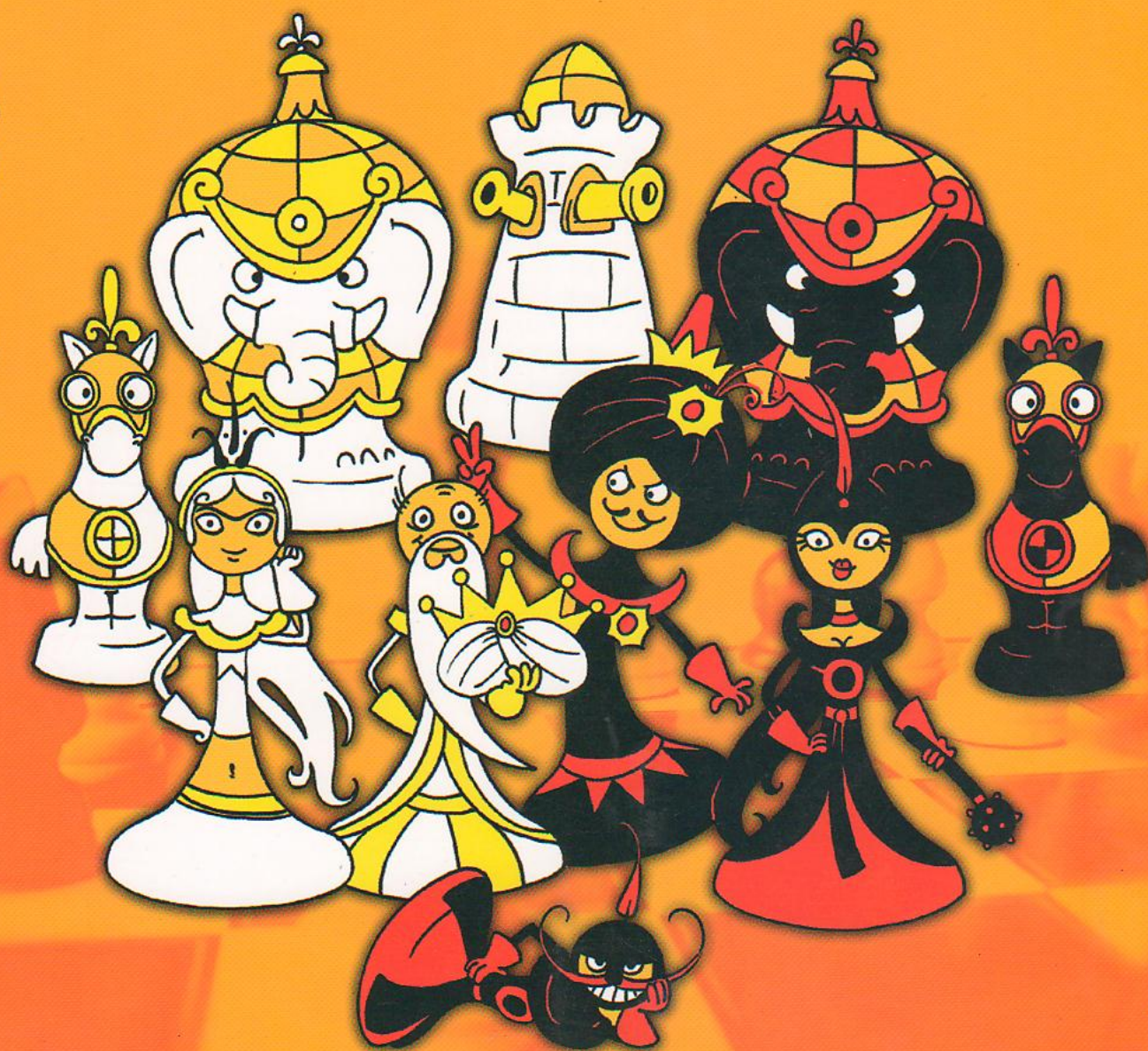


*Rustam QOSIMJONOV*

# SHAXMAT – SEHRLI OLAM





## ***Hurmatli kitobxon!***

Qo'lingizdagi ushbu kitob shaxmat deb atalmish sehrli olamga olib kiruvchi hamroh bo'lib xizmat qilsa, ajab emas. Ajoyib va g'aroyib qiziqarli sarguzashtlar olamiga kirishingizdan avval mazkur kitobning yaratilish tarixi haqida qisqacha hikoya qilib o'tmoqchiman.

Boshlang'ich sinflarda o'qiyotgan yillarim shaxmat bo'yicha ko'p karra O'zbekiston chempioni, tajribali murabbiy Aleksandr Vasilyevich Grushevskiy men ta'lim olayotgan Toshkent shahridagi 76-o'rta maktabga tashrif buyurishi shaxmatga bo'lgan qiziqishimni uyg'otdi. Aynan ushbu uchrashuvdan keyin shaxmat bilan jiddiy shug'ullana boshladim. O'shanda ustozim - A. V. Grushevskiy menga hayotimdagi birinchi shaxmat kitobini sovg'a qilgandi. Shaxmat borasidagi ilk bilimlarim asosini ana shu kitobdan olganman, eng asosiysi, bu kitob qalbimda mana shu qadimiy va donishmandlarga xos o'yinga muhabbat uyg'otgandi.

O'shandan keyin ko'p yillar o'tdi, hayotda g'alabalar ham, muvaffaqiyatsizliklar ham bo'ldi, biroq uzoq o'tmishdagi mana shu baxtli uchrashuv - xotiramda abadiy muhrlanib qoldi. Shaxmat bilan har qanday tanishuv ham mana shunday ijobiy natijalarga olib kelavermaydi. Har bir o'quvchi, shaxmat ishqibozi bilan alohida shug'ullanish uchun murabbiylar ham topilavermaydi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Islom Abdug'aniyevich Karimov jahon chempionatida qozongan g'alabamni munosib taqdirlab, orden topshirayotganlarida: «Albatta, kitob yozishingiz kerak. Siz egallagan qimmatli tajribangizni o'sib kelayotgan avlodga yetkazishingiz zarur», - deb maslahat bergandilar.

Shunday qilib, ana shu maslahatlar natijasida ushbu kitob dunyoga keldi. Kelajakda professional shaxmatchi bo'lasizmi yoki shunchaki havas uchun shaxmat o'ynaysizmi, bu unchalik muhim emas – agarda ushbu kitob hayotda o'z yo'lingizni topishga yordam bersa va sizga baxtli daqiqalar hadya etsa, oldinga qo'ygan vazifamni bajardim, deb hisoblagan bo'lardim.

***Shaxmat olamiga xush kelibsiz!***

***Rustam Qosimjonov,  
shaxmat bo'yicha 17-jahon chempioni.***





***Rustam Mashruqovich Qosimjonov*** 1979- yil 5- dekabrda Toshkent shahrida tug'ilgan.

**1987-** yildan boshlab, A.V. Grushevskiy rahbarligida shaxmat bilan shug'ullana boshlagan.

**1990-** yilda yoshlar o'rtasida O'zbekiston chempioni bo'lgan.

**1994-** yilda 16 yoshgacha bo'lgan o'smirlar o'rtasida jahon chempionati (Vengriya) sovrindori va Osiyo (Qatar) chempioni bo'ldi.

**1996-** yilda xalqaro sport ustasi.

**1997-** yilda kattalar o'rtasida O'zbekiston chempioni va xalqaro grossmeyster.

**1998-** yilda kattalar o'rtasida Osiyo chempioni (Eron).

**1999-** yilda 20 yoshgacha bo'lgan yoshlar o'rtasida jahon chempionati (Armaniston) sovrindori.

**2002-** yilda jahon Kubogi musobaqasida (Hindiston) ikkinchi o'rinni egallagan.

**2004-** yilda jahon chempioni (Tripoli, Liviya).

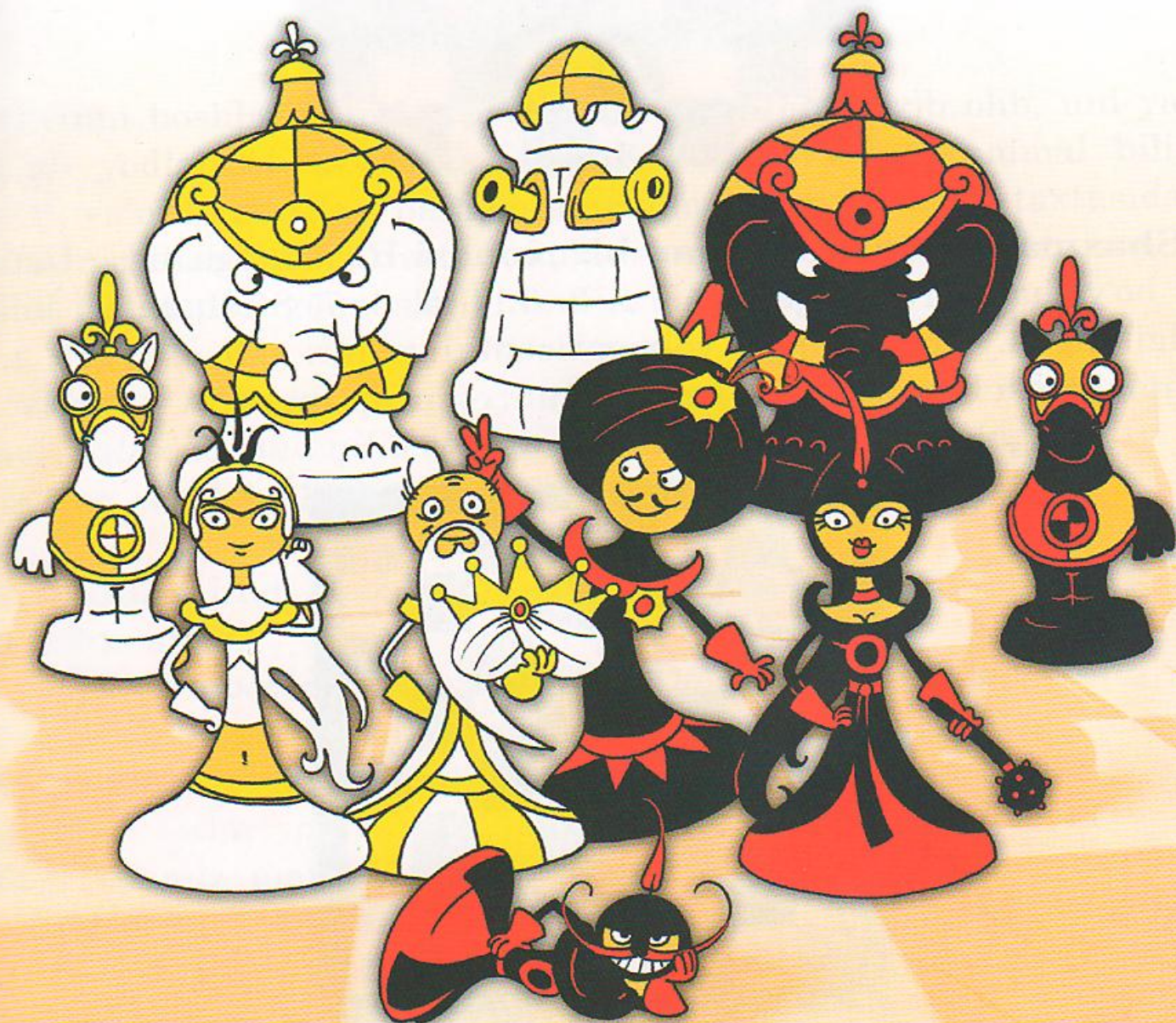
O'zbekiston terma jamoasi tarkibida 6 ta olimpiada ishtirokchisi hisoblanadi. Ko'plab xalqaro turnirlar g'olibi (Essen, Germaniya, 2001- yil, Pamplona, Ispaniya, 2002- yil, Puna, Hindiston 2004- yil, Bastiya, Ispaniya 2006- yil). Shaxmatdan tashqari qiziqishlari doirasi juda keng. Ular: matematika, adabiyot, chet tillarini o'rganishdan iborat.

***O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Islom Abdug'aniyevich Karimovning 2004- yil 14- iyul Farmoni bilan «...shaxmat bo'yicha buyuk yutuqlari 2004- yilda jahon chempionatida erishgan g'alabasi, xalqimizga xos bo'lgan intellektual salohiyatni namoyon etganligi, fidokorligi va irodasi, Vatanimiz obro'si hamda mavqeini ko'targanligi, uning shuhratini jahon miqyosida yoyilishiga hissa qo'shganligi uchun...» Rustam Qosimjonov Amn Temur ordeni bilan mukofotlangan.***



1-dars.

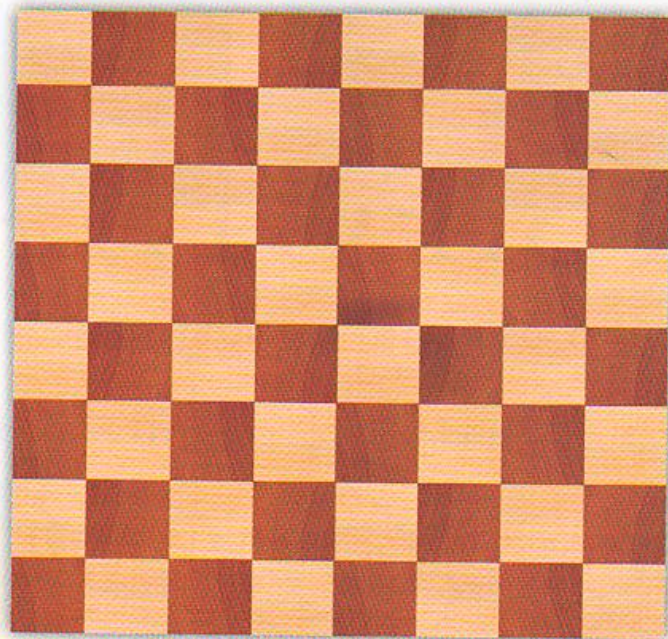
# SHAXMAT TAXTASI VA SIPOHLAR



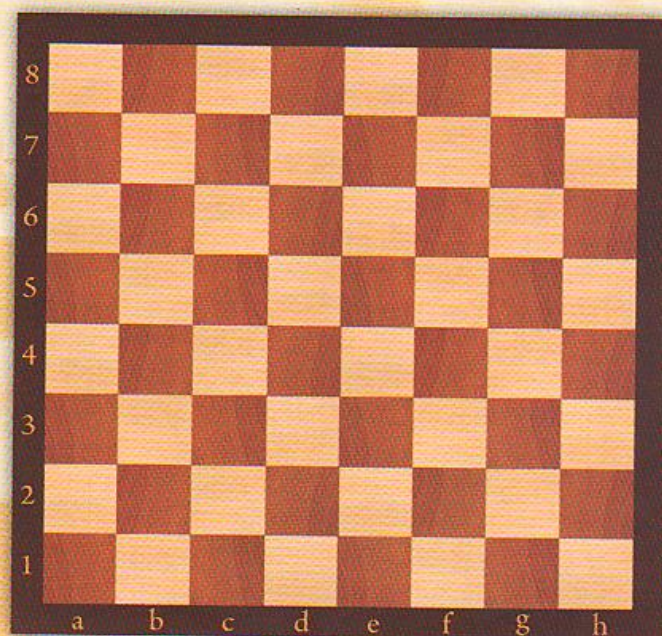


Shaxmat o'yini uchun shaxmat taxtasi va sipohlar kerak bo'ladi.

**Shaxmat taxtasi** – 64 kichik kvadratlarga ajratilgan, och va to'q ranglarga bo'yalgan katta kvadrat shaklidagi taxtadan iborat. Umumiy hisobda 32 ta to'q va 32 ta och rangli xonalardan iborat. Taxtaning o'ng tomon eng chetidagi xona oq rangli holda qolishi kerak.

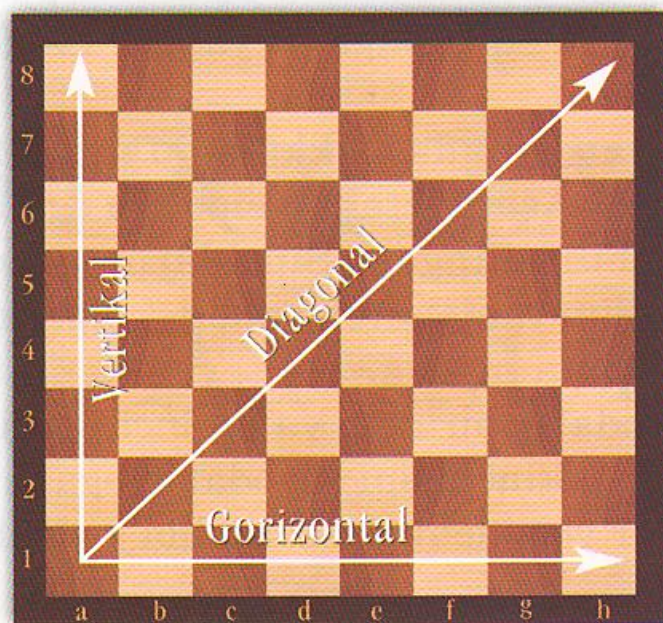


**Shaxmat taxtasining har bir xonasi** o'z nomiga ega. Uzunlik bo'yicha vertikal qatorlar: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlari bilan belgilangan. Ko'ndalang – yoki gorizontal yo'llar: a, b, c, d, e, f, g, h lotin alifbosi harflari bilan belgilangan.





Xonaning nomi gorizontaal harflar va vertikalidagi raqamdan tashkil topadi. Misol uchun: «e4», «f6». Shaxmat taxtasida gorizontallar, vertikallar, diagonallar mavjud.



O'yinni boshlashdan avval taxtani daftarga chizib olib, uni yaxshilab yodlab olish zarur. Shaxmat taxtasini mukammal bilish shart, ya'ni ham oqlar, ham qoralar tomonidan shaxmat taxtasidagi yo'llarni bilish zarur. Hatto taxtaga qaramay turib, xonalar rangini bilish kerak. Bunga mashqlar natijasida erishiladi.

**Mashq:** taxtaga qaramay turib, a1-h8, a8-h1, e1-h4, d1-h5 diagonalini tashkil qiluvchi barcha xonalarni aytib bering.

a1, a8, h1; h8, e1, e8 xonalarining rangi qanday?

**Sipohlar.** Endi sipohlar bilan tanishamiz va ularni taxtada to'g'ri joylashtiramiz.

Avval oq sipohlar. Ular sakkizta. Oq sipohlar orasida ikkita minoraga o'xshaganlarini topamiz. Bular ruxlardir. Ularni chap va o'ng burchaklarga qo'yamiz. Otlarni izlab topamiz va ruxlar yoniga qo'yamiz. Otlar yoniga fillar joylashadi. Sipohlar orasida ikkita bir xilini topamiz, mana shular fillardir.

Qolgan ikki sipohlarni diqqat bilan kuzatamiz. Bu farzin va shohdir. Shoh balandroq. Farzin pastroq. Oq farzinni oq xonaga, oq shohni esa qora xonaga qo'yamiz. Shoh o'z rangidagi xonani yoqtirmaydi.



Ikkinchi qatordagi barcha xonalarni piyodalar egallaydi. Ular bir xil va ularni har bir oq sipoh oldiga qo'yamiz.

Oq sipohlar kabi qora sipohlarni ham qo'yib chiqamiz: ruxlar chetda, otlar, fillar. Qora farzinni, u shohdan pastroq bo'ladi, qora xonaga, qora shohni esa oq xonaga qo'yamiz. Eslab qoling: farzin o'z rangidagi xonada turadi.

Boshlang'ich vaziyat shunday. Ikkala qo'shin ham jangga tayyor. O'yin boshida har tomon sakkiztadan sipohga ega bo'ladi, ular uchun quyidagi belgilar qabul qilingan. Sipohlarning nomlari va taxtada joylashuv o'rinlari bilan tanishamiz: shoh – Kp, farzin –  $\Phi$ , rux – Л, fil – С, ot – К va sakkizta piyoda.

Oq sipohlar va piyodalar birinchi va ikkinchi gorizontalni egallaydi. Birinchisini sipohlar, ikkinchisini piyodalar egallaydi. Qora sipohlar sakkizinchi, piyodalar yettinchi gorizontalda joylashadi.



Taxtaning d4; d5; e5; e4 xonalari – bu taxtaning markazi. Taxtaning oqlardan o'ng qismi shoh flangi, chap qismi farzin flangidir.

**Topshiriq.** Daftarga sipohlar boshlang'ich holatlarini yozib oling.



## 2-dars.

# SIPOHLAR QANDAY YURADI?





Sipohlarning yoki piyodalarning taxtadagi harakatlanishlari yurish deb ataladi. O'yinni har doim oqlar boshlaydi. Yurishni navbat bilan bajaradilar: oqlar 1-yurishi, qoralar 1- yurishi; oqlar 2-yurishi, qoralar 2-yurishi va hokazo.

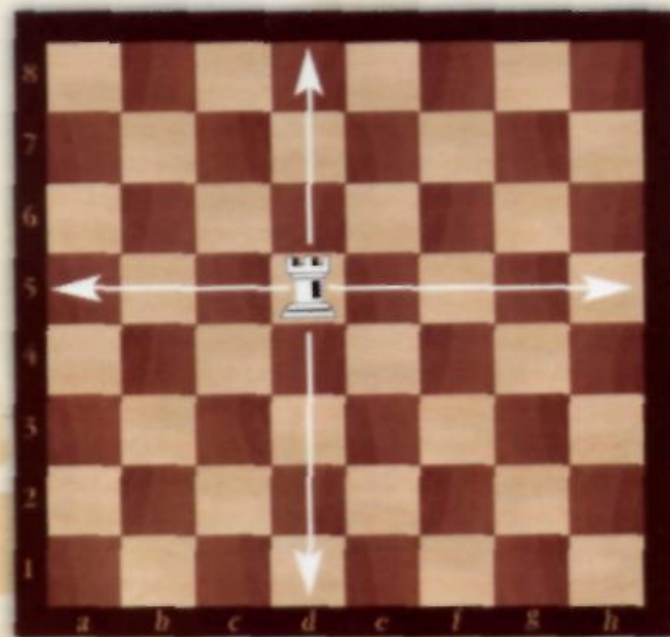
Yurishni o'tkazib yuborish yoki ketma-ket ikki marta yurish mumkin emas. Qaysi sipoh bilan va qayerga yurishni shaxmatchining o'zi hal qiladi. U go'yo qo'mondon sifatida o'zining barcha qo'shinini boshqaradi.

Sipohlarning yurishi bilan tanishamiz. Har bir sipoh barcha uchun majburiy bo'lgan qoidalar bo'yicha yuradi. Eslab qolish zarur: taxtaning bir xonasida faqat bitta sipoh yoki piyoda turishi mumkin.

Sipoh ham, piyoda ham shu rangli sipoh yoki piyoda joylashgan xonaga yura olmaydi. Biroq sizning sipohingiz yo'lida raqib sipohi turgan bo'lsa, u xonaga o'z sipohingizni qo'yishingiz mumkin. Bunday yurish olish deb ataladi. Bu sipoh yoki piyodani uradi deyiladi. Agarda shunday yurish bajarilsa, raqib sipohi yoki piyoda taxtadan olinadi va o'yinda boshqa ishtirok etmaydi. Uning o'rniga o'z sipohingizni qo'yasiz.

Shaxmatda olish majburiy emas. Olish yoki o'zingiz uchun eng yaxshi deb hisoblagan yurishni amalga oshirishingiz mumkin.

**RUX (R)** to'g'ri yo'l bo'ylab har qanday sonli bo'sh xonalarga yura oladi.

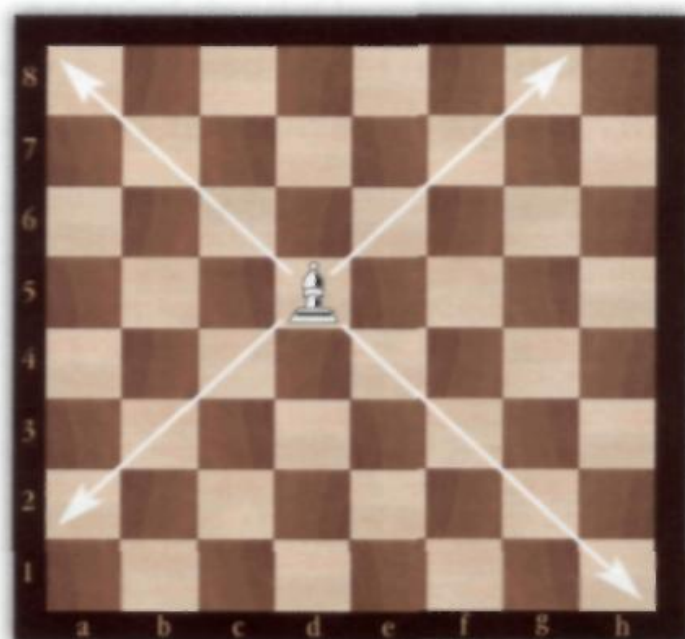


Agarda ruxning yo'lida raqib sipohi yoki piyodasi turgan bo'lsa, bu sipohni yoki piyodani rux olishi mumkin, ya'ni uning o'rnini egalalaydi. Shu bilan birga, raqib sipohi taxtadan olib tashlanadi. Bunday yurishni olish deb ataladi. Rux qanday yursa, shunday oladi.



**1-mashq.** Necha yurishda rux «h1» xonasidan «e7» xonasiga bora oladi?

**FIL (C)** qiya (diagonal bo'yicha) yo'l bo'ylab har qancha bo'sh xonalarga yura oladi.



Fil qanday yursa, shunday qiya yo'l bo'ylab uradi. Har bir raqibda ikkitadan fil bo'ladi, bir fil faqat oq xonada, boshqasi faqat qora xonalarda harakatlanadi.

**Mashq:** c1 fil bilan g7 xonasidan b8 xonasiga yuring. Filning yo'lini yozib oling.

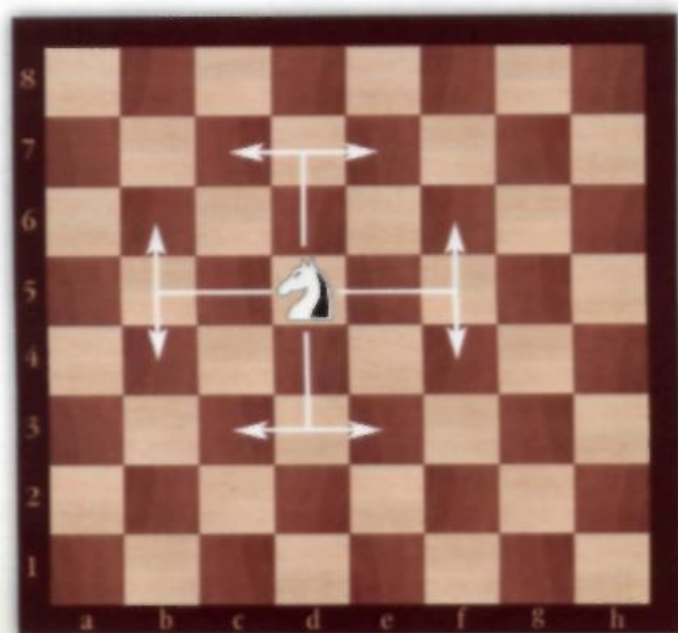
**Mashq.**



**2-mashq.** Oq rux, oq fil, qora rux, qora fil qayerga yurishlari mumkinligini yozib oling.



**OT (K).** Shaxmatda ot o'ziga xos sipohdir. U shunchaki yurmaydi, u sakraydi, ya'ni o'zi va raqib sipohlari ustidan sakrab o'tib yuradi. Otning yurishi kirilcha «Г» harfini eslatadi: ikki katakka oldinga, yoniga yoki orqaga va bir katakka yon tomonga. «Г» harfi ba'zan teskarisiga yoki oyog'i osmondan bo'lib chiqadi. Shu bilan birga, ot har doim oq xonadan qorasiga, qoradan esa oqqa sakraydi va hech qachon bir rangli xonaga yurmaydi.



Ot qanday yursa, shunday uradi. Ot qayerda joylashganligiga qarab, uning imkoniyatlari belgilanadi. Buni taxtada tekshirib ko'ring. Ot burchakda 2 xonani, taxta chetida 4 xonani, markazda 8 xonani nazorat qiladi.



**Mashq:** b1 xonadagi ot bilan a8 xonaga borish kerak bo'lgan yo'nalishlarni yozib oling. b1 ot bilan shaxmat taxtasining a8, h8, h1, a1 burchaklarini aylanib chiqing. Yo'nalishni yozib oling.



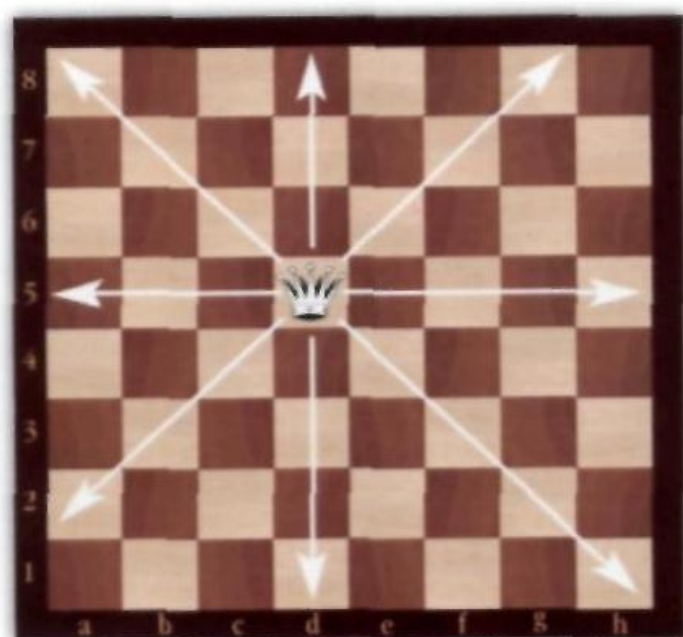
3-dars.

FARZIN





**FARZIN ( $\Phi$ )** to'g'ri va qiya yo'llar (diagonal) bo'ylab harakatlanadi, ya'ni ham rux, ham fil kabi yuradi.



Raqibning sipohlarini va piyodalarini farzin qanday yursa, shunday: ham qiya, ham to'g'ri yo'l bo'ylab uradi.

**1-topshiriq:** farzin bilan olish mumkin bo'lgan barcha yurishlarni yozib oling.



**2-topshiriq:** yurish oqlardan. Olish bilan barcha yo'llarni yozib oling.



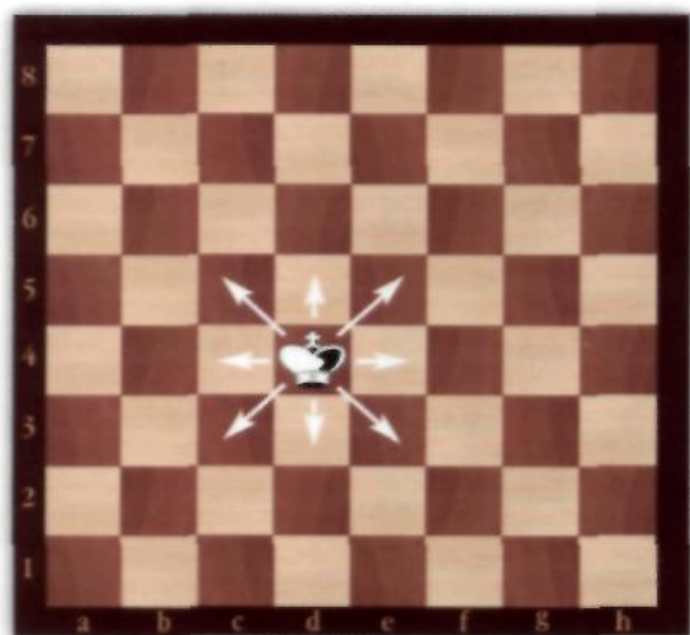


4-dars.

SHOH







**Shoh (Kp)** – shaxmatda eng muhim va eng asosiy sipoh hisoblanadi. Shoh har tomonga yuradi va raqib sipohlarini uradi. Biroq hujum ostidagi xonadan tashqari u bilan yonma-yon bo'lgan faqat bir xonaga yuradi.

Shoh himoyalangan sipohni ura olmaydi. Uni urish, ya'ni taxtadan chiqarish mumkin emas. Shoh boshqa shoh bilan duch kelmaydi. Shohlar yonma-yon

xonalarda tura olmaydi. Ular orasida bo'lgan uchta xonaga ularning ikkalasi ham yurishi mumkin emas.

Shohning yana bir xususiyati unga hujum qilinganida darhol himoyalangan bo'lishi kerakligidan iborat. O'yin qoidalariga ko'ra shohni hujum ostida qoldirish mumkin emas. Shohning yengilishi partiya tugaganligini va o'yin yakunlanganligini anglatadi.

### Mashq

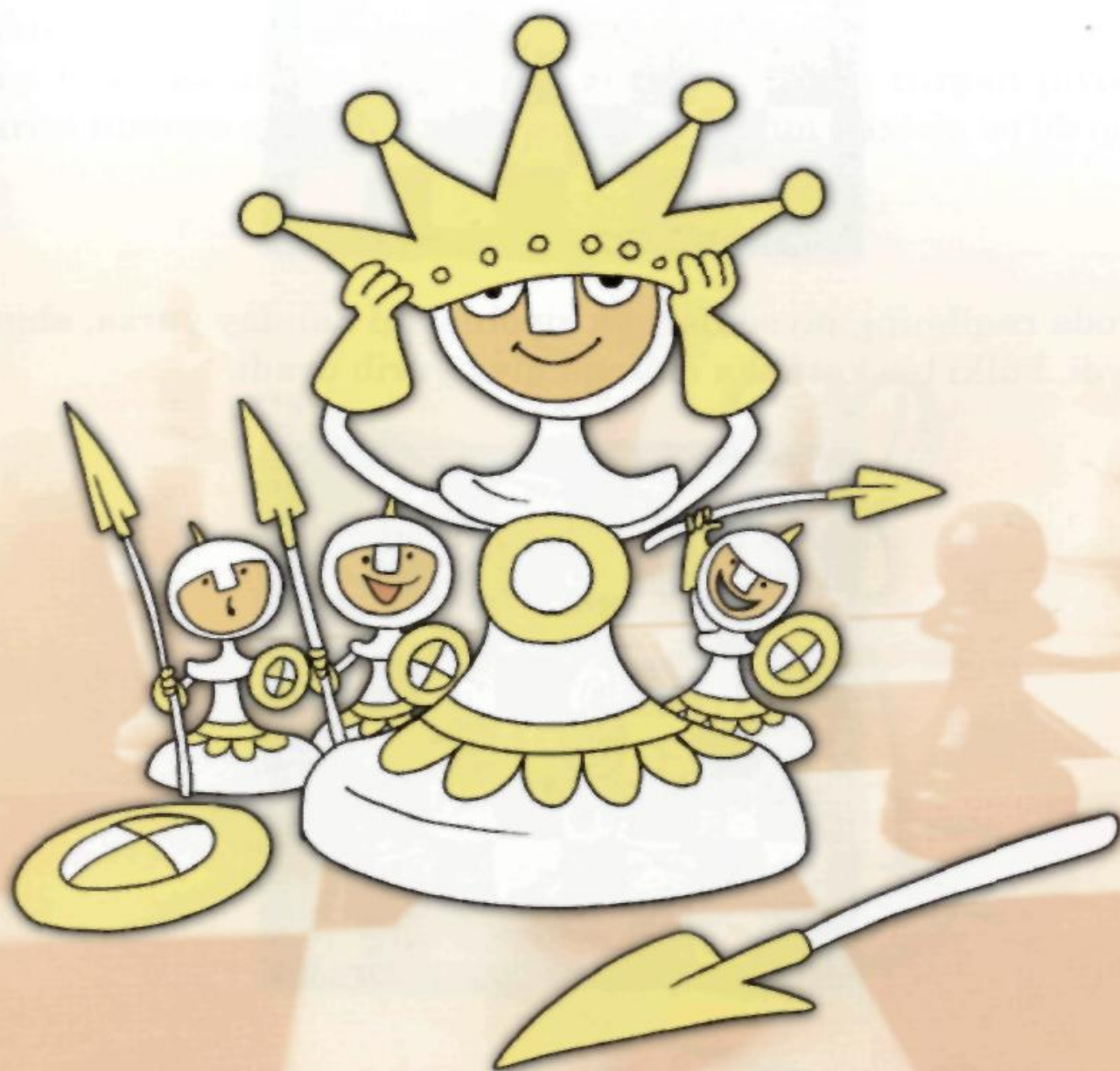


*Oq shoh qayerga yurishi mumkinligini, qora shoh qayerga yurishi mumkinligini yozib oling.*



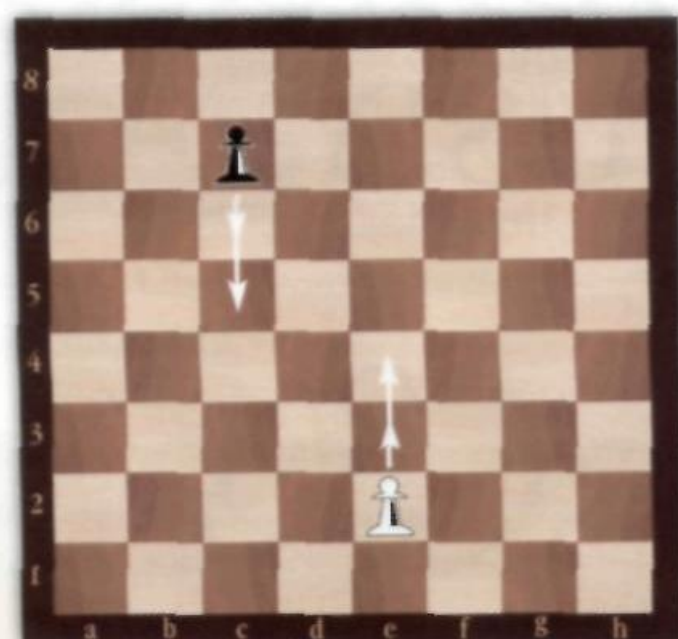
**5-dars.**

# PIYODALARNING XUSUSIYATLARI

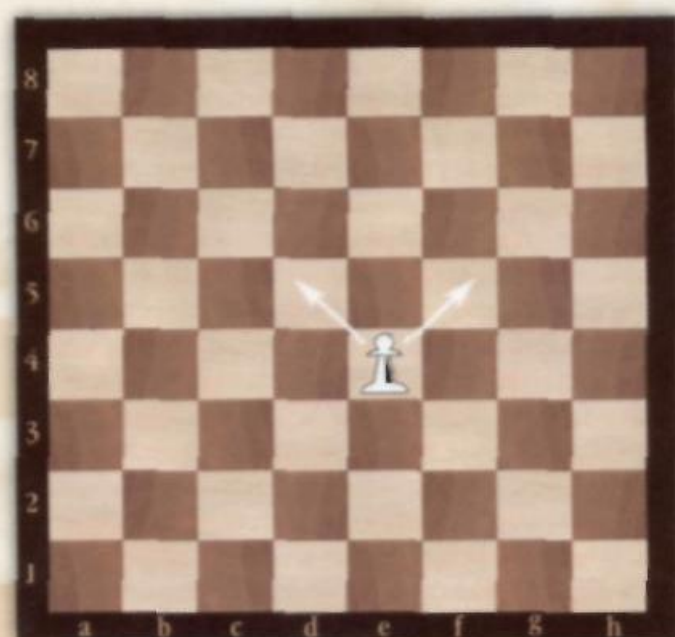




Piyoda sipohlarning barchasidan kuchsiz hisoblanadi, turli yoʻnalishlarda harakatlana oladigan sipohlardan farqli ravishda piyodalar faqat toʻgʻriga va faqat oldinga yuradilar. Har bir piyoda bir katakka oldinga yurishida bir xususiyat mavjud: agarda yoʻl ochiq boʻlsa, oʻzining boshlangʻich holatidan (oqlar uchun ikkinchi, qoralar uchun yettinchi gorizontaldan) oʻyinchining xohishi boʻyicha birdaniga ikki katakka oldinga yurishi mumkin.



Piyoda raqibning piyodalari va sipohlarini qanday yursa, shunday olmaydi, balki bir katakka oldinga qiya yurib uradi.

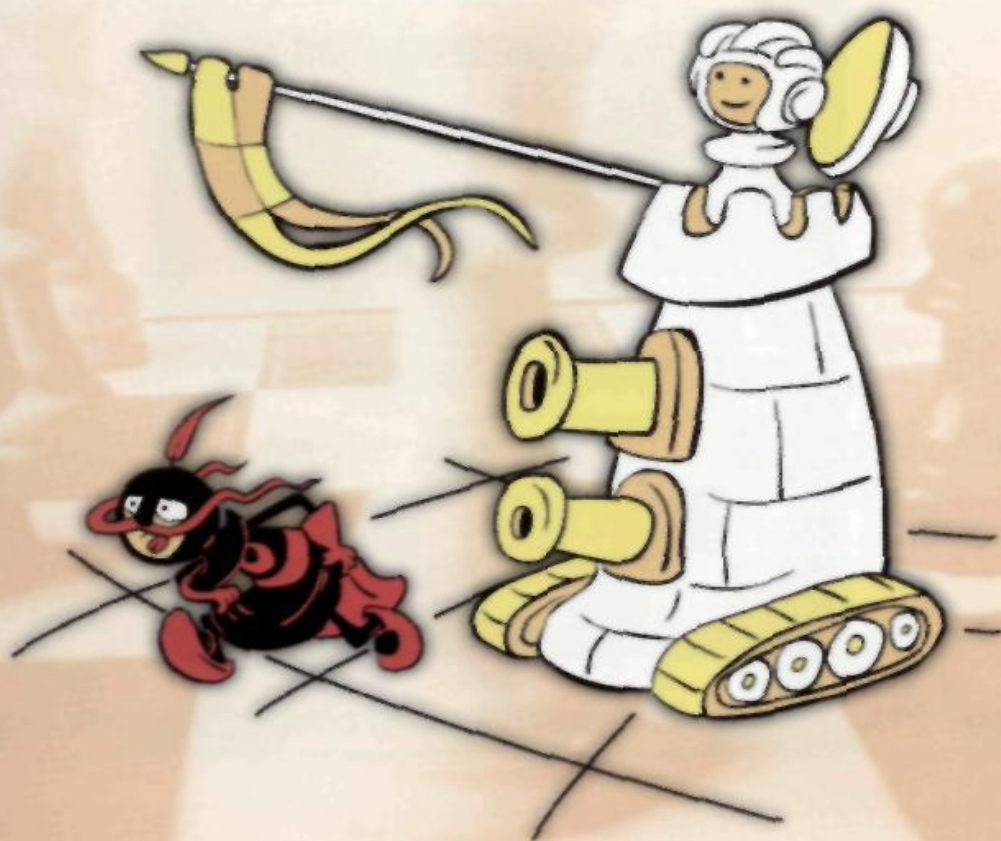




Piyoda sipohni urib, yonidagi vertikalga o'tgach, bu vertikalda shu rangdagi piyoda bormi yoki yo'qmi, bundan qat'iy nazar, endi shu vertikal bo'ylab harakatlanadi.

Agarda piyoda oxirgi gorizontalga (oq piyoda sakkizinchi, qora birinchi gorizontalgacha) yetib borsa, shunda u taxtada shunday sipoh bormi yoki yo'qmi, bundan qat'iy nazar, darhol shohdan tashqari o'z rangidagi har qanday sipohga aylanadi. 3 va undan ortiq otlar, farzinlar va shu kabilarga ega bo'lish mumkin. Piyodalar kuchsiz bo'lsalar-da, ularning ham ustunliklari mavjud: ular ko'p, har tomondan sakkiztadan iborat. Piyodani har qanday sipohga almashish doim foydali bo'ladi.

Boshlang'ich holatda go'yo himoyada turib, birinchi raqib zarbasini o'zlariga qabul qilayotgandek, piyodalar sipohlardan oldinda turadilar. Bir vertikalda bir rangli ikkita, hatto undan ko'p piyodalar bo'lishi mumkin. Ular ikki qatorlashgan, uch qatorlashgan deb ataladi. Olish qoidasi hisobiga diagonal bo'yicha ketma-ketlikda turgan piyodalar bir-birini himoya qiladi va raqib sipohlar uchun daxlsiz bo'lib qoladi.

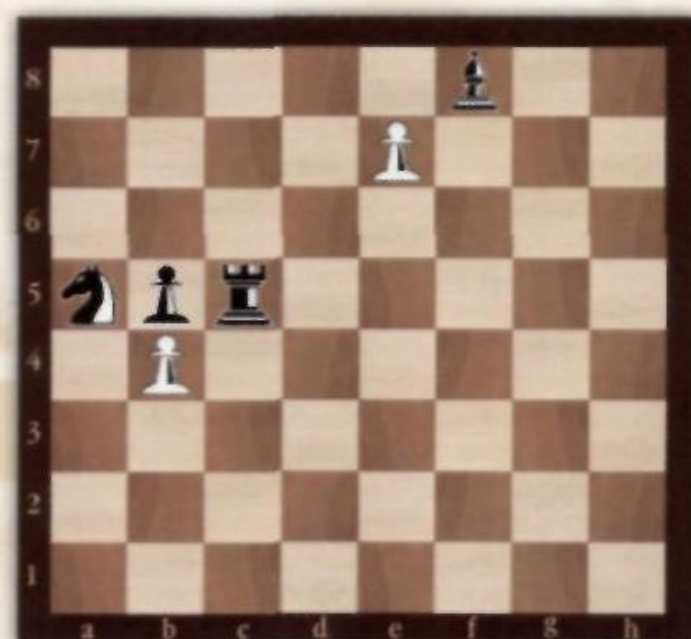




**1-topshiriq**

*Oq piyodada nechta yurish imkoni bor?*

Oxirgi gorizontalgaga yaqinlashib borgan sari piyodaning qiymati ortib boradi. Piyoda so'nggi gorizontalgaga yetib borganida, qaysi sipohni tanlashi piyodani sipohga aylantirayotgan shaxmatchining istagi bo'yicha aniqlanadi.

**1-mashq**

*Oq piyodalar bilan mumkin bo'lgan barcha yurishlarni yozib oling.*



## 2-mashq



*Yurish oqlardan. Oq piyodalar qora filni yopib, qamalga oladilar.*

## 3-mashq



*Oq va qora piyodalarning yurishlarini yozib oling.*





*Amaliy mashq: piyodalar o'yini.*



*Oqlar boshlaydi. Faqat piyodalar o'ynaydi. Shohlar jangda ishtirok etmaydi. Kimning piyodasi birinchi bo'lib, so'nggi xonaga yetib borsa va farzinga aylansa, o'sha g'olib hisoblanadi.*



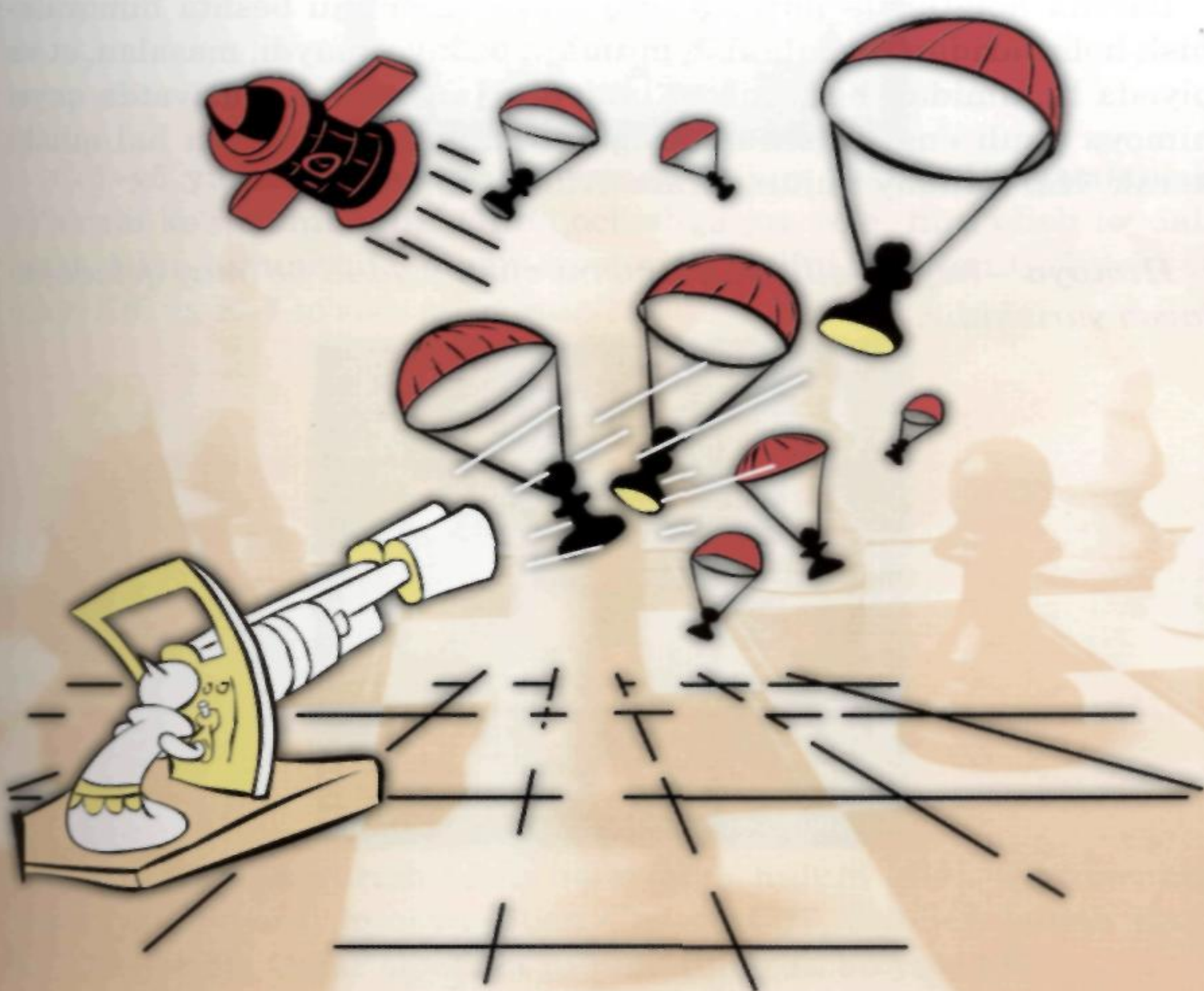
*Yurish oqlardan. Piyodalarni to'xtating.*





# 6-dars.

## HUJUM VA HIMOYA





Shaxmatda sipohlar o'yin davomida faqatgina yurmaydi, ya'ni taxta bo'ylab shunchaki harakatlanmaydi. Ular bir-birlarini himoyalab, raqib sipohlariga hujum qilib, ularga xavf tug'diradi. Raqib sipohlariga almashtiradilar, boshqacha qilib aytganda, ikki qo'shin jangi bo'radi. Har qanday jangda esa hujum va himoyalani sh mavjud bo'ladi. Hujum qilish – keyingi yurish bilan raqibning biror-bir sipohini olish xavfi bilan yurish hisoblanadi. Bir sipohlar hujum qiladi, boshqalari himoyalaniadi. Hujum qilinganida himoyalaniib, quyidagi usullardan birini qo'llash mumkin:

- 1) Hujum qilayotgan sipohni yo'q qilish (olish) mumkin.
- 2) Hujum qilingan sipohni himoya qilish mumkin.
- 3) O'z sipohi bilan raqib sipohiga hujum qilish mumkin.
- 4) Zarbadan o'z sipohi bilan ketish mumkin.
- 5) Hujum qilayotgan sipohning yo'lini to'sish mumkin.

Barcha holatlarda ham va har doim mana shu beshta himoyalani sh holatlaridan foydalanish mumkin bo'lavermaydi, masalan, ot va piyoda hujumidan berkinib bo'lmaydi. Har bir aniq vaziyatda qaysi himoya usuli eng yaxshi ekanligini shaxmatchining o'zi hal qilishi kerak. Har qanday hujum ham xavfli bo'lmaydi.

**Himoya** – hujum qilingan sipohni olish foydali bo'lmay qoladigan javob yurishidir.





Oxirgi yo'l Jc1 bilan oq rux qora ruxga hujum qildi. Qoralarning imkoniyatlari:

1. Ruxni olish 1.... Jc1.
2. Rux bilan zarbadan qochish.
3. Hujum qilayotgan sipoh yo'lini to'sish, bu himoyalaniş imkoniyatlaridan: 1...Cc5 2.b4 sababli eng yomoni hisoblanadi.



Cc1–g5 yurish bilan oqlar farzinga hujum qiladi. Himoyalaniş yo'llarini ko'rib chiqamiz. Olib qochishga joy yo'q, filni olish foydali emas, lekin hujum qilayotgan sipohning yo'lini fil bilan Ce7 yoki ot bilan Kf6 va Ke7 to'sish mumkin.



So'nggi Cc2–a4 yurish bilan oqlar otga hujum qildi. Qoralarning imkoniyatlari: otni himoya qilish Cb7 va Cd7, ot bilan ketish Ka5, Ka7, Kb8, Kd8. Oqlar sipohiga hujum qilish 1...b5 yoki h6.



Shaxmatchi o'z tajribasi va bilimlariga qarab, himoyalaniishning turli imkoniyatlaridan o'zi uchun eng foydali deb hisoblaganini tanlaydi. Shaxmatchi qanchalik tajribali bo'lsa, o'yin davomida imkoniyatlardan eng yaxshisini tanlashi mumkin bo'ladi.

Agar yaxshi shaxmatchi bo'lishni xohlasangiz har bir vaziyatda hujum va himoyalaniishning barcha imkoniyatlarini ko'ra bilishga o'rganib olishingiz zarur. Kitobdagi misollarni puxta o'ylab, o'rganib chiqing va mashq qilish partiyalarini ko'p o'ynab ko'ring.

### 1-mashq

*Ot bilan hujum qilish yoki ot bilan ikki yoqlama (vilka) zarbaga misollar. Yurish oqlardan.*



### 2-mashq



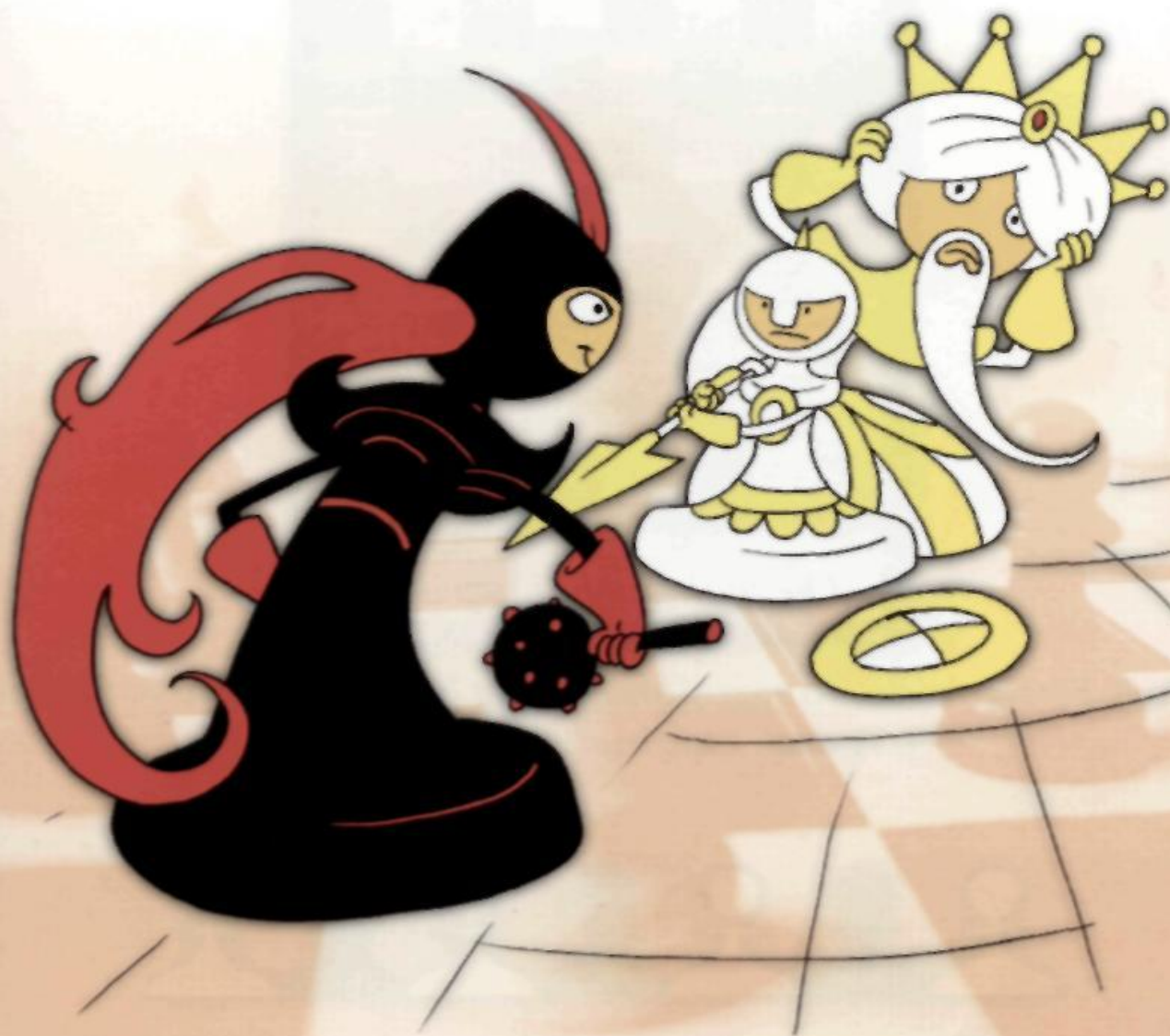
### 3-mashq





**7-dars.**

# SHOH. SHOHDAN HIMOYALANISH USULLARI





Shohga hujum qilinishi, ya'ni shoh raqib sipohi (yoki piyodasi) zarbasi yo'lida joylashgan holat shoh berish deb ataladi va «+» belgisi bilan ifoda etiladi.

Aytib o'tganimizdek, shohni darhol himoyalash kerak.

Shohni himoyalashning uchta usuli mavjud:

1. Shoh bilan xavfsiz joyga ketish.
2. Shoh berilganda yo'lini yopish: shohga hujum qilgan sipoh va shoh o'rtasiga o'z sipohini yoki piyodasini qo'yish.
3. Shohga hujum qilgan sipohni shoh bilan yoki boshqa bir o'zining sipohi, yoki piyoda bilan olish.

Shaxmatda ikki yoqlamali shoh va ochib shoh berish ham uchray turadi (bir sipoh yurishni amalga oshiradi, shohga esa ikkinchi ochilayotgan sipoh hujum qiladi).

### 1-topshiriq



*Oq shohga shoh berildi.*

*Shoh berilganida, himoyalashning barcha imkoniyatlarini o'rganib chiqing va yozib oling.*





## 2-topshiriq



*Qora shohga shoh berish barcha imkoniyatlarini va qoralarning barcha himoyalaniş usullarini o'rganib chiqing hamda yozib oling.*

## 3-topshiriq



*Ochib shoh berish.*





# 8-dars.

## MOT. SHAXMAT O'YININING MAQSADLARI





Shohga hujum qilinganda himoyalaniishning iloji bo'lmagan holat «mot» deb ataladi. Bu shoh mag'lub bo'lganini, partiya yakunlanganligini anglatadi.

Raqib shohga mot qo'ygan shaxmatchi ushbu partiyada g'olib hisoblanadi.

## Mashqlar

### 1-mashq

*Yurish oqlardan. Bir yurishda mot qiling.*



### 2-mashq

*Yurish oqlardan. Bir yurishda mot qiling.*





### 3-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 4-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 5-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 6-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.





### 7-mashq

*Yurish oqlardan.*

*Bir yurishda mot qiling.*



### 8-mashq

*Yurish oqlardan.*

*Bir yurishda mot qiling.*



### 9-mashq

*Yurish oqlardan.*

*Bir yurishda mot qiling.*



### 10-mashq

*Yurish oqlardan.*

*Bir yurishda mot qiling.*





**11-mashq**

*Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.*



**12-mashq**

*Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.*



**13-mashq**

*Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.*



**14-mashq**

*Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.*





### 15-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 16-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 17-mashq

Yurish oqlardan.  
Bir yurishda mot qiling.



### 18-mashq

Ushbu vaziyatda  
oqlar boshlaydi.



Bir yurishda mot qiladi.  
Iloji boricha ko'p usulini toping.



### 19-mashq

*Yurish qoralardan. Bir yurishda mot qiling.*



### 20-mashq

*Yurish oqlardan. Bir yurishda mot qiling.*



### 21-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*



### 22-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*





### 23-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*



### 24-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*



### 25-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*



### 26-mashq

*Ushbu vaziyatda oqlar ikki yurishda mot qiladi.*





*27-mashq*

*Ushbu vaziyatda oqlar  
ikki yurishda mot qiladi.*



*28-mashq*

*Ushbu vaziyatda qoralar ikki yurishda mot qiladi.*





### **Mustaqil yechish uchun topshiriq**

*Ikki yurishda mot qilish usulini toping.*

*Barcha holatlarda yurish oqlardan.*

*Birgina, lekin asosiy yordam: dastlabki yurishda shoh berilmaydi, ya'ni shohga hujum qilinmaydi.*

#### **29-mashq**



#### **30-mashq**







31-mashq



32-mashq



33- mashq



34- mashq





*35- mashq*



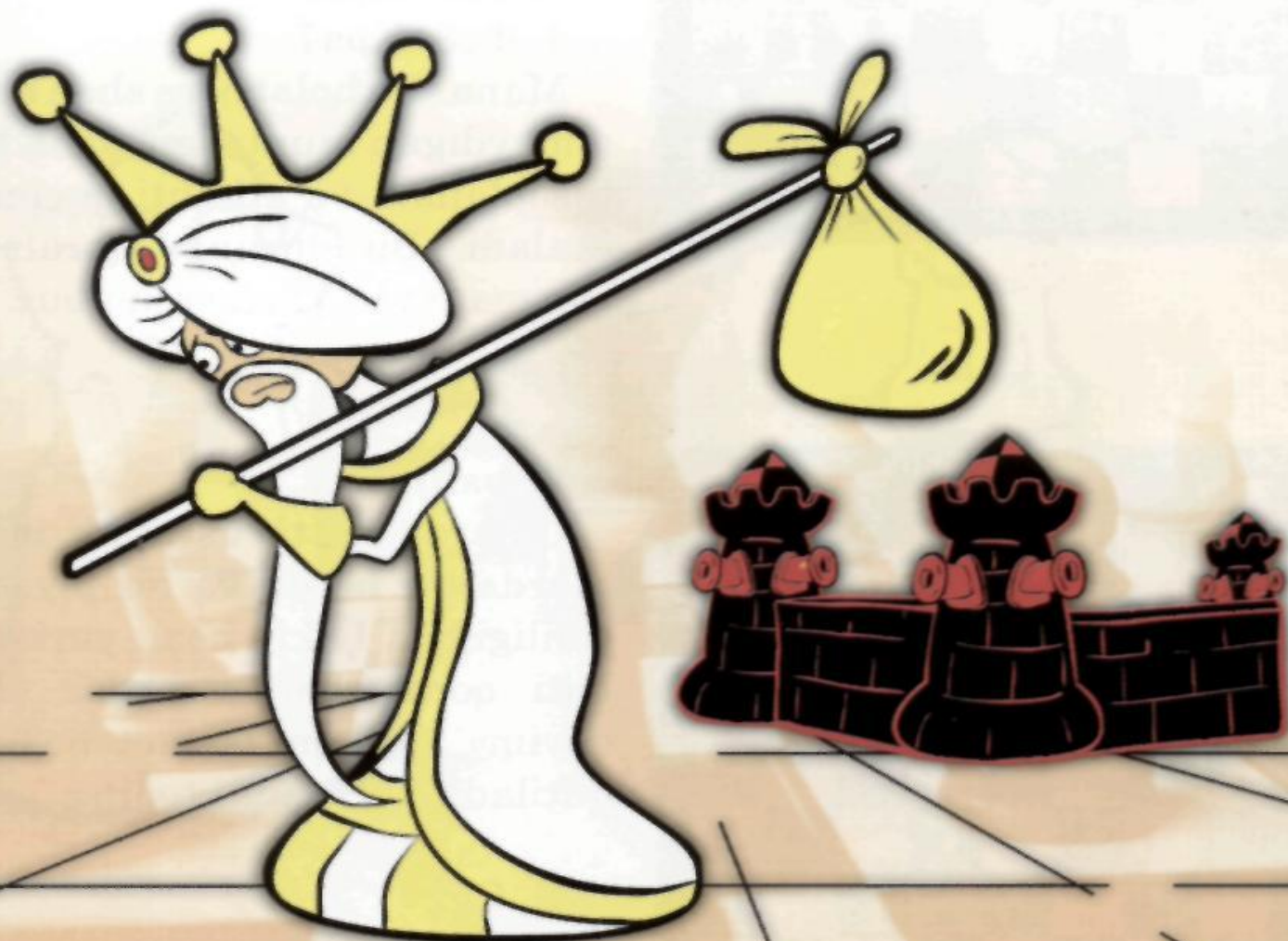
*36- mashq*





9-dars.

# «KISHTI QOYIM» BILAN DURANG





Shaxmat partiyalari har doim ham tomonlardan birining g'alabasi bilan yakunlanmaydi. Boshqa sport bellashuvlarida bo'lgani kabi durang natija bo'lishi mumkin, ya'ni hech kim g'alabaga erishmaydi.

Shaxmatda «Kishti qoyim» natijasidagi durang shunday hollardan biri bo'lishi mumkin. «Kishti qoyim» – bu raqib shohi berkina olmaydigan ketma-ket beriladigan bir necha shoh berishdir.

*Bunga misollarni ko'rib chiqamiz:*



Oq shohga mot xavfi solinmoqda:  $\Phi g2x$ . Hozir yurish navbati oqlardan. O'z shohini qutqarib qolish uchun ular shoh bera boshlaydi.

1.  $\Phi c7+Kpa8$

2.  $\Phi c8+Kpc7$

3.  $\Phi c7+Kpa8$

4.  $\Phi c8+Kpa7$

Mana shu holat qora shoh berkina olmaydigan muntazam shoh berish hisoblanadi va «Kishti qoyim» deb ataladi. Bu durang. Qoralar durangga rozi bo'lishga majbur.



**Topshiriq.**

Oqlarda katta ustunlik mavjud, ularda bir farzin va bir piyoda ustunligi bor. Lekin hozir yurish navbati qoralardan va ular «Kishti qoyim» yordamida mot bo'lishdan qutiladi. Yechimini toping.

1...  $Cg2+$

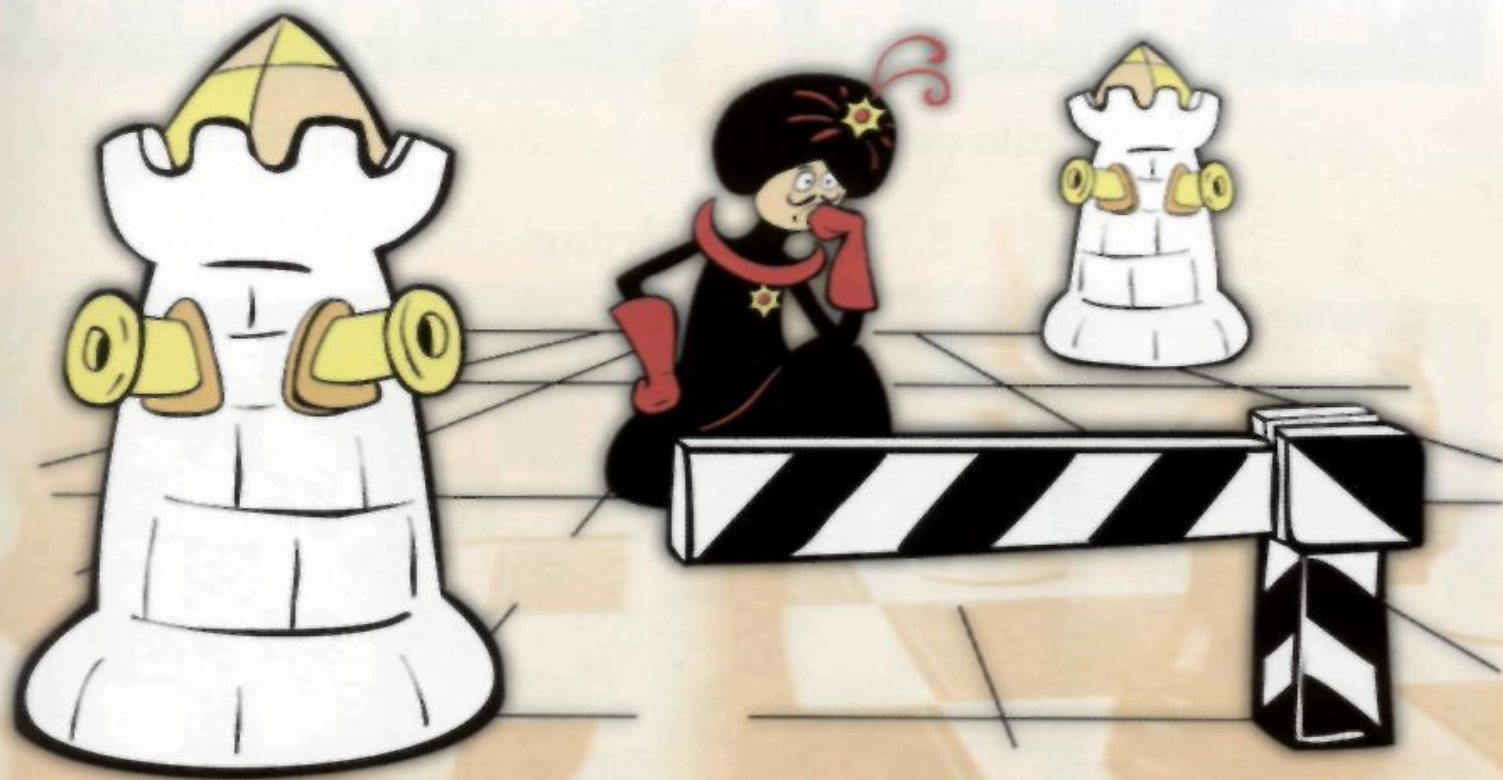
2.  $Kpg1 - Cf3+$

3.  $Kpf1 - Cg2+$



10-dars.

POT





Shaxmat partiyasida yana bir durang holatini ko'rib chiqamiz. Taxtadagi shohga hujum bo'lmagan va sipohlarning hech birining yurish yo'li bo'lmagan holat «pot» deb ataladi. Pot – bu durang.

1.Yurish qoralardan.



2. Yurish qoralardan.



3. Yurish oqlardan.



Bunday holat ko'pincha bir o'zi qolgan shohni mot qilish paytida shohshish yoki kuchli tomonning e'tiborsizligi sababli yuzaga keladi. Pot holatidan mag'lubiyatdan qutilish vositasi sifatida foydalanadilar.

### 1-topshiriq



1. Qora shohga shoh berilgandagi yurishlarni yozib oling.
2. Qora shoh mot bo'ladigan yo'llar.
3. Qora shoh pot bo'ladigan yo'llarni yozib oling.

### Misollar



*Yurish oqlardan.*

*Javob: Kpa8!  $\Phi$ :c7 pot.*



*Yurish oqlardan.*

*Javob: Jlg8 + Kp:g8 pot.*



## 2-topshiriq



*Pot holatiga olib keladigan oqlarning xato yo'lini toping.*

## 3-topshiriq



*Bir yurishda shoh, mot hamda pot holatlarini toping va yozib oling.*

## 4-topshiriq

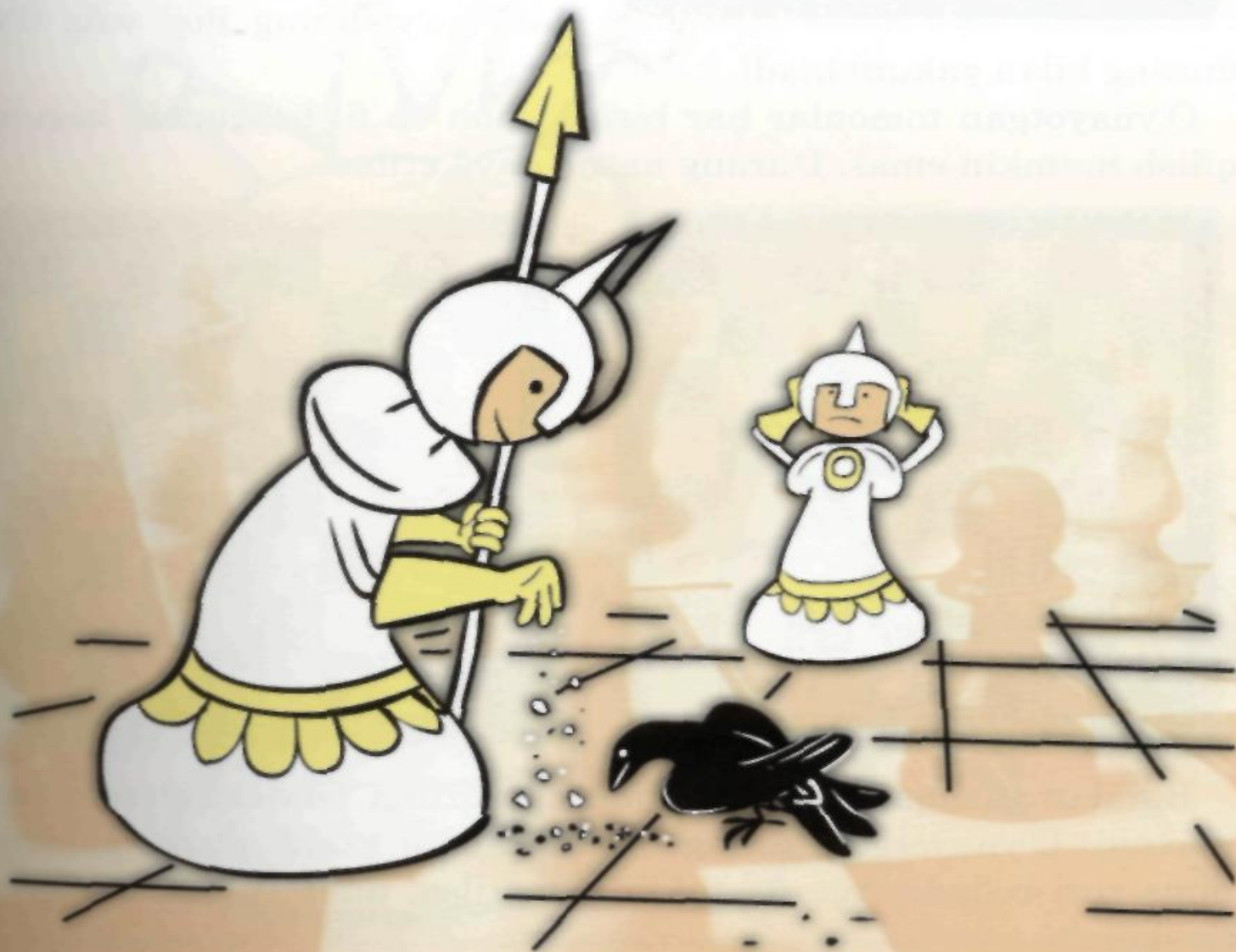


*Farzinning yurishidan keyin yuzaga keladigan:*

- 1) qoralarga mot;
- 2) qora shohga shoh berish;
- 3) qora shohning pot bo'ladigan yurish holatlarini toping va yozib oling.

# 11-dars.

## DURANG BO‘LISHNING BOSHQA HOLATLARI





Uchrashuv durang bilan yakunlangan deb hisoblanuvchi holatlarini o'rganib chiqamiz. Ulardan eng oddiysi: shaxmat taxtasida faqatgina yakka shohlar qolishi.

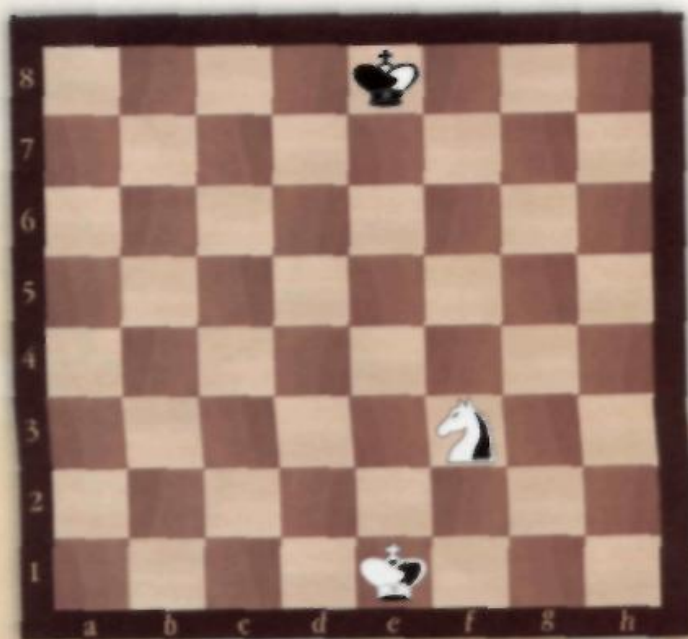


Bundan keyin o'yinni davom ettirishdan foyda yo'q va o'yin durang bilan yakunlandi, deb hisoblanadi.

Yana bir holat: agar raqiblarining birida mot qilish uchun ustunligi yetarli bo'lmaganida ham durang tan olinadi. Bunday kuchlar nisbatlari quyidagilar hisoblanadi: shoh va fil shohga qarshi, shoh va ot shohga qarshi. Mot qo'yishning iloji yo'q. O'yin

durang bilan yakunlanadi.

O'ynayotgan tomonlar har birida shoh va fil bo'lganida ham mot qilish mumkin emas. Durang natija qayd etiladi.



Bundan tashqari, ikki tomonning roziligi bo'yicha durang ham mavjud. O'ynayotganlarning biri durangni taklif qiladi, ikkinchisi unga rozi bo'ladi. Agarda taklif rad etilsa, unda partiya davom ettiriladi.

12-dars.

# ROKIROVKA





**Rokirovka** – bu shaxmatdagi alohida yurish hisoblanadi, bu yurishda baravariga ikki sipoh: shoh va rux harakatlantiriladi.

Har bir o'yinchida bir shoh va ikkitadan rux bo'lganligi sababli qisqa (shoh va rux o'rtasida 2 xona) hamda uzun (shoh va rux o'rtasida 3 xona) rokirovkalar bo'ladi.

**Rokirovka shoh va rux o'rtasida boshqa sipohlar bo'lmaganida amalga oshiriladi.**

*Rokirovkadan oldingi holat*



Qisqa rokirovka. Shoh e1 xonasidan g1 xonasiga o'tadi, ya'ni Kpe1-g1. Rux h1 xonasidan f1 xonasiga o'tadi, ya'ni Jh1-f1. Qoralar: shoh e8 xonasidan g8 xonasiga o'tadi, ya'ni Kpe8-g8. Rux h8 dan f8 ga o'tadi. Bu harakat 0-0 ko'rinishida yoziladi.

**1 - diagramma:**  
oqlar 0-0, qoralar 0-0



Uzun rokirovka. Shoh e1 xonasidan c1 xonasiga o'tadi. Rux a1 xonasidan d1 xonasiga o'tadi. Qora shoh e8 xonasidan c8 xonasiga o'tadi. Rux a8 xonasidan d8 xonasiga o'tadi. Bu harakatlar 0-0-0 ko'rinishida yoziladi.

**2 - diagramma:**  
oqlar 0-0-0, qoralar 0-0-0





Rokirovka partiyada bir marta va bir rux bilan amalga oshiriladi. Rokirovkalar bir tomonlamali bo'ladi, bunda shohlar bir tomonga, 1 va 2- diagrammalarda ko'rsatilganidek, ko'pincha qisqa tomonga va turli tomonlarga bo'ladi: 3 va 4 diagrammalar.

### 3 - diagramma

Oqlar 0-0-0 - qoralar 0-0.



### 4 - diagramma

Oqlar 0-0 - qoralar 0-0-0

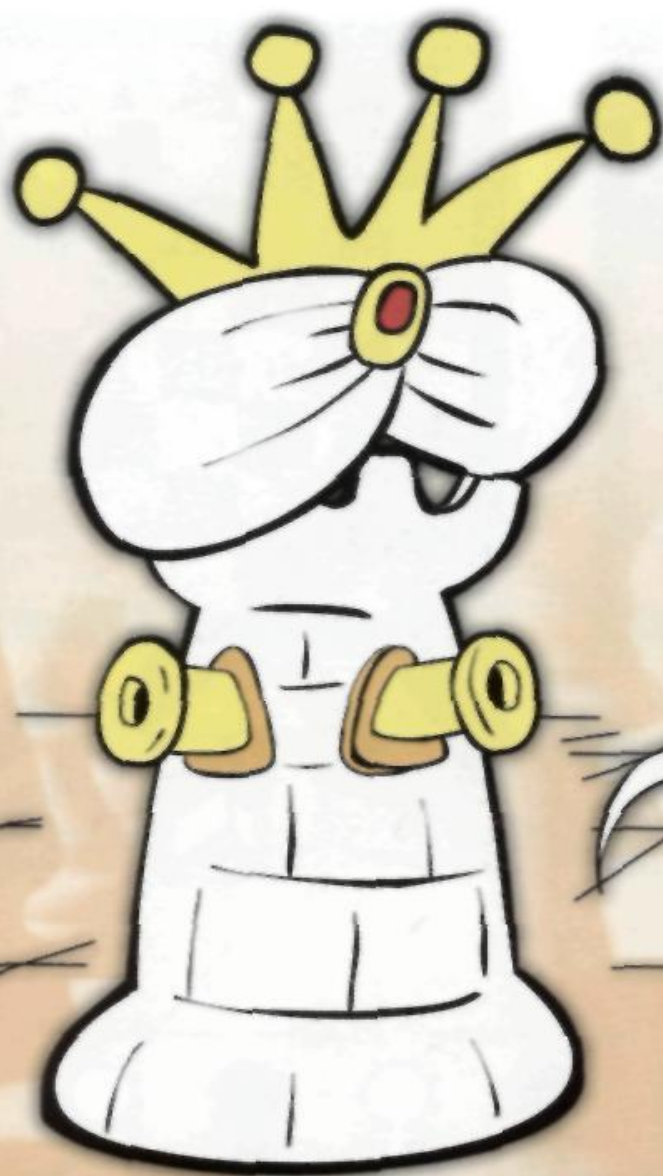


Qayta (teskari) rokirovkalar bo'lmaydi.

**13-dars.**

# ROKIROVKA

(davomi)





Quyidagi holatlarda rokirovka mumkin emas:

1. Shoh yoki ruxlar yurgan bo'lsa. Agar bir rux yurishni amalga oshirgan bo'lsa unda yurmagan rux bilan rokirovka qilish mumkin.
2. Shoh va rux o'rtasida o'zining yoki raqibining sipohi turgan bo'lsa rokirovka mumkin emas.
3. Shoh zarba ostida bo'lsa. Shoh berilgan paytda rokirovka qilish mumkin emas.
4. Agarda rokirovka bajarilgandan so'ng zarbaga duch keladigan bo'lsa rokirovka mumkin emas.
5. Rokirovka paytida shoh hujum qilingan xonadan o'tadigan bo'lsa rokirovka mumkin emas.

*1-topshiriq*



*2- topshiriq*

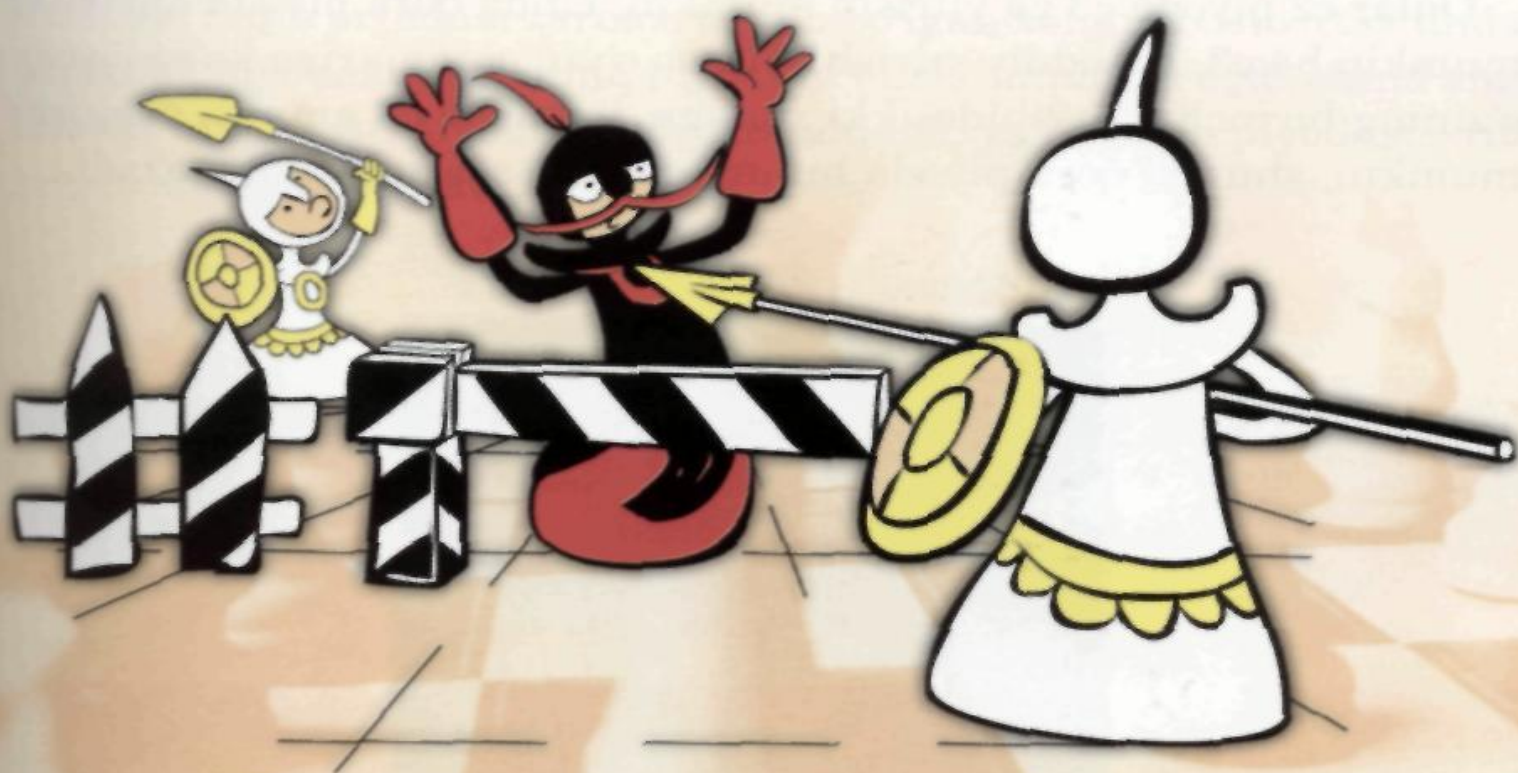


*Quyidagi vaziyatlarda oqlar va qoralar rokirovka qilishlari mumkinmi? Agar mumkin bo'lmasa, unda qaysi qoidalar amal qiladi?*



# 14-dars.

## YO‘LDA URIB O‘TISH





Yurishning yana bir alohida usuli bilan tanishamiz. U sipohlar bilan emas, balki piyodalar bilan bog'liq.

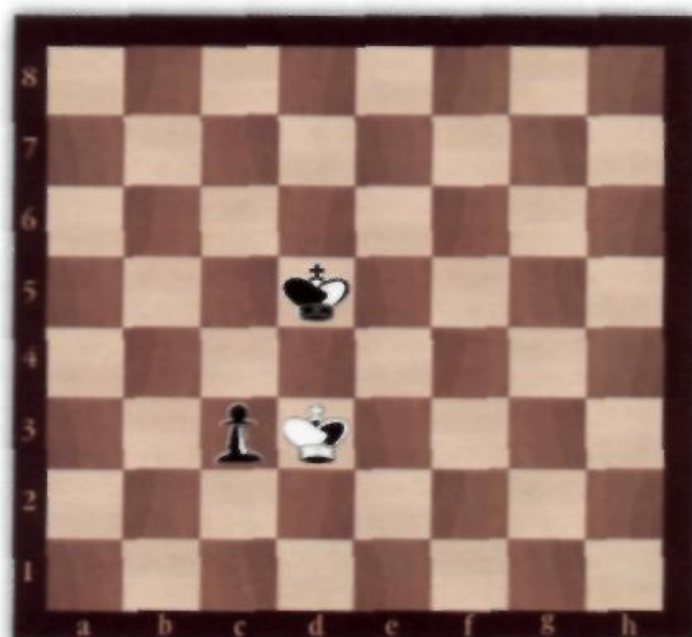
*Misolni ko'rib chiqamiz:*



Oqlar c2 piyoda c3 ga yurishi mumkin. Unda qora piyoda uni olishi mumkin b4:c3. Bu oddiy yurish. Ammo o'yin qoidalariga ko'ra piyoda o'zining birinchi yurishida ikki xonaga, ya'ni c2-c4 amalga oshirishi mumkin, shunda qora piyoda hujum qilgan «c3» xonasidan o'tadi.



Bu holatda oq piyoda go'yo bir xonaga yurgandek, qora piyoda uni yo'lda urib o'tishi mumkin b4:c3.



**«Yo'lda urib o'tish» qoidasi shunday ifoda etiladi:** agar piyoda dastlabki holatidan ikki xonaga yursa (oqlar ikkinchi gorizontaldan to'rtinchi gorizontalgacha, qoralar yettinchidan beshinchi gorizontalgacha), shu bilan raqib piyodasi zarbasi ostida bo'lgan xonani bosib o'tsa unda raqibning piyodasi yo'li ochiq piyodani olish huquqiga ega. Mana shu holatda urayotgan piyoda «urilgan» xonaga, ya'ni raqib piyodasi o'tib ketgan xonaga qo'yiladi.

*Yurishdan oldingi vaziyat:*





*Yurishdan keyingi vaziyat:*



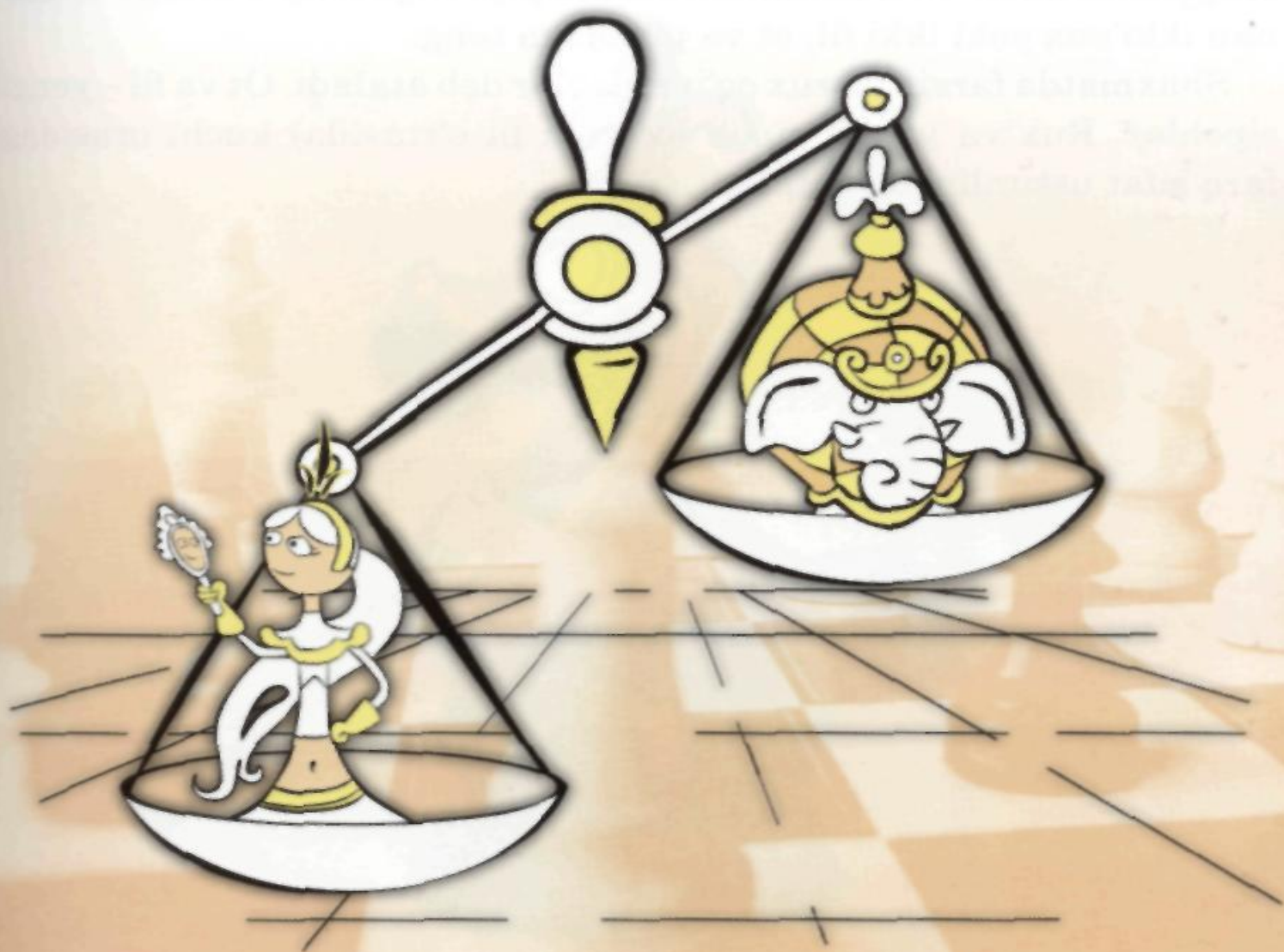
*Olingandan keyingi vaziyat:*



Yo'lda urib o'tishni piyoda faqatgina ikki xonada yurishi bilan darhol bajarish mumkinligini esda saqlash zarur. Keyingi yurishdan so'ng bu qoida o'z kuchini yo'qotadi va yo'lda urib o'tish huquqi yo'qoladi.

# 15-dars.

## SIPOHLARNING QIYMATI





Shaxmat partiyasining birinchi yurishlaridan boshlab sipohlar va piyodalar bir-biriga duch keladi. Partiyani to'g'ri olib borish uchun har bir sipohning qiymatini bilish kerak. Barcha sipohlar o'zlaricha yuradi, turli harakatchanlik va jangovar qobiliyatiga ega bo'ladi.

Ot shaxmat taxtası markazida 8 xonani, fil – 13, rux – 14, farzin – 27 xonani nazorat qila oladi. Shunday qilib, har bir sipoh ma'lum qiymatga ega.

Shaxmat nazariyasi va amaliyoti sipohlar taxminiy solishtirma qiymatini o'rnatgan, bu sipohlar qiymatiga partiya davomida, ayniqsa, almashish vaqtida amal qilish kerak bo'ladi.

Sipohning qiymati yoki kuchi uning harakatchanligi va uzoqni urishi bilan belgilanadi.

Piyoda – eng kuchsiz jangovar birlik va unga qarab boshqa barcha sipohlar baholanadi. Ot filga teng va ular uchta piyodaga tenglashtirilgan. Rux taxminan beshta piyodaga teng. Farzin – taxminan ikki rux yoki ikki fil, ot va piyodaga teng.

Shaxmatda farzin va rux og'ir sipohlar deb ataladi. Ot va fil – yengil sipohlar. Rux va yengil sipoh (ot yoki fil o'rtasida) kuchi orasidagi farq sifat ustunligi deb ataladi.



# 16-dars.

## SHAXMAT NOTATSIYASI





Shaxmat taxtasidagi har bir xona o'z nomiga, har bir sipoh esa o'zining qisqa ifodasiga ega: Kp – shoh,  $\Phi$  – farzin, JI – rux, C – fil, K – ot. Maxsus belgilar yordamida partiyani, ya'ni taxtadagi sipohlarining yurishlari yozib boriladi.

Bunday yozib borish shaxmat notatsiyasi deb ataladi. Uning yordamida turli vaqtlarda turli shaxmatchilar tomonidan o'ynalgan partiyalarni o'qish va o'z partiyalarini yozib olish mumkin.

Xonalar va sipohlar ifodasini bilib, har qanday vaziyatni osongina yozib olasiz. Partiyani yozib borish uchun avval yurish raqami, keyin bir xonadan ikkinchisiga harakatlanayotgan sipoh va shu kabi ifoda etiladi.

Shunday qilib, xonalar ifodalarini, sipohlar ifodalarini bilasiz, rokirovka ifodasini (0–0 0–0–0) esdan chiqarmagandirsiz.

### ***Yana bir necha belgilarni eslab qoling:***

*Shoh berish – +*

*Ikki yoqlama shoh – ++*

*Mot – x*

*Yaxshi yurish – !*

*Ajoyib yurish – !!*

*Yomon yurish – ?*

*Qo'pol xato – ??*



17-dars.

# QISQA PARTIYALAR





Siz shaxmat o'yini xususiyatlari bilan tanishib oldingiz. Hozir asosiy vazifa o'ynashga o'rganish, ya'ni sipohlar va piyodalar qo'shiniga rahbarlik qilishga o'rganib olishdan iborat. Sizga ham shu kabi qo'shin qarshi o'ynaydi. Birinchi yurishlardan jang boshlanadi.

O'z qo'shinini yomon boshqargan va ko'p xatoga yo'l qo'ygan shaxmatchi yutqazadi. Aksincha, yaxshiroq rahbarlik qilgan va raqib xatosidan foydalanib hamda o'zi kamroq xatoga yo'l qo'ygan g'alaba qozonadi. Agar ikki raqib ham qo'shinga yaxshi rahbarlik qilsa va xatoga yo'l qo'ymasa, bunday kurashning natijasi durang bilan yakunlanadi va bu to'g'ri hisoblanadi.

Mag'lubiyatga uchrasa, faqat o'zini ayblash kerak. Raqib yaxshi o'ynagani uchun g'alaba qozonadi. Xatolardan saboq olish zarurligini esdan chiqarmang. Siz mag'lubiyatga uchragan partiya ko'p narsaga o'rgatadi! G'alaba qozongan partiya sizning kuchli ekanligingizni ko'rsatadi!

Agar yanada yaxshi o'ynashni xohlasangiz, ko'p o'rganish va izlanish zarur bo'ladi. Shaxmat sirlarini bosqichma-bosqich, shoshilmay, asta-sekin o'rganib borish zarur.

Mendan ko'pincha necha yurishda raqib shohiga mot qo'yish mumkin? Partiya necha yurishgacha davom etadi - deb so'raydilar. Ko'pincha oddiy partiyalar qirq-ellik yurishlargacha davom etadi. Bundan qisqaroq yoki uzunroq partiyalar ham bo'ladi. Partiyani boshlayotganda hech qachon qancha davom etishini bilib bo'lmaydi. Lekin ko'p xatoga yo'l qo'yilsa, tezda mag'lub bo'lish mumkinligini har doim esda tutish kerak.



**1-Partiya**

Misol: oqlar qaysi piyoda bilan o'yinni boshlashni uzoq o'ylaydi va fil oldidagi 1. f2–f4 ni tanladi.

Qoralar bunga javoban shoh oldidagi piyodani 1. ...e7–e6 jangga kiritdi. Oqlar yonidagi piyodani oldinga surdi, bu juda katta xato bo'lib chiqdi. 2. g2–g4??

2. ...♔d8–h4 x

Shunday qilib, qoralarning javob yurishidan so'ng partiya boshlanishi bilanoq yakunlandi.



Bunday partiyani jang yoki kurash deb aytish qiyin, lekin shunga qaramay, shoh yengildi, o'yin tugadi. Shaxmatda bundan tezroq yutqazish mumkin emas.





O'ynashga o'rganayotgan yosh shaxmatchilar partiyalaridan yana bir misol:

1. e2–e4 e7–e5

Partiya shohlar oldidagi piyodalar yurishi bilan boshlandi. Bu yurishlar eng yaxshi birinchi yurishlardan hisoblanadi. Oqlar bilan o'ynayotgan eng kuchli sipohni jangga kiritishga qaror qildi. To'g'risini aytsak, bu eng yaxshi qaror emas. Axir fillar, otlar ham borku. Umuman, har bir yurish puxta o'ylangan va mazmunga ega bo'lishi kerak.

2.  $\Phi$ d1–h5

Partiyada kutilmagan holat sodir bo'ldi. Qoralar bilan o'ynovchi oqlar farzin bilan yuradi, men esa shoh bilan yuraman deb qaror qildi!

2. ...Kpe8–e7??

Bundan keyin oqlarning yurishi.

3.  $\Phi$ h5:e5 x

### 2-partiya



Partiya tugallandi. O'yin paytida e'tiborsizlik ba'zan mana shunday holatlarga olib keladi. Ko'pincha o'rganayotgan shaxmatchilar partiyalarida «bolalarcha» deb ataluvchi mot holatlari uchraydi.

1. e2–e4 e7–e5

2.  $\Phi$ d1–h5 Kb8–c6

3. Cf1–c4 Kg8–f6

4.  $\Phi$ h5:f7 x

### 3-partiya



### 4-partiya



1. e2-e4 e7-e5
2. Cf1-c4  $\Phi$ d8-h4
3. Kb1-c3 Cf8-c5
4. Kg1-f3 ?? $\Phi$ h4:f2 x

Shu partiyani o'rganib chiqamiz. Birinchi yurishlar umuman, yomon emas:

1. e2-e4 e7-e5
2.  $\Phi$ d1-h5

Farzin jangga kirishdi va e5 piyodaga hujum qildi.

2. ...Kb8-c6

Mumkin bo'lgan himoyalaniشلardan biri: 3. Cf1-c4



*Diqqat:* fil va farzinning zarbalari faqat shoh tomonidan himoyalangan f7 piyodaga yo'naltirilgan. Mana shu piyodani himoya qilish zarur. Mumkin bo'lgan himoyalar: 3. ... $\Phi$ f6. 3. ... $\Phi$ e7 va 3. ...g6 farzinga hujum qiladi.

Agarda oqlar o'z hujumlarini quyidagi yurish bilan yana davom ettirsalar:

4.  $\Phi$ h5-f3

Faqat endi piyodani himoyalab ot chiqadi: 4... Kg8-f6. Shundan keyin g7 filni olib chiqish mumkin, Cf8-g7 va rokirovkani amalga oshirish mumkin.

Amaliy maslahat: raqibning xavf tug'dirishini diqqat bilan kuzatib borib, o'zingizga savol bering: «U qayerga hujum qildi?», «Menga qanday xavf solmoqda?».

Yana bir qisqa, lekin o'rganish uchun foydali partiya:

1. e2-e4 e7-e5

2. Kg1-f3 Kg8-f6

Qoralar oqlarning yurishlarini takrorlashga qaror qildi.

3. Kf3:e5 Kf6:e4

4.  $\Phi$ d1-e2

Ot hujumdan qo'rqdi va ortga chekindi.

4. ...Ke4-f6

Bunga shunday javob berildi:

5. Ke5-c6+! Ochib shoh.

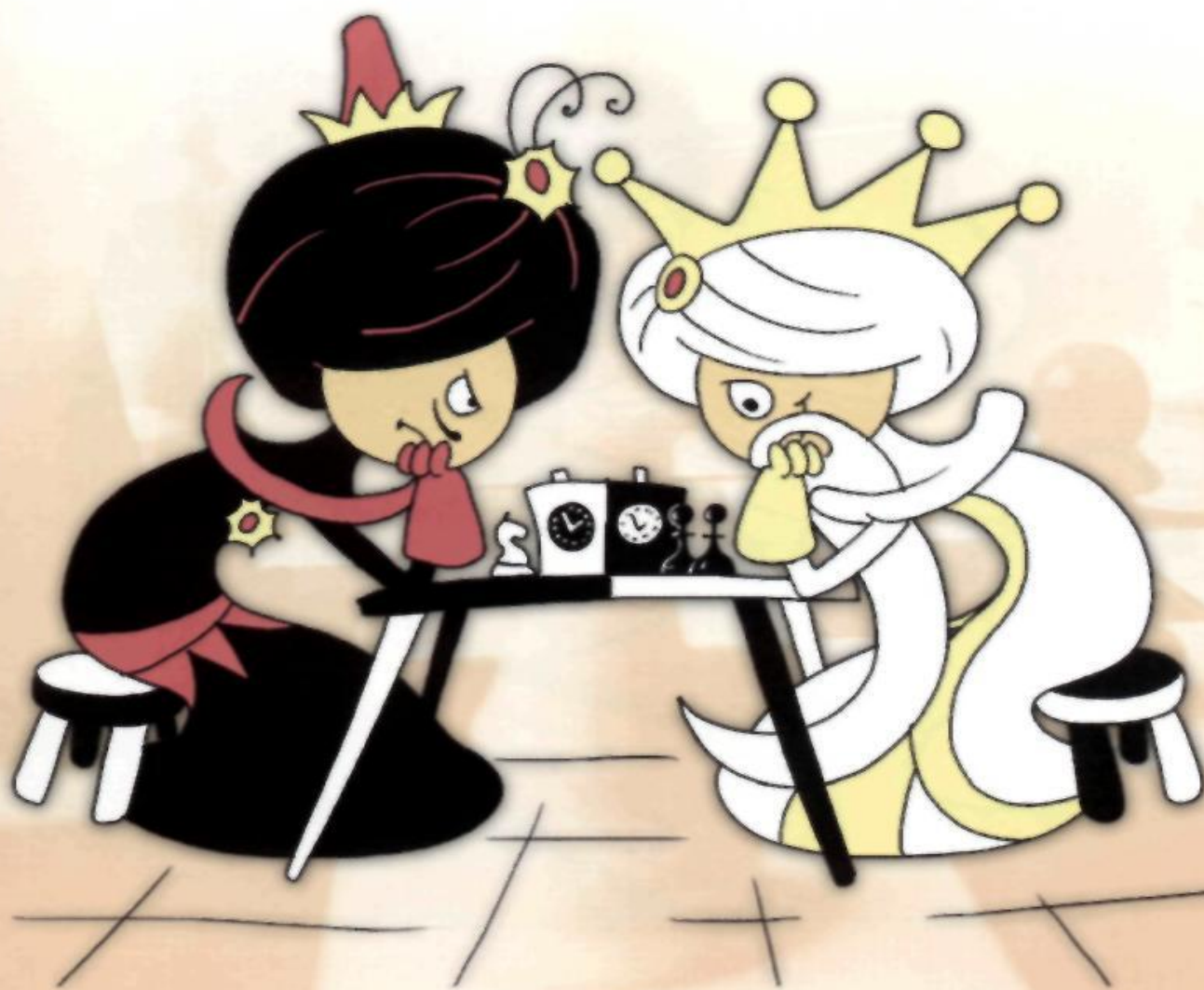
### 5-partiya



*Qoralar farzinni yo'qotadi, bu esa mag'lubiyatga teng.*

18-dars.

# SHAXMAT ODOBI





Bevosita shaxmat o'yinini boshlashdan avval har bir shaxmatchi amal qilishi kerak bo'lgan o'yin paytidagi asosiy shaxmat odobi qoidalarini bilan tanishib olish kerak.

*Birinchi qoida.* O'yin paytida hech kim bilan gaplashilmaydi va maslahatlashilmaydi. Tinchlik va tartib saqlang.

*Ikkinchi qoida.* Avval puxta o'ylab olish va faqat shundan keyin yurish kerak.

*Uchinchi qoida.* Sipohni qo'l bilan ushladingmi, o'sha bilan yuriladi. Mabodo zarba ostida turgan raqib sipohiga tegsang, bu foydalimi yoki yo'qmi, uni albatta, olish kerak.

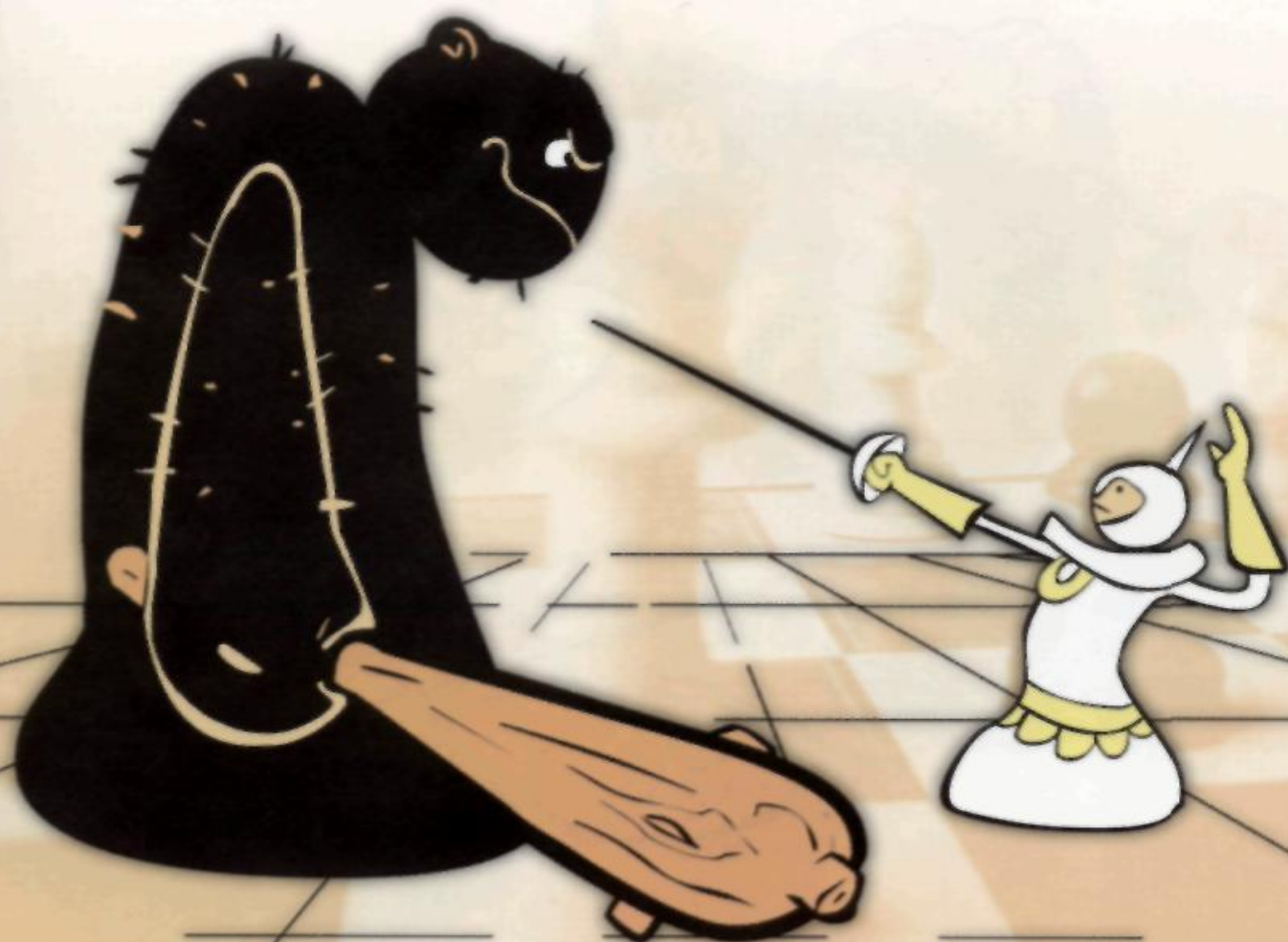
*To'rtinchi qoida.* Sipohni qo'yding, qo'lingni olding – bo'ldi, yurishni bajarding. Yurishlarni o'zgartirish mumkin emas.

*Beshinchi qoida.* Yaxshi turmagan sipohni to'g'ri qo'yish kerak bo'lsa, «to'g'rilayman» deb, raqibni oldindan ogohlantiriladi.



19-dars.

# AMALIY O'YIN



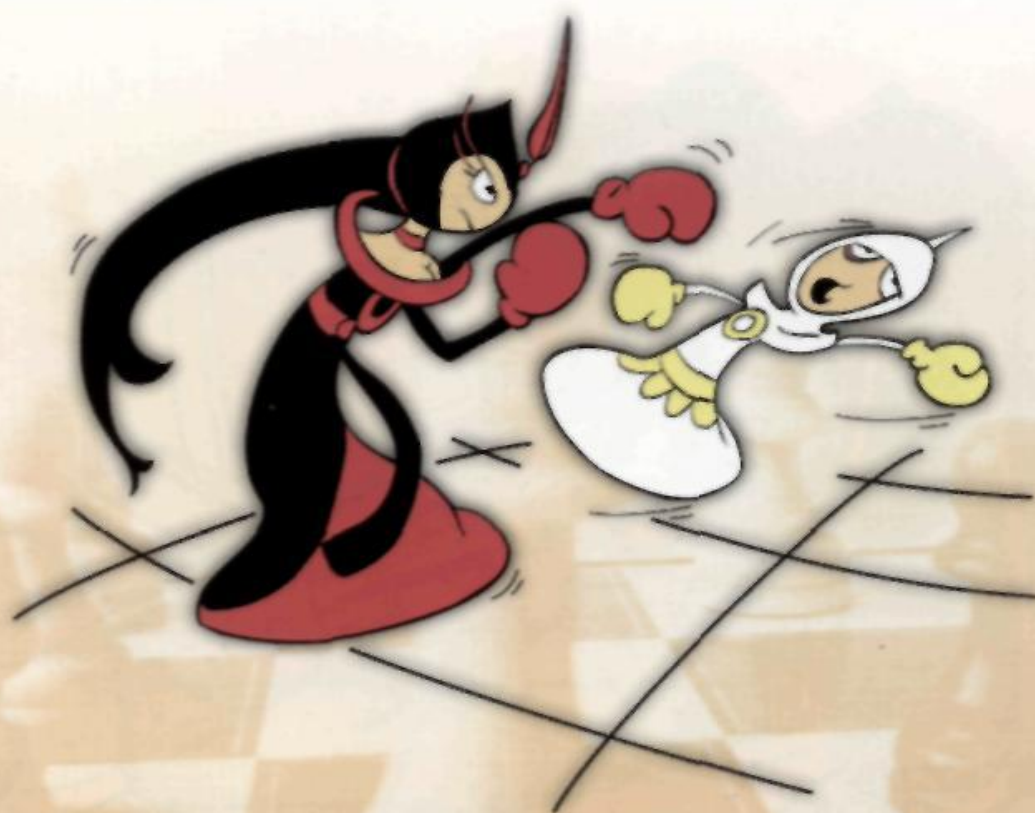


O'yindan oldin bir necha maslahat. O'yin paytida odob qoidalariga qat'iy amal qiling. 18-darsni takrorlang.

Taxtada sipohlarni sekin va xotirjam joylashtiring.

Sipohlar bilan taxtani taqillatmang. Yurishni bajarganda sipohlarni sekin qo'ying.

Boshqalar partiyalariga aralashmang, boshqalar o'yiniga xalaqit qilmang. Bir-biringizni hurmat qiling, gaplashish va tortishuvlarga yo'l qo'ymang.



# 20-dars.

## YAKKA SHOHNI MOT QILISH. IKKI RUX BILAN MOT QILISH





Bilib olganingizdek, shaxmat o'yinining maqsadi raqib shohini mot qilishdan iborat. Bu shohning barcha chekinish xonalaridan mahrum qilib va boshqa himoyalalanish usullariga imkon bermay, shohga hujum qilishdan iborat.

Shaxmatni yaxshi o'ynash uchun yakka shohni mot qilishga o'rganib olish zarur. Avval yakka shoh bilan biroz tajriba orttiramiz. Shoh taxta markazida, chetida yoki burchakda nechta xonalarga ega ekanligini hisoblab chiqamiz. (8,5,3). Bundan oddiygina xulosaga kelamiz: shohni taxta chetida yoki burchagida mot qilish oson.

Endi shohni ikki rux bilan mot qilish usulini o'rganamiz. Ikki rux shohning yordamisiz, osongina mot qiladi. Raqib shohini navbat bilan gorizontal yoki vertikal bo'yicha kesib qo'yib, ruxlar uni taxta chetiga siqadi.

Endi shu holatni taxtada hosil qilib, shohni taxta chetiga siqib borib, uni mot qilishga kirishamiz. Shohni sakkizinchi gorizontalga siqib boramiz. Buning uchun undan ketma-ketligi bilan ikkinchi, uchinchi, to'rtinchi va shu kabi gorizontallarni tortib olamiz.

O'z rejamizni amalga oshira boshlaymiz.

1. Jb1-b2 Kpe3-d3

2. Ja1-a3 Kpd3-c4



**Diqqat:** shoh rux yoniga kelib oldi va to'rtinchi chiziqni tortib olib, Jb4 davom ettirish yaxshi emas, chunki shoh bu ruxni urib oladi. Nima qilish kerak? Qayta joylashib olish amalga oshiriladi – ruxlar bilan chiziq bo'ylab shohdan uzoqroqqa boriladi va shundan keyin uni siqib borish davom ettiriladi.

3. Jb2–h2 Kpc4–b4

Shoh ruxga hujum qildi.

4. Ja3–g3

(4.Jh4 ?? Kp:a3)

4. Jh3 yurishidan so'ng oq ruxlar bir-birlariga xalaqit qilardi.

4. ...Kpb4–c4

Shoh ruxlar turgan boshqa flangga qarab, yura boshlaydi.

5. Jh2–h4+!

Ruxlar shohdan uzoqlashib olgach, shohni sakkizinchi gorizontal tomon siqib bora boshlaydi. Bu ishni ular «zinapoya» yo'li bilan navbatma-navbat hujum qilib bajaradi.

5. ...Kpc4–d5

6. Jg3–g5 +Kpd5–e6

7. Jh4–h6 +Kpe6–f7

Shoh yana ruxlarga yaqinlashadi va ruxlar shohdan uzoqlashib boshqa tomonga o'tadi.

Jg5–a5 – Kpf7–g7

Jh6–b6 – Kpg7–f7

10. Ja5–a7 +Kpf7–g8

Shundan keyin, yo'l qolmaydi. Shoh sakkizinchi gorizontalda. Oxirgi zarba beriladi.

11. Jb6–b8 x



*Maqsadga erishildi.*



Yakka shohni ikki rux bilan mot qilishda pot vaziyati yuzaga kelishi mumkin bo'lgan holatlarga yo'l qo'ymaslik kerak.

*1-misol.*



*1-topshiriq*

*Quyidagi vaziyatlar yechimlarini toping:*

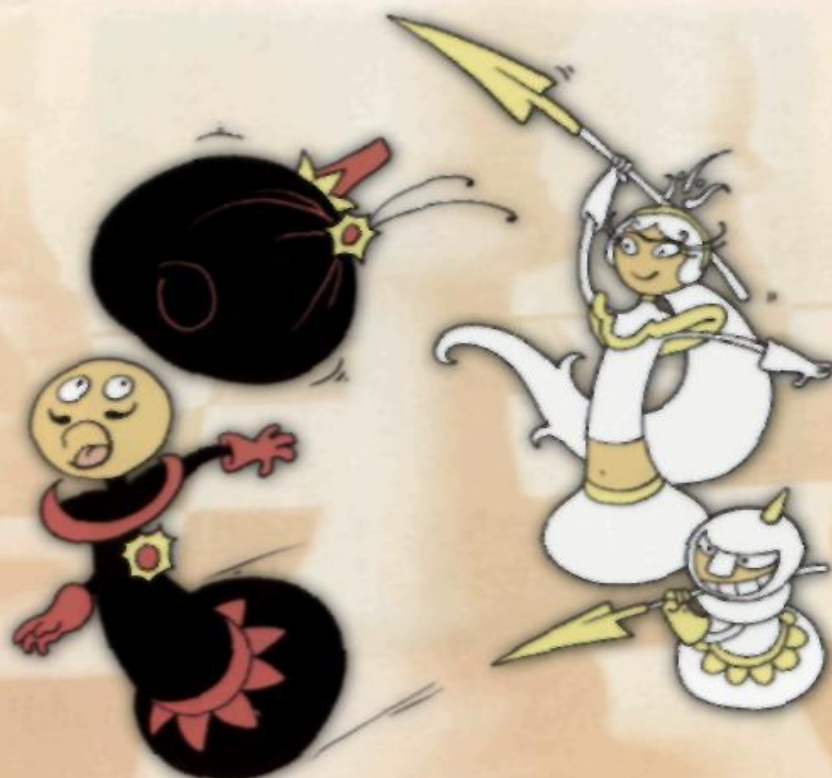


*Ikki usul bilan ikki yurishda mot qilish.*

### 4-topshiriq



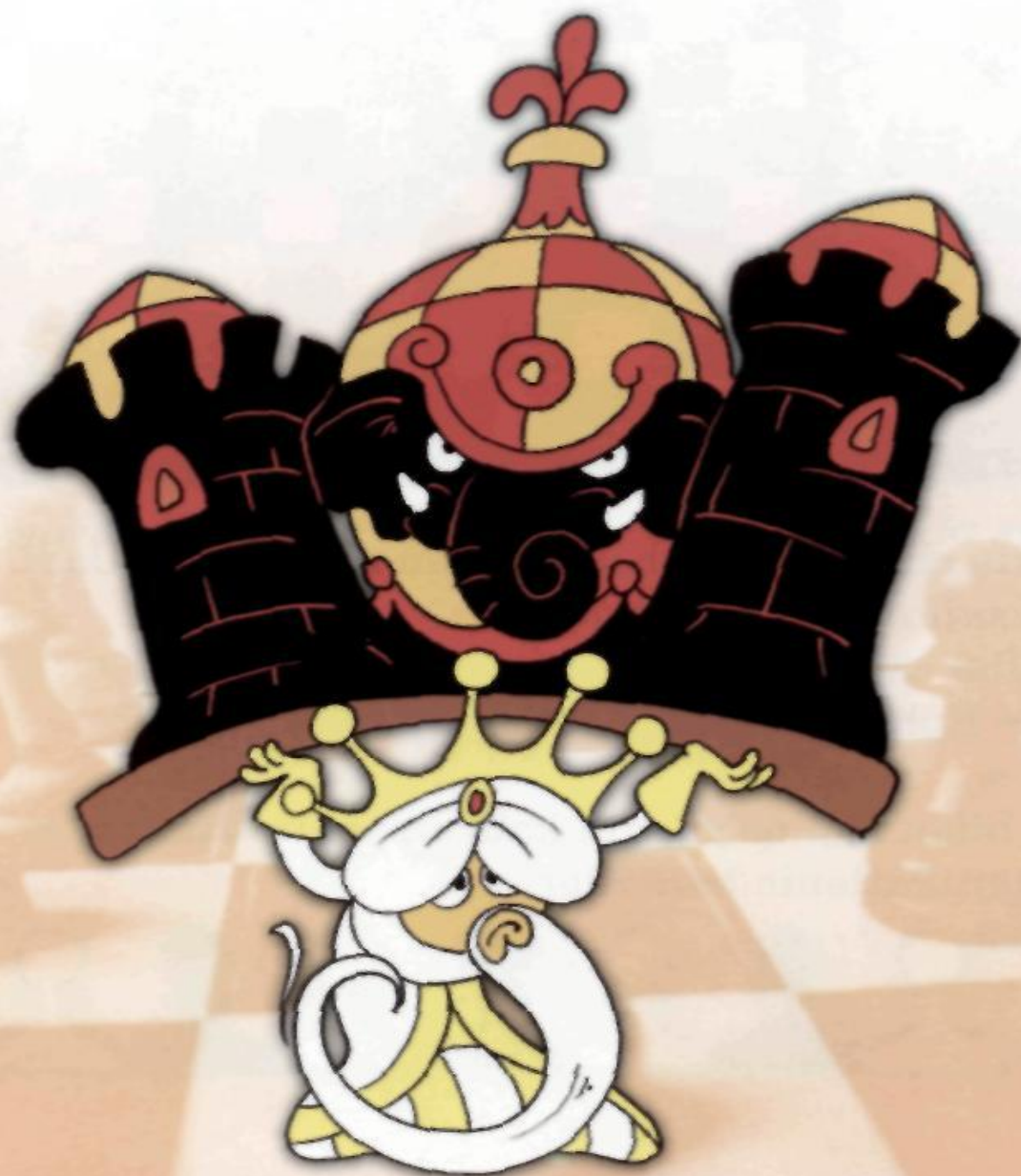
*Ikki yurishda mot.*





# 21-dars.

## OG'IR SIPOHLAR BILAN MOT QILISH



Agar ustunlikka ega tomonda farzin va rux bo'lsa, ular raqib shohini o'z shohlari yordamisiz yengishlari mumkin. Bu yerda pot vaziyatiga yo'l qo'ymaslik uchun diqqat bilan yurish zarur.

Farzin ruxga nisbatan ancha kuchli va ruxga qaraganda raqib shohini ko'proq xonalardan mahrum qiladi. Shoh farzinga yaqinlasha olmaydi, chunki farzin atrofidagi barcha xonalarni nazorat qiladi.

***Bir misol bilan tanishib chiqamiz:***



Shohni taxta chetiga siqib borish bilan motga erishiladi.

*Shunday usullarni ko'rib chiqamiz:*

I usul. 1.  $\text{Jlb3-c3} + \text{Kpc5-b4}$

2.  $\text{Jlc3-c4} + \text{Kpb4-b5}$

3.  $\Phi\text{d3-b3} +$

Ikkita rux bilan mot qo'yilgani kabi sipohlar «zinapoya» tartibida harakatlanib boradilar.

3.... $\text{Kpb5-a5}$

4.  $\text{Jlc4-a4} \times$



II usul. 1. JIb3–b5 + Kpc5–c6

2.Φd3–d5+ Kpc6–c7

3.JIb5–b7 +

«Zinalar» yordamida taxtaning bir chetiga siqib boriladi.

3....Kpc7–c8

4. Φd5–d7 x.

*Quyidagi masalalarni yeching:*

*1-masala*



*Uch yurishda mot.*

*2-masala*



*Ikki yurishda mot.*



*Quyidagi vaziyatlar yechimini toping*

*Yurish oqlardan.*

*1-vaziyat*



*Ikki yurishda mot.*

*2-vaziyat*



*Ikki yurishda mot.*



*3-vaziyat*



*Ikki yurishda mot.*

*4-vaziyat*



*Ikki yurishda mot.*

**5-vaziyat**



*Ikki yurishda mot.*

**6-vaziyat**



*Ikki yurishda mot.*



# 22-dars.

## FARZIN BILAN MOT QILISH



Farzinning xususiyatlari va qiymatini esga olaylik. Qiymati ikki ruxga teng, rux hamda fil kabi yuradi. Raqibning shohi farzinga yaqinlasha olmaydi. Chunki farzin atrofidagi barcha xonalarni uradi. Ammo u bir o'zi mot qo'ya olmaydi. Unga yordam kerak bo'ladi. Yordamchisi – shoh bo'la oladi.

*Mot holatini yaxshilab ko'rib chiqamiz.*

*1-vaziyat*



1.  $\Phi a7, \Phi b7, \Phi d8, \Phi f8, \Phi e8$

*Oq shoh qora shohni qo'riqlab turadi, farzin esa hujum qiladi.*

*2-vaziyat*



2.  $\Phi d7, \Phi f8, \Phi g8, \Phi h8$

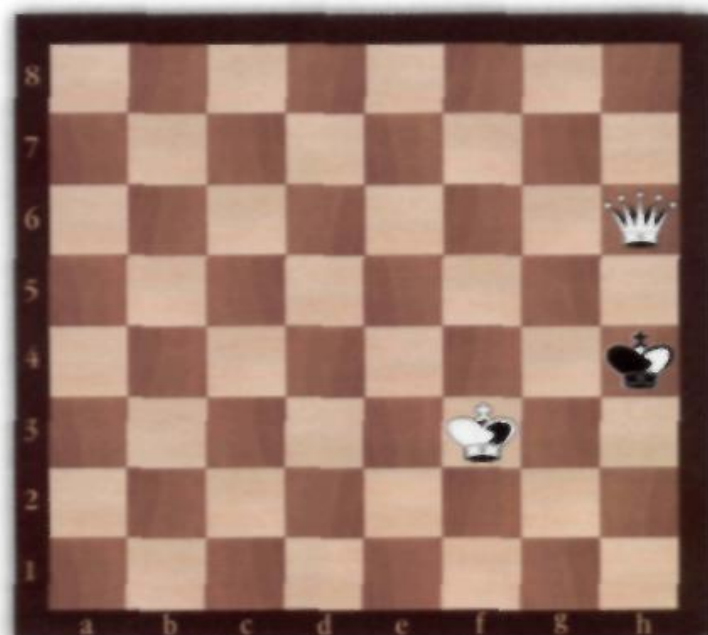


Farzin fil kabî yurish imkoniyatiga ega bo'lib, mot holatini yuzaga keltiradi.

1-vaziyat



2-vaziyat



Endi  $Kp+\Phi-Kp$  nisbatlarida pot mumkin bo'lgan vaziyatlarga e'tibor qaratish zarur, pot kuchli tomon uchun befoydadir.

3-vaziyat



4-vaziyat



5-vaziyat



6-vaziyat



7-vaziyat



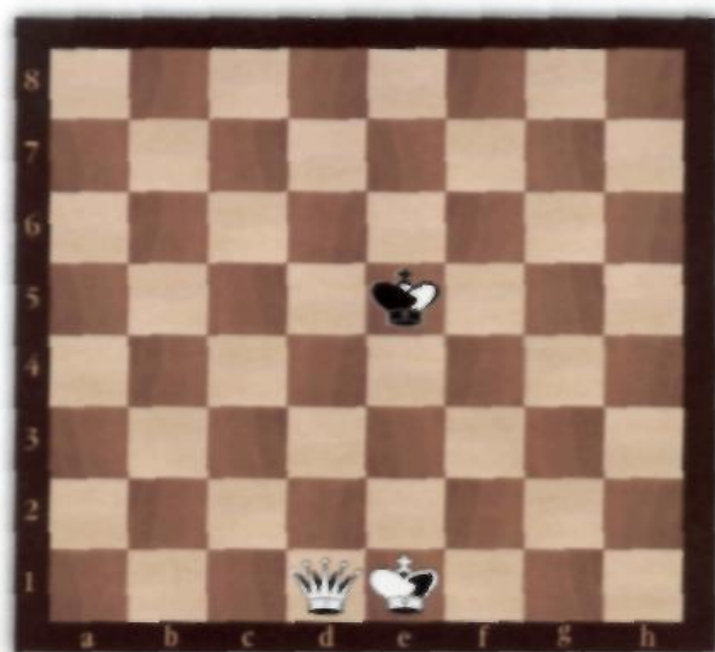
Mot qilish paytida mana shu vaziyatlarga yo'l qo'ymaslik uchun ularni eslab qolish kerak.





Endi yakka shohni farzin bilan mot qilish yo'llarini ko'rib chiqamiz. Taxtaning chetida yoki burchagida mot qo'yishga erishiladi. Shuning uchun avval shohni taxta chetiga siqib borish kerak.

Vaziyat:



Birgalikda, ya'ni farzin va shoh bir-biriga yordam berib, qora shohni siqib boradi.

1.  $\Phi d1-d3$   $Kpe5-e6$

2.  $Kpe1-e2$   $Kpe6-e5$

Qoralar shohi burchakka borishni xohlamaydi.

3.  $Kpe2-f3$   $Kpe5-e6$

4.  $Kpf3-f4$   $Kpe6-f6$

5.  $\Phi d3-d6$   $Kpf6-f7$

6.  $Kpf4-g5$   $Kpf7-g7$

7.  $\Phi d6-e7$   $Kpg7-h8$

Diqqat! Shoh burchakda. Pot bo'lishi mumkin. Misol uchun eng yomon yurish  $\Phi e7-f7??$  pot bo'ladi.

8.  $Kpg5-g6$   $Kpg8$

Bu vaziyatda partiyani yakunlashning uchta usuli mavjud.

$\Phi e7-e8$  x  $\Phi e7-g7$  x  $\Phi d8$  x

## Topshiriq

*Masalani yeching. Ikki yurishda mot.*

### 1-masala



*Ikki yurishda mot.*

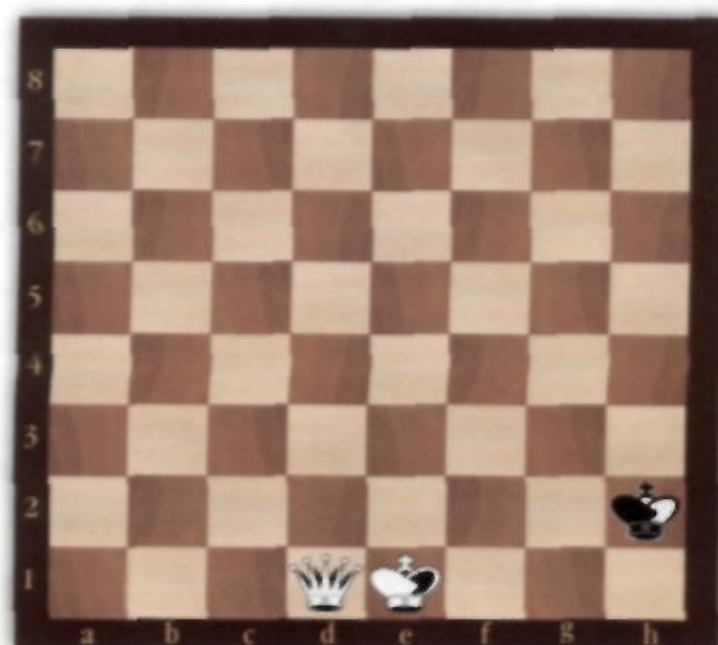
### 2-masala



*Ikki yurishda mot.*



*3-masala*



*Ikki yurishda mot.*

*4-masala*



*Ikki yurishda mot.*

5-masala



*Ikki yurishda mot.*

6-masala



*Ikki yurishda mot.*

7-masala



*Ikki yurishda mot.*



23-dars.

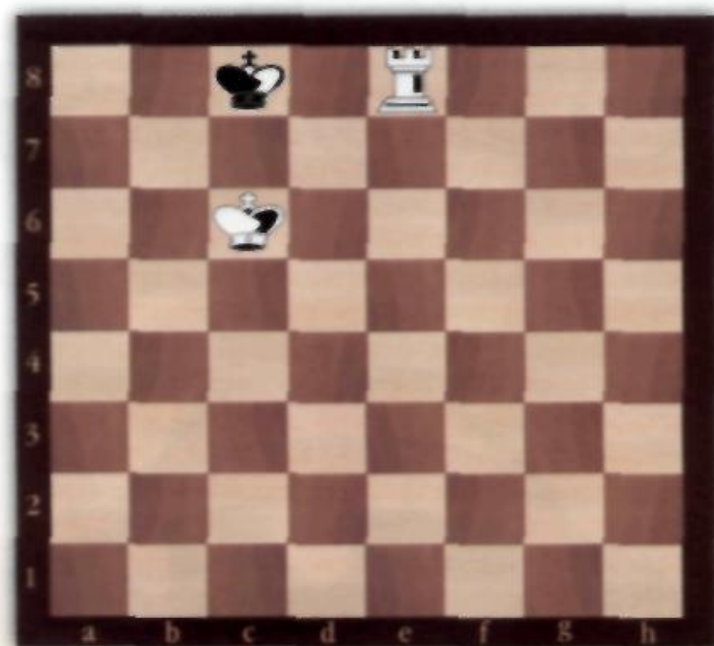
# RUX BILAN MOT QILISH



Ikkita rux bilan mot qilish shohning yordamisiz amalga oshiriladi. Ruxlar vazifani o'zaro taqsimlab oladilar. Birinchisi shohni oxirgi chiziqda qo'riqlab turadi, ikkinchisi hujum qiladi.

*Bir rux bilan mot qilishning yakuniy vaziyatlarini ko'rib chiqamiz.*

### 1-vaziyat



### 2-vaziyat



### 3-vaziyat



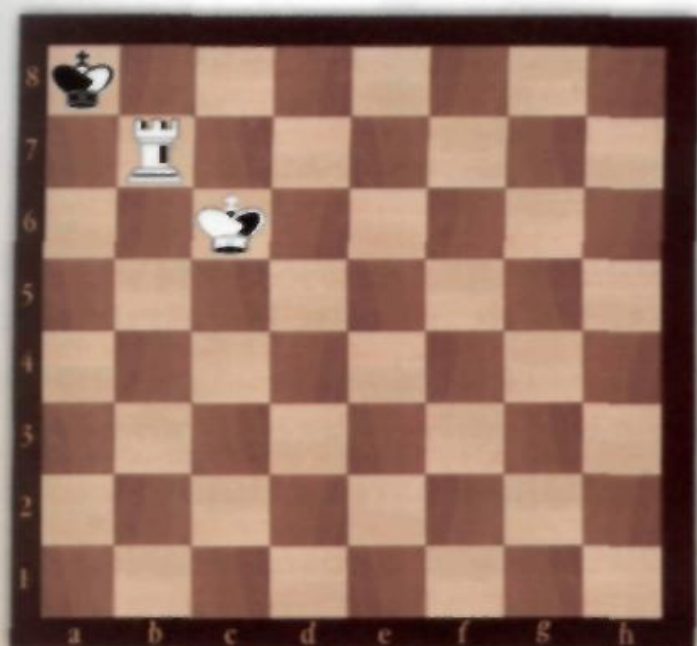


Mana shu vaziyatlarda rux hujum qiluvchi sipoh hisoblanadi va yakuniy zarba beradi. Shoh esa qorovul vazifasini bajarib, raqibni taxta burchagidan yoki chetidan chiqarmay harakat qiladi.

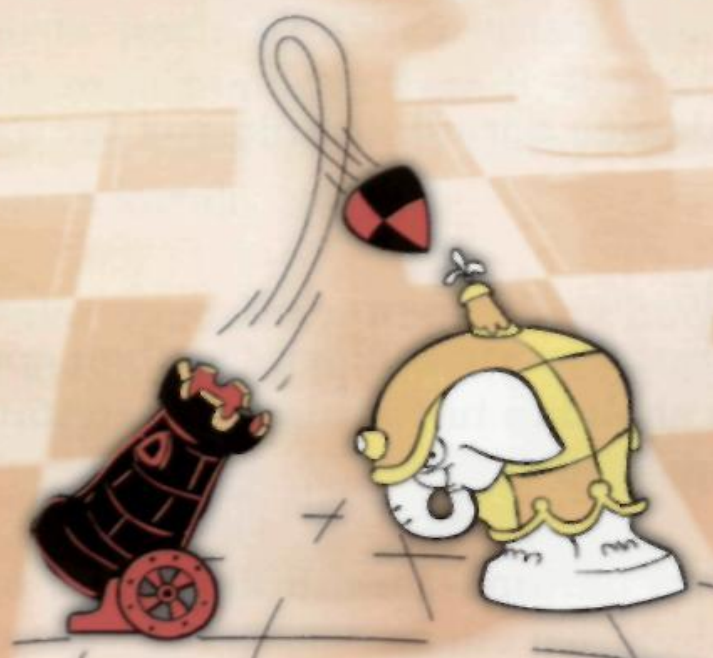
Yana bir xususiyati – shohlarning bir-biriga qarshi kurashi bu shoh o'z oldidagi uchta xonani nazorat qilishidan iborat. Shaxmatda shohlarning kurashi oppozitsiya deb ataladi.

Rux bilan shohni mot qilish usullarini o'rganishdan avval pot holati mumkin bo'lgan qator vaziyatlarni o'rganish zarur.

1-vaziyat



2-vaziyat



Rux bilan mot qilish uchun unga albatta, shoh yordam ko'rsatishi zarur. Ikkala sipoh faqat birgalikda harakat qilib, shohni mot qilishi mumkin.

### Misol



Oqlarning vazifasi qora shohni taxtaning chetiga yoki burchagiga siqib borish va shundan so'ng hammasi bo'lib 50 dan kam yurishni amalga oshirib, uni shu yerda mot qilish kerak. Shohni qaysi tomonga siqib borishni hal qilib olish va reja asosida harakat qilish kerak. Shohni sakkizinchi gorizontalga siqib borishga qaror qilamiz va shu holatdan boshlab, uning yo'lini kesib boramiz.

1. ♖a1-a4

Endi taxtaning yarmi qora shoh uchun kesib qo'yildi.

1. ... ♔d5-e5

2. ♖g1-f2

Shoh ruxga yordamga boradi, chunki rux bir o'zi shohni siqib bora olmaydi.

2. ... ♔e5-d5

3. ♖f2-e3 ♔d5-e5

4. Shohlarning birinchi kurashlari. Oq shoh qorovul vazifasini bajaradi va rux qora shohdan navbatdagi gorizontalni tortib oladi.

5. ♖a4-a5 +! ♔e5-e6

6. ♔e3-d4

Oqlar qora shohni qarama-qarshilikka, ya'ni oppozitsiyaga chorlaydi, lekin qora shoh rozi emas.



5. ...Kpe6-f6

6. Kpd4-e4

6. ...Kpf6-g6

7. Kpe4-f4 Kpg6-h6

8. Kpf4-g4

Qora shoh tanlashiga to'g'ri keladi yoki 7-gorizontalga, g7 xona-ga chekinishi kerak, unda rux Jla5-a6 yurish bilan uni 6-gorizontal bo'ylab kesib qo'yadi, yoki oppozitsiyaga turishi kerak.

8. ...Kph6-g6

Shohlar oppozitsiyada: rux o'yinga kiradi va navbatdagi gorizontal zabt etiladi.

9. Jla5-a6 + Kpg6-f7

10. Kpg4-g5

Aynan shu yerga, qora shohga nisbatan ot yurishi kabi joylashadi.

10. ...Kpf7-e7

Yon tomonga qochishga harakat qiladi.

11. Kpg5-f5

Yana shoh ortidan quviladi.

11. ...Kpe7-d7

12. Kpf5-e5 Kpd7-c7

13. Kpe5-d5 Kpc7-b7

Diqqat! Shoh ruxga hujum qildi. O'z gorizontali bo'yicha raqibdan iloji boricha, uzoqroqqa ketish kerak.

14. Jla6-h6! Kpb7-c7

Qiziqarli holat. Oqlar yurishni amalga oshirib, oppozitsiyani egal-lashlari kerak. Agarda hozir Kpd5-c5 yursa, unda qoralar yurishi navbatida, qora shoh orqa tomonga ketadi. Rux bilan mot qo'yishda juda muhim hisoblangan yana bir usul: qulay vaziyatni saqlab qolib, yurishni raqibga berish kerak.

15. Jlh6-g6

Kutish yurishi. Oqlar oppozitsiyani egallash huquqini qora shohga beradilar, shundan keyin rux bilan undan yana bir navbatdagi chi-ziqni tortib olish mumkin bo'ladi.

15. ...Kpc7-b7

16. Kpd5-c5 Kpb7-a7

17. Kpc5-b5

Qoralarda qulay yo'l yo'q: o'zi sakkizinchi gorizontalgaga ketishi yoki oppozitsiyaga turishi kerak, bunda ham sakkizinchi gorizontalgaga o'tishi kerak.

17. ...Kpa7-b8

18. Jlg6-g7! Kpb8-c8

Yana orqaga qarab yo'l oladi. Oq shoh oltinchi gorizontalgaga bo'ylab, qora shoh ortidan boradi.

19. Kpb5-b6! Kpc8-d8

20. Kpb6-c6 Kpd8-e8

21. Kpc6-d6 Kpe8-f8

Yana diqqat qiling! Shoh ruxga hujum qildi. Chiziq bo'ylab shohdan qarama-qarshi tomonga ketish kerak.

22. Jlg7-a7 Kpf8-e8

Yana kutish yurishi, yurish navbatini raqibga berish holati takrorlanadi.

23. Jla7-b7! Kpe8-f8

24. Kpd6-e6 Kpf8-g8

25. Kpe6-f6 Kpg8-h8

26. Kpf6-g6

Endi yurishga yo'l qolmadi. Qaytishga to'g'ri keladi.

26. ...Kph8-g8

27. Jlb7-b8 x

Bo'ldi. Oqlar qoidada belgilangan 50 yurishning yarmidan biroz ko'prog'idan foydalandi.





*Yakka shohni shoh va rux bilan mot qilish usullarini yaxshiroq o'zlashtirib olish uchun bir necha masalalarni yeching.*

*1-masala*



*Ikki yurishda mot.*

*2- masala*



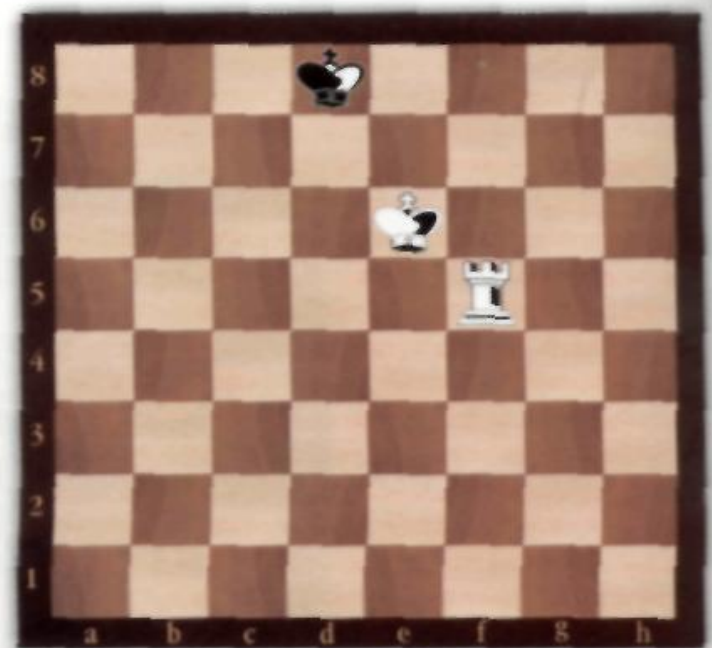
*Ikki yurishda mot.*

### 3-masala



*Ikki yurishda mot.*

### 4-masala



*Ikki yurishda mot.*

### 5-masala



*Ikki yurishda mot.*



6-masala



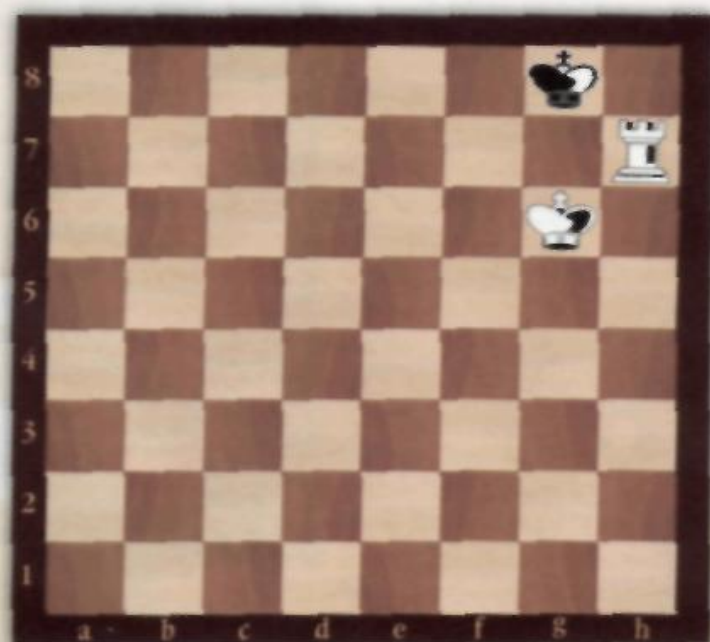
*Ikki yurishda mot.*

7-masala



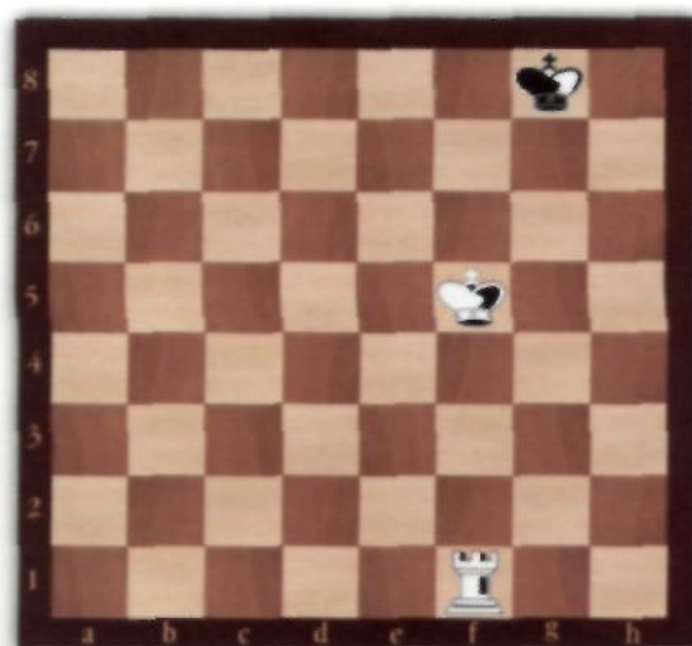
*Ikki yurishda mot.*

8-masala



*Ikki yurishda mot.*

### 9-masala



*Ikki yurishda mot.*

### 10-masala



*Ikki yurishda mot.*



24-dars.

# IKKI FIL BILAN MOT QILISH



Yakka shohni ikki fil bilan mot qilish ruxlar va farzin bilan mot qilishdan ancha murakkabroq, lekin bunga ham shohni taxta chetiga siqish yo'li bilan erishiladi. Uni burchakka qamab olib va burchak qora rangli bo'lsa yakuniy zarbani qora xonalar bo'ylab harakatlanadigan fil bilan, agar burchak oq rangli bo'lsa oq xonalar bo'ylab harakatlanadigan fil bilan berib, mot qo'yishni esda tuting.





Kuchli tomon uchun yana bir nozik masalani eslatib o'tamiz: shoh burchakka siqib qo'yilganida pot bo'lib qolishi mumkin. Yo'l qo'ymaslikka harakat qilish kerak bo'lgan to'rtta pot vaziyatlarini ko'rsatib o'tamiz. Barcha vaziyatlarda kuchsiz tomonning yurish navbati.

1-vaziyat



2-vaziyat



3-vaziyat



4-vaziyat



Yakka shohni taxta chetiga yoki burchagiga siqib borishda, albat-ta, barcha uchta sipoh: ikkala fil va shoh ishtirok etishi zarur. Bar-cha sipohlarning o'zaro bog'liq harakatlarisiz mot qo'yib bo'lmaydi.

### Vaziyat



1. Cc1–e3 Kpd6–d5

2. Cf1–d3 Kpd5–e5

*Fillar shoh uchun o'tib bo'lmaydigan to'siq hosil qilib, yonma–yon diagonallarda joylashadi.*

3. Kpg1–g2 Kpe5–d5

4. Kpg2–g3 Kpd5–e5

5. Kpg3–g4 Kpe5–d5

6. Kpg4–f5

Bunday usulni «elka bilan turtish» deb ataladi. Shoh raqibni markazdan turtib, o'rtadan joy oladi.

6. ...Kpd5–d6

Fil yonidagi diagonalga o'tib, yangi to'siq hosil qiladi.

7. Cd3–e4

Shoh taxta markazini tark etib, yon tomoniga yurishga majbur.

7. ...Kpd6–d7

8. Ce3–c5 Kpd7–c7

9. Kpf5–e6 !



Mana buni sipohlarning birgalikdagi harakatlari deb aytish mumkin.

9. ...Kpc7–d8

Shoh taxta chetiga olib kelindi. Endi uni burchakka siqish kerak.

10. Cc5–b6 +! Kpd8–e8

uzoqdagi burchakka yo‘naladi.

11. Ce4–c6+ Kpe8–f8

12. Kpe6–f6!

Oqlar shohi xushyor turibdi, raqibning yo‘l topib, g7 ga chiqib ketishiga yo‘l qo‘yish mumkin emas.

12. ...Kpf8–g8

13. Kpf6–g6!

Yana shohlar jangi.

13. ...Kpg8–f8

Bor kuchi bilan qarshilik ko‘rsatadi.

14. Cb6–c5 +

Endi ikkala fil umumiy ishni yakunlaydi. 14....Kpf8–g8

15. Cc6–d5+ Kpg8–h8

16. Cc5–d4 x

Bo‘ldi! Mot.

*Ikki fil bilan mot qilish usulini mustahkamlash uchun quyidagi vaziyatlarni o‘rganib chiqing.*

### 1-mashq



2-mashq



3-mashq





# 25-dars.

## PARTIYANI QANDAY BOSHLASH KERAK?





Shaxmatni yaxshi o'ynash uchun ko'p o'rganish zarur. Siz sipohlarni terdingiz, o'yinni boshlamoqchisiz. Oq sipohlar bilan o'ynayapsiz va birinchi bo'lib yurishni boshlaysiz. Partiyani qanday boshlagan maq'ul? Axir o'yinni to'g'ri boshlash juda muhim. Birinchi navbatda, shaxmat o'yini maqsadini esga olish kerak. Raqib shohini mot qilish – shohga hujum qilish asosiy maqsaddir. Hujumni esa faqat jangga kiritilgan sipohlar va piyodalar, ya'ni dastlabki holatidan yurishni amalga oshirgan hamda o'yin boshlagan sipohlar amalga oshira oladi. Har bir yurish mazmunga ega bo'lishi va maqsadga yaqinlashtirishi zarur.

Dastlabki holatga bir qarang. O'yinni barcha sakkizta piyoda va ikkita ot boshlashi mumkin. Ulardan qaysi birini jangga kiritish va necha xonaga ilgari surish kerak: bir xonagami yoki darhol ikki xonagami? Buni batafsil ko'rib chiqamiz. Piyoda yurishining maqsadi – boshqa sipohlarga yo'l ochishdan iborat. Ruxlar oldidagi yoki chetdagi piyodalar sipohlarni jangga kiritish uchun foyda bermaydi. Balki rokirovka qilishga to'g'ri kelar, shunda piyodalar shohni himoya qiladi, agar ular o'z o'rinlarini tark etsalar, himoya bo'shashib qoladi. Demak, chetdagi piyodalar bilan o'yinni boshlashda ma'no yo'q. Mayli, ular o'z navbatini kutib tursin. Sipohlar kurash boshlashlari uchun «b», «g», «c» va «f» piyodalari harakatlaridan foyda kam. Lekin «d» va «e» piyodalarining oldinga yurishi fillar va farzinga jangga kirish yo'llarini ochib beradi va umuman, d2 va e2 xonalari otlarga kerak bo'lib qolishi ham mumkin.

Shunday qilib, eng yaxshi birinchi yurishlar farzin va shoh oldidagi piyodalar yurishlari hisoblanadi. Ular ortidan otlar va fillar jangga borishlari mumkin.

Ot uchun eng harakatchan xonani to'g'ri tanlash ham muhimdir (ko'proq imkoniyatlarga ega bo'ladi). Bular f3 va c3 xonalari.

Ko'p yillik shaxmat amaliyoti va nazariyasi partiyani boshlash qonunlarini ishlab chiqqan. Partiya boshlanishida: o'z sipohlaringizni iloji boricha tezroq jangga kiriting. Ularni raqib shohiga xavf tug'dirish, hujum olib borish oson bo'lgan xonalarga olib chiqish kerak. Faqat jangda bo'lgan sipohlar raqib shohiga hujum qilishlari mumkin. Sipohlarni qulay xonalarga joylashtirishda kechiksangiz tezlikda mag'lubiyatga olib kelishi mumkin. Yana bir gap: qanchalik ko'p sipohlar jangda bo'lsa, o'yin shunchalik qiziqarli bo'ladi. Shuning uchun, bir sipoh bilan bir necha marta yurmasdan, ko'proq sipohlarni olib chiqish kerak.



26-dars.

# O'QUV PARTIYALARI



Kichik bir partiyani yaxshilab o'rganib chiqamiz, unda sodir bo'layotgan hodisalarni tushunishga harakat qilamiz.

1. e2–e4 e7–e5

Oqlar va qoralarning birinchi yurishlari partiya boshlanishidan eng yaxshi yurishlardan hisoblanadi. Piyodalar markazni egallaydi, fillar va farzinga yo'l ochiladi.

2. Kg1–f3

Oqlar otni jangga olib chiqadi, raqib piyodasiga hujum qilib, yaxshi yurishni amalga oshiradi.

2. ...d7–d6

Juda yaxshi yurish, e5 piyodani himoya qilmoqda, biroq f8 filning harakatlarini cheklab va qoralar sipohlarni olib chiqishda ortda qoladi. Shuning uchun bundan keyin ehtiyot bo'lishlari va diqqat bilan o'ynashlari kerak.

3. Cf1–c4

Oqlar navbatdagi sipohni eng yaxshi xonalardan biriga olib chiqadilar. Fil f7 piyodaga hujum qilmoqchi.

3. ...h7–h6 ?

Bu yurish jiddiy xato hisoblanadi. Bu nima maqsadda bajarilganini tushunish qiyin. Sipohlar yuradilar va o'ynashlari kerak. Shuning uchun chetdagi piyodalar bilan maqsadsiz yurishlarga vaqtni sarflamang, iloji boricha, tezroq sipohlarni jangga olib chiqish kerak. ... Ce6 yurishi ancha yaxshiroq bo'lar edi.

4. Kb1–c3

Partiyani to'g'ri rivojlantirilishi. Yana bir sipoh o'yinga kiritiladi.

4. ...a7–a6

Chetdagi piyoda bilan yana bir maqsadsiz yurish. Qoralar rivojlanishda juda ortda qolmoqda.

5. 0–0

Har tomonlama foydali yurish. Qoralar sipohlarni eslab qoldi va ularni jangga olib chiqishga harakat qiladi, lekin bu ishni yaxshi bajarmaydi.

5. ...Cc8–g4



Agarda 5. ... Kf6 yurilganida yaxshiroq bo'lardi. Mana shu vaziyatda oqlar amalga oshirgan yurishlari kuchli va juda chiroyli hisoblanadi. Sipohlar olib chiqilgan, shoh xavfsizlikda bo'lganida faol harakatlarga kirishish mumkin.

6. Kf3:e5! Cg4:d1

Oqlar xatoga yo'l qo'ydi deb o'ylab, qoralar farzinni oldi. Hatto eng yaxshi 7. ... d6:e5 yurishida ham oqlar 7.  $\Phi$ :g4 yurishi bilan juda qulay holatda piyodani yutib olardi. Endi XVIII asrdayoq ma'lum bo'lgan va uni birinchi bor amalga oshirgan shaxmatchi nomi bilan atalgan mashhur «Legal moti» yakuni amalga oshiriladi.

7. Cc4:f7 + Kpe8–e7

8. Kc3–d5 x



Shunday qilib, oqlarning jangga kiritilgan uchta sipohlari faqat bitta fil xonaga olib chiqilgan qoralarning butun qo'shinidan kuchli bo'lib chiqdi.

***Xulosa. O'yin boshida o'z sipohlaringizni jangga olib chiqishga harakat qiling. Chetdagi piyodalarning yurishiga vaqt sarflamang.***



Qabul qilingan qurbonlik og'ir oqibatlariga olib keladi. Boshqacha yurilganda yaxshiroq bo'lardi.

*Masalan:*

3. ...  $\Phi e7$  4.  $Kf3 \Phi:e4+5$ .  $Ce2$ , lekin bu holatda ham qoralarga yaxshi bo'lmaydi. Farzin o'yinga erta chiqdi va oq sipohlar hujumi ostida qoldi.

4.  $\Phi d1-h5+$   $Kpe8-e7$

4. ...  $g6$  yurish yaxshi emas, chunki oqlar 5.  $\Phi e5+$  yurish bilan  $h8$  ruxni yutib oladi. Endi shoh xavfli sayohatga jo'nashi kerak. Ikkinchi muvaffaqiyatsiz yurishning oqibatlari shu. Shohning himoyachisi - «f7» piyoda yo'q.

5.  $\Phi h5:e5 + Kpe7-f7$

6.  $Cf1-c4 + Kpf7-g6$

Qoralarning himoyalaniish yo'llari kam. Agarda 6. ...  $d5$  yurilsa, unda 7.  $C:d5$   $Kpg6$ . 8.  $h4$   $h6$ . 9.  $C:b7$   $C:b7$  10.  $\Phi f5$  x yurishlari sodir bo'lishi mumkin.

Hozir shoh o'z qo'shinidan oldinda bo'lib qoldi. Bir o'zi raqiblar sipohlariga qarshi. Shoh uchun juda yomon holat.

7.  $\Phi e5-f5+$   $Kpg6-h6$

8.  $d2-d4 +$

Ochib shoh. Piyoda yurishni amalga oshiradi. Fil esa, hatto yurmay turib, shohga hujum qiladi.

8. ...  $g7-g5$

9.  $h2-h4 !$

Hujumga yangi kuchlar kiritilishi: rux  $h1$

9. ...  $Cf8-e7$

Shohni himoya qilishga urinib, birinchi sipoh jangga chiqadi. Hatto u fil bo'lsa ham, bir o'zi to'rt sipohga qarshi nima ham qila olar edi?

10.  $h4:g5 ++$

Ikki yoqlama shoh, piyoda va ruxning hujumidan faqat qochib qutilish mumkin

10. ...  $Kph6-g7$

11.  $\Phi f5-f7$  x



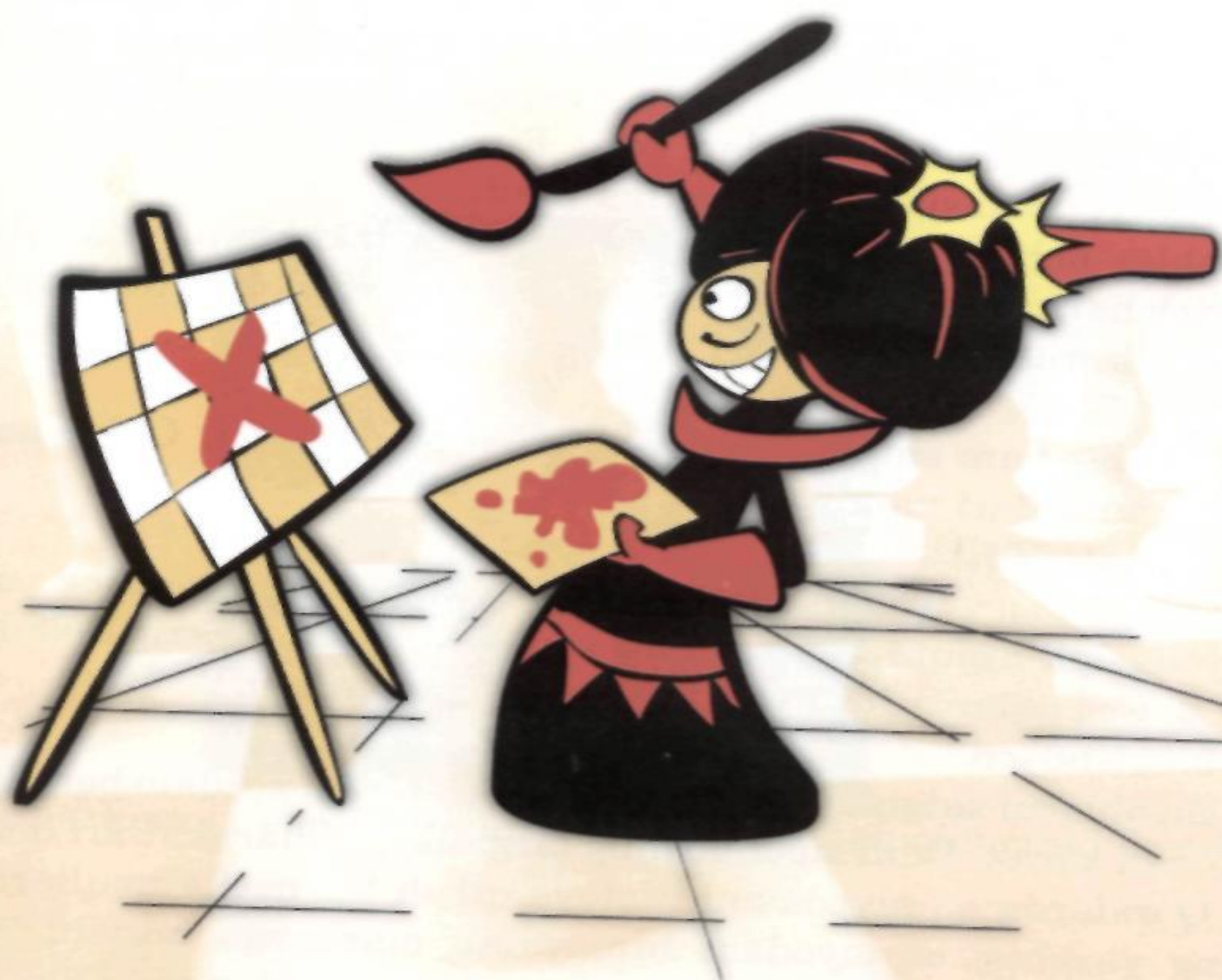


*Piyoda ikkinchi yurishda ketgan xonada mot holati qayd etildi. Bu esa mana shu birgina noto'g'ri yurish oqibatidir. Umuman olganda, faqat shoh tomonidan himoyalangan f7, f2 xonalari partiya boshida alohida e'tiborni talab qiladi.*



27-dars.

# DEBYUT QONUNLARI





Debyutning birinchi qonuni shunday: jangga iloji boricha ko'p sipohlarni olib chiq, ya'ni o'z sipohlaringni yaxshi joylashtir. Bir sipoh bilan bir necha bor yurma, chetdagi piyodalar yurishiga vaqt sarflama.

Debyutning ikkinchi qonuni: birinchi yurishlardan boshlab taxta markazi uchun kurashish kerak.

Taxta markazi katta ahamiyatga ega, bunga sabab quyidagidan iborat: sipohlar markaziy xonalarda joylashib, katta harakatchanlikka va zarba kuchiga ega bo'ladi. Ular hujumda ham, himoyada ham ishtirok etish uchun taxtaning har qanday yo'nalishida, har qanday xonaga tez yetib kelishi mumkin. Markaz uchun kurashda piyodalar katta ahamiyatga ega bo'ladi. Chunki piyoda hujum qilgan har bir xonaga raqib sipohlari yura olmaydi. Piyodalar bilan taxta markazini egallab, raqibning markaziy piyodalarini kuchsizlantirib va yo'qotish imkoniyatini qo'ldan bermay, ularning mustahkam holatlarini ta'minlash kerak. Shuning uchun markazda kim hukmron bo'lsa, odatda, butun taxtada hukmronlik qiladi.

### *Partiyani ko'rib chiqamiz*

#### 1. e2–e4

Eng yaxshi yurishlardan biri. Piyoda markazga chiqadi va d5 markaziy xonasini zarba ostiga oladi. Bundan tashqari, u boshqa sipohlar uchun yo'l ochadi. Boshqa bir markaziy piyoda bilan 1. d4 yurish ham yaxshi yurish hisoblanadi. 1. e3 va 1. d3 yurishlari markaz uchun kurashda faolliklari kam bo'ladi.

#### 1. ...e7–e5

Qoralar ham shu maqsadga erishishni xohlaydi. Oqlar kabi ularning yurishlari ham yaxshi.

#### 2. Kg1–5f3

Ot markaz yo'nalishida o'yinga kirishadi, qoralar markaziy piyodasiga hujum qiladi va d4 xonasini nazorat ostiga oladi. 2. Kc3 ba 2. Cc4 oqlar uchun yaxshi yurish hisoblanadi.

#### 2. ...Kb8–c6

Sipohlarni xalaqit qilmaydigan va bir–biriga yordam beradigan qilib qo'yish kerak. Buni sipohlarning birgalikdagi harakatlari deb ataladi.

Qoralarda e5 piyodasini himoya qilish bir necha usullari mavjud. Eng yaxshisi ot piyodani himoyalab markazga borishi, e5 va d4 markaziy xonalarni nazorat ostiga olishi hisoblanadi.



3. d2–d4

Yana markazga kuchlarni yo'naltirish. Bundan tashqari, boshqa filga ham yo'l ochildi. Markaz uchun kurash boshlandi. Oqlar uchun uchinchi yurishda sipohlarni olib chiqish eng yaxshi yo'llari hisoblanadi.

3. Ce4, 3. Cb5, 3. Kc3

3. ...e5:d4

Markaz uchun kurash.

4. Cf1–c4

Oqlar kurashga ko'proq sipohlarni kiritishni xohlaydi va piyodalarni yutishga shoshilmaydi.

4. ...h7–h6

Debyutda chetdagi piyodalar bilan yurishga vaqtni sarflash yaxshi emas.

Debyutning birinchi qonuniga binoan sipohlarni olib chiqish kerak va bu maqsadda hozir 4. ... Ce7 yurilganida yaxshi bo'lar edi.

5. Kf3:d4 Kc6:d4

Qoralar jangga kirgan yagona sipohlarini almashadilar, oqlarga kuchli sipoh bilan markazni egallashlariga yordam beradilar. Hozir endi 5.... Kf6 yurish bilan sipohni xonaga qulay joyga olib chiqish yaxshi bo'lar edi.

6. Qd1:d4



Oqlar markazni egallab oldi. Ular ikki sipohlarini yaxshi joylashtirdi.

6. ...d7–d6

7. 0–0 Kg8–f6



Oq sipohlar yaxshi joylashgan, shoh xavfsizlikda. Ular markazni egallab oldi. Endi faol harakatlarga, ya'ni hujumga kirishish mumkin. Qora shoh rokirovka qilinmagan, sipohlar esa dastlabki holatida bo'lganlarida bu yerda yaxshi vosita bu markazni yorib o'tishdir.

8. e4-e5 ! Kf6-g4

Agar 8.... de, unda C:f7 va  $\Phi$ :d8 sababli Kp:f7 mumkin emas.

9. e5-e6 !

Hujumga olg'a.

9. ...Kg4-e5

Agarda 9. ...C:e6 yurilsa, unda 10. C:e6 fe 11.  $\Phi$ :g4.

10. e6:f7 +

Piyoda oldinga! Qoyil! Shohning oldigacha yetib oldi va ruxga yo'lni ochdi.

10. ...Ke5:f7

11. Jf1-e1+

Ruxlar ochiq liniyalarni juda yaxshi ko'radilar.

11. ...Cf8-e7

Agarda 11....Ke5 yurilsa, unda 12.f4 yoki 11....Kpd7 bo'lsa 12.C:f7.

12.  $\Phi$ d4:g7 Jh8-f8

13. Kb1-c3

Yangi kuchlarni jangga safarbar qilish.

13. ...c7-c6

14. Kc3-e4

Mot xavfi bor 15. Kf6 x

Qora sipohlar shoh atrofida to'planib qoldi va bir-birlariga xalaqit qiladi.

14. ...Kf7-e5

15. Cc1:h6

Yana bir sipoh hujumga boradi.

15. ... $\Phi$ d8-b6

16. Ke4:d6 +! Ce7:d6

Boshqa javoblar ham yordam bermaydi.

17. Jle1:e5+!



*Oqlar jadallik bilan hujumni yakunlaydi.*

17. ...Kpe8-d8

Agar 17. ... C:e5 bo'lsa, unda

18.  $\Phi$ :e5 + yoki 18. ... $\Phi$ :f8 yurishidan keyin motga olib keladi.

18. Ch6-g5 +

*Qoralar taslim bo'ldi, chunki ikki yurishda mot bo'ladi.*

*Ularni mustaqil toping.*





## 3-o'quv partiyasi

1. e2–e4 e7–e5 2.Kg1–f3 Kb8–c6 3.Cf1–c4 Kc6–d4

Qopqon – yurish. Qoralar o'yinga tushurilgan sipoh bilan ikkinchi yurishni amalga oshiradi. Markaziy piyodani esa qurbon qilmoqda. Oqlar hushyor bo'lishi kerak.

4.Kf3:e5 ?

Javob ham xato. Oqlar piyoda qurbonini qabul qilmoqda. Axir u markaziy va juda «shirin». Eng yaxshisi, 4. 0–0

4. ...Φd8–g5 !

5. Ke5:f7

6. Ikkinchi piyodani olib va ikkita sipohlarga – rux va farzinga hujum qilib, oqlar yutayapman, deb xato qiladi.

7. 5....Φg5:g2

8. Oqlar piyodalarni “yeyish” bilan shug'ullanib, faqat mana endi xato qilganlarini tushundi. Ruxni olish yaxshi emas. O'zinikini himoyalash kerak.

9. Jlh1–f1 Φg2:e4 +

10. Cc4–e2

Farzin bilan yopish mumkin emas. Shu yurishni bajarishga to'g'ri keladi. Bu esa jazolanadi.

7. ...Kd4–f3x



Piyodalar ortidan quvib to'rtinchi yurishda, oqlar olmagan sipoh bilan bo'g'ilib, mot bo'lish. Piyodalar esa «zaharlangan» bo'lib chiqdi.

# 28-dars.

## PIYODALAR JOYLASHUVI





Partiya boshlanishida ikkala raqib ham bo'lajak jang uchun kuchlarni yaxshi joylashtirishga intiladi. Bu masalani muvaffaqiyatli bajarish uchun piyodalarni to'g'ri joylashtirish zarur. Piyoda shaxmat qo'shinida eng kuchsiz bo'lsa ham unga katta vazifa yuklatiladi. Piyodalar hujumda ham, himoyalanihda ham muhim vazifani bajaradi. Agarda piyoda biror xonaga hujum qilgan bo'lsa, bu xonada turadigan raqib sipohi yo'q qilinadi. Aynan piyoda muhim xonalarni qo'riqlaydi. Piyodalar oldinga harakatlenganda raqib sipohlari kirib kelishi mumkin bo'lgan xonalar ochiladi, eng xavfli piyodalarni surilganida shohning oldi ochilib qolishi hisoblanadi. Boshqa tomondan, piyodalarni oldinga harakatlantirib, raqib sipohlarini siqib chiqarish oson bo'ladi.

Piyodalarning joylashuvi ko'pincha, sipohlar holatini va o'yinni davom ettirish rejalarini belgilab beradi. Misol uchun, kuchli piyodalar markazi partiyada muhim ahamiyatga ega bo'ladi. Piyodalar xonalarni egallab turishi uchun yetarlicha oldinga surilgan bo'lishi kerak. Ular harakatchan bo'lishlari, ya'ni sipohlar bilan to'sib qo'yilmagan bo'lishlari kerak. Qoralar-ning sipohlari va piyodalari juda yaxshi joylashganliklariga bir misol.

Sipohlardan farqli ravishda, piyodalar hech qachon orqaga yura olmasliklari va shuning natijasida vujudga kelgan zaifliklar ko'pincha partiya oxirigacha qolishini esda saqlash zarur.

### 1-vaziyat



Piyodalarning vazifasi sipohlarni joylashtirish uchun yo'l ochishdan iborat. Piyodalarning himoyasida sipohlar jangga chiqishlari uchun qulay qilib joylashtiriladi. Sipohlarning joylashtirilishiga qarab piyodalarni yurish tartibi mavjud.

*Qoralar piyodalar va sipohlarining to'g'ri joylashuviga misol.*



2-vaziyatda oqlar bir otini ikki piyodaga qurbon bergan, lekin kuchli piyodalar markazi egallangan, sipohlarni hujumga yaxshi safarbar qilinganligi esa bir necha yurishda partiyani yakunlashga imkon beradi.

1.Kf4–d5 !! Ke7:d5

3.Φf3:f6 Kd5:f6

4.Cc1:h6 Kb8–d7

4.Ch6:f8 Kpg8:f8

5.e4–e5

**Qoralar taslim bo'ldi.**

## 2-vaziyat



Partiya o'ynalayotganda piyodalar bir joyda turmaydi. Ba'zilari oldinga boradi, ba'zilari joylarida qoladi, ba'zilari qurbon bo'ladi. Shunday qilib, turli xildagi piyodalar tartibi yuzaga keladi.

Piyodalar joylashuvlarini ko'rib chiqamiz va nomlari bilan tanishamiz (3-vaziyat). a7 va a6 qora piyodalari – qavat, ya'ni bir rangli piyodalar bir vertikalda joylashgan. Odatda, bu vaziyatdagi nuqson hisoblanadi. Ushbu holatda mana shu ikkita piyodani bitta oq a5 piyodasi ushlab turibdi. Shoh tomonidagi xona qismida ham h5 oq piyoda ikkita qora piyodani ushlab turibdi. Bu ishni yaxshi bajarmoqda, chunki g7 piyodasi ortda qoluvchi. e4, f3 oq va qora d6 va e6 piyodalari bog'langan. Ular bir-birlariga yordam beradilar. a5, c3, h5 oq piyodalarda o'z rangidagi qo'shnilar yo'q, ular ajralib qolgan alohida piyodalar.

## 3-vaziyat





Navbatdagi partiyada piyodalar bilan muvaffaqiyatsiz o'ynash tezlikda mag'lubiyatga olib keldi...

**Adoryan – Janka, Budapesht, 1962- yil.**

1. c2 – c4            Kg8–f6

2. Kb1–c3            e7–e6

3. Kg1–f3            c7–c5

4. d2–d4            c5:d4

5. Kf3:d4b7–b6

Yaxshisi, 5. ...Cb4 ёки 5. ...Kc6 yurib, markaz uchun kurashni davom ettirishdan iborat.

6. Kd4–b5

Yurishdan maqsad – c7 va d6 xonalarini nazorat ostiga olishdan iborat.

6. ...d7–d6

Qoralar d6 xonasini himoya qilishga harakat qiladilar.

7. Cc1–f4            e6–e5

Aks holda, d6 piyodani himoya qilib bo'lmaydi.

8. Cf4–g5            Cf8–e7

Qoralar joylashuvida himoyalanmagan xonalar yangi guruhi hosil bo'ldi – bu h1–a8 diagonali xonalari. Endi mana shu zaifliklar hal qiluvchi bo'lib qoldi.

9. Cg5:f6            g7:f6

C:f6 o'zgartirish kirita olmaydi.

10. Фd1–d5

**Qoralar taslim bo'ldi.**



Ular a8 ruxni yo'qotadi, bunga piyodalarni muvaffaqiyatsiz joylashtirilganligi va sipohlar jangga olib chiqilmaganligi mag'lubiyatga sabab bo'ldi.



**29-dars.**

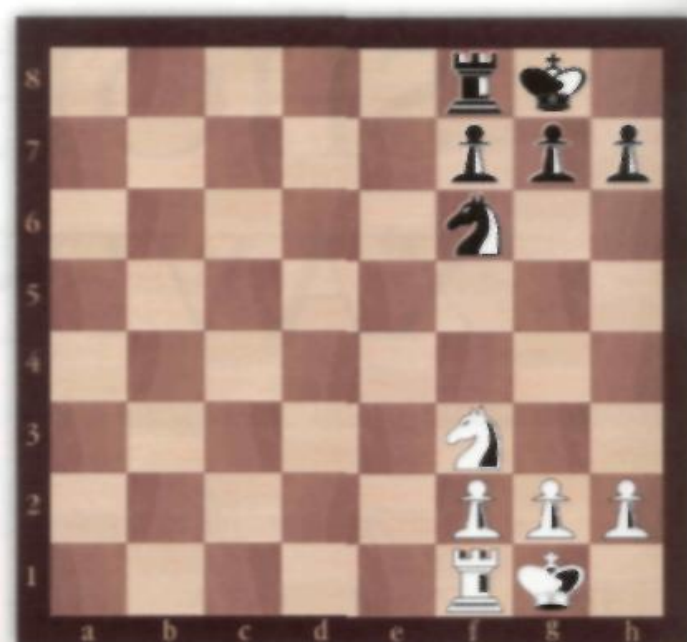
# SHOHNING XAVFSIZLIGI





Tezlikda magʻlubiyatga uchramaslik uchun oʻz shohi xavfsizligini kuzatib borish zarur. Shoh va u bilan birga butun qoʻshin tezlikda qurbon boʻlgan qisqa partiyalarni esga olaylik.

*Rokirovkalarning maqsadlaridan biri shohning xavfsizligini taʼminlash hisoblanadi.*



Baʼzida oʻynayotganlar quyidagi yurishlar yordamida shoh “qas-rini” quradilar:

g3, Cg2, Kf3 0–0

g6, Cg7, Kf6 0–0



**Shoh** – eng asosiy sipoh va partiya boshida oʻziga alohida eʼtiborni talab qiladi. U xavfsizlikda boʻlishi va oʻzining piyodalari hamda sipohlari bilan ishonchli himoyalangan boʻlishi kerak: shoh halok boʻlsa butun qoʻshin yengilishini esda tutish zarur.

## 4-o'quv partiyasi

1. e2–e4 c7–c6

2. d2–d4 d7–d5

Qoralarning himoyalaniş imkoniyatlaridan biri.

3. Kb1–c3 d5:e4

4. Kc3:e4 Kg8–f6

5. Cf1–d3  $\Phi$ d8:d4

O'yin boshida piyodalarni olish har doim xavf tug'diradi. Chunki qurbonni qabul qiladigan tomon har doim o'yinni rivojlantirishda ortda qoladi. Hozir o'yinni boshqacha davom ettirilsa yaxshi bo'lar edi.

5. ...K:e4 6. C:e4 Cf5 7. C:f5  $\Phi$ a5 + ba 8. ... $\Phi$ : f5

6. Kg1–f3

Oqlar sipohlarni jadal sur'atda oldinga tashlaydilar, ya'ni qora sipohlarga hujum qiladilar.

6. ... $\Phi$ d4–d87.  $\Phi$ d1–e2 Cc8–f5

8. Ke4:f6 + g7:f6

9. Cd3:f5  $\Phi$ d8–a5 +

Ikki yoqlama zarba

10. Cc1–d2  $\Phi$ a5:f511. 0–0–0  $\Phi$ f5–e6 ?

Qoralar go'yo boshqa sipohlarni esdan chiqarib qo'ygandek, birgina farzin bilan o'ynayapti. Rux, fil va ot ham o'ynashni xohlaydi. Ularni ham xonaga olib chiqish kerak. Qora farzin taxtada bir tomondan ikkinchi tomonga o'tib yurgunicha, oqlar sipohlarni olib chiqib joylashtirishni yakunladi va faol harakatlarga tayyor bo'ldi. Oxirgi yurishda qoralar «a2» piyodasiga hujum qildi va shu bilan farzinlarni almashishga umid qiladi. Biroq oqlarning rejalari umuman boshqacha. Ular ikki tomonlama shoh berish mexanizmini yaratmoqdalar. Buni yaxshilab eslab qoling. Rux oldida fil turadi, fil oldida esa farzin joylashgan. Bu mexanizm qanday ishlashini bir yurishdan keyin bilib olasiz.

12.  $\Phi$ e2–d3 !  $\Phi$ e6:a2 ?





Qoralar oqlarning rejalarini tushuna olmadi. Oqlarning keyingi yurishlari ajoyib yurish bo'ldi. Ular eng kuchli sipoh – farzinni qurbon qilib, qora shohni ikki tomonlama shoh ostiga tortadi.

13.  $\Phi d3-d8 +!!$

Ikki tomonlama shoh qo'yish mexanizmi ishga tushadi.

13. ...Kpe8:d8

Boshqa yo'lning o'zi yo'q.

14. Cd2-a5 ++

Mana shu dahshatli ikki tomonlama shohdir. Bundan faqat qochib, qutilish mumkin. Lekin bu yerda u yordam bera olmaydi.

14. ...Kpd8-c8(e8)

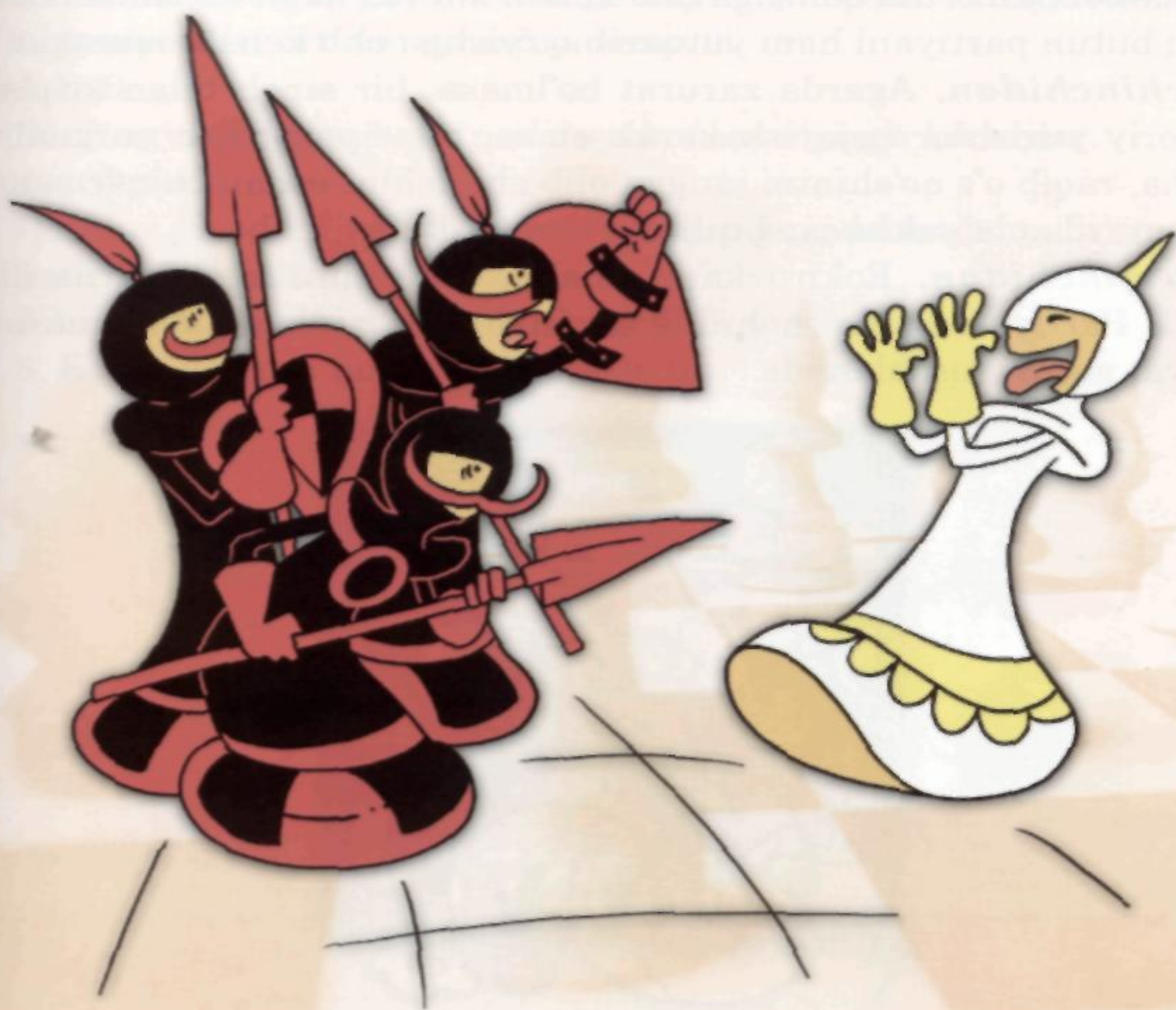
15. Jld1-d8 x



*Piyodalarni olish va birgina farzin bilan yurishning jazosi shu.*

30-dars.

# DEBYUTDAGI VAZIFALAR





Endi debyutda qanday o'ynamaslik kerakligini bilib olish zarur. Umumlashtirish va bir necha maslahatlar.

**Birinchidan.** Piyodalar bilan yurishlar sipohlarni rivojlantirish uchun tayyorgarlik hisoblanadi. Shuning uchun o'yin boshida piyodalar bilan ko'p yurish kerak emas. Sipohlar bemaolol jangga chiqishlari uchun piyodalar bilan 2 – 3 yurish yetarli bo'ladi. Chetdagi piyodalar bilan yurish sipohlarni xonada joylashtirishga olib kelmaydi, balki ko'pincha, umuman, keraksiz bo'ladi. Bu yurishlarni bajarmaslik va zarur bo'lmasa yurish kerak emas.

**Ikkinchidan.** O'yin boshida farzinni erta olib chiqmaslik kerak. Farzin – eng kuchli sipoh va raqibning undan kuchsiz sipohlari tomonidan ko'pincha hujumga duch keladi. U chekinib, vaqtni yo'qotishga majbur bo'ladi. Bu bilan raqib kuchlarini rivojlantirishiga yordam beradi. Shunday qilib, farzinni erta olib chiqish, deyarli, har doim rivojlanishdan ortda qolishga olib keladi, bu esa faqat farzinni emas, balki butun partiyani ham yutqazib qo'yishga olib kelishi mumkin.

**Uchinchidan.** Agarda zarurat bo'lmasa, bir sipoh bilan ko'plab takroriy yurishlar bajarish kerak emas, bir sipoh bilan yurgunigizcha, raqib o'z qo'shinini jangga olib chiqishini esdan chiqarmang. Axir maydonda yakka jang qilib bo'lmaydi-ku?!

**To'rtinchidan.** Rokirovkani amalga oshirishni kechiktirmaslik kerak. Partiya boshida shohning xavfsizligi bo'lajak jangdagi muvaffaqiyat garovi hisoblanadi.



## O'quv partiyasi

1. e2–e4 e7–e5

2. Kg1–f3

Birinchi navbatda, jangga yengil sipohlarni – otlar va fillarni olib chiqish zarur.

2. ...Φd8–f6 ?

Mana bu yurishga hali erta. Faqatgina ko'rinishidan kuchli yurishdek tuyuladi. Boshqacha yurilsa yaxshiroq bo'lardi. 2. ... Kc6 yoki 2.... Kf6.

3. Cf1–c4

Oqlar sipohni faol holatga olib chiqdilar. 3.Ce2 unchalik muvaffaqiyatli emas. 3. Kc3 yurishi ham yaxshi edi.

3. ...Φf6–g6 ?

Farzin ikkita e4 va g2 piyodalariga hujum qilmoqda. Biroq rivojlanish o'rniga piyodalar ortidan quvish juda xavfli.

4. 0–0

Shoh xavfsiz joyga berkinadi, ruxlar esa o'yinga kiradilar.

4. ...Φg6:e4

Qoralar piyodani yutib olib, rivojlanishda juda ortda qoldi.

5. Cc4:f7+ Kpe8–d8

Filni olish mumkin emas 5. ... Kp:f7.

6. Kg5 + va qora farzin halok bo'ladi.





Bu yerda oqlar agar oq rux e8 xonasini ola olsa, qora shoh mot bo'lishini ko'rib qoldilar. Demak, «e» vertikalni tozalash kerak.

6. Kf3:e5 !  $\Phi$ e4:e5 ?

Farzin oq sipohlarga qarshi bir o'zi o'ynashda davom etmoqda.

7. Jf1-e1 7.... $\Phi$ e5-f6

Farzin hujumdan chekinishga majbur.

8.  $\Lambda$ e1-e8 x

***Bir sipoh bilan o'ynashni jazolash.***



## 5-o'quv partiyasi

1. e2–e4 e7–e5
2. Kg1–f3 Kb8–c6
3. Cfl–c4 Cf8–c5

Sipohlarni rivojlantirishning yaxshi usuli.

4. c2–c3

Oqlar markaz uchun kurashga d2–d4 yurishini tayyorlamoqda.

4. ...d7–d6
5. d2–d4 e5:d4
6. c3:d4 Cc5–b4 +
7. Kpe1–f1 !

Oqlar shoh bilan zarbadan ketib, 8. d5 va ot ketgandan keyin esa  $\Phi$ a4 ikki tomonlama hujum qilib, bir sipohni yutib olish xavfini yuzaga keltirdi.

7. ...Cc8–d7 ?

Bu xato. 7.... Ca5 yurishi yaxshiroq edi.

8.  $\Phi$ d1–b3

Yana filni yutib olinadigan d5 yurishi xavfi bor.

8. ...Cb4–a5
9. Cc4:f7 + Kpe8–f8
10. Cf7:g8 Jlh8:g8



11. Kf3–g5

Mot xavfi mavjud. 12.  $\Phi$ f7 x. Qoralar shohni himoyalashga urinadi.

- 11.... $\Phi$ d8–e8

Biroq 12. Kg5:h7+ Kpf8–e7 13.Cc1–g5 x



## 6-o'quv partiyasi

1. e2–e4 d7–d5

2. e4:d5 ♠d8:d5

3. Kb1–c3

Bunday boshlashning kamchiligi qoralarning farzin chekinishi uchun vaqt yo'qotishga to'g'ri kelishidan iborat.

3. ...♠d5–a5

4. d2–d4 Kg8–f6

5. Cc1–d2 Kb8–c6

6. Xato. Qoralar sipohni olib chiqadi, lekin 5. ...c6 o'ynab farzinning xavfsizligi to'g'risida tashvishlanish zarur edi.

7. Cf1–b5 Cc8–d7

8. Kc3–d5



Farzinning chekinadigan yo'li yo'q va qoralar uni berib yuborishga majbur. 7. ...♠a5:b5 8. Kd5:c7 +

Bu ikki tomonlama zarba yoki «vilka» baravariga ikki sipohga: shoh va farzinga hujum qilish. Shohni qutqarish zarur, farzin esa halok bo'ladi.

8. ...Kpe8–d8

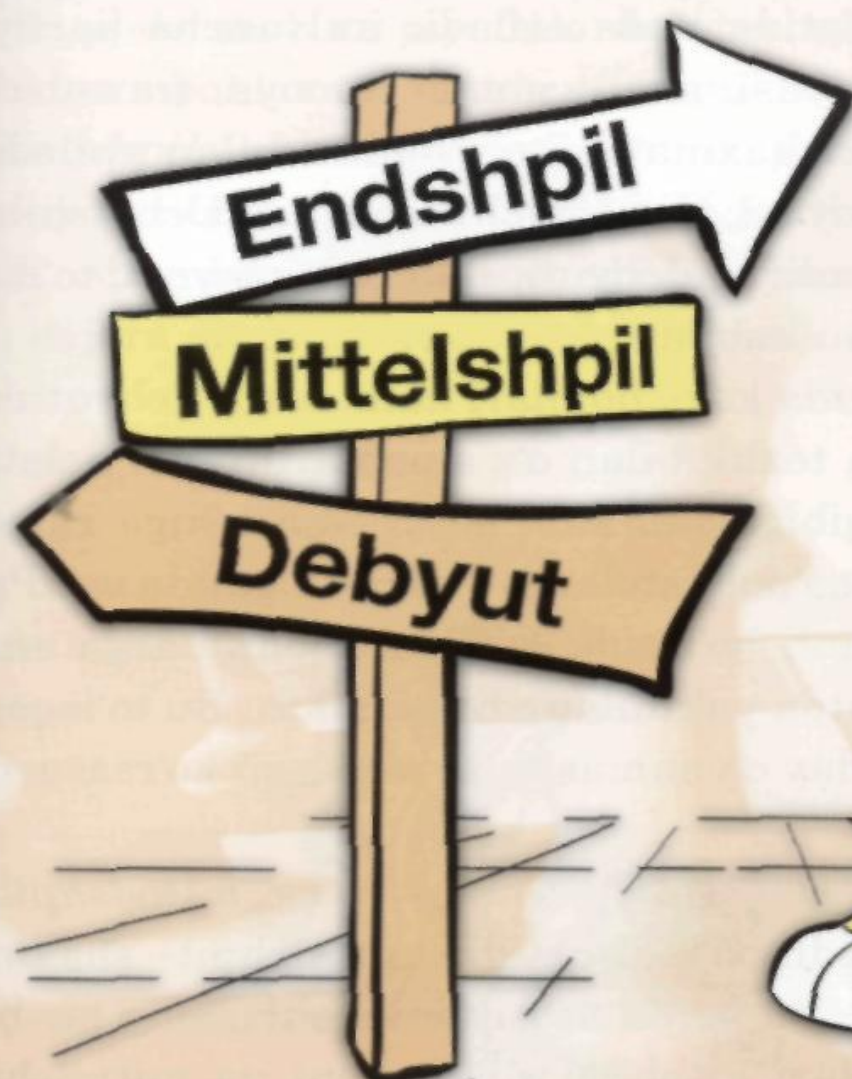
9. Kc7:b5

**Qoralar taslim bo'ldi.**

**Xulosa:** farzinni erta olib chiqish xavfli. Faqat rivojlanishda ortda qolish emas, balki farzinni yo'qotib qo'yish ham mumkin.

**31-dars.**

# SHAXMAT PARTIYASINING UCH BOSQICHI





Shaxmat partiyasi uchta bosqichga: o'yin boshlanishi – *debyut*, o'yin o'rtasi – *mittelshpil* va o'yin yakuni – *endshpilga* bo'linadi.

O'yin boshlanishi, *debyut* – bu dastlabki 8–15 yurishlardan iborat. Debyutning asosiy vazifasi kuchlarni tezlik bilan jamlash, o'z sipohlarini jangga olib chiqish hisoblanadi. Debyut ko'p jihatdan keyingi kurashlar xususiyatini belgilab beradi, bunda kuchlarni rivojlantirish maqsadga muvofiq, bo'lajak janglarni hisobga olib bajarilishi kerak. Partiya boshlanishida kuchlarni rivojlantirishning ko'plab turli yo'llari mavjud. Shuning uchun «debyut» so'zidan faqat shaxmat partiyasi boshlang'ich bosqichini emas, balki boshlanish nomi sifatida ham foydalaniladi.

Turli xil nomlar bilan ko'plab har xil debyutlar mavjud. Ularning ba'zilarida shaxmat geografiyasi yoki birinchi qo'llay boshlagan shaxmatchilarga hurmat sifatida ifoda etiladi: italyancha partiya, ispancha partiya, Vena partiyasi, sitsiliyancha himoya, fransuzcha himoya, boshqalari mashhur shaxmatchilar nomlari bilan ataladi – Filidor himoyasi, alexin himoyasi, Nimsovich himoyasi. Uchinchilari shaxmat nomlarini aks ettiradi: fil debyuti, ikki ot himoyasi, to'rt ot debyuti, farzin gambiti va shu kabilar.

Shunday qilib, debyutlar juda ko'p, nomlari ham, lekin debyutning vazifasi har doim bitta: juda tezlik bilan o'z sipohlarini faol holatga keltirish va iloji boricha, raqibiga shu kabi ishni bajarishiga xalaqit berishdan iborat. Faqatgina qo'pol xatolarga yo'l qo'yilganda va «Partiya qanday boshlanadi» nomli bo'limda aytilgan qonunlarga amal qilinmaganda, partiya debyutda yakunlanishi mumkin. Bu to'laqonli partiya bo'lmaydi, balki qanday o'ynamaslik kerakligini ko'rsatuvchi «qisqa» partiya bo'ladi.

Odatda, partiya kuchlar rivojlantirilgandan so'ng *mittelshpilga* o'tadi, bunda asosiy kurash sodir bo'ladi, chunki *mittelshpil* – shaxmat partiyasining asosiy qismidir. Bu yerda asosiysi sipohlarning bir-biri bilan bog'liqlikdagi harakatlari hisoblanadi. Debyut va *mittelshpil* o'rtasida aniq chegara yo'q. Biridan ikkinchisiga o'tish yurishdan-yurishga sodir bo'lib boradi. *Mittelshpilda* o'yin maqsadi hujum ya-



ratish va raqib shohiga mot e'lon qilish yoki kuchlarda hal qiluvchi ustunlikka erishish hisoblanadi. Kuchlarda ustunlikka ega bo'lib, raqibni taslim bo'lishga majbur etasiz. Mittelshpilda raqib fikrini payqashga harakat qilish va o'z o'yin rejasini tuzish zarur. O'yin rejası – bu yaqin 3–4 yurishdagi harakatlar hisoblanadi. Agarda raqib hujum uyushtirmoqchiligini ko'rsangiz, himoyalaniş harakatlari ni amalga oshirish zarur. Agarda fikringizcha, raqib hech qanday xavf tug'dirmayotgan bo'lsa uning shohiga hujum tayyorlash va hujumni boshlash bilan yoki g'alabaga erishishga qaratilgan boshqa faol harakatlar bilan shug'ullanishingiz mumkin. Mittelshpil qancha davom etishini aytish qiyin. Bu shaxmatchining mahorati va tajribasiga bog'liq bo'ladi. Har doim ham mittelshpilda g'alabaga erishib bo'lmaydi. Ko'pincha sipohlar almashuvi sodir bo'ladi va taxtada asta-sekin o'ynaydigan sipohlar soni kamayib boradi.

Raqibda shoh va piyodalardan tashqari, taxtada bittadan yoki ikkitadan sipohlar qolganida endshpil boshlanadi.

*Endshpil* – shaxmat partiyasining yakunlovchi qismi, endshpilning asosiy vazifasi piyodani farzinga aylantirishgacha olib borish hisoblanadi. Shundan keyin raqib shohiga mot qilish oson bo'ladi. Agar bu ish bajara olinmay, raqib to'g'ri o'ynasa, unda partiya durang natija





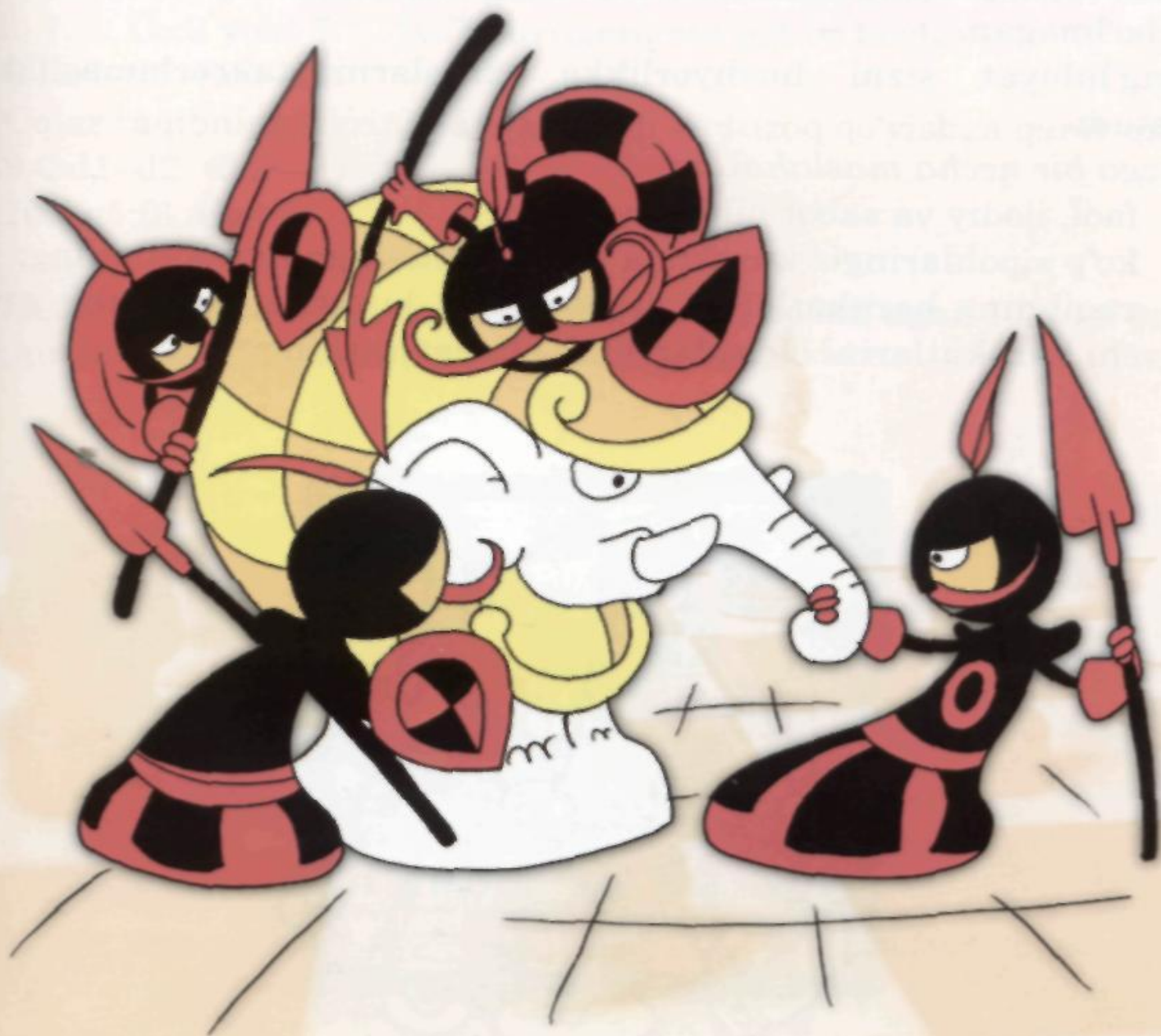
bilan yakunlanadi. Taxtada sipohlar soni kamayib borishi bilan piyodalarning qiymati ancha ortib boradi. Ularning ahamiyati oshadi. Shohlarning roli o'sadi. Ular kuzatuvchidan faol ishtirokchilariga aylanadi, chunki qo'rqadigan hech narsa yo'q.

Yuqoridagi fikrlarimizni yakunlaymiz. Oddiy partiya uch bosqichda davom etadi. U: debyut, mittelshpil va endshpillardan iborat. Ko'pchilik partiyalarda o'yin endshpilgacha borib yetmaydi, chunki o'yin natijasi mittelshpilda hal bo'ladi. Bunday partiya ikki bosqichga ega: debyut va mittelshpil. Partiya debyutdan so'ng mittelshpilni chetlab darhol endshpilga o'tadigan holatlar ham uchraydi. Sipohlarning ko'pchiligi o'yin boshidayoq almashiladi. Bunday partiyalarda debyut va endshpil bor, lekin mittelshpil yo'q. Faqat debyuti bo'lgan partiyalar to'g'risida gapirib o'tgan edik. Bu qisqa partiyalar bo'lib, unda birinchi 10–15 yurishlarda masala hal qilinadi. Debyut bo'lmagan partiyalar bo'lmaydi.



# 32-dars.

## DEBYUTDAN SO'NG NIMA QILISH KERAK?





Debyutdan keyin partiya asta-sekin mittelshpilga o'tadi. Mittelshpil - shaxmat partiyasining asosiy qismidir. Partiyaning bu qismida oqlar va qoralarning harakatdagi qo'shini sipohlarining asosiy jangi sodir bo'ladi.

Mittelshpilning murakkabligi kurashda ishtirok etayotgan sipohlar va piyodalar katta sonini boshqarish zarurligidan iborat.

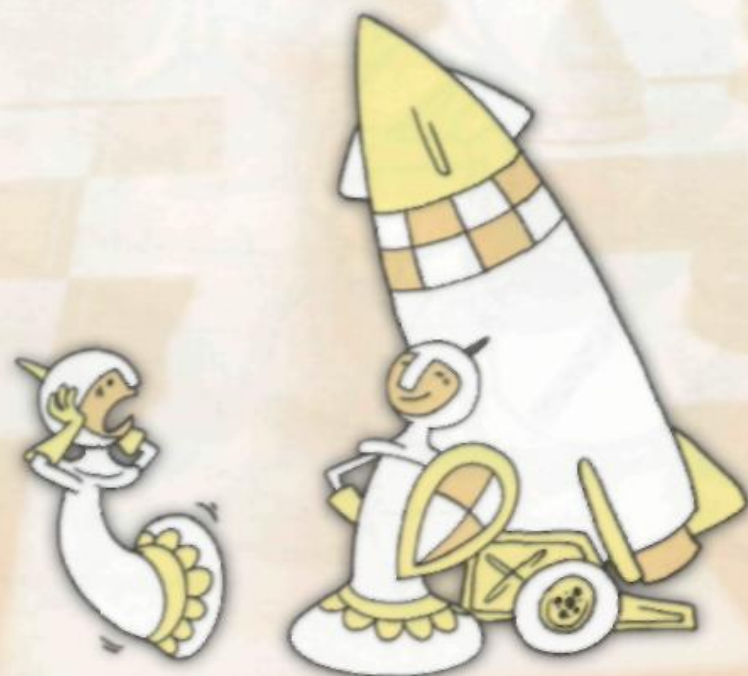
Sipohlar bir-birlariga yordam berishlari yoki shaxmatchilarning fikrlariga qaraganda, o'zaro bog'liqlikda harakat qilishlariga intilish zarur. Mittelshpilda raqibning fikrini payqash va belgilangan reja bo'yicha o'ynashga harakat qilish kerak.

Shaxmatda reja – bu yaqin 3–4 yurishga harakat rejasidir. Reja tuzish malakasi amaliyot va tajriba asosida shakllanadi. Shuning uchun ko'proq o'ynash va mag'lubiyatlardan qo'rqmaslik kerak... Xatosiz o'ynaydigan va partiyani yutqazmagan shaxmatchi jahonda hali bo'lmagan.

Mag'lubiyat sizni hushyorlikka, xatolarni takrorlamaslikka o'rgatadi.

*Sizga bir necha maslahatlar:*

- faol, ijodiy va sabot bilan o'ynang;
- ko'p sipohlaringiz kurashda ishtirok etishiga harakat qiling;
- raqibning harakatlarini diqqat bilan kuzating va uning xavf soluvchi harakatlarini oldindan bilib olishga intiling.



## 7-o`quv partiyasi

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2–e4  | e7–e5  |
| 2. Kg1–f3 | Kg8–f6 |
| 3. Kb1–c3 | Kb8–c6 |
| 4. Cf1–c4 | Cf8–c5 |
| 5. 0–0    | 0–0    |
| 6. d2–d3  | d7–d6  |

Qoralar durangga erishish ishonchida oqlarning yo'llarini takrorlashga qaror qildi. Lekin shaxmatda bu xavfli. Ko'r-ko'rona yurishlarni takrorlash nimaga olib kelishini ushbu partiya ko'rsatadi.

7.Cc1–g5 Cc8–g4

Hozir yurishlarni qaytarishdan voz kechishga qulay vaziyat kelgan edi, 7. ... C:c3 yoki 7. ... Ke7 yurilgani ma'qul bo'lardi.

8.Kc3–d5 Kc6–d4

Oqlar raqibning fikrini payqab qoldi va tuzoq qo'yishga qaror qildi.

9.Φd1–d2 Φd8–d7

10.Cg5:f6 Cg4:f3

Hozir takrorlashdan voz kechishga kech bo'ldi, agar 10. ...gf yurilsa, unda 11. K:f6 va qoralar sipohsiz qoladi.





11. Kd5-e7 +

Shoh! Shaxmatda takrorlash mumkin bo'lmagan yurish mana shu bo'ladi. O'yin qoidalari bo'yicha shohni himoya qilish zarur. Endi barchasi tugaydi.

12. ...Kpg8-h8

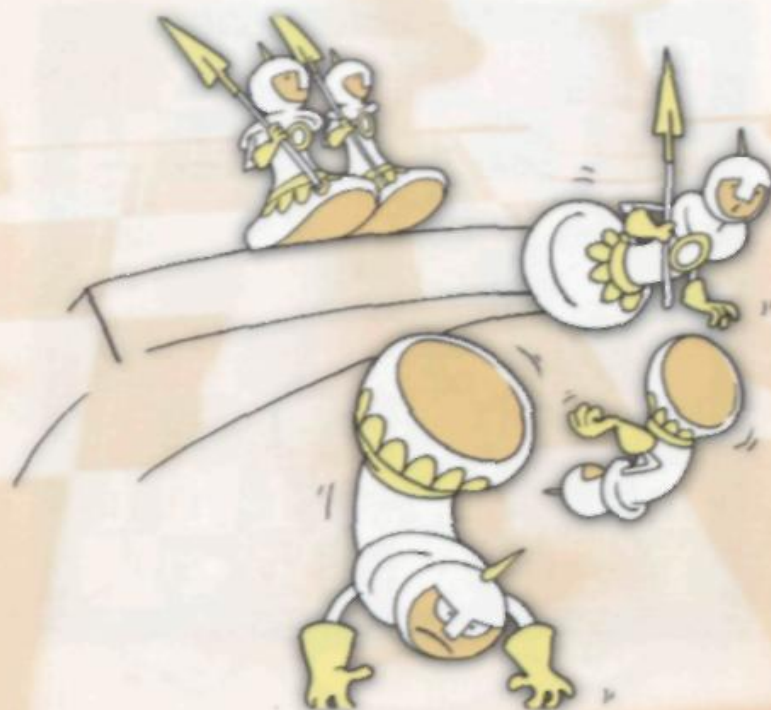
13. Cf6:g7 + Kph8:g7

13  $\Phi$ d2-g5+Kpg7-h8

14.  $\Phi$ g5-f6x

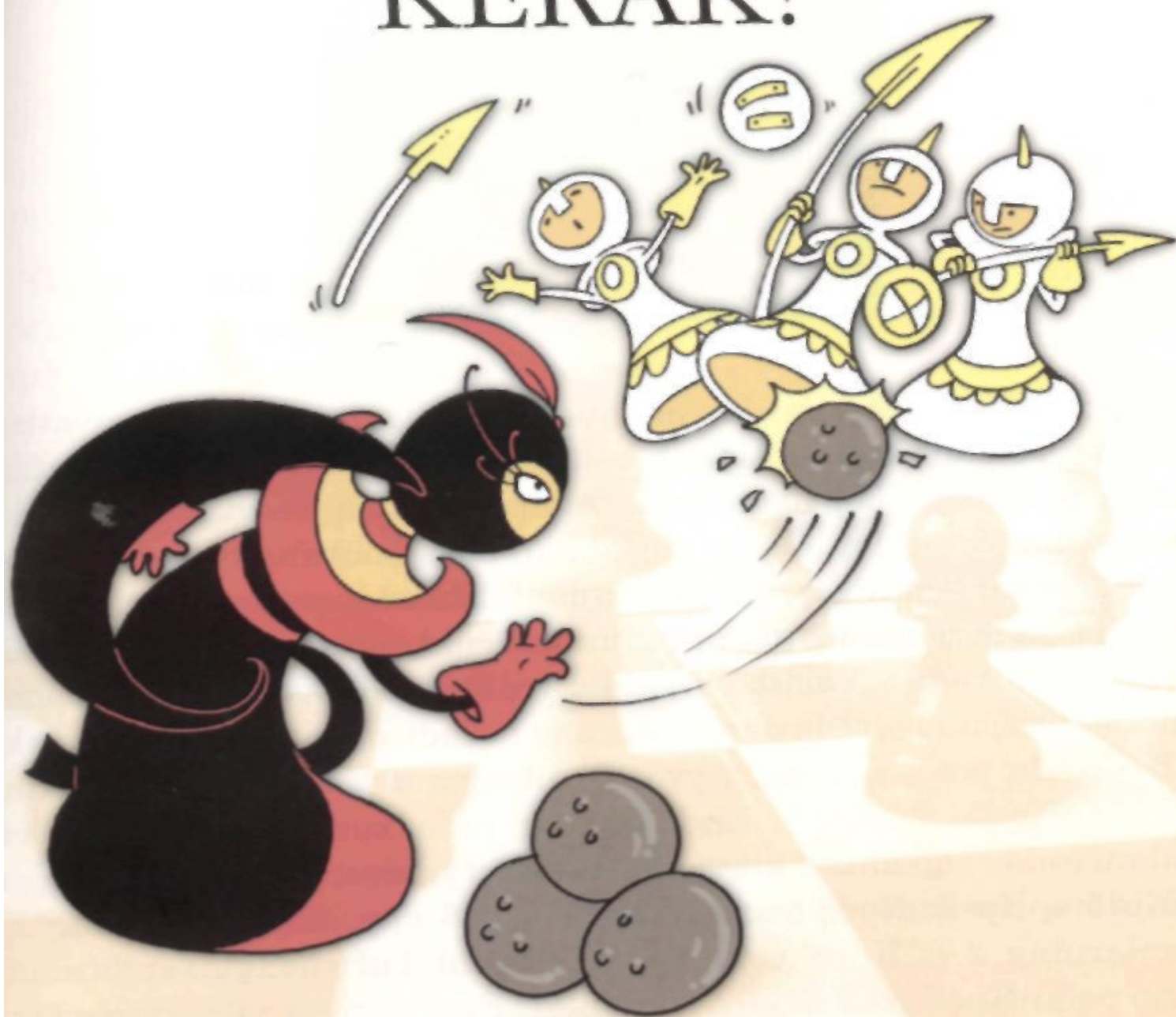


**Xulosa:** yurishlarni ko'r-ko'rona takrorlash mumkin emas.



# 33-dars.

## ENDSHPILDA QANDAY O`YNASH KERAK?





Har bir partiyada ham o'yin o'rtasida, taxtada sipohlar ko'p bo'lganida raqib shohiga mot qo'yib bo'lmaydi. Ko'pchilik sipohlar almashilganda partiya endshpilga ham o'tadi. Kuchlar cheklanganligi sababli mot qilish qiyin bo'ladi. Piyodani farzinga olib chiqish yo'li g'alabaga olib keladi. Bu yerda ham ko'p bilim talab qilinadi.

Shoh bilan piyoda shohga qarshi qolganlari holatidagi eng oddiy partiya yakunlanishlarini ko'rib chiqamiz.



Ko'pchilik endshpillarda mavjud bo'ladigan asosiy vaziyatlar shunday bo'ladi. Uni yaxshilab eslab qolish zarur. Bu yerda natija yurish navbatiga bog'liq bo'ladi. Agarda yurish navbati qoralarda bo'lsa oqlar yutadilar. Oqlar yuradigan bo'lsa durang bo'ladi. Qoida quyidagicha: agarda piyoda oxiridan ikkinchi qatorga (gorizontal bo'yicha 2 va 7) shoh e'lon qilmay turib olsa, piyoda farzinga o'tadi. Tekshirib ko'ramiz. Yurish oqlardan. 1. d7+Kpd8. Piyodani yo'qotishni xohlamaysiz, bu holatda darhol durang bo'ladi, oqlar yurishlari kerak. 2. Kpd6. Bu pot – durang. Ayyorlik qilishga urinib ko'rish mumkin. 1. Kpe5 Kpd7. 2. Kpd5. Endi qoralar juda xushyor bo'lishlari va qoidani esda saqlashlari kerak. 2. ...Kpd8 o'ynalsa, to'g'ri bo'ladi. Agar 3. Kpc6 – Kpc8, Kpe6 yurilsa, unda Kpe8 oppozitsiyani egallaydi. Qoralarning 2. ...Kpe8 yoki Kpc8 ikkinchi yurishdagi xatolaridan keyin oqlar Kpe6 yoki Kpc6 o'ynaydilar. Endi qoralar yurishi navbati bilan dastlabki holat kelib chiqadi, bu esa mag'lubiyatdir. 1. ...Kpd8.

2. d7 Kpe7. 3. Kpe7 va piyoda farzinga o'tadi. Agarda piyoda birinchi holatida turgan bo'lsa, unda piyodani farzinga olib chiqish qoidasi mavjud: «Shoh piyodani o'zining ortidan olib boradi».

### Misol



Oqlar shohni oldinga surib borib va piyoda uchun yo'l ochib, g'alabaga erishadi. 1. Kpe2–e3 ! faqat 1. f4 ? emas. Kpf7. 2. Kpe3 Kpf6. 3. Kpe4 Kpe6 va durang bo'ladi.

1....Kpe8–e7

2.Kpe3–e4 Kpe7–e6

3.Kpe4–f4 Kpe6–f6

Shohlar qarama-qarshilik holatidalar. Bu qarama-qarshilikni birinchi bo'lib, qora shoh buzishi muhim, shunda oq shohga yo'l ochiladi. Shu yerda piyoda bilan yurish juda muhim.

4.f2–f3 Kpf6–g6

5.Kpf4–e5 Kpg6–f7

6.Kpe5–f5

Yana piyoda bilan yurishga shoshilmaslik kerak.

5. f4 unda 6..., Kpe7. 7. Kpf5 Kpf7 va oqlar qarama-qarshilikni buzishga majbur bo'ladi.

6....Kpf7–e7

7.Kpf5–g6 Kpe7–f8



8. Kpg6–f6 Kpf8–g8

9. f3–f4

9. ...Kpg8–f8

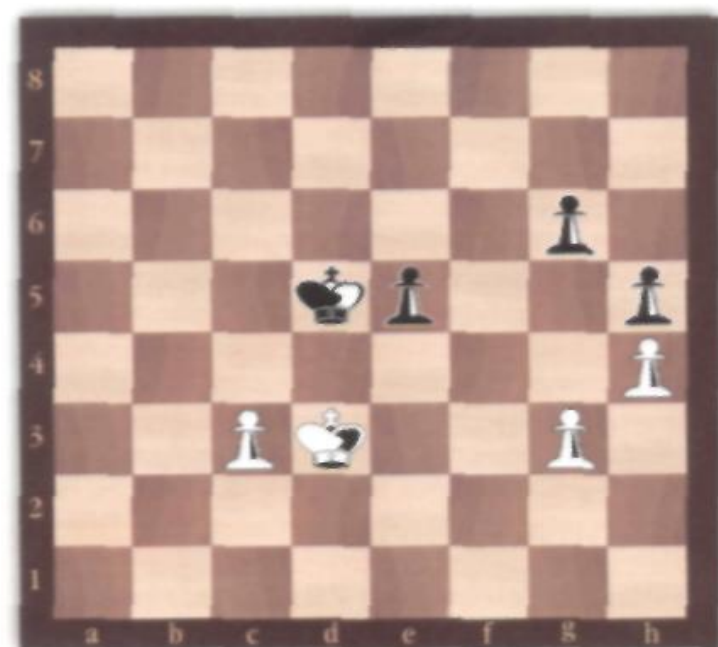
10. f4–f5 Kpf8–e8

Qoralarni chekinishga majbur etuvchi tanish usul.

11. Kpf6–g7 Kpe8–e7

12. f5–f6 va piyoda farzinga chiqadi.

Agar piyodalar bir nechta bo'lsa «yo'li ochiq» piyodalar alohida ahamiyatga ega bo'ladi. Bu oldida raqibning piyodalari bo'lmagan piyodalardir.



• Bu vaziyatda c3 va e5 piyodalari yo'li ochiq piyodalar, lekin c3 piyoda e5 ga qaraganda, yaxshiroq. U uzoqlashgan yo'li ochiq. Uni to'xtatish uchun qoralar shohi piyodalar asosiy guruhidan uzoqlashi-shi kerak, oq shoh esa ularga yaqin bo'ladi. G'alaba rejasi aniq: qora shohni «c» piyodasi ortidan borishga majbur etish va o'z shohi bilan «e5» piyodasiga hujum qilish.

1. c3–c4 Kpd5–c5

2. Kpd3–e4 Kpc5:c4

Agar 2. ...Kpd6 bo'lsa, unda 3. c5 + Kpe6. 4. c6 va shoh oq piyoda ortidan borishga majbur.

3. Kpe4:e5 Kpc4–d3

Oq shoh piyodalarga yaqinroq va bu partiya taqdirini hal qiladi.

4. Kpe5–f6 Kpd3–e3

5. Kpf6:g6 Kpe3-f3

6. Kpg6:h5 Kpf3:g3

7. Kph5-g5 va oq piyoda farzinga o'tadi.

Ikki tomondan yo'li ochiq piyodalar bilan yana bir muhim holat.



a5 va f5 yo'li ochiq, a5 uzoqlashgan, f5 himoyalangan piyodalar. U o'zining g4 piyodasi bilan himoyalangan. Bu juda muhim. f5 piyodasini yo'q qilish uchun qora shoh uning ortiga o'tib, g4 piyodasini olishi kerak, lekin bunda f5 piyoda oldinga qarab yuradi va unga yetib bo'lmay qoladi. Boshqa tomondan, qoralar shohi f5 piyodasidan uzoqqa keta olmaydi, aks holda, u farzinga chiqib ketadi. Bu yerda ham rutuq rejasi tushunarli: oqlar qo'rqmasdan a piyodasi tomon boradi, uni yo'qotadi, keyin orqaga qaytib, qora shohni siqib borib, o'z piyodalariga farzinga chiqishga yordam beradi.

Buni mustaqil ravishda tekshirib ko'ring.

O'yin oxiri: rux va piyoda ruxga qarshi. Bunday o'yin oxirlari juda ko'p uchraydi va kurash asosiy uslublarini bilish kerak. G'alabaga barcha sipohlar ishtirok etishi bilan erishiladi: shoh, rux va piyoda. Lekin har doim ham emas. Ikki vaziyatni ko'rib chiqamiz.





I holat. Kuchsiz tomonning shohi oldi ochiq piyodadan kesib qo'yilgan, ya'ni piyodaga yaqinlasha olmaydi.



Yurish navbati oqlardan. Oqlar piyodani oldinga boshlaydilar. Shoh bunga xalal qila olmaydi va piyoda bilan rux kurashadi.

1. d5–d6 Jld2–c2 +
2. Kpc5–b6 Jlc2–b2 +
3. Kpb6–c7 Jlb2–c2 +
4. Kpc7–d8 Jlc2–d2
5. d7–Jld2–c2

Juda muhim vaziyat. Piyodaga bir yurish qoldi, lekin bu yurishni bajarish oson emas.

Oqlar qo'llab g'alabaga erishadigan usul «ko'prik qurish» deb ataladi. Uni puxta o'rganib oling va eslab qoling. U «s», «d», «e» va «f» piyodalari bo'lganida amal qiladi.

6. Jle1–f1 +

Qoralar shohini piyodadan uzoqroqqa siqib chiqarish zarur.

6. ...Kpf7–g7
7. Jlf7–f4

Ko'prik qurilmoqda. Rux aynan to'rtinchi gorizontalgaga turib o'tishi kerak. Jlf5 holatida qoralar Kpg6 o'ynaydi.

7. ... Jlc2–c1
8. Kpd8–e7 Jlc1–e1 +

9. Kpe7-d6 Лe1-d1 +
10. Kpd6-e6 Лd1-e1 +
11. Kpe6-d5 Лe1-d1 +
12. Лf4-d4

«Ko'prik» qurildi. Oq piyoda farzinga chiqadi.



II holat. Kuchsiz tomon shohi piyoda oldida. Ko'pchilik hollarda partiya durang bilan yakunlanadi. Faqat rux bilan aniq o'ynash kerak.

Yurish qoralardan. Rux shohni oltinchi gorizontalgga o'tkazmasligi kerak.





9. Kpe7–d6 Лe1–d1 +
10. Kpd6–e6 Лd1–e1 +
11. Kpe6–d5 Лe1–d1 +
12. Лf4–d4

«Ko'prik» qurildi. Oq piyoda farzinga chiqadi.



II holat. Kuchsiz tomon shohi piyoda oldida. Ko'pchilik hollarda partiya durang bilan yakunlanadi. Faqat rux bilan aniq o'ynash kerak.

Yurish qoralardan. Rux shohni oltinchi gorizontalgga o'tkazmasligi kerak.



9. Kpe7-d6 Лe1-d1 +  
 10. Kpd6-e6 Лd1-e1 +  
 11. Kpe6-d5 Лe1-d1 +  
 12. Лf4-d4

«Ko'prik» qurildi. Oq piyoda farzinga chiqadi.



II holat. Kuchsiz tomon shohi piyoda oldida. Ko'pchilik hollarda partiya durang bilan yakunlanadi. Faqat rux bilan aniq o'ynash kerak.

Yurish qoralardan. Rux shohni oltinchi gorizontalgga o'tkazmasligi kerak.





Shaxmat o'yinida ustunliklarning turli ko'rinishlari uchraydi. Ular bir nechta: moddiy, maydon, vaziyatga ko'ra va ma'lum vaqtdagi ustunliklar mavjud. Moddiy ustunlik shaxmat materiallari: sipohlar, piyodalar bilan bog'liq bo'ladi. Ortiqcha rux, fil, ot, piyoda kuchli sipoh kuchsiz sipohga qarshi (rux otga qarshi), (farzin ruxga qarshi) bo'lsa moddiy ustunlik hisoblanadi. Asosiysi – moddiy ustunlikdan foydalanishni bilish kerak.

Maydon ustunligi shaxmat taxtasi maydoni bilan bog'liq. Taxta-ning katta hududini egallagan tomon ustunlikka ega bo'ladi.

1-misol



2-misol



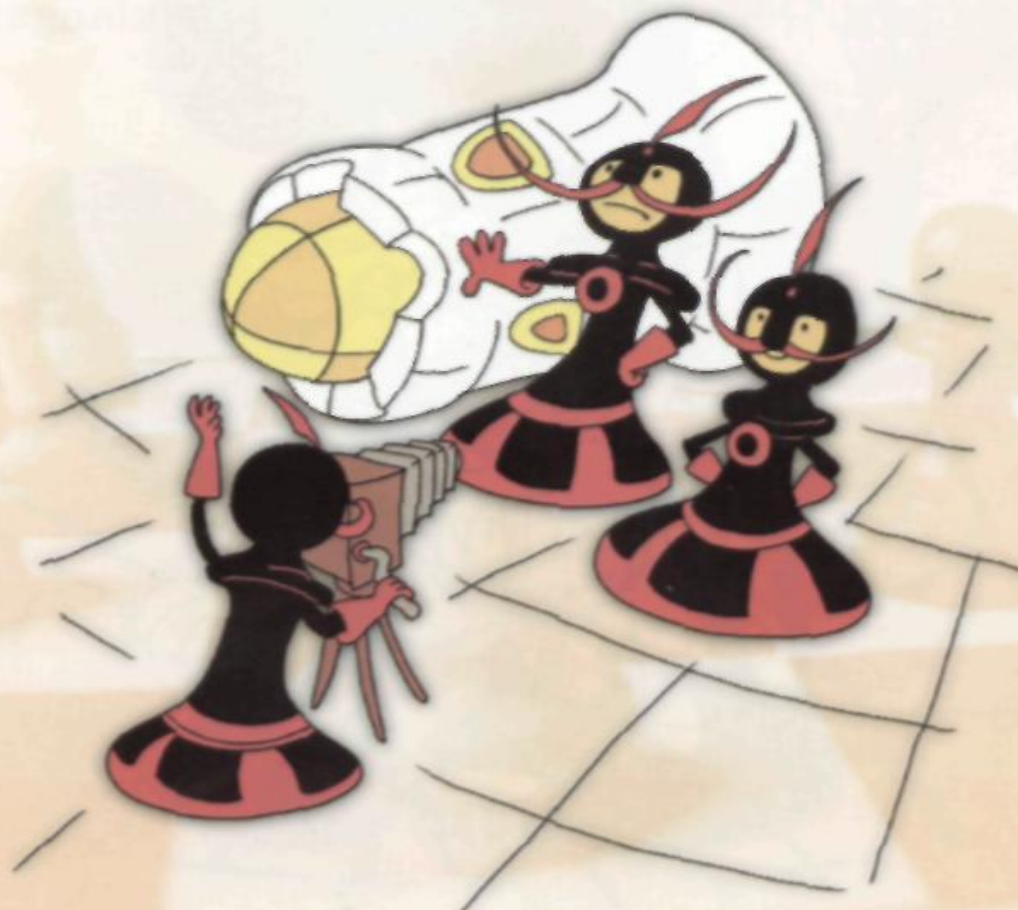
1- va 2-misollardagi vaziyatlarda oqlar taxtaning ko'p qismini egal-lagan, demak, ularda maydon jihatidan ustunlik mavjud.

Shaxmat o'yinida vaqt yurishlar bilan o'lchanadi. Vaqtda ustunlik yoki yana boshqacha aytganda, rivojlanishdagi ustunlik shaxmatda yurishlar bilan bog'liq bo'ladi. Bir xil sondagi yurishlar davomida ko'proq sipohlarni jangga olib chiqqan vaqt ustunligiga ega bo'ladi.

## 3-misol



Oqlar 3 sipohni olib chiqqan, qoralarda jangda hali sipohlar yo'q. Oqlar vaqtda ustunlikka ega yoki shaxmat tilida aytilganda rivojlanishda ustunlikka egadirlar. Ularning sipohlari yaxshi rivojlan-tirilgan va jangga tayyor. Qoralarning barcha sipohlari o'zlarining dastlabki vaziyatida turibdi.





Vaziyatga ko'ra ustunlik sipohlar va piyodalarning yaxshi holati bilan ifodalanadi. Vaziyatni ko'rib chiqamiz.

#### 4-misol



Oqlarda kichik moddiy ustunlik – bir ortiqcha piyoda mavjud. Lekin asosiysi bu emas. Oqlarning asosiy ustunliklari sipohlarning yaxshiroq joylashganligida: qora rux yura olmaydi. Uni shoh qo'riqlashga majbur bu shohning cheklangan imkoniyati Kb7 yurishdan boshqa yurishga imkon yo'q. Qora otning ham yurishi cheklangan.



# 35-dars.

## MODDIY USTUNLIKDAN QANDAY FOYDALANISH KERAQ?





Moddiy ustunlik, ya'ni kuchlar ustunligidan g'alabaga erishishda foydalana bilish zarur. Moddiy ustunlikdan foydalanishni bilish – shaxmatchi mahoratida asosiy o'rin tutadi va bunga doimo o'rganib borish zarur. Ko'p yillik amaliyot allaqachon moddiy ustunlikdan foydalanish metodini ishlab chiqqan. Moddiy ustunlikka ega bo'lib, foydali soddalashtirishga va endshpilga o'tishga intilish zarur. Oddiy qilib aytganda, teng qiymatli sipohlarni almashish va ishni yakuniga yetkazish kerak, bunda ortiqcha piyoda (agarda sipoh bo'lsa, yana ham yaxshi) darhol ta'sir ko'rsatadi va jang tez yakunlanadi.

Shohga hujum tashkil qilish moddiy ustunlikdan foydalanishning yana bir usuli hisoblanadi.

Moddiy ustunlikdan aniq foydalanishga misolni ko'rib chiqamiz. Oqlarda ortiqcha sipoh bor, lekin qoralar oq shohga hujum qilinishiga umid bilan kurashni davom ettiradi. Oqlar sipoh almashish va partiyani endshpilga o'tkazish xavfi bilan qora shohga hujum qilishdek eng yaxshi yo'lni tanlaydi.

1.  $\Phi d4$

$\Phi d8$  yurishidan so'ng mot qilish xavfi yuzaga keltiriladi.

Oqlar farzinlarni almashishga majbur etadi.



1. ... $\Phi:d4$

2.  $\text{Jh4:d4}$

Endi rux ham almashtiriladi

2. ...h6

3.  $\text{Jd8} + \text{J:d8}$

4.  $\text{J:d8 Kph7}$

5.  $\text{Jle8}$



Ikkinchi ruxni ham almashish kerak.

5. ...Jl:e8
6. C:e8 g6
7. fg + fg
8. Cd6

Endi qolgan otni ham almashiladi va oqlar o'z piyodalarini farzinga chiqarib, osongina g'alabaga erishadi.

### Topshiriq.

Quyidagi vaziyatda g'alabaga erishishning eng yaqin yo'lini toping:



### 8-o'quv partiyasi

1. e2-e4 e7-e5
2. Kgl-f3 Kb8-c6
3. Cfl-c4 Cf8-c5
4. Cc4:f7 +?

O'rganayotgan shaxmatchilarning xatolari. Ikki sipohni olib chiqdi va hujumga tashlandi!

Bunday hujum deyarli, har doim muvaffaqiyatsizlik bilan tugaydi. Axir hujumga yaxshi tayyorgarlik ko'rish kerak. Bundan tashqari, qoralar birinchi uch yurishda xatoga yo'l qo'ymadilar. Bunday «xom» hujumni qaytarish uchun diqqat bilan aniqlik zarur.

- 4....Kpe8:f7
5. Kf3:e5+ Kc6:e5
6. Qdl-h5+ g7-g6
7. Qh5:e5

Shoh berish tugadi va hujum ham tugadi. Oqlarda o'yinda faqat farzin ishtirok etmoqda, lekin hatto eng kuchli sipoh ham butun qo'shinni mag'lub eta olmaydi.

7. ...d7-d6!





Mohirona yurish! Qoralar moddiy ustunlikdan voz kechadilar va tez rivojlanish uchun ruxni qurbonlikka taklif etadilar.

8.  $\Phi e5:h8$   $\Phi d8-h4$

9. 0-0.

Xato yurish. Boshqacha o'ynash kerak edi. 9. d4 va sipohlarni tezroq jangga olib chiqilar edi.

9. ...Kg8-f6

10. c2-c3

Hozir ham 10. d4 o'ynash kerak edi.

10. ...Kf6-g4

Mot xavfi bor!

11. h2-h3 Cc5:f2 +

Endi qoralar faol harakatlarga o'tadilar

12. Kpg1-h1 Cc8-f5 !

Oqlarga qaraganda qoralar barcha sipohlarni olib chiqdilar. Oxirgi yurish bilan qoralar adashib qolgan farzinga hujum qiladi.

13.  $\Phi h8:a8$

Ustunlikka ega kuchlar hujumi boshlanadi.

13. ... $\Phi h4:h3$  +

14. g2:h3 Cf5:e4x

Rivojlantirilgan kuchlarning ajoyib g'alabasi. Oqlarning farzin tomon sipohlari shundayligicha joylarida qolib ketadi.



# 36-dars.

## RIVOJLANGANLIK USTUNLIGIDAN QANDAY FOYDALANISH KERAK?





Shaxmatda vaqt – bu yurishlar hisoblanadi. Maqsadsiz yurishlar, chetdagi piyodalar bilan «har ehtimolga qarshi» yurishlar... Bularning barchasi vaqtni yo‘qotish hisoblanadi. Bir sipoh bilan takroriy yurishlar ham vaqtni yo‘qotishga olib keladi. Raqib sipohlariga hujum qilib va o‘z sipohlarini olib chiqib vaqtni yutish mumkin. Mana shunday qilib, rivojlanishda ustunlikka erishiladi.

Partiyani ko‘rib chiqamiz:

***I. Andersen–Shalopp. Berlin, 1864– yil.***

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2–e4  | e7–e5  |
| 2. f2–f4  | d7–d5  |
| 3. Kgl–f3 | d5:e4  |
| 4. Kf3–e5 | Cf8–d6 |
| 5. Cfl–c4 | Cd6:e5 |
| 6. f4:e5  | Φd8–d4 |

Farzin erta olib chiqildi, piyodani yutib olish bilan bog‘liq bo‘lsada, vaqtni yo‘qotishga olib keladi. Yengil sipohlarni olib chiqish kerak 6. ...Kc6.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. Φdl–e2  | Φd4:e5 |
| 8. d2–d4 ! |        |

Oqlar farzinga hujum qilib, sipohlarni rivojlantirish uchun vaqtdan yutadi.

- |                  |
|------------------|
| 8. ...Φe5:d4     |
| 9. Kb1–c3 Kg8–f6 |
| 10. Ccl–e3       |

Yana farzinga hujum qilindi, ya‘ni yana vaqt yutildi.

- |               |
|---------------|
| 10. ...Φd4–d8 |
|---------------|

E‘tibor bering: farzin to‘rt yurishni amalga oshirib, go‘yo hech yurmagandek, o‘zining birinchi holatiga kelib qoldi. Oqlar bu vaqt davomida to‘rtta sipohlarini olib chiqadi. Mana shunday qilib, vaqtda yoki rivojlanishda ustunlik hosil qilinadi.

- |               |
|---------------|
| 11. 0–0 h7–h6 |
|---------------|

Agar 11. ...0–0 yurilsa, unda Cg5 hujum qiladi. Lekin endi qoralar umuman, rokirovkaga ulgura olmaydi.

- |                   |
|-------------------|
| 12. Ce3–c5 Kb8–d7 |
|-------------------|



Fil chekinganidan so'ng c5 o'ynab va rokirovka qilmoqchi bo'ladi, lekin vaqt yo'qotildi va oqlar rivojlanishdagi ustunliklaridan juda yaxshi foydalanadi.

13.  $\Phi e2:e4+$ !

Qoralar taslim bo'ldi. 13. ... K:e4 yurilsa,

14. C:f7 x

## II. Alexin – Vasich. 1931– yil.

1. e2–e4 e7–e6

2. d2–d4 d7–d5

3. Kb1–c3 Cf8–b4

4. Cfl–d3 Cb4:c3

Qoralar endi olib chiqilgan sipohni almashadilar – bu vaqt yo'qotishdir.

5. b2:c3 h7–h6?

Yana vaqt yo'qotildi. Partiya boshlanishida bunday yurishlar sipohlarni rivojlantirmaydi va bunday yurmaslikka harakat qilish kerak.

6. Ccl–a3 Kb8–d7

7.  $\Phi dl$ –e2 d5:e4

8. Cd3:e4 Kg8–f6

8. ...Ke7 yo'li bilan a3 dagi fil uchun diagonalini yopib, rokirovkani tayyorlash kerak edi.

9. Ce4–d3 b7–b6



Filni olib chiqishga harakat qilinmoqda. Balki 9. ...c5 yurishi yaxshiroq bo'larmidi.



Oqlarda rivojlanishda ustunlik mavjud. Ular bundan ajoyib foydalanadi.

10.  $\Phi e2:e6+!$  f7:e6

11. Cd3-g6x

### III. Vooremaa – Zaxaryan Minsk. 1964- yil.

1. e2-e4 c7-c5

2. Kgl-f3 d7-d6

3. d2-d4 c5:d4

4. Kf3:d4 Kg8-f6

5. Kb1-c3 a7-a6

6. Ccl-g5 Kb8-d7

7. Ce2-c4 h7-h6

Oqlar o'z sipohlarini yaxshi joylashtirib, rivojlanishda biroz ustunlikka erishdi.

8. Cg5:f6 g7:f6?

Bu esa xato. 8. ...K:f6 yurish kerak edi. Oqlarda rivojlanishda yaqqol ustunlik bor.



Rivojlanishdagi ustunlikdan tez va dadil foydalanishning yana bir namunasi.

9. Cc4:f7+ Kpe8:f7

10. Φdl-h5+

Qoralar taslim bo'ldi.

10. ...Kpg8 yurishiga 11. Φg6 Cg7. 12. Ke6 va farzin yutib olindi. Ko'rib chiqilgan partiyalar kimki ko'proq sipohlarini jangga olib chiqsa, o'sha vaqt ustunligiga erishishi yaqqol ko'rsatib beradi. Ko'p vaqtni yo'qotgan rivojlanishda ancha ortda qoladi. Rivojlanishda ustunlik raqib o'z sipohlarini olib chiqishga ulgurmasdan tez va dadil harakatlarni talab qiladi. Vaqt boy berilsa, bunday ustunlik tezlikda yo'qotiladi.

### **9-o'quv partiyasi**

**Blok – Yensen. Kopengagen, 1938- yil.**

1. e2-e4 e7-e6

Oqlarning birinchi yurishlariga mumkin bo'lgan javob.

2.d2-d4 d7-d5

3.Kb1-c3 d5:e4

Qoralar almashish bilan o'yinni osonlashtirmoqchi. Biroq bu almashish oqlar uchun markazni egallash imkonini beradi.

4. Kc3:e4 Cf8-d6

Bu fil uchun «e7» xonasi ancha mos keladigan joy hisoblanadi.



5. Cf1–d3 Kg8–e7

6. Ccl–g5 0–0?

Noaniqlik. Farzin tomon flangi sipohlarini rivojlantirish to'g'risida o'ylash kerak edi.



Bu vaziyatda oqlarda vaziyat ustunligi mavjud. Qora sipohlariga qaraganda, ularning sipohlari yaxshi turibdi va faol harakat qilishlari mumkin.

7. ... Ke4 – f6 +!

Juda yaxshi yurish!

7. ...g7:f6

Agarda 7. Kph8 yurilsa, unda  $\Phi$ h5 hujum qiladi.

8. Cg5:f6  $\Phi$ d8–d7

Qoralar 9.  $\Phi$ g4 yurishiga himoya tayyorladilar, lekin

9. Cd3:h7+ Kpg8:h7

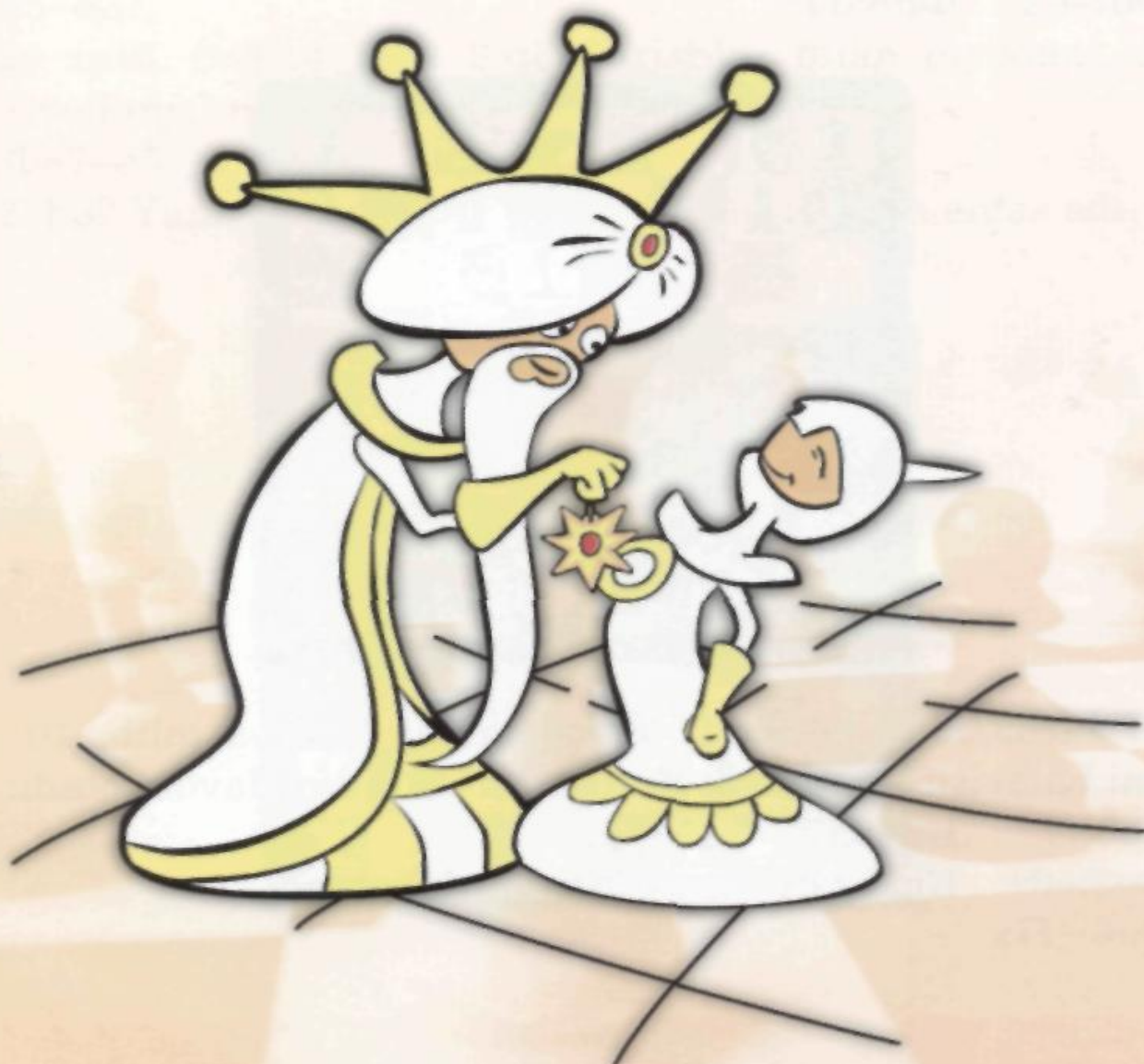
10.  $\Phi$ d1–h5+ Kpg8.

11.  $\Phi$ h8x

Farzin tomonini rivojlantirmaganligi uchun jazo.

**37-dars.**

# O'QUV PARTIYALARI





## 1-o'quv partiyasi

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2 –e4 | c7–c6  |
| 2. d2–d4  | d7–d5  |
| 3. Kb1–c3 | d5:e4  |
| 4. Kc3:e4 | Cc8–f5 |
| 5. Ke4–g3 | Cf5–g6 |
| 6. Kgl–f3 | Kg8–f6 |

Shu yurishda 6. ...Kb8–d7 yurilganida to'g'riroq bo'lar edi. Oq otni e5 xonasiga qo'yib, qoralar raqibga f7 xonasida hujum uyushtirishlariga imkon berdi.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. h2–h4   | h7–h6   |
| 8. Kf3–e5  | Cg6–h7  |
| 9. Cf1–c4  | e7–e6   |
| 10. Φdl–e2 | Φd8:d4? |



Oq fil zarbasidan e6 va f7 piyodalarini himoya qilib, 10. ...Kd5 yurishini bajarish kerak edi. Endi o'yin shunday davom etadi:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Ke5:f7  | Kpe8:f7 |
| 12. Φe2:e6+ | Kpf7-g6 |
| 13. Φe6–f7x |         |

## 2-o'quv partiyasi

*Dikson – Pilsberi Nyu Orlean, 1900 yil*

1. e2–e4 e7–e5

2. Kg1–f3 Kb8–c6

3. Kb1–c3 Kg8–f6

4. Cf1–b5 Cf8–c5

5. 0–0 0–0

6. Kf3:e5 Φd8–e7

6. ...K:e5, 7. d4 yurishidan keyin oqlar sipohni qaytarib oladi va markazda ustunlik qiladi.

7. Ke5:c6

Oqlar ortiqcha piyodani saqlab qolishga harakat qiladi. Boshqacha yurilganda yaxshi bo'lar edi: 7. Kf3 K:e4 8. d4.

7. ...d7:c6

8. Cb5–d3?

Jiddiy xato. 8. Cc4 K:e4 9.d3 yurishlar bilan piyodani qaytarib berib, rivojlanishni yakunlash kerak edi.

8. ...Φe7–e5

9. h2–h3? Yana bir xato. 9.Ce2 yurilsa ham kech emas edi.





Vaziyatni diqqat bilan ko'rib chiqamiz, oqlarda ortiqcha piyoda, bi-roq qoralarga qaraganda sipohlar joylashuvlari ancha yomon. Oq va qora farzinlar holatlarini, oq va qora fillar joylashuvlarini solishtirib ko'ring.

### Xulosa:

*Qoralarda ustunlik mavjud. Ularning sipohlari yaxshiroq joylash-gan.*

Bu kurashning natijasini hal qiladi.

9. ...Cc8:h3

10. g2:h3       $\Phi e5-g3+$

11. Kpg1-h1     $\Phi g3:h3+$

12. Kph1-gl    Kf6-g4

Oqlar taslim bo'ldi.

Rivojlanishdan kechikish hisobiga ortiqcha piyodani saqlab qolish-ga harakat qilish o'yinda qayg'uli oqibatga olib keldi.

### 3-o'quv partiyasi

1. e2 - e4      e7-e5

2. Cf1-c4      Kg8-f6

3. Kgl-f3      Kf6:e4

4. Kb1-c3

4. ...K:c3 yurishidan so'ng oqlar bir piyodasiz qoladilar. Ular tez rivojlanish maqsadida bunga atayin yo'l qo'yadilar. Qoralar otni olishlari kerak edi. Lekin ular ikki sipoh bilan hujum boshlaydilar va tezlikda mag'lubiyatga uchraydilar.

4. ...Ke4:f2?

5. Kpel:f2      Cf8-c5+

6. d2-d4!

Piyodani berib yuborib, oqlar yangi kuchlarni jangga safarbar qi-ladi.

6 ...e5:d4

7. Jlh1-e1+    Kpe8-f8

8. Kc3-e4      Cc5-b6

Oqlardan jangda bir necha sipohlar ishtirok etadi, qoralarda esa bir fil. Qoralarning hujumi tugadi, chunki yaxshi tayyorgarlik ko'rilmagan edi. Erta hujumga tashlanish oson bartaraf qilinadi.

9.  $\Phi d1-d3$   $d7-d5$

10.  $\Phi d3-a3+$   $Kpf8-g8$

11.  $Cc4:d5$   $\Phi d8:d5$



Oqlar qora shohga qarshi hujum boshlaydi.

12.  $Ke4-f6+!$   $g7:f6$

13.  $\Phi a3-f8+$   $Kpg8:f8$

Oqlar g'alaba uchun otni va farzinni qurbon qiladi.

14.  $Cc1-h6+$   $Kpf8-g8$

15.  $\text{J}e1-e8x$

Yaxshi hujumlar ko'plab sipohlar bilan bajariladi. Bir yoki ikki sipoh bilan erta hujumlar esa ko'pincha mag'lubiyat bilan tugaydi. Bu partiyada ham shunday bo'ldi.





Oqlardan jangda bir necha sipohlar ishtirok etadi, qoralarda esa bir fil. Qoralarning hujumi tugadi, chunki yaxshi tayyorgarlik ko'rilmagan edi. Erta hujumga tashlanish oson bartaraf qilinadi.

9.  $\Phi d1-d3$   $d7-d5$

10.  $\Phi d3-a3+$   $Kpf8-g8$

11.  $Cc4:d5$   $\Phi d8:d5$



Oqlar qora shohga qarshi hujum boshlaydi.

12.  $Ke4-f6+!$   $g7:f6$

13.  $\Phi a3-f8+$   $Kpg8:f8$

Oqlar g'alaba uchun otni va farzinni qurbon qiladi.

14.  $Cc1-h6+$   $Kpf8-g8$

15.  $\mathbb{H}e1-e8x$

Yaxshi hujumlar ko'plab sipohlar bilan bajariladi. Bir yoki ikki sipoh bilan erta hujumlar esa ko'pincha mag'lubiyat bilan tugaydi. Bu partiyada ham shunday bo'ldi.



Barcha sipohlar rivojlantirilgan, farzinning hujumda ishtirok etish vaqti keldi.

14. Kd2–f1



14. ... Cd7–b5!

Juda chiroyli zarba. Oqlar taslim bo'ldi, sababi farzin boy beriladi. Agar 15. ab bo'lsa, keyingi yurish 15...  $\Phi e7:e2x$ .

### 5-o'quv partiyasi

(To'rt ot debyuti)

*Tarrash – Simonson. Berlin, 1887- yil.*

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. e2–e4  | e7–e5     |
| 2. Kgl–f3 | Kb8–c6    |
| 3. Kb1–c3 | Kg8–f6    |
| 4. d2–d4  | Cf8–b4    |
| 5. d4–d5  | Kc6–e7    |
| 6. Kf3:e5 | Kf6 : e4? |

Avval d7—d6 o'ynash zarur edi.

- |                  |         |
|------------------|---------|
| 7. $\Phi dl$ –d4 | Cb4:c3+ |
| 8. b2 : c3       | Ke4–f6  |
| 9. Ccl–g5        | Ke7–g6  |
| 10. Ke5–g4.      |         |





*Qoralar taslim bo'ldi.*

*Nima uchunligini mustaqil o'rganib chiqing.*

### **6-o'quv partiyasi**

*(Shotlandcha partiya)*

**Tarrash – Bron.** Berlin, 1888- yil.

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. e2–e4  | e7–e5    |
| 2. Kg1–f3 | Kb8–c6   |
| 3. d2–d4  | e5:d4    |
| 4. Kf3:d4 | Φd8–h4   |
| 5. Kd4–b5 | Φh4:e4+  |
| 6. Cf1–e2 | Kpe8–d8? |

Boshqacha o'ynash kerak edi. 6. ...Cb4+ shunda 7. Cd2 yurishida juda xavfli hujum qilishi mumkin bo'lgan oq filni qoralar almashtirar edi. Partiyada shu yurishdan so'ng oqlarda juda ko'p yengil sipohlar o'ynamoqda, sarosimada yurgan qoralar farzini ularning qurboniga aylanishi mumkin.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 7. 0–0      | Cf8–c5 |
| 8. Kb1–c3   | Φe4–e5 |
| 9. Kc3–d5   | Cc5–d6 |
| 10. Cc1–f4  | Φe5–f5 |
| 11. Ce2–g4  | Φf5–g6 |
| 12. Cg4–h5  | Φg6–f5 |
| 13. Cf4:d6  | c7:d6  |
| 14. Kb5:d6. |        |



*Qoralar taslim bo'ldi,  
ular farzinni yo'qotmoqda.*

### 7 - o'quv partiyasi

(Vena partiyasi)

*Kyurshner – Tarrash*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4  | e7-e5  |
| 2. Kb1-c3 | Kb8-c6 |
| 3. g2-g3  | Kg8-f6 |
| 4. Cfl-g2 | Cf8-c5 |
| 5. d2-d3  | a7-a6  |
| 6. f2-f4  | d7-d6  |
| 7. f4-f5  | g7-g6! |
| 8. g3-g4  | h7-h5  |
| 9. Ccl-g5 | Kc6-d4 |

Raqibni sarosimaga soladigan va muvaffaqiyat keltiradigan kombinatsiyaning boshlang'ich yurishi.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. Kc3-d5  | Kf6:d5!? |
| 11. Cg5:d8  | Kd5-e3   |
| 12. Φdl-d2  | Kd4:c2+  |
| 13. Kpel-e2 | Kc2-d4+  |
| 14. Kpe2-f2 |          |

14. Kpel Cb4 yurishidan so'ng farzin qayta yutib olinadi.

14. ...Ke3 : g4+ .  
15. Kpf2-g3



Shoh bilan f1ga chekinish kerak edi.

15. ...g6:f5

16.  $\Phi$ d2-g5



Oqlar raqibni  $\Phi$ e7 yurishidan keyin mot qilish xavfi bilan chalg'itmoqchi bo'ladi, biroq o'zlari 3 yurishda mot bo'ladi.

16. ...h5-h4+

17.  $\Phi$ g5:h4 .....

Aks holda, 17. ...Kf2x.

17. ...f5-f4+

18. Kpg3-h3 Kg4-f2x

### 8-o'quv partiyasi

#### Morfi – Graf Izuar va Gertsog Braunshveygskiy

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. e2-e4        | e7-e5        |
| 2. Kgl-f3       | d7-d6        |
| 3. d2-d4        | Cc8-g4       |
| 4. d4:e5        | Cg4:f3       |
| 5. $\Phi$ dl:f3 | d6:e5        |
| 6. Cfl-c4       | Kg8-f6       |
| 7. $\Phi$ f3-b3 | $\Phi$ d8-e7 |

Bu yerda Morfi b7 piyodani yutib olishi mumkin edi, lekin unda qoralar farzinlarni almashtirar va oqlar hujumi to'xtar edi. Umu-man, 8. C:f7 +  $\Phi$ :f7 9.  $\Phi$ :b7 yurish ham mumkin edi.

Shoh bilan f1ga chekinish kerak edi.

15. ...g6:f5

16.  $\Phi$ d2-g5



Oqlar raqibni  $\Phi$ e7 yurishidan keyin mot qilish xavfi bilan chalg'itmoqchi bo'ladi, biroq o'zlari 3 yurishda mot bo'ladi.

16. ...h5-h4+

17.  $\Phi$ g5:h4 .....

Aks holda, 17. ...Kf2x.

17. ...f5-f4+

18. Kpg3-h3 Kg4-f2x

### 8-o'quv partiyasi

#### Morfi – Graf Izuar va Gertsog Braunshveygskiy

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. e2-e4        | e7-e5        |
| 2. Kgl-f3       | d7-d6        |
| 3. d2-d4        | Cc8-g4       |
| 4. d4:e5        | Cg4:f3       |
| 5. $\Phi$ dl:f3 | d6:e5        |
| 6. Cfl-c4       | Kg8-f6       |
| 7. $\Phi$ f3-b3 | $\Phi$ d8-e7 |

Bu yerda Morfi b7 piyodani yutib olishi mumkin edi, lekin unda qoralar farzinlarni almashtirar va oqlar hujumi to'xtar edi. Umu-man, 8. C:f7 +  $\Phi$ :f7 9.  $\Phi$ :b7 yurish ham mumkin edi.



## 9-o'quv partiyasi

*Krogius–Oyanen. Xelsinki, 1951- yil.*

1. e2 –e4 c7–c5

2. d2–d4 c5:d4

3. Kgl–f3 e7–e5

e5 piyodani olish mumkin emas. 4....Φa5+ yurishidan so'ng ikki yoqlama zarba beriladi va qoralar sipohni yutib oladi.

4.c2–c3!

Oqlar tezlikda rivojlanish uchun yana bir piyodani qurbon qiladi.

4. ...d4:c3

5. Kbl:c3 d7–d6

6. Cfl–c4 h7–h6?

Xato. Qoralar hech bir sipohlari rivojlantirilmagan va bunday vaziyatlarda chetdagi piyodalar bilan yurish juda xavfli.



Rivojlanishda ustunlikdan foydalanishga yana bir misol. Tez va dadil harakat qilish kerak. Oqlar filni qurbon qilish yordamida shohga hujumni tashkil qiladi.

7. Cc4:f7+ Kpe8:f7

8. Kf3:e5 Kpf7–e7

9. Kc3–d5+ Kpe7–e6

10.Φdl–g4+!

Yangi kuchlar hujumga tashlanadi...

10. ... Kpe8:e5

11. Ccl-f4+ Kpe5-d4

12. Cf4-e3+ Kpd4-e5

Shoh oqlar qo'shiniga hech qarshilik ko'rsata olmaydi...(agar 12... Kp c4, unda 13.  $\Phi$ e2x-)

13.  $\Phi$ g4-f4+ Kpe5-e6

14.  $\Phi$ f4-f5x



### 10-o'quv partiyasi

*Zaytsev – Karpov. Leningrad, 1966– yil.*

1. e2-e4 e7-e5

2. Kg1-f3 Kg8-f6

3. d2-d4 Kf6:e4

4. Cf1-d3 d7-d5

5. Kf3:e5 Kb8-d7

6. Ke5 :f7  $\Phi$ d8-e7

Shoh bilan markazga borishni xohlamagan qoralar “e” vertikasi bo'yicha kuchlar yo'nalishini yaratadi.

7. Kf7:h8!?

Oqlar farzinni qurbon qiladi.

7. ...Ke4-c3+

8. Kpel-d2 Kc3:dl

9. Jlh1-el

Oqlar farzinni vaqtinchalik bergan bo'lib chiqdi.

9. ...Kdl:f2



# 38-dars.

## O'ZBEKISTON YETAKCHI SHAXMATCHILARINING PARTIYALARI



Mazkur partiyalarning har bir yurishini diqqat bilan o'rganib chiqing, bu shaxmat o'yinini yaxshiroq tushunib olishingiz uchun yaxshi saboq bo'ladi. Shaxmat mahoratini yaxshi egallab olish uchun ko'p o'ynash va boshqa shaxmatchilarning partiyalarini o'rganib borish, maxsus adabiyotlarni o'qish zarur.

Boshqacha qilib aytganda shaxmatni o'rganish kerak.

### *Shoh gambiti*

*Dementyev      G. Agzamov.*

*(Rossiya)      (O'zbekiston)*

*Toshkent, 1975-yil.*

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2-e4  | e7-e5 |
| 2. f2-f4  | e5:f4 |
| 3. Cf1-c4 | d7-d5 |

Hozirgi kunda kamdan-kam uchraydigan o'sha qadimiy romantik debyutda oqlarning 3-yurishlarida mumkin bo'lgan davom ettirishlardan biri.

4. Cc4:d5

4. ed  $\Phi$ h4+ 5. Kpf1 Cd6 6. Kf3  $\Phi$ h5 7. Kc3 Ke7 8. d4 yo'li bilan ikki tomon uchun ham keskin bo'lgan variantni tanlash ham mumkin edi. 1898-yil Venada Blekbern-Shlexter partiyasida shunday bo'lgan edi.

4. ...Kg8-f6

4. ... $\Phi$ h4 nazariy davom ettirilishi ancha chuqur o'rganilgan hisoblanadi. 4-yurish bilan qoralar f4 piyodasini yutib olishga intilmay, balki shoh tomoni sipohlarini tezroq jangga tayyorlash va rivojlanishda ma'lum ustunlikka erishishga harakat qiladilar.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. Kb1-c3 | Cf8-b4 |
| 6. Cd5-b3 | Cb4:c3 |
| 7. b2:c3  | Kf6:e4 |

«e» vertikal bo'yicha bog'langanligi sababli e4 oti himoyalanganligiga asoslangan muhim yurish

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 8. $\Phi$ d1-f3 | 0-0    |
| 9. $\Phi$ f3:f4 | Ke4-f6 |

Debyut jangiga yakun yasash mumkin. Oqlarda shohning xavfsizligi ta'minlanmagan, farzin tomonida piyodalar bo'sh joylashgan vaziyat.



10. Kgl-f3      Jlf8-e8+

11. Kpel-dl      c7-c5

12. d2-d3      Kf6-d5

Oq farzinning noqulay joylashganligini va farzin tomoni piyodalarning kuchsizligini ko'rsatadi. Agarda 13. C:d5  $\Phi$ :d5 yurilsa qoralarda sezilarli ustunlik bo'ladi.

13.  $\Phi$ f4-c4      Cc8-e614.  $\Phi$ c4:c5      b7-b6

15. Cb3:d5

Oqlar rux va ot uchun farzinni berishga qaror qiladilar. Biroq ularga hozir yaxshi maslahatning o'zi yo'q. 15.  $\Phi$ d4 yurilsa, 15. ...Kc6 javob qaytariladi, 15.  $\Phi$ a3 farzinning chekinishiga esa qoralar 15. ...K:c3 o'ynaydi. 16. Kpd2 Ke4+ 17. Kpe3 C:b3 va hokazo.

15. ...b6:c5

16. Cd5:a8      c5-c4!

Bundan keyingi o'yinni sharhlamasak ham hammasi tushunarli:

17. Kpdl-d2      Ce6-d5

18. Ca8:d5       $\Phi$ d8:d5

19. Ccl-a3      c4:d3

20. c2:d3      Jle8-d8

*Oqlar taslim bo'ldi.*

**Farzin gambiti****R. Qosimjonov***(O'zbekiston)***L. Lesej***(Kanada)**Istambul, 2000- yil.*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4  | d7-d5  |
| 2. c2-c4  | c7-c6  |
| 3. Kg1-f3 | Kg8-f6 |
| 4. Kb1-c3 | e7-e6  |
| 5. e2-e3  | Kb8-d7 |
| 6. Cf1-d3 | d5:c4  |
| 7. Cd3:c4 | b7-b5  |
| 8. Cc4-d3 | Cc8-b7 |
| 9. O-O    | b5-b4  |

O'ynalgan Meran sistemasi keng mashhurlikka ega. Oxirgi 9. ...b4 hamda 9. ...a6 yurishlari asosiy davom ettirilish hisoblanadi.

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. Kc3-e4 | Cf8-e7 |
| 11. Ke4:f6 | Kd7:f6 |
| 12. e3-e4  | O-O    |
| 13. e4-e5  | Kf6-d7 |
| 14. Cd3-e4 |        |

c6-c5 yurish yo'li bilan bog'liq qarshi o'yin imkoniyati cheklanadi.

14. ...Ja8-b8

15. a2-a3      b4:a3

16. b2-b4!!

Juda yaxshi imkoniyat. Oqlar «a» chizig'ini ochiq qoldirishni xohlaydi, c6 va a7 bo'sh piyodalarini qayd etadilar. 16. ...Cb4 yurishi o'tmaydi, chunki bunga 17. C:h7 ma'lum kuchli hujumi sabab bo'ladi.

16. ...a5

17. b:a Φ:a5







18. Ccl:a3!!

«Chalg'itish» mavzusidagi tematik zarba.

18. ...Ce7:a3

Filni olishdan voz kechilgan holatda oqlar katta pozitsion ustunlikka erishadi. 18. ...  $\Phi$ d8 19. C:e7  $\Phi$ :e7 20. Jla7.

19. Ce4:h7+ Kpg8:h7

20. Kf3-g5+ Kph7-g6

21.  $\Phi$ dl-d3+ f7-f5

21. ...Kp:g5 22. f4+ Kph6 23.  $\Phi$ h3+ Kpg6 24 g4 yurishlari hollarida not bo'lish xavfi yuzaga keladi.

22. Kpg5:e6

Qoralar katta moddiy talofatlar ko'rmoqda...

23. ...Jlb8-a8

24. Jlf1-b1 Cb7-c8

25. Jlb1-b3

Qoralar taslim bo'ldi.



*Yangi hind himoyasi***R. Qosimjonov**      **M. Gurevich**

(O'zbekiston)      (Belgiya)

*Batumi, 2001- yil.*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4  | Kg8-f6 |
| 2. c2-c4  | e7-e6  |
| 3. g2-g3  | d7-d5  |
| 4. Cf1-g2 | Cf8-b4 |
| 5. Cc1-d2 | Cb4-e7 |
| 6. Kg1-f3 | O-O    |
| 7. O-O    | c7-c6  |
| 8. Cd2-f4 | b7-b6  |

Qoralar yangi hindcha himoyaning biroz sust variantini tanlaydi.

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 9. $\Phi$ d1-b3 | Kb8-d7 |
| 10. Jf1-d1      |        |

Qoralarining rejasi c6-c5 usul bilan siquvni biroz zaiflashtirish. Oqlarning oxirgi yurishi bu rejaga qarshi yurish edi. d1 rux va d8 farzinlarning qarama-qarshiliklari c6-c5 piyodasining oldinga borishini qiyinlashtiradi.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 10. ...a7-a5 |        |
| 11. Kb1-c3   | Cc8-a6 |
| 12. c4:d5    | e6:d5  |

c6:d5 yurishlaridan so'ng b5 xonasining zaifligi sezilarli bo'lib qoladi. 13. Kb5 yurishini amalga oshirish mumkin.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. Jla1-c1 | Jla8-c8 |
|-------------|---------|

Agar 13. ...a4. 14.  $\Phi$ c2-a3 15. b3-Jle8 murakkab o'yini bilan farzin tomoni mustahkamlansa, yaxshi bo'lar edi. Qoralar c6-c5 ilgari surishga umid qiladi, lekin uni osongina to'xtatiladi.

- |                  |         |
|------------------|---------|
| 14. Cg2-h3       | Ca6-c4  |
| 15. $\Phi$ b3-c2 | c6-c5   |
| 16. d4:c5        | Ce7:c5  |
| 17. Cf4-g5       | Jlc8-c6 |
| 18. Ch3:d7!      |         |

Qoralar himoyalaniish bilan bandlar, bu almashish bilan rux va farzinning qarama-qarshiliklari ta'kidlanadi. 18. e4 ham kuchli yurish edi.





18. ...Φd8:d7

19. Cg5:f6     Лc6:f6

19. ...gf 20. b3 Ca6 21. K:d5 Φe6 22. e4 o'ynalganida shiddatli kurash bo'lardi. Endi qoralar sifatni yo'qotadi.

20. Kc3-e4     Φd7-e7

21. Ke4:f6+     Φe7:f6

22. b2-b3     Cc4-a6

23. Лd1:d5     Лa8-e8

24. Лd5-f5     Φf6-h6

Agar 24. Л:e2 25. Л:f6 Л:c2 26.Л:c2-gf 27. Лd2 vaziyatning bahosini o'zgartirmaydi.

25. Лf5-e5     Лe8-c8

26. Лcl-dl     f7-f6



Agar 26. ...C:f2+ 27. Kp:f2 – Л:c2 28. Лd8x

27. Ле5:c5! To'g'ri va chiroyli.

28. ...b6:c5

27. ... Л:c5 bo'lsa, 28. Фe4 dan keyin qoralar himoyalana olmaydi.

28. Фc2–e4 f6–f5

29. Фe4–d5+ Kpg8–f8

Agarda

29. ...Kph8 yurilsa, 30. Фd8+

30. Kf3–e5

Qoralar taslim bo'ldi.

### *Eski hind himoyasi*

**K. Sasikiran**

(Hindiston)

**R. Qosimjonov**

(O'zbekiston)

Haydarobod, 2002– yil.

1. d2–d4 Kg8–f6

2. c2–c4 g7–g6

3. Kb1–c3 Cf8–g7

4. e2–e4 d7–d6

5. Kg1–f3 O–O

6. Cf1–e2 e7–e5

7. Cc1–e3 h7–h6

Eski hind himoyasi o'tgan asrning 50-yillarida mashhur bo'ldi. U yangi ming yillik boshida ikkinchi yoshlikni boshdan kechirmoqda. Ikkala tomonning ham strategik rejalari oddiy, oqlar farzin tomonida o'ynaydilar. Bu yerda ular kuchliroq, shoh tomonida esa minimal himoyalaniş bilan cheklanadilar. Qoralar shoh tomonida hujum qilish uchun butun farzin tomonini berib qo'yadilar. Qoralarning oxirgi yurishlari eng mashhurlardan emas, ko'proq 7. ...Kg4 o'ynaladi.

8. O–O Kf6–g4

9. Ce3–c1 Kb8–c6



- 10.d4–d5      Kc6–e7  
 11.Kf3–e1      f7–f5  
 12.Ce2:g4      f5:g4  
 13.Ccl–e3      g6–g5  
 14.c4–c5

Oqlar o'z rejalarini amalga oshiradi.

Shoh tomonida o'yinni boshlashga intilish qoralarning vazifasini kamida osonlashtiradi. 14. f3 – gf 15. Л:f3 Л:f3 16. Ф:f3 Kg6 va farzin tomon sipohlarini o'yinga kiritib, qoralar to'la mazmunli o'yinga erishadi.

14. ...Ke7–g6  
 14. ...dc olish to'g'ri emas  
 15. C:c5 yurishdan keyin oqlar yaxshi o'yinga ega bo'ladi.  
 15. Лal–cl      Лf8–f7

Bir yo'la ikki maqsad ko'zlamoda - c7 xonasini zaifligini bartaraf etish hamda ruxlarni "f" vertikal bo'yicha qavat qilish.

16. c5:d6      c7:d6  
 17. a2–a4

Mazmunli yurish: otni a3–c4 orqali b6 xonaga o'tkazish uchun oqlar Kb5 yurishni mo'ljallamoqda. e1 otning Kc2 yoki darhol Kb5 jangga kiritilishi e'tiborga loyiq.

17. ...Cg7–f8  
 18. Kc3–b5      Cc8–d7  
 19. b2–b3  
 19. K:a7 Фa5. 20. Kb5 Ф:a4 muvaffaqiyat keltirmaydi, imkoniyatlar deyarli teng.  
 19. ...Kg6–f4  
 20. Kel–d3

Endi oqlar vaziyatni tenglashtirish to'g'risida o'ylasalar bo'lar edi.

20. K:a7 Фa5 21. Kb5 C:b5 22. ab Ф:b5  
 20. ...Cd7:b5

Filni otga almashishni, hatto ko'pchilik juda kuchli shaxmatchilar





Kh3+ 34 gh C:d2 yurish mumkin, lekin bunday yurish kerak emas. Qoralar ko'proq ustunlikka erishishlari mumkin.

33. Jf1-e1  $\Phi$ e7-f6

34. Jc1-c8?

Yutqazilgan vaziyatdagi xato.

34. ...Kf4-e2+!

Chiroyli yakuniy zarba.

Oqlar taslim bo'ldi.



**Sitsiliyacha himoya****S. Yuldashev**

(O'zbekiston)

**D. Mustafayev**

(O'zbekiston)

*Toshkent, 2007- yil.*

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 1. e2 – e4  | c7 – c5   |
| 2. Kbl – c3 | e7 – e 6  |
| 3. Kgl – f3 | a7 – a6   |
| 4. d2 – d4  | c5: d4    |
| 5. Kf3:d4   | Φd8 – c7  |
| 6. Cfl – e2 | Kg8 – f6  |
| 7. O – O    | d7 – d6   |
| 8. f2–f4    | Cf8 – e7  |
| 9. Ccl – e3 | O – O     |
| 10. g2 – g4 | Kf6 – d7  |
| 11. g4 – g5 | Jlf8 – e8 |
| 12. f4 – f5 | Ce7 – f8  |

Oqlarning sipohlari yaxshi rivojlangan va shohga hujum qilishga kirishadi.

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 13. Kd4:e6!  | f7:e6 (diagramma) |
| 14. Ce2 – h5 | g7 – g6           |
| 15. f5: g6   | h7:g6             |
| 16. Ch5:g6   | Jle8 – e7         |
| 17. Φdl – h5 |                   |

Qoralar taslim bo'ldi.





*From gambiti***A. Nazarov****S. Yuldashev***(Tojikiston)**(O'zbekiston)**Toshkent, 2005- yil.*

1. f2 – f4 e7 – e5

2. f4:e5 d7 – d6

Rivojlanish maqsadida piyoda qurbon qilinadi.

3. e5:d6 Cf8:d6

4. Kgl – f3 g7 – g5

Bu yurish eng jadal davom ettirish hisoblanadi.

5. g2 – g3 g5 – g4

6. Kf3 – h4 Kg8 – e7

7. d2 – d4 Ke7 – g6

8. Kh4:g6 h7:g6

9. Φd1 – d3 Kb8 – c6

10. c2 – c3 Φd8 – e7

11. Cfl – g2 Cc8 – f5

12. e2 – e4 O-O-O

13. Φd3 – e3 Cf5 – d7

14. Kbl – d2 f7 – f5

15. e4 – e5 Kc6:e5!

Oqlar rivojlanishda juda ortda qoldilar. Qoralar qurbon berish yordamida qolgan sipohlari uchun qo'shimcha yo'llar ochadi va partiyani mot qiluvchi hujum bilan yakunlaydi.



16. d4:e5      Cd6 – c5  
 17.  $\Phi$ e3 – e2    Jh8 – e8  
 18. Kd2 – c4    Cd7 – b5  
 19. Ccl – f4    g6 – g5  
 20. Kc4 – d6+    $\Phi$ e7:d6  
 21.  $\Phi$ e2:b5    Jle8:e5+  
 22. Kpel – f1    $\Phi$ d6 – d1+

Oqlar taslim bo'ldi.

### *Farzin gambiti*

*T. Gareyev*

*E. Berg*

(O'zbekiston)

(Shvetsiya)

*Moskva, 2007- yil.*

1. c2 – c4      e7 – e6  
 2. d2 – d4      Kg8 – f6  
 3. Kgl – f3      d7 – d5  
 4. Kbl – c3      c7 – c6  
 5. Ccl – g5      Kb8 – d7  
 6. c4:d5      e6:d5  
 7. e2 – e3      Cf8 – e7  
 8.  $\Phi$ d1 – c2    O – O  
 9. Cfl – d3      Jlf8 – e8  
 10. h2 – h3      Kd7 – f8  
 11. Cg5 – f4      Kf8 – e6  
 12. Cf4 – e5    g7 – g6

Oqlar hali shohning holatini aniqlab olmaganliklarini hisobga olmay qoralar standart rejani o'tkazadilar. Endi hujum uchun sharoit yuzaga keladi.

13. O – O – O    a7 – a5

14. h3 – h4! (1-diagramma)

Oqlar namunali o'tkazgan hujumni boshlash.

14. ...Ke6 – g7

15. Kf3 – g5      Kf6 – h5

16. Jld1 – g1    f7 – f5

17. Kg5:h7! (2-diagramma )



# 1-diagramma



Qora shohning vaziyatini buzish maqsadida qurbon qilish.

17. ...Kpg8:h7

18. g2 – g4

Qurbondan keyin piyodalar hujumi boshlanadi.

# 2-diagramma



18. ...Kh5 – f6
19. h4 – h5 g6:h5
20. g4:h5 Jle8 – g8
21. h5 – h6 Kg7 – e6
22. Cd3:f5+ Kph7 – h8
23. Cf5:e6 Cc8:e6
24. Jlg1 – g7 Jlg8 : g7
25. h6:g7+ Kph8 : g7
26. Jlh1 – h7+ Kpg7 – f8
27. Φc2 – g6 Ce6 – g8
28. Jlh7 – h8

Qoralar taslim bo'ldi.

### Gryunfeld himoyasi

**A. Filippov**  
(O'zbekiston)

**R. Magrazini**  
(Italiya)

Turin, 2006- yil.

1. d2 – d4 Kg8 – f6
2. Kgl – f3 g7 – g6
3. c2 – c4 Cf8 – g7
4. Kbl – c3 d7 – d5
5. Ccl – f4 O – O
6. Jla1 – c1 c7 – c6
7. e2 – e3 Φd8 – a5
8. Cfl – e2 d5:c4
9. Ce2:c4 Kb8 – d7?!

Filni g4 ga o'tkazib yuborilganda yaxshiroq bo'lar edi.

10. O – O Kf6 – h5?

Bu esa qo'pol xato. 10. ... Kb6 o'ynash kerak edi.

11. Cf4 – g5 e7 – e5
12. Cg5 – e7! Jlf8 – e8 (diagramma)
13. b2 – b4 Φa5 – b6

Agar boshqacha yurilsa, yutqaziladi 13. ... Φc7 14.C:f7 Kp:f7 15.

Φb3 Kp:e7 16. Kd5+

14. Ce7 – d6 Kd7 – f8





14. ... ed yurishidan keyin 15.  $\Phi b3$  masalani hal etadi, endi qoralar piyodani yo'qotadilar va ularning tang vaziyatdan qutulish imkoniyatlari bo'lmaydi ...

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 15. d4:e5          | Cg7 – h6       |
| 16. Kc3 – e4       | $\Phi b6$ – d8 |
| 17. $\Phi d1$ – b3 | Cc8 – e6       |
| 18. Cc4:e6         | Kf8:e6         |
| 19. Jf1 – d1       | $\Phi d8$ – c8 |
| 20. h2 – h3        | Kpg8 – h8      |
| 21. g2 – g4        | f7 – f5        |
| 22. e5 : f6        | Ke6 – f4       |
| 23. e3:f4          | Jle8:e4        |
| 24. g4:h5          | $\Phi c8$ :h3  |
| 25. Kf3 – g5       |                |

Qoralar taslim bo'ldi.



**Farzinlar gambiti****Sh. Safin**  
(O'zbekiston)**E. Geller**  
(Rossiya)*Nijniy Tagil, 2005- yil.*

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. d2 – d4   | d7 – d5   |
| 2. c2 – c4   | e7 – e6   |
| 3. Kb1 – c3  | c7 – c6   |
| 4. e2 – e4   | d5:e4     |
| 5. Kc3:e4    | Cf8 – b4+ |
| 6. Cc1 – d2  | Φd8:d4    |
| 7. Cd2:b4    | Φd4:e4    |
| 8. Cf1 – e2  | Kb8 – a6  |
| 9. Cb4 – a5  | b7 – b6   |
| 10. Φd1 – d6 | Cc8 – d7  |
| 11. Ca5 – c3 | f7 – f6   |

Qoralar xavfli variantni tanladi.

Oqlar tez harakatlar bilan tashabbusni rivojlantiradi.

- |               |                               |
|---------------|-------------------------------|
| 12. Kg1 – f3  | Kg8 – e7                      |
| 13. O – O – O | Φe4:e2                        |
| 14. Φd6:d7+   | Kpe8 – f7                     |
| 15. Φd7 – d4  | Лh8 – d8                      |
| 16. Φd4 – g4  | Kpf7 – f8                     |
| 17. Лd1 – e1  | Φe2 – d3                      |
| 18. Ле1:e6    | h7 – h5                       |
| 19. Φg4 – f4  | Ka6 – c5 ( <i>diagramma</i> ) |
| 20. Ле6:f6+!  | g7:f6                         |
| 21. Φf4:f6+   | Kpf8 – e8                     |
| 22. Kf3 – e5  | Φd3 – h7                      |
| 23. Лh1 – e1  | Лa8 – c8                      |
| 24. Cc3 – b4  | Лd8 – d4                      |

Qoralar uchun yaxshi imkoniyatlar saqlanib qolgan yagona davom ettirish yo'llari quyidagicha: 24. ... Kd7. 25. Φ:e7 Φ:e7 26. C:e7 Kp:e7 27. K:c6 Kpd7 28. K:d8 Л:d8

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 25. Cb4:c5   | b6:c5     |
| 26. Ke5 – g6 | Kpe8 – d8 |





27.  $\Phi f6 - f8+$

28.  $\text{Le}1:e7$

29.  $\Phi f8:e7$

30.  $\text{Kg}6 - e5$

31.  $f2 - f4$

32.  $\text{Kpc}1 - c2$

33.  $\text{Kpc}2 - b3$

34.  $\text{Ke}5 - d7+$

35.  $\text{Kd}7:c5+$

36.  $\text{Kc}5 - a4+$

37.  $\Phi e7 - c7$

$\text{Kpd}8 - c7$

$\Phi h7:e7$

$\text{Kpc}7 - b6$

$\text{Lc}8 - d8$

$\text{Ld}8 - d1+$

$\text{Ld}8 - d2+$

$\text{Ld}2:g2$

$\text{Kpb}6 - a6$

$\text{Kpa}6 - b6$

$\text{Kpb}6 - a6$

Qoralar taslim bo'ldi.

**2-dars**

**1-mashq**

Rux 2 yurish bilan va ikki usul bilan  
e7ga o'tadi: Jh1-e1-e7  
Jh1-h7-e7

**3-dars**

**1-topshiriq**

Φ:a2, Φ:d8, Φ:e6, Φ: h1

**2-topshiriq**

Kp:f2; JI:c4; C:d6; K:e4.

**5-dars**

**1-topshiriq**

To'rtta.

**1-mashq**

b4:a5; b4:c5 e8  
Φ, JI, C, K, e7:f8  
Φ, JI, C, K.

**2-mashq**

1. g4 Cg6 2. f5

**3-mashq**

oqlar: b3; c3; c4; d4; e5; h8 Φ,  
JI, C, K, hg Φ, JI, C, K,  
qoralar: b3; ab; cb; cd; c6; c5; g2

**6-dars**

**1-mashq**

Kc7

**2-mashq**

Kg1

**3-mashq**

Ke1

**7-dars**

**1-topshiriq**

Kpf1; Kpg2; Kph2; Kph1; Cf2;  
Ke3; Kd4; JI:b6

**2-topshiriq**

Shoh Ke7, Kf6, h7.  
Himoya Kpf8, Kph8, Kph7; K:e7; C:  
f6; Kph8; Kp:h7

**3-topshiriq**

Kpf6 yoki Kph6. Ochib shoh va  
keyingi yurish bilan mot.

**8-dars**

**1-mashq**

Jh6

**2-mashq**

Φc6

**3-mashq**

Jh8

**4-mashq**

Φg8

**5-mashq**

Cc8

**6-mashq**

Φh7

**7-mashq**

Φ:h7



**8-mashq**

Φ:f7

**9-mashq**

c7

**10-mashq**

c8 K

**11-mashq**

c4

**12-mashq**

Ja4

**13-mashq**

Je8

**14-mashq**

Φg6

**15-mashq**

Kg6, Kf7

**16-mashq**

Cd4

**17-mashq**

Φg3

**18-mashq**

d4, d:e, f:eΦ, JI, h8 Φ, C,a:bΦ,  
C,Φd6,Φd4 va hokazo.

**19-mashq**

1. ...Φh2

**20-mashq**

1. Φ:h7

**21-mashq**

1. Φg5 Kph7 2.Φg7 x

**22-mashq**

1. Jlh1 +Kpg8 2.Jlh8 x

**23-mashq**

1. Jlg3 +Kph8 2.Cf6x

**24-mashq**

1.Jle8 +Φf8 2.JI:f8 x

**25-mashq**

1.Φh6+gh 2.Cf6x

1....Ch7 2.Φ:h7x

**26-mashq**

1.Kg6 +hg 2.Jlh4 x

**27-mashq**

1.Φ:g6 +Kph8 2.Φg8 x

**28-mashq**

1....Φ:h3+ 2. Kpg1 Φ:g2 x

**29-mashq**

d8Φ, JI

**30-mashq**

Ke6- Kph6. Jlh8 x

**31-mashq**

Kpf6

**32-mashq**

Kf1 h2. Kg3 x

**33-mashq**

Ch1

**34-mashq**

Ja3

**35-mashq**

Jld7

**36-mashq**

Cc2

**10-dars**

**1-topshiriq.**

1.  $\Phi c3$ ,  $\Phi h2$  –shoh.  
2.  $\Phi b8$ ;  $\Phi c8$ ;  $\Phi d8$ ;  $\Phi g7$ -mot;  
 $\Phi h7$ . 3.  $\Phi f7$ ,  $\Phi c4$  - pot.

**2-topshiriq**

Ce7; Jd5

**3-topshiriq**

- shoh berish  $\Phi a5$ ;  $\Phi g5$   
mot  $\Phi a8$ ;  $\Phi g8$   
pot (muvaqqiyatsiz yurishlar)  $\Phi c6$ ;  
 $\Phi e6$

**4-topshiriq**

1.  $\Phi a2$ ,  $\Phi a3$ ,  $\Phi a4$ ,  $\Phi b7$ ,  $\Phi b8$ - mot.  
2.  $\Phi d5$ ,  $\Phi f3$ ,  $\Phi g8$ - shoh.  
3.  $\Phi b6$ ,  $\Phi e3$ - pot.

**13-dars**

**1-topshiriq**

yo'q, mumkin emas. 1,2,3 qoidalar

**2-topshiriq**

yo'q, mumkin emas. 4,5 qoidalar

**20-dars**

**1-topshiriq**

- 1-usul: 1.  $J a5$   $K ph4$  2.  $J h6$  x  
2-usul: 1.  $J h7$   $K pf5$  2.  $J h5$  x

**2-topshiriq**

1.  $J a5$   $K ph4$  2.  $J h6$  x

**3-topshiriq**

1-usul:

1.  $K pd4$   $K pb4$  2.  $J b6$  x

2-usul:

1.  $K pc3$   $K pc5$  2.  $J a5$  x

**4-topshiriq**

1.  $J b7$   $K pe8$   
2.  $J c8$  x

**21-dars**

**1-masala**

1.  $J f6+K pe7$   
2.  $\Phi d6+K pe8$   
3.  $J f8$  x

**2-masala**

1.  $J d7+K pc8$   
2.  $\Phi b7$  x

**1-vaziyat**

$J b2$

**2-vaziyat**

$J c2$

**3-vaziyat**

$h8J$

**4-vaziyat**

$\Phi b7$

**5-vaziyat**

$\Phi h3$

**6-vaziyat**

$J b6$



**22-dars**

**1-masala**

1.  $\Phi d5$   
Kpa6  $\Phi a8$  x  
Kpa4  $\Phi a2$  x

**2-masala**

1. Kpc2 Kpa2
2.  $\Phi a4$  x

**3-masala**

Kpf2

**4-masala**

Kpg6

**5-masala**

$\Phi e3$

**6-masala**

Kpf7

**7-masala**

$\Phi f4$

**23-dars**

**1-masala**

$\mathbb{J}c6$

**2-masala**

Kpf6

**3-masala**

$\mathbb{J}g6$

**4-masala**

$\mathbb{J}c5$

**5-masala**

$\mathbb{J}g5$

**6-masala**

Kpe6

**7-masala**

Kpc3

**8-masala**

$\mathbb{J}f7$

**9-masala**

Kpg6

**10-masala**

$g8\mathbb{J}$

**24-dars**

**1-mashq**

1. Cf5 Kpb8
2. Ce5 Kpa8
3. Ce4x

**2-mashq**

1. Kpg6 Kpg8
2. Cc4 Kph8
3. Cg 7

**3-mashq**

1. Kpc7 Kpa7
2. Cb6 Kpa8
3. Cb7

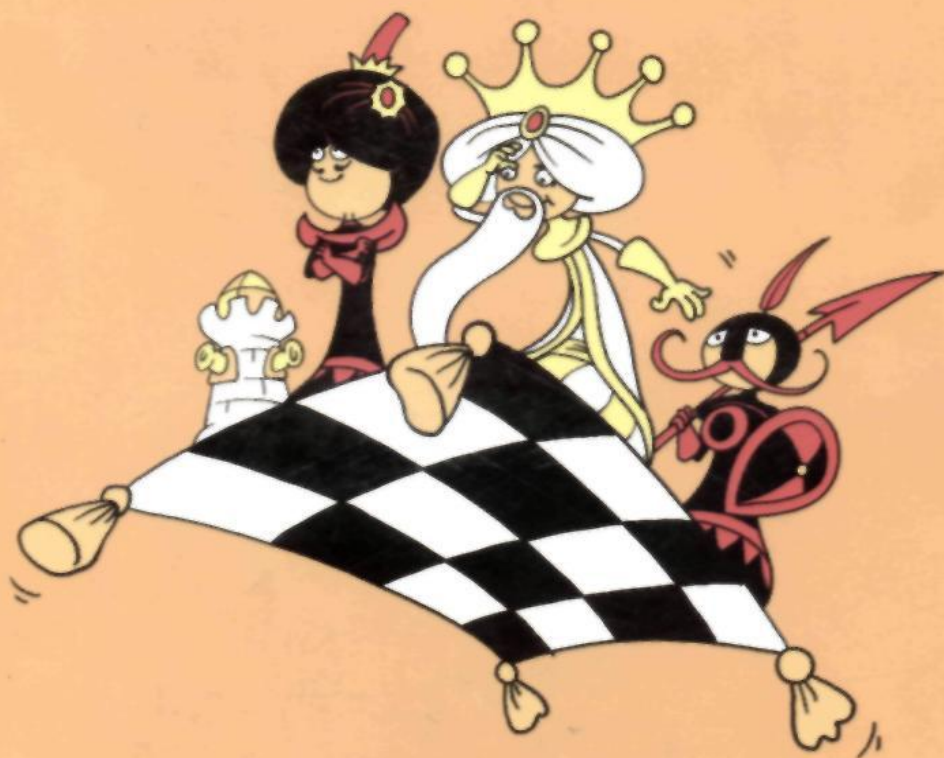
**35-dars**

1.  $\mathbb{J}h8+$

Kp:h8

2.  $\Phi d8+$  Kph7

3.  $\Phi d3$  + farzinlar almashtiriladi.



ISBN 978-9-943-32002-4



9 789943 320024 >



