

Особенно ферзь пришелся по нраву начинающим шахматистам. Сколько «**Киндерматов**» («детских матов») — **1. e2-e4 e7-e5 2. Фd1-h5? Kb8-c6 3. Cf1-c4 Kg8-f6?? 4. Фh5:f7X** они наставили своим противникам, пока не поняли, что выскакивать ферзем, играя с более опытным партнером, опасно!

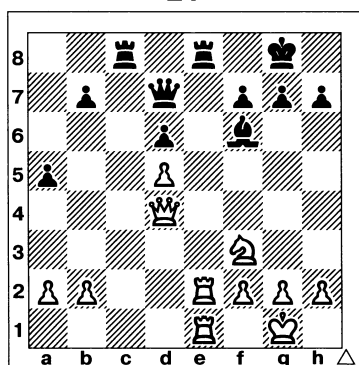
«**Антикиндер**» (опровержение «детского мата») — **1. e2-e4 e7-e5 2. Фd1-h5? Kb8-c6 3. Cf1-c4 g7-g6! 4. Фh5-f3 Kg8-f6 5. Фf3-b3 kf6-d4! 6. Cc4:f7+ Kpd8-e7**, и белым можно сдаваться.

Ферзь наиболее силен в открытых позициях, особенно, когда фигур совсем немного, и они плохо защищены и разрозненны.

Однако, в дебюте **ферзь-соня** играет скромную роль, так как, будучи самой ценной фигурой, вынужден отступать, если его атакуют. Поэтому в начале партии ферзь задерживается вступать в рукопашный бой, выжидает, как бы приглядываясь к будущим своим жертвам. **Вводить ферзя в бой слишком рано — значит потерять время**, ведь, нападая на ферзя, противник с темпом развивает свои фигуры.

Зато в середине игры, находясь в **засаде**, ферзь **помогает** своим фигурам атаковать слабые пункты или крепость короля. Сколько ферзей пожертвовали собою ради победы! Уму непостижимо! Вот один из самых ярких примеров в истории шахмат, когда белый ферзь шесть ходов подряд предлагал себя в жертву и добился-таки своей навязчивой, но благородной цели.

21



### Адамс — Торре

Мотивом для проведения комбинации здесь служит положение черного короля, заблокированного собственными пешками. Однако мат поставить совсем непросто, так как ладья e8, хотя на нее напали две фигуры, также защищена двумя фигурами. Возникает идея: нельзя ли как-нибудь отвлечь одну из фигур от защиты ладьи. Оказывается, можно! Последовало:

**1. Фd4-g4! Фd7-b5 2. Фg4-c4!!**

Только так. Проигрывает 2. a4 из — за Ф:e2!

**2... Фb5-d7 3. Фc4-c7!!**

Это уже не шахматы, а волшебство! Снова двойное отвлечение.

**3... Фd7-b5 4. a2-a4! Фb5:a4 5. Лe2-e4!**

Теперь грозит 6. Ф:c8 и 7. Л:a4, поэтому черные вынуждены вернуться на b5.

**5... Фа4-b5 6. Фc7:b7!**

Последняя отвлекающая жертва. Черные сдались.

**В эндшпиле** ферзь, как **терминатор**, буквально сжигает те немногие фигуры противника, которые остались после разменов, держа под прицелом всю доску.

Не следует менять ферзя, если вы имеете худшую позицию. Он может при случае побеспокоить вражеского короля, а также внезапным нападением создать угрозы фигурам противника и важным пунктам, отвлекая тем самым атакующие силы неприятеля.