Oqlar:** Kpg2 Ca1 Kf7**Qoralar:** Kpg8 Jlf8 p.g6 h7**№30****Oqlar:** Kpg2 Jlg7 Ce5**Qoralar:** Kph8 Kf8 pp. g6 h7**№32****Oqlar:** Kpc1 Jld8 Ce6
pp.a2 b2 c2 e4 g5**Qoralar:** Kpg7 Φb5 Jlc6 Ke5
pp.b7 e7 h7 h5**№34****Oqlar:** Kpg1 Φa5 Jld7
pp. a2 c3 f2 g2 h4**Qoralar:** Kpf6 Φe4 Jlc4 Jlh8
pp.a6 b7 e6 g6 h7

№35

Oqlar: Kpg1 Jd6 Cf8 Ke2
pp.a2 c2 e5 f2 g2 h2

Qoralar: Kph7 Φc7 Jla8 Jlg8
pp.a7 b6 c3 d5 f7 h5

№37

Oqlar: Kpd7 Cf1 Kb2

Qoralar: Kpb6 Ka7 pp.a5 b7

№39

Oqlar: Kpg1 Φc3 Jlc1 Jlf1 Cb2
pp.a2 b3 e2 f2 g3

Qoralar: Kph8 Φd5 Jld8 Jlf8 Cb7
Ke7 pp.a7 b6 e6 f7 g7 g6

№41

Oqlar: Kpg1 Φb2 Kg6
pp.b3 e3 f2 h2

Qoralar: Kpg8 Φh3 Jlb6
pp. f7 h7

№43

Oqlar: Kpg1 Φd1 Jla1 Jle1 Cc1
Ce2 Kb1 pp.a2 b2 c2 f2
g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8 Cb7
Cf8 Kf6 pp.a6 c7 d5 f7 f3
g7 h7

№45

Oqlar: Kph1 Jle5 Jlg1 Cb1 pp.a2
b3 f6 g2 h3

Qoralar: Kph7 Φb2 Jla8 Jlg8 Kb8
Ke7 pp.b7 c6 e6 f7 g6

№47**№36**

Oqlar: Kpg2 Jla1 Jld1 Ca5 Cd3
Kc3 Kf1 pp.a2 b2 c5 d4 g3
h2

Qoralar: Kpc8 Φh4 Jle8 Jlh8 Cb8
Cg4 Kd7 Kf6 pp.a7 c6 f4
g5 h7

№38

Oqlar: Kpe1 Φe5 Jlh1 Jlh4

Qoralar: Kpf3

№40

Oqlar: Kpg1 Φe5 Jla7 Ch7
pp.b2 d6 f2 g3 h3

Qoralar: Kpf8 Φd8 Jlb8 Ce6
pp.b4 c3 f7 g5 h6

№42

Oqlar: Kpd1 Jla2 Jlb3 Kb6

Qoralar: Kpb8 Jlc7 Cc8 Kd8

№44

Oqlar: Kpg1 Φh3 Jla1 Cc1 Kb1
pp.a2 b2 c2 d5 f2 g2 h2

Qoralar: Kpe7 Φd8 Jla8 Jlh8 Ce8
Cf8 Kc6 pp.a6 b7 c7 e4 g7
h6

№46

Oqlar: Kpe1 Jla1 Jlh1 Cc1 Cf7
Kc3 Ke5 pp.a2 b2 c2 d2 e4
f2 g2 h2

Qoralar: Kpe7 Φd8 Jla8 Jlh8 Cf8
Cd1 Kb8 Kg8 pp.a7 b7 c7
d6 g7 h6

№48

Oqlar: Kpe1 Φf3 Jla1 Jlh1 Cc1
Cc4 Kb1 Kg1 pp.a2 b2
c2 d2 e4 f2 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8 Cc8
Cf8 Kc6 Kg8 pp.a6 b7 c7
d7 e5 f7 g7 h7

№49

Oqlar: Kpg1 Φg5 Cb5
pp.a6 b2 f2 g3 h2

Qoralar: Kpf8 Φb4 Jlh6 Kc8 pp.a7
b6 d4 f7 g7 h3

Oqlar: Kpg1 Φc3 Jle8 Ca4 pp.a3
b2 f2 g2 h6

Qoralar: Kpf7 Φc7 Jlc8 Cb7
pp.a7 b6 d5 e5 g6 h7

№50

Oqlar: Kpf5 Jlh3 p.g2

Qoralar: Kph5 Jlh4 p.h6

BIR YURISHDA MOT **Hamma pozitsiyada qoralar boshlaydi.**

№51

Oqlar: Kpb1 Jlc2 Jld1 pp. e4 f3

Qoralar: Kpa3 Ce6 pp.b2 e5 f6

Yurish qoralardan

№52

Oqlar: Kpb3 Φd2 Jld1 Jlg7 Cd3
Ce3 Ke2 pp.b2 c3 d4 f2 h4
h5

Qoralar: Kph8 Φa1 Jla8 Jle8 Cd6
Kb8 pp.a7 b5 c6 f7 f6

Yurish qoralardan

№53

Oqlar: Kph1 Jla1 Jlh7 pp.a4 g2
h2

Qoralar: Kpe2 Jlc6 Ke4 Kf3

Yurish qoralardan

№54

Oqlar: Kpf3 Φb3 Jla1 pp.d4 f4 g3
h2

Qoralar: Kpd7 Φa6 Jle8 pp.c6 d5 f5
g6 h6

№55

Oqlar: Kpe1 Φd1 Jla1 Jlh1 Cc1
Cf1 Kb1 Kg1 pp.a2 b2
c2 d2 e2 f3 g4 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8 Cc8
Cf8 Kb8 Kg8 pp.a7 b7
c7 d7 e6 f7 g7 h7

Yurish qoralardan

№56

Oqlar: Kpe1 Jla1 Jlh1 Cc1 Ce2
Kb1 Kf7 pp.a2 b2 c2 d2 f2
h2

Qoralar: Kpe8 Φe4 Jla8 Jlh8 Cc8
Cf8 Kd4 Kg8 pp.a7 b7 c7
d7 g7 h7

Yurish qoralardan

№57

Oqlar: Kpg1 Φe7 Jc1 Ke2 Kf7
pp.f2 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φa5 Cd1 Ke8
pp.a6 g7 h7
Yurish qoralardan

№58

Oqlar: Kpg1 Φg5 Jb7 Ce5 pp.a3
e3 f3 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Jc8 Kd3 pp.a7 d5 e6
f5 g7 h7
Yurish qoralardan

№59

Oqlar: Kpg4 Φd5 Jb6 Jc1
pp.a4 c3 e4

Qoralar: Kpc7 Φf8 Jh1 pp.a5 e5
Yurish qoralardan

№60

Oqlar: Kpg4 Φe2 Jd7 pp.c4 e4 h3

Qoralar: Kph7 Jf1 Ch4 pp.a7 c5 e5
f7 g6
Yurish qoralardan



17-Jahon chempioni Rustam Qosimjonov

RUXNI YUTIB OLISH

№1

Oqlar: Kpf1 Φh4 p.h3

Qoralar: Kpd7 Jlg7 pp.g6 h7

Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kph1 Φd1 Jlg1 Ch2
pp.a2 g2 h3

Qoralar: Kph8 Φg8 Jla7 Cf7
pp.c7 h6

Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpc3 Φh1 p.h3

Qoralar: Kpd8 Jla2 p.c7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpc5 Jlc8

Qoralar: Kpc3 Jla7
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpg1 Jlg2 Kf2

Qoralar: Kph4 Jla2 p.a3

Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpg1 Φe1 Jla1
pp.a2 b2 c3 f2 g2 h3

Qoralar: Kpg8 Φg6 Jla4
pp.b7 c7 d6 f7 g7 h6
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpg1 Φd1 Jla1 Jle1
pp.a3 b2 c3 f2 g2 h3

Qoralar: Kpg8 Φf6 Jla4 Jla8
pp.b6 b7 c7 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpg1 Φc7 Kc4
pp.a2 b3 c5 g2 h3

Qoralar: Kpf8 Φe4 Jlf7
pp.c6 g6 h7
Yurish oqlardan

№9

Oqlar: Kpd2 Φc2 Jlg5 Jlh1
pp.a2 b2 c3 f3 h6

Qoralar: Kph8 Φc7 Jlf8 Kf6
pp.a7 b5 e6 g6 h7
Yurish qoralardan

№10

Oqlar: Kpf1 Φf4 Jld7
pp.a2 b3 f2 g2 h2

Qoralar: Kph7 Φh5 Cb7
pp.a7 b6 e4 f7 g7 h6
Yurish qoralardan

OTNI YUTIB OLISH

№1

Oqlar: Kpe1 Jle2 pp.g2 h3

Qoralar: Kph8 Kd7
pp.b7 c6 g6 h7

Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpe1 Φd1 Jla1 Jlh1 Cc1
Cf1 Kb1 Ke5 pp.a2 b2 c3
d2 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8 Cc8
Cc5 Kb8 Ke4 pp.a7 b7 c7
f7 g7 h7

Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpe1 Φd1 Jla1 Jlh1
Cc1 Cf1 Kb1 Ke5
pp.a2 b2 c2 e4 f2 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8
Cc8 Cf8 Kb8 Kg8
pp.a7 b7 d4 d7 f7 g7 h7
Yurish qoralardan

№4

Oqlar: Kpe1 Φe2 Jla1 Jlh1 Cc1
Cf1 Kb1 Kf3 pp.a2 b2 c2
d2 d6 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8 Ce6
Cf8 Kb8 Kh5 pp.a7 b7 c7
f4 f7 g7 h7

Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpg1 Φd1 Jla1 Jlf1 Cc1
Kb1 Kf3 pp.a2 b2 c3 f2
g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Jla8 Jlh8
Cc8 Cf8 Ke4 pp.a6 b7
c5 d6 e6 g7 h7
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kph2 Φg1
pp.a3 b2 f3 g2 h3

Qoralar: Kph8 Jlf8 Kc4
pp. f7 g7 h6

Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpg2 Jle2 Kc2
pp.b2 f2 g3 h3

Qoralar: Kpf8 Jla5 Kc5
pp.f7 g7
Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpg1 Φd2 Jlc1 Kf3 pp.a2
b2 f2 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φc7 Jla8 Kd5 pp.a7
c6 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№9

Oqlar: Kpg1 Φf3 Jlb1 Kf1
pp.a2 c2 d3 g2 h3

Qoralar: Kpg8 Φh6 Jlc7 Kb5
pp.a7 c6 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№10

Oqlar: Kph3 Φf7 Cf5
pp.e3 g3 h2

Qoralar: Kph8 Φd8 Kc6
pp.e5 g7 h6
Yurish oqlardan

FILNI YUTIB OLISH

№1

Oqlar: Kpe1 Φd1 Ја1 Јh1
Cc1 Cc4 Kc3 Kf3
pp.a3 b2 c2 d2 e4 f2 g2
h2

Qoralar: Kpe8 Φh6 Ја8 Јh8
Cc8 Cc5 Kb8 Kf6 pp.a7
b7 c7 d7 e5 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg1 Φe2 Ја1 Јd7
Kc3 pp.a3 b4 e5 f2 g2
h2

Qoralar: Kph7 Φb6 Ја8 Јf8 Cd4
pp.a7 b7 e6 f7 g7 h6

Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpg2 Φc3 Cf3 pp.a5 b2
e2 f2 g3 h2

Qoralar: Kpf7 Φd1 Cd5
pp.a6 b7 c6 e5 g7 h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg1 Φd1 Ја1 Јe1 Cc1
Kb1 pp.a2 b2 c2 f2 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φf6 Ја8 Јh8 Cc5
Kc6 pp.a7 b7 c7 c4 d4 e6
g7 h7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpe1 Φd1 Ја1 Јh1 Cf1
Cg5 Kb1 Kg1 pp.a2 b2 c2
d4 e3 f2 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φd8 Ја8 Јh8 Cc8
Cf8 Kb8 Kf6 pp.a7 b7 c6
d7 e7 f7 g7 h7
Yurish qoralardan

№6

Oqlar: Kpg1 Φd1 Ја1 Јf1 Cb2
Kf3 pp.a2 e3 f2 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φh5 Ја8 Јf8 Ca5
Cc4 pp.a7 c7 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

FARZINNI YUTIB OLISH

№1

Oqlar: Kph1 Φb1 Jlg1 pp.g2 h3

Qoralar: Kpf7 Φc7 Jld6 pp.e6 f6 h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg1 Jlh2 pp.b3 c4 g2

Qoralar: Kpf5 Φa2 pp.a7 b6 c5
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpd1 Jlh2 Cg2 p.b4

Qoralar: Kpa2 Φa6 p.b5
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpg1 Jlg2 p.b2

Qoralar: Kpa2 Φa5
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpe1 Jle2 Cf1 pp.a2 f3

Qoralar: Kpa6 Φf7 Ke7 p.a5
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpf1 Jlb2 Kd2 p.f3

Qoralar: Kpf6 Φh2 p.f5
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpd1 Φd2 Jlg5 Jlh1 pp.a2 b2 c3 f3 h6

Qoralar: Kph8 Φc7 Jlf8 Kf6 pp.a7 b5 e6 g6 h7
Yurish qoralardan

№8

Oqlar: Kpf2 Φc1 Jla2 Ce1 pp.a3 d3 f3 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φc6 Jla8 Kc3 pp.a7 d4 f7 g7 h7
Yurish qoralardan

№9

Oqlar: Kpg2 Φc1 Jld3 pp.g4 h2

Qoralar: Kpg8 Φh6 pp.a6 f4 h7
Yurish qoralardan

№10

Oqlar: Kpg1 Φd3 Jla6 Jle1 Ce3 Kf3 pp.c4 c5 f2 g2 h3

Qoralar: Kpg8 Φd8 Jlc8 Jlf8 Cd6 pp.b5 c6 f7 g7 h7
Yurish qoralardan

IKKI YOQLAMA ZARBA YORDAMIDA IKKI YURISHDA MOT QILISH

№1

Oqlar: Kpc1 Jld1 Jlh1 Cd2 Cf1
Kg1

Qoralar: pp.a2 b2 c2 f2 g2 h2
Kpd8 Φe5 Jla8 Jlh8
Cc8 Cf8 Kb8 Ke4
pp.a7 b7 c6 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpb4 Jla8 Cd8
pp.a4 b2

Qoralar: Kph8 Φf7
pp.a7 g6

Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpc1 Jld1 Jle5 Kd4
pp.a2 b2 c2 f4 g2 h2

Qoralar: Kpd8 Φc4 Jlc7 Cc8
pp.a4 b4 e4 e6 f7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpf1 Φd3 Jle2 Cc4 Ce1
pp.a5 b4 d5 h4

Qoralar: Kpg8 Jlf6 Ce5 Kf5
pp.a7 b7 d6 g6 h7
Yurish qopalardan

№5

Oqlar: Kpg1 Jlc7 Jld1 Cb3 Kf7
pp.a2 f2 g2 h2

Qoralar: Kph7 Φf6 Jlf8 Cb5 Ch6
Kb6 pp.a7 b7 g6 h5
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpg1 Jld1 Jle6 Cd3
pp.a2 g2 h3

Qoralar: Kpc8 Φg3 Jla8 Jlf5 Ka5
pp.a7 b7 c7 g7 h6
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpg1 Jle4 Cc2
pp.a2 c5 f2 g3 h2

Qoralar: Kph7 Φh3 Jlg8 Cc7
Cc6 pp.a7 b7 f6 h6
Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpc1 Jlh1 Cd3 Cf6 Ka3
pp.a2 b2 c4 h5

Qoralar: Kph7 Φb7 Jlc8 Jle8 Cd1
Ke6 pp.a4 b6 f2 f7 g6
Yurish oqlardan

№9

Oqlar: Kpf1 Φd2 Jld5 Jle6 Cg4
pp.c2 c3 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Jlf8 Kf5
pp.a6 b7 c7 g6 h7
Yurish qopalardan

№10

Oqlar: Kph2 Φg7 Jla1 Jlg1 Kb3
pp.a2 d4 h3

Qoralar: Kpb8 Jlf4 Cd6
pp.a6 b7 c7 h6
Yurish qopalardan

FARZINNI QURBON QILIB IKKI YURISHDA MOT QILISH

№1

Oqlar: Kpb6 Φc4 Cd7

Qoralar: Kpa8 Φd1 Cb8
pp.a4 b7
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kph3 Φe4 Jlg5 Ch2 Ke7
pp.a2 c2 g2 h4

Qoralar: Kph8 Φe1 Jlb1 Jlh7
pp.a6 c6 d7 e6 g7 h5
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg2 Φa2 Kb5
pp.f2 g3

Qoralar: Kpa8 Φb6 Jlb8
pp.a7 b7 c7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpg2 Φc2 Jlh1 Ce6 Cf6
pp.f2 g3

Qoralar: Kpg8 Φe8 Jlf8 Cb6 Ka5
pp.a7 f7 g6 h7
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpa1 Φa2 Jlc7 Cb6
pp.a6

Qoralar: Kpa8 Φb5 Jld8 Kc5

Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpf2 Φf7 Jlg1 Cb5 Ce3
pp.c2 f4 g2 h2

Qoralar: Kpc8 Φa7 Jld8 Cb7 Cc7
pp.c3 d3 h5
Yurish qopaldan

№7

Oqlar: Kpf1 Φf5 Jla1 Cc1 Cf3
Kf2 pp.a4 b2 d5 f4 g2

Qoralar: Kpg8 Φh2 Jla8 Jle8
Kg4 pp.a6 b7 f7 h4
Yurish qopaldan

№8

Oqlar: Kph1 Φc5 Jlf2 Jlf1
pp.c3 c4 d4 e3 g3 h2

Qoralar: Kpg8 Φh3 Jla2 Ce4
pp.b7 c7 f7 f3 g4 h6
Yurish qopaldan

№9

Oqlar: Kpg2 Φe5 Jlg3 Jlh3
pp.b3 c4 e4

Qoralar: Kpg7 Φh4 Jlf1 Jlf6
pp.a6 c5 f7 g6 h6
Yurish qopaldan

№10

Oqlar: Kpc2 Φe5 Jld1 Jlh1 Cb1
pp.b3 c3 f3 h3

Qoralar: Kpc8 Φa3 Jld8 Ch6
pp.a7 b6 c5 e6 g6 h5
Yurish qopaldan

RUXNI QURBON QILIB IKKI YURISHDA MOT QILISH

№1

Oqlar: Kpg4 Фh7 Jlf7 pp.e6

Qoralar: Kpe8 Jlh6 Jlh8
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpc1 Jlg2 Kb4

Qoralar: Kpa1 Cc4 pp.a3
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg1 Фg3 Jlg7
pp.f2 g2 h6

Qoralar: Kph8 Фе2 Jle8 Kf6
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kph1 Jlb1 Jlb3 Kd4
pp.g2 h2

Qoralar: Kpb8 Фа6 Jla8 Jlc8
pp.a7 b7 c7
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpc8 Jla1
pp.b6

Qoralar: Kpa8 Cb8
pp.a7 b7
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kph1 Фc2 Jlg2 Kg1
pp.a5 d6 f4 h2

Qoralar: Kpf7 Фе4 Jlb1
pp.a7 d7 e6 f6 h4
Yurish qopaldan

№7

Oqlar: Kpg1 Фd3 Jlf1 Cb2
Ke6 pp.a3 e3 f2 h3

Qoralar: Kpg8 Фh4 Jlc4 Cd6
pp.a6 d5 g7 h7
Yurish qopaldan

№8

Oqlar: Kph1 Jla1 Jlg3 Cc1 Cc2
Kg1 pp.a2 b3 c3 d4 g2

Qoralar: Kpg8 Jle1 Jle8 Kg4
pp.a7 b7 c6 d5 g7 h7
Yurish qopaldan

№9

Oqlar: Kpg1 Jle3 Jlf1 Kc6
pp.a2 b2 c3 g2

Qoralar: Kph8 Jlf8 Jlh5
pp.a7 g3 g4 h6
Yurish qopaldan

№10

Oqlar: Kph4 Фf2 Jla3 Cg4
pp.b5 c4 h3

Qoralar: Kph6 Jlg2 Jlg5
pp.g6 h7
Yurish qopaldan

FILNI QURBON QILIB IKKI YURISHDA MOT QILISH

№1

Oqlar: Kpg1 Φf7 Cd3 Cd6
pp.a2 f2 g2 h4
Qoralar: Kpc8 Φa5 Jld8 Jlh8
Kb1 pp.a7 c6 e6 g6 h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg2 Φf5 Cd2
pp.h4
Qoralar: Kpg7 Φc4 Jlf8
pp.d5 h7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kph4 Φf8 Ce8
pp.g4
Qoralar: Kph7 Φf4 Jle4
pp.f6 h6
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpb1 Jle1 Jlh1 Cf1 Cf4
Kf6 Kg1 pp.a2 b2 d3 g2
h2
Qoralar: Kpf8 Φd8 Jla8 Jlh8 Cc8
Cd2 Kd4 pp.a7 b7 f7 g7
h7
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpg1 Jlc1 Jle1 Cb5 Cc5
pp.a2 b2 f2 g3 h2
Qoralar: Kpd8 Φg5 Jla8 Jlh8 Cf8
Kf5 pp.a7 b7 d5 f7 g7
h7
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kph1 Jld7 Jlf1 Ch6
pp.a2 c2 c3 f7 g2 h2
Qoralar: Kph8 Φb6 Jla8 Jlc8
pp.a6 b7 e6 g6 h7
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpg3 Φc8 Ch5
pp.a2 b2 d4 f5 h2
Qoralar: Kpg8 Φf8 Jlf4 Cd3
pp.a6 b5 c4 g7 h7
Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpg1 Φe1 Jlh1 Cb2 Kd4
pp.a2 b3 e7 g3 h2
Qoralar: Kpg8 Jlf8 Cg5 Ch3
pp.a6 b7 g6 h7
Yurish qopaldan

№9

Oqlar: Kph3 Φg3 Cg2
pp.g4 h4
Qoralar: Kph7 Φe5 Ce6 Cg1
pp.g6
Yurish qopaldan

№10

Oqlar: Kph1 Jlc1 Jlc7 Ch6 Kh4
pp.a2 d3 e4
Qoralar: Kpd8 Jlg3 Cg1 Ch3
pp.a6 d5 e5 f2 f7
Yurish qopaldan

OTNI QURBON QILIB IKKI YURISHDA MOT QILISH

№1

Oqlar: Kpg1 Φd1 Ја1 Јd8
Kf3 pp.a4 e3 f2 g2 h2

Qoralar: Kph7 Φc6 Ја6 Је6
Kg6 pp.b6 c5 f7 g7 h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpe1 Ја1 Ca5 Cf1 Kc4
pp.a7 e3 f2

Qoralar: Kpc8 Φh2 Ја8 Kd7
pp.c6 e6 f7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg1 Јc1 Је1 Kc5
Kd4 pp.a2 b3 f2 g2 h2

Qoralar: Kpd6 Ја8 Је8 Cd7 Kf5
pp.a7 c6 d5 f7 g7 h7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpg1 Ја7 Је1 Ke4
pp.a2 b2 f3 g3 h2

Qoralar: Kpg8 Јc2 Јd4 Ch3
pp.b6 g7 h6
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpg2 Је1 Kg4
pp.a2 b3 f2 g3 h2

Qoralar: Kpf5 Јb7 Јd2
pp.a7 c5 e5 g6 h7
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kph1 Φd2 Ја1 Јf1 Cc1
Kb1 Kg5 pp.a2 b2 c2 d3
g2 g4 h2

Qoralar: Kpe8 Ја8 Јh8 Cc5 Cc8
Ke2 pp.a7 b7 c7 d5 e5 g6
h6
Yurish qopalardan

№7

Oqlar: Kpc1 Φd2 Јd1 Јh1
Ce3 Kc3 pp.c2 c4 e4 f5
g2 h2

Qoralar: Kpe8 Φb7 Јh8 Cf8
Kb4 Kf6 pp.a6 d7 e5 f7
g7 h7
Yurish qopalardan

№8

Oqlar: Kph3 Φb5 Јc1 Јg1 Kd6
pp.a2 b2 d5 e4 f3 g3

Qoralar: Kpe7 Јf8 Јg7 Kh5
pp.a4 b4 c5 e5
Yurish qopalardan

№9

Oqlar: Kpa1 Φc4 Јc1 Јh1 Cf1
Ke5 pp.a3 e2 f2 g4 h2

Qoralar: Kpg7 Јb7 Јh8 Kb4
Kc3 pp.a7 c5 d4 f7 g5
h6
Yurish qopalardan

№10

Oqlar: Kph1 Φa4 Ја1 Јc3 Kb5
pp.b2 d5 e4 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φf2 Јf8 Kb8 Kd3
pp.d6 e7 f7 g6 h7
Yurish qopalardan

IKKI YURISHDA MOT. FARZIN MOT QILADI.

№1

Oqlar: Kph1 Φf7 Ke4
pp.f3 g2 h2
Qoralar: Kph7 Φe2 Cf6
pp.g7 h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpa2 Φa4 Cg2
pp.a3 b2
Qoralar: Kpa8 Φh7
pp.a6 b7 c7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpb2 Φf6 Jlf1 Kh6
pp.b3 e6 f7
Qoralar: Kpf8 Φc5 Jlb8 Jlc8
pp.e2
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kph1 Φh6 Jlh3
pp.a2 b2 c2 f2 g2 h2
Qoralar: Kpg8 Φb7 Jla8
pp.a7 e6 f5 g6
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpa1 Φc1 Jld1 Jlh1
Kd4 pp.b2 f4 g4 h2
Qoralar: Kpg8 Φg2 Cg7
pp.b3 d6 f7 g6 h7
Yurish qopaldan

№6

Oqlar: Kpb1 Φb3 Kb5
pp.a3 b2 c2
Qoralar: Kpa8 Φc6 Jlc8
pp.b6 b7
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpg2 Φb2 Jlf7
pp.a6 c5 e3 f2 g3 h2
Qoralar: Kph7 Φh5
pp.c6 d5 e4 g7 h4
Yurish qopaldan

№8

Oqlar: Kpg1 Φh6 Jlf2 Cg2
pp.a3 b4 g3 h2
Qoralar: Kpg8 Φe4 Jlc5 Cb7
pp.a6 e6 f7 g5 h7
Yurish qopaldan

№9

Oqlar: Kph4 Φc7 Jlh7
pp.a5 c2 f2 h3
Qoralar: Kpf6 Φc3 Cc6
pp.a6 b7 g6 h5
Yurish qopaldan

№10

Oqlar: Kpf4 Φd4 Jla1 Jlf1 Cc1
pp.a2 b2 c2 e4
Qoralar: Kpg8 Φh3
pp.a7 f7 g7 h6
Yurish qopaldan

IKKI YURISHDA MOT. RUX MOT QILADI.

№1

Oqlar: Kph1 Jld7 Kd4

Qoralar: Kpb8 Jle8 Cc8
pp.a7 b6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg1 Jlg4 Ch6
pp.f2 g2

Qoralar: Kph8 Φb4 Jla8 Jlf8
pp.a5 f7 h7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg1 Jlg6 Ke3
pp.b3 c2 f2 g3

Qoralar: Kpa5 Φh3 Jlb8 Jlf8 Cb7
Kd4
pp.a6 b4 c5 e7
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpg3 Jlf6 Cd2
pp.e5 f3 h3

Qoralar: Kpg7 Φa1 Φd1 Cf5
pp.a6 h6 h7
Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpe2 Φd5 Kf5
pp.a4 b2 d4 f4

Qoralar: Kph7 Jlc1 Jlg6
pp.a5 e4 h6
Yurish qopalaridan

№6

Oqlar: Kpg1 Jle1 Ce7
pp.f2 g2

Qoralar: Kph8 Φg4 Ch3
pp.c7 f7 h7
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kph1 Jla2 Jlf1 Cg2 Ch2
pp.a5 c4 f2 h4

Qoralar: Kph8 Jlg8 Jlh3 Ce5
pp.a6 c5 f5 h5
Yurish qopalaridan

№8

Oqlar: Kpa2 Φe8 Jlc1 Jlg8
pp.a3 b2 f4 g3 h2

Qoralar: Kpb7 Jld2 Jld3 Kc4
pp.a7 b6 c7 f5 h7
Yurish qopalaridan

№9

Oqlar: Kph2 Jle5 Jlg1 Kc3
pp.a2 b2 c2 d3 h3

Qoralar: Kpc8 Jlg8 Kh4
pp.a6 b7 c7 c6 h5
Yurish qopalaridan

№10

Oqlar: Kpf1 Φa2 Cc2 Kb6
pp.a4 d5 f2 f4 g3 h2

Qoralar: Kpg8 Jle8 Cb8 Cd7
pp.a5 b4 f7 g7 h5
Yurish qopalaridan

IKKI YURISHDA MOT. OT MOT QILADI.

№1

Oqlar: Kpg1 Cb2 Ke5 pp.h2
Qoralar: Kph8 Jlf8 pp.f7 g6 h7

Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg1 Cb2 Kd4 pp.g2
Qoralar: Kpg7 Φg3 Jlf2 Jlf8 Ka5
pp.f7 g6 h7

Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpb1 Kb2
Qoralar: Kpa3 pp.a5 b3 b4

Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpe2 Kf4
Qoralar: Kpg1 Jlh1 Ch2
pp.f5 g3 g4

Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpf2 Jlc2 Ke7
pp.e4 f3 g4
Qoralar: Kph4 Jlb4 Ce5
pp.d4 f7 g5 h6
Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpc1 Φe3 Jld1 Jlh1 Cd2
Ka2 Kf3 pp.b2 f4 g2 h2
Qoralar: Kpg8 Jla8 Jlf8 Cf5 Cg7
Kd4 pp.a6 b7 f7 g6 h7
Yurish qopaldan

№7

Oqlar: Kph2 Jle8 Cg2
pp.a2 b3 h3
Qoralar: Kpf2 Jld1 Kg3
pp.h4
Yurish qopaldan

№8

Oqlar: Kpf1 Φc2 Jlb3 Jle2 Ch4
pp.a4 c4 g3
Qoralar: Kpc8 Φc6 Ke5 pp.a5 b6
c5 c7 h3
Yurish qopaldan

№9

Oqlar: Kph1 Jlh3
pp.a2 b3 g3 h2
Qoralar: Kpf1 Ke3 pp.a7 b6
Yurish qopaldan

№10

Oqlar: Kph3 Kg7 pp.h4
Qoralar: Kpf2 Ke4 pp.f4 h5
Yurish qopaldan

IKKI YURISHDA MOT. FIL MOT QILADI.

№1

Oqlar: Kpe7 Ch6

Qoralar: Kph8 Ke8 pp.h7

Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpf1 Jlg7 Cd6 Ka4 pp.f2
g3

Qoralar: Kpc8 Jle2 Jle8 Cg4 Ke5
pp.f3 h2

Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kph3 Jld1 Jlf1 Cd3
Kc3pp.b2 b3 c2 f5 h5

Qoralar: Kpe7 Jlg8 Cb7 Ce5
pp.a6 b5 d6 e6

Yurish qopalaridan

№4

Oqlar: Kpg2 Φc8 Ce2 pp.b4 f2
g3

Qoralar: Kph6 Φb6 Jld5 Ke5 pp.e4
f5 g5

Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpf5 Ce2 pp.e7

Qoralar: Kpe8 Ke5

Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kpc2 Ce2 Cg5 Kd5 pp.a3
b4 e6 g2 h2

Qoralar: Kpe8 Jlf8 Cd6 pp.b6 b7
c7 e5 g7 h7

Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpe6 Ch6

Qoralar: Kph8 pp.e7 h7

Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpa3 Φe3 Jld1 Jlh1 Ka8
pp.a2 a5 f2 g2 h2

Qoralar: Kpg8 Φc2 Jlf8 Cc8 pp.a7
b7 d3 f7 g7 h7

Yurish qopalaridan

№9

Oqlar: Kpd7 Cg2 pp.a5 b6

Qoralar: Kpa8 pp.b7 f2
Yurish oqlardan

№10

Oqlar: Kph3 Jlg4 Cf2 pp.b2 b4
h2

Qoralar: Kpf3 Cf5 pp.b5 g6
Yurish qopalaridan

IKKI YURISHDA MOT. PIYODA MOT QILADI.

№1

Oqlar: Kpf5 Ja3
pp.g2
Qoralar: Kph5 Jlg4
pp.h6
Yurish oqlardan

№2

Oqlar: Kpg1 Jle5 Ke4 Kh4
pp.b2 g4 h2
Qoralar: Kph6 Jlh8 Ce8 Kd4
pp.c6 g7 h7
Yurish oqlardan

№3

Oqlar: Kpg8 Ke8 pp.g4
Qoralar: Kpg6 Jlf5 Jlh5
pp.f6 g5 h6
Yurish oqlardan

№4

Oqlar: Kpd5 pp.a3
Qoralar: Kpa5 pp.a4 a6 b5

Yurish oqlardan

№5

Oqlar: Kpc4 Cc3 pp.b2
Qoralar: Kpa4 pp.h2

Yurish oqlardan

№6

Oqlar: Kph2 Cf8 Kg7
pp.d7 f2 g2 h3
Qoralar: Kph4 Cd8 Kc6
pp.f7 g6 h7
Yurish oqlardan

№7

Oqlar: Kpd2 pp.c2 c5 d4 f5
Qoralar: Kpd5 Φg8 Cg3
pp.a3 c6 f6 h4
Yurish oqlardan

№8

Oqlar: Kpb3 Kd6 pp.a2
Qoralar: Kpa5 Kd8 pp.a6 c5 c6

Yurish oqlardan

№9

Oqlar: Kpc6 pp.b3 c3
Qoralar: Kpa5 pp.a6 b5

Yurish oqlardan

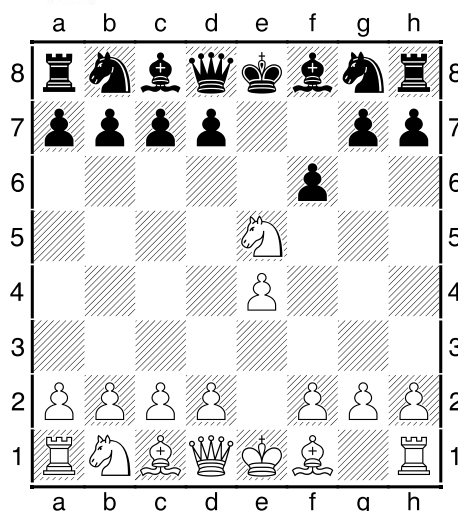
№10

Oqlar: Kpg1 Φc1 Ja1 Jlh1 Ce1
Ce2 Kf1 pp.a2 b2 c2 h3
Qoralar: Kpg8 Φh4 Jlc8 Jlf5 Cc6
Ce5 pp.a7 b7e3 g4 h6
Yurish qopalardan

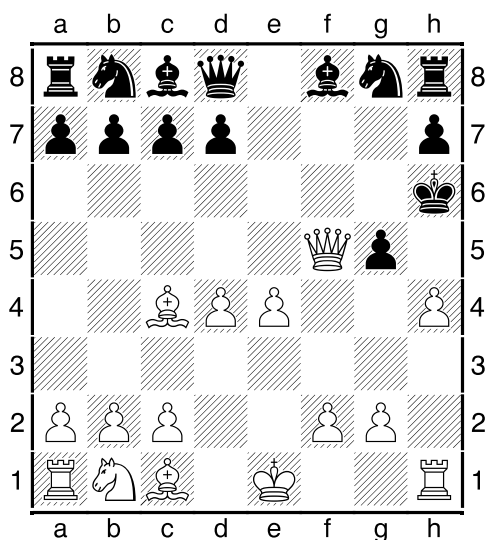


III-BOB. O'QUV PARTIYALARI

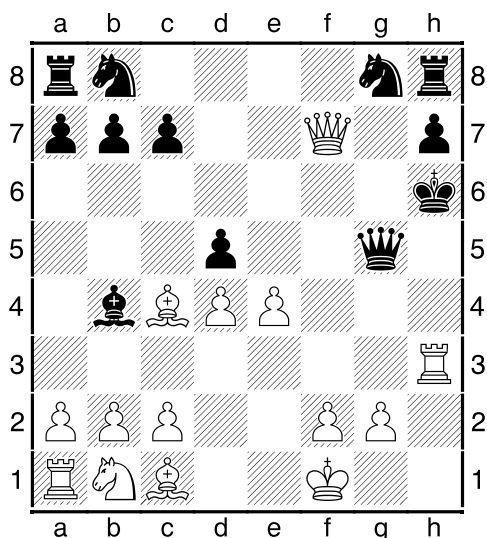
159



160



161



Eskirib qolgan qoidalar haqida.

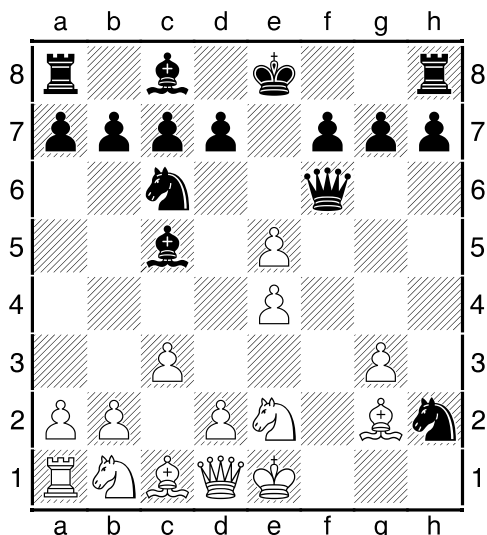
Hali shaxmat o'yinining qoidalari ishlab chiqilmagan davrlarda shaxmat havaskorlari o'zlari turli qoidalarni kiritganlar va mazkur qoidalar hozirgi kungacha etib kelganligi sababli, ba'zan shaxmat havaskorlari o'rtasida turli tortishuvlarga sabab bo'lmoqda. Jumladan, raqib shohiga shax berilganda «shax» deb ovoz chiqarib aytish yoki farzinga hujum qilganda «gardi» deb raqibni ogohlantirish hozirgi qoidalar bo'yicha shart emas. Agar raqib o'zining shohiga shax berilganini ko'rmay, boshqa yurish qilsagina uni ogohlantirish lozim. Farzinga hujum qilinganda esa raqib uni hoh ko'rsin, hoh ko'rmasin uni ogohlantirish shaxmat o'yini qoidalarida yo'q.

Boshlang'ich pozitsiyada turgan sipohlar bilan quyidagi partiyalarni ko'rib chiqing va undagi ko'p uchraydigan xatolarga e'tibor bering.

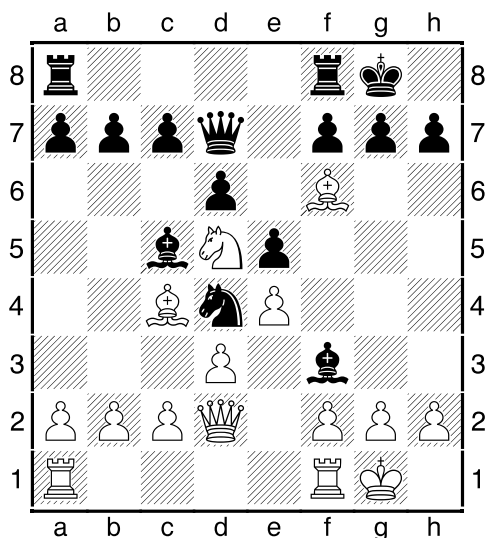
Oqlar: A - Qoralar: B

1.e4 e5 2.Kf3 f6? Qoralar e5 dagi piyodani noto'g'ri himoya qilmoqda. Bu erda 2...Kc6, 2...d6 yoki 2...Kf6 yurishlaridan birini qilish kerak edi. **3.Ke5!** (159-diagramma). Oqlar raqibning xatosidan darhol foydalanishga kirishdi. **3...fe?** Qoralar oqlarning «sovg'a» sini darhol qabul qildi. Yaxshisi «sovg'a» dan voz kechib, 3...Fc7 o'ynash yaxshiroq edi. **4.Ph5+** ikkinchi yurishdagi xatoning oqibati. **4... Kpe7 5.Ph5+ Kpf7** Boshqa iloji yo'q. **6.Cc4+ Kpg6 7.Ph5+ Kph6 8.d4+ g5 9.h4** (160-diagramma). **9...d5! 10.Ph7! Cb4+ 11.Kpf1 Ch3 12.hg Ph5 13.Jh3X** (161-diagramma).

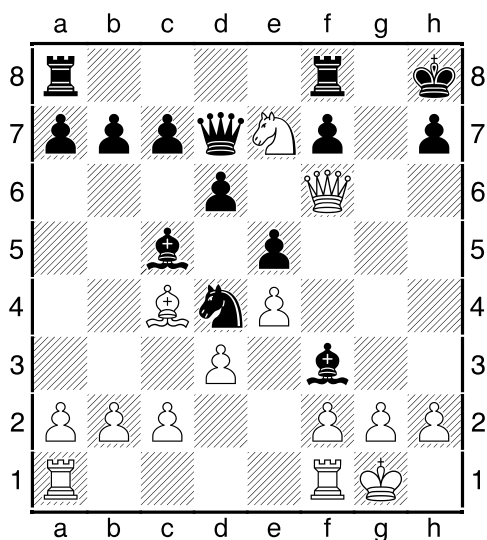
162



163



164



Oqlar: V - Qoralar: G

1.e4 e5 2.Ke2 yaxshi yurish emas. Undan ko'ra 2.Kf3 yaxshi edi. Chunki ot oqlarning fili va farziniga xalaqit bermoqda. 2...Cc5 3.f4 Φ f6 4.g3 Kc6 5.c3 Kh6 6.Cg2 Kg4 7.Jf1? Kh2 8.fe?? (162-diagramma) Φ f1+! 9.Cf1 Kf3X.

Oqlar: D - Qoralar: E

1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 3.Kc3 Kc6 4.Cc4 Cc5 5.0-0 0-0 6.d3 d6 Qoralar oqlarni yurishini takrorlab ulardan andaza olmoqchi. Lekin bu ularning mag'lubiyati sabab bo'ladi. 7.Cg5 Cg4 8.Kd5 Kd4 9. Φ d2 Φ d7 10.Cf6 Cf3 (163-diagramma) 11.Ke7+ oqlar birinchi bo'lib hujumga o'tdi. Shuning uchun ularning yurishini takrorlab bo'lmaydi. 11...Kph8 12.Cg7+! Kpg7 13. Φ g5+ Kph8 14. Φ f6X (164-diagramma). Raqib yurishlarini takrorlashning oqibati shunaqa bo'ladi.

O'YINNING BOSHLANG'ICH QISMIDA NIMALARGA E'TIBOR BERISH KERAK.

Shaxmat partiyasi shartli ravishda uchta qismga bo'lingan:

1. Debyut (o'yinning boshi);
2. Mittelshpil (o'yinning o'rtasi);
3. Endshpil (o'yinning oxiri).

O'yinning debyut qismi dastlabki 10-15 ta yurishlarni o'z ichiga oladi.

Mittelshpil-shaxmatdagi asosiy kurash bo'ladigan qismi, buni yurishlar soni bilan cheklash qiyin.

Endshpil-shaxmat taxtasida sipohlar kamaygan, ko'pincha farzinlar almashtirilgan qismi, o'yinning oxiri.

Hozirgi zamon shaxmat o'yinida debyutning ahamiyati juda ham ortib ketdi. Ko'pchilik partiyalar tomonlardan birining debyutdagi xatosi tufayli o'sha tomonning mag'lubiyati bilan yakunlanmoqda.

XX asrning boshlarida debyutni o'rtacha o'zlashtirgan shaxmatchilar ham yuqori natijaga erisha olganlar. Hozirgi kunda debyutni yaxshi o'zlashtirmagan kishi 11-12 yoshli shaxmatchilar orasida ham yaxshi natijaga erisha olmaydi.

Shaxmatchining debyutdagi asosiy vazifasi sipohlarini tezroq o'yinga kiritib, bo'lajak jangga shaylanishdir. Piyodalar esa sipohlarga yo'l ochish va markazni egallash uchun surilishi lozim. Debyutda foydasiz yurish qilish yoki bitta sipoh bilan bir nechta yurish qilish tezda yutqizishga olib keladi.

Shuning uchun o'yinning boshlang'ich qismida asosan e va d piyodalarini surishni tavsiya qilinadi. Keyin o'yinga otlarni, fillarni olib chiqib rokirovka qilish, ruxlarni d1, e1 xonalariga (oqlar uchun) va d8, e8 xonalariga (qoralar uchun) joylashtirish maqsadga muvofiq.

Yangi o'rgangan shaxmatchilar farzinni erta o'yinga olib chiqishni yaxshi ko'radilar. Lekin bu ko'pincha xato hisoblanadi. Agar raqib to'g'ri himoyalansa, farzinni erta o'yinga olib chiqqan tomon tezda yutqizadi yoki farzin hujum ostida qoladi. Bunday taktika juda kuchsiz o'ynaydigan havaskorlarga qarshi o'yinda qo'l kelishi mumkin xolos. O'z oldiga yuksak maqsadlarni qo'ygan shaxmatchi kuchsiz raqibga qarshi o'yinda ham bunday taxtikani qo'llamasligi va bunga odatlanmasligi kerak.

O'tgan asrning eng mashhur grossmeysterlaridan biri A. Nimtsovich (1886-1935) «Mening sistemam» («Моя система») deb nomlangan kitobida debyutda bitta sipoh bilan ikki marta yurish qilish xuddi yugurish musobaqasida raqibidan ataylab orqada qolishga o'xshaydi degan edi.

Keyingi 50-60-yil ichida debyut nazariyasi shunchalik rivojlanib ketdiki undagi yangiliklardan bexabar qolgan shaxmatchilar yuqori darajadagi musobaqalarda yaxshi natijalarga erisha olmayaptilar.

Debyutlar uch turga bo‘linadi:

1. Ochiq debyutlar
2. Yarim ochiq debyutlar
3. Yopiq debyutlar

Ochiq debyutlar - 1.e4 e5 yurishi bilan boshlanadi.

Yarim ochiq debyutlar - 1.e4 yurishiga qoralar 1... e5 yurishidan tashqari qolgan barcha yurishlar kiradi (Masalan: 1...e6; 1...d6; 1...d5; 1...c6; 1...c5; 1...g6; 1...Kf6; 1...Kc6).

Yopiq debyutlar – 1.e4 dan boshqa hamma oqlarning yurishidan boshlanadi (Masalan: 1.b3; 1.b4; 1.c4; 1.d4; 1.f4; 1.Kf3; 1.Kc3).

Ochiq debyutlarga quyidagi debyutlar kiradi:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1.Italyancha partiya | 2.Shotlandcha partiya |
| 3.Ikki ot himoyasi | 4.Ruscha partiya |
| 5.Ispancha partiya | 6.Shoh gambiti |
| 7.Venacha partiya | 8.To‘rt ot debyuti |

Yarim ochiq debyutlarga quyidagi debyutlar kiradi:

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1.Skandinavcha himoya | 2.Fransuzcha himoya |
| 3.Karo-Kann himoyasi | 4.Alyoxin himoyasi |
| 5.Ufimsev himoyasi | 6.Nimsovich debyuti |
| 7.Sitsiliancha himoya | |

Yopiq debyutlarga esa quyidagi debyutlar kiradi:

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1.Farzin gambit | 2.Eski hind himoyasi |
| 3.Gryunfeld himoyasi | 4.Nimsovich himoyasi |
| 5.Benoni himoyasi | 6.Kataloncha o‘yin boshi |
| 7.Gollandcha himoya | 8.Slavyancha himoya |
| 9.Yangi hind himoyasi | 10.Inglizcha o‘yin boshi |

Hozircha mavjud himoyalarning barchasini nomini keltirmadik. Kitobxon malakasini oshirgandan keyin boshqa debyutlarni tegishli adabiyotlardan topib o‘rganib olishi mumkin.

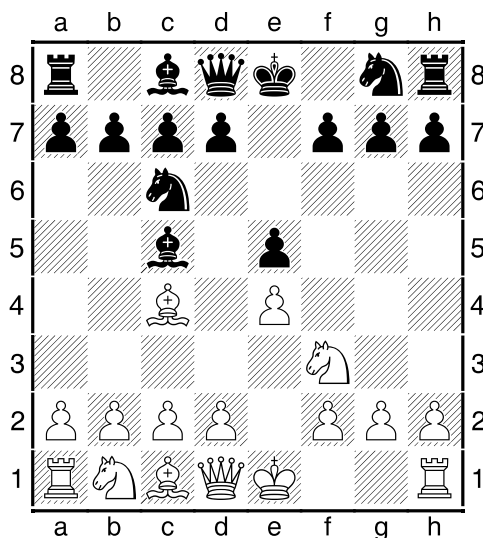
OCHIQ DEBYUTLAR ITALYANCHA PARTIYA

Bu debyut XVI asrda Italyan shaxmatchilari tomonidan qo'llanilgan.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Cc5

165-diagrammadagi vaziyat Italyancha partiya deb nomlanadi. Bu pozitsiyani uch xil davom ettirish mumkin.

165



1

4.d3 d6 Oqlar bu variantni o'ynashdan maqsadi: markazda hech qanday kurash yo'qligida o'z sipohlarini o'yinga chiqarishdir.
5.Kc3 Kf6 6.0-0 0-0 7.Cg5 Bu variant mustahkam hisoblanadi, lekin qoralarga hech ham qiyinchilik tug'dirmaydi.

2

4.c3 oqlar bu yurish bilan markazni egallamoqchi. **4...Kf6! 5.d4 ed 6.cd Cb4+ 7.Cd2 Cd2+ 8.Kd2 d5!** bu vaziyatda o'yin tenglashdi. **4.c3 Kf6! 5.d4 ed 6.cd Cb4+ 7.Kc3 Ke4 8.0-0! Cc3 9.d5! Cf6! 10.Je1 Ke7 11.Je4 d6** bu murakkab variant hisoblanadi.

3

4.b4 Bu gambit yurishni XIX asrda angliyalik shaxmatchi Devid Evans taklif qilgan. Shundan so'ng bu gambit – Evans gambiti deb nomlanadi. **4...Cb4** Agar qoralar piyoda qurbonini qabul qilmay **4...Cb6 5. a4 a6 6.Kc3 Kf6 7.Kd5! Ca7 8d3 h6 9.Ce3** va tashabbus oqlarda. **5.c3** Bir piyodani qurbon qilib, oqlar vaqtdan yutadi va markazni piyodalari bilan egallaydi. Bu vaziyatda qoralar bir necha xil o'ynashi mumkin.

a

5...Cc5 6.d4 ed 7.0-0 d6 8.cd Cb6 9.Kc3 Cg4 10.Cb5 Kpf8 11.Ce3 bir piyoda evaziga oqlar tashabbusni o'z qo'liga oldi.

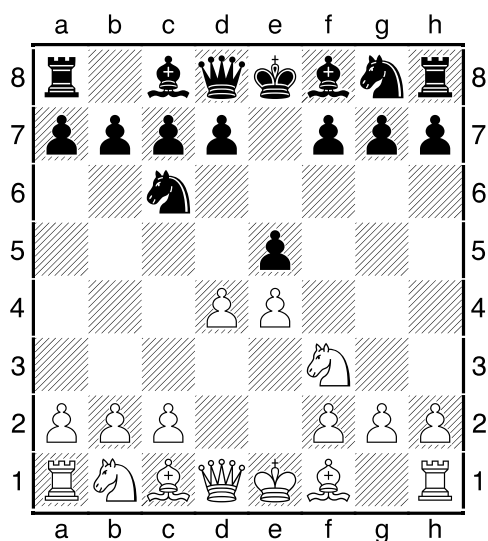
b

5...Ca5 6.d4 Uzoq vaqt 6.0-0 kuchli hisoblangan. Ammo Emanuel Lasker oqlarning bu yurishiga **6...d6 7.d4 Cb6! 8.de de 9.Φ:d8+ K:d8 10.K:e5 Ce6** yurishlardan so'ng oqlarda hech qanday hujum yo'qligini ko'rsatib beradi. **6...d6 7.Φb3 Φd7! 7...Φe7** xato yurishi, chunki **8.d5** va oqlar bir sipoh yutadi. **8.de Cb6 9.ed Ka5 10.Φb5 Kc4** shu yerda vaziyat tenglashdi.

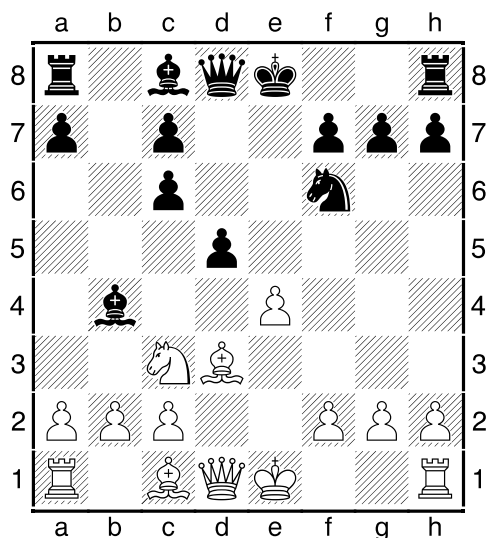
5...Ce7 6.Φb3 Agar 6.d4 Ka5! 7.K:e5 K:c4 8.K:c4 d5 9.ed Φ:d5 10.Ke3 Φa5 va o'yin teng kurashlar ostida o'tadi. **6...Kh6 7.d4 Ka5 8.Φa4 Kc4 9.Φc4 Kg4! 10.h3 Kf6 11.de d5** va qoralarni pozitsiyasi yaxshi. Endi ushbu himoyaga doir partiyalar bilan tanishtiramiz.

SHOTLANDCHA PARTIYA

166



167

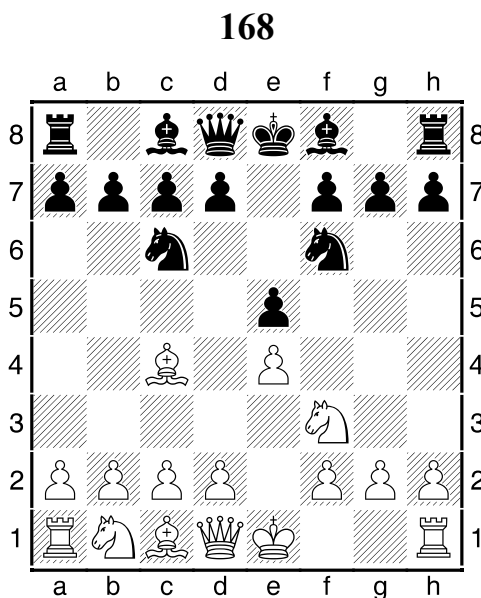


Ushbu debyut 1824-yil Edinburg va Londonlik shaxmatchilar o'rtasidagi xat orqali o'ynalgan partiyada birinchi marta qo'llangan hamda ushbu partiyada shotlandiyalik shaxmatchilar g'alaba qozonishgan. **1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.d4** (166-diagramma). Oqlar darhol markaziy xonalarni egallamoqchi. **3...ed 4.Kd4** oqlarda boshqacha yurish ham bor. Agar ular **4.Cc4** o'ynasa shotlandcha gambit degan debyut yuzaga keladi. Gambit so'zi italyanchadan olingan bo'lib chalib yiqitish degan ma'noni anglatadi. Odatda gambit o'yinining mohiyati birorta piyoda qurbon qilib o'z sipohlarini aktivlashtirishdan iborat. **4...Kf6 5.Kc3 Cb4 6.Kc6 bc 7.Cd3 d5** qoralarning ushbu aktiv yurishidan keyin oqlar markazda to'la hukmronlik qila olmaydi (167-diagramma). **8.ed cd 9.0-0 0-0** ushbu ochiq pozitsiyada har ikkala tomon ham bir xil imkoniyatlarga ega. Ushbu pozitsiyada odatda oqlar shoh flangida hujum qilsa, qoralar markazda hamda farzin flangida qarshi hujum qilishga harakat qiladi.

IKKI OT HIMOYASI

Bu o'yin boshi ikki ot himoyasi nomi bilan yuritiladi (uch yurishning ikkitasida, qoralarning ikki otini ham o'yinga - himoyaga chiqarganligiga etibor bering).

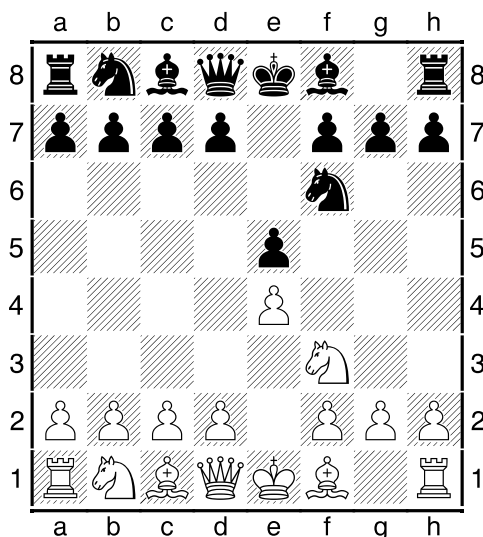
1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 (168-diagramma). Bu debyut sistemasining bosh variantida oqlar bir piyoda ortib qolsada, qoralar buning evaziga o'z sipohlarini qulay joylashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi. **4.Kg5** buning o'rniga 4.d3 bo'lsa, 4...Cc5 dan keyin italyancha partiyaning variantlaridan biri hosil bo'ladi. 168-diagrammadagi pozitsiyada eng kuchli hisoblanuvchi 4.d4 yurishi o'yinni keskinlashtirib yuboradi: **4...d5 5.ed Ka5** agar 5...K:d5 bo'lsa, 6.K:f7 Kp:f7 7.Φf3+ Kpe6 8.Kc3 Kb4 va qoralar hujum ostida qoladi.



6.Cb5 c6 6...Cd7 bo'lsa, 7.Φe2 Cd6 8.C:d7+ Φ:d7 9.Kc3 0-0 10.a3 dan keyin qoralarning pozitsiyasi berilgan piyodaning o'rnini bosa olmaydi. **7.dc bc 8.Ce2!** Faqat shunday, boshqa yurishlar oqlarning ahvoli yomonlashishiga olib keladi. Masalan: 8.Ca4 h6 9.Kf3 e4 10.Ke5 Φd4 11.C:c6+ K:c6 12.K:c6 Φd5 13.K:a7 Cg4! 14.Kc3 Φf5 15.Ke2 Cc5 dan keyin qoralar zo'r hujum boshlash imkoniyatiga ega bo'ladi. **8...h6 9.Kf3 e4 10.Ke5 Cd6 11.f4 0-0 12.0-0! Ce5 13.fe Φd4+ 14.Kph1 Φe5** Oqlarning o'yini yaxshiroq.

RUSCHA PARTIYA

169

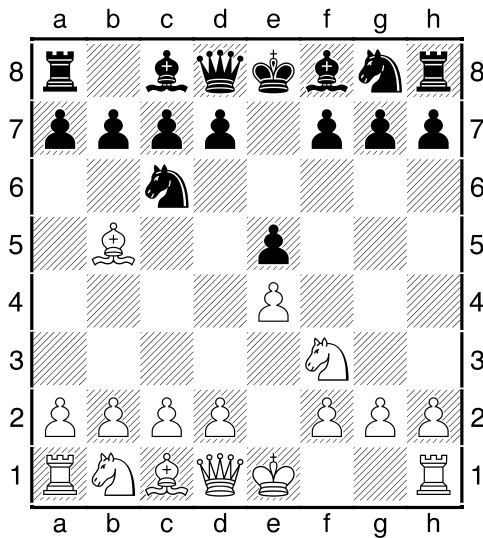


1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 (169-diagramma).

Qoralar darhol qarshi hujumga o'tmoqda. XIX asrda rus shaxmatchilari Aleksandr Petrov va Karl Yanish mazkur debyutni chuqur tahlil qilishgani uchun o'yin boshi yuqoridek nom olgan. **3.Ke5 d6** Nega qoralar 3...K:e4? o'ynamaydi. Chunki bu yurish xato: Masalan 4.Φe2 Φe7 5.Φ:e4 d6 6.d4 yurishidan keyin piyodasiz qoladi. **4.Kf3 Ke4 5.Φe2 Φe7 6.d3 Kf6 7.Cg5** Pozitsiya unchalik murakkab emas, lekin oqlar biroz aktivroq.

ISPANCHA PARTIYA

170



1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 (170-diagramma). Ushbu o'yin boshi hozirgi zamon musobaqalarida eng ko'p qo'llaniladigan debyutlardan biri bo'lib, XVI asrda Ispaniyalik Ryui Lopes tomonidan o'ylab topilgan. **3...a6 4.Ca4** Bu erda oqlar piyoda yutib ololmaydi: Agar **4.C:c6** dc **5.K:e5** Φ d4 **6.Kf3** Φ :e4 dan keyin qoralar piyodani qaytarib oladi va yaxshi imkoniyatga ega bo'ladi. **4...Kf6 5.0–0** Ispancha partiyada variantlar juda ham ko'p. Shulardan ayrimlarini ko'rib chiqamiz.

1

5...Ce7 6.ℒe1 d6 7.d4 ed 8.Kd4 Cd7 9.Kc3 0–0 Ushbu pozitsiyada oqlar markazni egallagan.

2

5...Ke4 6.d4 b5 7.Cb3 d5 8.de Ce6 Ushbu sistemani ochiq variant deyiladi. Qoralarning sipohlari faolroq joylashgan, lekin markazdagi mavqelari mustahkam emas.

3

5...Ce7 6.ℒe1 b5 7.Cb3 d6 8.c3 0–0 9.h3 Ka5 10.Cc2 c5 11.d4 Φ c7 Tomonlarning imkoniyatlari taxminan teng. Yangi boshlovchi shaxmatchilarga ispancha partiya o'ynash tavsiya qilinmaydi. Ular avval oddiyroq debyutlar - italyancha va shotlandcha partiyalarni o'rganib keyin ispancha partiyaga o'tishlari mumkin.

SHOH GAMBITI

Bu qadimiy debyutning ma'lum bo'lganiga 400-yildan ortib ketganiga qaramay xozirgi kungacha ham musobaqalarda uchrab turadi.

1.e4 e5 2.f4 (171-diagramma). Oqlar piyodasini bermoqda. Nima uchun? Birinchidan d4 yurishidan keyin markazni egallamoqchi, ikkinchidan f4 dagi piyodani qaytarib olib, rokirovka qilgach f vertikali orqali hujumga o'tmoqchi. Shoh gambitida o'yinni uch xil davom ettirish mumkin.

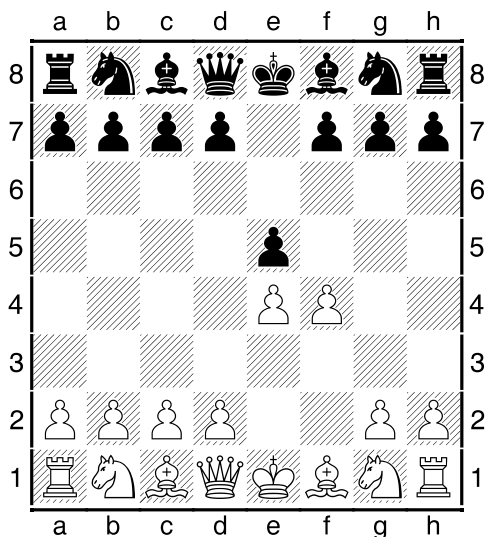
1

2...ef 3.Kf3 Ce7 4.Cc4 Kf6 5.e5 Kg4 6.Kc3 d6 7.ed Cd6 8.Φe2+

2

2...d5 3.ed e4 4.Kc3 Kf6 5.Cc4 Cc5
6.Kge2 0–0 7.d4 ed 8.Φd3 c6

171



3

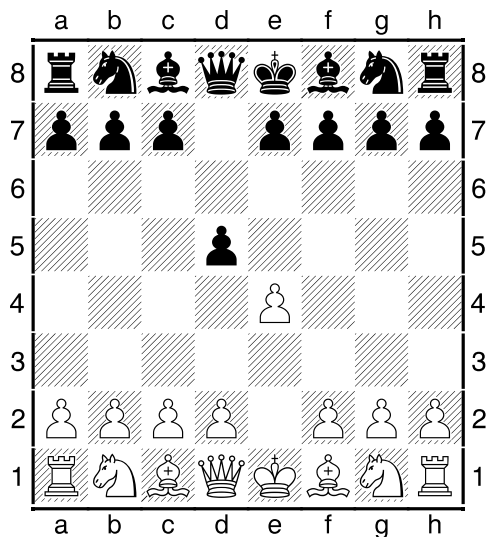
Shoh gambitini quyidagicha rad etish mumkin. **2...Cc5 3.Kf3 d6 4.Kc3 Kf6 5.Cc4 Kc6 6.d3 Ce6** Tomonlarning imkoniyatlari bir xil. Hozirgi kunlarda yoshlar oʻrtasidagi musobaqalarda shoh gambiti deyarli uchramaydi. Lekin afsus yosh shaxmatchilarning taktik mahoratini oshirishda bundan yaxshiroq debyutni topib boʻlmasa kerak.

Shoh gambiti oqlarga tashabbus beradimi yoki qoralargami degan tortishuvlar murabbiylarni ham, yosh shaxmatchilarni ham choʻchitib yubormoqda. Shoh gambitini sobiq jahon chempionlari Spasskiy, Fisher kabi shaxmatchilar qoʻllaganliklariga eʼtibor berish lozim.



YARIM OCHIQ DEBYUTLAR SKANDINAVCHA HIMOYA

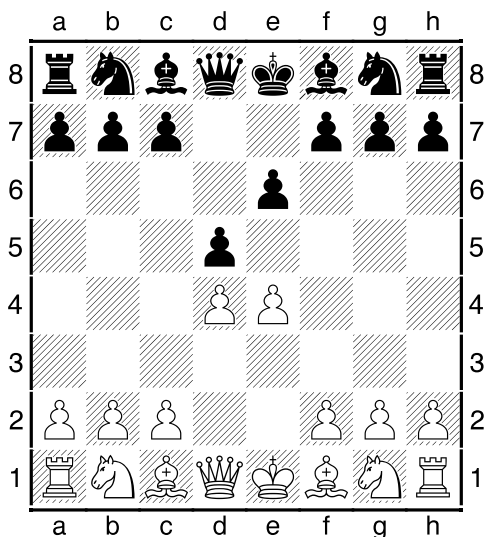
172



**1.e4 d5 (172-diagramma). 2.ed Φd5
3.Kc3 Φa5 4.d4 Kf6 5.Kf3 Cg4 6.h3 Ch5
7.g4 Cg6 8.Ke5** Oqlarning o'yini yaxshiroq.

FRANTSUZCHA HIMOYA

173



1.e4 e6 2.d4 (173-diagramma). Oqlar 2.Φe2 (d5 ga to'sqinlik qilib) o'ynash ham mumkin. U holda qoralarga eng yaxshisi 2...c5 dir. Masalan 3.f4 Kc6 4.Kf3 Ce7 5.Kc3 d5 6.d3 Kf6 7.g3 0-0 8.Cg2 b6.

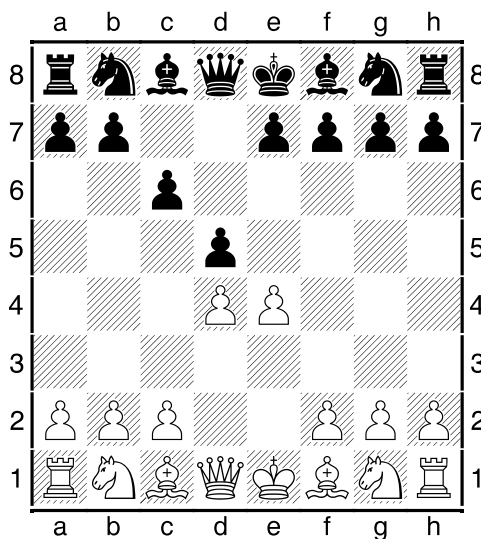
2...d5 3.Kc3 Cb4 4.e5

4.Φg4 Kf6 5.Φ:g7 Jlg8 6.Φh6 c5! 7.e5 cd 8.ef dc 9.b3 Jlg6 10.Φ:h7 Φ:f6;
4.a3 C:c3+ 5.bc de 6.Φg4 Kf6 7.Φ:g7 Jlg8 8.Φh6 c5 9.Ke2 Kc6;
4.Ke2 de 5.a3 Ce7 6.K:e4 Kf6 7.K2g3 0-0 8.Ce2 Kc6 9.K:f6+ C:f6 10.c3 e5.

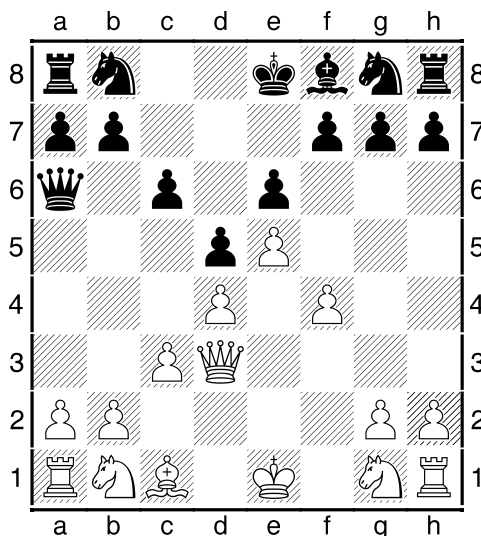
Ushbu variantlarning hammasi ham qoralar uchun qulay. **4... c5 5.a3** bu eng yaxshi yurish. Agar 5.Φg4 bo'lsa, 5...Ke7 6.Φ:g7 Jlg8 7.Φ:h7 cd 8.a3 Φa5 9.Jlb1 dc 10.ab Φa2 va qoralar g'alaba qozonadi. **5...Cc3 6.bc Φc7 7.Φg4 f6 8.Φg3 cd 9.cd Ke7 10.Cd2 0-0 11.Cd3 b6 12.Ke2 Ca6 13.Kf4 Φd7 14.Ca6 Ka6 15.Φd3 Kb8 16.h4 Kc6** Vujudga kelgan pozitsiyada oqlar shoh flangida, qoralar esa farzin flangida aktiv operatsiyalar boshlash imkoniyatiga ega.

KARO – KANN HIMOYASI

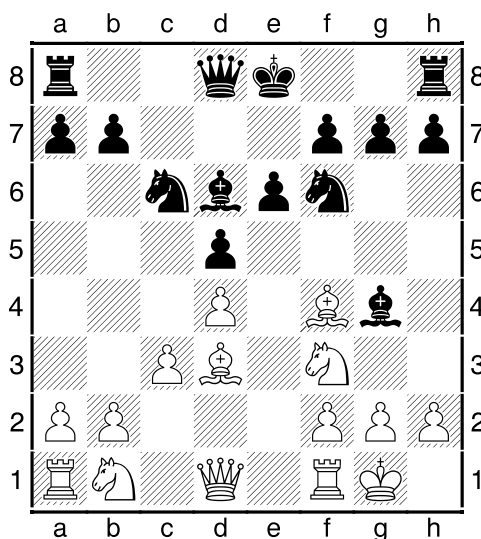
174



175



176



1.e4 c6 2.d4 d5 (174-diagramma). Ushbu debytning nomi Avstriyalik shaxmat ustalari G.Karo va M.Kanning familiyalaridan olingan bo‘lib, ular shu himoyaning variantlarini ishlab chiqqanlar. Karo-Kann himoyasining g‘oyasi ham frantsuzcha himoyaga o‘xshash bo‘lib, d5 yurishi bilan oqlarning markazini buzishdan iborat. Fransuzcha himoyadan farqi shundaki c8 dagi o‘z filini yo‘lini to‘sib qo‘ymaydi. Mazkur himoyada uchta asosiy variant bo‘lib, ularni ko‘rib chiqamiz.

1

3.e5 Cf5 4.Cd3 Cd3 5.Φd3 e6 6.f4 Φa5+ 7.c3 Φa6! (175-diagramma). Piyodalar joylashuvi frantsuzcha himoyani eslatganda, shaxmat taxtasida oq fillar yo‘qligi oqlarning hujum qilish imkoniyatlarini kamaytiradi. Shuning uchun qoralar endshpilga o‘tishga harakat qiladi.

2

3.ed cd 4.Cd3 Kc6 5.c3 Kf6 6.Cf4 Cg4 7.Kf3 e6 8.0–0 Cd6 (176-diagramma). Buni almashuv varianti deyiladi. Ushbu variantda oqlar shoh flangida tashabbusga erishish uchun intilsa, qoralar farzin flangida faollikka intiladi.

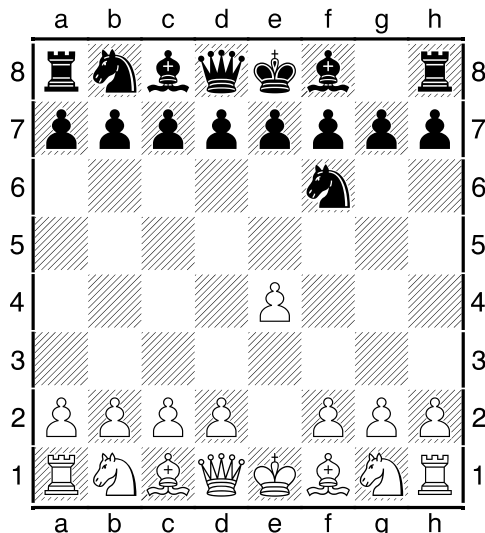
3

3.Kc3 de Bu erda 3...e6 o‘ynash noto‘g‘ri, chunki unda frantsuzcha himoya vujudga kelib, c6 yurish foydasiz yurish bo‘lib qoldi. **4.Ke4 Cf5 5.Kg3 Cg6 6.Kf3 Kd7! 7.h4 h6 8.Cd3 Cd3 9.Φd3 e6 10.Cd2 Φc7 11.0–0–0 0–0–0** Nega qoralar kichik rokirovka tayyorlamadi. Ular oqlar qaysi tomonga rokirovka qilishini poylab, so‘ngra o‘sha tomonga rokirovka qildi. Aks holda shoh flangida oqlar piyodalari bilan hujumga o‘tishi mumkin edi. Karo - Kann himoyasi mustahkam va osoyishta pozitsiyali o‘yinlarga olib keladi.

ALYOXIN HIMOYASI

1.e4 Kf6 (177-diagramma). Qoralar oq piyodani surishni taklif qilmoqda. **2.e5 Kd5** Endi o'yinni ikki xil davom ettirish mumkin.

177



1

3.c4 Kb6 4.d4 d6 5.f4 de 6.fe Kc6 7.Ce3 Cf5 8.Kc3 e6 9.Kf3 Ce7 Oqlarning uchta piyodasi markazda joylashgan, lekin ularni himoya qilish oson emas. Qoralarning rejasi - qisqa rokirovka qilib, f7-f6 yurishi orqali markazni buzishdan iborat. Ushbu keskin pozitsiyada imkoniyatlarni teng deb baholash mumkin, lekin qoralardan ehtiyotkorlik talab qilinadi.

2

3.d4 d6 4.Kf3 Cg4 5.Ce2 e6 6.0-0 Ce7 7.c4 Kb6 8.ed cd

Oqlarning pozitsiyasi yaxshiroq. Ular endi farzin flangida bosimni kuchaytirish lozim. Qoralar esa sipohlari bilan piyodalar markazini buzishga harakat qiladi.

S. Kokkoris - D. Marovich

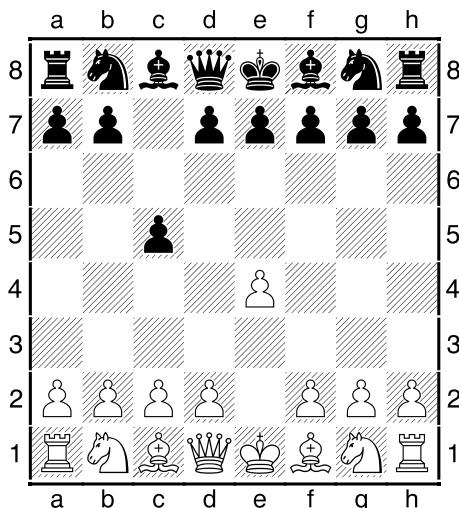
Afina, 1970

1.e4 Kf6 2.e5 Kd5 3.c4 Kb6 4.d4 d6 5.f4 Tajribali shaxmatchilar oq sipohlar bilan o'ynaganda bunday keskin pozitsiyalarni kamdan-kam hollarda tanlashadi. Ko'pincha ular **5.ed** o'ynashni afzal ko'rishadi. **5... de 6.fe Kc6 7.Ce3 Cf5 8.Kc3 e6 9.Kf3 Ce7 10.d5 Kb4! 11.Kd4 Cg6 12.a3** Aktiv operatsiyalar boshlayotgan oqlar shu yurishga katta umid bog'lagan edilar. Lekin qoralar bunga kuchli javob topishdi. **12...c5! 13.Ke6 fe 14.ab cb 15.Kb5 0-0 16.d6 Cg5 17.Cd4 Ce3! 18.Ce3 Ph4+ 19.Kpd2 Jf1! 20.Jf1 Kc4+ 21.Kpe2 Ch5+ 22.Jf3 Cf3 23.Kpf3 Laf8 24.Kpe2 Pg4+ 25.Kpe1 Pg2** Oqlar taslim bo'ldi, chunki **26.Pe2** ga **26... Ph1+**.

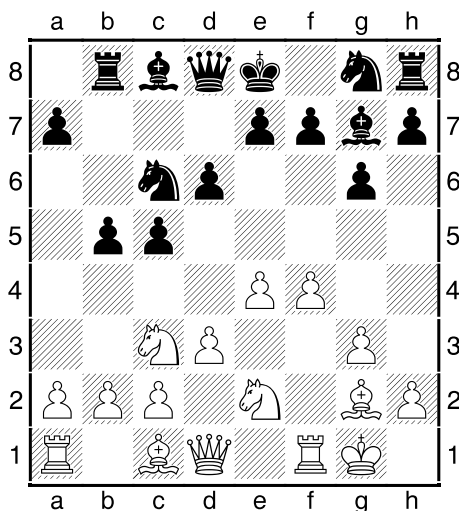
SITSILIANCHA HIMOYA

1.e4 c5 (178-diagramma). Ushbu himoya hozirgi zamon musobaqalarida eng ko'p uchraydigan debyutlardan biri bo'lib qoldi. Sitsiliancha himoyada qoralar e4 piyodasiga hujum qilishdan vaqtincha voz kechadi, lekin muhim d4 punktini nazorat ostiga oladi. Buning ustiga **2.Kf3 d6 3.d4 cd** yoki **2.Kf3 Kc6 3.d4 cd** dan keyin qoralar farzin flangida aktiv operatsiyalar boshlash imkoniyatini beruvchi yarim ochiq c liniyasiga ega bo'ladi. Oqlar bunga qarshi shoh flangida aktivlik ko'rsatishi mumkin.

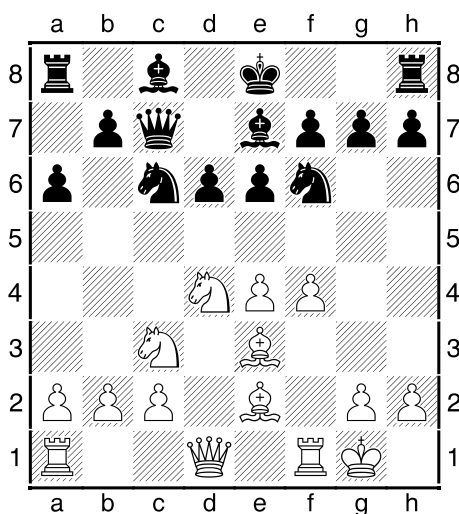
178



179



180



Yopiq variant

Ushbu variantda oqlar markazni ochmay sipohlarini tezda o'yinga kiritishga, keyin esa qora shoh rokirovka qilingan tomonga hujum qiladi. **2.Kc3 Kc6 3.g3 g6 4.Cg2 Cg7 5.d3 d6 6.Kge2 Jlb8 7.0-0 b5 8.f4** (179-diagramma). Tomonlarning rejasi oydinlashdi. Qoralar shoh flangidagi oqlarning hujumini qaytarib, o'zlari farzin flangida va markazda faollik ko'rsatishi imkoniyatiga ega.

B. Spasskiy – Ye. Geller

Suxumi, 1968

1.e4 c5 2.Kc3 d6 3.g3 Kc6 4.Cg2 g6 5.d3 Cg7 6.f4 Kf6 7.Kf3 0-0 8.0-0 Jlb8 9.h3 b5 10.a3 a5 11.Ce3 b4 Shunday qilib, qoralar farzin flangida birinchi bo'lib hujumga o'tdi. **12.ab ab 13.Ke2 Cb7 14.b3 Jla8 15.Jc1 Jla2 16.g4 Fa8 17.Fe1 Fa6** Qoralar tuzoq qo'ymoqda. **18.Fh4** bo'lsa, **18... K:e4 19.de F:e2. 18.Ff2 Ka7 19.f5 Kb5 20.fg hg 21.Kg5 Ka3 22.Fh4 Jlf8 23.Jlf6!!** O'z vaqtida qilingan yurish. Ushbu chiroyli kombinatsiya oqlar uzoqni ko'ra olganligini bildiradi. **23... ef 24.Fh7+ Kpf8 25.Kf7! Jc2 26.Ch6 Jc1+ 27.Kc1 Kpf7 28.Fg7+ Kpe8 29.g5 f5 30.Fg6+ Kpd7 31.Ff7+ Kpc6 32.ef** Qoralar taslim bo'ldi.

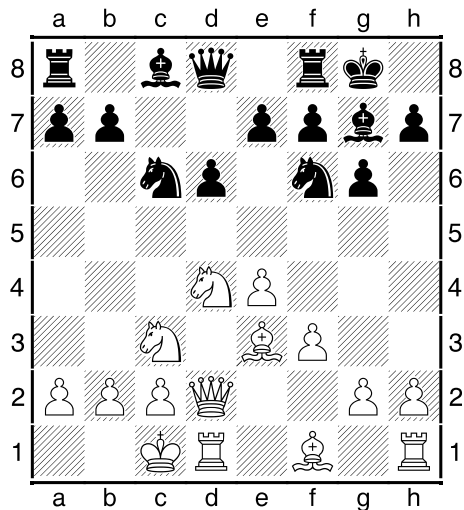
Sxeveningen varianti

1.e4 c5 2.Kf3 e6 3.d4 cd 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 d6 6.Ce2 a6 7.0-0 Kc6 8.Ce3 Ce7 9.f4 Fc7 (180-diagramma). Mazkur pozitsiyada tomonlarning rejasi aniq bo'ldi: oqlarning maqsadi shoh flangidan hujum qilish, qoralar esa b piyodasini surish yordamida farzin flangidan qarshi hujumga o'tishdir.

181

Drakon varianti

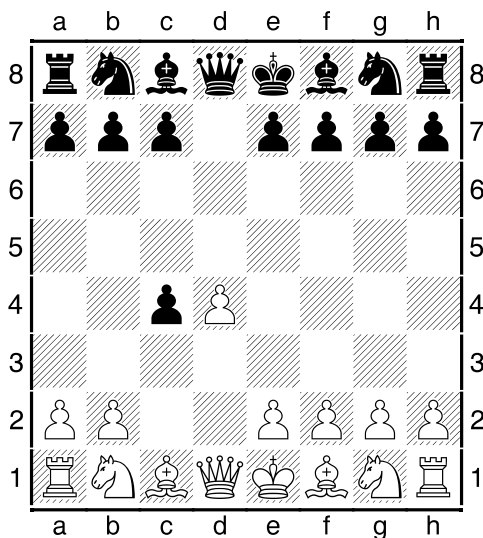
1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 g6 6.Ce3 Cg7 7.f3 Kc6 8.Φd2 0-0 9.0-0-0 (181-diagramma). Oqlar h va g piyodalarini qora shoh rokirovka qilingan tomonga hujumga o'tadi. Qoralar esa farzin flangida c liniyasi orqali qarshi hujumga o'tadi.



Xalqaro Shaxmat Akademiyasi

YOPIQ DEBYUTLAR. QABUL QILINGAN FARZIN GAMBITI

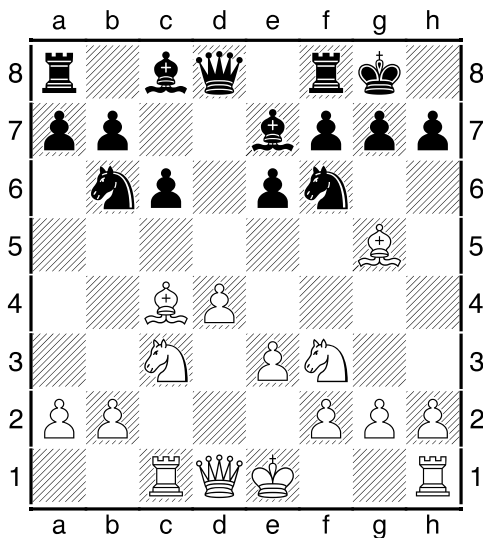
182



1.d4 d5 2.c4 Ushbu yurishdan maqsad raqib piyodasini markazdan yo‘qotishdir. Agar qoralar piyodani urib olsa qabul qilingan farzin gambiti vujudga keladi. **2...dc** (182-diagramma). **3.Kf3** Nega oqlar 3.e4 yurish qilib markazni egallamayapti. Sababi, qoralarda 3...e5 qarshi zarbasi bor. Masalan: 4.de Φ :d1+ 5.Kp:d1 Kc6 6.f4 Ce6 va qoralar faollashib ketadi. **3...Kf6 4.e3 e6 5.Cc4 c5 6.0–0 a6 7. Φ e2 b5 8.Cb3 Cb7 9.Jd1 Kbd7** O‘yin amaliyotining ko‘rsatishicha qoralarning pozitsiyasi mustahkam bo‘lishiga qaramay oqlar tashabbusga erishadi. Endi oqlar e3-e4 yurishi yordamida shoh flangida hujum tashkil qilishi mumkin.

FARZIN GAMBITI

183



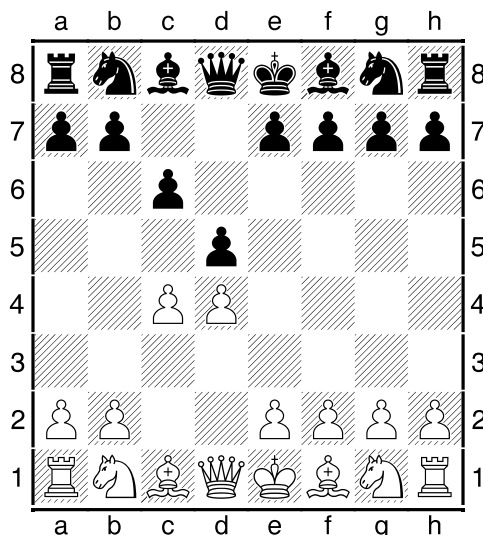
Agar qoralar ikkinchi yurishda piyodani olmasa farzin gambiti vujudga keladi. Mazkur debyt juda ko‘p variantlarga ega bo‘lib, shulardan biri ortodoksal himoyadir.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Kc3 Kf6 4.Cg5 Kbd7 5.e3 Ce7 6.Kf3 0–0 7.Jc1 c6 8.Cd3 dc 9.Cc4 Kd5 (183-diagramma). Qoralarda mustahkam lekin biroz siqilgan pozitsiya, ayniqsa c8 da fili o‘yinga chiqmaganligi qoralar pozitsiyasining kamchiligidir.

SLAVYANCHA HIMOYA

1.d4 d5 2.c4 c6 (184-diagramma). Shu yo'l bilan qoralar markazni mustahkamlamoqda.

184



Avvalgi variantdan farqi shundaki ushbu pozitsiyada c8 ning yo'li to'silmayapti. **3.Kf3 Kf6 4.Kc3 dc 5.a4 Cf5 6.e3 e6 7.Cc4 Cb4 8.0-0 0-0 9.Φe2 Kbd7** Oqlarning pozitsiyasi biroz yaxshiroq.

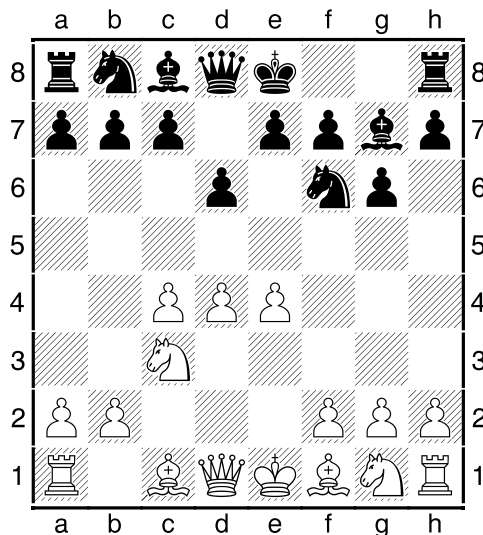
G. Kasparov – V. Anand

Dortmund, 1992

1.Kf3 d5 2.c4 c6 3.d4 Kf6 4.Kc3 dc 5.a4 Cf5 6.e3 e6 7.Cc4 Cb4 8.0-0 0-0 9.Φe2 Kbd7 10.Ke5 Jle8 11.Jld1 Φc7 12.Kd7 Φd7 13.f3 Kd5 14.Ka2 Cf8 15.e4 Cg6 16.Φe1 f5 17.ed 1-0

ESKI HIND HIMOYASI

185



1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Cg7 4.e4 d6 (185-diagramma). Ushbu debyutda qoralar piyodalarini almashtirishga shoshilmay, markazni oqlarga beradi va keyinchalik sipohlar yordamida uni egallashga harakat qiladi. Uning ko'p uchraydigan variantlaridan biri bilan tanishamiz. **5.f3 0-0 6.Ce3 e5 7.d5 Kh5 8.Φd2 f5 9.0-0-0**

V. Topalov – R. Qosimjonov

Veyk an Zee, 1999

1.Kf3 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Cg7 4.e4 d6 5.d4 e5 6.Ce2 0-0 7.0-0 Kc6 8.d5 Ke7 9.b4 a5 10.Ca3 Kd7 11.ba Jla5 12.Cb4 Jla8 13.a4 Ch6 14.a5 f5 15.Kd2 Kf6 16.c5 Cd2 17.Φd2 fe 18.cd cd 19.Jle1 Kf5 20.Kb5 e3 21.fe Ke4 22.Φd3 Φh4 0-1

R. Letele – R. Fisher

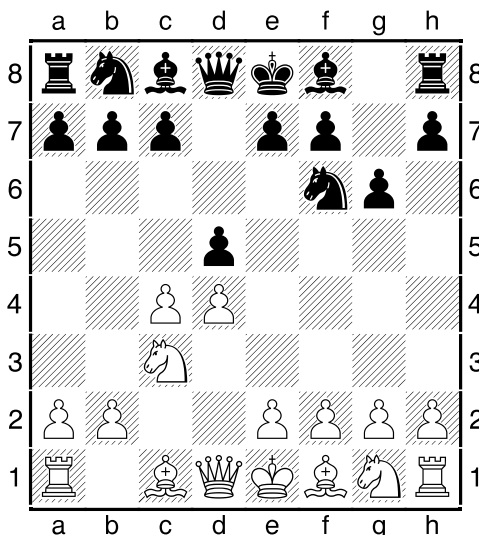
Leypsig, 1960

1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Cg7 4.e4 0-0 5.e5 Ke8 6.f4 d6 7.Ce3 c5! Markazni buzish uchun qoralar piyoda qurbon qilmoqda. **8.dc Kc6 9.cd ed 10.Ke4 Cf5 11.Kg3 Ce6**

12.Kf3 Φ c7 13. Φ b1 de 14.f5 e4 15.fe ef 16.gf f5 17.f4 Kf6 18.Ce2 $\text{J}\text{e}8$ 19.Kpf2 $\text{J}\text{e}6$ 20. $\text{J}\text{h}e1$ $\text{J}\text{a}e8$ 21.Cf3 Oqlar vaziyatni barqarorlashtirdim deb o'yladi, lekin kutilmagan zarbaga duch keldi: 21... $\text{J}\text{e}3$ 22.. $\text{J}\text{e}3$ $\text{J}\text{e}3$ 23.Kpe3 Φ f4+!! Oqlar taslim bo'ldi.

GRYUNFELD HIMOYASI

186

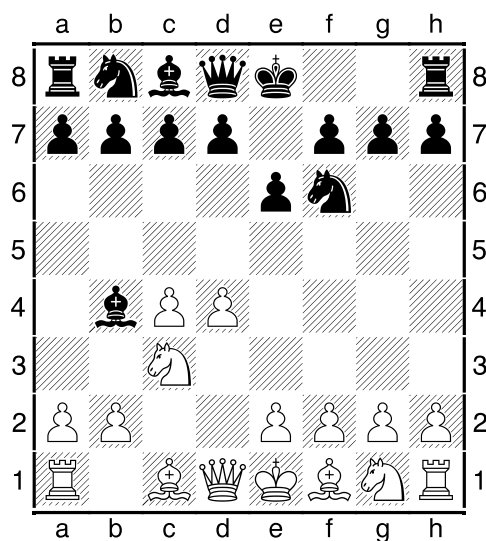


1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 d5 (186-diagramma). Xuddi eski hind himoyasidagi kabi qoralar raqibga piyodalar markazini vujudga keltirish uchun imkoniyat beradi va keyinchalik markazga sipohlar yordamida hujum qiladi. Gryunfeld himoyasining bosh varianti quyidagicha: 4.cd Kd5 5.e4 Kc3 6.bc Cg7 7.Cc4 c5 8.Kge2 Kc6 9.Ce3 0–0 10.0–0 va d4 xonasidagi piyoda atrofida kurash boshlandi.

NIMTSOVICH HIMOYASI

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kc3 Cb4 (187-diagramma). Nimtsovich himoyasining asosiy g'oyasi markazda sipohlarning bosimini hosil qilishdir. Ikki xil varianti bilan tanishib o'tamiz.

187



1

4.a3 Eng prinsipial yurish hisoblanadi. Cc3 5.bc c5 6.e3 0–0 7.Cd3 Kc6 8.Ke2 b6 9.e4 Ke8 10.Ce3 Ca6!

2

4.e3 c5 5.Kf3 0–0 6.Cd3 d5 7.0–0 Kc6 8.a3 Cc3 9.bc dc 10.Cc4 Φ c7 Ushbu pozitsiya turnirlarda ko'p uchraydi. Bu erda oqlar pozitsiyani ochib yuborib hujumga o'tishga intilsa, qoralar e5 yurishini amalga oshirib markazga tazyiq o'tkazishga harakat qiladi.

SHAXMATCHINING DEBYUT REPERTUARI

Yosh shaxmatchilar ma'lum bir malakaga erishgandan keyin ular o'ziga ma'qul bo'lgan debyut repertuariga ega bo'lishlari kerak. Hozirgi kunda 30 dan ortiq debyut ma'lum bo'lib ularning har birida 20-30 tadan variant mavjud. Ko'rinib turibdiki, har qanday kuchli grossmeyster ham barcha debyutlarni o'ynamaydi. Oldingi boblarda debyutlar haqida umumiy tushunchalar berilib, unda ochiq debyutlar va yopiq debyutlar haqida ma'lumotlar bor edi. Debyut repertuarini tanlashda yosh shaxmatchilar dastlab ochiq debyutlarni o'ynashi va ularni o'rganib olgandan keyin musobaqalarda qatnashib 1,5-2-yillik tajribaga ega bo'lgandan keyingina, yarim ochiq yoki yopiq debyutlarga murojaat qilish mumkin. Buning uchun dastlab oqlarda o'ynaganda o'yinni e4 yurishi bilan boshlashi, qora sipohlar bilan o'ynaganda esa raqibining e4 yurishiga, e5 yurish bilan javob qaytarishi va shu yurishlar bilan bog'liq bo'lgan barcha debyutlarni o'rganishi lozim. Qoralar bilan o'ynaganda oqlarning d4 yurishiga d5 yurish bilan javob qaytarishi va qabul qilingan farzin gambitini o'ynashi kerak. Ayrim murabbiylar o'z shogirdlariga oq sipohlar bilan o'ynaganda d4 yurish bilan bog'liq bo'lgan yopiq debyutlarni o'rganishni tavsiya qiladilar. Ochik debyutlarni o'ynashdan boshlagan shaxmatchilar variant hisoblashni yaxshi o'rganib oladilar va shaxmat o'yini haqidagi tushunchalari mustahkamlanib boradi.

Yopiq debyutlarda dastlab variantlarni hisoblash kam bo'lganligi sababli, bunday debyutlarni o'rganishdan boshlagan shaxmatchilarning variantlarni hisoblash qobiliyati o'smay qolishi mumkin. Pozitsiyani esa tushunmaydilar. Chunki shaxmatda pozitsiyani tushunish darajasiga etish uchun bir necha-yillik tajriba kerak. Ayrim hollarda, yosh shaxmatchilar yopiq debyutlarni yodlab olib, dastlab, tengqurlariga qaraganda yaxshiroq natija ko'rsata boshlaydilar. Oradan 2-3-yil o'tgach natijalar o'sish o'rniga pasaya boshlaydi. Sababini o'zlari u yoqda tursin, hatto ayrim murabbiylar ham tushunib etmaydilar. Chunki o'sha shaxmatchining variantlarni hisoblash qobiliyati o'smagan, variantlarni yodlab olganligi esa yuqoriroq darajadagi musobaqalarda naf bermaydi. Murabbiylarga ochiq debyutlarni o'rgatib tahlil qilib berishdan ko'ra, yarim ochiq va yopiq debyutlarni o'rgatish osonroq. Shu narsa ularning shogirdlarining o'yin darajasiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Undan tashqari, tanlangan debyut yosh shaxmatchilarning xarakteriga mos kelishi va buni murabbiylar yaxshi tushunishlari kerak. Masalan, debyutdayoq faollik ko'rsatadigan, tezda hujumga o'tishni yoqtiradigan shaxmatchilarga karo-kann himoyasi, fransuzcha himoya yoki ufimsev himoyasini qora sipohlar bilan o'ynaganda qo'llashni tavsiya qilmaslik kerak. Yosh shaxmatchilarga debyut repertuarini tanlashda murabbiy yordam berishi kerak.

Debyut repertuar ikki qismga bo'linadi:

1. Oqlar bilan o'ynaganda qo'llaniladigan debyutlar;
2. Qoralar bilan o'ynaganda qo'llaniladigan debyutlar.

Yuqorida ta'kidlab o'tilganidek, shaxmat bilan birinchi-yil shug'ullanayotgan yosh shaxmatchilarga oqlar bilan o'ynaganda 1.e4 yurishini tavsiya qilgan edik. Raqib esa ushbu yurishga e5, d5, c5, e6, d6, c6, g6, Kf6 yoki Kc6 yurishlari bilan javob qaytarishi mumkin. Demak birinchi yurishda e4 yurishini tanlagan shaxmatchi quyidagi debyutlarga tayyor bo'lishi kerak:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1.Ispancha partiya; | 6.Sitsiliancha himoya; |
| 2.Fransuzcha himoya; | 7.Alyoxin himoyasi; |
| 3.Skandinavcha himoya; | 8.Nimtsovich debyuti; |
| 4.Karo-kann himoyasi; | 9.Ruscha partiya; |
| 5.Ufimtsev himoyasi; | 10.Filidor himoyasi. |

Oqlarning e4 yurishiga qoralar e5 yurishi bilan javob bersa ispancha partiyani qo'llash tavsiya qilinadi. Yuqoridagi 10 ta debyutni variantlari bilan o'rganib chiqishning o'zigayoq anchagina vaqt sarflanadi.

Qoralar bilan o'ynaganda esa raqibning e4 yurishiga e5 yurish bilan javob qaytarish va quyidagi debyutlarni o'ynashga tayyor bo'lish kerak.

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1.Shoh gambiti; | 4.Ikki ot himoyasi; |
| 2.Ispancha partiya; | 5.To'rt ot debyuti; |
| 3.Italyancha partiya; | 6.Shotlandcha partiya. |

Raqibning d4 yurishiga esa d5 yurish bilan javob qaytarish va quyidagi debyutlarga tayyor bo'lish kerak.

- 1.Qabul qilingan farzin gambiti
- 2.Farzin gambiti
- 3.Slavyancha himoya.

Yuqorida nomlari ko'rsatilgan debyutlarni mukammal o'rganib, musobaqalarda qo'llab, ma'lum vaqt o'tgandan keyin tajribali murabbiylar yordamida debyut repertuarini o'zgartirish yoki unga qo'shimchalar kiritish mumkin. Ayrim shaxmatchilar hamda murabbiylar qoralar bilan o'ynaganda oqlarning e4 yurishiga qarshi e5 javob qaytarilsa, uzoq vaqt qoralar oqlarning izmiga bo'ysunib o'ynashga majbur bo'ladi deb hisoblab, birinchi yurishda c5 yurish qilib sitsiliancha himoyani tanlaydilar.

Shuni alohida ta'kidlash kerakki, deyarli barcha debyutlarda oqlar birinchi bo'lib yurish boshlaganliklari tufayli tashabbusga erishadilar. Keyinchalik esa ustunlik kim

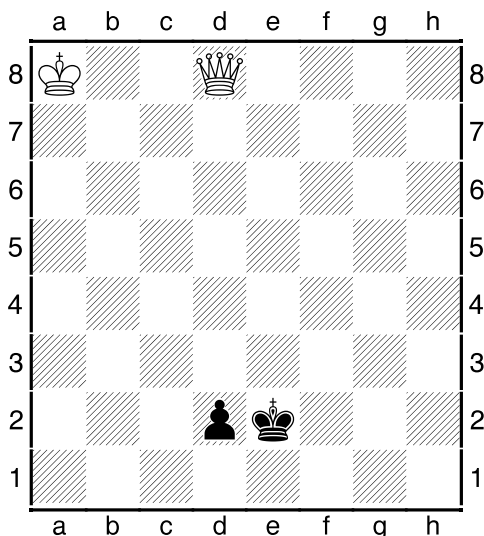
tomonda bo'lishi, shaxmatchilarning mahoratiga bog'liq. Agar yosh shaxmatchi qoralar bilan o'ynaganda sitsiliancha himoyani tanlasa, tajribaliroq shaxmatchi bilan o'ynaganda tezda yutqazib qo'yishi mumkin. Chunki sitsiliancha himoyada qoralar bitta sur'at (temp) yutqazib qo'ysa, pozitsiyasi yomonlashib ketishi va bu yutqiziqqa olib kelishi mumkin. Yosh shaxmatchilar pozitsiyani tushunadigan bo'lishi yoki sur'at (temp) yutqazmaslikni o'rganishi uchun esa tajriba kerak.



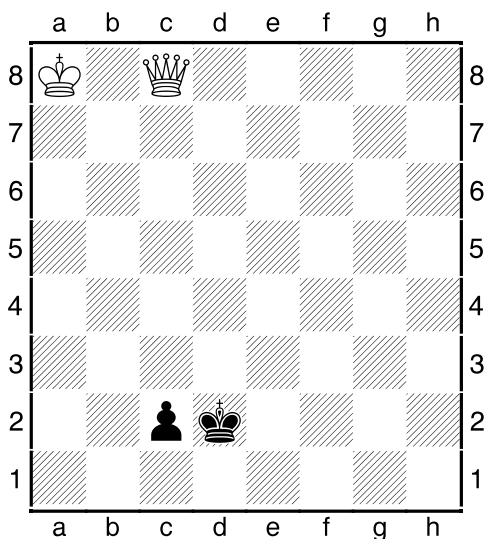
2018 yil Shri-Lankada o'tkazilgan shaxmat bo'yicha 7,9,11,13,15 va 17 yoshgacha bo'lgan maktab o'quvchilari o'rtasida Osiyo chempionati sovrindorlari

FARZINLI ENDSHPILLAR.

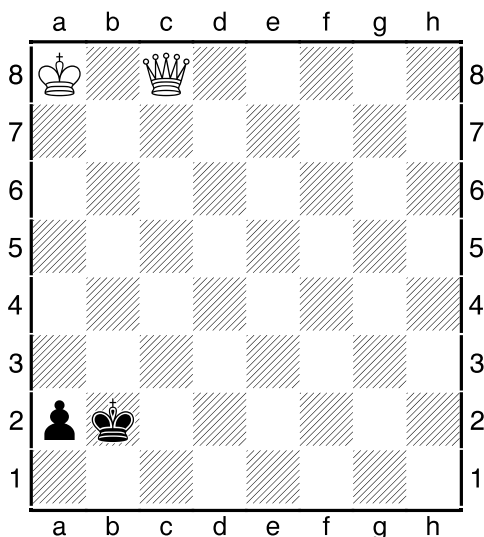
188



189



190



1. Farzin piyodaga qarshi.

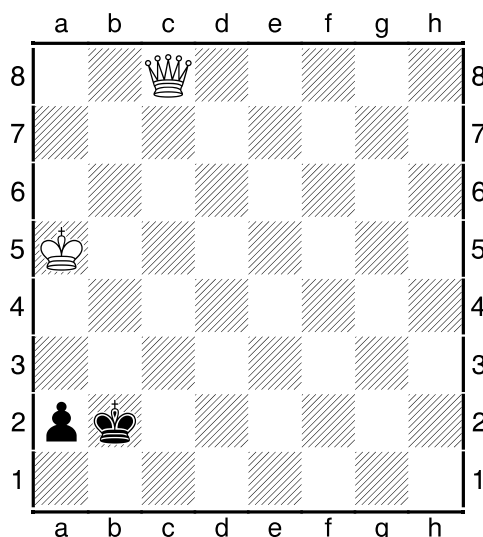
Nahotki shaxmatda eng kuchsiz hisoblangan piyoda farzin bilan bahslasha olsa? Bahslasha oladi. Shaxmat shunisi bilan ham qiziqda. 188-diagrammada oqlar g'alaba qozonishi mumkin.

Agar farzinni o'zi kurashsa durangdan boshqasiga erisha olmaydi. Unga shoh yordamga kelishi kerak. Qanday qilib? Axir qoralarning piyodasi farzin bo'lish arafasida turibdi. Buning uchun vaqtdan yutish kerak. Qoralarning shohini piyoda oldiga o'tishga majbur qilib, o'sha pozitsiyada shohni yurish kerak. **1.Φe8+ Kpf2 2.Φa4 Kpe2 3.Φe4+ Kpf2 4.Φd3! Kpe1 5.Φe3+ Kpd1** Vazifa bajarildi. Shohning yaqinlashishi uchun bitta sur'at (temp) yutildi. **6.Kpb7 Kpc2 7.Φe2 Kpc1 8.Φc4+ Kpb2 9.Φd3! Kpc1 10.Φc3+ Kpd1** Yana o'sha manevr takrorlanadi. **11.Kpc6 Kpe2 12.Φc2 Kpe1 13.Φe4+ Kpf2 14.Φd3 Kpe1 15.Φe3+ Kpd1 16.Kpd5 Kpc2 17.Φe2 Kpc1 18.Φc4+ Kpb2 19.Φd3 Kpc1 20.Φc3+ Kpd1 21.Kpe4 Kpe2 22.Φe3+ Kpd1 23.Kpd3** Oqlar piyodani va shu bilan birga o'yinni yutdi.

Endi 189-diagrammadagi pozitsiyani ko'rib chiqamiz. **1.Φd8+ Kpe2 2.Φg5 Kpd1 3.Φd5+ Kpe2 4.Φc4+ Kpd2 5.Φd4+ Kpe2 6.Φc3 Kpd1 7.Φd3+ Kpc1 8.Kpb7 Kpb2 9.Φd2 Kpb1 10.Φb4+ Kpa2 11.Φc3 Kpb1 12.Φb3+ Kpa1!!** Endi piyoda urib olinsa pot bo'ladi. Shohning yaqinlashishi uchun birorta temp yutilmadi va partiya durang bilan yakunlanadi.

Endi piyoda taxtaning chekkasida bo'lgan holatni ko'rib chiqamiz: (190-diagramma) **1.Φb8+ Kpc2 2.Φe5 Kpb1 3.Φb5+ Kpc2**

191

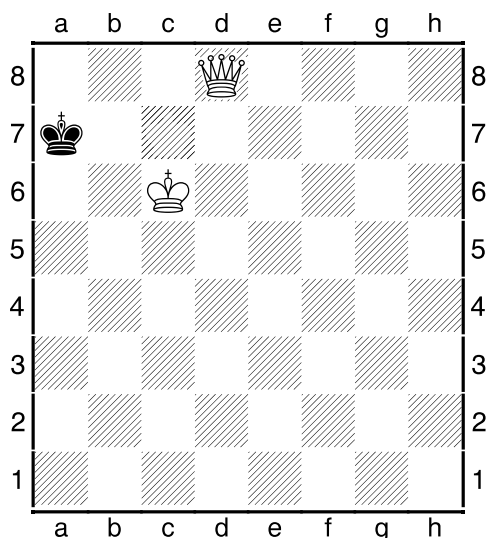


4.Φa4+ Kpb2 5.Φb4+ Kpc2 6.Φa3 Kpb1 7.Φb3+ Kpa1 Oqlar hech narsaga erisha olmadi, chunki qora shoh pot holatida. Durang.

Agar oq shoh piyodaga yaqinroq bo'lsa, natija boshqacha bo'lishi mumkin (191-diagramma). 1.Φb8+ Kpc2 2.Φe5 Kpb1 3.Φe1+ Kpb2 4.Kpb4!! a1Φ 5.Φd2+ Kpb1 6.Kpb3!! Qiziq pozitsiya vujudga keldi. Qoralarning noqulay joylashganligi sababli o'z shohiga yordam bera olmaydi va qoralar mot bo'ladi.

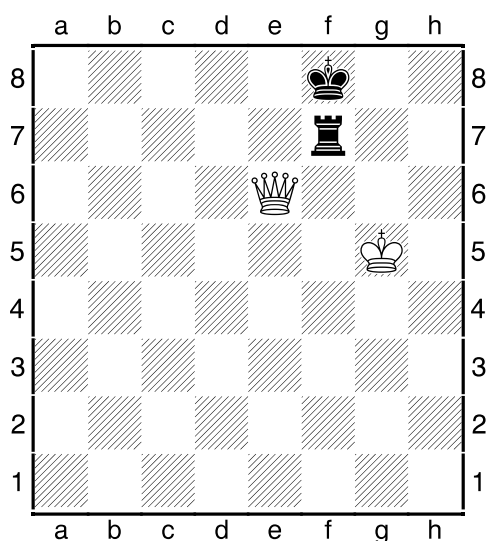
2. Farzin ruxga qarshi.

192



Odatda bunday o'yin oxirlarida farzinli tomon g'alaba qozonadi. G'alaba qozonish uchun raqib shohiga farzini va shohi bilan yaqinlashadi, hamda raqib shohi bilan ruxini bir-biridan uzoqlashishiga majbur qilib, ruxni yutib oladi va g'alaba qozonadi. 192-diagrammadagi pozitsiyada 1...Jlb8 bo'lsa, 2.Φa5X, agar 1...Kpa6 bo'lsa, 2.Φc8 yurishdan keyin rux ochmasda qoladi va keyingi yurishda oqlar uni urib oladi. Agar 1...Jlb4 bo'lsa, 2.Φa5+, 1...Jlb2 yoki 1...Jlg7 bo'lsa, 2.Φd4+.

193

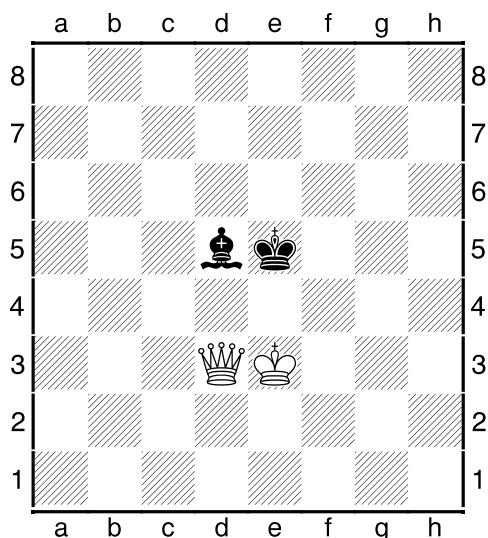


Xullas ushbu pozitsiyada oqlar to'g'ri yurishlar qilsa g'alaba qozonadi.

Shunday pozitsiyalar ham uchrab turadiki unda o'yin durang bilan yakunlanadi. 193-diagrammada yurish qoralardan 1...Jlg7+ 2.Kpf5 Jlf7+ 3.Kpg6 Jlg7+ 4.Kph6 Jlh7+! Chiroyli va kutilmagan yurish. Agar oqlar ruxni urib olsa pot, aks holda takroriy shax tufayli o'yin durang bo'ladi.

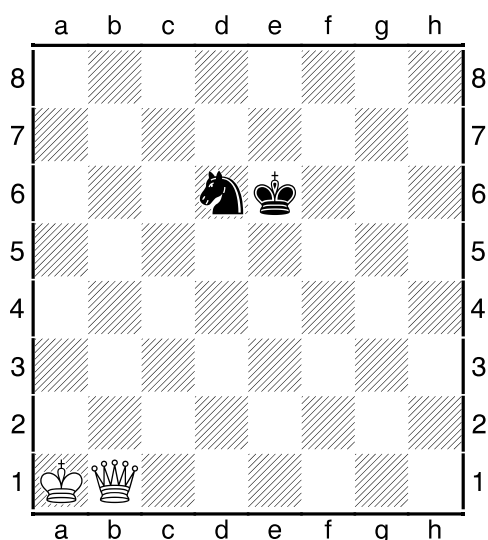
3.Farzin fil yoki otga qarshi.

194



Fil ham ot ham farzinga deyarli qarshilik ko'rsata olmaydi. 194-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning shohi va farzini fil yura olmaydigan xonalar bo'ylab shohga yaqinlashadi. **1.Φb5 Kpd6 2.Kpd4 Ce6 3.Φb6+ Kpe7 4.Kpe5 Cf7 5.Φd6+ Kpe8 6.Kpf6** va keyingi yurishdagi 7.Φe7X motdan qutulishning iloji yo'q.

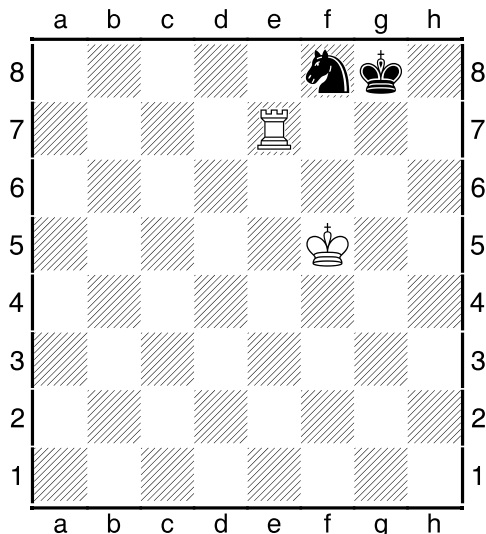
195



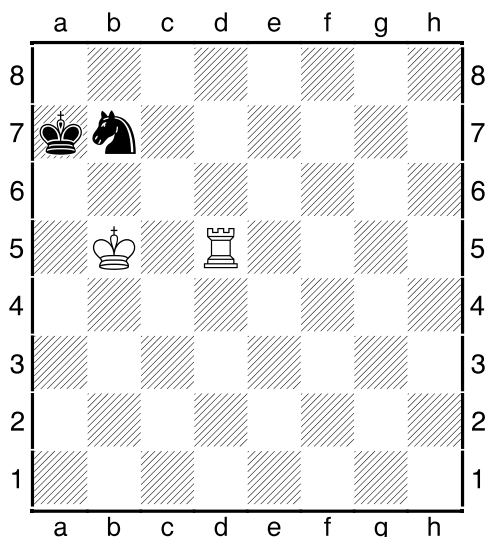
195-diagrammada ot filga qaraganda o'z shohini yaxshiroq himoya qiladi, lekin farzinni oldida u ham to'liq himoya qilishga ojiz. **1.Kpb2 Kpd5 2.Kpc3 Ke4+ 3.Kpd3 Kc5+ 4.Kpe3 Ke6 5.Φf5 Kpd6 6.Kpe4 Kc5+ 7.Kpd4 Ke6+ 8.Kpc4 Kc7 9.Φc5+ Kpd7 10.Φb6 Ke6 11.Kpd5 Kc7+ 12.Kpe5 Ke8 13.Φe6+ Kpd8 14.Φf7 Kc7 15.Kpd6 Ke8+ 16.Kpc6** O'z otini qurbon qilib, qoralar faqat motni cho'zishi mumkin xolos.

RUX FIL YOKI OTGA QARSHI

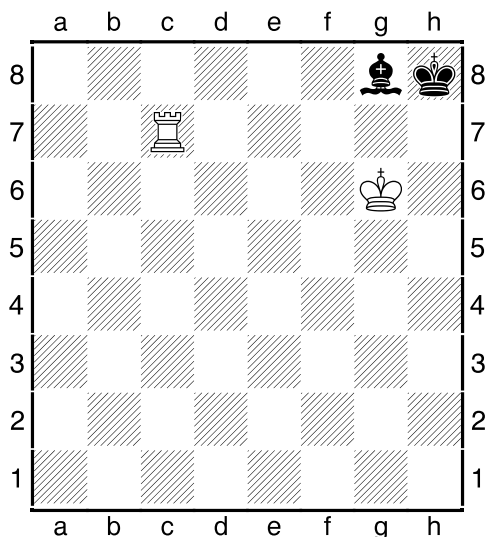
196



197



198

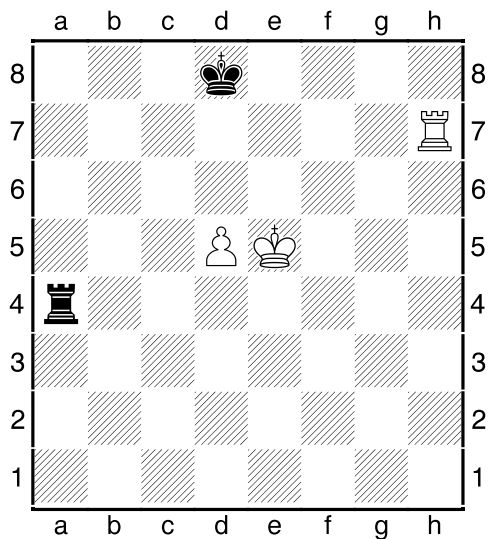


Odatda bunday o'yin oxirlari durang bilan yakunlanadi. Lekin durangga erishish uchun kuchsiz tomon aniq yurishlar qilishi lozim. (196-diagramma). **1.Kpf6 Kh7+** Agar **1...Kph8** bo'lsa, **2.Kpf7 Kh7 3.Jle8+** va oqlar yutadi. **2.Kpg6 Kf8+ 3.Kph6 Kph8** Harqalay oqlar qora shohni burchakka kirishga majbur qildi. Lekin asosiy kurash hali oldinda. **4.Jlf7 Kpg8** Aniq yurish! Agar **4...Ke6** bo'lsa, **5.Jlf6** bo'lar edi. **5.Jlg7 Kph8 6.Jlg1** Hozirgi pozitsiyada oqlar o'z maqsadiga erishayotgandek tuyulmoqda, lekin yutqizmaslik uchun qoralarda imkoniyat etarli. **6...Kd7!** Bu ham yagona yurish. Boshqacha yurishlarda qoralar yutqizadi. **7.Kpg6 Kpg8! 8.Jlg2 Kpf8** Shunday qilib, bunday pozitsiyalarda kuchsiz tomon shohining burchakka siqib olib borilishi ham xavfli emas. Shunday pozitsiyalar ham bo'ladiki kuchsiz tomonning oti noqulay joylashganligi sababli yutqizadi (197-diagramma). **1.Jld7 Kpb8 2.Kpb6 Kpa8 3.Jlh7 Kd8 4.Jlh8** va keyingi yurishda mot. E'tibor bering: ushbu pozitsiyada ot burchakda noqulay joylashganligi uchun qoralar yutqazdi. Rux filga qarshi o'ynaganda ham odatda g'alaba qozonib bo'lmaydi.

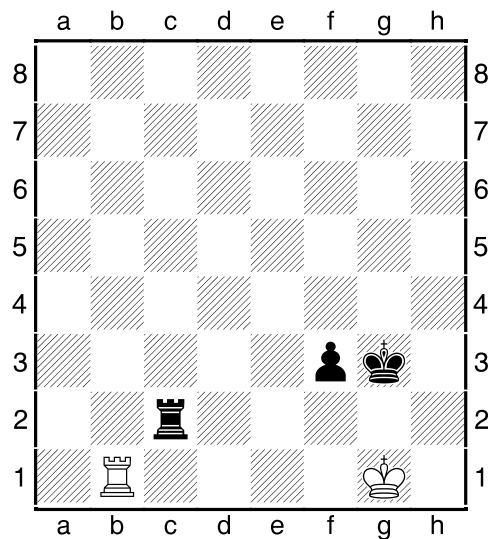
Endi 198-diagrammadagi pozitsiyaga e'tibor bering. Kuchsiz tomon xuddi shunday pozitsiyaga intilishi kerak. Qoralarning shohi xavfsiz burchakda. Hozir agar rux sakkizinchi gorizontalga yursa o'yin pot bo'ladi. Xullas bunday pozitsiyada yutib bo'lmaydi.

RUXLI ENDSHPILLAR

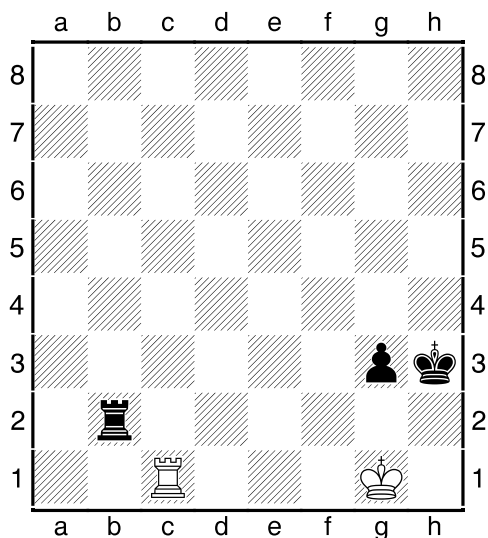
199



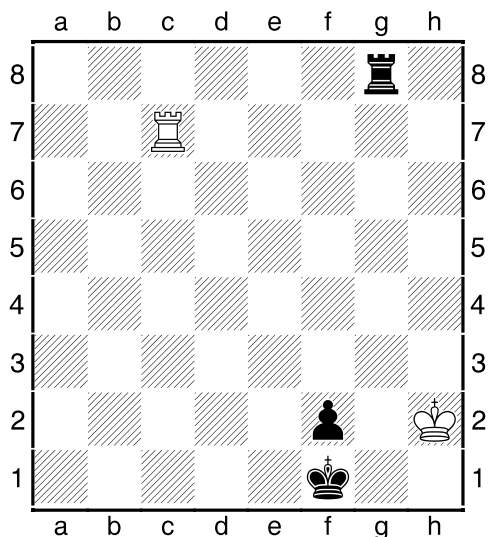
200



201



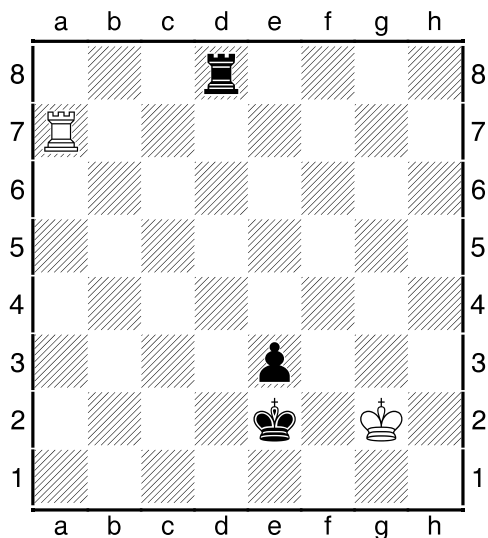
202



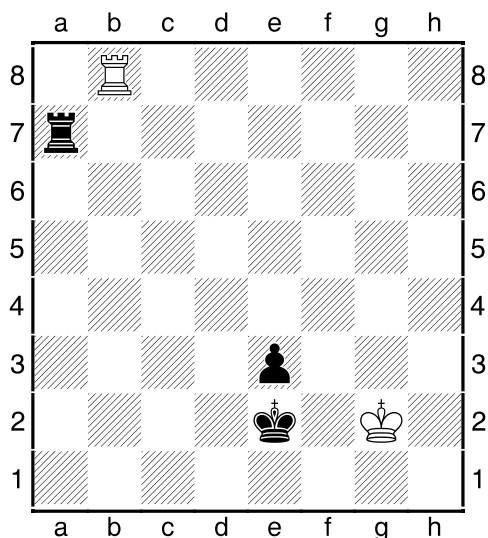
Endshpil nazariyasi tomonidan ancha mukammal ishlab chiqilgan o'yin oxirlaridan biri ruxli endshpillardir. Yuzaki qaraganda oddiy ko'ringan ruxli endshpillarni o'ynash anchagina qiyin.

199-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasiga joylashgan. Lekin oq rux uni ettinchi gorizontal bo'yicha kesib qo'ygan. Oqlar piyodasini surishga tayyor. Umuman oqlar ushbu pozitsiyada ma'lum darajada muvaffaqiyatga erishgan. Lekin, shunga qaramay, qoralar o'yinni durang qila oladi: **1...J1a6!** Bu yurish g'alatiroq tuyulishi mumkin. Qoralar piyodaning surilishiga to'sqinlik qilmayapti, lekin oq shohning shaxlardan berkinib olishiga yo'l qo'ymaslik maqsadida shunday yurish qilindi. **2.d6 J1a1!** **3.Kpe6 J1e1+** **4.Kpd5 J1d1+** **5.Kpc5 J1c1+** Qoralar oq shohni uchinchi gorizontalgacha haydab kelib, piyodaga hujum qiladi va uni yutib oladi. Natijada o'yin durang bilan yakunlanadi.

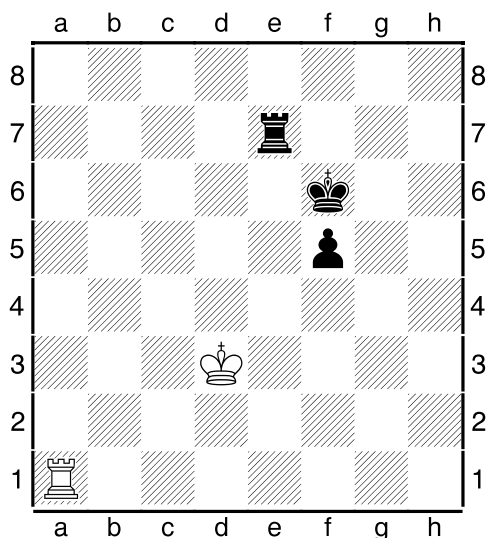
203



204



205



200-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning ruxi birinchi gorizontaldan ketsa, oqlar mot bo'ladi. Shuning uchun oqlar ruxi yoki shohi bilan birinchi gorizontalda goh u, goh bu xonaga yurib turishga majbur. Qoralar esa g'alaba qozonishga erishadigan manevrlar qiladi. **1.♞a1 ♞g2+ 2.♞pf1 ♞h2** Oqlar mot bo'lmaslik uchun o'z shohini g1 xonasiga yurishga majbur. Shundan keyin piyoda oq shohga shax beradi. **3.f2+** va qoralar yutadi.

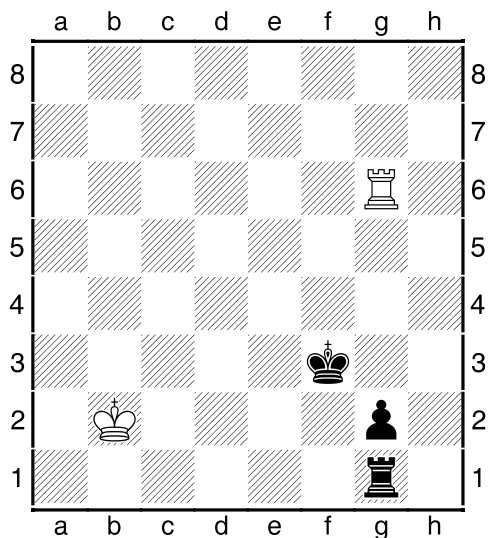
201-diagrammadagi pozitsiyada **1...♞g2+ 2.♞ph1 ♞h2+ 3.♞pg1** dan keyin qoralar hech qaysi yo'l bilan g'alabaga erisha olmaydi. Ruxli o'yin oxirlarida b va g liniyasidagi piyodalar, o'yinni yutuqqa olib kela olmaydi, chunki bunga taxtaning chekkasi xalaqit beradi.

202-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, **1...♞h8+! 2.♞pg3 ♞pg1** dan keyin ular yutadi. Mabodo yurish oqlardan bo'lsachi? Unda o'yin quyidagicha davom etadi: **1.♞c1+ ♞pe2 2.♞c2+ ♞pe3 3.♞c1! ♞pd2 4.♞a1 ♞a8!** Oqlarning ruxi uzun tomonda qolish imkoniyatiga ega. Shuning uchun qoralar yuta olmaydi. **5.♞b1 ♞b8 6.♞a1!** Durang.

203-diagrammadagi pozitsiyada qoralar g'alaba qozonishi uchun shohni e1 ga, piyodani esa e2 xonasiga o'tkazib olinsa va ruxni c, d, e vertikallarining birida ushlab tursa, kifoya. Oqlar esa bunga yo'l qo'ymasligi kerak. **1.♞a2+ ♞d2 2.♞a1 ♞pd3+ 3.♞pf1 ♞f2+ 4.♞pe1** Taxtada Filidorning durang pozitsiyasi vujudga keldi.

204-diagrammadagi pozitsiyada rux uzun tomonda joylashgan. O'yin quyidagicha davom etishi mumkin. **1.♞b2+ ♞pd3 2.♞b3+ ♞pd2 3.♞b2 ♞pc3 4.♞b8 ♞f7 5.♞a8 e2 6.♞a3+** va o'yin durang bo'ladi. Xulosa shuki

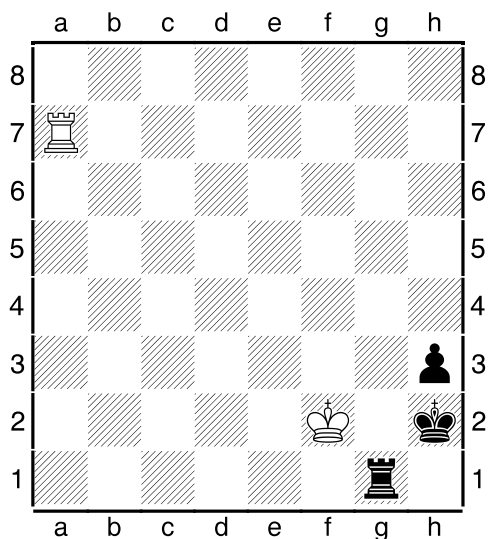
206



kuchli tomonning ruxi qaerda joylashganligidan qat'iy nazar, uzun tomonda joylashgan rux flangdan hujum qilish yordamida o'yinni durang qila oladi.

205-diagrammadagi pozitsiyada piyoda taxtaning o'rta chizig'idan - to'rtinchi va beshinchi gorizontallar tutashgan joydan o'tmagan va kuchsiz tomonning shohi rux bilan kesib qo'yilgan. Bunday hollarda ro'paradan hujum qilish yo'li bilan durangga erishish mumkin. **1.Jf1! Kpg5 2.Jg1 Kph4 3.Jf1 Kpg4 4.Jg1 Kph3 5.Jf1 Jle5 6.Kpd4 Jla5 7.Kpe3** va o'yin durang bo'ladi.

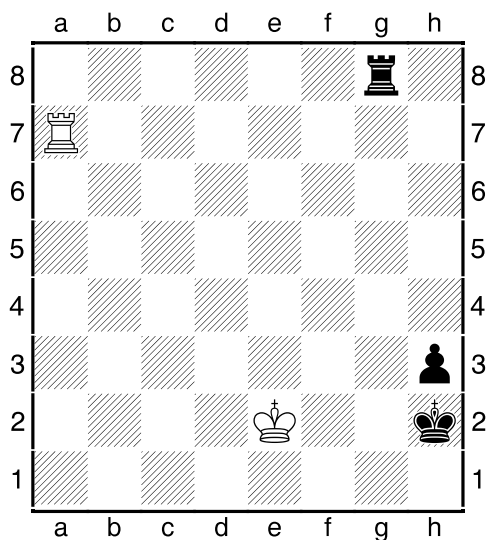
207



206-diagrammadagi pozitsiyada qora shohga shaxlardan qutulib ketadigan pana joy yo'q. Qora rux passiv joylashgan. Shuning uchun oqlar durang qilish imkoniyatiga ega: **1.Jf6+ Kpe4 2.Jg6** Oqlar qora shohni piyodadan uzoqlashtirib, yana piyodaga hujum qilyapti va qora ruxni chiqarmayapti **2.Jle6+?** dan keyin oqlar yutqizar edi! **2...Kpf5 3.Jle2 Jb1+ 4.Kp:b1 g1Φ+ 2...Kpf5 3.Jg8 Kpf4 4.Jg7 Kpf3 5.Jf7** va durang.

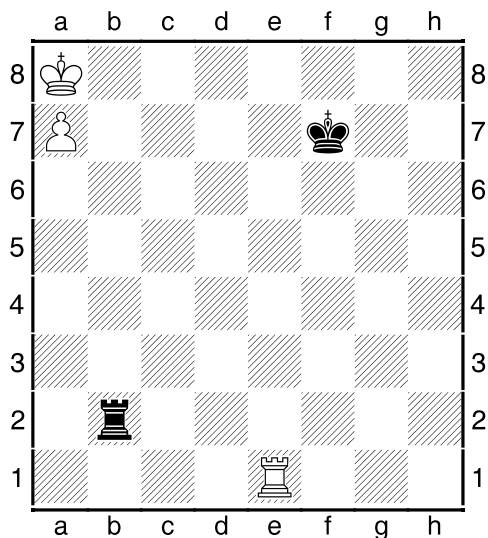
207-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohi kesib qo'yilgan bo'lishiga qaramasdan o'yin durang bo'ladi, chunki a va h liniyalaridagi piyoda boshqa liniyadagi piyodalardan kuchsizroq bo'ladi. **1...Jg2+ 2.Kpf1 Kpg3 3.Jg7+ Kpf3 4.Jg2 hg 5.Kpg1 Kpg3** va pot.

208

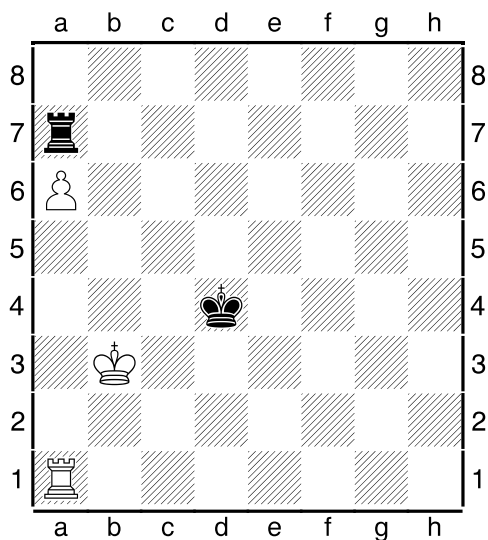


208-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa o'yin durang bo'ladi: **1.Jf7!** Bu yurish yordamida oqlar qora shohni burchakdan chiqarmaydi va uni piyodadan uzoqlashtiradi. **1...Kpg3 2.Jf3 Kpg4 3.Kpf2 h2 4.Jg3+ Kpf4 5.Jh3** va durang. Agar 208-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, **1... Kpg2!** dan keyin piyoda farzinga chiqib ketadi.

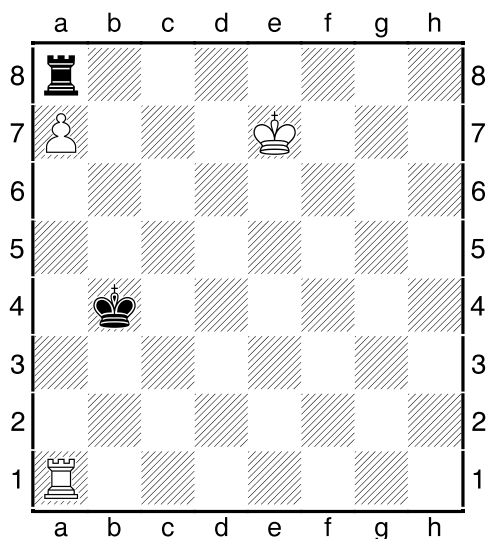
209



210



211



209-diagrammadagi pozitsiyada kuchsiz tomonning shohi piyodadan juda uzoqda-to'rt vertikal narida; ikkala tomonning shohi ham ruxlar bilan kesib qo'yilgan. Shunga qaramay, qattiq kurashlar natijasida oqlar g'alabaga erishadi. **1.Jh1 Kpe7 2.Jh8 Kpd6 3.Jb8 Ja2 4.Kpb7 Jb2+ 5.Kpc8! Jc2+ 6.Kpd8 Jh2! 7.Jb6+! Kpc5 8.Jc6+! Kpb5 9.Jc8 Jh8+ 10.Kpc7 Jh7+ 11.Kpb8** va oqlar yutadi.

210-diagrammadagi pozitsiyada piyoda farzinga chiqay deb qolgan va uni kuchsiz tomonning shohi emas, ruxi to'sib turibdi. Bunday hollarda o'yinning natijasi yurish kimdanligiga va shohlarning qanday joylashganligiga bog'liq bo'ladi. Ushbu pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, **1.Kpb4 Kpd5 2.Kpb5** yoki **1...Ja8 2.a7** dan keyin ular osongina yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, **1...Kpc5** dan keyin o'yin durang bo'ladi.

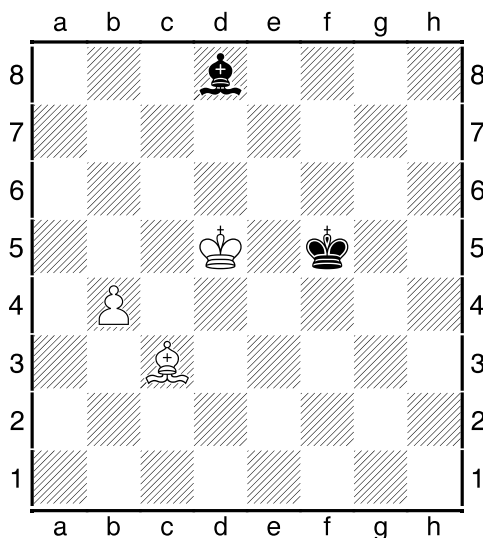
211-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan bo'lsa, **1.Kpd7 Kpb5 2.Kpc7** dan keyin ular g'alaba qozonadi. Yurish qoralardan bo'lsachi? **1...Kpc5 2.Kpd7 Kpb6 3.Jb1 Kpc5! 4.Jb7 Jh8 5.Kpc7 Ja8 6.Kpd7 Jh8** va o'yin durang bo'ladi.

YENGIL SIPOHLI ENDSHPILLAR.

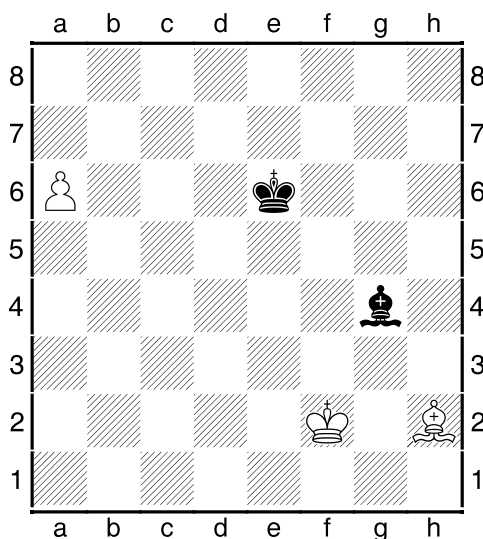
Yengil sipohlar deganda fil bilan otlar tushuniladi. Hozir biz ko‘rib chiqadigan o‘yin oxirlari bir tomonda fil bilan piyoda ikkinchi tomonda filning o‘zi qolgandagi endshpiller, shuningdek, ot bilan piyoda otga qarshi, ot bilan piyoda filga qarshi, fil bilan piyoda otga qarshi bo‘lgan pozitsiyalarni ko‘rib chiqamiz.

1. Fil bilan piyoda filga qarshi.

212



213



Aksariyat hollarda bunday endshpiller durang bilan yakunlanadi. Lekin ayrim hollarda kuchsiz tomonning pozitsiyasi yomonligi tufayli piyoda ortiq bo‘lgan tomon g‘alaba qozonishi ham mumkin.

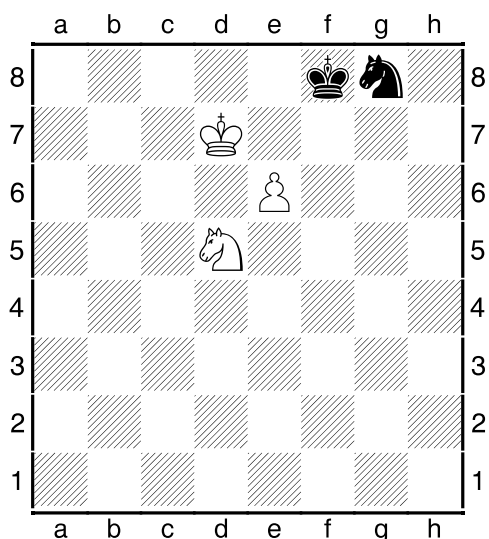
212-diagrammadagi pozitsiya 1916-yil Nyu-Yorkda o‘ynalgan Kapablanka-Yanovskiy partiyasida sodir bo‘lgan. Ushbu pozitsiyani Yanovskiy yutqiziq deb o‘ylab taslim bo‘lgan. Aslida qoralar to‘g‘ri va aniq o‘ynasa o‘yin durang bilan yakunlanishi kerak edi.

Buni partiya o‘ynalgandan keyin 50-yil o‘tgach grossmeyster Averbax aniqlagan. Bunday pozitsiyalarda qora shoh orqadan aylanib o‘tib, piyodaga yaqinlashishi lozim. **1...Kpf4!! 2.Cd4** Agar 2.Ce5+ bo‘lsa, 2...Kpe3 3.b5 Kpd3 4.Kpc6 Kpc4 va durang. **2...Kpf3!! 3.b5 Kpe2!! 4.Kpc6 Kpd3 5.Cb6 Cg5 6.Kpb7 Kpc4 7.Kpa6 Kpb3!! 8.Cf2 Cd8 9.Ce1 Kpa4!!** Shoh kerakli joyga etib keldi va o‘yin durang bo‘ldi.

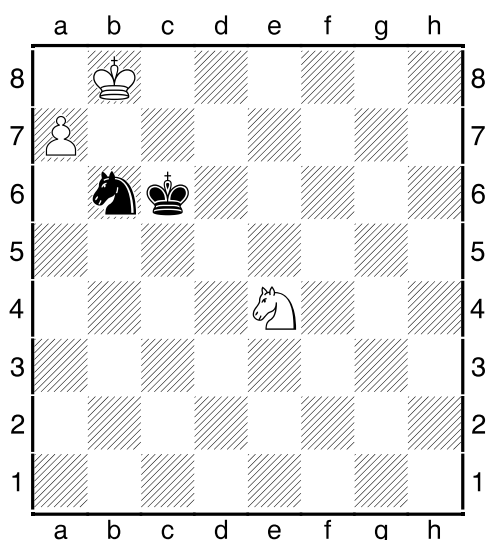
213-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning ahvoli tangdek ko‘rinadi. Haqiqatan ham ular piyodani qanday qilib farzinga chiqarmasligi mumkin. **1...Cf5 2.Kpf3** 2.Kpe3 bo‘lsa, 2...Ch3 3.Kpf3 Cf1! 4.a7 Cc4! 5.a8Φ Cd5+ va durang. **2...Cd3 3.a7 c4! 4.a8Φ Cd5+** va durang.

2. Ot bilan piyoda otga qarshi.

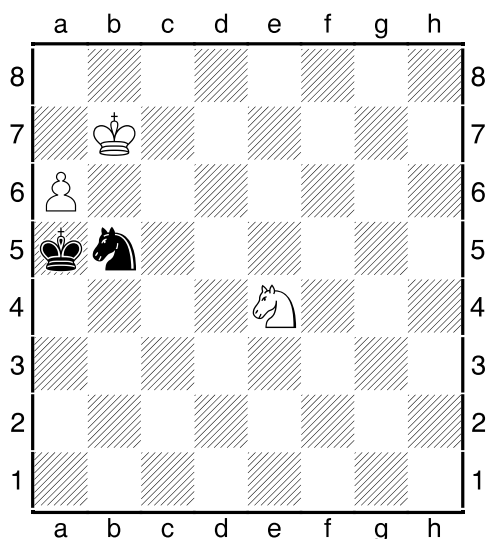
214



215



216



Agar kuchsiz tomonning shohi raqib piyodasining yo'lida turgan bo'lsa, unga kuchli tomonning oti yaxshi yordam bera olmasa kuchsiz tomonning durang qilishi osonlashadi.

214-diagrammadagi pozitsiyada qoralar durangga erishadi. **1...Kpg7 2.Kpe8 Kh6 3.Ke7 Kpf6 4.Kpd7 Kpg7! 5.Kd5 Kg8** Durang.

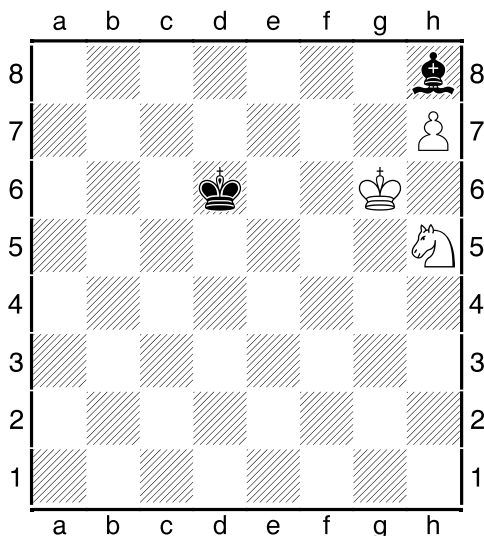
215-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, 1...Kd7+ o'ynaydi va o'yin durang bo'ladi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, o'yin quyidagicha davom etishi mumkin. **1.Kf6 Ka8! 2.Kd5 Kpd7 3.Kpb7 Kpd8 4.Kb6 Kc7 5.Kpc6** va oqlar yutadi.

216-diagrammadagi pozitsiyada (R. Reti 1929y) yutish yo'li avvalgi pozitsiyadagidan ko'ra murakkabroq. Ushbu pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, **1...Kpb4 2.Kpb6 Kpc4 3.Kc3! Kd6 4.Kpc7 Kpc5 5.a7** va oqlar yutadi.

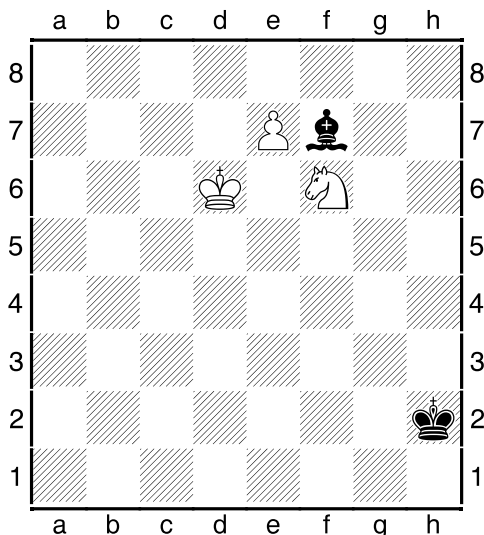
Agar yurish oqlardan bo'lsa, yutuqqa erishish uchun ular yurish navbatini raqibiga berishi kerak. Oqlar ajoyib manevr qilib, maqsadiga erishadi: **1.Kc5! Kpb4 2.Kpb6 Kd6 3.Ke4! Kc8+ 4.Kpc7!** Agar 4.Kpb7 bo'lsa, qoralar 4...Kpb5 o'ynab durangga erishar edi, masalan: 5.Kc3+ Kpa5 6.Ke4 Kpb5 7.Kf6 Kd6+ 8.Kpa7 Kc8+ va hokazo. **4...Kpb5 5.Kpb7 Kpa5 6.Kc5 Kd6+ 7.Kpc7 Kb5+ 8.Kpc6 Ka7+ 9.Kpb7 Kb5 10.Ke4** va oqlar yutadi.

3. Ot bilan piyoda filga qarshi.

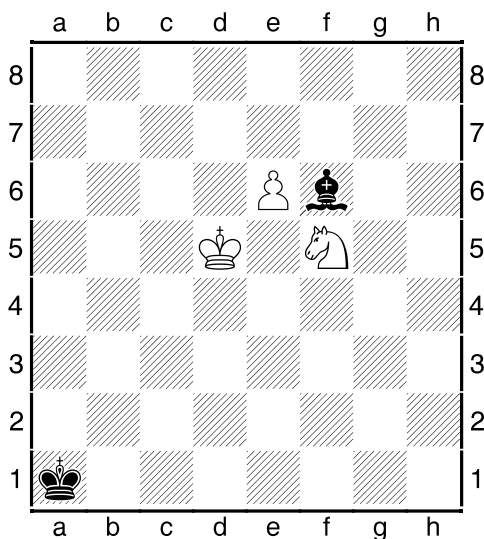
217



218



219



Ot bilan piyodaning filga qarshi kurashida ot bilan filning yo'lini to'sish yoki ot yordamida filni piyodaning yo'lidan chetlashtirishga harakat qilinadi.

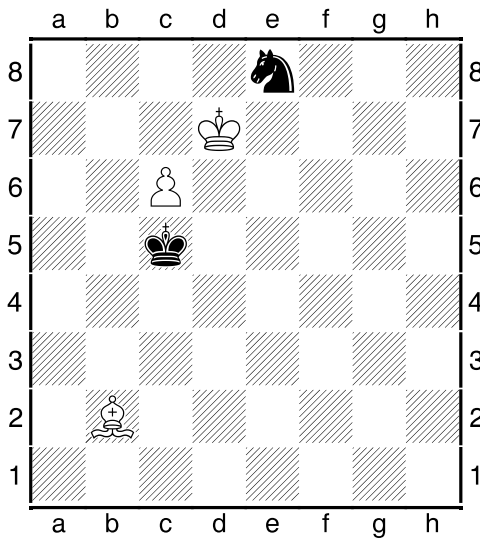
217-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning maqsadi avval o'z shohini g8 ga o'tkazish, so'ngra otini g7 ga yurib, filning yo'lini to'sish va o'z piyodasini farzinga chiqarishdan iboratdir. **1.Kpf7 Kpd7 2.Kpf8 Kpd8 3.Kf4 Kpd7 4.Kpg8! Kpe8 5.Ke6 Kpe7 6.Kg7!** Qoralar tsugtsvangga tushdi. Endi 6...Kpf6 bo'lsa, 7.Kp:h8 Kpf7 8.Ke6 dan keyin qora shohga yo'l berishga majbur.

218-diagrammadagi pozitsiyada qora fil o'z shohining yordamisiz muvaffaqiyatli kurasha olmaydi. **1.Kpe5 Kph3! 2.Kpf4! Kph4 3.Kpf5 Kph3 4.Kpg5 Kpg2 5.Kph6 Kpf3 6.Kpg7** va oqlar yutadi.

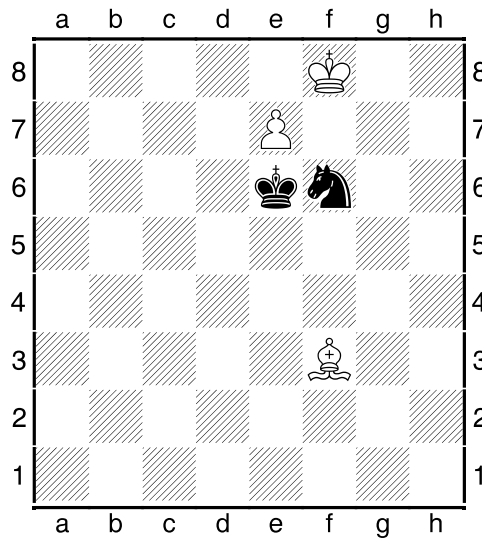
219-diagrammadagi pozitsiyada oqlar filni piyodaning yo'lidan chetlashtirishga yoki oti bilan uning yo'lini to'sishga erisha olmaydi, ya'ni yakka qora filning o'zi oqlarning barcha kuchlari bilan muvaffaqiyatli ravishda kurasha oladi. Masalan: **1.Kpd6 Cg5 2.Kpd7 Cf6 3.Kpe8 Cg5 4.Kpf7 Kpb1 5.Ke3 Kpa1 6.Kd5 Cd8! 7.Ke7 Kpb1 8.Kpe8 Cb6 9.Kpd7 Cc5 10.Kf5 Cf8! 11.Ke7 Kpa1 12.Kpe8 Ch6 13.Kpf7 Cg5 14.Kd5 Cd8!** Durang.

4. Fil bilan piyoda otga qarshi.

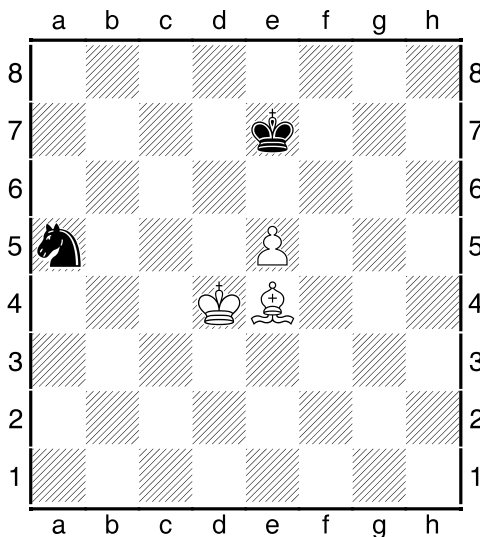
220



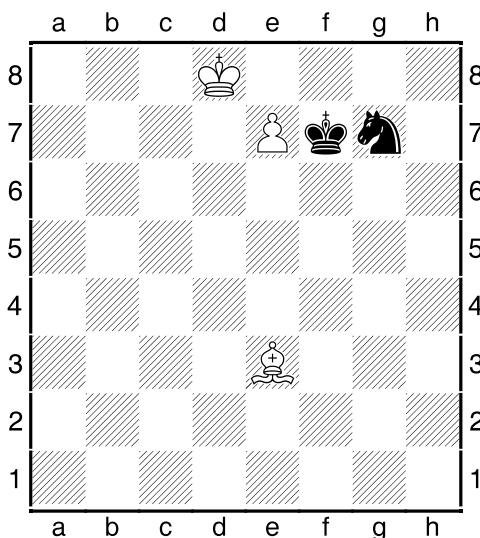
221



222



223



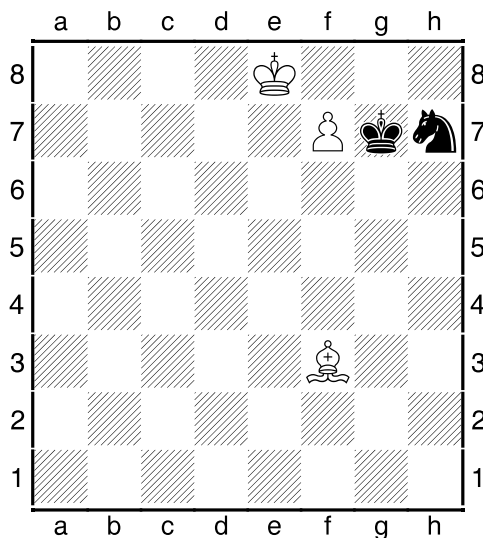
Bunday endshpillarning aksariyatida kuchsiz tomonning ahvoli biroz og'irroq bo'ladi. Chunki fil otning harakatchanligini cheklab qo'yish hollari ko'p uchraydi.

220-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Oqlar ajoyib manevr yordamida raqibini tsugtsvangga tushiradi: **1...Kpb6 2.Ce5 Kpc5! 3.Cc3 Kpb6 4.Ca5 Kpb5 5.Cd8 Kpc5 6.Ch4 Kpb5 7.Cg5! Kpc5 8.Ce3 Kpd5 9.Cd4! 9...Kd6 10.c7** va oqlar g'alaba qozonadi.

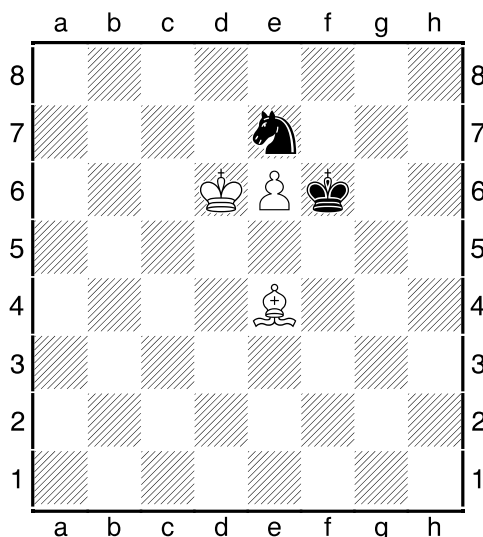
221-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning vazifasi otni e8 xonasini nazorat qilib turishdan chetlashtirishdir. Yurish oqlardan bo'lsa, **1.Cg4+ Kpd6 2.Kpf7 Kpe5 3.Ch3** dan keyin ular maqsadiga erishadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, **1...Kh7 2.Kpe8 Kf6 3.Kpd8 Kpd6** va o'yin durang bo'ladi.

222-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning shohi piyodaning oldidagi fil hujum qila olmaydigan xonani egallaganligiga qaramasdan **1.Cd5!** dan keyin ot yurolmay qoladi va qoralar tsugtsvangga tushib, raqib piyodasini farzinga chiqishiga to'sqinlik qilolmaydi. Masalan: **1...Kpd7 2.Kpe4 Kpe7**

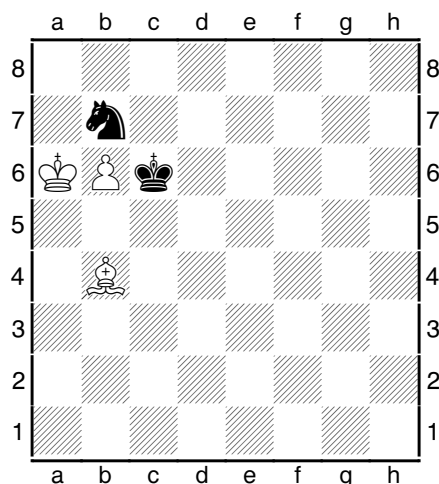
224



225



226



3.Kpf5 Kpd7 4.e6+! Kpd6 5.Kpf6 Kpd5 6.e7 va oqlar yutadi.

223-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular takroriy shax qilib durangga erishadi: **1...Ke6+ 2.Kpd7 Kf8+ 3.Kpd8 Ke6+** va hokazo.

Agar yurish oqlardan bo'lsa, ular o'z shohining pozitsiyasini yaxshilashga va g'alaba qozonishga erishadi. **1.Kpd7 Ke8 2.Cd4! Kc7 3.Cc3 Ke8 4.Ce5!** Oqlar o'z fili bilan oddiy bir manevr qilib, qoralarni tsugtsvangga solib qo'ydi. Shunga o'xshash pozitsiyalarda g'alabaga erishish usuli ana shunday. Shuni bilib qo'yish kerakki, piyoda c yoki f vertikalida bo'lsa, kuchli tomon kuchsiz tomonning otini ishdan chiqarib qo'yish yo'li bilan yutuqqa erisha olmaydi.

224-diagrammadagi pozitsiyada g'alaba qozonishga pot holatlari xalaqit beradi: **1.Kpe7 Kf8 2.Ce4 Kd7 3.Cd3 Kf8 4.Cf5 Kph8!! 5.Kpf6 Kg6!!** otni urib bo'lmaydi pot bo'ladi. Shuning uchun ot f8, g6 xonalariga yura oladi.

Agar piyodaning farzin bo'lishiga ikki xona qolgan bo'lsa, kuchsiz tomonning durang qilish imkoniyatlari ortadi.

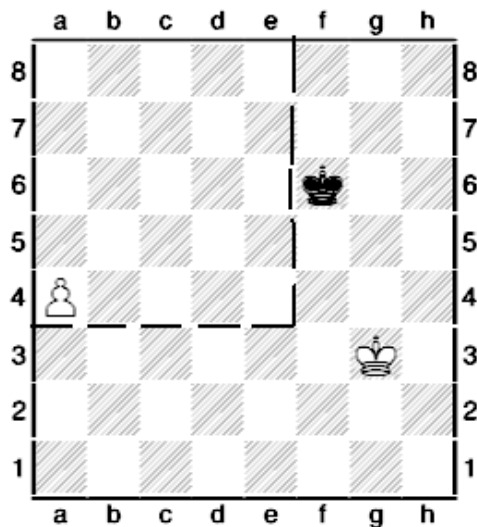
225-diagrammadagi pozitsiyada oqlar o'z sipohlarini juda qulay joylashtirishga erishgan bo'lsada, otni butunlay ishdan chiqarib qo'ya olmagan. Shuning uchun **1...Kc8+** yoki **1...Kg8** dan keyin qoralar durangga erishadi.

226-diagrammadagi pozitsiyada qoralarning oti taxtaning chekkasiga yaqin joylashgan. Ma'lumki bu hol uning harakatchanligini ancha cheklaydi. Bunday pozitsiyalarda, ya'ni b yoki g vertikalidagi piyodaning farzin bo'lishiga ikki xona qolgan bo'lsa ham, kuchli tomon yutuqqa erisha oladi.

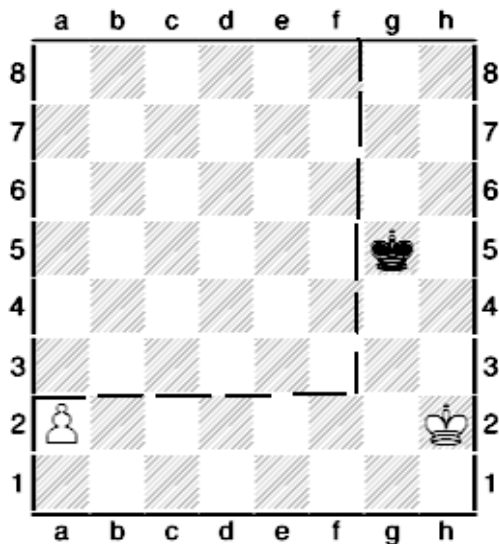
Masalan, yurish oqlardan bo'lsa, **1.Ce7!** dan keyinroq qoralar tsugtsvangga tushadi va yutqizadi.

PIYODALI ENDSHPILLAR.

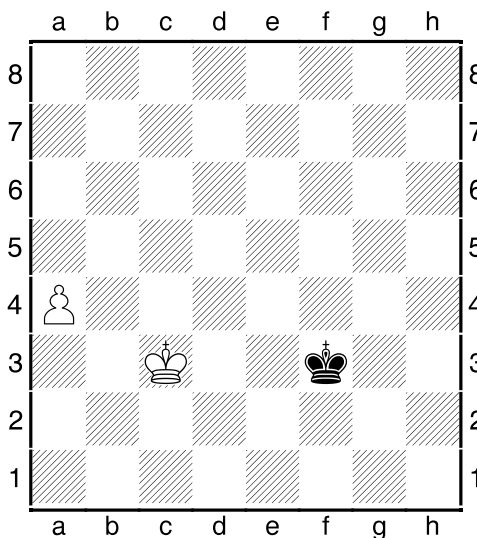
227



228



229



Uzoq davom etgan kurashlardan keyin, o'yin o'rtalarida tomonlardan biri bir piyoda yutib oldi, deb faraz qilaylik. Bu ustunlik o'yinni yutish uchun etarliymi? Ushbu savolga javob berish uchun piyodali endshpiller haqida aniq tasavvurga ega bo'lish lozim. Piyodali endshpillarni o'rganish, o'z navbatida ko'p yurishli hisoblarni to'g'ri yuritishga o'gatadi, binobarin, shaxmatchining o'yin mahoratini oshiradi. O'yin oxirlarini yaxshi o'ynay bilish, umuman shaxmatni o'ynay bilish demakdir - degan edi taniqli shaxmat ustasi Mamajon Muhitdinov.

1. Shoh bilan piyoda shohga qarshi.

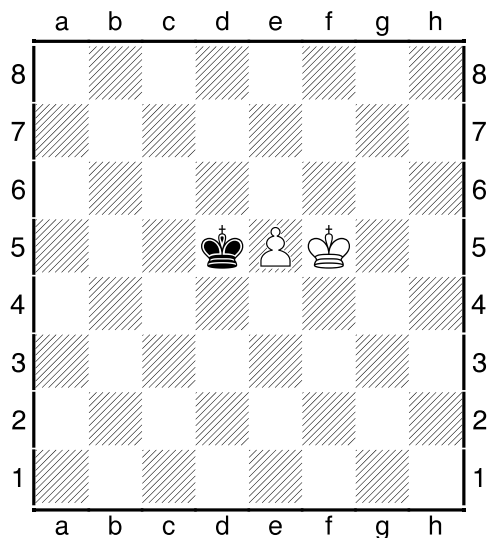
Bir piyoda bilan mot qilib bo'lmaydi. Demak, piyodani farzinga chiqarmay turib g'alaba qozonib bo'lmaydi. Piyoda shohning yordamisiz va shohning yordami bilan farzinga chiqishi mumkin.

227-diagrammada ko'rsatilgan pozitsiyada yurish navbati oqlardan bo'lsa, ular yutadi, chunki qora shoh piyodaga eta olmaydi. Shohning piyodaga etib olish-olmasligini tez aniqlash uchun kvadrat qoidasidan foydalaniladi.

227-diagrammadagi oq piyodaning kvadrati a4-a8-e8-e4 xonalaridan iborat to'rtburchakni tashkil etadi. Agar raqib shohi o'zining yurishi bilan piyoda kvadratiga tusholsa, u o'sha piyodaga etib oladi. Aks holda piyoda farzinga chiqib ketadi.

228-diagrammadagi pozitsiyada a2 piyodasining kvadrati ko'rsatilgan. Agar yurish oqlardan bo'lsa, qora shoh piyodaga eta olmaydi

230



va oqlar yutadi. Agar yurish qoralardan bo'lsa, qora shoh piyodaga etib oladi va o'yin durang bo'ladi. Qora shoh piyodaga etib olish uchun turlicha marshrutlarni tanlashi mumkin.

Masalan: **Kpg5-f6-e7-d7-c7-b7** yoki **Kpg5-f5-e6-d7-c7-b7** yoki **Kpg5-f4-e5-d6-c6-b7**.

Piyodaga yaqinlashayotgan shoh uning kvadratidan chiqmasligi kerak. Ba'zan shohning piyodaga etib olishiga raqib shohi to'siq bo'lishi mumkin. Buni 229-diagrammadagi pozitsiyada ko'rib chiqamiz. **1...Kpe4 2.Kpc4!** (agar 2.a5? bo'lsa, 2...Kpd5 dan keyin o'yin durang bo'ladi). **2...Kpe5 3.Kpc5! Kpe6 4.Kpc6! Kpe7 5.Kpb7**

va endi qoralar qanday yurmasin, oq piyoda farzinga chiqadi. Shuni unutmaslik kerakki piyoda va shohlar bir gorizontalda yonma-yon bo'lsa, doimo kuchli tomon yutadi.

230-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular piyoda kvadratida turgan o'z shohini piyodaning oldiga olib o'tishga harakat qiladi, biroq bunga ham erisha olmaydi. **1...Kpc6 2.Kpf6 Kpd7 3.Kpf7** dan keyin piyoda o'z shohining himoyasida uch yurishda farzinga chiqadi. Agar yurish oqlardan bo'lsa, **1.e6 Kpd6 2.Kpf6** va oqlar yutadi.

231-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular Kpb5-c5-d5 marshrutini tanlasa, oqlar Kpg3-f4-f5 yurib yutuqqa erishadi. Shuning uchun qoralar piyodaning oldiga o'tishga harakat qiladi. **1...Kpc6! 2.Kpf4 Kpd7! 3.Kpf5 Kpe7 4.e6 Kpe8 5.Kpf6 Kpf8** (232-diagrammaga qarang). Shohlarning bunday holatini qarshilik (oppozitsiya) deb ataladi. Qarshilik (oppozitsiya)da yurish navbatini raqibga berish juda muhim hisoblanadi. Bunga qarshilik (oppozitsiya)ni egallash deyiladi. Shunda raqib shohi yurishga, ya'ni egallab turgan yaxshi xonani tashlab, boshqa xonaga o'tishga majbur bo'ladi.

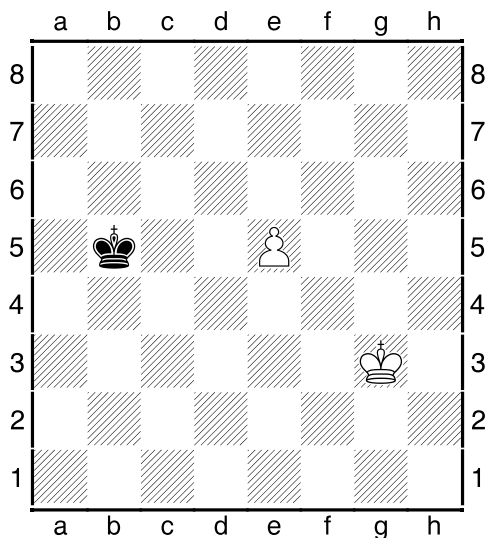
232-diagrammadagi pozitsiyada yurish oqlardan. Qoralar qarshilikni egallagan. Shunday ekan **1.e7+ Kpe8 2.Kpe6** dan keyin o'yin pot bo'ladi yoki oqlar boshqacha yurish qilsa, piyodadan ajraladi va o'yin durang bo'ladi.

Agar 232-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, u holda oppozitsiyani oqlar egallagan bo'ladi: **1...Kpe8 2.e7 Kpd7 3.Kpf7** va keyingi yurishda piyoda farzinga chiqadi.

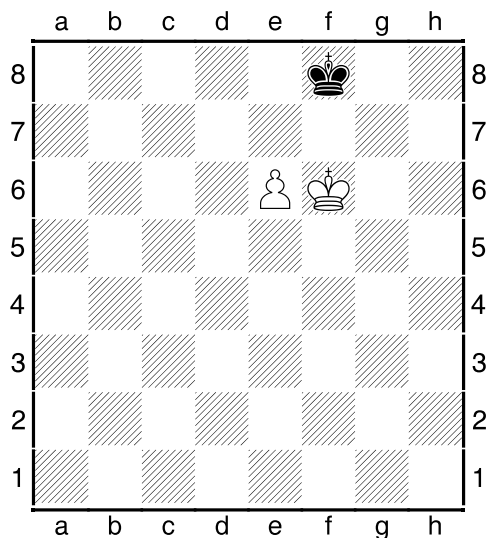
233-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan. Qora shoh qaysi xonaga chekinishi kerak. Agar u ettinchi gorizontalgacha chekinsa, oq shohga o'z piyodasining yonidan uning oldiga o'tib olish imkoniyatini berib qo'yadi va oqlar yutadi. Demak,

oq shohni o‘z piyodasining oldiga o‘tkazmasligi kerak. **1...Kpe6 2.e5 Kpf7 3.Kpf5 Kpe7 4.e6 Kpe8! 5.Kpf6 Kpf8** O‘yin durang bo‘ladigan pozitsiya vujudga keldi.

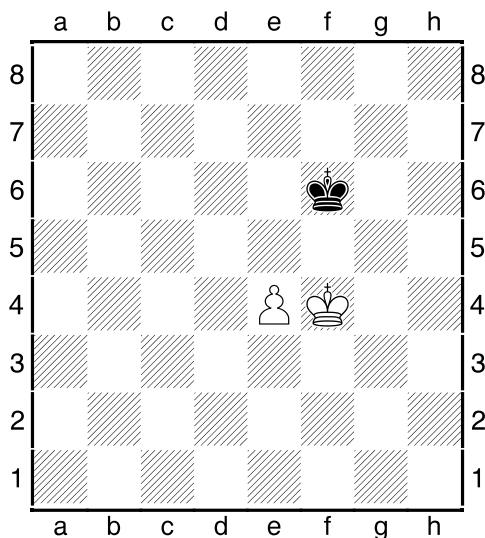
231



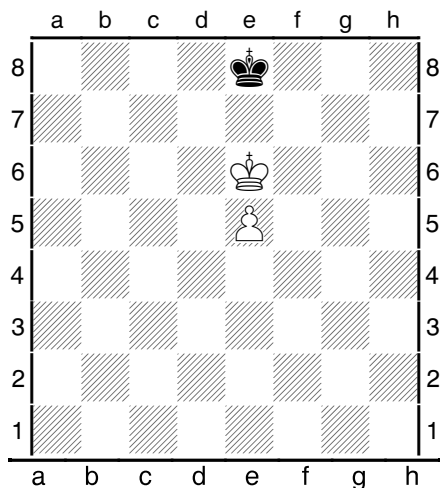
232



233



234

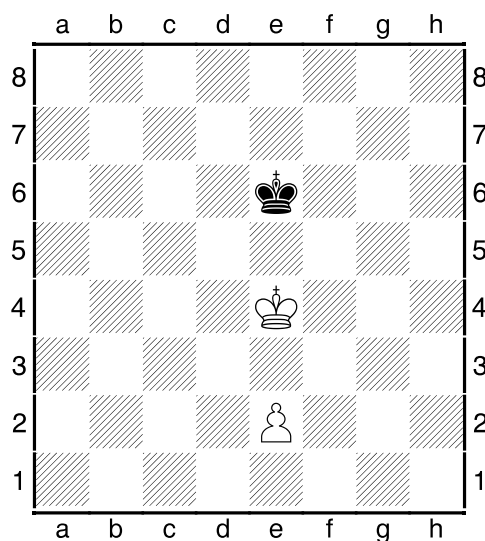


Demak, o‘z piyodasining yonida yoki orqasida turgan shoh raqib shohini piyoda farzinga chiqadigan xonadan haydab, o‘z piyodasini farzinga chiqara olmaydi.

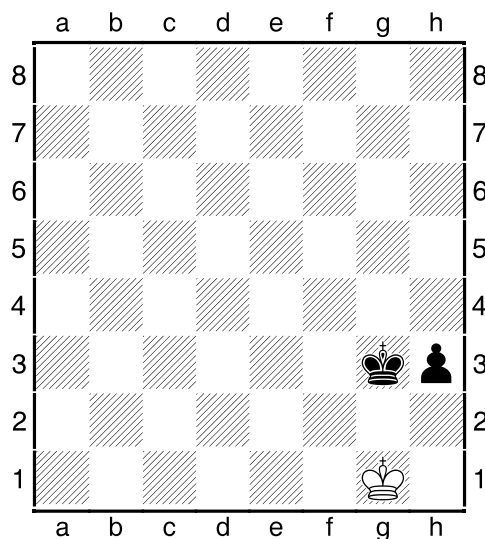
Xulosa shuki: agar kuchli tomonning shohi piyodasining oldiga o‘tib, oppozitsiyani egallab olsa, g‘alabaga erishishi turgan gap. Bordi-yu, oppozitsiyani kuchsiz tomon egallagan bo‘lsa, o‘yin durang bo‘ladi.

234-diagrammada ko‘rsatilgan pozitsiya bundan mustasnodir. Ushbu pozitsiyada yurish qoralardan bo‘lsa, ular albatta yutqizar edi. Lekin bu erda oppozitsiyani qoralar egallagan. Yurish oqlardan. **1.Kpf6 Kpf8** (agar 1...Kpd8 yoki 1...Kpd7 bo‘lsa, 2.Kpf7!) **2.e6 Kpe8 3.e7** va oqlar yutadi. Shu pozitsiyada yuz bergan ahvolga qarab, quyidagicha yana bir muhim qoida chiqarishga imkoniyat tug‘iladi: agar kuchli tomonning shohi o‘z piyodasining oldida va ayni vaqtda oltinchi gorizontalda (qoralar uchun uchinchi gorizontalda) turgan bo‘lsa, yutuq oppozitsiyaga bog‘liq bo‘lmaydi. 235-diagrammadagi pozitsiyada oppozitsiyani

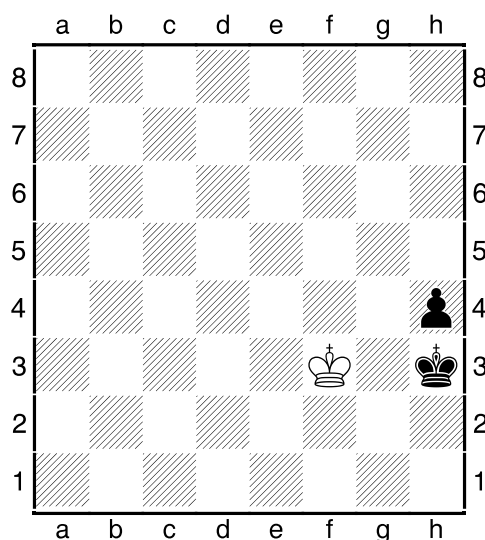
235



236



237



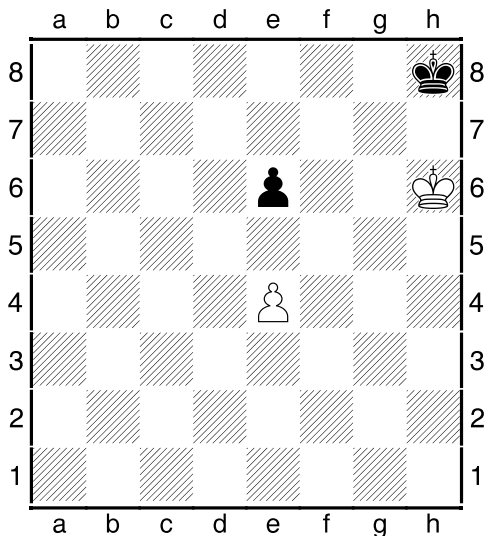
qoralar egallagan bo'lishiga qaramasdan yutqizadi, chunki oqlar o'z ixtiyoridagi **1.e3** yurishi bilan yurish navbatini qoralarga beradi. Agar bu piyoda e2 da emas, e3 da turgan bo'lsa, o'yin durang bo'lar edi. Yuqorida belgilab chiqilgan qoidalarni a va h piyodalariga nisbatan qo'llab bo'lmaydi, chunki kuchsiz tomonning burchakka qisilgan shohi o'yinni pot qilish imkoniyatiga ega bo'ladi.

236-diagrammadagi pozitsiyada **1.Kph1** (1.Kpf1? bo'lsa, 1...h2 va piyoda farzinga chiqadi). **1...h2** dan keyin pot bo'ladi. Demak, bunday hollarda durang qilish uchun kuchsiz tomonning shohi piyodaning farzinga chiqadigan xonasiga kelib olsa, kifoya. Eng chekkadagi piyodalar boshqa piyodalarga nisbatan ancha kuchsiz bo'ladi.

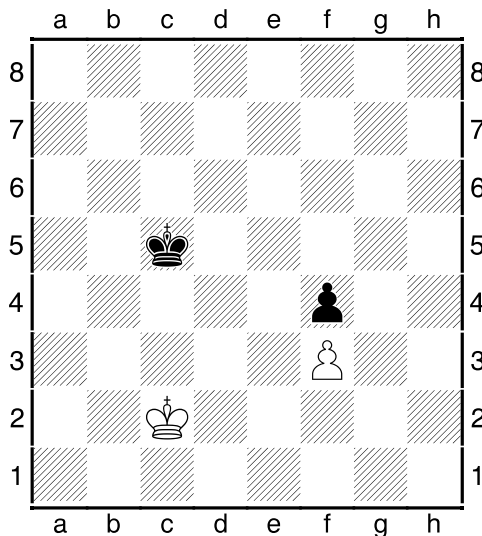
237-diagrammadagi pozitsiyada, oq shoh piyoda farzinga chiqadigan burchak xonaga kela olmasa ham, qoralar o'yinda g'alaba qozona olmaydi: **1...Kph2 2.Kpf2** (qora shohni chekkadagi vertikalidan chiqarmaslik kerak: Agar 2.Kpg4? bo'lsa, 2...h3 3.Kpf3 Kpg1 dan keyin piyoda farzinga chiqib ketadi) **2...h3 3.Kpf1 Kph1 4.Kpf2 h2 5.Kpf1** pot.

2. Tomonlarda bittadan piyoda qolganda.

238



239



Ikkala tomonning faqat bittadan piyodasi qolgan bo'lsa va ular bir vertikalda joylashgan bo'lsa, o'yin ko'pincha durang bo'ladi. Agar piyodalardan biriga hujum qilib, uni urib olinsa, piyodasini berib qo'ygan tomon o'z shohi bilan o'yinni durang qila oladigan pozitsiyani egallashga harakat qilishi kerak.

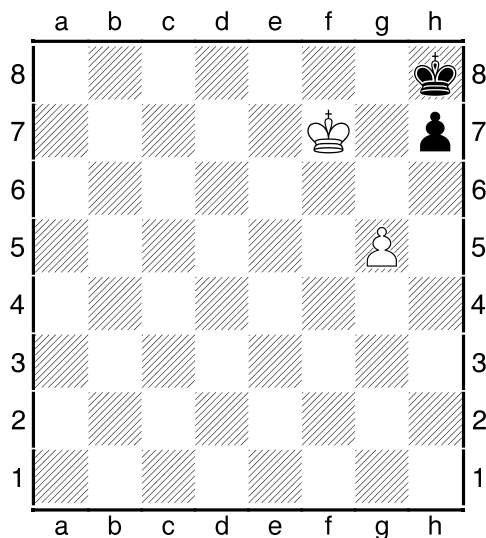
238-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh e6 dagi piyodasini saqlab qola olmaydi. Shunday ekan nima qilish kerak? Agar qora piyoda e5 da turganda edi, natija oppozitsiyani kim egallashiga bog'liq bo'lib qolar edi. Demak, qoralar o'z piyodasini surib, shohi bilan oppozitsiyani egallashga harakat qilishi lozim. **1...e5** Endi o'yin quyidagicha davom etishi mumkin. **2.Kpg6 Kpg8 3.Kpf6 Kpf8 4.Kpe5 Kpe7** va o'yin durang bo'ladi.

Agar ushbu diagrammada yurish oqlarda bo'lsa, **1.e5** yordamida yutar edi. Hatto **1.Kpg6** yurishi ham yutuqqa olib keladi.

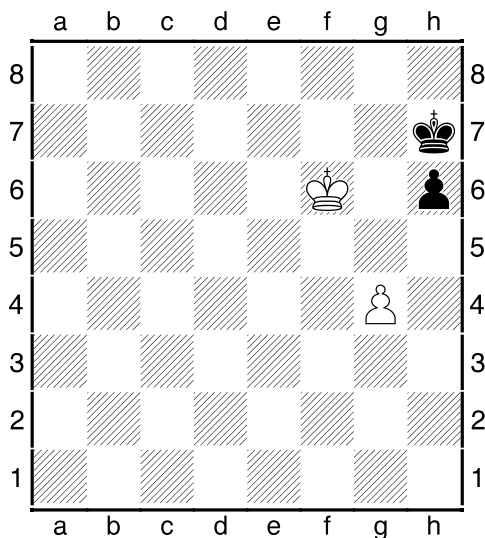
239-diagrammadagi pozitsiyada yurish qoralardan bo'lsa, ular **1...Kpc4!** yordamida maqsadga erishadi, ya'ni shohini piyodasi joylashgan to'rtinchi gorizonalga chiqarib oladi va oppozitsiyani egallaydi. Shundan keyin o'yin quyidagicha davom etishi mumkin: **2.Kpd2 Kpd4 3.Kpe2 Kpc3! 4.Kpf2 Kpd2 5.Kpg2 Kpe2 6.Kpg1 Kpf3 7.Kpf1** Shunday pozitsiya vujudga keldiki, unda yurish kimda bo'lsa ham qoralar yutadi.

240-diagrammadagi pozitsiyada piyodalar bir-biriga maksimal darajada yaqinlashgan (amaliyotda ko'p uchraydigan hol). Lekin shohlarning joylashuvida farq katta: qora shoh burchakka qisilib qolgan, oq shoh esa hohlagancha manevr qila oladi. Mana shu ustunlik oqlarga o'yinni yutish imkoniyatini beradi: **1.Kpf8 h5** (bu yurish majburiy) **2.g6 h4 3.g7+** va oqlar yutadi.

240



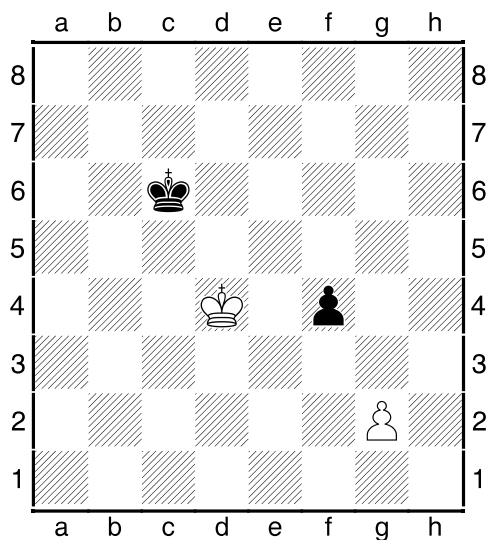
241



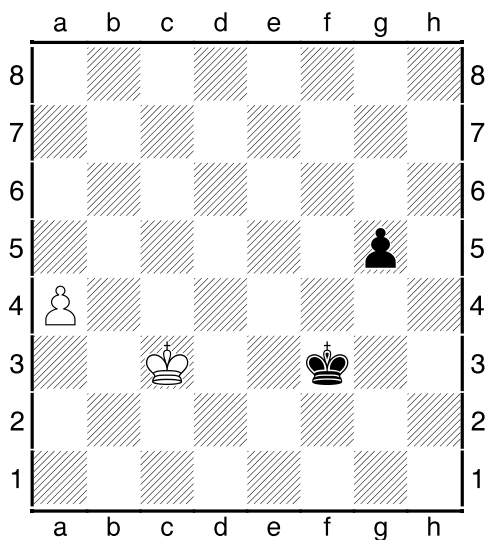
240 va 241 – diagrammalardagi pozitsiyalar bir-biriga o‘xshash bo‘lsa ham ularning o‘rtasida farq kattadir: 241-diagrammadagi pozitsiyada qora shoh burchakka butunlay qisilib qolgan emas. Bu hol qoralarga o‘yinni durang qilish imkonini beradi: **1.Kpf7 Kph8 2.Kpg6 h5 3.Kph5 Kph7! 4.Kpg5 Kpg7** va durang.

242-diagrammadagi pozitsiyada oq shoh qulay joylashgan. Oqlar shu ustunlikdan foydalanmoqchi, ya’ni qora piyodaga yaqinlashib, uni urib olmoqchi. Haqiqatdan ham yurish oqlardan bo‘lsa, ular g‘alaba qozonar edi. Biroq yurish qoralardan. Shunday bo‘lsa ham qoralar o‘z piyodasini saqlab qola olmaydi, lekin uni tezroq qurbon qilib, durang pozitsiyaga erishadi. **1...f3! 2.gf Kpd6 3.Kpe4 Kpe6** va durang.

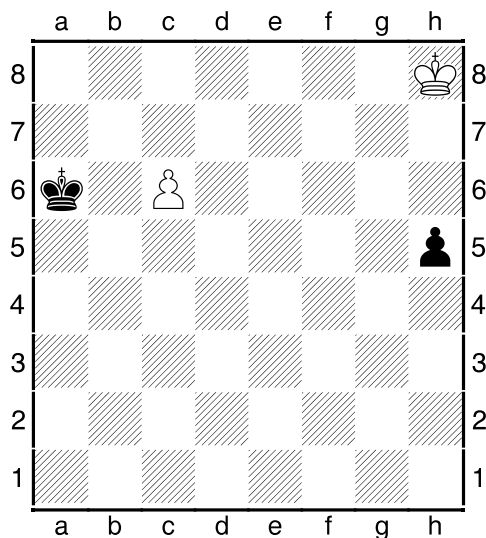
242



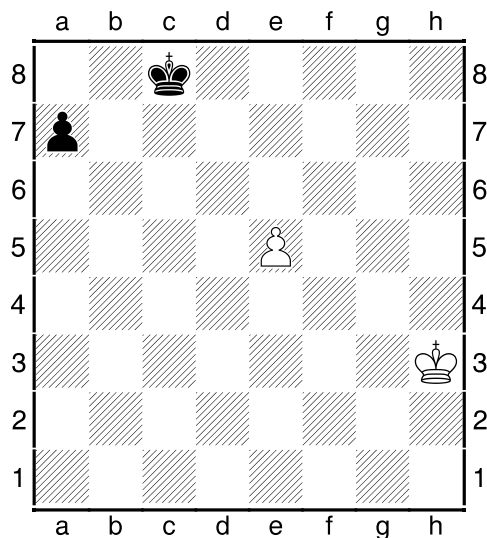
243



244



245



243-diagrammadagi pozitsiyada ikkala piyoda ham to'rt yurishda farzinga chiqish mumkin. Shohlar piyodalarga eta olmaydi. Yurish oqlardan. Oq piyoda a7 xonasiga etganda qora piyoda g2 xonasiga suriladi. Shu payt oq piyoda farzinga chiqadi va shax beradi Kpf2 dan keyin oqlar yutadi.

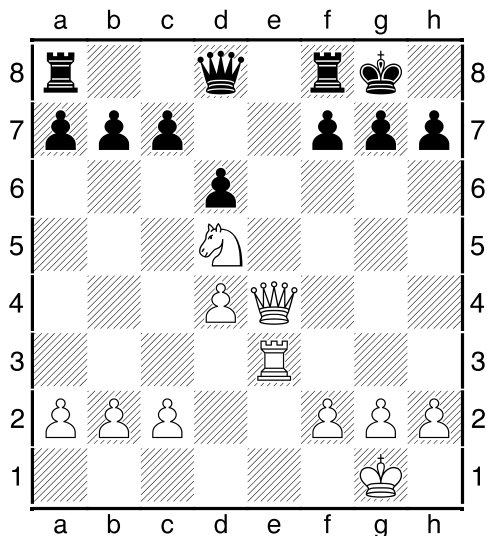
244-diagrammadagi pozitsiyada oqlarning durangga erishishi mumkin emasdek tuyuladi, lekin ular kvadrat qoidasidan foydalanib, maqsadiga erishadi. **1.Kpg7 h4** Qora shoh oq piyodaning kvadratida turibdi, lekin ular kvadrat qoidasidan foydalanib maqsadiga erishdi. **2.Kpf6** (Agar 2...h3 bo'lsa, 3.Kpe7!) yordamida oq piyoda farzinga chiqishi mumkin. **2...Kpb6** Qoralar oq piyodani yo'qotib, so'ngra farzinga chiqmoqchi. **3.Kpe5!** Mana shu birdan-bir ajoyib yurish o'yinni durangga olib keladi. **3...h3 4.Kpd6 h2** Endi piyodalar barobar farzinga chiqadi va o'yin durang bo'ladi. Kvadratga tushib olish va o'z piyodasini ko'zda tutgan bunday ajoyib g'oyani R. Reti ishlab chiqqan edi.

245-diagrammadagi pozitsiyada ham oqlarning ishi «chatoq» ko'rinadi. Lekin bu erda ham Reti g'oyasi yordamida durangga erishish mumkin: **1.Kpg4! a5 2.Kpf5 a4 3.Kpg6!!** (3.Kpe4? yo'li bilan oq shoh piyodaga eta olmaydi yoki 3.e6? bo'lsa, 3...Kpd8 va oqlar yutqizadi). **3...a3 4.e6 a2 5.e7 a1Φ 6.e8Φ** Durang.

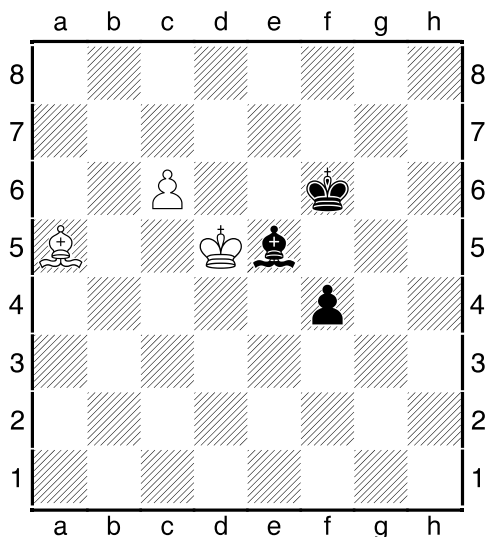
Shaxmatda birdaniga ikkita quyonni quvish mumkin emas.

KOMBINATSIYALAR

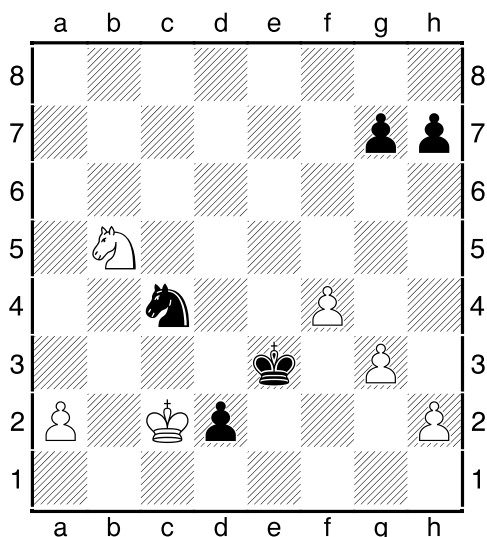
246



247



248



Kombinatsiyaning o‘zi nima? Bu to‘g‘rida ko‘plab fikrlar bildirilgan, lekin kombinatsiya to‘g‘risida yagona to‘xtamga kelingani yo‘q. Kombinatsiyada tomonlardan biri sipohini yoki piyodasini qurbon qilib majburiy yurishlar yordamida raqibini mot qiladi yoki yutuq pozitsiyaga erishadi.

Ba‘zi hollarda kuchsiz tomon kombinatsiya ishlatib durangga erishadi. Kombinatsiya shunday narsaki, shaxmat o‘yining go‘zalligini ko‘rsatadi.

Kombinatsiyaning bir nechta belgilari bor:

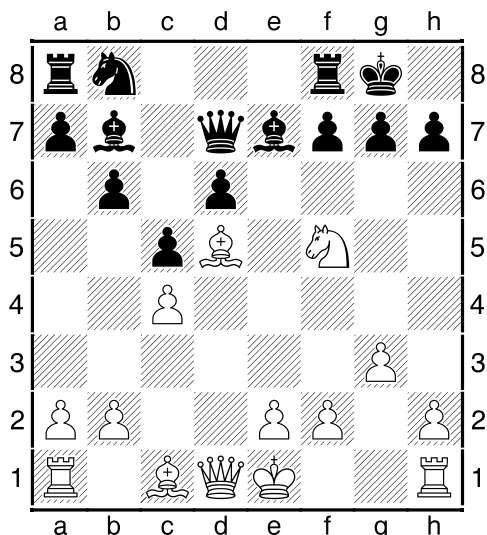
1. Ikkita yoki undan ortiq sipohning birgalikdagi harakati;
2. Yurishlarning majburiyligi;
3. Sipoh yoki piyoda qurbon qilinishi;
4. Amalga oshirilayotgan operatsiyaning ma‘lum maqsadga yo‘naltirilganligi.

Yuqoridagi fikrlarni umumlashtirib, kombinatsiyaga shunday ta‘rif berish mumkin: sipohlarni qurbon qilish bilan bog‘liq bo‘lgan majburiy manevr kombinatsiya deb ataladi. Quyidagi misolga e‘tibor bering (246-diagramma). **1.Ke7+ Kph8 2.Φh7+! Kph7 3.Jh3X**. Ushbu misolda oqlar mot qilish uchun ikkinchi yurishda farzinini qurbon qildi va keyingi yurishda mot qildi ya‘ni oqlar kombinatsiya qildi. Keyingi-yillarda kombinatsiya ishlatishda bir necha xil nomdagi taktik usullarni qo‘llanilmoqda. Shularning ayrimlari bilan tanishib chiqamiz.

1. Chalg‘itish.

Chalg‘itish taktik usullardan biri hisoblanib, amaliyotda ko‘p uchraydi. O‘yin

249



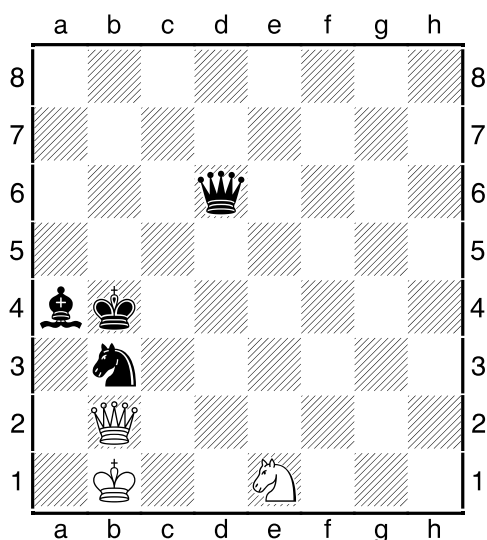
249-diagrammadagi pozitsiyada moddiy ustunlikka erishish uchun kombinatsiya ishlatildi. Ushbu kombinatsiyada chalgʻitish uchun otning ikki yoqlama zarbasidan foydalaniladi. **1.C:b7 Φ:b7 2.Φd5!** Qoralar taslim boʻldi. Chunki **2...Φ:d5 3.K:e7+** va **4.Kd5** dan keyin qoralar sipoh yoʻqotadi.

2. Jalb qilish.

Ushbu taktik usul yordamida raqibning sipohi yoki piyodasini maʼlum bir xonaga jalb qilib koʻzlangan maqsadga erishiladi. Eng oddiy misol (250-diagramma). **1.Φa3+! Kpa3 2.Kc2X** yordamida mot qiladi yoki qoralarning farzinini yutib oladi.

251-diagrammada qoralar **1...Kc6** yurish qilib ochmasdagi filga hujum qildi. Lekin **2..Jf8+!** dan keyin taslim boʻldi. Chunki **2...Kpf8 3.C:g7+**.

250

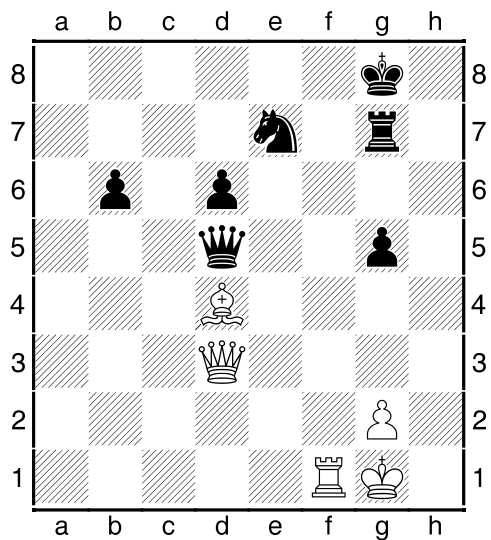


252-diagrammada **1.Φh7+!** dan keyin **1...Kph7 2.Kf6++** (ikki tomonlama shax) **2...Kph8 3.Kg6X**.

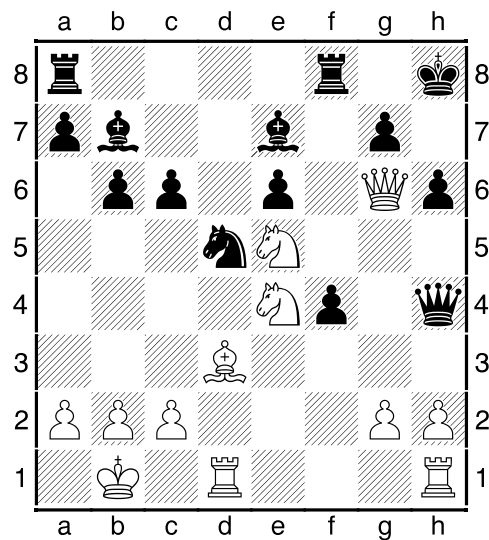
Odatda, jalb qilish faqat sipohlar yodamida emas baʼzan piyodalar yordamida ham amalga oshiriladi. 253-diagrammada aynan piyoda yordamidagi zarba oʻyin taqdirini hal qildi. **1...d4+!!** Oqlar taslim boʻldi. Chunki **2.Φd4 Kf5; 2.Kpd4** boʻlsa **Kc6 2.Kpf4** boʻlsa, **K:g6** va farzin yoʻqotiladi.

254-diagrammada farzin va fil qurbon qilinib g6 dagi piyodani farzinga chiqishga yoʻl ochib beradi. **1.Φh8+!! Kph8 2.g7+ Kpg8 3.Ch7+! Kp:h7 4.g8Φ+**

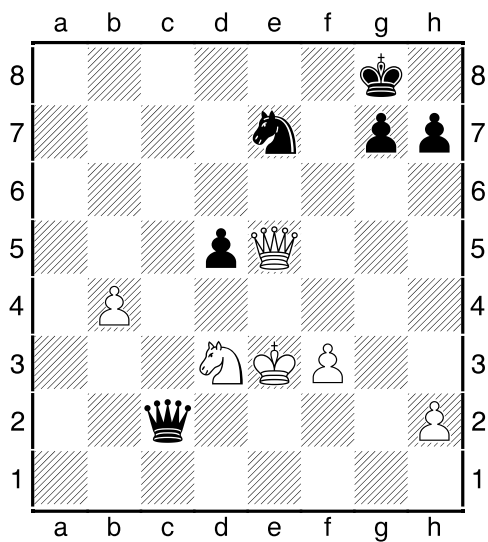
251



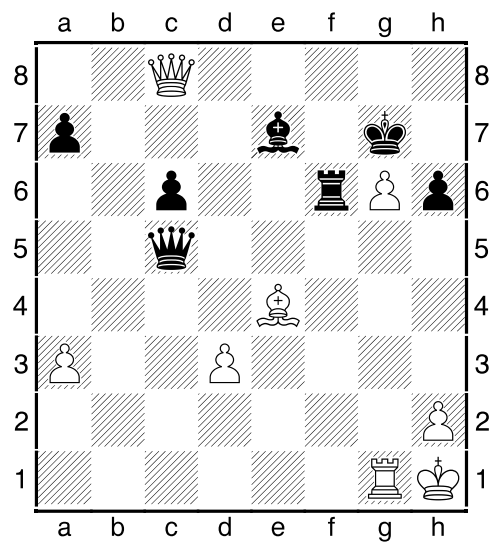
252



253

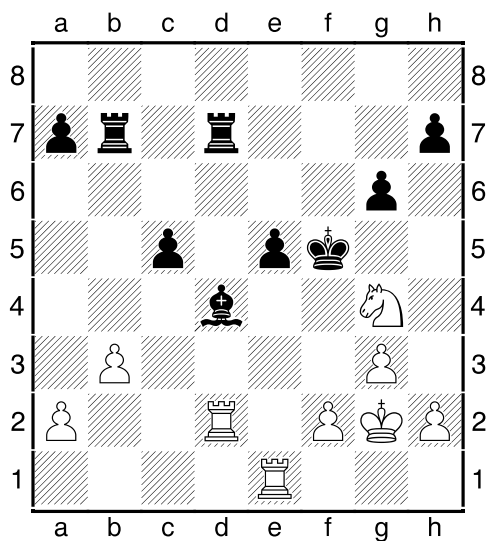


254

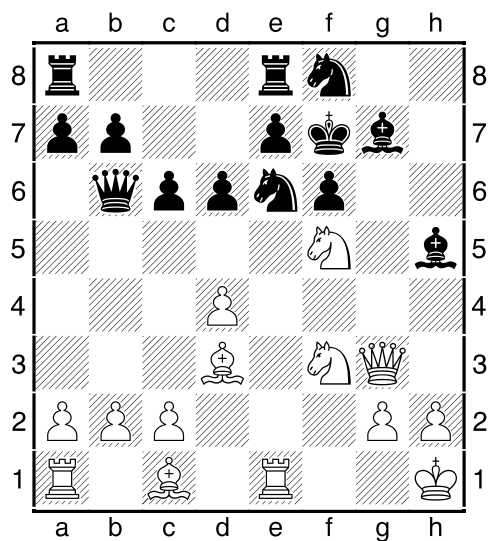


3. Himoyasini yo‘qotish.

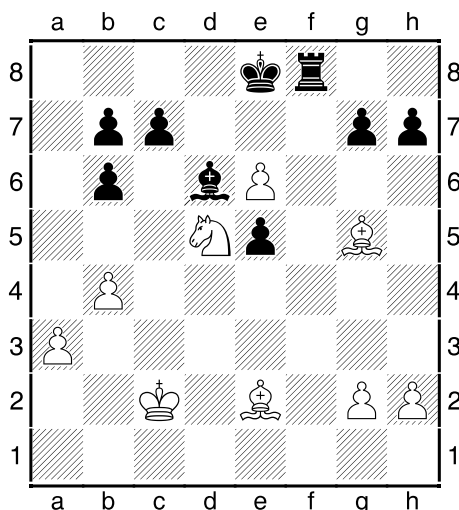
255



256



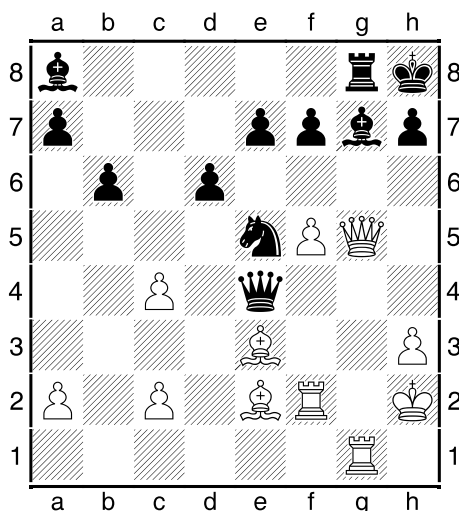
257



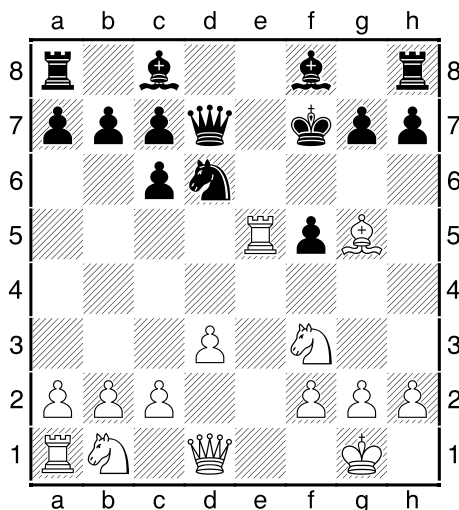
257-diagrammada c7 da piyodani yo'q qilib oqlar mot qiladi: **1.Kc7+! Cc7 2.Cb5X.**

4. Liniyani yoki xonani bo'shatish

258



259



Chalg'itish va jalb qilish usullarida raqib shohini yoki boshqa biror sipohini himoyasini bartaraf qilingan bo'lsa, mazkur usulda o'sha himoyachini ko'pincha urib olinadi.

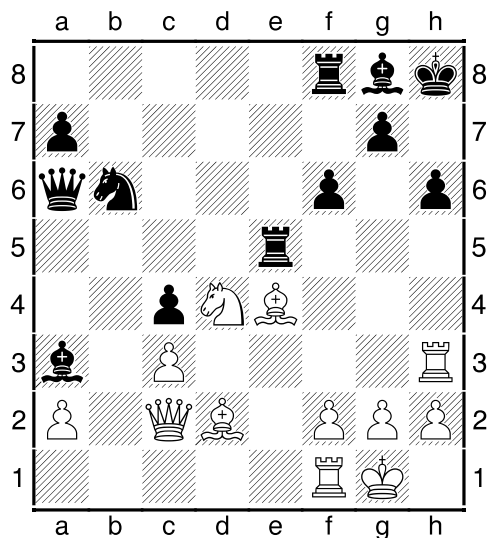
255-diagrammada **1.Jd4** yurishidan keyin qoralar taslim bo'ladi. Chunki ular ruxni qaysi figurasi bilan urib olsa ham ikki yurishda mot bo'ladi.

256-diagrammada oqlarning ustunligi ko'rinib turibdi. Hujumni yakunlash uchun h6 xonasini himoya qilib turgan filni yo'qotish masalani hal qiladi: **1.Φg7+! Kg7 2.Kh6X**

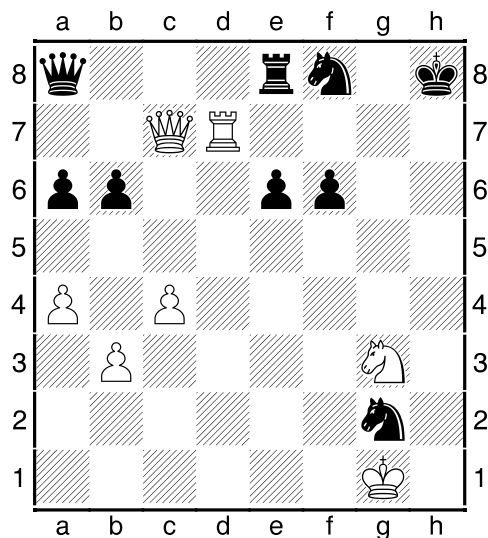
Ba'zan shunday bo'ladiki tomonlardan birining o'z sipohi (yoki piyodasi) o'ziga xalaqit berib qoladi. Bunday hollarda sipoh (yoki piyodasi) ni qurbon qilib bo'lsa ham maqsadga erishadilar. 258-diagrammada qoralarning oti hal qiluvchi zarba berish uchun o'z filiga xalaqit berilmoqda. Shuning uchun **1...Kg4+!** otni qaysi sipoh bilan urib olinishidan qa'tiy nazar keyingi yurish **2...Ce5+** dan keyin qoralar farzin yutib oladi. 259-diagrammada hali oqlarning oti uchun e5 xonasi juda zarur. Shuning uchun u erda turgan o'z ruxini qurbon qilib oqlar o'z maqsadiga erishadi. **1.Je7+! Ce7 2.Ke5+** yordamida oqlar farzin yutib oladi. Endi liniyani bo'shatishga doir misollar ko'ramiz.

260-diagrammada h6 xonasida filni qurbon qilish kerakligi ko'rinib turibdi: **1.Ch6 gh 2.Jh6+ Kpg7** Xo'sh keyinchi? **3.Cb7!!** fil farzinga hujum qilish bilan birga o'z farzini uchun diagonalni bo'shatib bermoqda. g6 xonasidan mot xavfi tug'ilganligi uchun qoralar farzinini berishga majbur: **3...Kp:h6 4.C:a6** va oqlar yutadi.

260



261

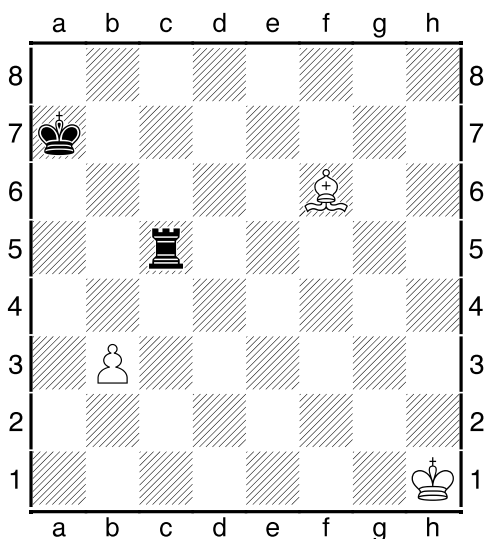


261-diagrammada oqlarning ruxi zarba ostida, h7 xonasi himoyalangan. Shuning uchun qoralar xavf-xatarni sezmay moddiy ustunlikdan foydalanmoqchi edi. Lekin **1.Kf5!** dan keyin taslim bo'ldi. Chunki ot farzinga h2 xonaga o'tish yo'lini bo'shatib berdi. Agar **1...K:d7** bo'lsa, **2.Φh2+! Kpg8 3.Φg3+ Kpf7 4.Φg7X**. Agar **1...ef** bo'lsa, **2.Φh2+ Kpg8 3.Φg3+ Kph8 4.Φg7X**.

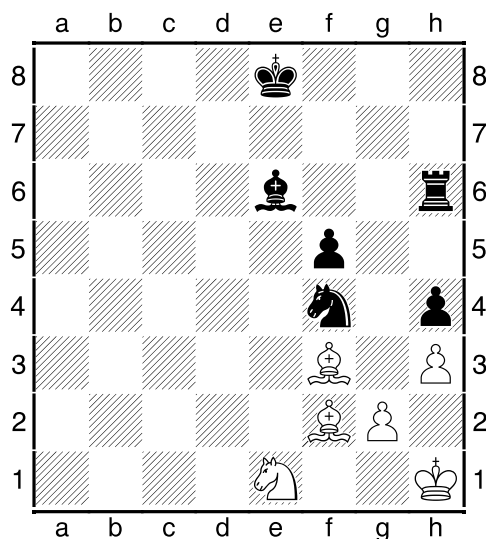
5. Ochmas

Ochmas eng ko'p tarqalgan taktik usullardan biridir. Ochmas shaxmat partiyasida kuchli vosita hisoblanadi. Ochmasda qolgan sipohning harakatchanligi cheklanadi, ya'ni u muhimroq narsani, masalan sipohni yoki hal qiluvchi punktni to'sib turadi.

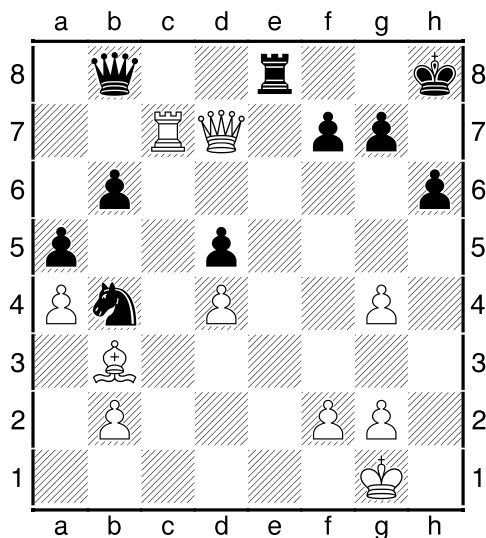
262



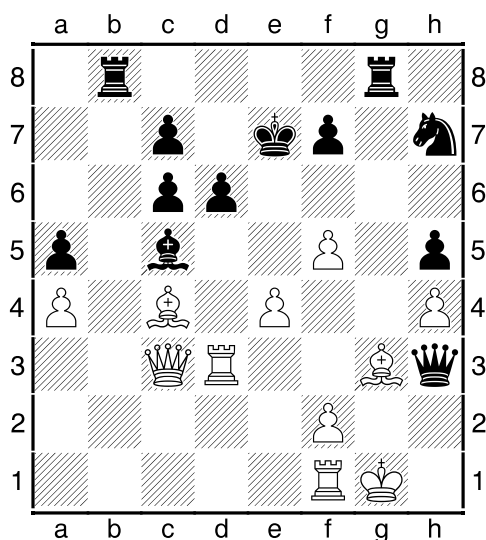
263



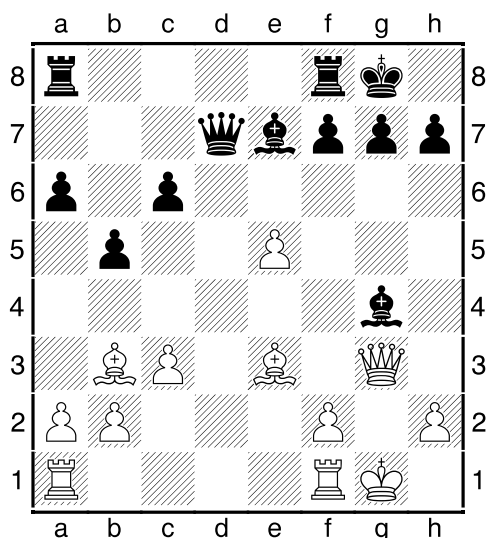
264



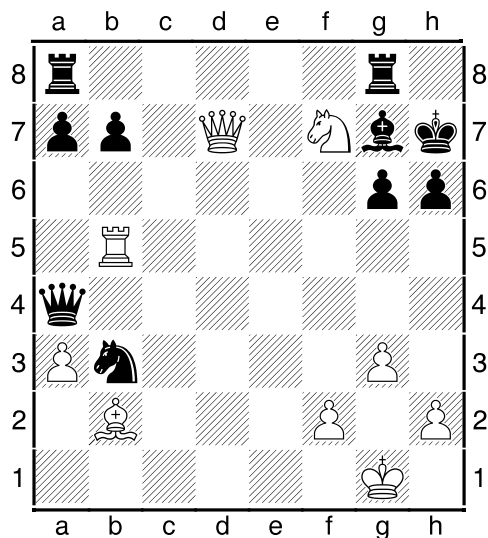
266



267



265



262-diagrammada oqlar **1.Cd4** yurish yordamida qoralarning ruxini ochmasda qoldiradi va unga yana bir marta hujum qilib **1...Kpb6 2.b4** ruxni yutib oladi.

263-diagrammadagi pozitsiyada **1.Ce3** dan keyin oqlar qoralarning otini yutib oladi. Agar ot bilan yurish qilinsa, qoralar ruxini yo'qotadi. Endi ochmas hal qiluvchi rolni o'ynagan pozitsiyalarni ko'rib chiqamiz.

264-diagrammada **1...Jle1+ 2.Kph2 Jlc1!** dan keyin oqlar c7 dagi ruxini yutqizadi.

265-diagrammadada h6 ga hujum qilish uchun ochmasda turgan rux o'z farzinini zarba ostida qoldirib ketdi. **1.Jh5! Qd7 2.Kg5+ Kph8** endi g7 dagi filning ochmasda qolganligidan foydalaniladi. **3.Jh6X**.

Endi ikki yoqlama ochmasdan foydalanishga doir misollar ko'ramiz. 266-diagrammada **1...Jlg3 2.Jlg3 Jlg8!!** dan keyin ikki tomonlama ochmas (g vertikasi va uchinchi gorizontal bo'yicha) natijasida oqlar farzinini yo'qotadi.

267-diagrammada **1.e6! Ce6 2.Cd4 f6** yurishlaridan keyin e6 dagi filni diagonal bo'yicha ochmasda qolganligi masalani hal qiladi **3.Qg4 Kpf7 4.Jfe1** qoralar taslim bo'ldi.

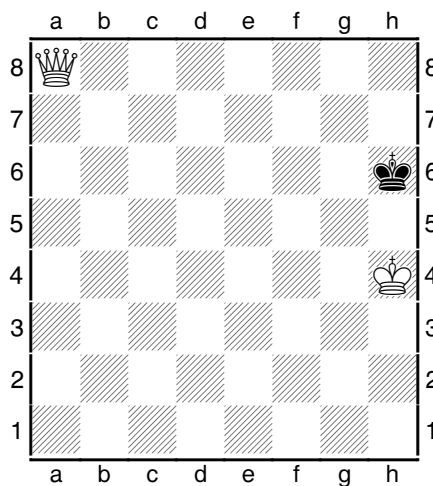
Boshqa taktik usullar biroz murakkabroq bo'lgani uchun shaxmatchining mahorati o'sganidan keyin tanishtirish lozim. Yuqorida ko'rsatib o'tilgan taktik usullar doimo alohida holda emas, ba'zan ikki xil usulni bir vaqtda qo'llashga to'g'ri keladi. Shaxmat o'yinini faqat kombinatsiyalardan iborat deb tushunmaslik kerak. Yuqori malakali shaxmatchilar odatda kombinatsiya ishlatishga yo'l qo'ymaydilar. Shuning uchun oxirigacha hisoblab chiqmay turib, biror sipohni (yoki piyodani) qurbon qilish yaramaydi.



**Turkiya, 2019 yil. 16 yoshgacha jaxon shaxmat olimpiadasi
O'zbekiston terma jamoasi 2-o'rin.**

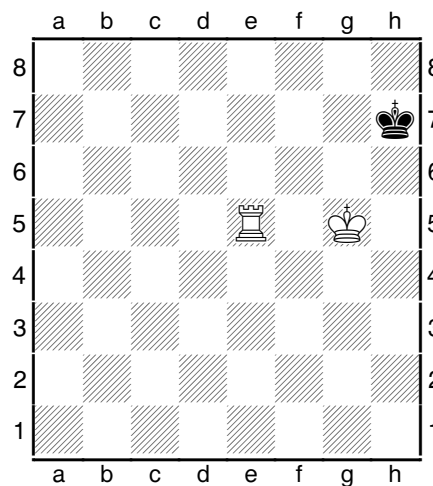
MASALALAR

268



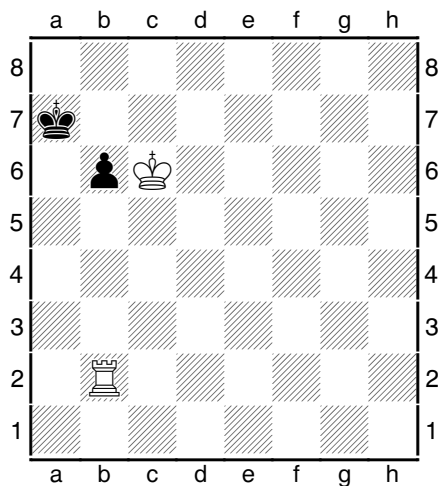
Oqlar 4 yurishda mot qiladi.

269



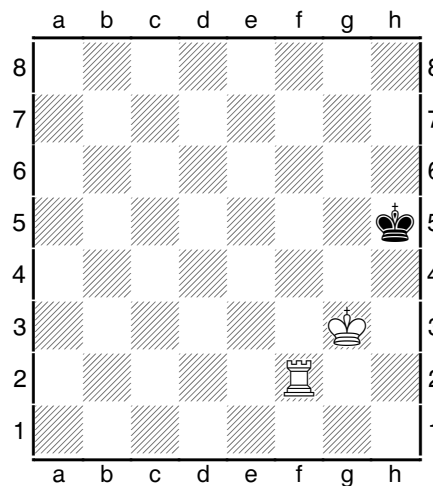
Oqlar 3 yurishda mot qiladi.

270



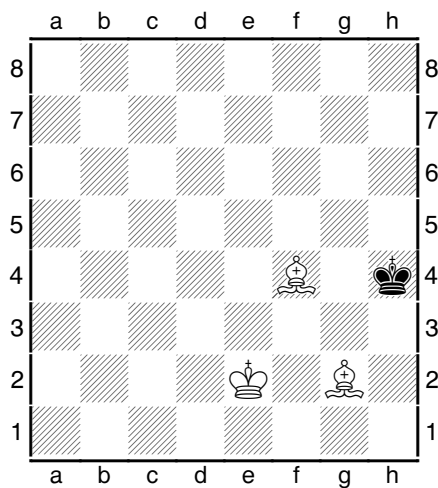
Oqlar 3 yurishda mot qiladi.

271



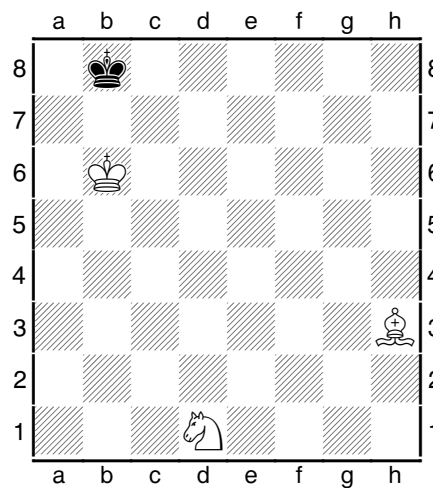
Oqlar 7 yurishda mot qiladi.

272



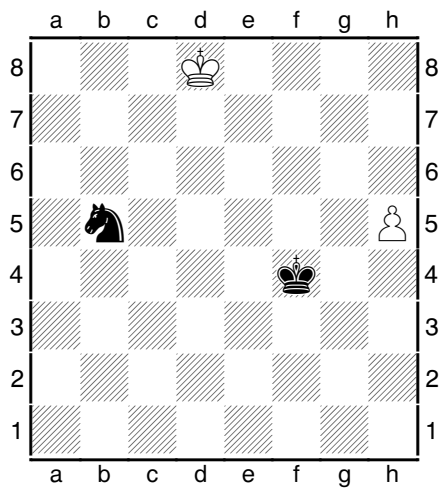
Oqlar 7 yurishda mot qiladi.

273



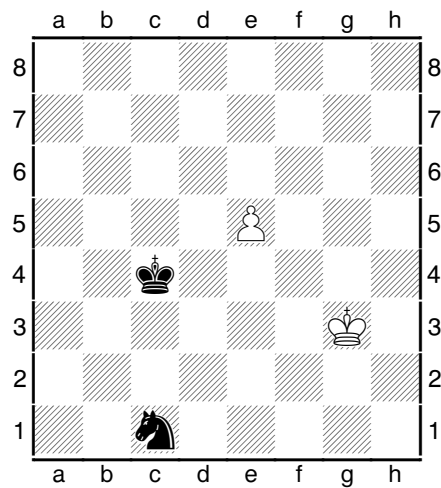
Oqlar 5 yurishda mot qiladi.

274



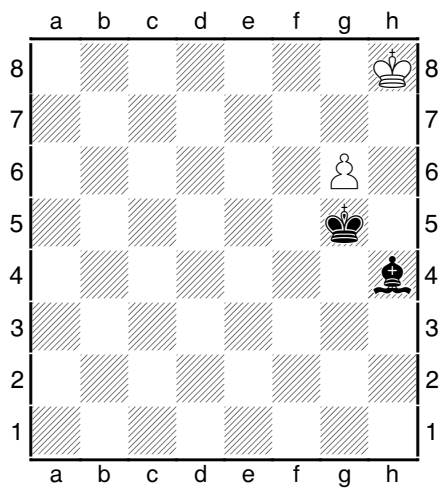
Oqlar boshlaydi va yutadi.

275



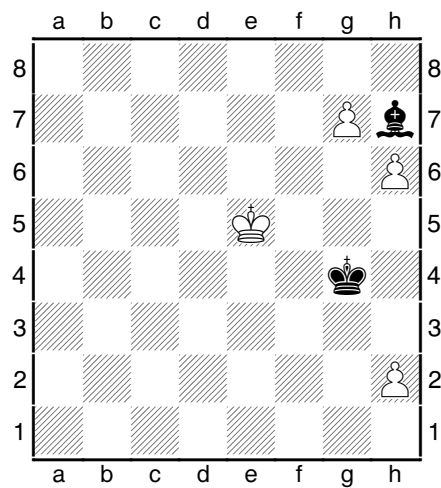
Oqlar boshlaydi va yutadi.

276



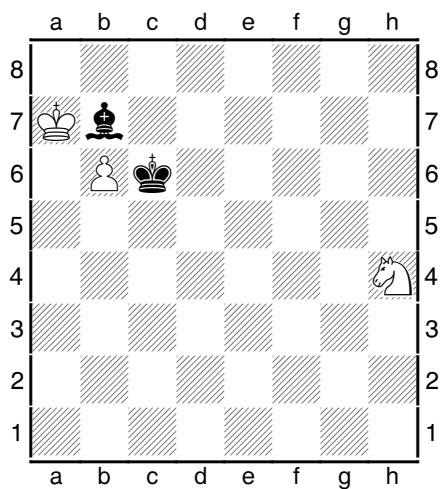
Oqlar boshlaydi va yutadi.

277



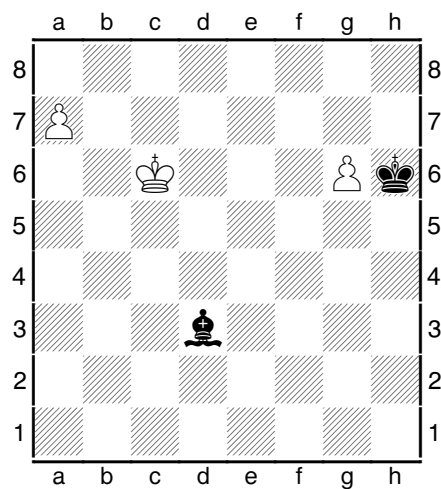
Oqlar boshlaydi va yutadi.

278



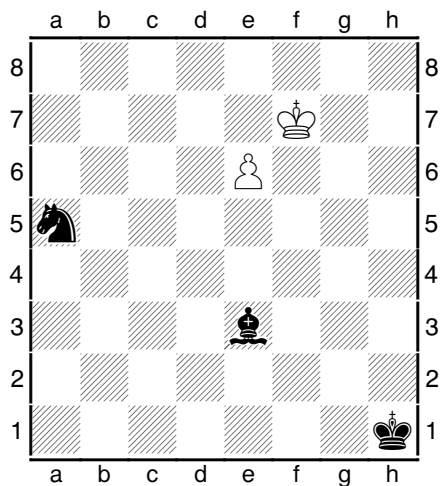
Oqlar boshlaydi va yutadi.

279



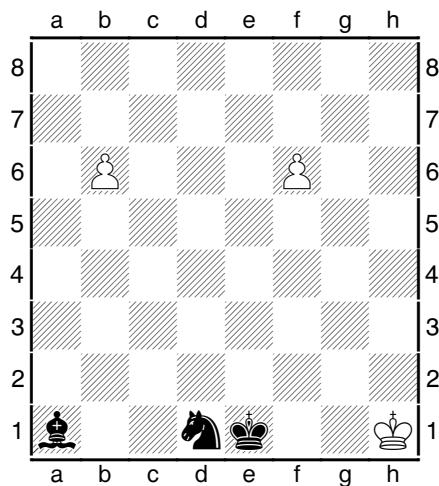
Oqlar boshlaydi va yutadi.

280



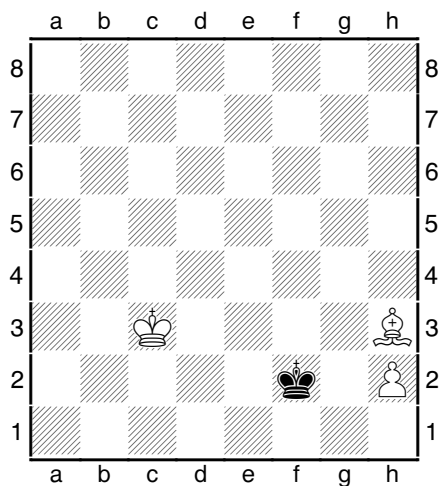
Oqlar boshlaydi va yutadi.

281



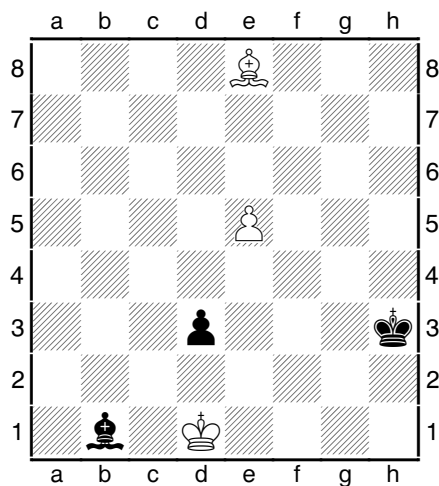
Oqlar boshlaydi va yutadi.

282



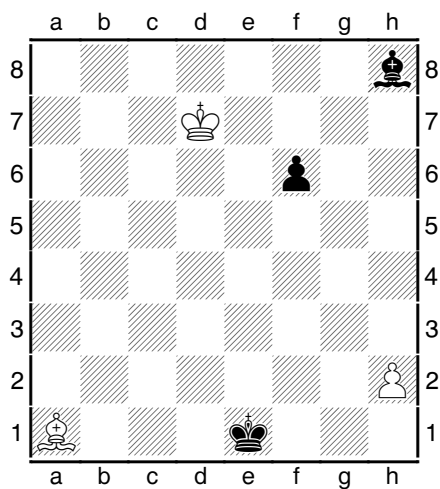
Oqlar boshlaydi va yutadi.

283



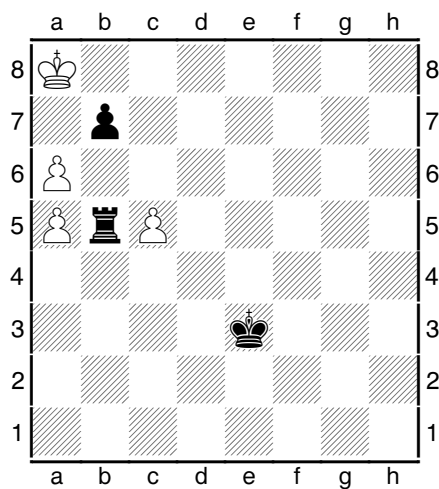
Oqlar boshlaydi va yutadi.

284



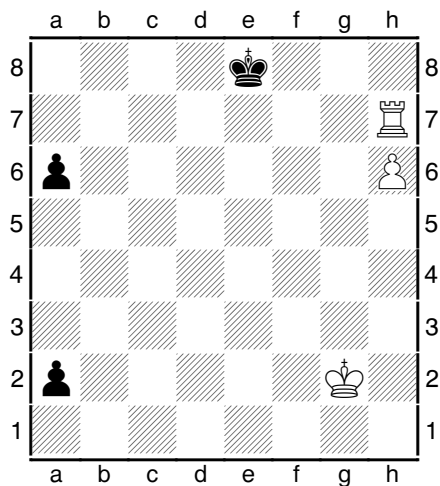
Oqlar boshlaydi va yutadi.

285



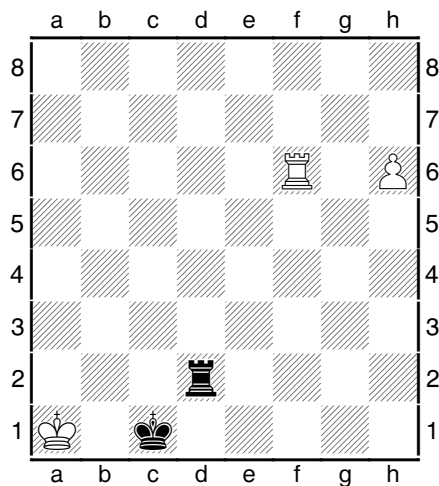
Oqlar boshlaydi va yutadi.

286



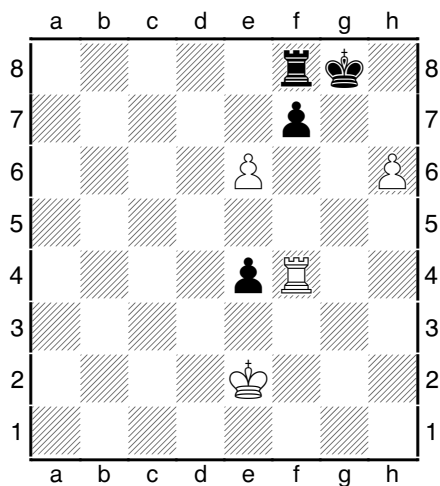
Oqlar boshlaydi va yutadi.

287



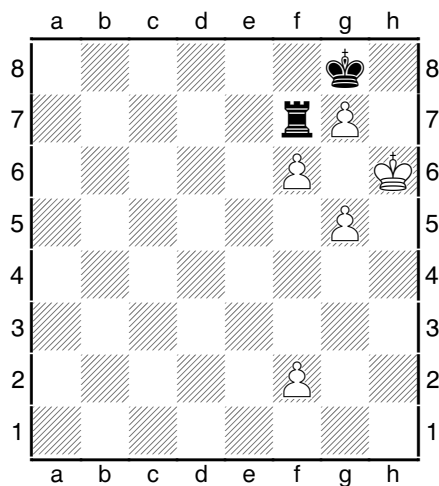
Oqlar boshlaydi va yutadi.

288



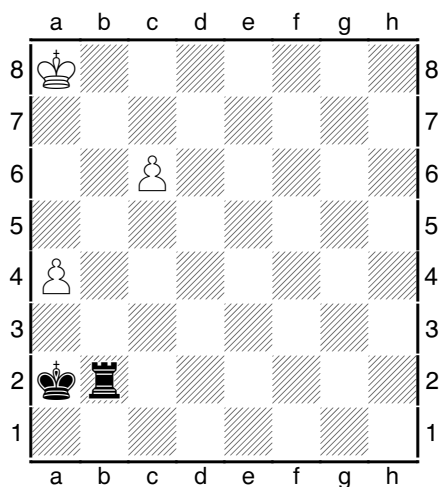
Oqlar boshlaydi va yutadi.

289



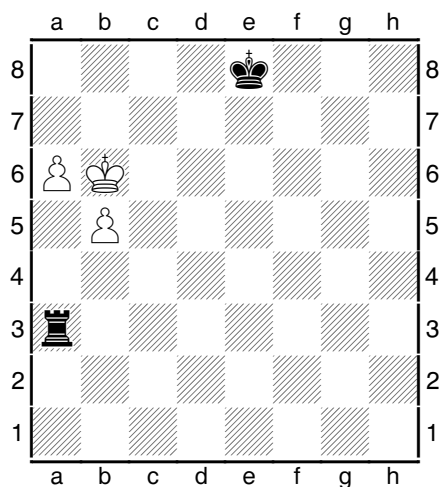
Oqlar boshlaydi va yutadi.

290



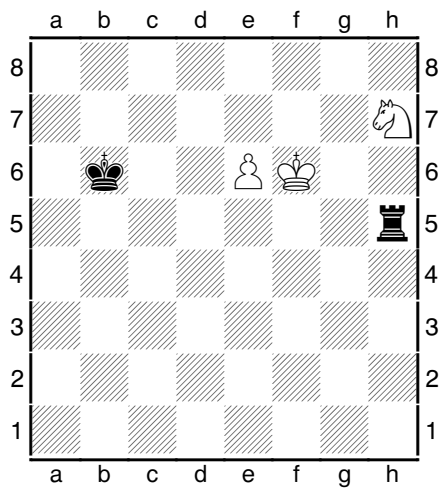
Oqlar boshlaydi va yutadi.

291



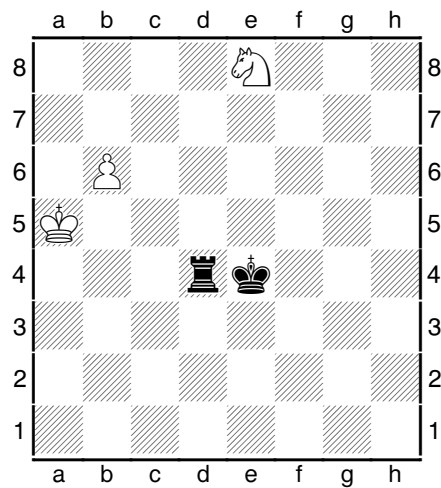
Oqlar boshlaydi va yutadi.

292



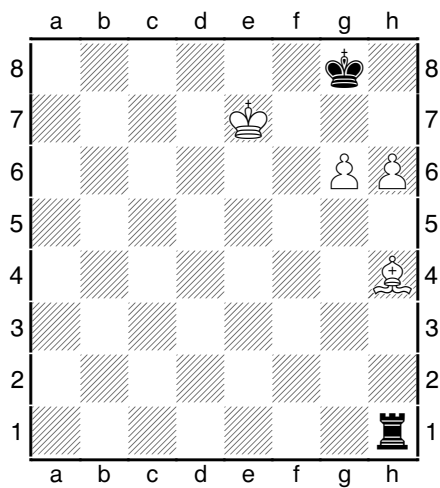
Oqlar boshlaydi va yutadi.

293



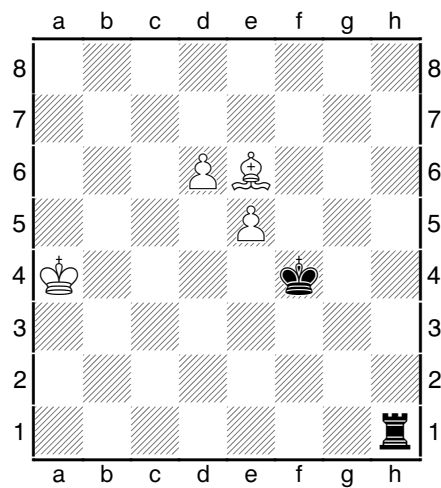
Oqlar boshlaydi va yutadi.

294



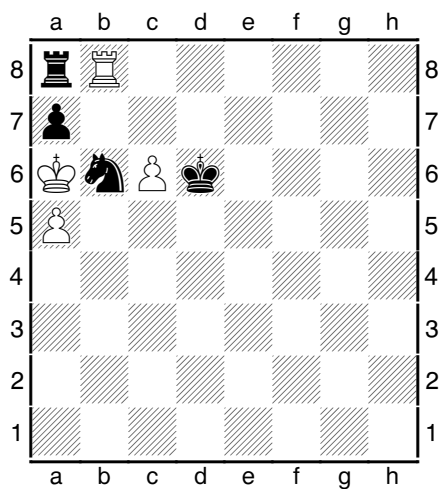
Oqlar boshlaydi va yutadi.

295



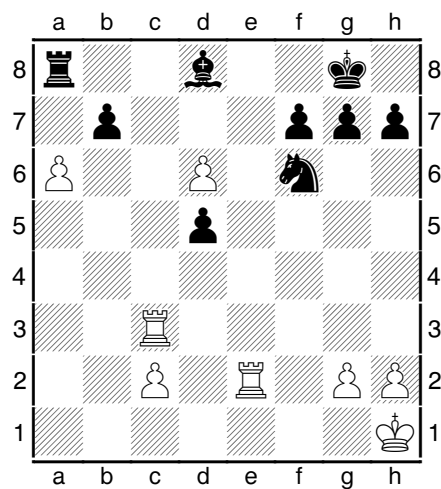
Oqlar boshlaydi va yutadi.

296



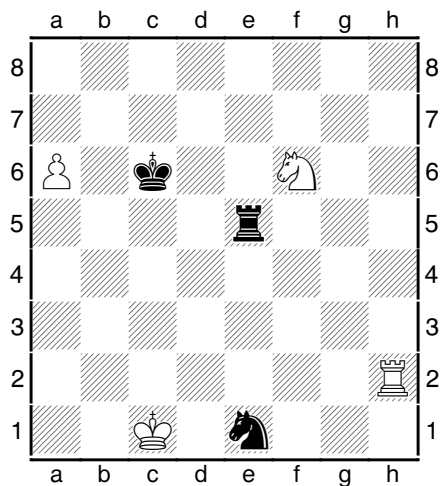
Oqlar boshlaydi va yutadi.

297



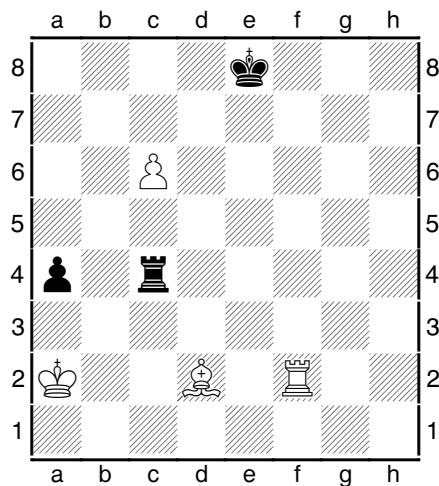
Oqlar boshlaydi va yutadi.

298



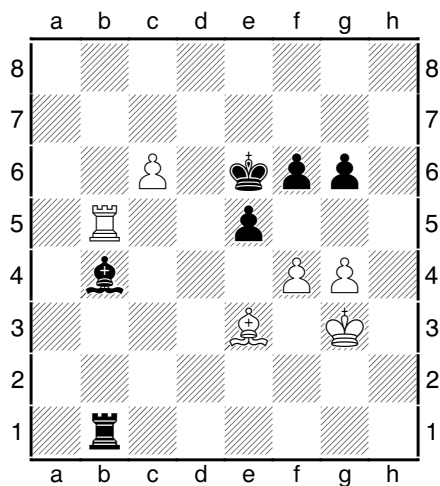
Oqlar boshlaydi va yutadi.

299



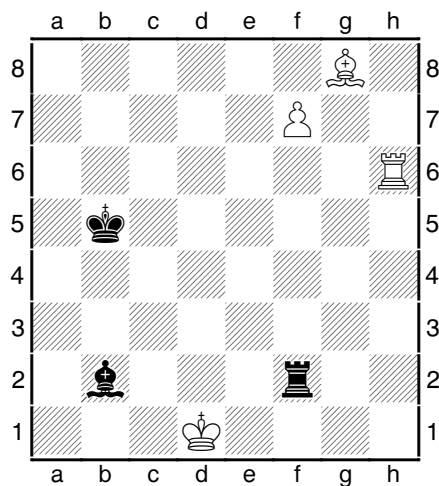
Oqlar boshlaydi va yutadi.

300



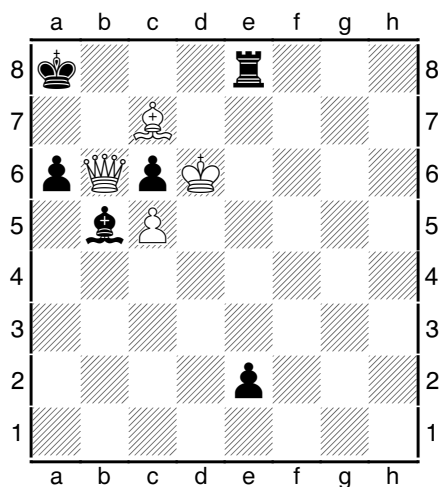
Oqlar boshlaydi va yutadi.

301



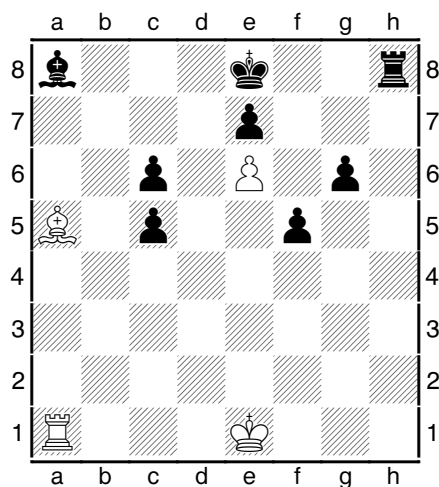
Oqlar boshlaydi va yutadi.

302



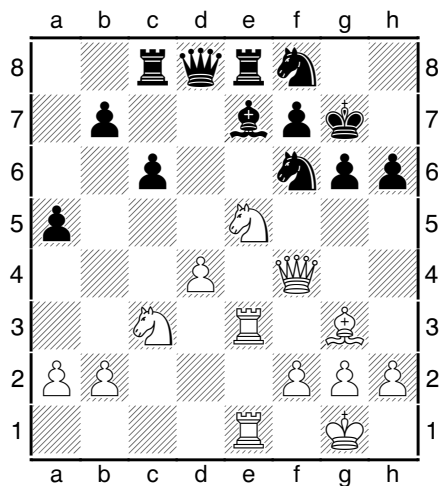
Oqlar boshlaydi va yutadi.

303



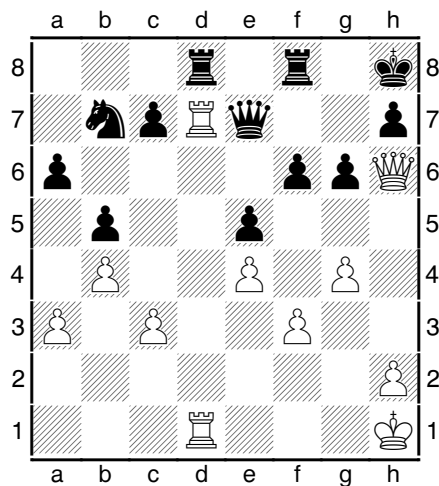
Oqlar boshlaydi va yutadi.

304



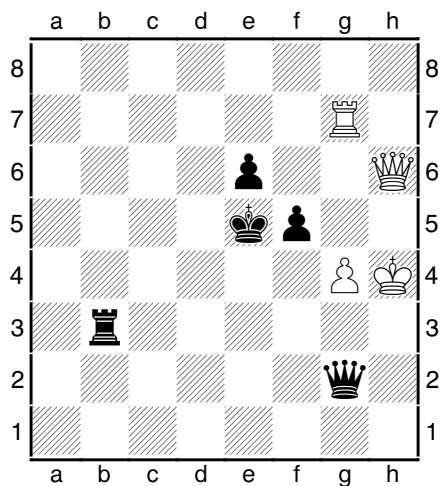
Oqlar boshlaydi va yutadi.

305



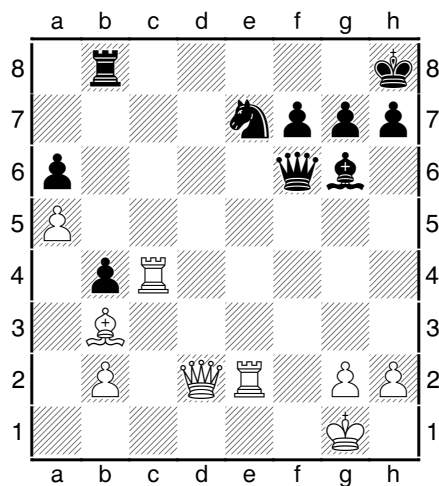
Yurish qoralardan.

306



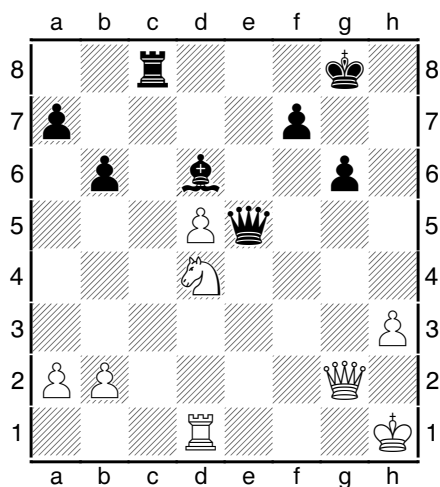
Yurish oqlardan.

307



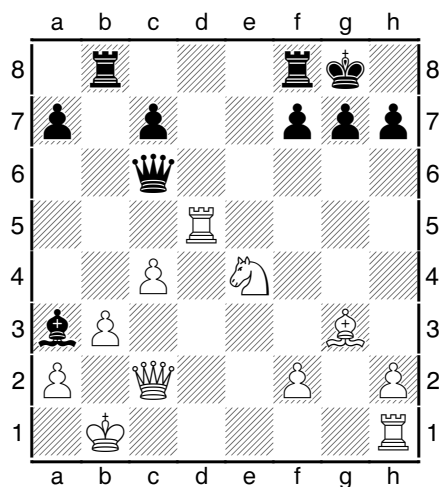
Yurish oqlardan.

308



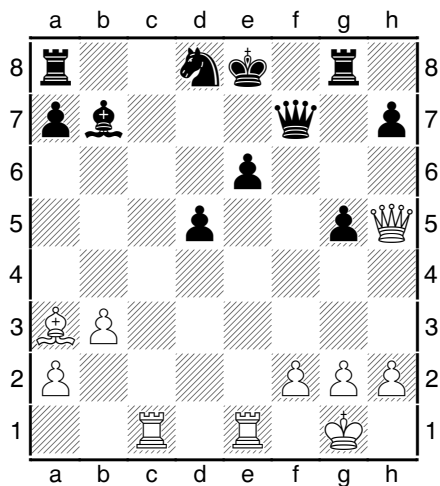
Yurish qoralardan.

309



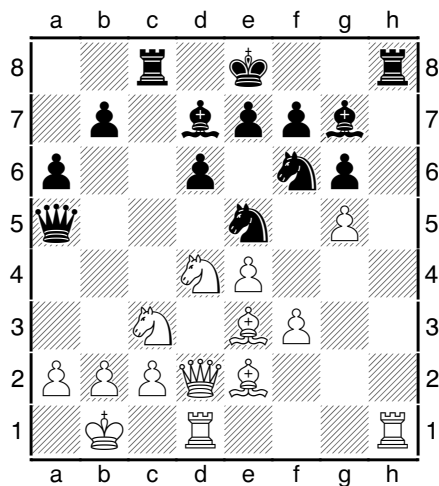
Yurish oqlardan.

310



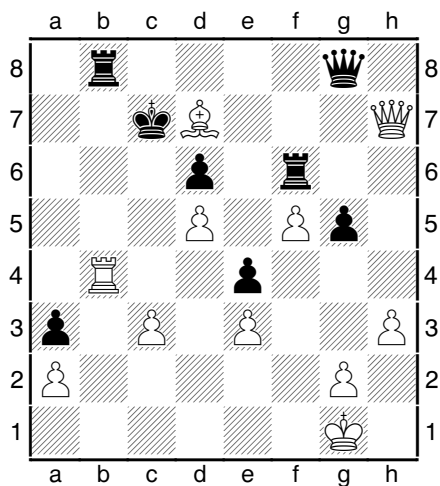
Yurish oqlardan.

311



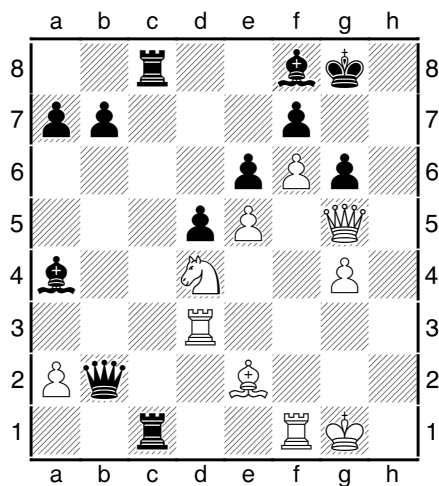
Yurish oqlardan.

312



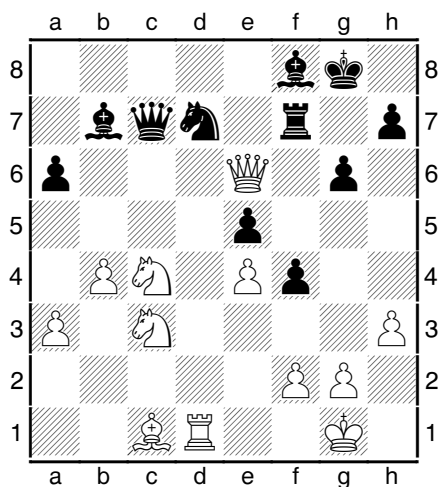
Yurish oqlardan.

313



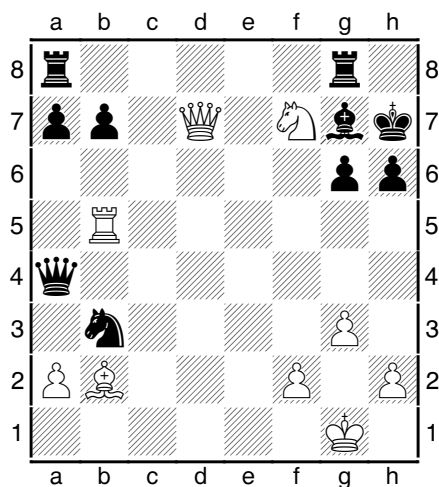
Yurish oqlardan.

314



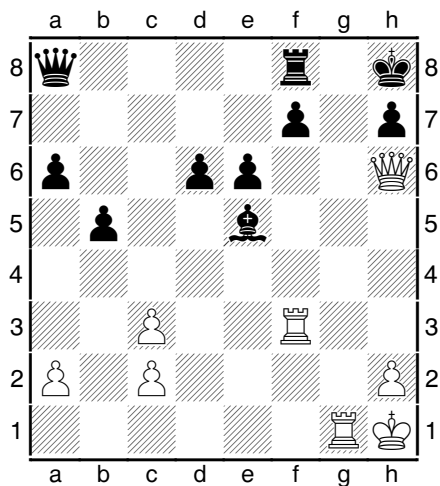
Yurish oqlardan.

315



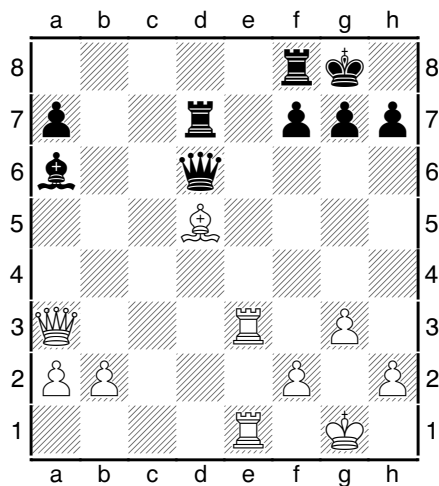
Yurish oqlardan.

316



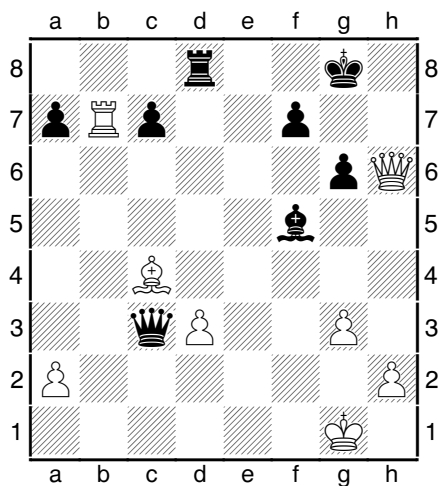
Yurish oqlardan.

317



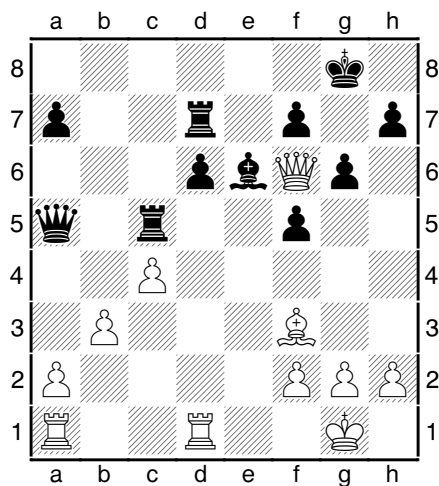
Yurish oqlardan.

318



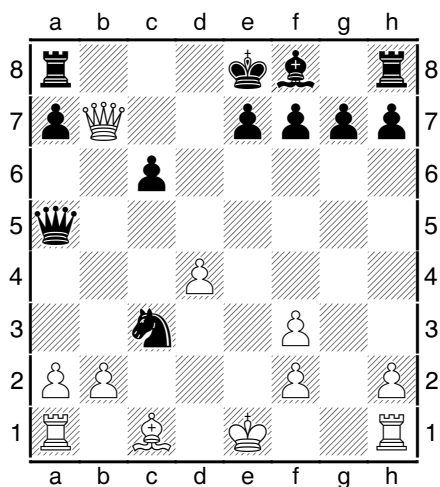
Yurish oqlardan.

319



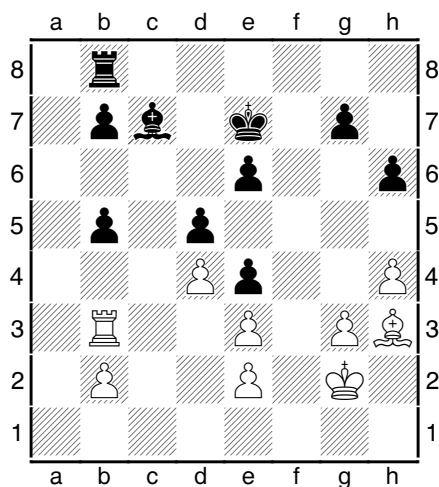
Yurish oqlardan.

320



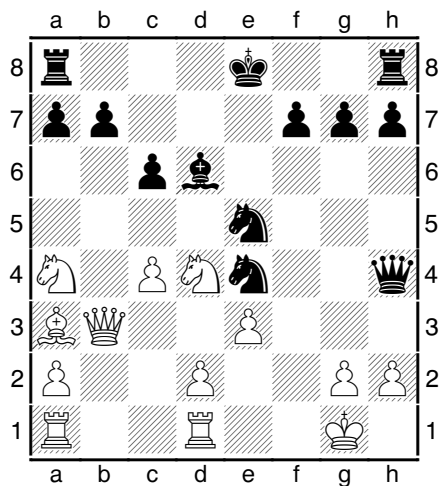
Yurish qoralardan.

321



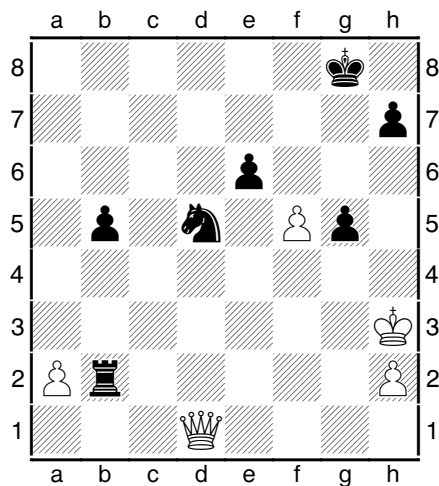
Yurish qoralardan.

322



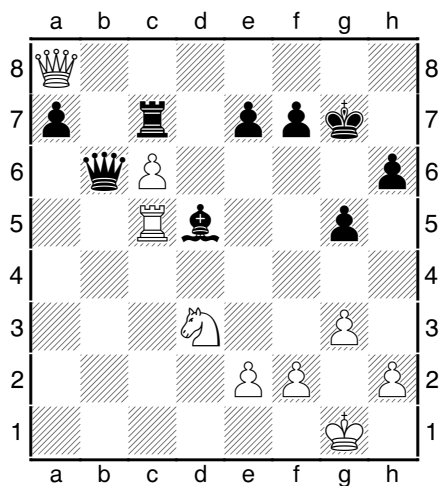
Yurish qoralardan.

323



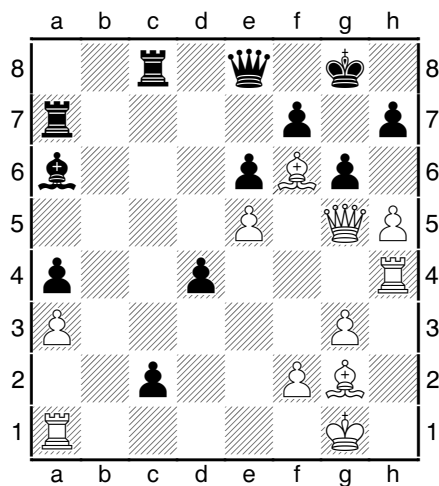
Yurish qoralardan.

324



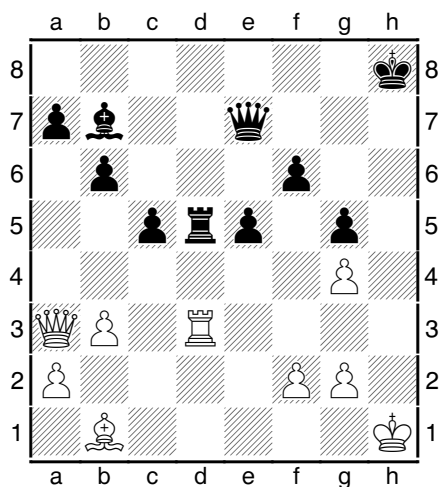
Yurish qoralardan.

325



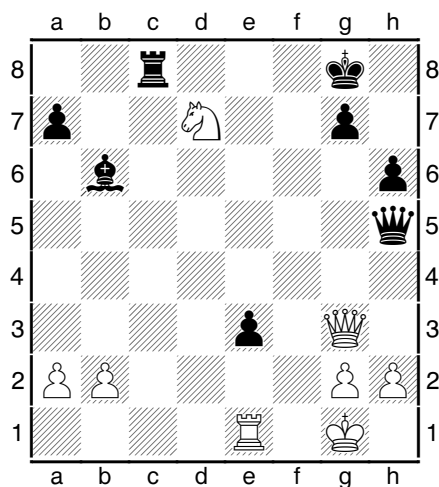
Yurish oqlardan.

326



Yurish qoralardan.

327



Yurish qoralardan.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

I. Normativ-huquqiy hujjatlar

1. O'zbekiston Respublikasining 2015-yil 4-sentabrda O'RQ-394-son "Jismoniy tarbiya va sport to'g'risida"gi O'zbekiston Respublikasi Qonuniga o'zgartish va qo'shimchalar kiritish haqida"gi Qonuni // <https://lex.uz/docs/-2742233>
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 24-yanvardagi PF-5924-son "O'zbekiston Respublikasida jismoniy tarbiya va sportni yanada takomillashtirish va ommalashtirish chora-tadbirlari to'g'risida" farmoni // <https://lex.uz/docs/-4711327>
3. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2017-yil 3-iyundagi PQ-3031-son "Jismoniy tarbiya va ommaviy sportni yanada rivojlantirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi qarori // <https://lex.uz/docs/-3226019>

II. Maxsus adabiyotlar

4. Muhitdinov M. Shaxmat. – Toshkent: 1992.
5. Qosimjonov R. Shaxmat sehrli olam. – Toshkent: 2008.
6. Umarov E., Xidoyatov B. Umumta'lim maktablarida sportning shaxmat turidan to'g'arak mashg'ulotlarini tashkil etish bo'yicha metodik tavsiyalar. – Toshkent: RTM, 2019.
7. Xaylayev M. Shaxmat saboqlari. – Toshkent: "Yurist-media-markazi", 2016.
8. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы – первый год обучения. Методика проведения занятий. – Москва: ООО «Дайв», 2009.
9. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. – Москва: «Физкультура и спорт», 1988.
10. Большая энциклопедия. Шахматы. – Москва: Издательство АСТ, 2018. – 208 с.
11. Владимиров Я.Г. 1000 шахматных задач. – Москва: АСТ: Астрель, 2007. – 490 с.
12. Гришин В.Г. Дети играют в шахматы: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей. – 2-е изд., дораб. – Москва: Просвещение: АО "Учеб. Лит.", 1995. – 159 с.
13. Журавлев Н. Шахматы: Шаг за шагом. – Москва: 2012.
14. Зак В.Г. Пути совершенствования. – Москва: «Физкультура и спорт», 1983.
15. Иващенко С. Учебник шахматных комбинаций. – Москва: 2007.
16. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: 1988.
17. Князева В.В. Уроки шахмат в школе: Первый год обучения. – Ташкент: Ўқитувчи, 1992. – 208 с.
18. Костров В.В., Давлетов Д.А. Шахматный учебник для детей и родителей. Часть I – 18-е издание. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2017 – 128 с.
19. Ласкер Е.М. Учебник шахматной игры. – Москва: «Физкультура и спорт» 1980.
20. Нейштадт Я.И. Шахматный практикум. – Москва: «Физкультура и спорт», 1980.
21. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей / Н.М. Петрушина. - Изд. 14-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2014. – 221 с.
22. Пожарский В. Шахматный учебник на практике / В. Пожарский. – Ростов н/Д: Феникс-Т, 2018. – 283 с.
23. Правила игры в шахматы ФИДЕ. – Тошкент: 2018.
24. Сухин И. Шахматы в начальной школе: задачник / Игорь Сухин. – Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2019. – 320 с.
25. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста / А.С. Трофимова.- Ростов н/Д.: Феникс, 2013. – 155 с.
26. Уманская Э.Е. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобр. Орган. 2-изд. – Москва: Просвещение, 2018. -175 с.
27. Уманская Э.Е., Волкова Е.И.и др. Шахматы в школе. – Москва: 2018.
28. Чехов В., Архипов С., Комляков В. Программа подготовки шахматистов IV-II разрядов. – Москва: 2007
29. Шахматы –школе / Сост. Б.С. Гершунский, А.Н. Костьев; Под ред. Б.С. Гершунский, А.Н. Крогиус, В.С. Хелемендика. – Москва: Педагогика, 1991. – 3306 с.
30. Эстрин Я.Б. Шахмат назарияси ва амалиёти (русчадан М.Мухитдинов таржимаси). – Тошкент: Ўқитувчи, 1987.

Elektron ta'lim resurslari

31. <http://kitobxon.com/oz/asar/2086>
32. <http://old.uzchess.uz/index.php>
33. <http://uzchess.uz>
34. <https://olympic.uz/56028>
35. <https://www.fide.com>
36. <https://www.schoolchess.uz>



O‘zbekiston yoshlar jamoasi jahon olimpiadasi g‘olibi (2018 y)



Ikki jahon chempioni uchrashuvi Rustam Qosimjonov – Magnus Carlsen.



**Yosh jahon chempionimiz Voxidov Shamsiddin
16-jahon chempioni Magnus Karlsenni yutgan partiyasi**



**Yosh jahon va Osiyo chempionlarimiz: Yakubboyev Nodirbek, Begmuratov
Xumoyun, Xamdamova Afro'za va Abdusattorov Nodirbek**



**17-jahon chempioni Rustam Qosimjonov bilan Xalqaro Shaxmat Akademiyasi
Namangan viloyati yosh shaxmatchilari (2017-yil)**



17-jahon chempioni Rustam Qosimjonov master klassi (2017-yil)

MUNDARIJA

Kirish	3
<i>I- bob Shaxmat o‘yini asoslari.....</i>	5
Shaxmat bo‘yicha erkaklar o‘rtasida jahon chempionlari	11
Shaxmat bo‘yicha ayollar o‘rtasida jahon chempionlari	17
O‘yin qoidasi. Taxta va sipohlar nomlanishi.....	20
O‘yinchining odob qoidalari haqida	22
Sipohlarning yurishi. Shoh.....	23
Rux.....	24
Fil.....	25
Farzin.....	26
Ot.....	26
Piyoda.....	27
Rokirovka.....	29
Hujum qilish va himoyalanih.....	31
Shohning ahamiyati. Shohga shax berish.....	32
Mot. Shaxmat o‘yinidan maqsad.....	33
Durang.	36
Pot.....	39
Sipohlarning bir-biriga nisbatan kuchi.....	43
Shaxmat alifbosi.....	44
<i>II-bob.Nazariy va Amaliy bilimlar.....</i>	47
Yakka shohni mot qilish. Farzin va rux yordamida yakka shohni mot qilish.....	49
Ikki rux yordamida yakka shohni mot qilish.....	49
Farzin yordamida yakka shohni mot qilish.....	52
Rux yordamida yakka shohni mot qilish.....	56
Ikki fil yordamida yakka shohni mot qilish.....	59

Fil va ot yordamida yakka shohni mot qilish.....	64
Ikki ot bilan yakka shohni mot qilib bo‘lmaydi.....	68
Bir yurishda mot.....	69
Ruxni yutib olish.....	74
Otni yutib olish.....	75
Filni yutib olish.....	76
Farzinni yutib olish.....	77
Ikki yoqlama zarba yordamida ikki yurishda mot qilish.....	78
Farzinni qurbon qilib ikki yurishda mot qilish.....	79
Ruxni qurbon qilib ikki yurishda mot qilish.....	80
Filni qurbon qilib ikki yurishda mot qilish.....	81
Otni qurbon qilib ikki yurishda mot qilish.....	82
Ikki yurishda mot. Farzin mot qiladi.....	83
Ikki yurishda mot. Rux mot qiladi.....	84
Ikki yurishda mot. Ot mot qiladi.....	85
Ikki yurishda mot. Fil mot qiladi.....	86
Ikki yurishda mot. Piyoda mot qiladi.....	87
III-bob.O‘quv partiyalari. Yeskirib qolgan qoidalar haqida	88
O‘yinning boshlang‘ich qismida nimalarga e’tibor berish kerak	90
Italyancha partiya.....	92
Shotlandcha partiya.....	93
Ikki ot himoyasi.....	94
Ruscha partiya.....	94
Ispancha partiya.....	95
Shoh gambiti.....	95
Skandinavcha himoya.....	97
Fransuzcha himoya.....	97
Karo-kann himoyasi.....	98
Alyoxin himoyasi.....	99
Sitsiliancha himoya. Yopiq variant.....	99

Sitsiliancha himoya. Sxeveningen varianti.....	99
Sitsiliancha himoya. Drakon himoya.....	101
Qabul qilingan farzin gambiti.....	102
Farzin gambiti.....	102
Slavyancha himoya.....	103
Eski hind himoyasi.....	103
Gryunfeld himoyasi.....	104
Nimtsovich himoyasi.....	104
Shaxmatchining debyut repertuari.....	105
Farzinli endshpillar. 1.Farzin piyodaga qarshi.....	108
Farzinli endshpillar. 2.Farzin ruxga qarshi.....	109
Farzinli endshpillar. 3.Farzin fil yoki otga qarshi.....	110
Rux fil yoki otga qarshi.....	111
Ruxli endshpillar.....	112
Yengil sipohli endshpillar. 1.Fil bilan piyoda filga qarshi	116
Yengil sipohli endshpillar. 2.Ot bilan piyoda otga qarshi.....	117
Yengil sipohli endshpillar. 3.Ot bilan piyoda filga qarshi..	118
Yengil sipohli endshpillar. 4.Fil bilan piyoda otga qarshi..	119
Piyodali endshpillar. 1.Shoh bilan piyoda shohga qarshi.....	121
Piyodali endshpillar. 2.Tomonlarda bittadan piyoda qolganda...	125
Kombinatsiyalar. 1.Chalg‘itish.....	128
Kombinatsiyalar. 2.Jalb qilish.....	129
Kombinatsiyalar. 3.Himoyasini yo‘qotish.....	130
Kombinatsiyalar. 4.Liniyani yoki xonani bo‘shatish.....	131
Kombinatsiyalar. 5.Ochmas.....	132
Kombinatsilar. Masalalar.....	135
Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati.....	145
Mundarija.....	150

B. S. Xolmirzayev, A. Asralxodjayev, S. U. Nazarov, A. Razzoqov

SH A X M A T

Muharrir: *L. Qo'chqorova*

Texnik muharrir: *U. Asadov*

Sahifalovchi: *M. Xamitov*

Nashriyot litsenziyasi № 001734, 12.04.2021 y.

Bosishga 10.04.2021 ruxsat etildi

Bichimi 60x84 ¹/₁₆, « Times New Roman» garniturası, Ofset qog'ozı

Bosma tabog'i 9, 5 p.l. Adadi 500 nusxa. Buyurtma № 78

«UMID DESIGN» nashriyoti

«UMID DESIGN» XK bosmaxonasida chop etildi.

O'zbekiston Respublikasi, Toshkent shahri

Navoiy ko'chasi 22-uy