


ДМИТРИЙ ЛУГОВОЙ

# Искусство ЭНДШИЛЯ

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

АВТОРСКИЕ  
УПРАЖНЕНИЯ  
ВНУТРИ

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

УДК 794.1  
ББК 75.58  
Л83

© В оформлении обложки использована фотография:  
mizar\_21984 / Shutterstock / FOTODOM  
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

**Луговой, Дмитрий Георгиевич.**

Л83      Искусство эндшпиля для начинающих / Дмитрий  
Луговой. — Москва : Эксмо, 2025. — 176 с. — (Шахматы  
для начинающих).

ISBN 978-5-04-221366-3

Когда на доске остается все меньше фигур, каждое движение приобретает вес золота.

Эта книга — ваш надежный проводник в мир завершающей стадии партии, где выигрываются турниры, куется характер и рождается мастерство.

УДК 794.1  
ББК 75.58

ISBN 978-5-04-221366-3

© Луговой Д.Г., текст, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение . . . . .	5
--------------------	---

## 1. ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

1.1. Крайняя пешка . . . . .	9
<i>Упражнения.</i> . . . . .	11
1.2. Базовые позиции. . . . .	13
<i>Упражнения.</i> . . . . .	17
1.3. Правило квадрата . . . . .	23
<i>Упражнения.</i> . . . . .	24
1.4. Защищенная проходная пешка. . . . .	26
<i>Упражнения.</i> . . . . .	27
1.5. Отдаленная проходная . . . . .	29
<i>Упражнения.</i> . . . . .	31
1.6. Пешечный прорыв . . . . .	35
<i>Упражнения.</i> . . . . .	36
1.7. Оппозиция. . . . .	41
<i>Упражнения.</i> . . . . .	43
1.8. «Отталкивание плечом» . . . . .	47
<i>Упражнения.</i> . . . . .	48
1.9. Активный король. . . . .	50
<i>Упражнения.</i> . . . . .	52
1.10. «Треугольник» . . . . .	54
<i>Упражнения.</i> . . . . .	55
1.11. Лишняя пешка при игре на двух флангах . . . . .	57
<i>Упражнения.</i> . . . . .	59
1.12. Лишняя пешка при игре на одном фланге. . . . .	61
<i>Упражнения.</i> . . . . .	63

## 2. КОРОЛЬ, ЛЕГКАЯ ФИГУРА И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

2.1. Король, слон и пешка против короля . . . . .	73
<i>Упражнения.</i> . . . . .	75
2.2. Король, конь и пешка против короля . . . . .	77
<i>Упражнения.</i> . . . . .	79

### 3. ФИГУРА ПРОТИВ ПЕШКИ

3.1. Ферзь против пешки. . . . .	85
<i>Упражнения.</i> . . . . .	89
3.2. Конь против пешки . . . . .	91
<i>Упражнения.</i> . . . . .	93
3.3. Слон против пешки . . . . .	95
3.4. Ладья против пешки . . . . .	96
<i>Упражнения.</i> . . . . .	98

### 4. ФИГУРА ПРОТИВ ФИГУРЫ БЕЗ ПЕШЕК

4.1. Ладья против слона . . . . .	103
<i>Упражнения.</i> . . . . .	105
4.2. Ладья против коня . . . . .	107
<i>Упражнения.</i> . . . . .	110
4.3. Ферзь против ладьи. . . . .	112
<i>Упражнения.</i> . . . . .	114

### 5. ЛАДЕЙНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

5.1. Ладья и пешка против ладьи: пять основных позиций . . .	121
5.2. Разыгрывание ладейных эндшпилей. Общие идеи. . . .	125
5.2.1 Принцип Тарраша . . . . .	125
5.2.2 Ограничиваем пространство королю . . . . .	127
<i>Упражнения.</i> . . . . .	129

### 6. МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

6.1. Мат двумя слонами . . . . .	137
6.2. Мат слоном и конем . . . . .	138

### 7. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ В СЛОЖНЫХ ЭНДШПИЛЯХ

7.1. Проходные пешки . . . . .	145
7.1.1. Прямая дорога . . . . .	145
<i>Упражнения.</i> . . . . .	147
7.1.2. Тактические трюки. . . . .	151
<i>Упражнения.</i> . . . . .	153
7.1.3. Образование проходной . . . . .	157
<i>Упражнения.</i> . . . . .	158
7.2. Активный король. . . . .	161
<i>Упражнения.</i> . . . . .	163
7.3. Переход в простой эндшпиль . . . . .	165
<i>Упражнения.</i> . . . . .	167

# ВВЕДЕНИЕ

Этот учебник по эндшпилю рассчитан на тех, кто уже умеет играть в шахматы. В нем рассмотрены важнейшие точные эндшпильные позиции и универсальные общие принципы игры в окончаниях. Помимо теоретического материала книга содержит большое количество задач для самостоятельного расчета вариантов, а также QR-коды со ссылками на видеоуроки по соответствующим темам.

Изучив эту книгу, вы перестанете бояться эндшпиля и будете с удовольствием менять ферзей в своих партиях! Рассмотренного материала вам хватит для достижения рейтинга вплоть до 1800 пунктов на игровых платформах.





ПЕШЕЧНЫЙ  
ЭНДШПИЛЬ

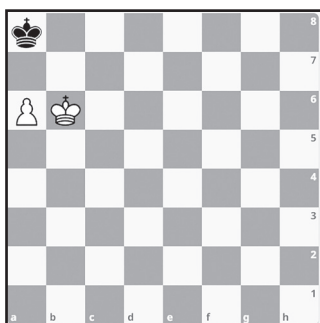


# КРАЙНЯЯ ПЕШКА

# 1.1

## ПОЗИЦИЯ 1

Ничья независимо от очереди хода.



При ходе черных:

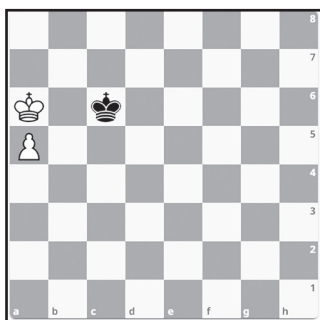
1. ... Krb8
2. a7+ Кра8
3. Кра6,  
и на доске пат.

Если король слабейшей стороны занял поле перед проходной пешкой, то игра закончится вничью независимо от очереди хода.

Крайними называют ладейные пешки, то есть пешки a и h.

## ПОЗИЦИЯ 2

Ничья независимо от очереди хода.



При ходе белых:

1. Кра7 Крс7
2. а6 Крс8
3. Кра8 Крс7
4. а7 Крс8, пат.

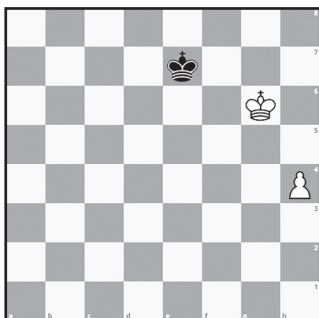
Если королю слабейшей стороны удалось запереть неприятельского короля на пути пешки, то игра закончится вничью независимо от очереди хода.

При ходе черных:

1. ... Крс7
2. Кра7 Крс8
3. а6 Крс7
4. Кра8 Крс8
5. а7 Крс7, пат.

## ПОЗИЦИЯ 3

Ход белых — выигрыш, ход черных — ничья.



При ходе белых выигрыш достигается ходом 1. Kpg7, и черные не в силах помешать пешке.

Король в эндшпиле — главная фигура! Зачастую именно от его действий зависит исход партии.

При ходе черных ничья достигается ходом 1. ... Kpf8. Теперь в случае 2. h5 Kpg8 мы пришли к ничейной позиции 1, а в случае 2. Kph7 Kpf7 получили ничейную позицию 2.

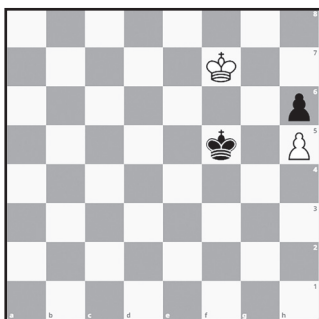
---

Теперь посмотрим, как знание этих позиций применить в более сложной ситуации.

---

## ПОЗИЦИЯ 4

Ход белых. Ничья.



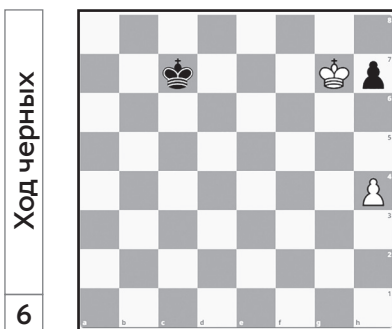
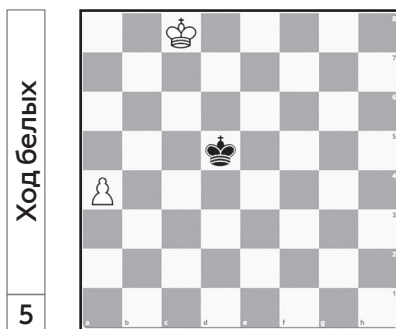
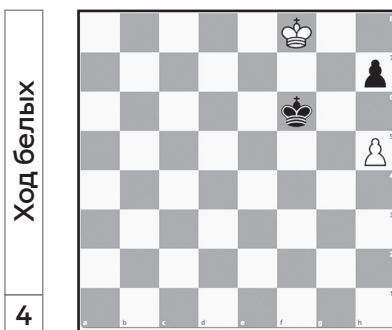
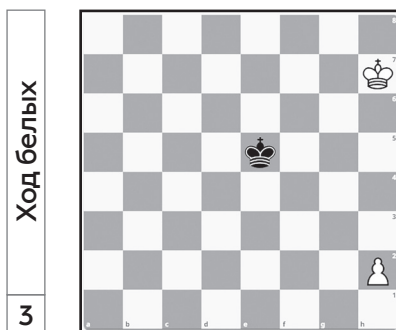
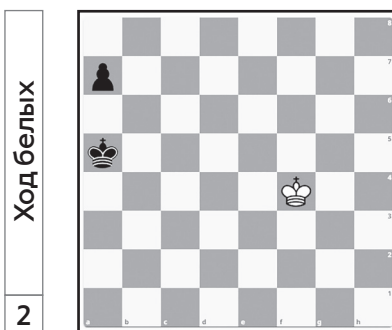
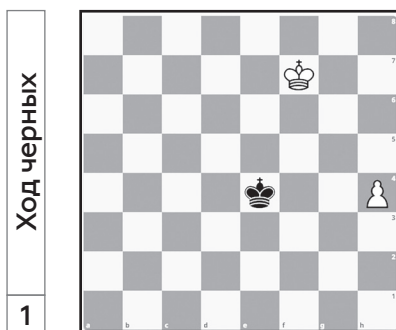
Белые неизбежно потеряют пешку h5. Попытка сыграть активно 1. Kpg7?? проигрывает: после 1. ... Kpg5 черные заберут пешку, а наш король окажется не у дел.

Белым нужно стремиться к ничейной позиции 2.

1. Кре7! Kpg5
2. Кре6 Kр:h5
3. Kpf5, и белые успели как раз вовремя — ничья.

# УПРАЖНЕНИЯ

В большинстве примеров игра сводится к одной из разобранных выше позиций. Ваша задача — рассчитать точные варианты и ответить, как закончится партия *при сильнейшей игре обеих сторон*.



# РЕШЕНИЯ

## ЗАДАЧА 1

1. ... Кpf5!

Не позволяя белому королю встать на g6 и сохранить пешку.

2. h5 Кpg5 — ничья.

## ЗАДАЧА 2

1. Кре3 Кpb4

2. Кpd2 Кpb3

3. Крс1 с ничьей, на доске *позиция 3*.

## ЗАДАЧА 3

1. Кpg6! ...

Король стремится на помощь пешке.

1. ... Кpf4

2. h4 Кpg4

3. h5, и белые выигрывают.

## ЗАДАЧА 4

1. h6! Кpg6

2. Кре7 Кр:h6

3. Кpf6 — ничья, на доске *позиция 2*.

## ЗАДАЧА 5

1. Кpb7 Крс5

2. a5 Кpb5

3. a6, белые выигрывают.

## ЗАДАЧА 6

1. ... h5!

Пешка в любом случае терялась, но теперь белым нужно больше времени, чтобы ее выиграть.

2. Кpg6 Кpd7

3. Кр:h5 Кре7

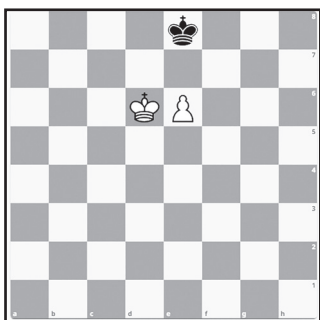
4. Кpg6 Кpf8

Как раз вовремя, ничья! На доске *позиция 3*.

Принципы, разобранные в этой главе, работают со всеми пешками, кроме крайних.

## ПОЗИЦИЯ 5

Ход белых — выигрыш, ход черных — ничья.



При ходе белых:

1. e7 Kpf7
2. Kpd7, пешка проходит в ферзи.

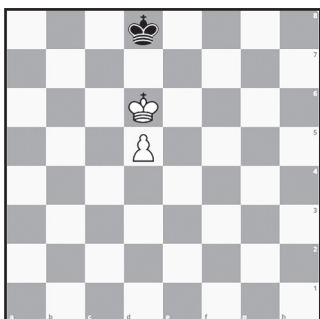
Для выигрыша пешка должна занять седьмую (вторую) горизонталь без шаха!

При ходе черных:

1. ... Kpd8
2. e7+ Кре8
3. Кре6 — пат.

## ПОЗИЦИЯ 6

Выигрыш белых независимо от очереди хода.



Если король оказался на шестой (третьей) горизонтали впереди пешки, то выигрыш достигается независимо от очереди хода!

При ходе белых:

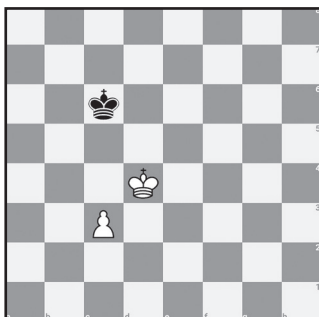
1. Кре6 Кре8
2. d6 Kpd8
3. d7, переходя к позиции 5.

При ходе черных:

1. ... Kpc8
2. Кре7, пешка проходит в ферзи.

## ПОЗИЦИЯ 7

Ход белых — выигрыш, ход черных — ничья.



При ходе белых:

1. Крс4! ...

Этим ходом белые занимают оппозицию.

1. ... Крд6

2. Крб5 ...

Оппозиция позволила королю продвинуться вперед.

2. ... Крс7

3. Крс5 ...

Снова занимая оппозицию.

3. ... Крб7

4. Крд6 ...

Снова переходя к **позиции 6** (белый король на шестой горизонтали впереди пешки — победа!)

Для лучшего усвоения темы посмотрите также видеоурок:

**Оппозиция** — расположение королей друг против друга по горизонтали, вертикали или диагонали через нечетное количество полей.

Кто первым занимает оппозицию, тот и добивается своей цели!

Цель сильнейшей стороны — сначала продвинуть короля до 6-й горизонтали впереди пешки и получить **позицию 6**.

Цель же слабой стороны — ни в коем случае не пропустить вперед неприятельского короля раньше пешки.

При ходе черных:

1. ... Крд6

Теперь уже черные занимают оппозицию и не позволяют белому королю пробраться на шестую горизонталь.

2. Крс4 Крс6

Сохраняя оппозицию.

3. Крб4 Крб6

Снова! Белые пробуют двигать пешку.

4. с4 Крс6

5. с5 Крс7

6. Крб5 Крб7

7. с6+ Крс7

8. Крс5 Крс6

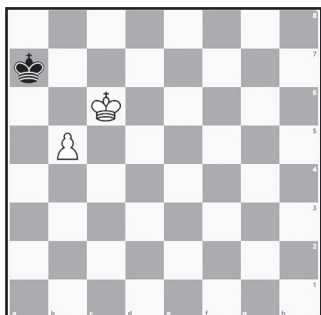
Отступая строго перед пешкой.

9. Крб6 Крб8, переходя к **позиции 5** с ничьей.



## ПОЗИЦИЯ 8

Ход белых — выигрыш.



1. Крс7 Кра8

2. Крб6! ...

Грубой ошибкой было бы 2. b6??

и на доске пат.

2. ... Крb8

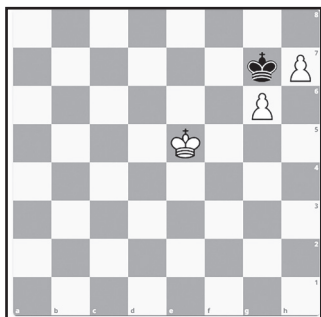
3. Кра6 с выигрышем.

Исходя из **позиции 6**, мы знаем, что король на шестой горизонтали должен обеспечить белым победу, но с коневой пешкой нужно соблюдать аккуратность.

---

## ПОЗИЦИЯ 9

Ход белых — выигрыш.



1. h8Ф+! Кр:h8

2. Крf6 с переходом в выигранную **позицию 5**.

Иногда для достижения цели пешку необходимо пожертвовать.