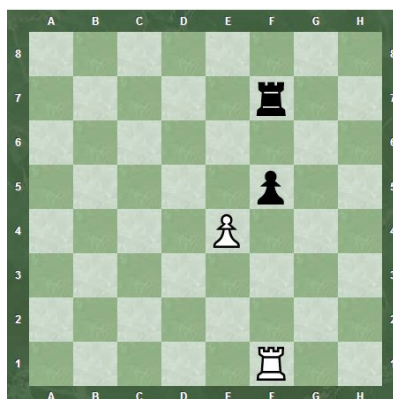
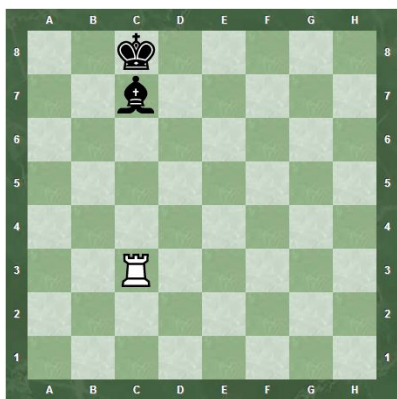
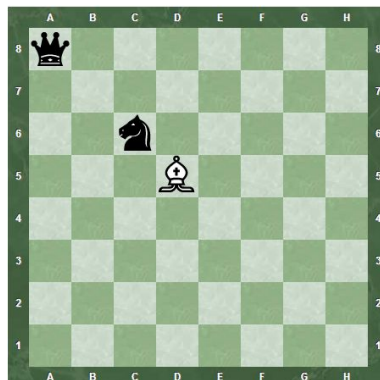


Связка

Связка - один из приемов ведения партии, позволяющий ограничить подвижность какой-либо фигуры. Связанной фигурой уходить с линии связывания нельзя, так как стоящая позади фигура становится в этом случае жертвой нападения.

Примеры связки:



Пример из партии

Рубенштейн - Нимцович (Дебют ферзевой пешки)

1. d4 Kf6 2. Kf3 b6 3. g3 c5 4. Cg2 Cb7 5. dc bc 6. c4

Таким образом белые получают открытую линию “d” с форпостом на d5.

6...g6 7. b3 Cg7 8. Cb2 0-0 9. 0-0 Kc6 10. Kc3 a5 11. Фd2 d6 12. Ke1 - начало сложного и отнимающего много времени маневра: Kf3-e1-c2-e3-d5.

12...Фd7 13. Kc2 Kb4! 14. Ke3 C:g2 15. Kр:g2 - взятие конем было бы отклонением от намеченной цели - на d5.

15...Фb7+ 16. f3 Ch6 - безобидная связка, тем более что таким ходом черные ослабляют свой королевский фланг.

17. Kcd1. Белые грозят сыграть 18. C:f6 ef 19. Ф:d6.

17...a4! 18. ba Lfe8! 19. C:f6 ef 20. Kpf2 - белые грозят ходом f3-f4 освободить коня; после этого они получили бы наконец возможность прочно занять пункт d5.

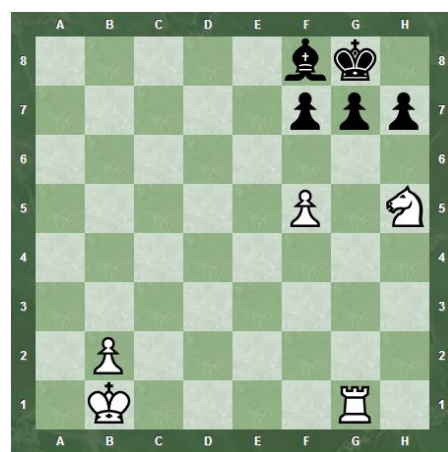
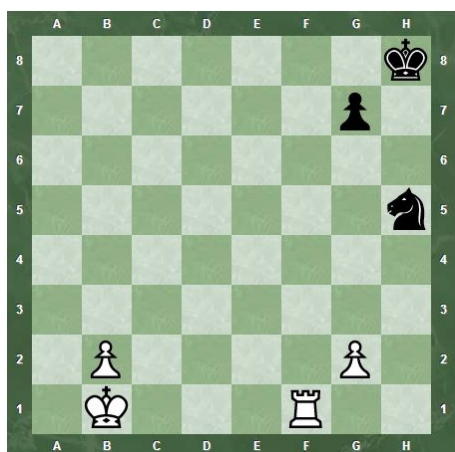
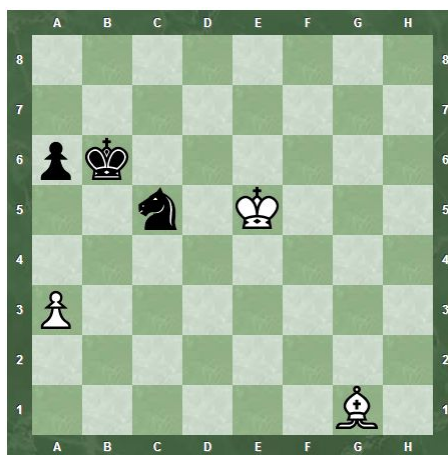
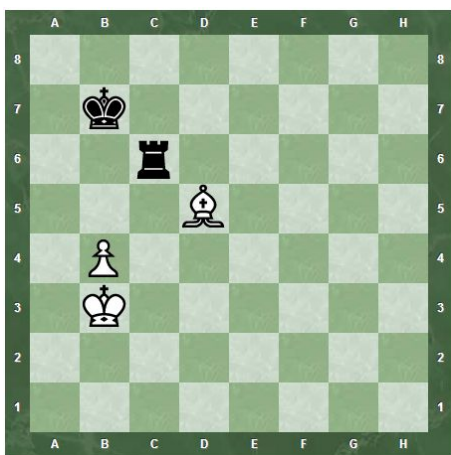
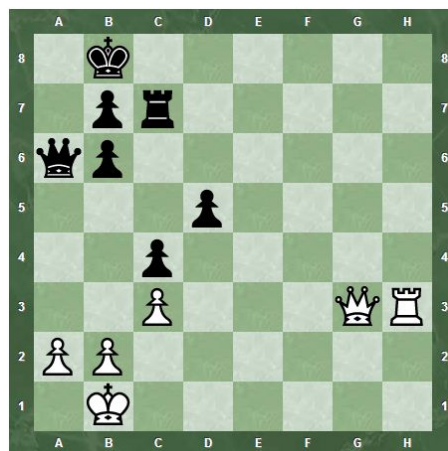
20...f5! Черные создали двойную угрозу: 21...f4 22. gf C:f4 или 21...Cg7 с хронической связкой.

21. Ф:d6 Cg7! 22. Лb1 Cd4 23. Kpg2 C:e3 24. K:e3 Л:e3 25. Ф:c5 Л:e2+ 26. Лf2 Л:f2+ 27. Ф:f2 - вынужденно, так как на 27.Kр:f2 следует 27...Kd3+ и затем K:c5.

27...Л:a4! 28. a3 Л:a3 29. Фе2 Ла8 30. c5 Фа6 31. Ф:a6 K:a6 32. Ла1 Kc7 33. Л:a8+ K:a8 и на 38м ходу белые сдались.

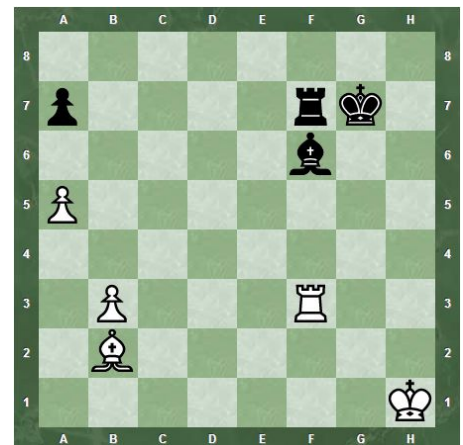
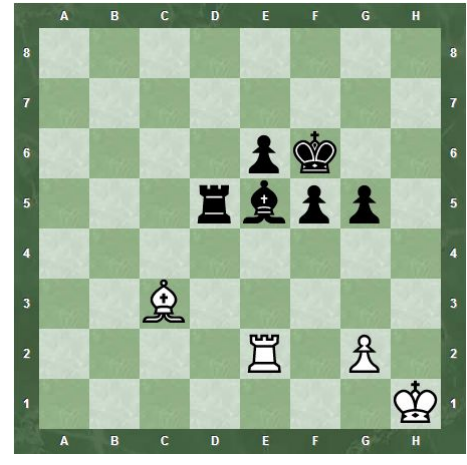
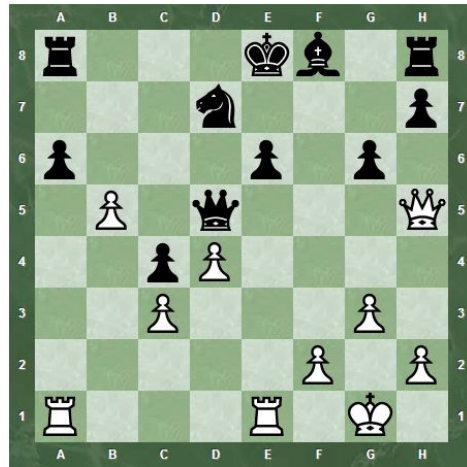
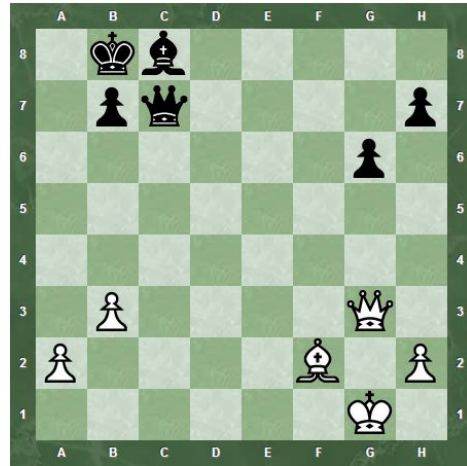
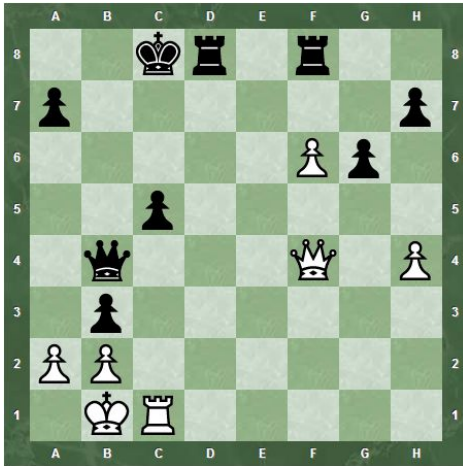
Использование связки для выигрыша фигуры

Ход белых



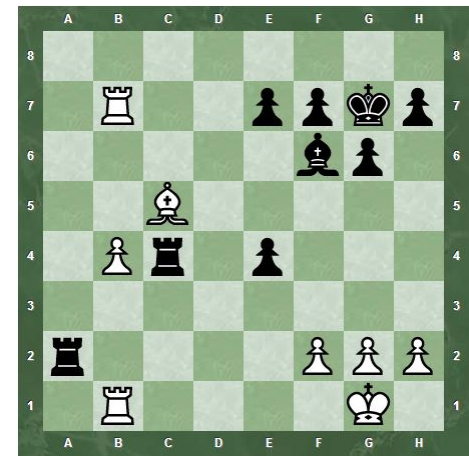
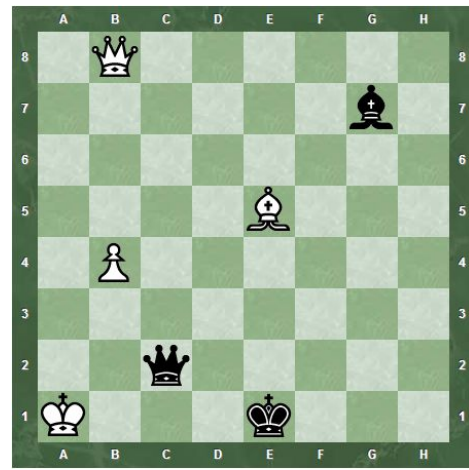
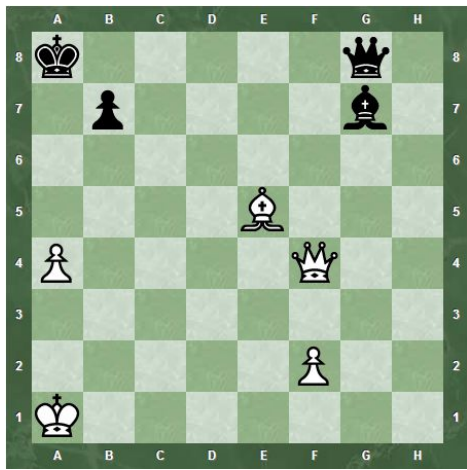
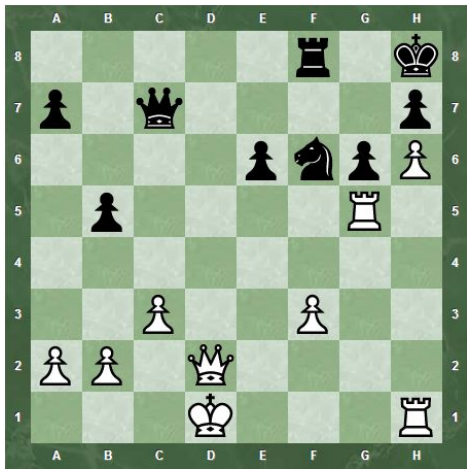
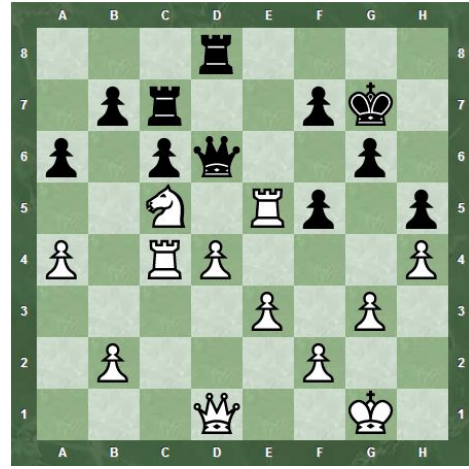
Использование связки для выигрыша фигуры

Ход белых



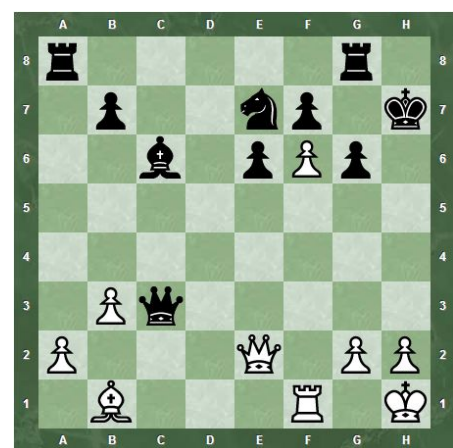
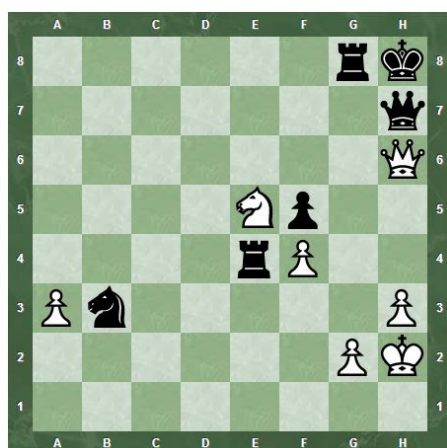
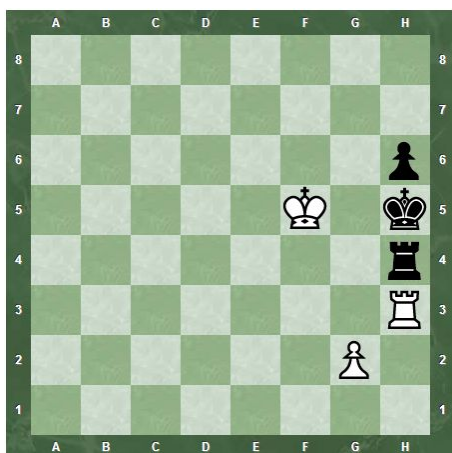
Использование связки для выигрыша фигуры

Ход черных



Использование связки, чтобы поставить мат

Мат в 1 ход, ход белых





Освобождение от связки
Ход белых

