

Павел Лобач

# ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

## 64 урока

От начинающего до перворазрядника

Издатель «Андрей Ельков»  
Москва 2023

УДК 794.1  
ББК 75.581  
Л68

**Павел Лобач «Пешечный эндшпиль. 64 урока».** Издательство «Андрей Ельков», Москва, 2023 – 208 с.  
ISBN 978-5-906254-99-3

Кто научился играть пешечный эндшпиль – тот научился играть в шахматы! В данной книге 64 урока по пешечному эндшпилю. Сложность уроков нарастает постепенно от уровня начинающего шахматиста в начале книги и до уровня перворазрядника и кандидата в мастера в конце. При написании книги автор использовал 40-летний опыт работы тренером – от групп начинающих юных шахматистов в детсадах и начальных классах до группы высшего спортивного мастерства.

Учебник очень удобен для работы тренеров с группами юных шахматистов, поскольку содержит готовые конспекты уроков с учебным материалом, а также 700 позиций для решения и учебного разыгрывания. Книга содержит большое количество определений и правил, в том числе оригинальных, придуманных самим автором в процессе многолетней тренерской работы. Материал удобен также для самостоятельного изучения.

**Павел Лобач**  
**«Пешечный эндшпиль. 64 урока»**

Художник *Юлия Рыжова*  
Верстка *Андрей Ельков*  
Формат 60x90 1/16.  
Печать офсетная. Бумага офсетная.

e-mail: [elkov\\_andrey@mail.ru](mailto:elkov_andrey@mail.ru)  
[www.elkov.ru](http://www.elkov.ru)

ISBN 978-5-906254-99-3

© Лобач П., 2023  
© Издатель «Андрей Ельков», 2023

## Оглавление

Введение .....	7
<b>ГЛАВА I. ОКОНЧАНИЯ С ОДНОЙ ПЕШКОЙ</b> .....	<b>9</b>
<b>Урок 1.</b> Понятие проходной пешки. Догонит ли король пешку. Правило квадрата .....	10
<b>Урок 2.</b> Как остановить неприятельскую пешку с королём, пешка крайняя, наш король успевает в угол .....	12
<b>Урок 3.</b> Как остановить неприятельскую пешку, пешка крайняя, король не успевает в угол .....	14
<b>Урок 4.</b> Как провести пешку в ферзи, пешка крайняя. Отрезание короля. Ключевое поле .....	16
<b>Урок 5.</b> Как остановить неприятельскую пешку, пешка не крайняя на 3(6)ряду. Оппозиция .....	18
<b>Урок 6.</b> Как остановить неприятельскую пешку, пешка не крайняя на произвольном ряду .....	20
<b>Урок 7.</b> Как провести пешку в ферзи, пешка не крайняя на 5-м ряду. Приём отталкивания .....	22
<b>Урок 8.</b> Как провести пешку в ферзи, пешка не крайняя на произвольном ряду. Оппозиция, коневая оппозиция, приём отталкивания, отталкивание плечом .....	24
<b>Урок 9.</b> Цугцванг. Позиции цугцванга и взаимного цугцванга. Передача очереди хода .....	26
<b>Урок 10.</b> Выигрышные позиции с техническими трудностями .....	29
<b>Урок 11.</b> Ничейные позиции с техническими трудностями. Дальняя оппозиция .....	32
<b>Урок 12.</b> Принцип разыгрывания произвольных позиций. От сложного к простому .....	34
<b>ГЛАВА II. ОКОНЧАНИЯ С ДВУМЯ ПЕШКАМИ</b> .....	<b>36</b>
<b>Урок 13.</b> Выигрыш без помощи и с помощью короля. Приём «Штаны». Правило Блуждающего квадрата .....	37
<b>Урок 14.</b> Пешки связанные или сдвоенные, игра на выигрыш .....	39
<b>Урок 15.</b> Позиции с техническими трудностями, пешки сдвоенные .....	41
<b>Урок 16.</b> Выигрышные позиции с техническими трудностями, пешки разрозненные и связанные .....	43
<b>Урок 17.</b> Редкие случаи ничьей .....	45
<b>Урок 18.</b> Принцип разыгрывания произвольных позиций с двумя лишними пешками .....	47

<b>ГЛАВА III. У КАЖДОЙ СТОРОНЫ ПО ОДНОЙ ПЕШКЕ</b> .....	49
<b>Урок 19.</b> Позиции цугцванга и взаимного цугцванга. Пешки на одной вертикали.....	50
<b>Урок 20.</b> Борьба за ничью. Пешки на одной вертикали, жертва пешки ради ничьей.....	52
<b>Урок 21.</b> Борьба за ничью. Пешки на одной вертикали, обходной маневр ..	54
<b>Урок 22.</b> Игра на победу. Пешки на одной вертикали .....	56
<b>Урок 23.</b> Оппозиция – прямая, коневая, диагональная. Игра на победу, приём отталкивания, отталкивание плечом .....	58
<b>Урок 24.</b> Пешки на соседних вертикалях. Игра на ничью. Короли рядом с пешками .....	60
<b>Урок 25.</b> Пешки не крайние на соседних вертикалях. Игра на ничью, король далеко от пешек.....	62
<b>Урок 26.</b> Пешки на соседних вертикалях, одна крайняя. Игра на ничью, король далеко от пешек.....	64
<b>Урок 27.</b> Пешки на соседних вертикалях. Игра на победу, один из королей далеко от пешек .....	66
<b>Урок 28.</b> Проходные пешки. Типовые позиции .....	68
<b>Глава IV. Две пешки против одной</b> .....	70
<b>Урок 29.</b> Общие принципы разыгрывания окончаний с лишней пешкой ..	71
<b>Урок 30.</b> Пешки непроходные, не крайние, не надвинутые. Пешки связанные и сдвоенные на одной вертикали .....	73
<b>Урок 31.</b> Пешки не проходные, не крайние, на соседних вертикалях. Пешки у сильной стороны разрозненные и сдвоенные .....	75
<b>Урок 32.</b> Понятие отдалённой проходной. Типовые планы.....	77
<b>Урок 33.</b> Пешки на вертикалях a, b (g, h). Игра на победу.....	79
<b>Урок 34.</b> Пешки на вертикалях a, b (g, h). Примеры игры на ничью.....	81
<b>Урок 35.</b> Приём – крепость. Примеры непробиваемых крепостей .....	83
<b>Урок 36.</b> Примеры разрушения простых крепостей .....	85
<b>Урок 37.</b> Пример разрушения крепости, пешки g, h (a, b) против h (a) ..	87
<b>Урок 38.</b> Защищенная проходная. Приёмы игры на победу, пешки не крайние.....	89
<b>Урок 39.</b> Защищенная проходная. Игра на ничью.....	91
<b>Урок 40.</b> Все пешки проходные. Приёмы игры на победу .....	93
<b>Глава V. Две пешки против двух</b> .....	95
<b>Урок 41.</b> Все пешки крайние, не пересекли середину доски. Игра на ничью.....	96
<b>Урок 42.</b> Все пешки крайние, игра на победу .....	98

<b>Урок 43.</b> Позиции с образованием отдалённой проходной .....	100
<b>Урок 44.</b> У каждой стороны по одной проходной.....	102
<b>Урок 45.</b> Позиции с защищённой проходной .....	104
<b>Урок 46.</b> Все пешки проходные .....	106

#### **ГЛАВА VI. ТРИ ПЕШКИ ПРОТИВ ДВУХ** .....

<b>Урок 47.</b> Позиции с отдаленной проходной.....	109
<b>Урок 48.</b> Позиции без проходных, пешки на одном фланге .....	111
<b>Урок 49.</b> Позиции без проходных, пешки на обоих флангах .....	113
<b>Урок 50.</b> Две пешки против трех, игра на ничью.....	115

#### **ГЛАВА VII. ТРИ ПЕШКИ ПРОТИВ ТРЕХ**.....

<b>Урок 51.</b> Пешки на одном фланге. Активный король.....	118
<b>Урок 52.</b> Позиции с проходной и отдалённой проходной.....	120
<b>Урок 53.</b> Позиции с защищённой проходной .....	122
<b>Урок 54.</b> Позиции с крайними пешками .....	124

#### **ГЛАВА VIII. ЧЕТЫРЕ ПЕШКИ ПРОТИВ ТРЕХ** .....

<b>Урок 55.</b> Четыре пешки против трех. Пешки на одном фланге .....	127
<b>Урок 56.</b> Позиции с проходной пешкой .....	129
<b>Урок 57.</b> Образование проходной, прием «Прорыв» .....	131
<b>Урок 58.</b> Позиции с техническими трудностями .....	133

#### **ГЛАВА IX. У КАЖДОЙ СТОРОНЫ ПО ОДНОЙ ПЕШКЕ, ЭТЮДЫ** ....

<b>Урок 59.</b> Позиции типа «погоня за двумя зайцами». Этюд Рети .....	136
<b>Урок 60.</b> Приемы «Финт» и «Маятник» в пешечном окончании .....	138
<b>Урок 61.</b> Финт Григорьева.....	140
<b>Урок 62.</b> Маневр Рети в сочетании с финтом.....	142
<b>Урок 63.</b> Отталкивание и отталкивание плечом. Счётные позиции ....	144
<b>Урок 64.</b> Использование нюансов. Счетные позиции .....	146

#### **ГЛАВА X. ЭТЮДЫ И ОКОНЧАНИЯ** .....

<b>Домашнее задание. Ответы</b> .....	167
---------------------------------------	-----

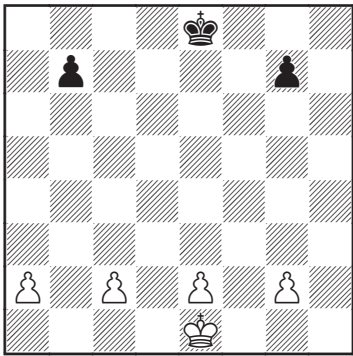
**УРОК 1. Понятие проходной пешки. Догонит ли король пешку.**  
**Правило квадрата**

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ**

**Пешка называется проходной, если на её пути в ферзи нет пешек противника**

То есть, если на вертикали данной пешки или на соседних вертикалях нет пешек противника, то говорят, что пешка – проходная. Например:

1.1



Пешки белых **a, c, g** – не являются проходными, так как на их пути препятствие – чёрные пешки **b, g**.

Белая пешка **e** – проходная, поскольку при движении в ферзи она не встретит препятствий в виде чёрных пешек. Другие неприятельские фигуры (в нашем примере, чёрный король), согласно данному выше определению, не мешают пешке называться проходной.

Часто можно видеть, как один юный шахматист, обнаружив у себя проходную, начинает с надеждой толкать её в ферзи. Соперник также с надеждой пытается догнать пешку королём,

– Ура, ферзь! – воскликнет первый.  
 – Эх, не догнал, – вздохнёт другой.

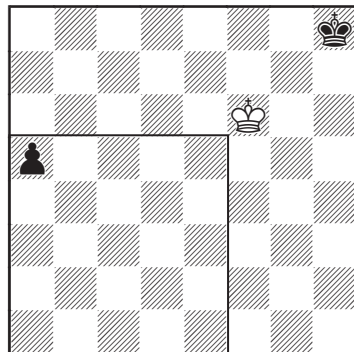
Посчитать варианты с момента начала гонки, кто быстрее, дети ещё не могут. Но есть простое правило, которое поможет сразу определить, догонит ли король пешку.

**Правило КВАДРАТА**

**Если король входит в квадрат пешки, или находится в нём, то он догонит пешку**

Поясним, как определить квадрат пешки. От пешки мысленно проводим диагональ до 1-й (8-й) горизонтали в сторону движения пешки. Это будет диагональ искомого квадрата. Если далее, также мысленно, подняться по вертикали до горизонтали пешки, мы как бы увидим квадрат пешки.

1.2 ход белых

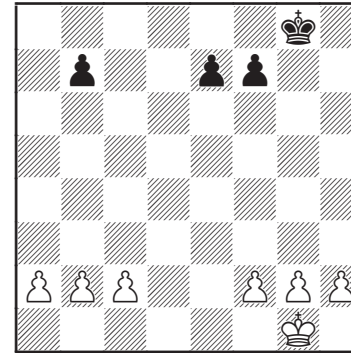


Белый король своим ходом попадает в квадрат пешки, а значит, согласно правилу, догонит пешку:

1. ♖e5 a4 2. ♚d4 a3 3. ♖c3 a2 4. ♚b2=

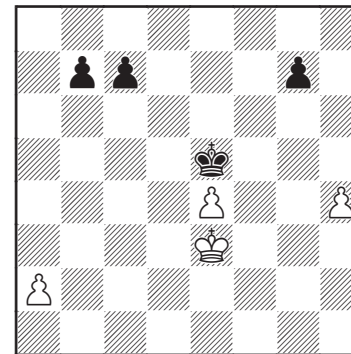
**К уроку 1. Позиции для разыгрывания и домашнее задание**

1.3



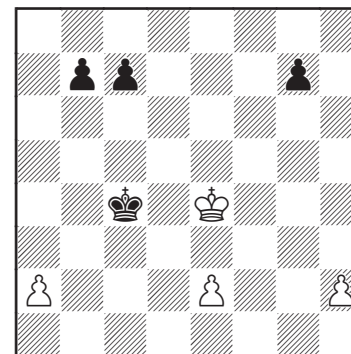
Есть ли здесь проходные пешки?

1.4



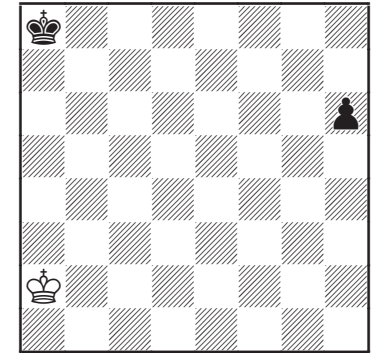
Указать все проходные пешки

1.5



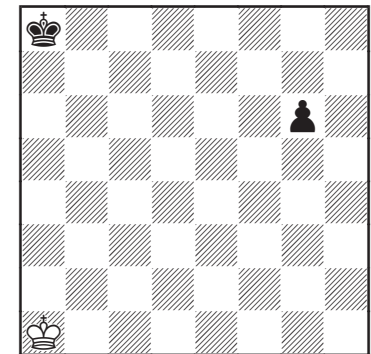
Указать все проходные пешки

1.6 ход белых



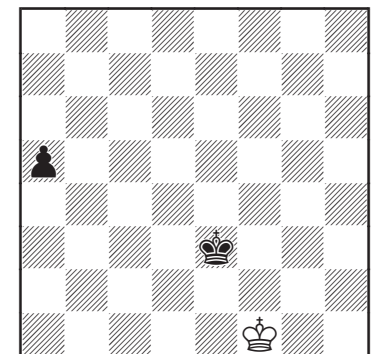
Догонит ли белый король пешку?

1.7 ход белых



Догонит ли белый король пешку?

1.8 ход белых



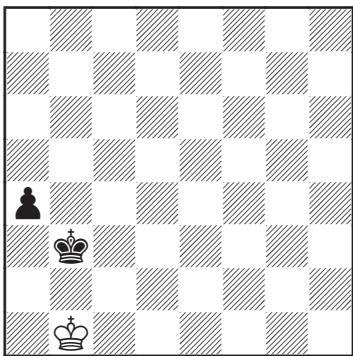
Догонит ли белый король пешку?

## УРОК 2. Как остановить неприятельскую пешку с королём, пешка крайняя, наш король успевае́т в угол

На первом уроке мы разобрали случаи, когда белый король борется с неприятельской пешкой, а чёрный король своей пешке не помогает. Задача белых заметно осложняется, если чёрный король придёт на помощь своей пешке. Пешки на вертикалях **a**, **h** называются крайними.

Рассмотрим случаи, когда белый король борется против крайних пешек. В 2.1 белый король держится в углу, и выгнать его оттуда невозможно. А когда чёрная пешка дойдёт до **a2**, получится пат.

2.1 ход белых

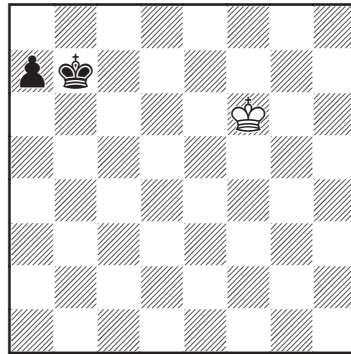


1. ♔a1 a3 2. ♔b1 a2 3. ♔a1 ♔a3 пат. Таким образом, если белый король находится в квадрате крайней пешки противника, и эта пешка поддержана своим королём, то чтобы сделать ничью достаточно попасть королём в угол, в который стремится неприятельская пешка.

Например, в позиции 2.2 белый король стремительно бежит в угол на **a1**, и там ждет.

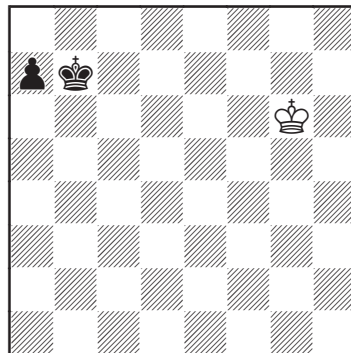
Выгнать белого короля из угла невозможно.

2.2 ход белых



1. ♔e5 a5 2. ♔d4 ♔b6 3. ♔c3 ♔b5 4. ♔b2 a4 5. ♔a1 ♔b4 6. ♔b1 a3 7. ♔a1 ♔b3 8. ♔b1 a2 9. ♔a1 ♔a3 пат. Также надо стремиться в угол, если чёрные не надвигают пешку, а сначала двигают своего короля.

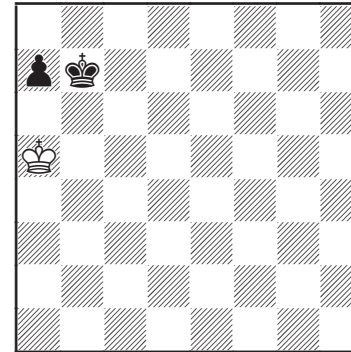
2.3 ход белых



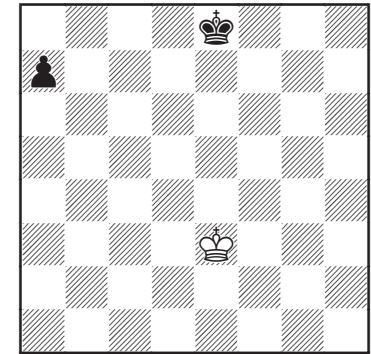
1. ♔f5 ♔c6 2. ♔e4 ♔c5 3. ♔d3 ♔b4 4. ♔c2 ♔a3 5. ♔b1 a5 6. ♔a1 a4 7. ♔b1 ♔b3 8. ♔a1 a3 9. ♔b1 a2 10. ♔a1 ♔a3 пат

## К уроку 2. Позиции для разыгрывания и домашнее задание

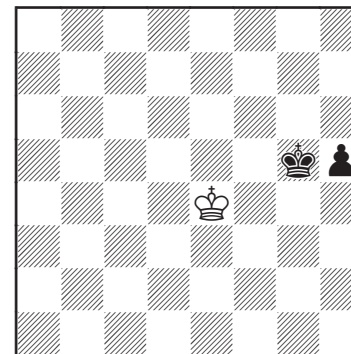
2.4 ход белых, остановить пешку



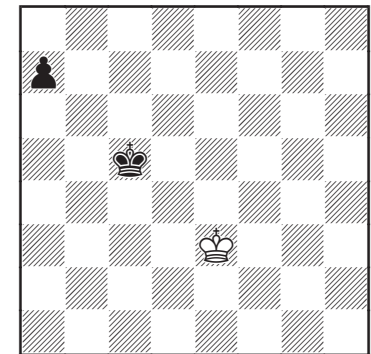
2.7 ход белых, остановить пешку



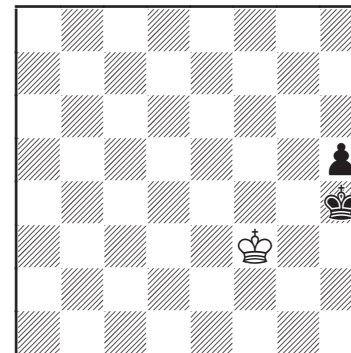
2.5 ход белых, остановить пешку



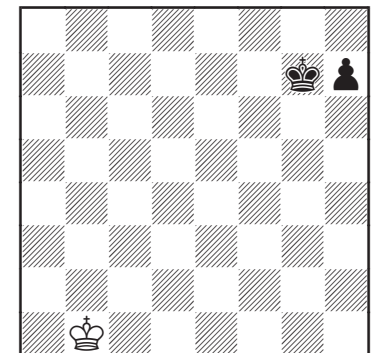
2.8 ход белых, остановить пешку



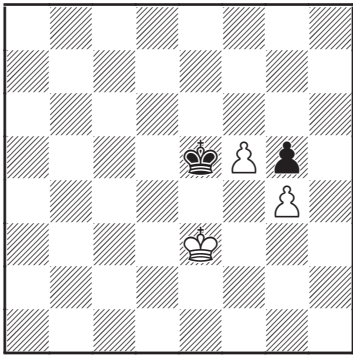
2.6 ход белых, остановить пешку



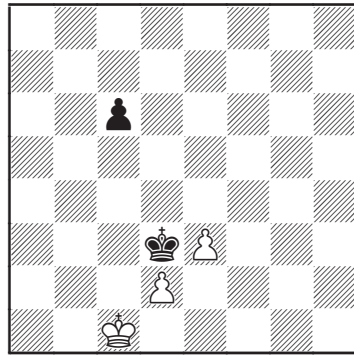
2.9 ход белых, остановить пешку



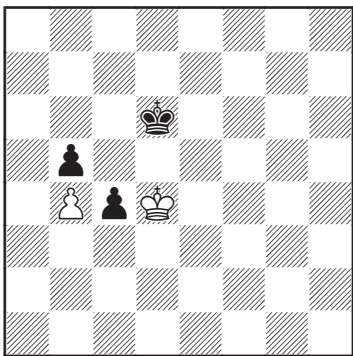
38.3 ход белых



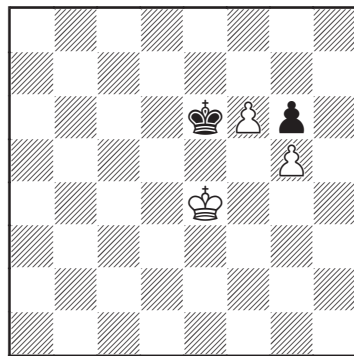
38.6 ход белых



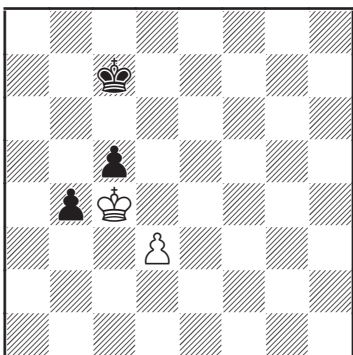
38.4 ход чёрных



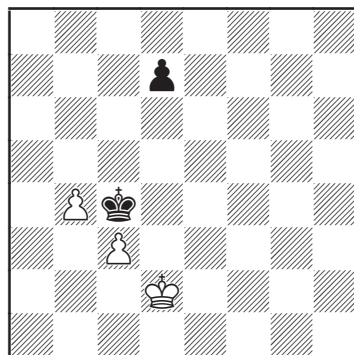
38.7 ход белых



38.5 ход чёрных

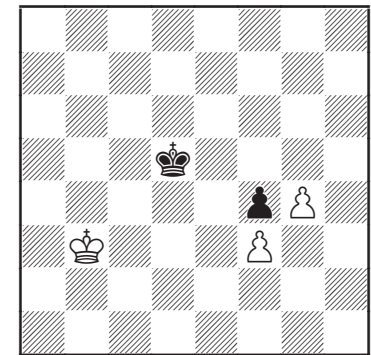


38.8 ход белых

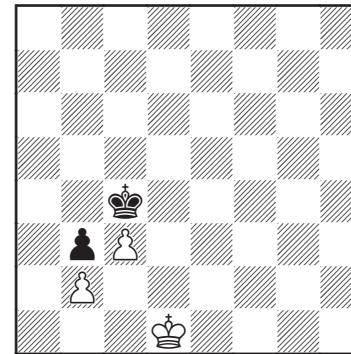


Шансы слабой стороны против защищённой проходной заключаются в активном расположении своих фигур, патовых возможностях и других нюансах.

39.2 ход чёрных



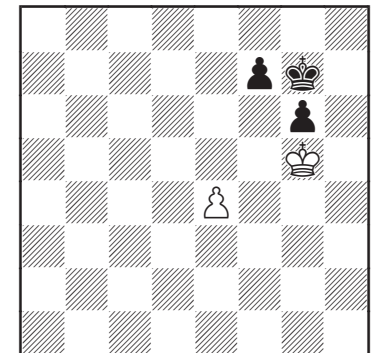
39.1 ход чёрных, Авербах



1...♔d4 2.♔b4 ♔d5 3.♔b5 (3.♔c3 ♔c5) 3...♔d4! 4.♔c6 ♔e3! 5.g5 ♔f3 6. g6 ♔e2 7.g7 f3 8.g8 ♔f2 9.♔c4 ♔e1 10.♔e4 ♔d2 11.♔f3 ♔e1 12. ♔e3 ♔f1 13. ♔d5 ♔g2, и белый король далеко, ничья.

Чёрных спасает не только активное расположение своих фигур, но также невозможность для белых зайти к чёрной пешке слева. А попытка обхода справа может обернуться для белых поражением. Чёрный король тогда пойдёт к пешке b2 и первым поставит ферзя.

39.3 ход белых



1...♔d3! 2.♔c1 (2.♔e1?? ♔c2 3.c4 ♔b2 4.c5 ♔a2 5.c6 b2) 2...♔e3! 3.♔b1 (3.c4 ♔d4 4.♔d2 ♔c4 5.♔e3 ♔c5 6.♔d3 ♔c6 7.♔c3 ♔b6 8.♔b3 ♔b5) 3...♔d3 ничья. Однако, если в позиции 39.1 был бы ход белых, они побеждают, отгесняя чёрного короля от пешек: 1.♔d2 и т.д.

В 39.2 черным удаётся сделать ничью со слоновой пешкой независимо от очереди хода. Эта возможность опирается на теоретическую позицию **ферзь против слоновой пешки на 2(7) ряду**. Если король своему ферзю помочь не может – ничья.

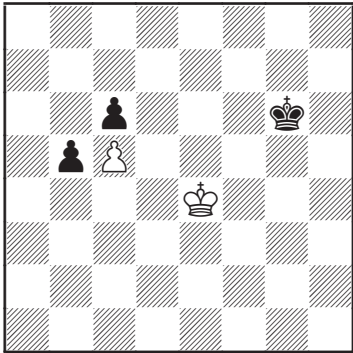
Задача белых – поменять пешки.

1. e5! ♔f8. Чёрный король стремится на e7, не помогает и 1...♔g8 2. e6! fe (2...f5 3.♔g6) 3.♔g6=.

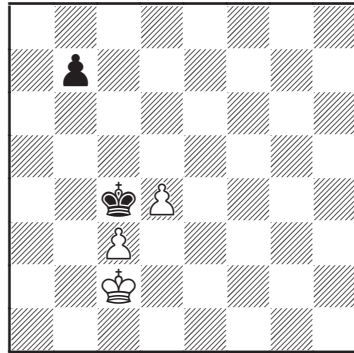
2.♔f6 ♔e8 3.e6! fe 4.♔e6 ♔f8 5.♔f6. Пешки гибнут, ничья.



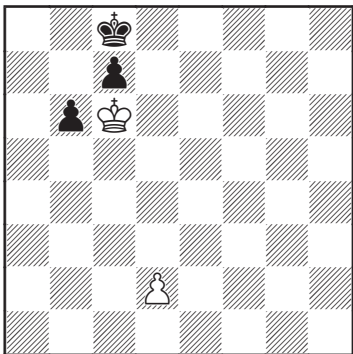
39.4 ход белых



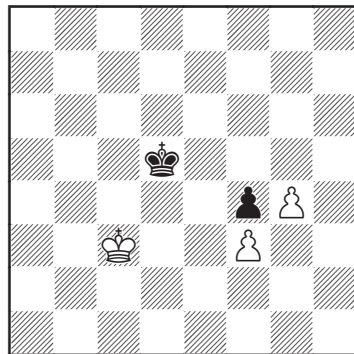
39.7 ход чёрных



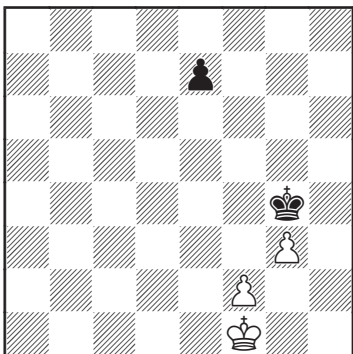
39.5 ход белых



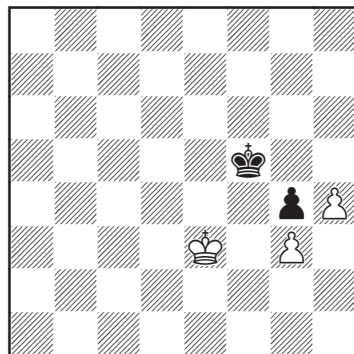
39.8 ход чёрных



39.6 ход чёрных

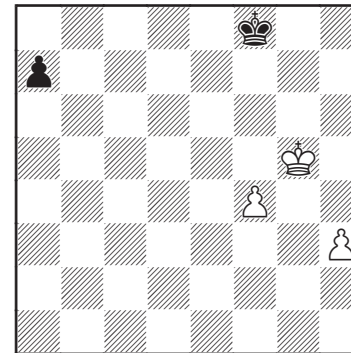


39.9 ход чёрных



Если все пешки – проходные, то в общем случае, сильная сторона играет по плану – сначала надо забрать пешку противника, пресекая контригру, а затем король идет на помощь своим пешкам.

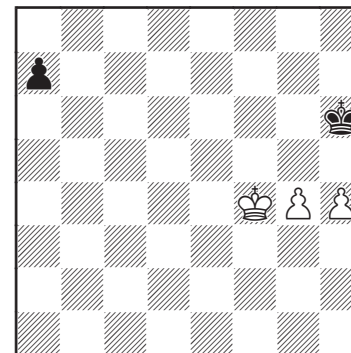
40.1 ход белых



Сначала король отправляется за чёрной пешкой, свои пешки ещё успеют пройти:

1. ♔f5! a5 2. ♔e5 a4 3. ♔d4 ♕f7
4. ♕c4 ♕f6 5. h4! ♕f5 6. h5! ♕f6
7. ♕b4 ♕g7 8. f5! ♕h6 9. f6! ♕h7
10. ♕a4 ♕h6 11. ♕b5 ♕h7 12. ♕c5 ♕h6 13. ♕d6 ♕h7 14. ♕e6+-

40.2 ход белых



1. ♔e5 a5 2. ♔d5 a4 3. ♔c4 a3
4. ♕b3 a2 5. ♕a2 ♕g6 6. ♕b3 ♕f6
7. ♕c4 ♕e5 8. g5 ♕f5 9. ♕d5 ♕g6
10. ♕e6 ♕h7 11. ♕f6 ♕g8 12. g6+-

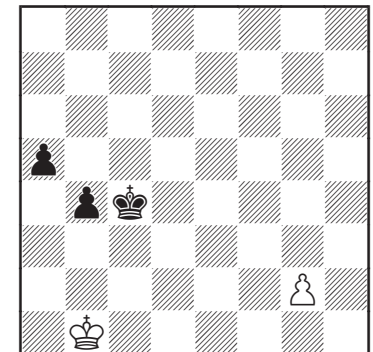
В приведенных примерах ясно видно, что не нужно торопиться проводить свои пешки и устраивать гонки с пешкой противника. Надо сначала её забрать и спокойно провести ферзя.

**Правило**

– В эндшпиле с преимуществом надо играть на профилактику, усиление позиции и цугцванг, а не на скорость

Профилактика – это пресечение планов противника. Игра на скорость – это гонки (кто быстрее), на неё можно идти, если вариант посчитан до конца.

40.3 ход чёрных



Догонять пешку или матовать? Согласно правилу – надо сначала забрать пешку: 1... ♕d4! 2. g4 ♕e4 3. ♕b2 ♕f4 4. ♕b3 ♕g4 5. ♕b2 ♕f4 6. ♕b3 ♕e5 7. ♕c4 ♕e4 8. ♕b3 ♕d4 9. ♕b2 ♕c4 10. ♕c2 b3 11. ♕b2 ♕b4 12. ♕b1 ♕c3+-

Глава 1.

1.3 Только одна проходная пешка **h2**;

1.4 Проходные пешки **c7** и **e4**;

1.5 Проходные пешки **c7** и **e2**;

1.6 Король не догонит пешку, так как не входит в квадрат пешки.

1. **♖b2 h5 2. ♖c2 h4 3. ♖d2 h3 4. ♖e2 h2 5. ♖f2 h1 ♚-+**

1.7 Белый король при своем ходе догонит пешку, так как входит в квадрат: **1. ♖b2 g5 2. ♖c3 g4 3. ♖d4 g3 4. ♖e3 g2 5. ♖f2=**

1.8 Белый король при своем ходе догонит пешку, так как входит в квадрат: **1. ♖e1 a4 2. ♖d1 a3 3. ♖c1 a2 4. ♖b2=**

2.4 Самый простой способ достичь ничьей – идти королём в угол и ждать: **1. ♖a4 ♖b6 2. ♖a3 ♖b5 3. ♖a2 ♖b4 4. ♖a1 ♖b3 5. ♖b1 a5 6. ♖a1 a4 7. ♖b1 a3 8. ♖a1 a2 пат=**

2.5 Идти королём в угол и ждать: **1. ♖f3 h4 2. ♖g2 ♖g4 3. ♖h1 ♖g3 4. ♖g1 h3 5. ♖h1 h2=**

2.6 Идти королём в угол и ждать: **1. ♖g2 ♖g4 2. ♖h1 ♖g3 3. ♖g1 h4 4. ♖h1 h3 5. ♖g1 h2 6. ♖h1=**

2.7 Самое простое – идти королем в угол и ждать! **1. ♖d3 ♖d7 2. ♖c2 ♖c6 3. ♖b2 ♖b5 4. ♖a1 ♖b4 5. ♖b1 ♖b3 6. ♖a1 a5 7. ♖b1 a4 8. ♖a1 a3 9. ♖b1 a2 10. ♖a1 ♖a3=**

2.8 Идти королём в угол и ждать: **1. ♖d3 ♖b4 2. ♖c2 ♖a3 3.**

**♖b1 ♖b3 4. ♖a1 a5 5. ♖b1 a4 6. ♖a1 a3 7. ♖b1 a2 8. ♖a1 ♖a3=**

2.9 Нужно идти королём в угол и ждать: **1. ♖c1 ♖g6 2. ♖d1 ♖g5 3. ♖e1 ♖g4 4. ♖f1 ♖g3 5. ♖g1 h5 6. ♖h1 h4 7. ♖g1 h3 8. ♖h1 h2=**

3.4 Необходимо прижать чёрного короля в углу: **1. ♖f3 ♖h3 2. ♖f2 ♖h2 3. ♖f1 h5 4. ♖f2 h4 5. ♖f1 h3 6. ♖f2 ♖h1 7. ♖f1 h2 8. ♖f2=**

3.5 Необходимо прижать чёрного короля в углу: **1. ♖f2 h4 2. ♖f1 h3 3. ♖f2 ♖h1 4. ♖f1 h2 5. ♖f2=**

3.6 Необходимо прижать чёрного короля в углу: **1. ♖c3 ♖a2 2. ♖c2 a4 3. ♖c1 a3 4. ♖c2 ♖a1 5. ♖c1 a2 6. ♖c2=**

3.7 Необходимо прижать белого короля в углу: **1... ♖f7 2. h6 ♖f8 3. ♖h8 ♖f7 4. h7 ♖f8=**

3.8 Необходимо прижать белого короля в углу: **1... ♖f8 2. ♖h7 ♖f7 3. h5 ♖f8 4. h6 ♖f7 5. ♖h8 ♖f8 6. h7 ♖f7=**

3.9 Необходимо прижать белого короля в углу: **1... ♖c7 2. a5 ♖c8 3. a6 ♖c7 4. ♖a8 ♖c8 5. a7 ♖c7=**

4.3 Необходимо занять ключевое поле: **1. ♖d5 ♖e7 2. ♖c6 ♖d8 3. ♖b7 ♖d7 4. a4 ♖d6 5. a5 ♖c5 6. a6 ♖d6 7. a7 ♖d7 8. a8 ♚+–**

4.4 Необходимо занять ключевое поле: **1. ♖e5 ♖d7 2. ♖f6 ♖e8 3. ♖g7 ♖e7 4. h4 ♖e6 5. h5 ♖f5 6. h6 ♖e6 7. h7 ♖e7 8. h8 ♚+–**

4.5 Необходимо занять ключевое поле: **1. ♖g7 ♖e7 2. h4 ♖e6 3. h5 ♖f5 4. h6 ♖e6 5. h7 ♖e7 6. h8 ♚+–**

4.6 Необходимо занять ключевое поле: **1... ♖b2 2. ♖d2 a5 3. ♖d3 a4 4. ♖c4 a3 5. ♖d3 a2 6. ♖d2 a1 ♚+–**

4.7 Необходимо занять ключевое поле: **1... ♖c5** (можно и **1... ♖b5 2. ♖e4 ♖b4 3. ♖d3 ♖b3 4. ♖d2 ♖b2**) **2. ♖e4 ♖c4 3. ♖e3 ♖c3 4. ♖e2 a5 5. ♖d1 ♖b2 6. ♖d2 a4 7. ♖d3 a3 8. ♖c4 a2 9. ♖d3 a1 ♚+–**

4.8 **1... ♖e4!** Надо срочно занять ключевое поле. Ошибкой двигать пешку сразу: **1... h5? 2. ♖d2 h4 3. ♖e3 h3 4. ♖f3 h2 5. ♖g2=**

**2. ♖d2 ♖f3 3. ♖e1 ♖g2! 4. ♖e2 h5+–**

5.2 Необходимо исполнять правило остановки пешки на 3(6) ряду.

**1. ♖b1 ♖c3 2. ♖c1 b2 3. ♖b1 ♖b3=**

5.3 **1. ♖g2 ♖g4 2. ♖g1 ♖h3 3. ♖h1 g2 4. ♖g1 ♖g3=**

5.4 **1. ♖e1 d2 2. ♖d1 ♖d3=**

5.5 **1... ♖e7 2. ♖e5 ♖e8 3. ♖d6 ♖d8 4. e7 ♖e8 5. ♖e6=**

5.6 **1... ♖e8 2. ♖f6 ♖f8 3. e7 ♖e8 4. ♖e6=**

5.7 **1... ♖c7 2. ♖d5 ♖c8 3. ♖d6 ♖d8 4. c7 ♖c8 5. ♖c6=**

6.3 Необходимо исполнять правило остановки пешки на произ-

вольном ряду – держать короля на вертикали пешки и т. д.

**1... ♖d5 2. ♖c3 ♖c5 3. d4 ♖d5 4. ♖d3 ♖d6 5. ♖e4 ♖e6 6. d5 ♖d6 7. ♖d4 ♖d7 8. ♖c5 ♖c7 9. d6 ♖d7 10. ♖d5 ♖d8 11. ♖e6 ♖e8 12. d7 ♖d8 13. ♖d6=**

6.4 Чёрным необходимо занять оппозицию и добиться позиции типа №6.1 (король сильнейшей стороны сбоку от пешки), и далее исполнять правило остановки пешки на произвольном ряду.

**1... ♖c7 2. ♖d5 ♖d7 3. ♖e5 ♖e7 4. ♖d5 ♖d7 5. ♖c5 ♖c7 6. d5 ♖d7 7. d6 ♖d8 8. ♖c6 ♖c8 9. d7 ♖d8 10. ♖d6=**

6.5 **1... ♖e4** (возможно и **1... ♖f4 2. f3 ♖f5**) **2. f3 ♖f4 3. ♖f2 ♖f5 4. ♖e3 ♖e5 5. f4 ♖f5 6. ♖f3 ♖f6 7. ♖e4 ♖e6 8. f5 ♖f6 9. ♖f4 ♖f7 10. ♖e5 ♖e7 11. f6 ♖f7 12. ♖f5 ♖f8 13. ♖e6 ♖e8 14. f7 ♖f8 15. ♖f6=**

6.6 **1. ♖d3 ♖d5 2. ♖d2 ♖c4 3. ♖c2 d3 4. ♖d2 ♖d4 5. ♖d1 ♖c3 6. ♖c1 d2 7. ♖d1 ♖d3=**

6.7 **1. ♖d2 ♖e4 2. ♖e2 d3 3. ♖d2 ♖d4 4. ♖d1 ♖c3 5. ♖c1 d2 6. ♖d1 ♖d3=**

6.8 **1. ♖c2 ♖d4 2. ♖d2 ♖e4 3. ♖e2 d4 4. ♖d2 d3 5. ♖d1 ♖e3 6. ♖e1 d2 7. ♖d1 ♖d3=**

7.3 Необходимо получить позицию типа №7.1:

**1. ♖d6 ♖e8 2. ♖c7 ♖e7 3. d6 ♖e8 4. d7 ♖e7 5. d8 ♚+–**