

Коварная тактика 1. Вилки

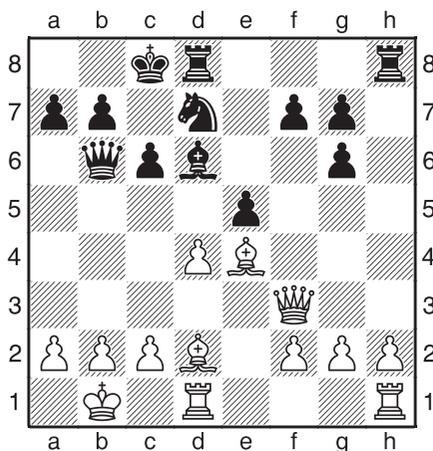
«Насадить» фигуры на два «зубца» или более

Вилка имеет место, когда одна фигура создает успешное двойное нападение сразу на две (или более) вражеские фигуры. Защищающийся

сталкивается по крайней мере с двумя угрозами и не способен справиться с ними за один ход.

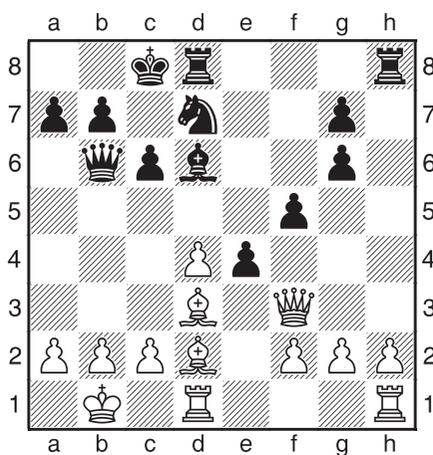
Любая фигура может создать вилку. Но наиболее подходящими для этого являются ферзь и конь, а, например, пешечной вилкой удивить соперника сложнее. Дальнобойный слон также довольно эффективен. Ладейные вилки встречаются реже — обычно в конце миттельшпиля после открытия вертикалей и горизонталей.

Типичная позиция для пешечной вилки



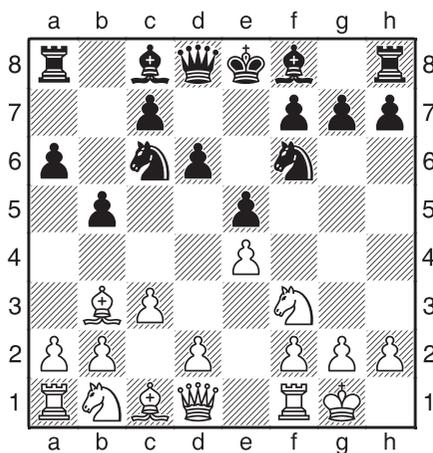
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

После 1... f5 Белые должны отступить 2. Cd3, чтобы спасти слона. Черные продолжают продвигать пешку 2... e4 (1b).



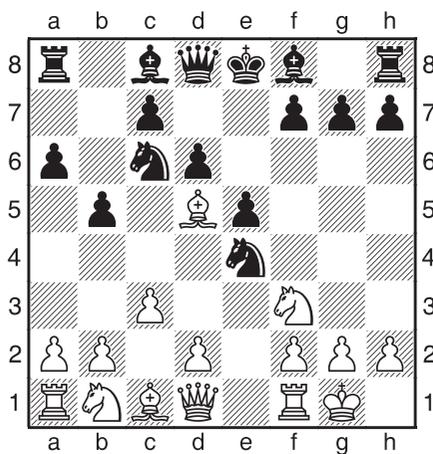
1B) ХОД БЕЛЫХ

Белый ферзь и слон попали в вилку, созданную черной пешкой на е4. Белые теряют материал при двойном нападении.



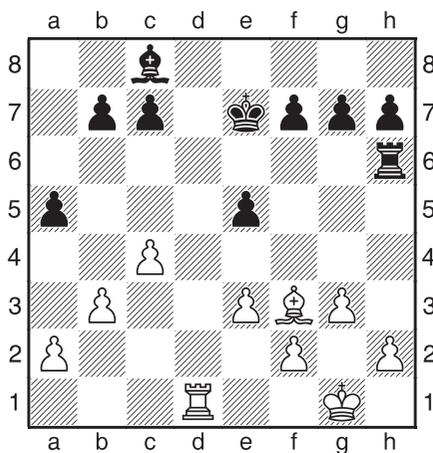
2A) ХОД ЧЕРНЫХ

Взятие пешки 1... Кхе4? является ошибкой. Следует катастрофический удар, когда Белые отвечают 2. Cd5 (2b) с вилкой слоном.



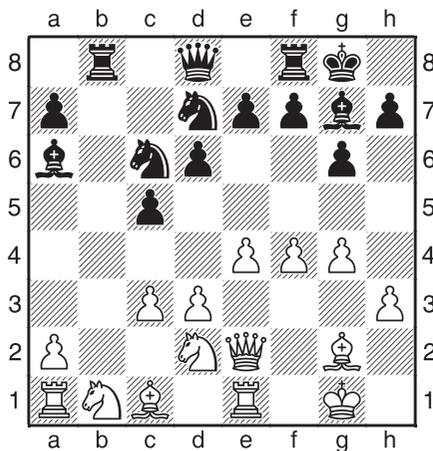
2B) ХОД ЧЕРНЫХ

Оба незащищенных черных коня одновременно находятся под ударом белого слона. Один из коней будет потерян.



3) ХОД БЕЛЫХ

Ладейная вилка обычно имеет место в эндшпиле или незадолго до него. Здесь в результате хода 1. Лd5 Белые выигрывают пешку при двойном нападении на e5 и a5.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Мощное продвижение 1... Kd4! облегчает вилка слонном: 2. cxd4 Cxd4+ с двойным нападением на белого короля на g1 и ладью на a1.

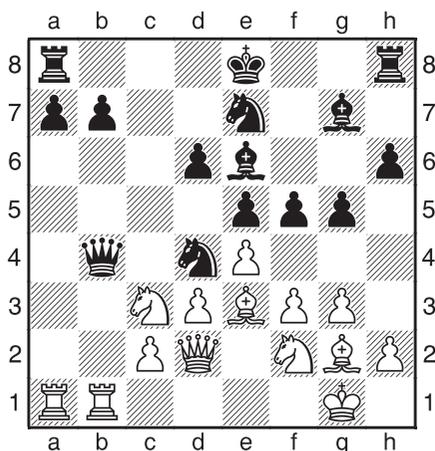
Коварная тактика 2. Коневые вилки

Спрут на шахматной доске

Конь является великолепной фигурой для вилки, поскольку траектория его движения

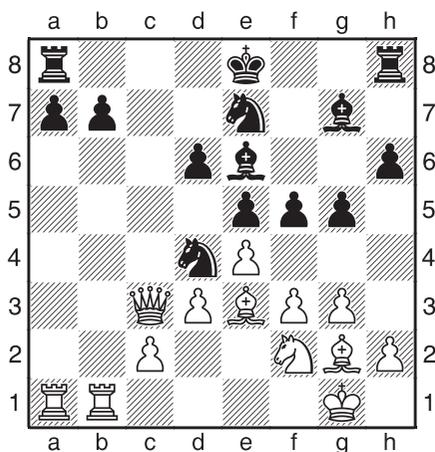
уникальна. Это означает, что конь способен поставить вилку даже самым мощным фигурам, не подвергаясь ответному нападению. Конь может атаковать ряд фигур одновременно (в том числе двух ладей, ферзя и короля). Для описания множественной атаки такого рода существует термин «семейная вилка».

Типичная позиция для коневой вилки



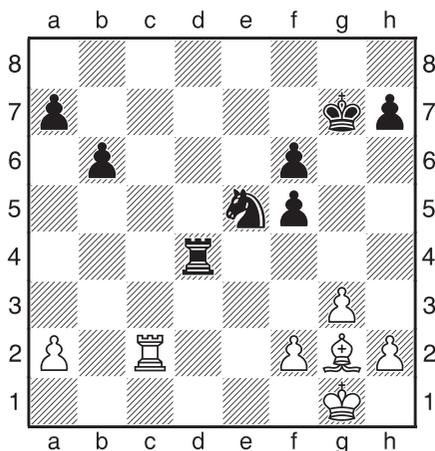
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Временная жертва ферзя 1... Фхс3 приводит к взятию коня и заманиванию белого ферзя на поле с вилкой после 2. Фхс3 (1b).



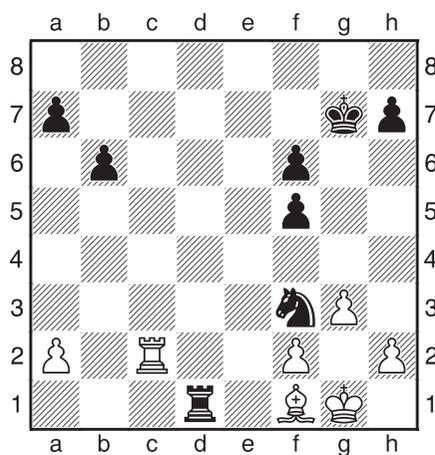
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

2... Ke2+ вилка королю и ферзю Белых. После того как король выходит из-под шаха, у Черных на одну фигуру больше, то есть 3. Kpf1 Kxc3.

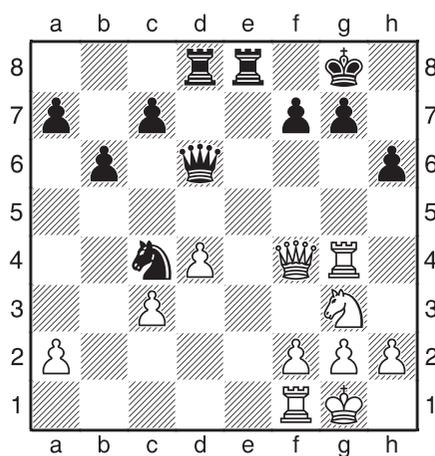


2А) ХОД ЧЕРНЫХ

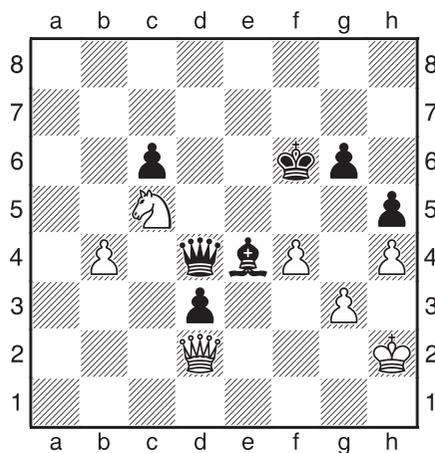
Это замаскированная коневая вилка. Цель появляется только после 1... Лd1+ 2. Cf1 Kf3+! (2b).

**2В) ХОД БЕЛЫХ**

Ладья Белых на с2 будет потеряна в результате коневой вилки после 3. Кр g2 Кe1+ или 3. Крh1 Лxf1+ 4. Крг2 Кe1+.

**3) ХОД БЕЛЫХ**

1. Лхg7+ выигрышный ход. Если 1... Крхg7, Белые ставят убийственную коневую вилку 2. Кf5+, выигрышная черного ферзя.

**4) ХОД БЕЛЫХ**

Белые решаются на удачную временную жертву ферзя 1. Фс3!. На 1... Фхс3 следует вилка 2. Кхе4+, затем 3. Кхс3.

Коварная тактика 3. Ферзевые вилки

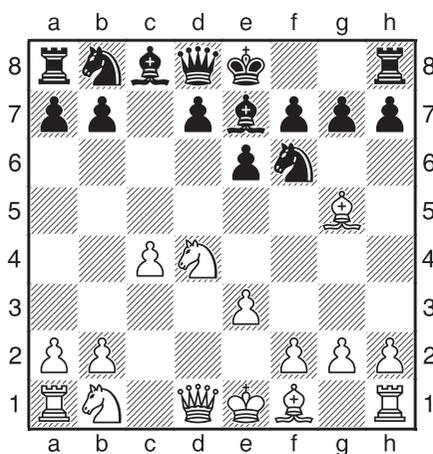
Большой диапазон специализации

Хотя существуют элементарные ловушки в дебюте, когда за счет ферзевой вилки может быть выигран материал, ферзь по-настоящему чувствует себя в своей стихии только в конце

мительшпиля и эндшпиля. Эта мощная фигура идеально подходит для взятия незащищенных фигур и пешек на длинной дистанции.

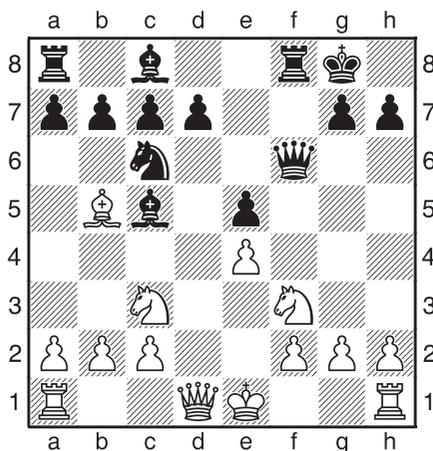
Это особенно верно, если король противника уязвим для шаха. В примерах 3 и 4, приведенных ниже, поучительно, как Черные вначале идут на жертву, чтобы раскрыть позицию белого короля. Ферзевая вилка следует вскоре после этого, обеспечивая «возврат инвестиций с процентами».

Типичные позиции для ферзевой вилки



1) ХОД ЧЕРНЫХ

После нескольких ходов в дебюте Белые просчитались. Слон на g5 потерян в результате ферзевой вилки 1... Фa5+.



2) ХОД БЕЛЫХ

1. Фd5+ приводит к двойному нападению путем шаха черному королю и атаки на слона на c5. Черные оказываются в вилке и теряют слона.