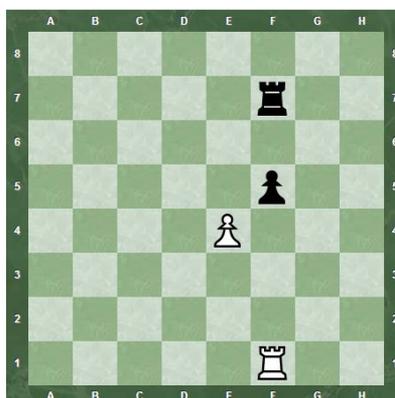
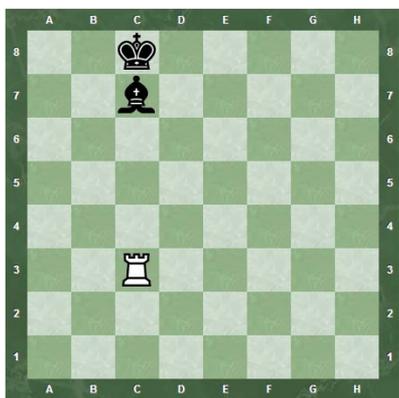
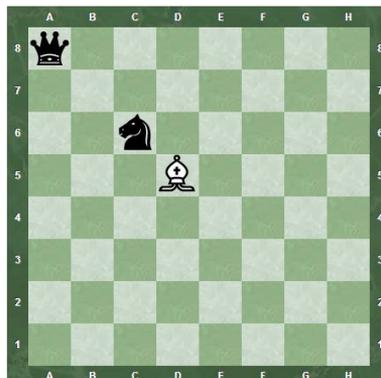
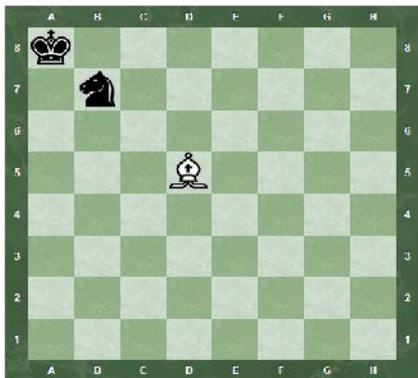


## Связка

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.

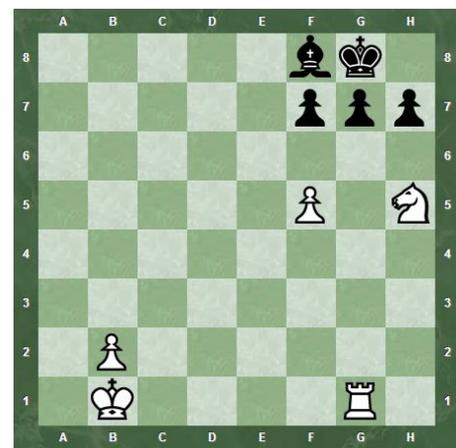
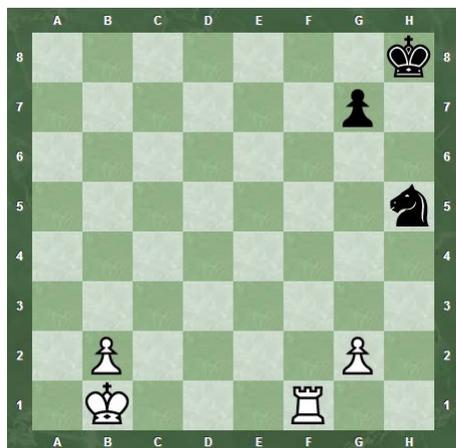
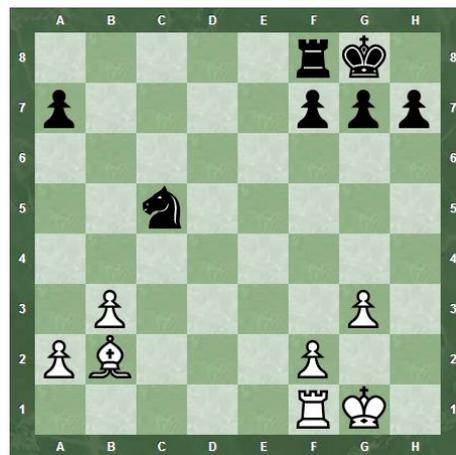
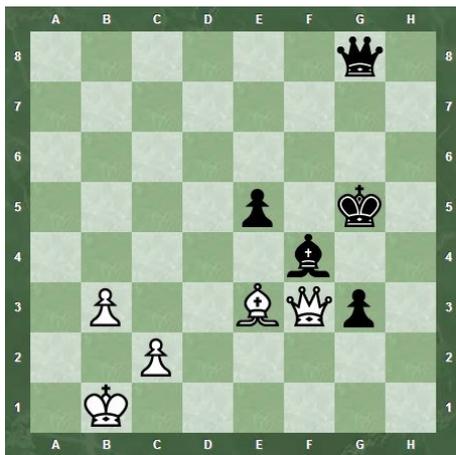
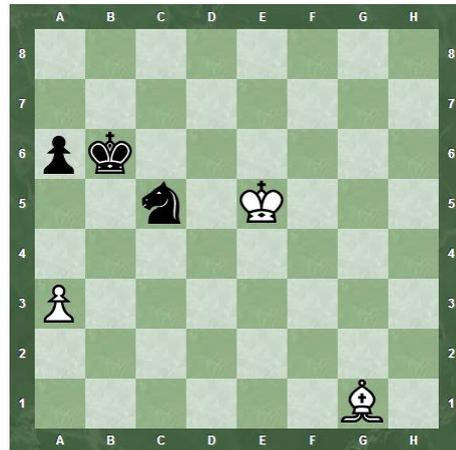
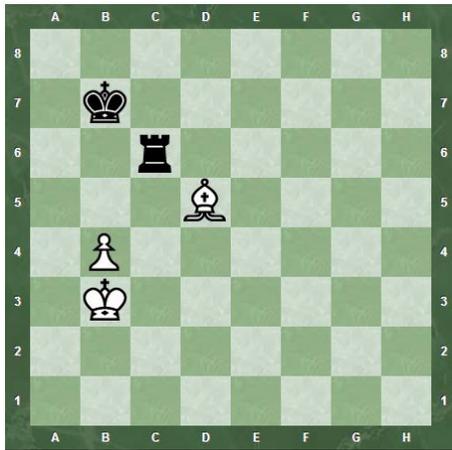
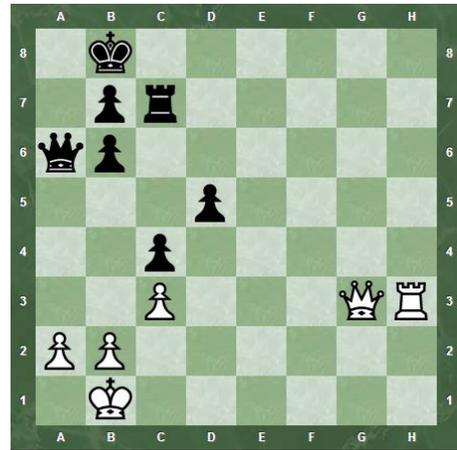
20...f5! Черные создали двойную угрозу: 21...f4 22. gf C:f4 или 21...Cg7 с хронической связкой.

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.

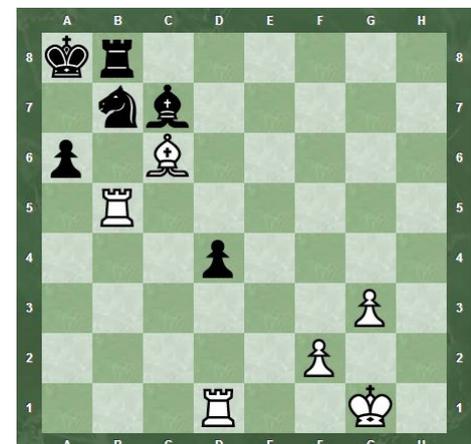
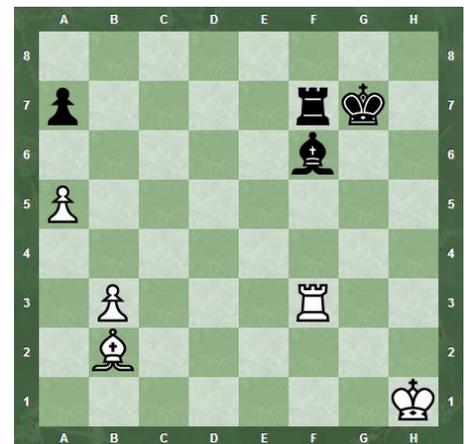
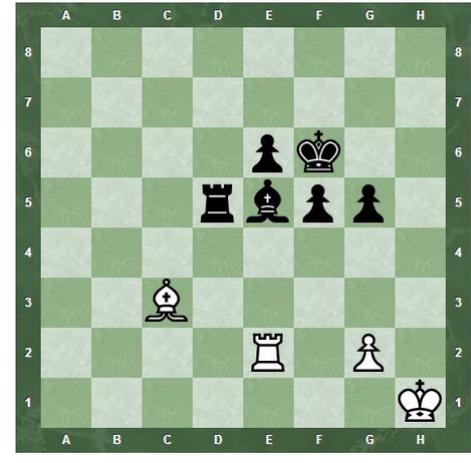
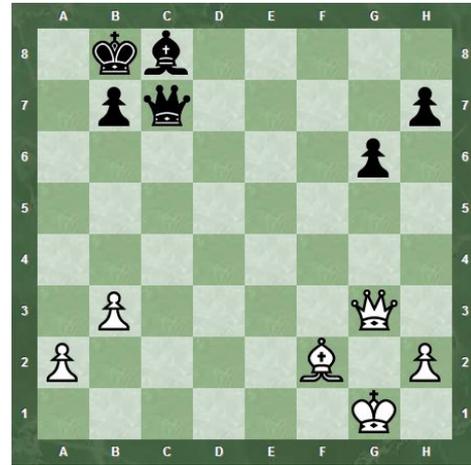
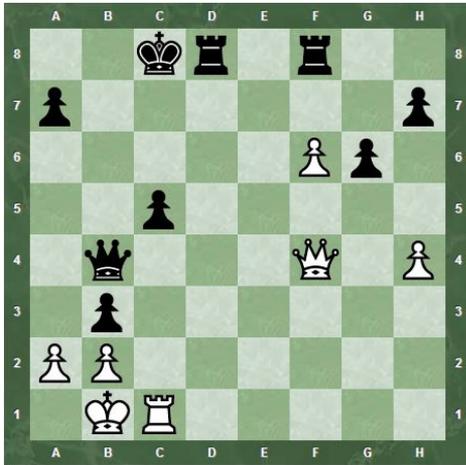
# Использование связки для выигрыша фигуры

Ход белых



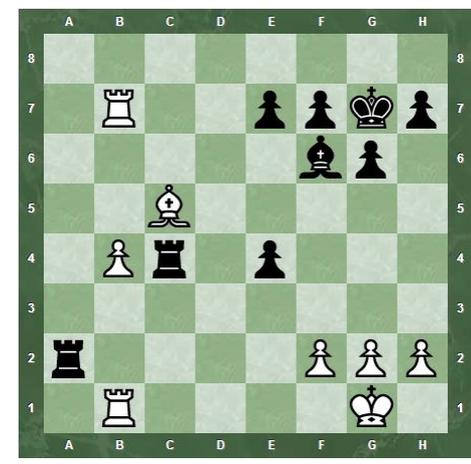
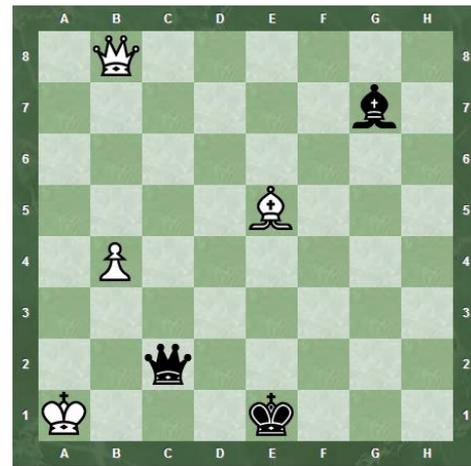
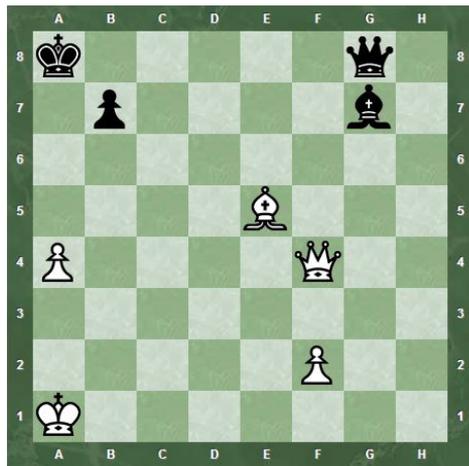
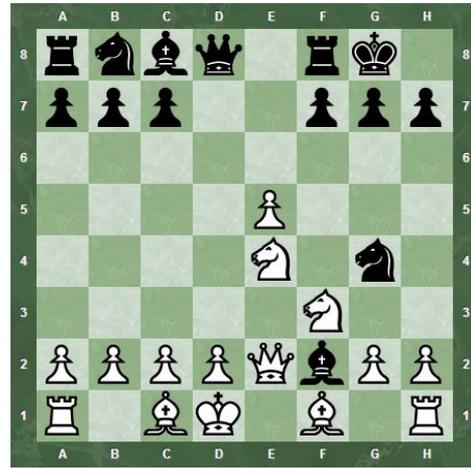
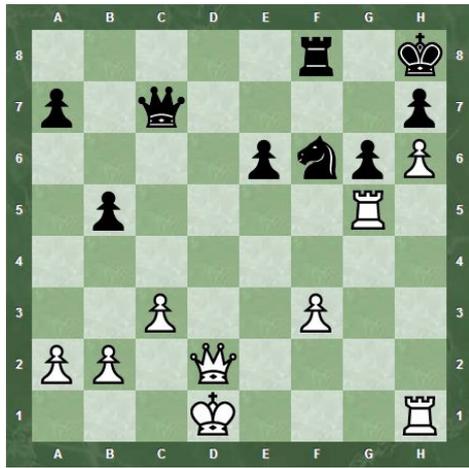
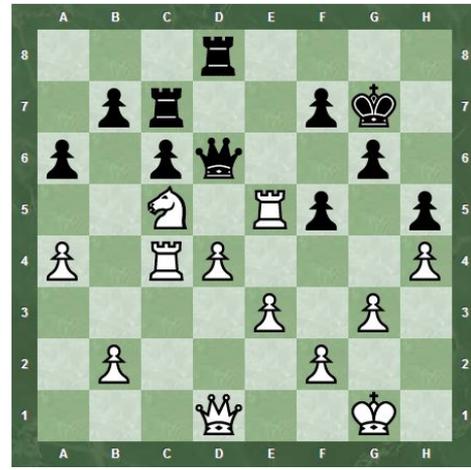
# Использование связки для выигрыша фигуры

Ход белых

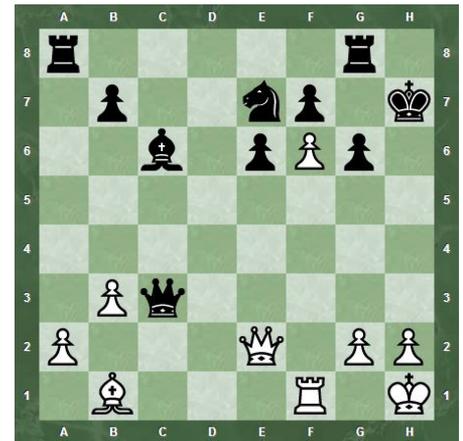
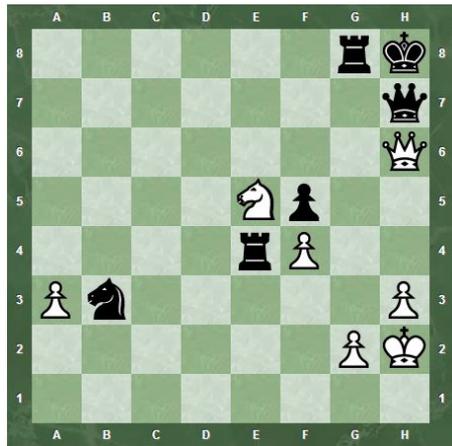
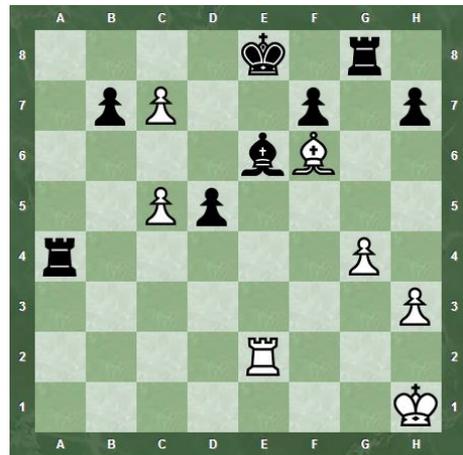
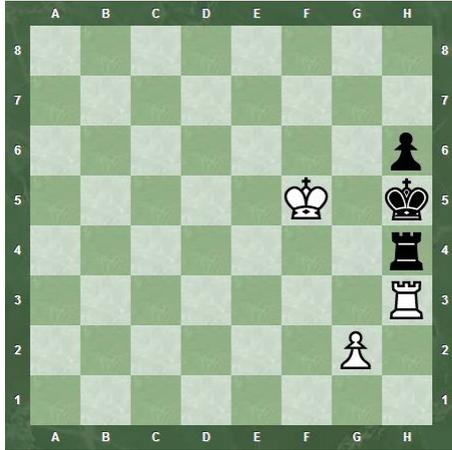


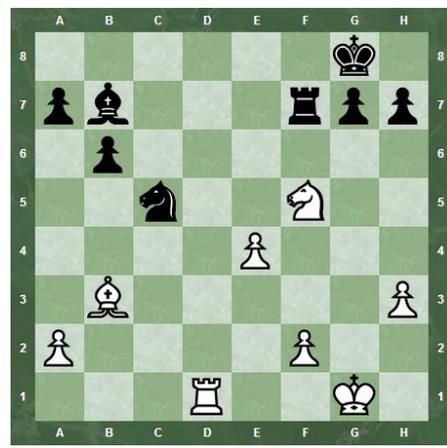
# Использование связки для выигрыша фигуры

Ход черных



## Использование связки, чтобы поставить мат Мат в 1 ход, ход белых





**Освобождение от связки**  
**Ход белых**

