

Белые пока напали три раза на пешку d6, у черных три защитника, но белые могут подключить ферзя, и затем, воспользовавшись связкой по линии «d» добавить пятый удар ходами b3-b4 и c4-c5. Черные на это могут подключить лишь четвертого защитника — ладью. Прекрасно понимая невозможность сохранить пешку, они решают спастись при помощи тактических ударов.

**6... Фе6-g4 7. Лd1-d3!**

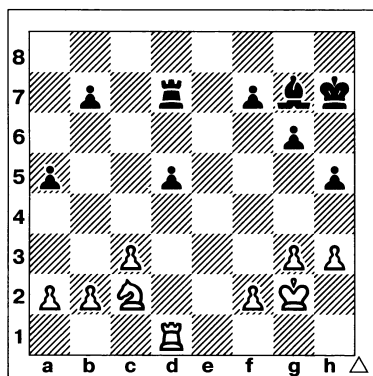
Проводя в действие свой план, всегда надо зорко следить за различными угрозами противника и попутно защищаться от них. Так, в данной ситуации выигрывать пешку было рано: 7. К:d6 С:d6 8. Л:d6 Фd1+ 9. Л:d1 Л:d1 с хорошей контригрой у черных. Теперь же грозит 8. Фd2, например 7... Лfd7 8. Фd2 Фе6 9. c5 bc 10. К:c5 с выигрышем качества.

В партии последовало:

**7... Cf8-e7 8. Ke4:d6 Ce7:d6 9. Лd5:d6** и белые выиграли пешку, а позднее и партию. Метод игры при изолированной пешке такой же, как и при отсталой.

## Изолированная пешка

10



### Ботвинник — Бронштейн

У черных изолированная пешка на d5. Белые выигрывают ее следующим образом:

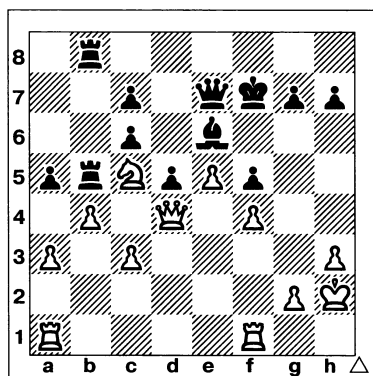
**1. Kc2-e3 d5-d4 2. Ke3-c2 d4-d3 3. Kc2-d4! Cg7:d4 4. Лd1:d3!**

Полусвязка. Черные теряют пешку.

Защищающейся стороне следует уклоняться от разменов фигур и стараться продвинуть изолированную пешку вперед, чтобы разменять ее или организовать грозную проходную.

## Заблокированные пешки

11



### Ласкер — Кон

Белые надежно оккупировали все слабые поля: на d4 поставили ферзя, а на c5 — коня. Конь c5 наглядно демонстрирует слабость продвинутых пешек b6 и d5 и важность блокировки полей перед ними. Пытаясь продлить борьбу, черные жертвуют качество:

**1... Лb5:c5 2. b4:c5 Лb8-b5 3. Ла1-b1! Фе7:c5**

Если 3... Л:c5, то 4. Лb7 Лc4 5. Фа7, нападая на пешку c7.

**4. a3-a4!**

Черные сдались, так как после 4... Фc5:d4 5. c3:c4 Лb5:b1 6. Лf1:b1 ладья белых уничтожит все слабые пешки черных.