

БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА



Я.Г. ВЛАДИМИРОВ

Как решать
задачи
и этюды

БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА

Я.Г. ВЛАДИМИРОВ

Как решать задачи и этюды



Москва
«Физкультура и спорт»
1986

ББК 75.581

В 57

Владимиров Я. Г.

В 57 Как решать задачи и этюды.— М.: Физкультура и спорт, 1986.—112 с.— (Б-чка шахматиста).

Решение шахматных задач и этюдов — весьма трудоемкое и необычное занятие. Оно требует специальных знаний и навыков. В этой книге гроссмейстер Я. Г. Владимиров знакомит с различными видами шахматной композиции, рассказывает об основных приемах и методах, которые применяются при решении задач и этюдов.

Рассчитана на широкий круг читателей.

В $\frac{4202000000-118}{009 (01)-86}$ 138-86

ББК 75.581
7А9.1

© Издательство «Физкультура и спорт», 1986 г.

Предисловие

Люди проводят свой досуг по-разному. Одни смотрят телевизор, другие предпочитают интересную книгу. Третьи же навсегда отдали свое сердце шахматам. Ну а если нет партнера? Наверняка найдется журнал или книга с замысловатыми позициями. Раскрытие их тайн доставляет не меньше удовольствия, чем победы над соперником.

Самостоятельной и увлекательной областью шахмат стала композиция. Она выражает в ярких, эмоциональных образах идеи и комбинации, которые встречаются или могут встретиться в партии. Две группы шахматистов образуют ее многотысячную аудиторию. К первой относятся композиторы, составляющие специальные положения, в которых стремятся воплотить наиболее эффектные и парадоксальные комбинации в предельно экономичной и художественной форме. Вторая группа шахматистов — решатели — самая массовая, и именно ей адресовано творчество составителей. Можно с уверенностью ска-

зать, что любой шахматный игрок в той или иной мере обязательно участвовал в соревнованиях по решению задач и этюдов или пытался для собственного совершенствования отгадать секреты, скрытые в маленьких диаграммах, непременных спутницах многих шахматных отделов.

Знакомство с лучшими творениями композиторов позволяет постичь красоту и глубину шахмат, развивает комбинационное чутье и повышает общую шахматную культуру. Все ведущие практики отмечают пользу, которую приносит самостоятельный разбор этюдов и задач. Так, экс-чемпион мира М. Ботвинник писал, что «наши квалифицированные кадры, и даже мастера, должны уделять достаточное внимание этюдной композиции. Решение этюда приучает к конкретному мышлению, точному расчету. Всякие пуанты и ложные следы должны улавливаться быстро и не сбивать с правильного пути».

Решение этюдов и задач, как и любое творческое дей-

ствии, процесс сугубо индивидуальный, и каждый шахматист проводит его по-своему. Определяющим фактором, конечно, является практическая сила, ибо в ходе проникновения в авторский замысел решатель должен проделать большую аналитическую работу, точно так же, как и во время серьезной практической партии. В принципе шахматист достаточно высокого разряда может, безусловно, решить любой этюд и тем более задачу, ведь он заранее оповещен, что эти позиции обязательно содержат явные, а порой скрытые комбинации или маневры, ведущие к цели. Однако время, которое решатель затрачивает на исследование и раскрытие загадок конкретного положения, во многом зависит от его опыта и подготовленности в области шахматной композиции.

Как и в практической партии, перед решателем стоит проблема найти лучшее продолжение за минимальное время, особенно в очных соревнованиях. Этот интересный вид шахматного противоборства сформировался недавно, в середине 70-х годов, и привлекает к себе все больше внимания. По единому регламенту проводятся очные соревнования решателей всех рангов, вплоть до чемпионатов мира. Учитывая все возрастаю-

щую популярность таких состязаний, назрела необходимость в пособии, которое в какой-то степени обобщало бы специфику подобных турниров. Ранее в СССР были выпущены три книги, специально посвященные решению композиций: А. Гуляев «Как решать шахматные задачи». М., 1932 (второе издание в 1936 году), Е. Умнов «Решение шахматных задач». М., 1968, Ю. Авербах «Как решать шахматные этюды». М., 1957. Однако эти интересные работы не отражают особенности очных форм соревнований, да и к тому же давно стали библиографической редкостью. Кроме того, в данном пособии рассмотрены приемы решения не только произведений традиционных жанров, но и задач на обратный и кооперативный мат, получивших ныне большое распространение. В конце каждого раздела приводятся позиции для самостоятельного решения.

Естественно, что автор настоящей брошюры, увлекшийся композицией свыше 40 лет назад, в значительной мере опирается на собственные приемы, основанные скорее на знакомстве с главными художественными критериями шахматной композиции, чем на скрупулезном аналитическом исследовании начальных и про-

межуточных положений задач и этюдов. Но, вероятно, именно такой подход позволит сильному шахматисту потратить минимум времени на разгадку позиции любой сложности. Специальная глава «Азбука композиции» поможет неискушенному читателю поближе познакомиться с заморозительным миром шахматной поэзии, основами ее теории, разнообразными жанрами и стилями.

В качестве примеров-иллюстраций в значительной мере были использованы задачи и этюды, которые фигурировали в заданиях на

очных турнирах и конкурсах последних лет. Возможно, не все из них покажутся равно интересными и художественно безукоризненными, но (подобраны организаторами соревнований с разными творческими идеалами) они составляют весьма объективную картину типовых заданий и в какой-то степени разрушают стереотип, сложившийся в некоторых соревнованиях.

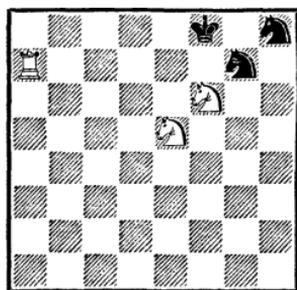
Автор надеется, что данное пособие окажется полезным и начинающим шахматистам, и участникам соревнований решателей, и любителям композиции.

Немного истории

Шахматная композиция идейно и неразрывно связана с практической игрой. В древних манускриптах, дошедших до нас и датированных IX веком, уже приводились искусственно составленные позиции, так называемые *мансубы*. Они имели разные задания, в основном — мат в заданное число ходов. Были и необычные

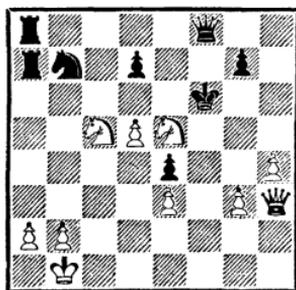
еще не придумали. На любом восточном базаре, в чайхане были свои «профессионалы», которые предлагали сразиться в шахматы или решить на пари несложную задачу. Любопытно, что некоторые задания нельзя было выполнить, но предлагавший пари позволял своим клиентам играть за любую сторону. Знаменитой

№ 1. «Цивис Бононие»
1300



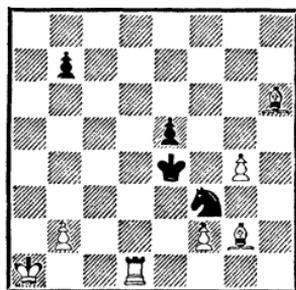
Мат в 2 хода

№ 2. Г. Болтон
1842



Мат в 3 хода

№ 3. Г. Ловдей
1845



Мат в 4 хода

условия: обратный мат, мат на определенном поле или заданной фигурой. Очевидно, что эти задачи были адресованы первым решателям. Правда, любителям шахмат прошлого приходилось знакомиться с произведениями композиторов не по диаграммам, которых тогда

задачей такого рода была № 1. Вначале она ставилась без белого короля. Если принимавший пари не находил решения — 1. Lf7+ K : f7 2. Kg6 ×, то ему предлагали новую позицию, но уже с королем белых на g5. Неопытный любитель выбирал белый цвет, начинал

1. Лf7+ и после 1. . .К : f7 получал... шах! Тут же белого короля перемещали на h6 и снова продолжали спор. Стараясь не попадаться на новую уловку, проигравший выбирал черный цвет в расчете на шах после 1. Лf7+ К : f7+, но его снова ожидало разочарование. Теперь задача решалась 1. Л : g7 Кf7+ 2. Л : f7×.

Стремительно прогрессируют шахматы в эпоху Возрождения, когда правила игры приблизились к современным (особенно в отношении ходов ферзя и слона) и появились первые печатные трактаты. В конце XVIII века древняя игра проникла на страницы газет и журналов, и искусственно созданные позиции все чаще стали попадать в специальные отделы. Вскоре появились и первые шахматные журналы, и нередко их обложки украшались диаграммами трудных задач и этюдов. Так, задача № 2 в 1842—1844 годах открывала журнал «Чесс плейерс кроникл» знаменитого Стаунтона. У черных есть очень сильные защиты — 1. . .Кр : e5, Ф : c5 или g5, и никакой ход не позволяет парировать их вместе, кроме 1. Фf5+! Кр : f5. Далее следует неожиданное для того времени скромное продолжение — 2. Кс : d7 с неизбежным 3. g4×. Включение в игру тихих ходов белых было тогда ша-

гом вперед и с трудом перестраивало психологию решателя.

В 1845 году в февральском номере журнала на обложке появилась композиция № 3 (здесь приводится скорректированная редакция), в дальнейшем получившая название *индийской задачи*. Ее автором был английский капеллан, служивший в Дели и приславший задачу в Европу под псевдонимом Шагирд. Черные могут ходить только пешкой b7, но и белые не в силах противопоставить какой-либо простой план. Например, 1. Крb1 2. Крс2 3. Лd3 и 4. С : f3× отражается путем 3. . .b3 с шахом! К победе вел невиданный по тому времени маневр с распатованием: 1. Сс1 b6(b5) 2. b4(b3) b5(b4) и, наконец, 3. Лd2! Кpf4 4. Лd4×.

В 1851—1853 годах в Лондоне были проведены первые международные турниры и конкурс составления, приуроченные к Всемирной выставке. Впоследствии все шахматные издания, многие отделы газет и журналов стали устраивать регулярные конкурсы решений.

Со временем сложилась традиция завершать каждый шахматный турнир небольшим очным конкурсом, который проводился во время заключительного банкета. Старые журналы пестрят сообщениями о таких сорев-

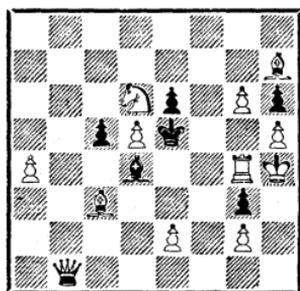
нованиях. Трехходовка № 4 была специально составлена для конкурса решений Нью-Йоркской шахматной ассоциации. У черных сильнейшая защита 1. .Кр : d6, ответа на которую не видно. Поэтому напрашивается, например, 1. Ke8 с атакой

вариант. Видимо, мы на правильном пути, но в этом можно убедиться только после анализа всех вариантов: 1. .Крf6 2. Kf5 и 3. Ф : e6×, 1. .С : c3 2. Ke8! и 3. Ф : e6×, 2. .Кр : d5 3. Фd6×, 2. .de 3. Фf6×, 1. .ed 2. Kf7+ Крf5 3.

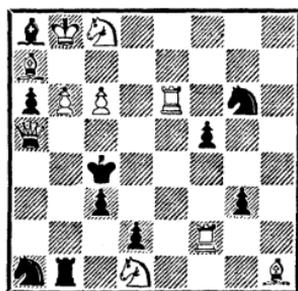
№ 4. С. Лойд
1892

№ 5. С. Лойд
1893

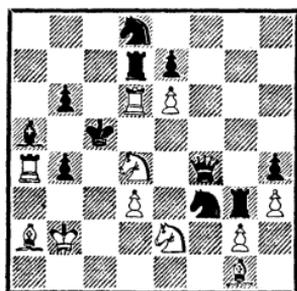
№ 6. Д. Ламуру
?



Мат в 3 хода



Мат в 3 хода



Мат в 2 хода

свободного поля f6 и угрозой 2. Фе4×. Однако черные держат оборону после 1. .Кр : d5 или 1. .ed. А что, если поддержать коня, например, 1. Фb8!? Правда, и здесь выручает хотя бы 1. .Кр : d5! Корректируем ход ферзем — 1. Фb6 и анализируем защиту 1. .Кр : d5. Теперь поле c6 атаковано, но если просто отступить конем d6, то спасает 2. .Крс4. Значит, играем сильнее — 2. Ke4 Крс4 3. Ф : e6×. Кстати, сейчас черные в цугцванге: 2. .Кре5 3. Ф : c5× (используя связку слона), 2. .c4 3. Фd6×, 2. .e5 3. Сg8×, 2. .С : c3 3. Ф : c5×, 2. .Сg1 3. Kf6×. В целом очень интересный

вариант. Видимо, мы на правильном пути, но в этом можно убедиться только после анализа всех вариантов: 1. .Крf6 2. Kf5 и 3. Ф : e6×, 1. .С : c3 2. Ke8! и 3. Ф : e6×, 2. .Кр : d5 3. Фd6×, 2. .de 3. Фf6×, 1. .ed 2. Kf7+ Крf5 3.

А через год другая задача С. Лойда — № 5 была предложена для решения на заключительном вечере, посвященном закрытию Нью-Йоркского шахматного турнира 1893 года. 35 минут понадобилось Эм. Ласкеру, еще не носившему титула чемпиона мира, на разгадку замысла остроумного американца. Анализ № 5 показывает, что у черного короля есть прекрасное убежище на поле b3, а после 2. Cd5+ и на другом поле — 2. .Крс2!, и нет 3. Ф : c3×

из-за 3. . .Кр : d1! Значит, нужно в первую очередь исследовать возможность контроля поля d1. Однако, играя 1. Лf1 или 1. Cf3, белые не создают весомых угроз. Пробуем 1. Ле1 — ход очень смелый, но обоснованный предыдущими рассуждениями. Угроза тоже интересна: 2. Ке3+ Крb3 3. Л : b1 ×, 2. . .Крd3(d4) 3. Фd5 ×. Сразу же проверяем 1. . .deФ и находим 2. Кd6+ Крb3 3. Cd5 ×, 2. . .Крd3(d4) 3. Фd5 ×. Остальные варианты проще: 1. . .Кс2 2. Кd6+, 1. . .Крb3 2. Cd5+, 1. . .Л : d1 2. Фа4+, 1. . .Л : b6+ 2. К : b6 ×.

Многие замечательные шахматисты прошлого сами были искусными составителями, и их произведения навсегда вошли в сокровищницу шахматной мысли. Любопытно, что свой славный путь А. Андерсен и П. Керес начинали с композиции. Не раз участвовал в конкурсах решения Х. Р. Капабланка. Однажды лишь минуты ему не хватило, чтобы выиграть приз, установленный за решение 10 двухходовых задач, в течение 20 минут. Блестящее мастерство будущего чемпиона мира подчеркивает тот факт, что известному русскому композитору М. Трону потребовалось на решение тех же задач почти на 50(!) минут больше...

Энергичным популяризи-

затором шахматной композиции в России был М. И. Чигорин. В редактируемых им журналах или отделах «Всемирной иллюстрации», «Нового времени» и «Ниве» он помещал лучшие этюды и задачи, сообщал о последних новостях, давал ценные советы. Например, № 6 он предпослал следующее: «Один любитель, обсуждая время, необходимое для решения двухходовой задачи, заявил, что ему еще ни разу не пришлось затратить на решение двухходовки более 15 минут. Зная, сколько времени трудились опытные любители над решением задачи Ламуру, я предложил всем присутствующим, которые не разрешили ее и в 20 минут» («Шахматы», 1894).

В начальном положении готовые ответы на следующие ходы: 1. . .b3 2. Лc4 ×, 1. . .b5 2. Кb3 ×, 1. . .Кdс 2. Лc6 ×, 1. . .Лdс 2. Лd5 ×, 1. . .Л : d6(ed) 2. Фc1 ×, 1. . .Кfс 2. Фе5 ×. Но на 1. . .Лg с мата не видно. Ослабление позиции черных, таящееся в этом ходе, может быть лишь включением, поэтому решается 1. Ch2! Теперь после 1. . .Лg с вскрывается диагональ h2—d6 и возможно 2. Фc1 ×.

Регулярные массовые соревнования решателей в нашей стране начались лишь в советское время. Сразу же после открытия шахмат-

ного отдела в «Известиях ВЦИК» в 1922 году был проведен конкурс решения, в котором участвовало 644 человека. По тем временам это была внушительная цифра. Периодически конкурсы проводились шахматными журналами, отделами центральных, спортивных, молодежных и детских газет и журналов. Именно из участников этих соревнований наша композиция пополняла и пополняет армию составителей.

В послевоенное время организационная работа среди решателей приобрела более стройные формы. С 1956 года начали устраиваться всесоюзные первенства, сначала вместе с соревнованиями композиторов, а затем и самостоятельно. С 1974 года проводятся всесоюзные турниры решателей. В массовых конкурсах центральных газет «Труд», «Советская Россия», «Сельская жизнь», «Красная звезда», «Советский спорт» участвуют сотни тысяч решателей.

В 1976 году по инициативе Болгарской шахматной федерации состоялись первые экспериментальные очные командные соревнования, а уже в следующем году они получили статус первенства мира. С 1978 года стали проводиться и всесоюзные очные турниры, в которые приглашаются победители отборочных сорев-

нований из многих регионов страны.

За последние десять лет регламент очных состязаний не раз менялся, пока окончательно не оформился в таком виде: соревнования проводятся за два дня, по три тура ежедневно. Задания любого тура включают **три** композиции. В первый день участники соревнуются в решении трех — двухходовых задач (20 минут), затем трехходовых (60) и, наконец, этюдов (100). Второй день посвящен задачам на кооперативный мат (50), многоходовкам (80) и задачам на обратный мат (50 минут). Количество ходов в задачах неортодоксальных жанров таково: одна композиция — двухходовая, одна — трехходовая, одна — четырех-пятиходовая. Задания многоходового тура предусматривают четырех- и пятиходовки.

В любой позиции участник должен указать **только одно** решение, независимо от того авторское оно или **побочное**, не предусмотренное составителем. За правильное и полное решение любой композиции дается очко. Если решатель нашел не все содержание, но больше половины, то ему начисляется пол-очка. В решении двухходовой задачи указывается только вступительный ход, трех- и многоходовой — все ходы, включая уг-

розу и защиты от нее, без последнего хода сторон. При этом **не записывают** дополнительные варианты, игра в которых заканчивается **в меньшее число ходов, чем предусмотрено заданием**. В решении этюда необходимо привести главные, по мнению решателя, варианты без доказательных разветвлений. В задачах на кооперативный мат указываются все ходы, а в жанре обратного мата — все ходы сторон, за исключением матующего.

Примерно такие же требования в отношении записи существуют и в заочных соревнованиях решателей. Правда, в ряде специальных конкурсов, проводимых для подготовленных шахматистов, требуется указывать полное содержание и двухходовых задач, включая иллюзорную и ложную игру,

вводимую для расширения замысла. В подобных состязаниях участники соревнуются не только в правильности, но и полноте раскрытия авторского замысла. Разнообразной может быть и система начисления очков.

Конечно, и в очных соревнованиях в свободное время полезно вновь вернуться к конкурсным произведениям и проанализировать их еще раз. Весьма вероятно, что в пылу кратковременного поединка с составителем иллюзорная (ложная) часть замысла, предшествующая решению и заключенная в начальной позиции, осталась вне внимания, и лишь спокойный разбор задачи или этюда поможет раскрыть все содержание произведения и глубже проникнуть в его тематику и идейные мотивы.

Азбука композиции

О р т о д о к с а л ь н а я, то есть полностью отвечающая правилам шахматной игры, композиция делится на две группы.

Шахматная з а д а ч а — искусственно созданная позиция, в которой начинают белые и объявляют мат **не позднее установленного хода**. В зависимости от продолжительности решения различают двух-, трех-, четырех- и многоходовые задачи.

Шахматный этюд — искусственно созданная позиция, в которой очередь хода, как правило, за белыми, и они должны выиграть или добиться ничьей **без ограничения числа ходов**. Если игра в вариантах задачи очевидна, так как она завершается матом, то в этюдах только матовые и патовые финалы приводят к завершению борьбы. Принято считать, что авторский замысел, а с ним и решение этюда заканчивается, когда на доске возникает теоретически известное положение (выигрышное или ничейное) или когда белые имеют материальный перевес,

не вызывающий сомнений в победе.

Решить задачу или этюд — значит полностью раскрыть авторский замысел, то есть найти все варианты, ведущие к цели. Заметим, что в решении задачи шахматист должен найти и указать все варианты, защищающие от угрозы. **У г р о з а** — игра, которая возможна после первого хода белых и проходящая на любой безразличный ответ черных. **В а р и а н т ы** — разветвления, возникающие начиная с первого хода черных. Решение задачи считается законченным, если будут найдены и указаны все варианты, **защищающие от угрозы**.

Анализ начальной позиции № 7 показывает, что у черных есть сильные защиты, например 1. . .Kpf1, Ф : f2, еf, после которых король получает новые свободные поля. Напрашивается 1. Фd3? отражается ходом 1. . .Фf3! Учитывая, что черный король получает свободные поля на первой линии, рассмотрим продолжение 1. Лb1! Оно обра-

зует батарею* С+Л, но взамен допускает несколько шахов белым, ответы на которые находятся без труда: 1...ed+ 2. Kd3×, 1...e2+ 2. Cb3×, 1...ef+ 2. Cf3×. Угроза — 2. Cg4×, дополнительный вариант — 1...Фg6 2. Kg4×.

Если после вступительного хода белые ничем не грозят, а выбор дальнейших

Позиция слона g1 в № 8 подсказывает попытку организовать батарею. Сильные защиты 1...b5 или 1...bc, разблокирующие поля около черного короля, делают наиболее вероятной игру ладьей (Л+С) батареей. Из трех возможных отступлений белого короля не будем сначала рассматривать такие, как 1. Кре2 или

№ 7. Л. Лошинский

Е. Умнов,

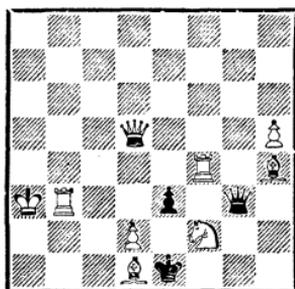
1931

№ 8. К. Гумонди

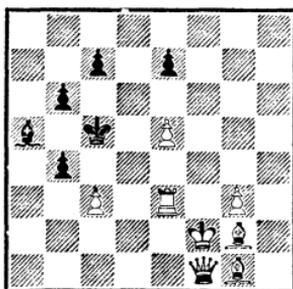
1978

№ 9. Л. Колач

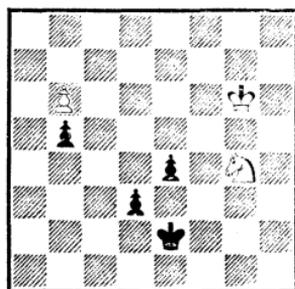
?



Мат в 2 хода



Мат в 3 хода



Выигрыш

их действий обусловлен ходами противника, вынужденного продолжать игру, то говорят, что задача или этюд построены на цугцванг. Для правильного и полного решения такой задачи надо найти и указать все варианты.

* Батарея — расположение двух белых фигур на одной линии с неприятельским королем, причем засадная (вскрываемая) фигура атакует его после ухода вскрывающей.

Полубатарея — между королем и засадной фигурой на линии находятся две вскрывающие фигуры, после ухода которых атакуется король.

1. Kрf3, вызывающие перекрытия белых фигур. Будем считать наиболее рациональным вступительный ход 1. Кре1, который, кстати, завершает симметричность построения вокруг ладьи e3. Анализ показывает, что белые пока ничем не грозят, а вынужденные ходы пешек противника блокируют одну из белопольных клеток, после чего возможны шахи батареей. Симметрия позиции не вызывает сомнения: на блокирование полей c6 и e6 надо отступать ладьей на диагональ a8—h1, а на

ходы 1. .b5 или 1. .b3 ладья будет перекрывать ферзя. Остается лишь выбрать один из двух ответов: 1. .e6 2. Лf3+ Крс6 3. Лf7×, 2. .Kpd5 3. Лf5×, 1. .c6 2. Ле4+ Крд5 3. Фс4×. Аналогично — 1. .b3 2. Ле2+ Крс4 3. Лс2×, 2. .Kpb5 3. Ла2×, 1. .b5 2. Лd3+ Крс4 3. Сd5×. Есть еще один ход у черных — 1. .bc, но здесь все просто: 2. Л :с3+ Крb4 3. Фс4×.

Найдя все решение, важно выяснить, в какой же игре автор хотел выразить основное содержание задачи. Эти варианты называют тематическими, и при краткой записи решения указывают только их. В № 7 — это шахи белому королю, осложненные блокированием полей d2, e2 или f2. В № 8 — движения черных пешек и вся игра белых, объединенная ходами ладьей батареей, которая к тому же создает своеобразный узор f3—e4—d3—e2, называемый ладьейным крестом. Другая игра, например, 1. .Фg6 2. Кg4× из № 7 или 1. .bc 2. Л :с3+ из № 8 может служить лишь дополнением, подчеркивать основной замысел или же выполнять только технические функции, то есть доказывать, что задание выполняется в любом случае. В совершенной по конструкции задаче тех-

нические варианты нежелательны, однако автор не всегда может обойтись без них. К тому же некоторые композиторы, особенно в прошлом, сознательно вводили их для искусственного затруднения решения.

Сложнее обстоит дело с этюдами. Здесь игра менее форсированная, и у черных может обнаружиться много ходов, на каждый из которых надо найти ответ, ведущий к выполнению задания. Однако условились, что в решении этюда приводятся только тематические (идейные) варианты, все остальные разветвления решателем не указываются (хотя при публикации этюда и пояснении его содержания может быть дана очень подробная и обстоятельная игра сторон). Это налагает определенные требования на произведения, включаемые в курсы решения. Их авторский замысел должен быть предельно четким, чтобы у решателя не было сомнения после нахождения всей игры, какое же из всех разветвлений является главным.

Позиция пешек № 9 наталкивает на мысль, что вступительные ходы этюда таковы: 1. b7 d2 2. b8Ф d1Ф. Теперь можно ввести в активную игру ферзя, так как черный король не имеет большого выбора из-за угрозы попасть под вилку. По-

этому следующие ходы также очевидны — 3. **Фh2+ Kpf3**. Создавшемуся позицию рассмотрим более внимательно. Что делать дальше? После 4. **Фh3+ Kpf4!** 5. **Фh6+ Kpf3(g3)** не видно продолжения атаки. А как вообще могут белые здесь выиграть? Наиболее вероятно, путем выигрыша ферзя вилкой или двойным ударом. Напрашивается 4. **Фf2+**, но после 4. . . **Кр : g4** белые остаются без коня. Дадим еще один шах 5. **Фg2+** и убеждаемся, что 5. . . **Кpf4** 6. **Фg5+ Kpf3** 7. **Фh5+** приводит к цели. А если 5. . . **Кph4?** Тут выручает другой шах — 6. **Фh2+ Kpg4** 7. **Фh5+**. В данном примере вся игра форсирована, ведь если черные не будут двигать пешку, то белый ферзь быстро скажет свое слово. Итак, решение № 9 имеет такой вид: 1. **b7 d2** 2. **b8Ф d1Ф** 3. **Фh2+ Kpf3** 4. **Фf2+ Кр : g4** 5. **Фg2+**, и два разветвления: 5. . . **Кpf4** 6. **Фg5+ Kpf3** 7. **Фh5+** или 5. . . **Кph4** 6. **Фh2+ Kpg4** 7. **Фh5+**. Оба продолжения ведут к выигрышу ферзя и, по всей видимости, были задуманы этюдистом. Если указать только одно из них, то жюри вправе либо не засчитать все решение, либо оценить его вдвое меньшим числом очков, чем за указание всего авторского замысла.

Непреложным правилом, сложившимся за многие

годы развития композиции, является **единственность решения**. Любой другой путь выполнения задания, начиная с первого хода, недопустим и лишает задачу или этюд права на существование. В некоторых соревнованиях участник получает дополнительные очки за обнаружение других, побочных решений. Также недопустимо искажение хода борьбы, задуманного автором, и на последующих этапах решения. Всегда должен соблюдаться простой принцип: на любой ответ черных, защищающий от угрозы, белые должны играть только однозначно. Наличие других путей к цели, начиная со второго хода белых, приводит к дуали, и если неоднозначность возникает в тематическом варианте, то композиция теряет право на существование. Обнаружение таких дуалей также поощряется в конкурсах. Отметим, что допускаются дуали в нетематических вариантах задачи, а в этюдах — перестановки очевидных ходов или неоднозначности в движении белой фигуры к строго определенной цели, когда авторский план не меняется. Вообще проблема дуалей — важный теоретический вопрос, не решенный еще до конца. Большинство композиторов считает, что автор имеет право управлять игрой черных, то

есть выбирать такие защиты из числа возможных, которые бы приводили к единственному ходу белых, без дуалей.

Познакомимся также с основными художественными принципами композиции. Они могут помочь решателю лучше ориентироваться при отыскании верных путей к раскрытию замысла.

Выразительность композиции означает, что авторский замысел должен быть рельефным, легко выделяемым из совокупности всех вариантов. Самым распространенным приемом, подчеркивающим идею произведения, является **повторение** задуманной комбинации или маневра в системе параллельных игр (как в № 7—9), либо последовательно в течение одного варианта. В ряде случаев авторский замысел акцентируется дополнительными вариантами, созвучными тематической игре, а также введением специального ложного следа — игры, близкой к идейной, но имеющей тонкое, неочевидное опровержение, или наличием в начальном положении сети готовых вариантов — и л л ю з о р н о й и г р ы.

В этюдах особенно важны яркое противоборство сторон, остроумные комбинации и контригра, графически четкие маневры фи-

гур и, конечно, парадоксальные финалы.

Очень важным требованием является **экономичность**, которая распространяется на используемый материал, число ходов решения и мотивировки (цели) ходов. Экономичность материала требует использования всех фигур, расположенных на доске. Фигуры, которые непосредственно нужны для реализации замысла, называют **основными**, а устраняющие побочные решения, нерешаемости, дуали — **техническими**. Например, в № 8 технические функции выполняют слон а5, блокирующий поле в дополнительном варианте, и пешка g3, отрезающая дорогу ладье и устраняющая дуали. Особо повышенные требования предъявляются к использованию белых фигур. Общепринятым является участие их (за исключением короля и пешек) в идейных вариантах. Более того, финалы с предельно экономичным использованием белых сил (а в этюдах, завершающихся патом, и черных сил) характеризуются специальными терминами.

Экономичным называют мат, в образовании которого участвуют все белые фигуры, за исключением короля и пешек.

Чистым называют мат, в котором каждое поле

недоступно черному королю только по **одной** причине: оно занято черными или же **один** раз атаковано белыми. Финал, который одновременно является чистым и экономичным, называется **п р а в и л ь н ы м**.

Умение быстро распознавать и мысленно конструировать правильные матовые картины очень облегчает поиск решения.

Так, например, в № 10 * бросается в глаза правильный мат — 3. Фе5×, возникающий после ходов черного короля 1. . .Крd4 и 2. . .Кр : с3. Итак, если 1. . .Крd4, то возможно 2. Фd6! Кр : с3 3. Фе5×. Нахождение правильного мата подсказывает, что ферзь должен контролировать поле d6 и желательно именно этой фигурой создать весомую угрозу, например, 2. Ле3+Крd4 3. Кв3×. Этот финал — также правильный, хотя, казалось бы, не соблюдается условие чистоты мата: поле d5 занято слоном и атакуется ферзем. Но без ферзя слон не был бы связанным, и мат не проходил. Поэтому условились делать исключение для правильных матов со связкой черной фигуры. Поскольку в угрозе надо подготовить ответ на

* В ряде случаев авторы композиций нам неизвестны, и тогда даются ссылки на соревнования, в котором данное произведение предлагалось для решения.

2. . .Крf5, то очевидно, что вступительный ход — 1. Фd8! Что делать на другие ходы черного короля? Быстро находим ответ: на 1. . .Кре5(f5) — 2. Фg5+ Крd6 3. Кв5×, 2. . .Крd4 3. Фе3×, 2. . .Кре4 3. Фf4×. Продолжение 1. . .Кс5 в принципе не защищает от угрозы, так как в случае 2. . .Крd4 есть 3. Ке2×. Остается только ход 1. . .e5, блокирующий поле. При этом у черных сохраняется сильная защита — 2. . .Крf5, которую надо обязательно предусмотреть. А что, если вернуться ферзем обратно (2. Фd7!) и грозить 3. Фg4×? Тогда 2. . .Сс приводит к 3. Фd3×, а 2. . .Крd4 — к новому, третьему правильному мату — 3. Лс4×, где также используется связка слона.

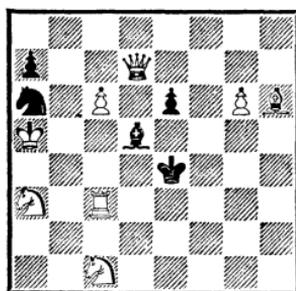
Третьим художественным принципом является **красота решения**. Она в первую очередь определяется построением композиции и самим ходом решения. Последнее нас интересует сейчас в большей степени. Красивы тихие ходы и жертвы белых фигур, максимально удаляющиеся от черного короля, предоставляющие ему свободные поля и позволяющие одновременно черным объявлять шахи королю противника. Словом, ходы, создающие впечатление значительного ослабления позиции белых. Повышенные

требования предъявляются к вступлению задач, хотя в некоторых из них акцент переносится на другие ходы решения.

Распространенным элементом эстетики этюда, впрочем характерным и для задач, является п у а н т а — кульминация борьбы, наступающая после неожиданного, парадоксального

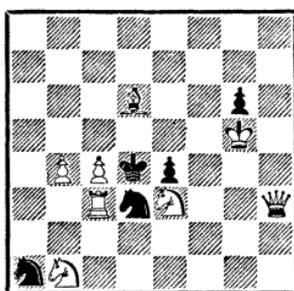
де, включении, блокировании) и обязательно сочетающаяся с цугцвангом. Свой стиль они пропагандировали в основном в двухходовке. Задачи *английской* школы, как правило, открывались интересными вступительными ходами и не имели ни одной дуали, даже на ходы, не защищающие от угроз.

№ 10. Первенство
мира, 1978



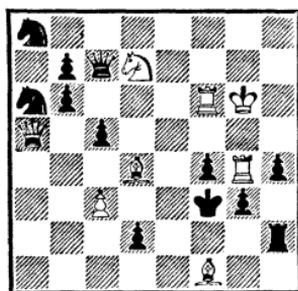
Мат в 3 хода

№ 11. В. Мердит
1886



Мат в 2 хода

№ 12. П. Поляк
1978



Мат в 4 хода

хода белых, концентрирующего в себе художественное и игровое содержание произведения.

Важно также по внешнему виду позиции и характерному взаимодействию фигур сторон ориентировочно определить, к какой школе или стилю относится данная задача или этюд. Первые школы композиции сложились во второй половине XIX века. Составители задач (их называют проблемистами) в Англии любили развернутую и разнообразную игру, построенную на простейших тактических мотивах (заса-

Анализ № 11 показывает, что на все ходы черных коней маты уже готовы: 1. . . Ka8 2. Kc2x, 1. . . Kd8 2. Fh8x, 1. . . Ke5! 2. Cc5x. Но очередь хода за белыми, и любое перемещение их фигур разрушает сеть матов: 1. Cc7? K : b4, 1. Ka3? Kp : c3!, 1. Kd1? Kc2!, 1. Kp : g6? Kf4+! Очевидно, что движения всех белых фигур, кроме ферзя, являются бесполезными. Опровергается и напрашивающееся 1. Fg3? Kf4!, а при другом ходе приходится считаться с 1. . . Kp : e3. И на 1. Fg2 или 1. Fg4 ответ на эту защиту на-

ходится — 1. . . Кр : e3 2. Сс5×, но не видно, как играть после 1. . . Кd5! Готовая уже игра на ходы этого коня и ответ на возможную защиту 1. . . Кр : e3 получаются лишь в результате эффектного вступления 1. Фh5! Взятие ферзя — 1. . . gh приводит к новому мату — 2. Кf5×. Кстати, после 1. Фh5 черные снова попадают в цугцванг.

Сторонники чешской школы отдавали предпочтение красоте матовых финалов, которые обязательно должны быть правильными. Особое внимание уделялось процессу образования матовой сети, изменению функций, выполняемых белыми фигурами в разных вариантах и разных матах. Очень ценились тихие ходы, легкость построения и образование однородных матовых картин на разных полях. Со временем сложилась традиция завершать идейную игру не менее чем тремя правильными матами. С одной из таких композиций (№ 10) мы уже познакомились.

А вот как принципы чешской школы выражены в четырехходовке № 12. Белый ферзь, находящийся в стороне от главных событий, пешка d2, стоящая на пороге превращения, и беззащитная ладья g4 подсказывают ход 1. Фа4 с очевидной угрозой 2. Лf : f4+ Ф : f4 3. Фd1+ Кре4 4. Кf6×.

Убеждаемся, что мат — правильный и, следовательно, мы — на верном пути. По-видимому, должен быть аналогичный вариант, но уже с жертвой другой ладьи и матом, снова использующим связку черного ферзя. И такая игра обнаруживается: 1. . . Кре4 2. Фс2+ Кpf3 3. Лg : f4+ Ф : f4 4. Ке5× — снова правильный мат. Не защищает и 1. . . Кр : g4 — 2. Фd1+ Ле2 3. Ф : e2+. Третий тематический вариант находится без труда, поскольку защита 1. . . cd очевидна. Ввиду того, что у черного короля являются свободные поля e3 и f2, то напрашивается 2. Ф : d4 Кр : g4 3. Л : f4+ Ф : f4 4. Ке5× — третий правильный мат и вновь со связкой ферзя. Проверяем 1. . . Ле2 — 2. Фd1 Кре4 3. Ф : e2+ или 2. . . Фе5 3. Л : f4+. Просто опровергается 1. . . Фе5 — 2. К : e5+ Кре4 3. Cd3+, и, конечно, не надо забывать о возможности 1. . . Фd6 2. Л : d6 и 3. Фd1+ или 2. . . Кре4 3. Фс2+.

Вокруг журнала «Дойче шахцайтунг» сгруппировались вожди старо-немецкой школы К. Байер, Ф. Клетт, И. Бергер. Их идеалами были трудное решение и яркость матовой картины в центральном варианте — кульминации содержания. Задачи этого направления имели обилие неинтересных

и второстепенных разветвлений, среди которых, как в лабиринте, решатель искал главную игру.

В № 13 у черных есть сильная защита 1. . . Кр : d4 с последующим 2. . . Крс3 и 3. . . Крb2. Стоящий в стороне белый конь h3 помогает найти ответ на 1. . . Кр : d4 и угрозу. И в том и другом случае выручает 1. Кf4 или 1. Кg1 — 1. . . Кр : d4 2. **Фе3+!** К : e3 3. **Ке2+ Кре5** 4. **Кd7×** — правильный мат или 2. . . Крс3 3. Ке2+, а угроза соответственно либо 2. Ке6+, либо 2. Кd7+ Кр : d4 3. **Фе5+**. Правда, возможна и перестановка ходов — 2. **Фе5+** de 3. Кd7+. Итак, надо выбрать одно из двух продолжений. Замечаем, что на 1. Кf4 возможно простое 1. . . gf и не видно серьезного ослабления в позиции черных, а после 1. Кg1 Кb6 есть простой вариант 2. Ке4+ Кр : d4 3. Кf3×, поэтому начнем сначала рассматривать 1. **Кg1**. Конечно, сразу же бросается в глаза надежная защита 1. . . Л : g1. Что делать дальше? Но прежде выясним, в чем слабость последнего хода черных. Скорее всего, она кроется в отвлечении ладьи со второй горизонтали и уничтожении ходов Л : f2 или Лh2. Последнее мало вероятно, так как и с поля g1 ладья может попасть на линию «h». В качестве рабочей гипотезы

предположим, что после 1. . . Л : g1 пропала защита 2. . . Л : f2 или 3. . . Л : f2, и ладья не может контролировать линию «f». Как же это обстоятельство использовать белым? У них есть сильный шах 2. Кd7+ Кр : d4, и теперь белые могли бы дать мат ферзем по диагонали a1—h8 в верхней части доски. Следовательно, если перебросить туда ферзя, то появится угроза 3. Кd7+. Кстати, а почему не сразу 1. **Фе4?** Нет, так играть не годится из-за 1. . . Кb6! Это тоже сильная защита, и она нас убеждает в правильности хода 1. Кg1. Выбор ходов у ферзя не велик — 2. **Фе6** или 2. **Фе8**. Сейчас черные не могут защитить поле f6, но у них есть убедительная контригра — 2. . . Кр : d4! Как продолжать атаку? И тут находим замечательное опровержение последней защиты — 2. **Фе8!** Кр : d4 3. **Фh8!!** Крс5 4. **Кd7×**, 3. . . Крс3 4. **Ке4×** с правильными матами, 3. . . **Фс5** 4. **Кd5×**, 3. . . **Кре5** 4. **К : h5×**. Отличный вариант!

Остается только найти ответы на второстепенные защиты типа 1. . . d5 2. **Фе5**, 1. . . Л : f2 2. Ф : f2 Ке3 3. Ф : e3.

Заметим, что № 13 одна из самых трудных задач, которые давались на очных соревнованиях. К счастью, она не имеет слишком много вто-

ростепенных вариантов и поэтому вполне разрешима за 30—40 минут. У Ф. Клетта были пятиходовые задачи, полный анализ всех разветвлений которых потребует не один день аналитической работы. Вот где поле деятельности для шахматных компьютеров!

Промежуточные позиции между чешской и старо-не-

различные национальные особенности этого направления общим понятием *художественная школа*.

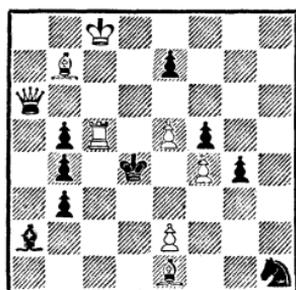
В № 14 есть сильные защиты 1. . .Кре3 с последующим 2. . .Кр : е2 или 2. . .Кр : f4, 1. . .Кр : с5 и 1. . .b2 с включением слона и угрозой 2. . .Се6+. Неприятательное вступление 1. Cd2? парирует 1. . .Кр : с5,

№ 13. Ф. Клетт
1878



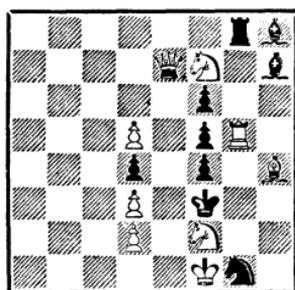
Мат в 4 хода

№ 14. К. Эрлин
1895



Мат в 3 хода

№ 15. В. Итон
1955



Мат в 3 хода

мецкой школой занимали сторонники так называемой *венской* группы проблемистов. Они предпочитали соединять острую комбинационную игру с правильными матами, которых было довольно много, но среди них обычно выделялся один. Эти задачи не трудны для решения и особо привлекают изяществом формы и игры. В конце XIX и начале XX веков данный стиль трехходовой задачи был присущ многим проблемистам Европы, в том числе и русским композиторам. Некоторые теоретики объединяют

но тихая угроза 2. Фа7(b6) отражается как раз посредством 1. . .b2! Не помогает и сразу 1. Фb6(a7)? из-за 1. . .Кре3!, и поля e2 или f4 удержать не удастся. Поскольку защита 1. . .Кре3 является, пожалуй, самой сильной, посмотрим, где должен стоять белый ферзь на втором ходу, чтобы заматовать противника в срок. Так как взятия пешки e2 допустить нельзя, то ферзь может быть на полях b5, g2 или b2. В первых двух случаях белые ничем не грозят, но в последнем есть угроза 3. Фd2 ×, и этот мат проходит

на **2. . .Кр : f4**. Итак, ферзь должен попасть на **b2**, и это удастся сделать после **1. Фа3** или **1. Ф : a2**. Второе продолжение очень грубо, да и легко опровергается — **1. . .ba**. А вот в случае **1. Фа3!** **ba** возможен вариант **2. Лс3** с правильным матом **3. e3**. Легко обнаруживается угроза **2. Ф : b4**, тем более что после **1. . .Кр : c5** **2. Ф : b4+ Кrb6** она приводит к правильному мату — **3. Ф : d4×**. Остается защита **1. . . b2**, но теперь она не страшна, так как включает по 3-й горизонтали белого ферзя. Но как же все-таки продолжать? Тихо играть нельзя: грозит **2. . .Се6+**. После небольшого анализа находим **2. Лс4+!** **bc** **3. Фа7×** с традиционным, третьим правильным матом **2. . .Кр : c4** **3. Ф : b4×**.

На стыке XIX и XX веков зарождаются новые направления. Из небольшого ручейка двухходовки в полноходную реку всех жанров вылилась *стратегическая* школа, которая главное внимание уделяет насыщенности игры, особенно черных, различными тактическими моментами (перекрытие черной фигуры, связывание, развязывание, шахи белому королю, блокирование, включение белой фигуры, отвлечение и так далее). Любители этого стиля вначале в двухходовке, а затем в других задачных жанрах стали все-

мерно усложнять игру либо рекордным выражением одного и того же момента, либо сочетанием возможно большего числа разных моментов в одной игре, либо другими разнообразными тактическими комплексами. Как правило, уже при беглом взгляде на позицию задач этого стиля можно обнаружить тактические взаимосвязи ходов. Так, в **№ 15** очевидно, что главные события будут связаны с взаимным перекрытием черных фигур на полях **g7** и **g6**. Учитывая, что ладья **g5** находится под ударом и при случае возможен мат белым конем с этого поля или с **e5**, незачем пока двигать все белые фигуры, кроме ферзя. Подумаем, как можно использовать перекрытие ладьи **g8** после **1. . .Сg7** или **1. . .Сg6?** Проще всего играть **2. Лg3+**, но у черных находится защита — **2. . . fg**. А что, если пойти ферзем на **e5**? Тогда появляется мат — **3. Ф : g3**. Проверяем сразу же **1. . .fe**, все-таки ферзь есть ферзь. Замечаем, что черная пешка одновременно сняла удар с полей **e5** и **g5**, которые контролируются ладьей и слоном **h8**. Может быть, путем **2. Лg7!** перекрыть обе эти фигуры? **2. . .Л : g7** **3. К : e5×**, **2. . .С : g7** **3. Kg5×**. Все в порядке! Попутно отметим, что здесь мы познакомились, пожалуй, с самой распро-

страненной комбинацией — использованием взаимного перекрытия ладьи и слона черных за счет попадания в точку пересечения линий их действия белой фигуры (тема *Новотного*). После варианта 1. . .fe 2. Лg7 находим аналогичную игру — 1. . .fg 2. Фg7! Остается найти ответы на ходы ладьей по линии «g» (1. . .Ле8 2. Лg3+). А как использовать перекрытие слона после 1. . .Лg7? Сейчас не страшно 2. . .fe, так как мат 3. К : e5 уже готов. Может напасть на поле f4? А 2. . .fg? Значит, точнее 2. d6 и 3. Фd5×, 2. . .fe 3. К : e5×. Теперь посмотрим 1. . .Лg6. Перекрыт слон h7, и все должно быть построено на игре с полем e4. Пробуем 2. Ф : f5∞, 3. Фе4×, но 2. . .Лg8!, и мата нет. Может быть, отвлечь пешку f5? Чем? Ладьей бесполезно, а конем f2? 2. Kg4!∞ 3. Kh2×, 2. . .fg 3. Фе4×. Остается 1. . .Л : g5, после чего надо заставить пешку f6 взять ферзя. Для этого он должен создать какую-нибудь угрозу. С поля e2 нельзя, с f4 — тоже, тогда с d5? Итак, 1. . . Л : g5 2. d6 и 3. Фd5×, 2. . . fe 3. К : g5×.

Убеждаемся, что № 15 — очень содержательная задача. В ней представлена еще одна популярная комбинация, связанная с взаимным перекрытием ладьи и слона на одном и том же поле,

но уже по «собственной инициативе», без помощи белых фигур (тема *Гримшоу*). Эта комбинация представлена в двух парах игр: 1. . .Лg7, Сg7 и 1. . .Лg6, Сg6.

Логическая школа разрабатывает в основном замыслы, реализуемые в многоходовой форме и связанные с маневрами белых и черных фигур. В начальных положениях этих задач всегда имеется легко заметный путь к короткому мату (так называемый **главный план**), который, однако, находит опровержение. Поэтому стратегия белых направлена на то, чтобы вызвать такие ослабления в позиции противника (или усиления собственного положения), чтобы все-таки провести в жизнь исходный замысел. Сторонники этого стиля также уделяют много внимания изяществу построения и игры, стараются всегда искоренить дополнительные и тем более технические варианты, отвлекающие от идейной основы.

При взгляде на расположение фигур в № 16 замечаем, во-первых, сильнейшую защиту — 1. . .Ke2, освобождающую королю поле f2, и, во-вторых, характерное размещение черных ладей, линии действия которых пересекаются в клетке с5. Очевидно, что 1. Кс5!?, провозируя 1. . .Ла : с5 2. Фс3+! Л : с3 3. Кf5× или

1. . .Лс : с5 2. Кf5+ Л : f5
 3. Фс3×, опровергается
 именно из-за 1. . .Ке2! Но
 тем не менее главную такти-
 ческую комбинацию мы уло-
 вили. Как ее реализовать?
 Как помешать защите 1. . .
 Ке2? Ведь она фактически
 заставляет белых только ша-
 ховать. А что, если пожерт-
 вовать ферзя, а затем поста-
 вить нового? Тогда можно на
 Ке2 сыграть Фh2. Итак, про-
 буем 1. Фd4+!? Кр : d4 2.
 h8Ф+ Крд4 3. Кс5 Ке2 4.
 Фh2, но поле f5 черные легко
 защищают, взяв коня с5 лю-
 бой ладьей. Неужто наш план
 оказался ошибочным? Нет,
 нужно только его скорректи-
 ровать. 1. Фd4+! Кр : d4, и
 перекрываем черные фигу-
 ры на втором ходу — 2.
 Кс5! Теперь грозит 3. Кf5+
 Креб 4. h8Ф× или сразу 3.
 h8Ф+ Крез 4. Кf5, Фс3×,
 а на 2. . .Креб возможно 3.
 h8Ф+ Кр : d6 4. Фf6+ Се6
 5. Ф : e6×. Остается брать
 коня на с5, позволяя белым
 использовать взаимное пере-
 крытие ладей: 2. . .Ла : с5
 3. h8Ф+ Крс3 4. Фс3+! Л :
 с3 5. Кf5×, 2. . .Лс : с5 3.
 h8Ф+ Крез 4. Кf5+ Л : f5
 5. Фс3×.

Комбинация взаимного
 перекрытия **равноходящих
 фигур** путем попадания в
 точку пересечения белой фи-
 гуры называется перекрыти-
 ем *Плахутты*. Тематически
 черными фигурами могут
 быть ладьи, ферзь и ладья,
 ферзь и слон.

В середине 20-х годов
 начала формироваться *со-
 ветская* школа композиции,
 которая вначале проявила
 себя в этюде и двухходовом
 жанре. Наши проблемисты
 обратили внимание на ком-
 бинации, связанные с игрой
 белых фигур: выбор перво-
 го хода, угрозы или мата.
 В послевоенные годы плодот-
 ворно разрабатывались
 идеи, связанные с переменной
 игры, а в 70—80-е годы —
 с переменной функций ходов.

В 50-е годы окончатель-
 но сформировались харак-
 терные черты советской
 трех- и многоходовой зада-
 чи, включающей масштаб-
 ные и оригинальные так-
 тические комплексы в со-
 вершенном оформлении,
 стратегические и тактиче-
 ские комбинации, осложнен-
 ные логической взаимо-
 связью ходов или правиль-
 ными матами. Высокие тре-
 бования предъявляются к
 форме задачи, в частности к
 экономичному использова-
 нию белых фигур в реше-
 нии, к роли художественных
 и эстетических элементов
 композиции.

При анализе позиции
 № 17 находим сильную за-
 щиту 1. . .К : e5 с освобож-
 дением поля f3. Нет ответа
 и на ход 1. . .Кре4. Косвен-
 ная полубатарей белых из
 ладей и ферзя, по-видимому,
 должна заиграть в решении,
 но ладья d5 связана защи-
 той коня e5. Замечаем, что

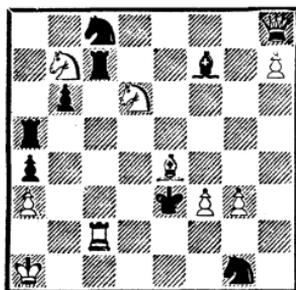
если отойти куда-нибудь этим конем, то возникает угроза 2. $\Phi f8+$ $Kpe4$ 3. $\Phi f5 \times$. Поставим его пока на поле d7 и посмотрим защиты черных. Начнем с ходов ферзем. 1. . . $\Phi : e7$ — снимается контроль над четвертой горизонталью и возможно 2. $Lc4+$ $K : c4$ 3. $Lf5 \times$ — полубатарея заиграла! 1. . . $\Phi d6$ приводит к той же игре.

Ке5? В чем слабость этого хода? Кстати, не ясно, что делать на 1. . . $Ch3$. Может быть, скорректируем первый ход и сыграем 1. $Keg4!$ Правда, мы еще не разобрались с защитой 1. . . $Ke5$. Впрочем, и здесь есть путь к мату — 2. $Ld4+$ $\Phi : d4$ 3. $Lf6 \times$, так как конь мешает 3. . . $\Phi : f6$. Какие еще есть защиты? При анализе нахо-

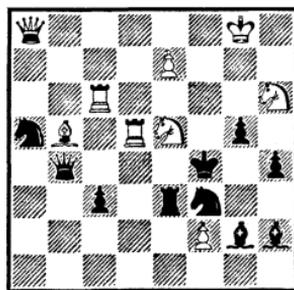
№ 16. М. Вукчевич
1971

№ 17. Л. Загоруйко
1979

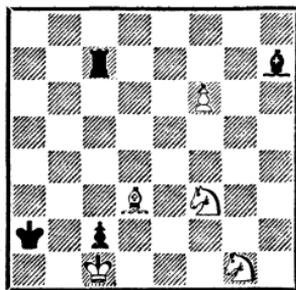
№ 18. А. Троицкий
1937



Мат в 5 ходов



Мат в 3 хода



Выигрыш

1. . . $\Phi d4$ вызывает блокирование поля d4, что можно использовать путем 2. $Lf5+$ $Kpe4$ 3. $Le6 \times$. Ходом 1. . . $\Phi e4$ блокируется поле e4 и решает 2. $\Phi f8+$ $\Phi f5$ 3. $\Phi : f5 \times$. Черная ладья e3 защищает поле d3 и в случае 1. . . $Le7$ (как и 1. . . $Le5$) проходит 2. $Lf6+$ $Kpe4$ 3. $Cd3 \times$. А что делать на 1. . . $Le6$? Какое ослабление произошло в позиции черных? Вспомним, что не грозило 2. $Lc4+$ $\Phi : c4+$ 3. $Lf5 \times$ из-за связки ладьи d5. Значит, эта игра приемлема в ответ на 1. . . $Le6$. А как же с сильной защитой 1. . .

дим следующие продолжения: 1. . . $Kd4$ 2. $Lf6+$ $Kpe4$ 3. $Le5 \times$ (заблокировано поле d4), 2. . . $Lf5$ 3. $Ld : f5 \times$, 1. . . $Kpe4$ 2. $Kf6+$. Следовательно, мы обнаружили четыре варианта с игрой полубатареи и своеобразным чередованием функций белых ладей на втором и третьем ходах.

Шахматный этюд стал интенсивно развиваться в конце XIX и в начале XX веков благодаря замечательным работам основоположников этого жанра А. Троицкого, Г. Ринка, В. и М. Платовых, Л. Куббеля. В

дальнейшем эстафету классиков подхватили наши выдающиеся современники и представители последующих поколений. Этюдное творчество исключительно многообразно. Условно можно выделить три группы этюдов: аналитические, реалистические (художественные) и романтические.

Композиции первой группы, как правило, имеют теоретическое значение для практики эндшпиля, трактуют методы достижения цели путем неочевидных, тонких перестроений фигур и глубокой борьбы планов, основанных на кропотливом анализе. Решение их требует большой усидчивости и достаточно высокой квалификации. Организаторы соревнований решателей (во всяком случае очных) стараются избегать включения таких позиций в число конкурсных заданий, хотя ценность этих этюдов очевидна.

Наиболее популярны этюды второй группы, имеющие обычно начальную позицию с привычными для практика очертаниями и соотношением материала. Идея их основана на яркой обоюдоострой и комбинационной борьбе сторон, заканчивающейся запоминающимися финалами. Маневры и перестроения фигур построены, как правило, на интересных, но не требующих длительного анализа

мотивировках. Украшением художественных этюдов служат разнообразные графические и геометрические мотивы.

Приступая к решению № 18, сделаем вначале естественные ходы: 1. f7 Л : f7 2. Сс4+. Поскольку следующим ходом будет забрана ладьи, то шансы черных связаны лишь с патом или разменом слонов, и сильнейшее продолжение — 2. .Кра1! 3. С : f7 Сg8! Черные грозят вечно преследовать слона, и этому надо воспрепятствовать. Легко обнаруживается матовая атака конями Kg1—e2—c3 и Kf3—d4, однако сразу проводить ее нельзя, так как черный слон может защитить пешку c2 — 4. Ke2? С : f7 5. Kc3 Cb3 6. Kd4 Ca4, и белые в цугцванге. Необходимо помешать слону вовремя попасть на диагональ a2—g8. 4. Cg6 Cf7 5. Ch7! Cg8, и только сейчас 6. Ke2 С : h7 7. Kc3 Cg8 8. Kd4 Ch7 9. Kb3×, 8. .Cf7 9. К : c2×.

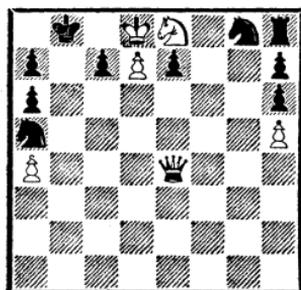
С конца 20-х годов стало развиваться романтическое направление, этюды которого трактовали редкие, непривычные для практической партии идеи (замурование, многократные превращения в слабые фигуры, преследование и систематическое движение фигур, маты и паты со связками нескольких фигур). Такие композиции обычно выделяются

экзотичной начальной позицией и по сравнению с другими чаще всего решаются проще.

В начальной позиции № 19 белым грозит очень неприятный шах 1. . . Kb7, поэтому шансы им может дать только контригра 1. **Фa8+**! **Кр** : a8. Куда теперь пойти королем? Если 2. Kс8, то 2. . . Kf6, и ничего путного

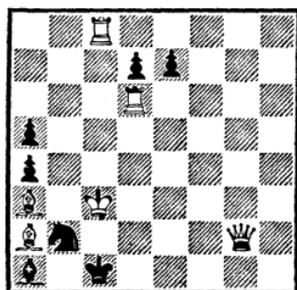
Кстати, они были весьма популярны в России. Особенно трудны задачи первого русского мастера А. Петрова. Любопытно, что в 1839 году петербургские любители шахмат намеревались отправить своим парижским коллегам несколько задач Петрова «для разрешения на пари», однако французы не приняли вызова.

№ 19. Л. Куббель
1928



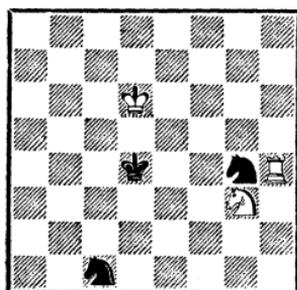
Ничья

№ 20. Первенство
мира, 1977



Обратный мат
в 3 хода

№ 21. Я. Хавелка
?



Кооперативный мат
в 3 хода

не видно. Значит, остановимся на 2. **Кр** : с7. У черных выбора нет — 2. . . Kb7, но и белым нелегко, так как 3. Kс8 опровергается простым 3. . . Kf6. А что, если сначала перекрыть восьмую горизонталь — 3. **d8Ф+** **К** : d8, а затем 4. **Крс8**? Сейчас от мата защищает только 4. . . Ке6, но после 5. **а5** Kf6 возникает позиция правильного пата со связкой белого коня.

Задачи на обратный, то есть принудительный, мат белому королю имеют такую же большую историю, как и обычные.

В задачах данного жанра пытаются представить комбинации, которые невозможно выразить в ортодоксальной композиции, либо для этого требуется большее число ходов или больше фигур. В короткометражных задачах часто встречаются различные тактические операции. С увеличением числа ходов насыщенность игры падает и в основном связана с укрощением одной, реже двух черных фигур и построением матовой клетки.

В № 20 есть два варианта мата — либо 3. С : b2 С : b2 ×, либо 3. . . Kbc8 ×. Для

осуществления первого нужно отнять у белого короля поля с4 и d3, что возможно за счет движения черных пешек или блокирования белыми фигурами, например, 1. . .ed 2. Фd3 d5 3. С : b2+ или 1. . .e5 2. Л(Ф)c4 e4 3. С : b2+. Эти две игры оформить просто, но что делать на 1. . .e6? И здесь мы вспоминаем о черной батарее К+С и подозрительном противостоянии ладьи с8 и королей. Итак, пробуем 2. Кpd4+ Кpd2 3. Кре5+! и сейчас для мата 3. . .Kd3× надо заблокировать поле e4. Значит, вступительный ход — 1. Фе4!, а на 1. . .e5 следует играть 2. Фс4.

Задачи на кооперативный, то есть мат черному королю совместными усилиями сторон, появились в середине XIX века, а наибольшее распространение получили сравнительно недавно. Особенно интересны для решения задачи, в которых умело замаскирована матовая картина или яркая тактическая операция.

В № 21 черный король находится в центре доски, а материал белых подсказывает батарейный мат: 1. . .

Kh5 2. . .Kf4 и 3. . .Ke2×, при этом черные блокируют поля d3 и e3. В иллюзорном варианте это выглядит так: 1. . .Kh5 2. Kd3 Kf4 3. Ke3 Ke2×. Но игру в данном жанре всегда начинают черные, и она не проходит, так как у них нет выжидательного хода. Нужно искать другой мат, близкий к только что найденному, например сдвинутый на линию в любую сторону. Анализ показывает, что возможен сдвиг фигур вниз, и этот план осуществляется единственным путем без перестановок: 1. Кре3 Лh3 2. Kf2 Кре5 3. Ke2 Kf1×. Одним из важных элементов эстетики жанра является тонкая мотивировка последовательности ходов сторон. В № 21 она построена на связке коня g4 и необходимости освободить поскорее поле e5 для белого короля.

Итак, читатель мог вкратце познакомиться с основными художественными принципами композиции, ее направлениями и жанрами. Несомненно, чем опытнее решатель, тем быстрее он найдет и правильно оценит авторский замысел.

Двухходовка! Это очень просто!

Задачи могут иллюстрировать самые различные комбинации, идеи и темы, но существует несколько типовых приемов, позволяющих сократить время, необходимое для решения, независимо от характера содержания.

Рассмотрим эти приемы сначала на примере двухходовки, где они проявляются наиболее отчетливо.

Последовательность решения любой задачи может состоять из следующих этапов:

1. Краткий, предварительный анализ позиции.

2. Определение формы построения (на угрозу или цугцванг).

3. Выявление сильных защит черных и соответствующих им матов.

4. Выбор вступительных ходов и их проверка.

5. Выбор решающего хода и тщательная проверка всех вариантов.

6. Запись решения.

Беглый внешний анализ позиции позволяет ориентировочно определить стиль, к которому относятся композиция, число фигур, про-

стейшие взаимосвязи. В скоротечных очных соревнованиях предварительный анализ помогает наметить порядок решения композиций в соответствии с личными вкусами участника.

Определить форму построения задачи обычно не сложно. Если в исходном положении имеются ходы черных, не вносящие в их позицию каких-либо слабостей (например, отвлечения, перекрытия своих фигур или блокирования полей возле короля), то, скорее всего, задача построена на угрозу. В двухходовке чаще всего угроза создается с поля, которое не защищено черными. Очень сильны батарейные игры, особенно с двойным шахом.

При рассмотрении начальной позиции № 22 легко убедиться, что она построена на угрозу, потому что трудно найти ослабления, заключающиеся, например, в ходах 1. . . Сb8 или 1. . . Сс8. Попытки атаковать поле e4 путем 1. Фс(e)2? отражаются простым 1. . . Cf5! Может быть, ввести в игру батарею? Но

двойной шах она объявить не может, а простой отражается нападением слона d7 на ферзя. По-видимому, надо создавать угрозу конем d4. Сразу замечаем, что есть маты на ход короля и взятие слона: 1...Крe6 2. Фg8× и 1...С: e5+ 2. Кd4×. Угрозу 2. Кf4×, отнимающую свободное поле e6, можно организовать

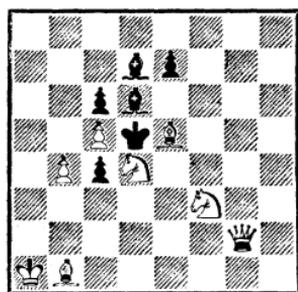
ответов со стороны белых. Если на отдельные движения черных фигур нет ответа (как, например, в № 6), то надо выяснить, в чем заключается слабость этих конкретных ходов и как ее использовать.

В № 23 выбор ходов черных ограничен, причем их конь и слон включают фигуры белых, явно усиливая

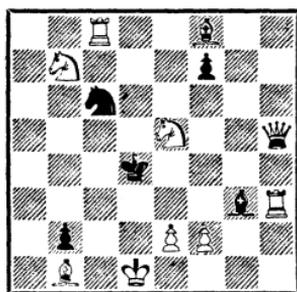
№ 22. К. Тифбруннер
1978

№ 23. Первенство
мира, 1979

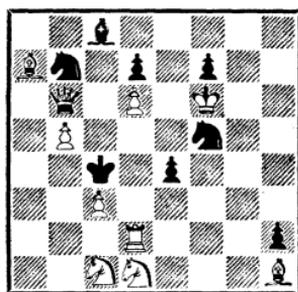
№ 24. Э. Бернар
1977



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода

путем 1. Ке6 или 1. Ке2. По всем канонам задачной эстетики красивее ход 1. Ке6!, поэтому исследуем его в первую очередь. Находим еще два варианта: 1...С: e6 2. Фd2× и 1...с3 2. Фа2×. Последняя игра нас убеждает в ошибочности 1. Ке2? из-за перекрытия второй горизонтали.

Если число фигур черных и их движения ограничены, а также заметны ослабления в каждом ходе, то можно предположить, что задача построена на цугцванг. Ее решение начинается с анализа ходов черных и поиска

позицию противника. Правда, у черного короля есть свободные поля d5 и с3, при отступлении на которые ответа не видно. Не помогает взятие черных фигур ладьями, так как белые не могут парировать ход пешкой f7. Может быть, отступить конем e5? Но тогда король получает свободное поле с4. Ничего не дает и 1. Фf3, например, из-за 1...Кр: e5 или 1...f5. После нескольких попыток решить задачу шахами всвратимся к проблеме поля d5 и ответа на ход пешкой, которые не вносят каких-либо

заметных ослаблений. Попробуем 1. Ф : f7!?, «убив сразу двух зайцев». Убеждаемся, что теперь все складывается: 1. . . Кр : e5 2. Сg7×, 1. . . Крс3 2. Фc4×, 1. . . К∞ 2. Кf3×, 1. . . К : e5 2. e3×, 1. . . С∞ 2. К : c6×, 1. . . С : e5 2. Сс5×. Таким образом, помог переход к цугцвангу. Конечно, вступительный ход в № 23 неэстетичен, сама же замена свободного поля с фронтального на диагональное очень распространена. Первый ход такого типа называется *компенсированным*. Белые отнимают у черного короля одно поле, но взамен предоставляют ему другое.

Если вначале на любой ход черных мат уже готов, то либо ищется выжидательный ход белых, не меняющий ситуацию на доске, либо приходится искать вступление, после которого часть матов меняется. Надо сказать, что задачи такого рода очень популярны и получили специальное название *блок*.

Типична двухходовка № 24. Вначале все готово: 1. . . Кb∞ 2. Фc5×, 1. . . Кf∞ 2. Лd4×, 1. . . e3 2. Cd5×. Следующим шагом надо определить, стоит ли искать выжидательный ход, сохраняющий эту игру. В глаза бросаются такие «подпорки», как, например, пешки f7 и h2, явно не участвую-

щие в игре. Они подсказывают, что, скорее всего, надо менять маты иллюзорной игры на новые ответы.

Часто композитор реализует перемену игры или открывает решение задачи предоставлением черному королю соседнего с ним диагонального поля. Почему именно диагонального? Потому что мат можно объявить любой фигурой (в том числе и пешкой, поддержанной с тыла ладьей), одновременно отняв соседнее с королем диагональное поле. Если же черный король имеет свободное фронтальное (вертикальное или горизонтальное) поле, то поставить ему мат может только ферзь или ладья. Практика показывает, что свободные диагональные поля встречаются в 5—6 раз чаще, чем фронтальные.

Итак, возвращаемся к № 24. Проще всего освободить черному королю поле d5, тем более что на эту клетку будет включаться слон h1 после 1. . . e3. Отойдём куда-нибудь ладьей по второй линии и посмотрим, как можно парировать 1. . . Кpd5. Выясняется, что можно дать только мат 2. c4, если сыграть 1. Лc2! Теперь на 1. . . Кb∞ мат остается прежним, после 1. . . Кf∞ меняется на 2. Ке3×, другой ответ проходит и на 1. . . e3 — 2. Кb2×. Обращение к авторскому замыс-

лу неожиданно обнаруживает и такую ложную игру — 1. Лб2? Кf∞ 2. Фd4×, 1. . . e3 2. Лб4×, но опровержение очень грубо — 1. . . Крd5. Поэтому мы и не обнаружили этот ложный след, ведь ладья освобождает поле d5 и надо искать в первую очередь ответ именно на 1. . . Крd5.

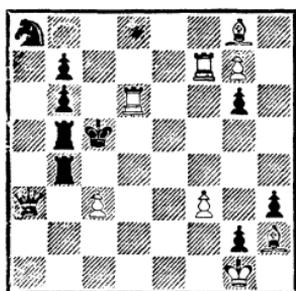
Задачи на цугцванг обыч-

Отпадают ходы слонами, королем, пешками, ладьей f7. Что может сделать ферзь? Атака поля d5 легко отражается — 1. Фа2? Лб3! Остается ладья d6, но ее движения освобождают поля с6 или d5. Получился замкнутый круг. Как же решить задачу? Еще раз проверив все ходы, убеждаемся, что шансы все же связаны толь-

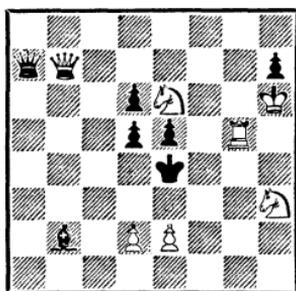
№ 25. В. Йоргенсен
?

№ 26. Г. Хискот
1911

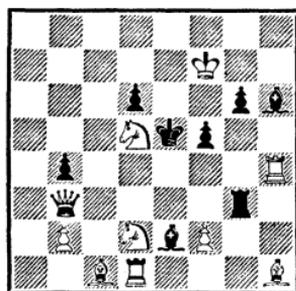
№ 27. О. Бонивенто
1938



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода

но труднее для решения (особенно с увеличением числа ходов) и требуют более тщательного анализа. Кроме того, в полном решении двухходовки и кратком решении остальных задач надо приводить все варианты, то есть все игры, возникающие после **любого хода черных**.

В начальном положении № 25 легко обнаружить такую иллюзорную игру: 1. . . Ла5 2. Ф : b4×, 1. . . Кс7 2. Л : c7×, 1. . . Крс4 2. Лс7×, 1. . . g5 2. Лf5×. Выжидательного хода не видно, поскольку каждый раз один из матов разрушается.

ко с ладьей d6. Итак, 1. Лd5+!?. Теперь у черного короля три ответа, но каждый раз он получает мат: 1. . . Крс4 2. Лf4×, 1. . . Крс6 2. Лf6×, 1. . . Кр : d5 2. Лс7×. Неожиданное решение!

Психологически неожидан переход от цугцванга к угрозе. Решатель обычно много времени тратит на поиск ответов на ходы черных, в результате которых иллюзорные маты разрушаются, и иногда только после безуспешных попыток решается прибегнуть к угрозе. Заметим, что форма блока приво-

дит к усложнению конструкции задачи и чаще всего только трудности, связанные с нахождением угрозы, заставляют композиторов прибегать к цугцвангу.

В № 26 следующая иллюзорная игра: 1. . .Фg1 2. Ф : h7×, 1. . .Ф : b7 2. Kf2×, 1. . .С∞ 2. Фb1×. Любопытный ход сохранил бы эту игру, но наиболее приемлемое продолжение 1. Лh5? опровергается посредством 1. . .Фe3+. Не может уйти с 7-й горизонтали из-за шаха и белый ферзь. Белый король блокирует пешку h7, а конь h3 контролирует поле f4. Выходит, что выжидательный ход может сделать лишь конь e6, но безразличный его отход не создает угрозы, в то же время отдает свободное поле d4. Следовательно, надо атаковать клетку f5 и грозить 2. Лg4×. Из двух возможных ходов коня выбираем наиболее красивый — 1. Kd4! Кстати, теперь маты из иллюзорной игры будут проходить на блокирование поля d4: 1. . .Ф : d4 2. Ф : h7×, 1. . .С : d4 2. Фb1× (1. . .ed 2. Ф : d5×, 1. . .Kp : d4 2. Фb4×).

При анализе начальной позиции важно выявить наличие **сильных защит** и ответов на них. К сильным защитами относятся ходы черного короля, освобождение клеток вокруг него путем разблокирования или

выключения (взятия) белых фигур. Отметим также шахи белому королю, дающие черным как бы передышку. Очень часто отсутствие ответа, хотя бы на одну такую защиту, становится прямой подсказкой решателю.

В № 27 у черных немало защит, отрезающих белые фигуры от полей d5 и d4, но особенно неприятен ход 1. . . f4, разблокирующий поле f5. С другой стороны, слон c1 может действовать только на поле f4, которое атакуется еще дважды. Следовательно, нужно ходить конем d2, но сразу же убеждаемся, что 1. . . f) парирует все угрозы, или ввести в игру коня d5. После 1. Kd∞ есть две угрозы (2. Фd5, Фе6×), но обе они отражаются с помощью 1. . .Лg4! В чем слабость последней защиты? Видимо, только в снятии удара с поля e3, но ведь оно атакуется еще и слоном h6. Теперь вступительный ход ясен — 1. Kf4!∞ 2. Фd5×, 1. . .Лg4 2. Фе3×. Другие варианты таковы: 1. . .Сc4+ 2. К : c4×, 1. . .Сf3 2. Kd3×, 1. . .Л : b3(Лd3) 2. К : g6×.

Завершив предварительный анализ, пора приступить к поиску возможных вступительных ходов. В ряде случаев видна совокупность движений одной или нескольких белых фигур, из которых нужно выбрать единственно правильное.

Конечно, подсказкой может быть и отсутствие ответа на сильную защиту, и стоящая в стороне белая фигура, которая на своей исходной позиции никак не может влиять на ход борьбы и которую надо немедленно активизировать. Стоящие вдали белые фигуры могут заиграть и в том случае, если вступительным ходом черному королю предоставляются свободные поля и радиус его перемещений существенно увеличивается. Своеобразной подсказкой иногда является избыточная атака белыми какого-либо поля в матовой зоне или черные фигуры, явно ограничивающие перемещения или защитные действия своих же сил.

При выборе и анализе начальных ходов белых надо не забывать об эстетических и художественных принципах, которые не рекомендуют ходы со взятием фигур, превращения пешек в ферзи, шахи, отнятие свободных полей у черного короля без соответствующей компенсации. Словом, в хорошей задаче вступительный ход обязан быть ярким, запоминающимся. Конечно, возможны и исключения из правил (с некоторыми мы уже познакомились ранее), и в соревновании специально включаются произведения, в которых несколько нарушены законы шахматной эстети-

ки. Но такие случаи весьма редки, и время экономится в значительно большей степени, если искать решение, начиная с самых интересных и эффектных вступительных ходов, нежели пробуя сразу же естественные пути, подсказанные здравым смыслом.

Иногда идея никак не поддается разгадке, и тогда можно прибегнуть к методу перебора, последовательно проверяя все ходы белых и ответы на защиты. Используя данные статистики, сообщим, что чаще всего задачи решаются ходом ферзя или коня. Ферзь — самая сильная фигура, способная кардинально и мгновенно изменить ситуацию на доске. Конь же имеет особенность после каждого хода менять цвет атакуемых им полей, поэтому составителю часто удается найти приемлемый первый ход именно этой фигурой.

В № 28 есть сильная защита 1. . . e3, разблокирующая фронтальное поле e4, и 1. . . Сс4, отрезающая ладью от клетки с5. Кстати, если убрать белого коня f4, то появляется угроза 2. Се3×, от которой не защищает 1. . . Сс4, а на 1. . . e3 возможен мат — 2. Фh4, но для его осуществления надо атаковать поле e5. Следовательно, конь f4 должен отступить на d3 или g6. Рассмотрим вначале более красивое

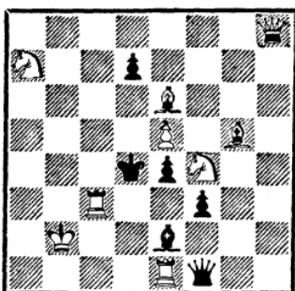
1. Kd3!. Замечаем, что угроза поменялась на 2. Kb5×, а старая — 2. Ce3× проходит на 1...С : d3. Есть и такие варианты: 1...ed 2. Лс4×, 1...de 2. Фd8×.

При внимательном анализе № 29 удивляет черная пешка a3. Ясно, что она ограничивает действия черного коня. Значит, надо напасть на него. Решение на-

варианты: 1...К : e4 2. Kb6×, 1...С : e4 2. Фс5×, 1...Фс4 2. Ле5×, 1...Кр : e4 2. Фh1×. Здесь к тому же угрозу по 4-й линии подсказывает пешка a4, а именно с поля d4 — пешка b2.

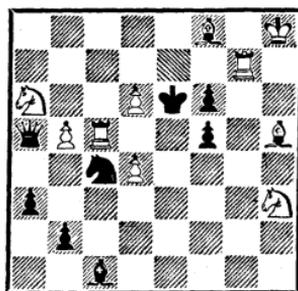
Опытный глаз замечает в № 31 полусвязку* черных фигур и скрытое противостояние ферзя a2, коня d5 и короля g8. Два

№ 28. Первенство мира, 1980



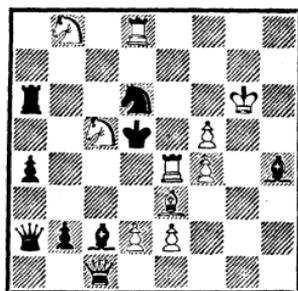
Мат в 2 хода

№ 29. Первенство мира, 1983



Мат в 2 хода

№ 30. Первенство мира, 1983



Мат в 2 хода

ходится быстро — 1. Ce2!∞ 2. С : c4×, 1...Kb6 2. Kc7×, 1...Kd2(e3), 2. Kf4×, 1...К : d6 2. Ле7×, 1...Ke5 2. d5×, 1...Ф : b5 2. Kc7×.

Часто ответ подсказывают характерные связи фигур. Так, в № 30 расположение ладьи a6, коня d6 и короля g6, а также возможность развязывания коня d6 и последующих шахов белому королю заставляют в первую очередь смотреть последствия хода 1. Kcd7!, тем более что на 1...Kd5+ следует 2. Kf6×. Находим угрозу (2. Лd4×) и другие

белых коня, нацеленных на поле e6, занятое черной пешкой, говорят, что надо самосвязываться. Итак, бьем пешку e6 одним из коней и

* Полусвязка — расположение двух черных фигур на одной линии с собственным королем и дальнобойной фигурой белых. Эта тактическая идея выражается (как минимум) в двух вариантах, в каждом из которых используется связка оставшейся на линии черной фигуры после ухода второй фигуры.

В третьесвязке между королем черных и связывающей фигурой белых находятся три фигуры черных. Связка реализуется после ухода с линии любых двух фигур черных.

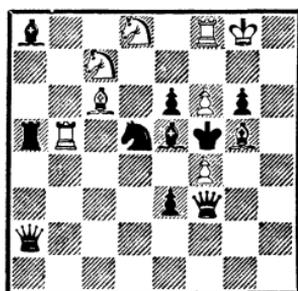
создаем угрозу **2. Kg7×**. Поскольку после **1. Kc5 : e6?** есть достаточная защита — **1. . . Ла7!**, то играем другим конем — **1. Kd5 : e6!** Варианты таковы: **1. . . Kc5** **2. Фh3×**, **1. . . K : f4** **2. Ф : f4×**, **1. . . C : f4** **2. Ф : f4×**.

Одним из приемов, украшающих решение задачи, является выбор вступительного хода белой фигуры из

чем ближе слон к черному королю, тем вероятнее, что где-то он помешает своим силам. Заметим, что для слона характерно и отступление на соседнюю, фронтальную, клетку рядом с королем.

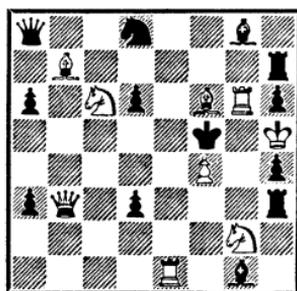
Итак, сразу смотрим ход **1. Ca1!**, тем более что пешка a3 не дает сыграть на b2 и косвенно обосновывает наш выбор. Угроза, как уже ус-

№ 31. Первенство
мира, 1980



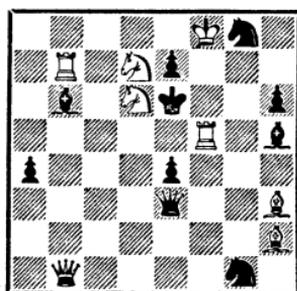
Мат в 2 хода

№ 32. В. Тинбера
?



Мат в 2 хода

№ 33. Первенство
мира, 1980



Мат в 2 хода

множества на первый взгляд равноценных возможностей. Задачи такого плана часто включаются в конкурсы решений.

В № 32 слон f6 блокирует поле для белой ладьи и мешает матовать. Поэтому он должен куда-то уйти. Методически наиболее правильно сделать самый длинный ход, максимально удаляющий слона от черного короля (это часто справедливо и в отношении ладьи). Во-первых, такое вступление более красиво, ведь размашистые движения фигур очень ценятся. Во-вторых,

становили, **2. Lf6×**, а варианты: **1. . . Cf7** **2. Ke7×**, **1. . . Lf7** **2. Фd5×**, **1. . . Ле3** **2. Kd4×**, **1. . . Ce3** **2. Ф : d3×** — две пары перекрытий Гримшоу. Теперь можно посмотреть, почему решает только **1. Ca1**. Убеждаемся, что на других полях слон мешал своим фигурам: **1. Ce7?** **Cf7!**, **1. Ce5?** **Lf7!**, **1. Cd4?** **Ле3!** и **1. Cc3?** **Ce3!**

Всегда полезно, даже если правильный ход найден сразу, еще покопаться в позиции, разобраться до конца в задумке автора. В частности, в № 32 мы увидели

интересную ложную игру, идейно связанную с защитами черных в решении. Чем заметнее единство иллюзорной игры или тематических ложных следов с решением, тем ценнее композиция, а труд, затраченный проблемистом на украшение замысла, не пропал даром.

В № 33 мату 2. Ле5× мешает неатакованное белыми поле d6. Легко опровергается ход 1. Фb4? — 1...Сс5! Лучше всего отступить конем d6. Сразу исключаем поля f7 и e8, контролируемые слоном h5, а из остальных без сомнений выбираем пункт с8, так как на этом поле конь никак не может помешать своим силам. 1. Кс8!∞ 2. Ле5×, 1...Фf4 2. Фа2× (вот почему не 1. Кс4?), 1...Фf3 2. Ф : b6× (1. Kb5?) и 1...Фf2 2. Ф : e4× (1. К : e4?).

Несколько иной принцип выбора в № 34. Внутренний ряд белых пешек, готовых к превращению, заставляет предположить, что правильным является ход одной из них с превращением в коня или ферзя. Проверим движения пешек, причем рассмотрим сначала появление новых коней. 1. b8К не создает никаких угроз, а построение задачи не предполагает цугцванга. Пробуем 1. с8К∞ 2. Кb6× с такими разветвлениями: 1...Кс4 2. bc×, 1...К : d7(Кe4) 2. Фе4×,

1...de 2. Ке3×. Больше защит не видно, и одно решение, по крайней мере, найдено. В спокойной обстановке можно оценить и весь замысел: 1. d8К?∞ 2. Kd∞×, но 1...c1К!, 1. e8К?∞ 2. К : f6×, но 1...f1Ф!, 1. b8Ф?∞ 2. Фа8(b7)×, но 1...c1Ф, 1. с8Ф?∞ 2. Фс6×, но 1...c1Ф!, 1. d8Ф?∞ 2. Ф : d6×, но 1...Kb5! и 1. e8Ф?∞ 2. Ке3×, но 1...f1К! Возможно, что неискушенный любитель шахмат начал бы лихорадочно превращать пешки в ферзя, как ему подсказывает автор № 34, а уж потом вспомнил бы про коней. Исходя из принципа художественности решения можно практически сразу натолкнуться на правильный ход.

В заключение рассмотрим еще одну группу задач, обычно специально составляемых для конкурсов решений. В двухходовом жанре — это композиции с парадоксальным, труднонаходимым ходом. Заметим, что решатели — «профессионалы» справляются с такими позициями быстрее всего.

Скрытое противостояние королей и ладьи в № 35 указывает на возможные шахи белому королю. После отступления черного коня разблокируется поле f3, которое белые не могут атаковать первым ходом. Объяснить же мат в случае свобод-

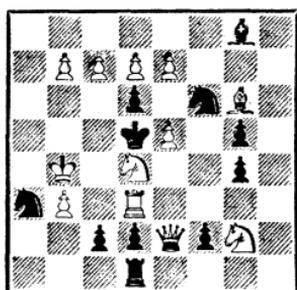
ного поля f3 можно только ферзем с полей e3, f4, d3 и d5 (вступление 1. Л : d3 явно несерьезно). Поля черного цвета исключаем сразу же, ведь на 1. Фс3? есть простое и мощное 1. . . a1Ф! Помня о скрытой черной батарее и поле d5, выбираем неожиданное 1. Ф : a2! ∞ 2. Фd5 ×. Теперь черная и белая батареи заиграли:

переходить к цугцвангу, подготовив ответ на 1. . . c2. Ослабление в этом движении пешки может заключаться либо в снятии удара с полей b2 или d2, но они ничего не защищают, либо во вскрытии диагонали a1—h8. Если вспомнить о слоне c1, который пока был безработным, хотя внешне это и было незаметно, то ста-

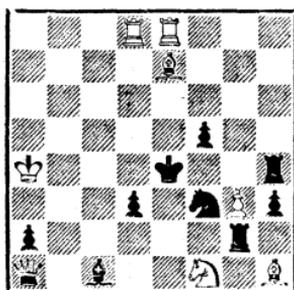
№ 34. М. Миллинеми ?

№ 35. Е. Пью Амброс ?

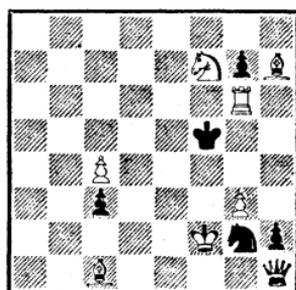
№ 36. Г. Хискот 1889



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода



Мат в 2 хода

1. . . Л : a2+ 2. Са3 ×, 1. . . Кре5+ 2. С : h4 ×, 1. . . Л : g3 2. Сg5 ×.

Анализ начальной позиции № 36 показывает, что маты готовы на все ходы черных, кроме 1. . . c2: 1. . . Кре4 2. Лg4 ×, 1. . . Ке1(h4) 2. Фd5 ×, 1. . . Ке3 2. Фf3 ×, 1. . . Кf4 2. g4 ×. Пешку c3 забрать или заблокировать нельзя. Сильная позиция коня и пешки h2 черных парализует ферзя и короля белых. Уютно стоят на своих местах белые фигуры в верхней части доски, поэтому не видно, как создать угрозу. Судя по всему, надо

новится ясным первый ход — 1. Сb2!! с новыми вариантами: 1. . . cb 2. Фb1 × и 1. . . c2 2. Кd6 ×.

Эта задача не раз предлагалась для решения в очных конкурсах, и всегда с ней справлялись с большими трудностями. Видимо, потому, что не обращали внимания на скромный ход 1. . . c2, ответ на который и является главным стержнем этой великолепной двухходовки.

После того как решение найдено, нужно его тщательно проверить, внимательно посмотрев все возможные

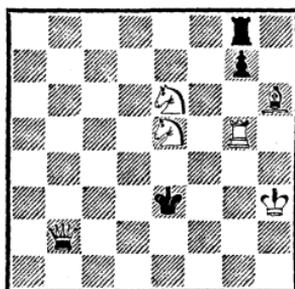
ходы черных. Неопытные решатели, участвуя в очных соревнованиях, зачастую стремятся удивить своих соперников сверхбыстрым решением и сдают свои ответы задолго до контроля времени, так и не проверив их и не найдя очевидных опровержений. Записывая решение, нужно убедиться в том, что нет ошибки в нотации. Любая погрешность, в том числе и явная описка, наказывается безжалостно и в

двухходовом разделе приводит к нулевой оценке.

В заключение главы предлагаем читателям самим проверить свои силы. Для самоконтроля и оценки быстроты решения напоминаем, что типовой регламент отводит 20 минут на решение трех заданий. Внутри каждой тройки задач подобраны двухходовки разных стилей. Ответы на задания приведены в конце книги.

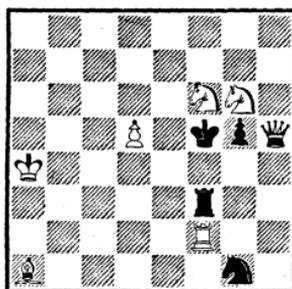
Решите сами

№ 37



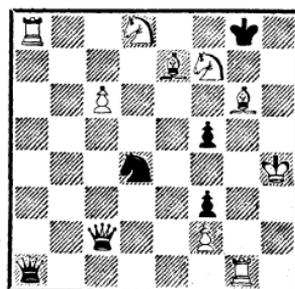
Мат в 2 хода

№ 38



Мат в 2 хода

№ 39



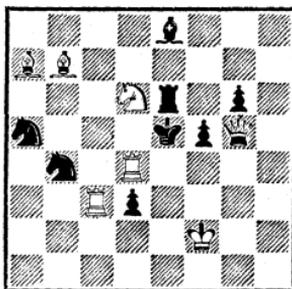
Мат в 2 хода

№ 40



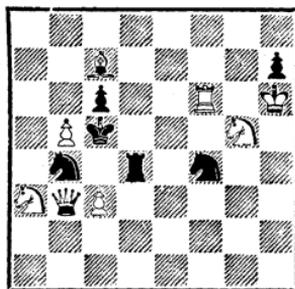
Мат в 2 хода

№ 41



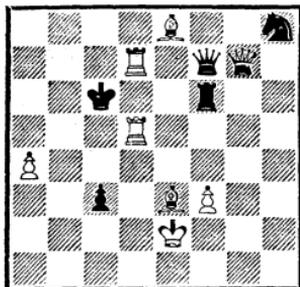
Мат в 2 хода

№ 42



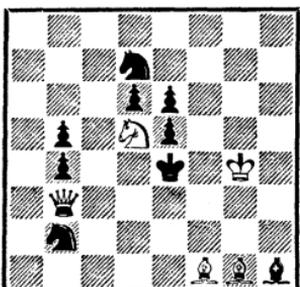
Мат в 2 хода

№ 43



Мат в 2 хода

№ 46



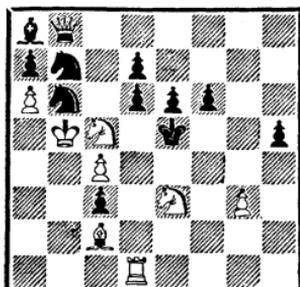
Мат в 2 хода

№ 49



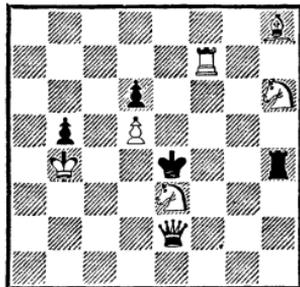
Мат в 2 хода

№ 52



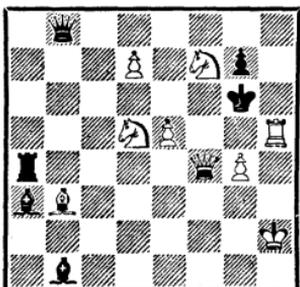
Мат в 2 хода

№ 44



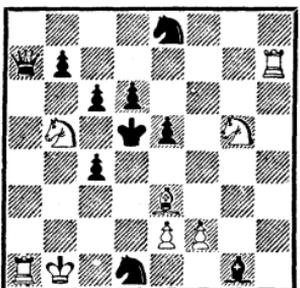
Мат в 2 хода

№ 47



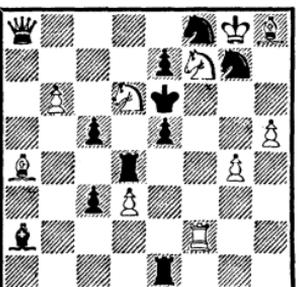
Мат в 2 хода

№ 50



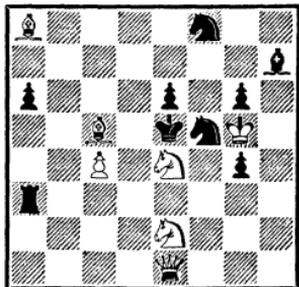
Мат в 2 хода

№ 53



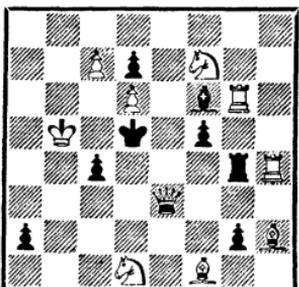
Мат в 2 хода

№ 45



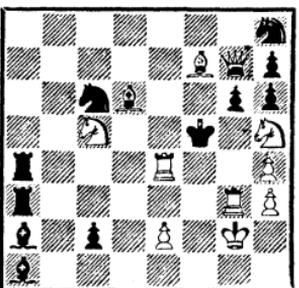
Мат в 2 хода

№ 48



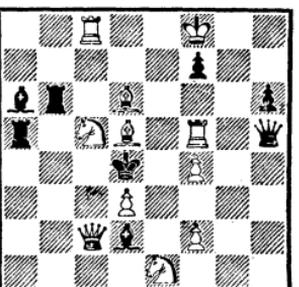
Мат в 2 хода

№ 51



Мат в 2 хода

№ 54



Мат в 2 хода

Сквозь лабиринт вариантов

С увеличением числа ходов трудность решения естественно увеличивается, и некоторые задачи, особенно с маловыразительной, «счетной» игрой, требуют значительного времени. Любопытно в этом отношении время, затраченное одной из современных мини-ЭВМ, решавшей задачи по программе голландца П. Виерайна. На двухходовые задачи из «Альбома ФИДЕ 1968—1970» она тратила в среднем по 1,5 секунды, трехходовые — в среднем по 2,5 минуты, четырехходовые — 12,6 минуты и пятиходовые — 72 минуты.

В трех- и многоходовом жанрах в основном сохраняются основные этапы и приемы решения, с которыми мы познакомились ранее, но влияние некоторых из них проявляется в меньшей степени. Например, преодолеть сильную защиту или активизировать белую фигуру можно не только на первом, но и на последующих ходах решения. Здесь также важно быстро угадать стиль, к которому относится задача, и выбрать верную последова-

тельность решения конкурсных задач.

Большое значение имеет анализ слабостей, возникающих после защитных ходов. В двухходовой задаче ослабления очевидны, в трех- и многоходовках их действие может выявиться лишь в самом конце решения, на матующем ходу. Поэтому, выбирая тот или иной второй и последующие ходы белых, важно правильно установить характер предыдущего ослабления черных.

По сравнению с двухходовыми задачами резко увеличивается и объем записи содержания, растет вероятность снижения оценки за счет неполноты указания решения. Бывали случаи, когда задачи с довольно очевидным первым ходом содержали свыше десяти элементарных вариантов, причем пропуск любого из них приводил к потере половины очка.

Как при решении двухходовок важно быстро определить, как построена задача: на угрозу или цугцванг. Внимательно проанализируем начальное поло-

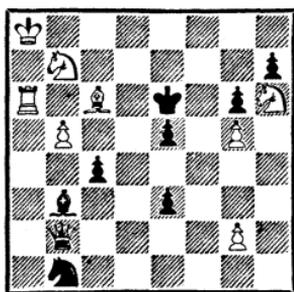
жение № 55. У черного короля есть свободное поле e7, но на 1. . .Кре7 следует 2. Ф : e5+ Крf8 3. Фf6×. Отметим, что 1. . .Кре7— весьма сильная защита, и ферзь нельзя снимать контроль с пункта e5. Не могут двигаться и остальные фигуры черных: 1. . .Кс7 2. Фа3, 1. . .Сс7 2. Фb4, 1. . . e3 2. Ф : b3+, 1. . . e5 2.

никнуть ладьей и с тыла. Кажется, что угрозу никак нельзя создать. Будем искать ответ на 1. . .e2. В чем слабость этого хода? Пешка снимает удар с полей d2 и f2, но первое надежно защищено конем, а на второе ферзь попасть не может. Пешка e3 вскрывает диагональ c1—g5 и g1—b6, но не видно, как это исполь-

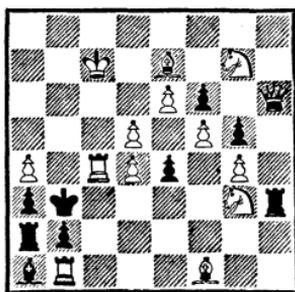
№ 55. В. Марин
?

№ 56. Э. Прадинья
1883

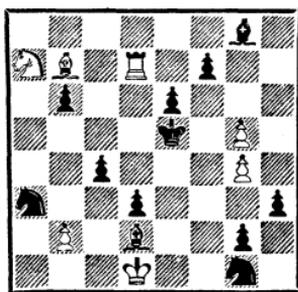
№ 57. Й. Юхли
1885



Мат в 3 хода



Мат в 3 хода



Мат в 4 хода

Фf6×. Нет только ответа на 1. . .e2. Снова перед нами такие пути: заблокировать или забрать пешку e3, придумать угрозу или найти противоядие, использующее слабость хода 1. . .e2. Пешку можно задержать, например, посредством 1. Фе2, но эта попытка легко отражается — 1. . .Kd2. Пробуем создать угрозу. Видимо, сразу отпадают ферзь, слон и кони, занимающие удачные позиции. Остаются ладья, король и пешки. 1. b6?↗ 2. Ла5 и 3. Ф : e5× опровергается хотя бы тем же маршем пешки. Нельзя про-

зывать. Какое же все-таки ослабление таится в неприглядном движении пешки? Может быть, вскрытие линии «e»? Точно! Выходит, надо играть 1. Ла2 e2 2. Ф : e5+ Кр : e5 3. Л : e2×. Стоп! А поля d4 и f4? Уточняем план таким образом: 1. Ла2! e2 2. Фd4! ed 3. Л : e2× с правильным матом. Остроумная уловка автора разгадана!

№ 56 имеет редкостную позицию. У черных небольшой выбор продолжений. Быстро находится ответ на 1. . .Л : h6 — 2. К : e4 и 3. Кс5× или 3. Kd2×. После

же 1. . . e3 снова возможно 2. **Ke4**. Остается только сильная защита 1. . . **L : g3**, и не годится 2. **Фh8** ввиду 2. . . **Лс3!** А если 2. **Фh2!**? Тогда на 2. . . **Лс3** есть мат 3. **Лb4**, при условии, что король не стоит на линии «с». Значит, первым ходом необходимо убрать его оттуда. На 8-ю горизонталь отступить плохо (1. . . **L : h6** и 2. . . **Лh8+**), остаются поля **b6**, **b7** и **d7**. Проверим еще раз вариант 1. . . **L : g3** 2. **Фh2**. Грозит 3. **Фс2×**, 2. . . **Лс3** 3. **Лb4×**. Но ведь у черных есть еще одна защита — 2. . . **Лg2!** Следовательно, решает только 1. **Крd7!** с цугцвангом, и на 1. . . **L : g3** 2. **Фh2** **Лg2** — 3. **Фb8×**!

В обоих предыдущих случаях построение задачи на цугцванг облегчило нахождение вступительного хода из-за наличия защиты, на которую ранее не было ответа.

При анализе начальной позиции № 57 бросается в глаза тандем конь **a7** — слон **b7**, способный образовывать батарею после 2. **Кс6+**. Убеждаемся, что многие черные фигуры, несмотря на кажущуюся свободу, сторожат определенные поля: 1. . . **Ка5** 2. **Кс6+** **Кре4** 3. **Ка5+** **Кре5** 4. **К : с4×**, 1. . . **с3**. . . 3. **Кb4+** и 4. **К : d3×**, 1. . . **f6**. . . 3. **Ke7+** и 4. **Kg6×**, 1. . . **Ch7**. . . 3. **Kd8+** и 4. **К : f7×**, 1. . . **Kg5**. . . 3.

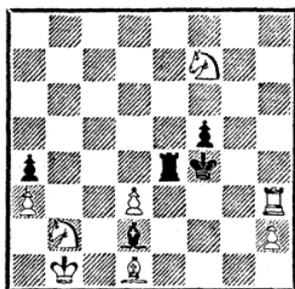
Kd4+ и 4. **Kf3×**. А 1. . . **h2?** Здесь можно играть 2. **С : g2** **Kf3** 3. **Кс6** и 4. **Ld4×**. Легко заметен и выжидательный ход 1. **Ca8!**, сохраняющий всю игру. Но задача еще не решена. Мы не рассмотрели хода 1. . . **b5**. Пешка **b6** держит поля **c5** и **a5**, не подверженные атаке коневой батареи. В чем же слабость хода 1. . . **b5?** Вскрытие линии не подходит; может быть, блокирование поля **b5?** Но тогда надо подогнать черного короля к пешке. Исследуем 2. **Cd5!?**, тем более что 2. . . **ed** 3. **Le7+** **Крd4** 4. **Се3×**, 3. . . **Крd6** 4. **Сb4×** легко просматривается. Все правильно! 2. . . **Крd4** 3. **Кс6+** **Крс5** 4. **Се3×** завершается матом, использующим блокирование поля **b5**. Итак, впервые нам попалась задача, где нужно было найти лишь выжидательный ход 1. **Ca8!**

В № 58 в распоряжении черных сильная защита 1. . . **Le1**, после которой связывается слон, и в результате его взятия черный король получает значительную свободу. Белые должны действовать энергично, но выбор ходов у них ограничен: конь **f7** стоит «мертво», конь **b2** не может сразу же атаковать противника, удобна и стоянка ладьи. Поэтому вступление 1. **Ch5** с угрозой 2. **Lf3×** естественно. Сейчас слабо 1. . . **Le3** из-за

2. Лh4×, поэтому у черных выбора тоже нет — 1. . . Лe1+. Не приходится долго думать и над продолжением — 2. Кра2 Лf1. Теперь черная ладья прикована к защите поля f3, и белые могут подтянуть силы — 3. Кс4 с угрозой 4. Лh4×. Защита у черных единственная — 3. . . Се1. Что делать дальше? Замечаем, что чер-

лись с еще одним популярным приемом — после вступительной игры, достаточно простой и мотивированной угрозами, исход дальнейшей борьбы решился неожиданным цугцвангом. Психологически такой переход, как правило, неочевиден и часто ставит решателя в тупик. Особенно замаскирован цугцванг при наличии у чер-

№ 58. А. Каковин
1959



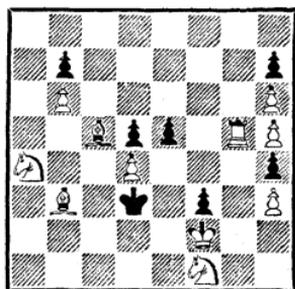
Мат в 5 ходов

№ 59. Ф. Клетт
1878



Мат в 4 хода

№ 60. Л. Шор
1923



Мат в 3 хода

ные, по сути дела, парализованы, и движения их фигур приводят либо к взаимному перекрытию ладьи и слона (перекрытию Гримшоу), либо к отвлечению от защиты узловых пунктов f3 и h4. Правда, есть неприятный шах 4. . . Ле2+. А что, если уйти королем на b1? Тогда есть новый шах слонем навскрышку. Что-то не так! Стоп! Мы поспешили сыграть 3. Кс4, конем надо отступить точнее — 3. Кd1! Тогда после 3. . . Се1 4. Крb1! король надежно спрятан, и черные оказываются в цугцванге. В № 58 мы встрети-

ных достаточно большого числа фигур.

В № 59 черный король окружен кольцом белых фигур и своих пешек, он не имеет свободных полей, но есть сильная защита 1. . . Ф : b3 с освобождением клетки с4 (2. Ф : g7+ Крс4, и не видно, как продолжать атаку). У белых идеально расположен слон d2, движения другого слона не создают реальных угроз. Роль белого ферзя пока не ясна, хотя он и атакует поле g7, во всяком случае, полезных ходов у этой фигуры нет. Нападение на поле a1 путем

1. Крb4 отбивается легко — 1. . .Ф : b3+. А что, если отвлечь черного ферзя — 1. Лg6, тем более что единственная из белых фигур стоит без дела? Появляется угроза, к тому же не одна: 2. Ф : g7+ Фе5 3. Л : d6× и 2. Л : e6. Ответ черных очевиден — 1. . .Ф : g6, а белые продолжают свой план: 2. Крb4 Фg1! Сейчас черный ферзь контролирует обе горячие точки — a1 и g7, но не видно, как продолжать дальше. Есть ли теперь сильные защиты у черных? Ферзь двигаться не может, перемещения других фигур перекрывают первую горизонталь или вертикаль «g», а на 3. . .e3, Се3 или d5 маты готовы — соответственно 4. Сс3× и 4. Ф : c5×. Значит, черные — в цугцванге! Находится и выжидательный ход — 3. Са8! Остается найти ответ на сильную защиту 1. . .Ф : b3. После активизации ладьи это сделать нетрудно: 2. Л : d6+ Крс4 3. Cd5+ Крд4 4. С : b3× или 2. . .Фd5 3. С : d5 и 4. Ф : g7×. В этой задаче после 3. Са8! у черных могут двигаться шесть (!) фигур или пешек, неожиданный цугцванг замаскирован весьма удачно.

В № 60 у черных всего лишь три хода. На 1. . .Кре4 ответ находится немедленно — 2. Сс2+ Крf4 3. Лf5(g4)×; неприятное продвижение пешки 1. . .e4

с угрозой 2. . .e3+ отражается путем 2. Ле5! и 3. Л : e3×. Остается 1. . .ed, но теперь заблокировано поле d4 и можно 2. Cd6 Кре4 3. Кс5×. Итак, все готово. Ищем выжидательный ход. 1. Лf5? опровергается: 1. . .ed, 1. Лg4? e4! Движения остальных фигур белых выпускают черного короля на свободу. Видимо, придется искать новую игру за белых. Убеждаемся, что реально ходить может только ладья, ведь 1. de? парируется простым 1. . .d4! После 1. Л : e5? черным — пат, следовательно, ладьей надо отступать по линии «g». Есть три вероятных хода: 1. Лg8, Лg7 и Лg1. Первые два сохраняют ответ на 1. . .e4 2. Ле8(7), однако как мотивировать выбор 1. Лg8 или 1. Лg7? Красивее и неожиданнее — 1. Лg1!, тем более что на 1. . .e4 следует 2. Ке3 Крд2 3. Лd1× и остается прежний ответ на 1. . .Кре4. Анализируем последнюю защиту — 1. . .ed. Теперь можно использовать слабость, связанную с блокированием пешки d4, — 2. Кd2! Кр : d2 3. Лd1×. Довольно редкая для трехходового жанра задача-блок.

Мы рассмотрели различные разновидности задач на цугцванг. Самые трудные для решения ситуации, пожалуй, возникают при неожиданном переходе к это-

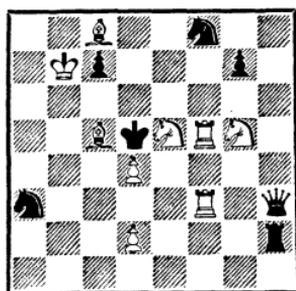
му распространенному шахматному положению.

Если начальная позиция не вызывает сомнения в том, что задача построена на угрозу, то следует определить, должна ли она быть форсированной, то есть начинаться с шаха, или может быть тихой.

Беглый анализ № 61 показывает, что задача постро-

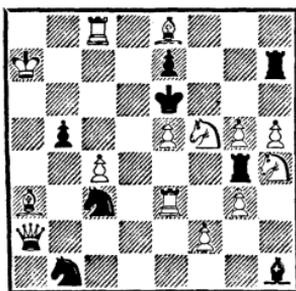
б5. Выходит, сильнее 1. Краб!. К тому же это вступление значительно красивее, так как у черного ферзя появляется возможность шаховать: 1. .Фf1+ 2. Kd3+ Kpc4 3. Kb2×, 2. .Kpc6 3. d5×, 1. .Фh6+ 2. Kg6+ Kpc6 3. Ke7×, 2. .Kpc4 3. Лс3×. И, конечно, нельзя забывать про защиту 1. .с6, после которой черные

№ 61. Первенство мира, 1980



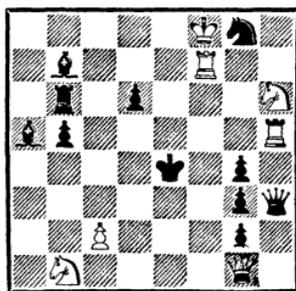
Мат в 3 хода

№ 62. Р. Леконт Ж. Морис, 1955



Мат в 3 хода

№ 63. Д. Мюллер 1981



Мат в 3 хода

ена на угрозу, которая должна быть форсированной. В противном случае у черных есть защиты типа Л : d2 с дальнейшим нападением на короля противника. Из всех белых фигур, по-видимому, только слон с8 и ладья f3 могут создавать угрозу. Достаточно отступить белым королем, как появляется искомое 2. Сb7+ с6 3. С : с6×. Куда пойти королем? Сначала хочется отойти подальше, например на a8, но при анализе устанавливаем, что для последней игры батареи К+Л надо контролировать поле

заблокировали поле с6 и одновременно сняли удар с пункта d6 или b6. Значит, правильно 2. Kd7+ Kpc4 3. Kb6×. Опытный решатель должен «расправляться» с такими задачами мгновенно.

Пересечение линий действия ладьи g4 и слона h1 в № 62 подсказывает, что, видимо, на поле e4 должна пройти комбинация Гримшоу или Новотного. Проверяем, есть ли вначале готовые ответы. 1. .Ле4 (перекрыт слон) 2. Лс6+ Кр : e5 3. f4×, 1. .Се4 (перекрыта ладья) 2. Kd4+ Кр : e5 3. Khf3×. Отметим, что на

матующем ходу белые используют связку одной из тематических фигур противника. А если 1. . .Ке4? И на это есть ответ — 2. сb+ Кр : е5 3. Лс5× — также мат со связкой, причем на втором ходу белые использовали перекрытие и ладьи, и слона. По сути дела, мы нашли всю идейную игру (если только в решении автор ее не поменяет на другую). Как завести пружину рассмотренного механизма? Мы забыли в пылу изучения тематического содержания про сильную защиту 1. . . Л : h4, после чего освобождается поле f5. Поэтому сразу отбрасываем, например, 1. Сb4? ∞ 2. Фаb+, хотя не видно ответа на 1. . . К : a2. А что, если 1. Фс2!? Появляется угроза 2. Кd4+ Л : d4 3. Фg6×, правда, тогда пропадает игра, которую мы нашли после 1. . . Ке4, и не видно, как продолжать на 1. . .Лf7. Нет, ход 1. Фс2, как ни хочется ввести в действие ферзя, не годится. Как же защитить поле f5? А что делает пешка h5? Ведь поле g6 и без того держится дважды, а взятие ладьей на h4 не страшно из-за готового мата — Кg7. А нельзя ли в угрозе пожертвовать слона с8, например, 2. Cd7+! Крf7 3. еb×. А если 2. . . Кр : d7? Надо поддержать ладью с8 королем! Все ясно. 1. Крb8! ∞ 2. Cd7+, и вся

выше рассмотренная игра проходит, а 1. . .Л : h4 не защищает от угрозы. Проверим, есть ли другие варианты. Есть 1. . .Cd5, но на это может последовать 2. cd+, а остальные ходы (1. . .Ссb, Лd4) приводят к мату на втором ходу и показывать их нет необходимости.

До сих пор мы начинали решение с анализа сильных защит. И к разгадке № 63 можно приступить, обратив, например, внимание на 1. . . Ф : h5, но при первом взгляде на доску напрашивается ход 1. Кf5!!, отдающий черному королю четыре(!) свободных поля, и трудно устоять, чтобы не начать анализ именно с этого положения. Замечаем и угрозу 2. Фd4+ Крf3 3. Фе3×. Просто отражаются ходы черного короля на е5, f4, f3. Смотрим 1. . .Крd5. Сейчас у короля пять свободных полей, но и здесь ответ не сложен — 2. Фd4+ Крс6 3. Ф : d6×. Тематических защит у черных немного, они основаны на контроле полей е3 или d4. Очевидны и слабости, связанные с привлечением слона: 1. . .Сс3 2. К : d6+! (2. К : g3?) Л : d6 3. К : с3× и 1. . . Cd2 2. К : g3+! (2. К : d6+?) Ф : g3 3. К : d2×.

В № 64 белые стоят прочно, и противник не в состоянии сразу же контратаковать, так как ладья аb при-

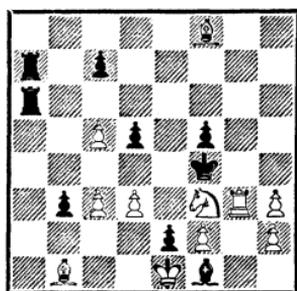
вязана к защите поля h6. Отражается попытка ввести в игру слона: 1. Се7? Лg6 2. Л : g6 Ла1 или 1. Сg7? Леб! Других ходов у белых слонов нет, не может пока двигаться и конь, прикованный к защите поля е5. Очень хочется сыграть 1. d4, освобождая коня и делая чуть привлекательней роль слона на b1. Ищем угрозу, учи-

ет. Может быть, тогда привлечение? Ведь слон попадает на поля, с которых на него нападает конь. Пробуем 1. .Сg2 2. Kh4 С : h3, и мы зашли в тупик. А если сначала привлечь ладью на g6? Тогда получается вилка. Итак, 1. .Сg2 2. Се7! Лg6 3. Kh4 Л∞ 4. К : g2×, 3. .С∞ 4. К : g6×, 3. . Л : g3 4. hg×. Второй ва

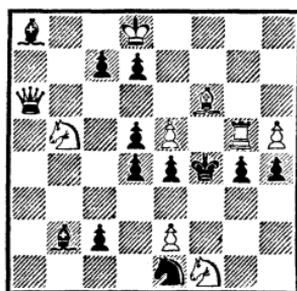
№ 64. А. Феоктистов
1979

№ 65. М. Теребеша
?

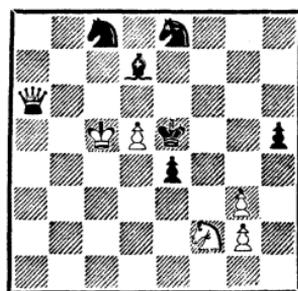
№ 66. Ф. Хили
1873



Мат в 4 хода



Мат в 4 хода



Мат в 5 ходов

тывая, что она может быть тихой, и находим 2. Ке5 и 3. Кd3+ Кре4 4. Ле3×. Кстати, не опасно 1. .Леб, потому что все равно можно продолжать 2. Ке5 Л : е5 и теперь 3. Ch6×. Сейчас надо найти защиты. Ладьи пока стоят не у дела, а вот слон f1 может играть на g2 и h3, защищая поле d3 (2. .Се4) или освобождая поле g5 (2. .Сg4). В чем же слабость этих ходов? Снятие удара с поля e2? Но после 2. Kgl Cf1 3. Се7 очень сильно 3. .Лf6! Видимо, отвлечение как ослабляющий момент отпада-

риант складывается автоматически: 1. .С : h3 2. Сg7! Леб 3. Kg5, и новая вилка.

В № 65 черные могут сыграть 1. .e3, разблокируя поле e4, правда, сильной защитой этот ход назвать нельзя, так как после 2. .Кре4 королю особенно некуда бежать. Первое впечатление от начальной позиции таково, что белым надо самим что-то придумать. Кстати, угроза может быть и тихой, поскольку новоявленный ферзь c1 не успевает тут же добраться до белого короля. Белые слон, ладья, конь f1 стоят

прочно. Не видно, как ввести в дело и эффективно коня b5—1. К : c7? c1Ф, и не ясно, что предпринимать дальше. Остается ферзь, и он, несомненно, должен сказать решающее слово. Итак, 1. Фc8? Сс6 2. Ф : c7 Ca3!, 1. Ф : a8? с6! или 1. Фа5? c1Ф!, а с полей a4 или a2 не создаются весомые угрозы. Поле a3 атакуется слоном, а 6-я линия — пешками. Смотрим еще раз. Может, отвлечь пешки? 1. Фd6 cd 2. К : d6 g3! Проверим снова 1. Фа3. Угроза имеется — 2. Фf8, но что делать на 1...С : a3? Продолжаем 2. К : d4, тогда 2. . .e3! (вот где проявилась эта защита!) или даже 2. . .Се7+. И здесь только озарение поможет найти красивое продолжение: 2. Лf5+! Кр : f5 3. К : d4+ Кpf4 4. e3× — правильный мат! Мы на верном пути, и половина дела сделана. Еще раз проверим угрозу 2. Фf8 и 3. Се7× или 2. . .e3 3. Се7+ Кре4 4. Фf5×. Очевидны и защиты 1. . .c5 и 1. . .d6, и ослабления в результате движения пешек, ведь снимается удар с полей d6 и e6. Пробуем 1. . .c5 2. Kd6, но 2. . .g3! Ясно, надо сначала заблокировать поле g3 — 1. . .c5 2. Фg3+! hg 3. Kd6 и 4. Лf5×, аналогично 1. . .d6 2. Фе3+! de 3. К : c7 и 4. Ке6×. Это и есть тематическая игра, а правильный мат в угрозе

был просто случайным. Осталась еще защита 1. . .Kf3, но ответ прост — 2. e3+; 1. . .Kd3 от угрозы не защищает.

Привлекает внимание изящное построение в № 66. У черных есть сильные ходы, например 1. . .Kd6, отрезая ферзя от поля f6, или просто 1. . .Kpf5. Неприятны ходы конями также потому, что они допускают атаку короля белых. Движения белого коня пока бесперспективны, и напрашивается переброска ферзя на королевский фланг: 1. Фg6!? Kcd6 2. Фg5+ Cf5, и атака отбита. 1. Фh6!? Cf5 2. Фh8+ Kf6 3. Фg7 Cg6, и снова ничего путного. И все-таки ключ к позиции — поле f4, только отсюда ферзь может дать мат при свободном поле f5. Кстати, если после 1. . . Cf5 ферзь находился бы в нижней части доски, то мат был бы по большой диагонали. Но вниз перевести ферзя пока нельзя — 1. Фа1+ Кpf5, и король убегает через поле g6. Вот если бы избавиться от белого коня, тогда проходит Фf1. Впрочем, коня можно отдать с темпом: 1. Фh6 Cf5 2. Kg4+! hg 3. Фа6, и грозит 4. Фа1× (3. . .e3 4. Фа1+ Кре4 5. Фd4×). Сейчас наша догадка находит свое подтверждение — 3. . . Cd7 4. Фf1∞ 5. Фf4×, 4. . . Cf5 5. Фа1×!, 1. . .Kpf5 2. Kh3 e3 3. Kpd4.

Теперь перейдем к рассмотрению, пожалуй, самой представительной группы задач с числом ходов более двух. Речь идет о композициях с правильными матами. Подсчет показал, что в заданиях на первенства мира и всесоюзных соревнованиях 1977—1984 годов таких задач было около 40%. Ранее не раз подчеркивалось, что для быстроты решения надо хорошо ориентироваться в чистоте и экономичности матовых (а в этюдах и патовых) финалов.

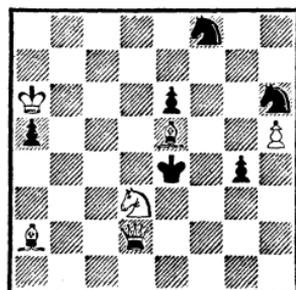
При первом взгляде на позицию № 67 можно предположить, что ее финалы будут правильными, уж слишком незначителен материал у белых, да и в действиях черных не видно каких-либо тактических осложнений. В то же время есть защита 1. . . Kd7 с последующим нападением на короля белых. Поэтому надо придумать форсированную угрозу или предусмотреть ответ с шахом на этот ход. У короля черных есть свободные поля, но 1. . . Kpf5 сразу приводит к мату 2. Фf4×, а 1. . . Kpf3, видимо, не так страшно, поскольку король со всех сторон окружен. Проанализируем положение белых фигур. Конь пока стоит прочно, слон е5 также занимает хорошую позицию: 1. Сb8? е5! или 1. Ch2? g3! Может быть, 1. Сg3?∞ 2. Кс5+ Kpf3 3. Фf2×, но есть 1. . .

Kd7! Ферзь расположен неплохо: 1. Фс3? выпускает черного короля на свободу, 1. Фf2? Кр : d3, 1. Фе2+? Kpf5! Нет, шахи давать еще рано, посмотрим возможности слона а2. 1. Сс4!?∞ 2. Фf4×, 1. . . Kg6 2. hg Kpf3! А если 1. Сb1!? Внешне — неплохой ход, он отдает поле d5, но, правда, создает батарею. Его можно было отнести к разряду компенсированных. Если отступить теперь конем d3, то после 2. . . Кр : е5 все поля, кроме f6, атакованы по одному разу, но матам 3. Kd7 или 3. К : g4 мешают кони. Кстати, эти маты были бы правильными. Похоже, мы на верном пути. 1. . . Kf∞ 2. Кс5+ Кр : е5 3. Kd7× и 1. . . Kh∞ 2. Kf2+ Кр : е5 3. К : g4× (2. . . Kpf3 3. Се4×). На 1. . . Kpd5 найдется новый красивый правильный мат 2. Фg2+ Крс4 3. Фа2×. 1. . . Kpf3 приводит к немедленному мату. Остаются ходы пешками: 1. . . a4 и 1. . . g3, причем мы так и не выяснили, есть ли в задаче угроза. Попробуем отступить слоном на b8. Появляется угроза 3. Ke1×, но она отражается 2. . . Kpd5! Сыграем точнее — 2. Cd6! Kpd5 3. Ке5× — великолепный фронтальный правильный мат! Значит, угроза — 2. Cd6 и она проходит на 1. . . a4. 1. . . g3 приводит к другому мату — 2. Cd6 Kpf3

3. $\text{Ke5} \times$ с использованием блокирования поля g3. Последний мат чистый, но неэкономичный; в нем не участвует слон d6. Всего в № 67 четыре тематических варианта с правильными финалами. При ее решении проявился характерный момент. После 1. Cb1 , даже не найдя угрозы (а обычно после вступительного хода сразу же

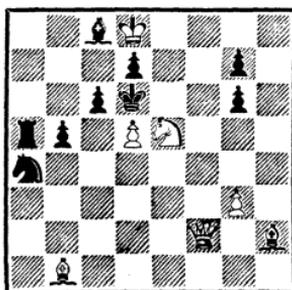
при атакованных полях c5 и d4. Это можно сделать, введя в игру слона — 1. Cg1! и угрожая 2. Kf7+ Kp : d5 3. $\text{Fa2} \times$ — правильный мат. Смотрим затем 1. . . $\text{K} \infty$. И здесь ответ несложен — 2. Fc5+ Kp : e5 3. $\text{Cd4} \times$ — другой редкий правильный мат. Следовательно, мы сразу же напали на решение. Проверяем от-

№ 67. Е. Бостром
1929



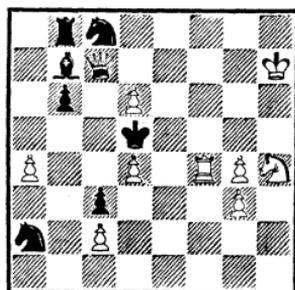
Мат в 3 хода

№ 68. Я. Мюллер
1920



Мат в 3 хода

№ 69. А. Шошин
1902



Мат в 3 хода

ищут угрозу, иначе процесс решения становится чаще всего бессмысленным), но натолкнувшись на варианты с правильными матами, мы догадались о верности поиска.

Судя по всему, для координации белых сил в № 68 требуется какой-то мощный ход, ведь вначале нет ответов на 1. . . Kp : d5 , Kp : e5 , cd , да и угроза должна быть форсированной, поскольку о цугцванге не может быть и речи. Положение коня e5 очень сильно, и если попробовать 2. Kf7+ Kp : d5 , то был бы мат Fa2

веты на другие ходы короля: 1. . . Kpd5 2. Ca2+ Kp : e5 (Kpe4) 3. $\text{Ff4} \times$, 2. . . Kpd6 3. $\text{Kf7} \times$, 1. . . Kp : e5 2. Ff4+ Kp : d5 3. $\text{Ca2} \times$, но все это — неэкономичные финалы. Продолжаем поиск. 1. . . cd 2. Ff8+ Kp : e5 3. $\text{Fe7} \times$ — мат интересный, но нечистый: поле e4 атаковано дважды. Где третий правильный финал? Он появляется в ответ на 1. . . b4 — 2. Kc4+ Kp : d5 3. $\text{Ff7} \times$ и аналогичен угрозе. Да, мы забыли про разблокирование поля c6 — 1. . . c5. Пешка сняла удар с поля d5, и теперь не опасно

2. . . cd с освобождением фронтального поля. По-видимому, блокирование клетки с5 здесь ни при чем. Нужно сыграть как-то тихо, скорее всего отняв свободное поле d5. Находится ход 2. Се4♞ 3. Kf7×, 2. . . Kр : e5 3. Фf4×.

Исследуя позицию № 69, убеждаемся, что материал белых и расположение их сил не противоречит правильным матовым финалам. Первым ходом надо подтянуть стоящего в стороне коня h4. У него есть четыре возможных пути к атаке, но хочется сыграть 1. Kf5, развязывая «руки» ферзю, нападающему на поле d6. Кроме того, бросается в глаза вариант 1. . . Kb4 2. Фс4+! Kр : c4 3. Ke3× — правильный мат, хотя пока и не ясно, зачем черные должны играть конем на b4. Смотрим 1. . . Kрe6 и находим вторую жертву ферзя — 2. Фf7+! Kр : f7 3. Kg7× с другим правильным матом.

Жертвы фигур, особенно ферзя, всегда привлекают внимание шахматистов, поэтому композиторы любят работать над такими идеями, украшая пожертвования чистыми и экономичными финалами. Подобные жертвы надо намечать и проверять в первую очередь.

Но вернемся к поиску угрозы. Разумных шахов не

видно, может быть, угроза — тихая, ведь на сильную защиту 1. . . K♞ есть ответ 2. Ke3+ Kрe6 3. Фе7×, а 1. . . K : d6 отражается посредством 2. Ф : d6+. А что, если на безразличный ход черных сыграть 2. Фd7. Тогда 3. Ke3× неизбежно, а рассмотренное ранее 1. . . Kb4 является защитой. Остается проверить ходы слона: 1. . . Сс6 или 1. . . Са6 (2. Фd7? Cd3!). 1. . . Сс6 отпадает сразу — есть короткий мат 2. Фf7×. Ослабление хода 1. . . Са6, скорее всего, заключается в отвлечении слона с большой диагонали. Как этим воспользоваться? Может быть, сыграем красиво — 2. Ле4!? Все верно! 2. . . Kр : e4 3. Фс6× — третий правильный мат, 2. . . ♞ 3. Ле5×. Заметим, что в задаче есть и четвертый такой финал, только черным надо подыграть партнеру: 1. . . Ла8 2. Фd7 Л : a4 3. Ke3×. Этот прием допускается в композициях подобного стиля, и о нем нужно всегда помнить, когда вдруг у решателя не окажется традиционного третьего правильного мата.

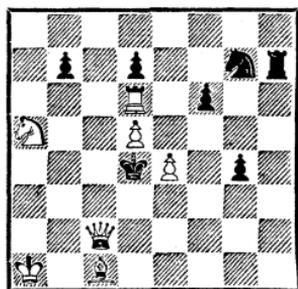
Построение задачи № 70 не вызывает сомнения в принадлежности ее к чешской школе: ограниченный набор белых сил, взятый в плен ими черный король, изящная конструкция, не видно тактических операций чер-

ных. Занимаясь поиском возможного правильного мата, обнаруживаем его конфигурацию с ферзем на е3 и белой пешкой на е5. Значит, надо либо сдвинуть ферзя, чтобы он атаковал поле е3, а потом переместить пешку е4 или поменять порядок ходов. Если играть 1. е5, то угроза легко обнаруживается — 2. Фс4+

гает в другую сторону или на помощь приходит ладья. Может быть, ослабляющий момент другой — отвлечение? Так и есть! 1. . . b5 2. Л : d7! Кр : е5 (2. . . ♞) 3. Кс6× — еще один нестандартный правильный мат. Отличная задача!

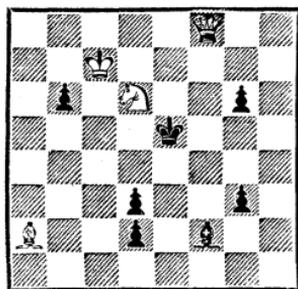
При анализе исходных позиций многоходовок принципы нахождения правиль-

№ 70. М. Хавель
1949



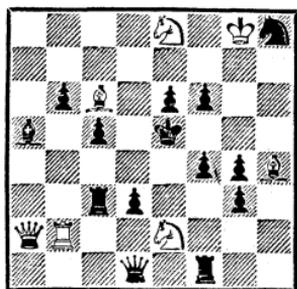
Мат в 3 хода

№ 71. Э. Лившиц
1960



Мат в 4 хода

№ 72. В. Марин
?



Мат в 4 хода

Кр : е5 3. Фf4×, а на 1. . . Кр : е5 находится очевидное 2. Кс4+ Крд4 3. Се3× — правильный мат. Значит, вступление — 1. е5! Смотрим защиты конем: 1. . . Ке6, и простой ответ 2. de+ Кр : е5 3. Кс4× — тоже правильный мат, 1. . . Kh5 — конь перекрыл дорогу ладье и должен пройти наш исходный мат — 2. Фе2 и 3. Фе3×, 2. . . Крс5 3. Фс4. Есть еще защита 1. . . b5, ослабление которой заключается в блокировании поля. Однако не видно, как им воспользоваться: при атаке ферзем король убе-

ных матов остаются теми же, особенно если у черного короля есть свободные поля. Заметим, что такое построение имеет подавляющее большинство задач с правильными финалами.

В № 71 у черного короля есть свободное поле d4, при отходе на которое ответ готов: 1. . . Крд4 2. Фf6+ Крс5 3. Фс3×, 2. . . Крс3 3. Фе5+ Крf3 4. Фе4×. Сильные ходы 1. . . d1Ф и 1. . . Сс5 подтверждают, что угроза должна быть форсированной и ее могут реализовать ферзь или конь. Угроза конем выглядит не-

убедительно — с поля f7 конь отрезает ферзя, а после, например, 1. Фf3 d1Ф 2. Кf7+ Крд4 король убеждает от преследователей. В случае 1. Сg8 b5 у черных также все в порядке. Вероятнее всего, надо угрожать шахами ферзя. Сначала рассмотрим форсированные продолжения: 1. Фе7+ Кpf4 2. Фh4+ Кре5!, 2. Фе4+ Кpg5! или 1. Фg7+ Кrf4 2. Фd4+ Кrg5, и эффективных продолжений атаки не видно. Проверим 1. Фf7, но угрозы нет — 2. Фе6+ Крд4 3. Кb5+ Крс5, 3. Фf6+ Кре3, 3. Фе4+ Крс3. Ход 1. Фf3 уже анализировался.

Пойдем по другому пути. С какого поля ферзь может объявить шах? Оказывается, есть такое поле — g5! 2. Фg5+ Крд4 3. Кb5+ Кре4 4. Cd5× — правильный мат. Наконец-то! На g5 ферзь может попасть с d8 или h6. На первом из них он продолжает контролировать пункт f6, поэтому исследуем 1. Фd8 в первую очередь. После вступительного хода у черного короля появилось новое свободное поле — 1. . .Кrf4. Вспомним, что при анализе 1. Фе7+ мы натолкнулись на эту же защиту, значит, при расположении ферзя на d8 и подавно не найдем мата. Приходится переходить к изучению последствий хода 1. Фh6! Сразу же вспо-

минаем про 1. . .Крд4, но ведь можно играть и 2. Фg7(h8)+ Кре3 3. Фе5+, поэтому данный вариант — нетематический. Анализируем 1. . .Кpf6 2. Фf8+ Кре5 и получаем исходную позицию. Надо играть по-другому — 2. Фf4+ Кpg7 3. Ке8+ Кph7 4. Фh4× — еще один правильный мат. Снова подтверждается принцип, что один из правильных матов случается в варианте с отступлением черного короля на свободное поле. Остается защита 1. . .Се3, и здесь где-нибудь должно сказаться блокирование поля e3, а может быть, не мудрствуя — 2. Ф : e3+!? Кpf6 3. Ке8+ Кpf5 4. Се6×, и получился третий правильный мат, в точности соответствующий финалу из угрозы. Такие картины называют эхо-матами.

В исходной позиции № 72 фигур многовато, есть и сильные защиты, например, 1. . .de с освобождением поля d4. В свою очередь, где-то белые должны сыграть С : f6+ Кrf5, и чистым был бы мат слонем с поля e4. Памятуя о самом красивом шахматном ходе (жертве ферзя), рассмотрим и эту возможность. Удобно сыграть 2. Ф : e6+! Кр : e6, и если бы поле d4 не подвергать атаке, то получились бы чистые маты — 3. Кd4+ Кре5(7) 4. С : f6×. Эти финалы — неэкономич-

ные, поскольку в них не участвует ладья b2, но может быть, пожертвовать ее для отвлечения пешки c5? И так, 1. Лb4! cb 2. Ф : e6+! Кр : e6 3. Кd4+ Кре5(7) 4. С : f6×. Сразу смотрим 1. . . С : b4. Здесь ослабление, скорее всего, заключается в освобождении линии «а», и ферзь должен пойти на a7 или a8. Нет, только на a8 из-за 2. Фа8 de 3. С : f6+ Кpf5 4. Се4× — правильный мат. Два финала мы уже нашли! Угроза тоже есть — 2. С : f6+ Кpf5 3. Се4×; легко отражается 1. . . Кpf5 — 2. Се4+ Кре5 3. С : f6×, мат на этот раз неправильный. Продолжаем поиск защит. Есть ход 1. . . Ф : e2, но тогда возможно 2. Ф : e2+ de 3. С : f6+ Кpf5 4. Се4×, и мат — правильный! Последняя защита 1. . . Лс4 парировается, наверное, простым взятием — 2. Ф : c4. Но после 2. . . Ф : e2 мата не видно. А если 2. Фb2+ Лd4 3. Ф : d4+ cd 4. Лb5×? Все правильно!

В № 73 находим 1. . . Крf6 2. Кg4× и сильную защиту 1. . . f3. Пробуем 2. К : d3+ Кре4 (2. . . Крf6 3. Кd5×) 3. f5+ Кре3 4. Кс4× — форсированный правильный мат. Значит, пока все белые фигуры должны стоять на своих местах. Не привлекательна позиция черной ладьи d8, которая кажется стоит лишь для

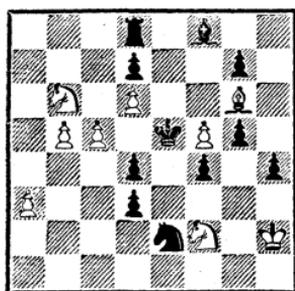
контроля поля d7. Проверим это. 1. . . Ле8 2. К : d7+ Крd5 3. Cf7+ Ле6 4. С : e6× — еще один правильный мат. Чем же ходить белым? А если пешкой a3, которая не участвовала в предыдущей игре? И так, 1. a4!, атакуя поле b5, что должно сказаться при приближении черного короля. Пробуем 2. Кс4+ Крd5 3. Cf7+ (выбора нет) 3. . . Кр : c5 4. К : d3× — снова правильный финал. А 1. . . С : d6? Ведь на 2. Кс4+ есть 2. . . Крf6. Надо играть спокойно — 3. cd∞ 4. Кg4×, 3. . . g4 4. Ке4× — чистый и экономичный мат. И последняя защита — 1. . . Кс1! Конь защищает поле d3, но, наверное, отвлекается от контроля за какими-то другими пунктами обороны. Какими? Поле d4 атаковать нечем, f4 — защищено еще и пешкой g5. Может быть, настала пора сказать свое слово и белому королю, который был под арестом на поле h2. Куда идет король? Видимо, большого секрета здесь нет — 2. Крg2 d2, подыгрывая белым, 3. Кg4+ Кре4 4. f6×, 2. . . f3(h3) 3. Кр : f3 и 4. Кg4× — пятый и шестой правильные маты. Вот такое объемное содержание оказалось у этой внешне неказистой задачи!

Начальное положение № 74 весьма бы порадовало любителей композиции, если

бы не задание. Долго придется маневрировать белым фигурам, чтобы заматовать одинокого короля. Большое значение в задачах такого плана имеет координация белых фигур, которые в равной степени искусно должны контролировать клетки доски обоих цветов. При данном материале **цветность** обеспечивается расположе-

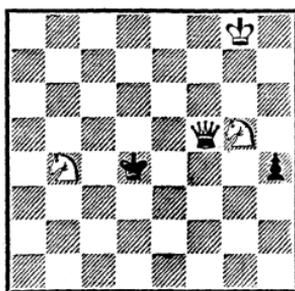
зиция подсказывает данную активизацию ферзя прежде всего, а во-вторых, есть немало «чешских» задач с довольно посредственными вступлениями, ибо в данном жанре ценится главным образом построение матовой сети. Итак, после 1. **Фс2** рассмотрим сначала ход 1. . . **Кре5**, который, как нам кажется, ведет к более про-

№ 73. Первенство
мира, 1983



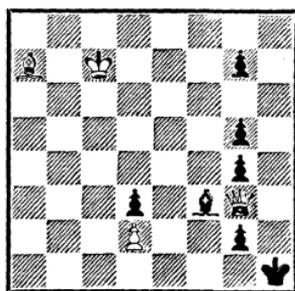
Мат в 4 хода

№ 74. Всесоюзные
соревнования, 1983



Мат в 5 ходов

№ 75. М. Соукуп
?



Мат в 5 ходов

нием коней на полях разного цвета. Пока же они занимают одноцветные поля. Ясно, что ферзем и конем, особенно в левой части доски, мат не поставит. Значит, ни одного из коней жертвовать нельзя, и, вероятнее всего, необходимо отрезать путь черному королю на с4 или с3. Очевиднее прочих продолжений выглядит 1. **Фс2**, отнимая у короля два свободных поля — с3 и с4, а отдавая только одно — е5. По всем законам задачной эстетики этот ход нельзя назвать удачным, но, во-первых, по-

стому анализу и может подсказать игру в других вариантах. Учитывая, что король в силах ускользнуть на поле f4, попробуем продолжение 2. **Фе4+**, после чего черным остается только 2. . . **Крд6** (2. . . **Крf6** 3. **Kh7** ×). И вот теперь нужно скоординировать действия коней — 3. **Ка6!** Грозит 4. **Фе6** × (правильный мат), а после 3. . . **Крд7** 4. **Фе6+** **Крд8** 5. **Кf7** × игра завершается зеркальным правильным матом. Зеркальным называется финал, в котором все поля возле черного короля свободны от

фигур обеих сторон. Исход борьбы в первом варианте свидетельствует, что вступительный ход выбран правильно, и, скорее всего, аналогичный мат еще встретится в других вариантах. Поэтому будем конструировать в первую очередь именно эту матовую сеть: 1. . . **Кре3** 2. **Kh3**, вновь установив нужную цветность коней. 2. . . **Кpf3** 3. **Фg6!**, отрезая короля от поля g3. Черные теперь в цугцванге: 3. . . **Кре3** 4. **Фd3** ×, 3. . . **Кре2** 4. **Фd3** + **Кpe1** 5. **Кс2** × — зеркальный мат, совершенно аналогичный финалу 5. **Kf7** ×. Рассмотрим разветвление 2. . . **Кpd4**. Обрато королю идти не может (3. . . **Кре3** 4. **Фd3** ×), ему остается только поле e5, следовательно, можно приблизить белого короля — 3. **Кpf7** **Кре5** 4. **Фd2!** **Кре4** 5. **Фf4** — еще один правильный мат.

Кстати, ход 2. **Kh3** является угрозой и проходит в ответ на 1. . . **h3**. В распоряжении короля только 2. . . **Кре5** 3. **Кpf7** **Кpd4** (3. . . **Кpd6** 4. **Фс6** + **Кре5** 5. **Фd5** ×) 4. **Кре6** **Кре3** 5. **Фd3** × — знакомый правильный мат, на этот раз точно на пятом ходу.

Частокол пешек в № 75 ограничивает подвижность ферзя, но заметна и слабость черных полей. Видимо, в первую очередь слона надо ввести в игру по диагонали

b8—h2. Для этого нужно убрать с линии либо короля, либо сыграть 1. **Сс5** (d4). Угроза находится без особых усилий: 2. **Фe1** + **Кph2** 3. **Сb8** (d6, e5) + g3 4. **Ф** : g3 + **Кpg1** 5. **Фe1** ×. Она отражается лишь ходом 1. . . **Се2**, и надо выяснить, в чем заключается его слабость. Можно предположить лишь блокирование поля e2 или отвлечение.

А какие пути продолжения атаки есть у белых? 2. **Фf2**? опровергается: 2. . . **Кph2**, а 2. **Сb8** (d6, e5) — 2. . . **g1** Ф! А нельзя ли привлечь на помощь короля? Анализ подсказывает, что важную роль в обороне черных играет пешка g5, которую король может забрать за 4 хода, но подойти к ней можно только с поля f5. Итак, проверяем 1. **Кpd7!**? ∞ 2. **Фe1** + **Кph2** 3. **Сb8** + g3 4. **Ф** : g3 + **Кpg1** 5. **Фe1** ×, 1. . . **Се2** 2. **Кре6!**, и у черных нет защиты — 2. . . **Сd5** из-за отвлечения слона. 2. . . **g6** 3. **Кpf6** с последующим 4. **Кр** : g5 и 5. **Фh4** ×. Убеждаемся, что после 1. . . **Сс6** + 2. **Кр** : с6 g6 черные вынуждены играть 3. . . **g1** Ф, что приводит к мату — 4. **Ф** : g1. Задача решена!

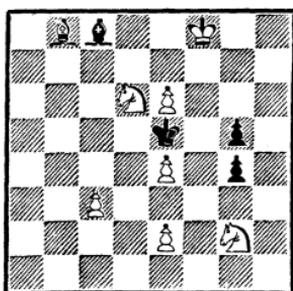
Непременными заданиями конкурсов решений бывают и логические задачи. Они, пожалуй, решаются легче всего, так как по своей природе уже содержат довольно прозрачную глав-

ную часть замысла. Перед решателем стоит лишь проблема отыскать правильный план и преодолеть препятствия, мешающие осуществлению матовой атаки. Немаловажным фактором обычно является отсутствие побочных вариантов и небольшое число тематических.

В № 76 очень неприятно 1. . .Кр : е6 или 1. . .Крf6,

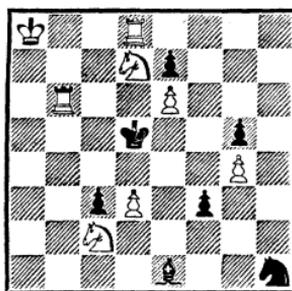
возможно лишь посредством 2. . .Cd5 или 2. . .Cf5. Но теперь слон блокирует узловые поля, и батарея соответственно матует: 3. Kf5+ Кр : е4 4. Kg3× или 3. Ke8+ Кр : е4 4. Kf6×. План белых оказался реализованным из-за привлечения черного слона на другое поле (е6 вместо b7) — так называемая *римская*

№ 76. А. Лоше
?



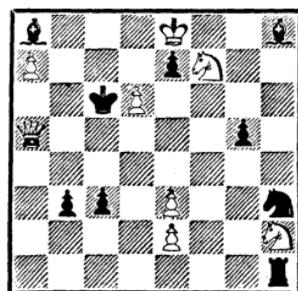
Мат в 4 хода

№ 77. Г. Отт
1963



Мат в 4 хода

№ 78. Л. Куббель
1926



Мат в 4 хода

и черный король убегает из матовой сети. После очевидного 1. Кре7 оба поля атакованы, грозит 2. Са7 и 3. Cd4×, но черные опровергают этот план — 1. . . Сb7 и 2. . .С : е4, освобождая королю фронтальное поле d5. И все-таки бегство короля настолько неприятно, что не видно ничего другого, кроме 1. Kpf7. Угроза такова: 2. Ke8+ Кр : е4 3. Kf6+ Крf5 4. Ke3×. После 1. . .С : е6+ во избежание разблокирования поля е6 белые могут играть только 2. Кре7, а отразить знакомую угрозу — 3. Са7 и 4. Cd4×

тема. Задача решается автоматически. Единственное, что может не понравиться знатокам, это то, что приходится отнимать первым ходом два свободных поля без всякой компенсации. Читатель, наверное, уже отметил, что далеко не все рассмотренные примеры можно причислить к первоклассным, но они, как уже отмечалось, фигурировали в качестве конкурсных заданий на соревнованиях самого высокого ранга и подбирались опытными организаторами. Поэтому, если хотите совершенствоваться в

подобного вида турнирах, надо быть готовым к любым неожиданностям.

В позиции № 77 у белых нет слабостей, но медленно «удушить» противника они не в состоянии из-за сильных защит: 1. . . Cf2 и 2. . . С : b6 или 1. . . Kf2 и 2. . . К : d3. Легко обнаруживаются такие попытки: 1. Лс8? ∞ 2. Лс5 ×, но 1. . . Cf2! и 1. Лf8? ∞ 2. Лf5 ×, но 1. . . Kg3! А если напасть на более далекое поле — 1. Лg8 ∞ 2. Л : g5 ×? Тогда у черных две защиты. 1. . . Ch4, и хочется тотчас же замуровать слона — 2. Лf8 Kg3, однако снова не проходит 3. Лс8 из-за 3. . . Ке4! Где-то мы поторопились. Вернемся к положению после 1. Лg8 Ch4 2. Лf8 Kg3. Черные фигуры сейчас беспомощны, но имеется еще ход пешкой 3. . . f2. А если забрать ее? 3. Л : f3!, и черные в цугцванге! Анализируем второй вариант — 1. . . С : d2. С поля f8 атаковать бесполезно, сыграем 2. Лс8 Се3, и теперь привлечение слона на е3 можно использовать так: 3. Kb4 + Kpd4 4. Лс4 × — снова римская тема.

В № 78 у черного короля есть свободное поле b7, но на 1. . . Kpb7 решает 2. Kd8 + Kрс8 3. d7 ×. Других сильных защит не видно, поэтому можно перейти к анализу возможностей за белых. Найдем сначала

главный план, предусмотренный составителем. 1. d7 ∞ 2. d8K ×, но 1. . . Лd1! Запомним его. Далее обращаем внимание на коня h2. Он имеет два разумных пути для атаки. Сначала проверим ход 1. Kf3, который выглядит более активным. Ищем угрозу, вероятнее всего, форсированную. Шахи ферзем не помогают: 2. Фа6 Kрс5, 2. Фс7 + Kpb5, 2. Фа4 + Kpb7. Смотрим 2. Kd8 + Kp : d6, и снова шахи — 3. Фb4 + Kрс7 4. Фb8 ×, 3. . . Kpd5 4. e4 ×. Последний мат не чистый, так как поле d4 держится дважды, поэтому выбираем другой вступительный ход — 1. Kg4!, после которого указанный вариант-угроза приводит к правильному мату, а это, как мы убеждались не раз, хороший признак. Проверим сначала защиту 1. . . Kf2. В чем ее слабость? Отвлекается конь от охраны полей g5, d5 или e6? Блокирование поля f2? Все это — маловероятно. Может быть, конь перекрыл линию «f» для ладьи, но от какого поля? Видимо, f7 или f5, и, помня о главном плане, для воплощения которого надо увести ладью с линии «d», играем 2. Kgh6! ∞ 3. Kd8 + Kp : d6 4. Kf5(7) ×. Теперь на 2. . . Л1 : h6 можно продолжать 3. d7! Kpb7 4. Kd8 × или 3. . . Лd6 4. Kd8 × — еще два правильных мата.

Осталось проверить остальные защиты, хотя авторский замысел уже разгадан. 1. .Cd4 2. ed, нет, все же лучше предварительно 2. Kd8+ Kp : d6, а потом уж 3. ed, и от матов 4. Фс5× или Фе5× спасения нет. Но здесь допущена ошибка: у черных появилось неожиданное подкрепление — 3. .Sc6+! Значит, правильно все-таки 1. .С : d4 2. ed!, и лишь затем 3. Kd8+. Очень важно не расслабляться при анализе и записи технических, второстепенных вариантов, поскольку практика очных соревнований показывает, что именно на них теряется немало очков.

1. .Cb7 — здесь ослабление очевидно, но как его использовать? Обращаем внимание на то, что черные не могут защитить поле d8, а угроза 3. Kd8× появится, как только белые начнут атаковать поле d6. Но как это сделать? После 2. Kp : e7 не опасно 2. .С : f6+ из-за простого 3. К : f6 и 4. Kd8×. Этот вариант стал возможным только из-за блокирования поля b7, иначе бы король убежал — 3. . Kpb7.

В № 79 черный король надежно взят в плен, нет 1. .Kd7 ввиду 2. Kb7, а ферзь прикован к 7-й горизонтали. Бросается в глаза 1. Kc1, нападая на поле b3, но после 1. .Фf7 чер-

ные надежно контролируют обе линии, к тому же грозит 2. .Ф : f3+. По правде говоря, и белые не чувствуют себя уверенно, так как ферзь, занимая удобное поле на 7-й линии, может нападать на белого короля или авангардного коня с5. Следовательно, белые не вправе позволить себе какие-либо длительные перестройки и маневры конем d3. Обратим внимание на слона h7, который непосредственно не атакует черного короля и вряд ли сможет это сделать. Каковы функции этой фигуры? Ее перемещение по диагонали e4—g6 не меняет ситуации. А что, если сыграем эффектно — 1. Cg8! Появилась угроза взять черного слона и продолжать атаку путем 3. Kc1. Ферзь не в состоянии долго защищаться в одиночестве, не помогают и шахи, поскольку в запасе у белых много ходов: 1. .Фe7 2. С : a2 Ф : c5 3. К : c5, 2. .Фf7 3. С : f7, 2. .Фe2+ 3. Kp : e2. У черных нет выбора — 1. . С : g8, но и нам пока не ясно, зачем был отдан слон. Повторим атаку 2. Kc1 Фf7 и еще раз проанализируем положение. По-прежнему у черных обе фигуры находятся на диагонали, однако теперь ферзь оказался **впереди** слона и защитники черных не могут сдвинуться с места! Мы — на правильном пути, сейчас надо толь-

ко выиграть темп. Неприятен шах 3. . . $\Phi : f3+$. Королем уйти некуда, но ведь есть 3. $f4!$, и черные — в цугцванге! 3. . . Ch7 4. $\text{Kb7}+$ $\Phi : b7$ 5. $\text{Kb3}\times$, 3. . . $\Phi h7$ 4. $\text{Kb3}+$ $\text{C} : b3$ 5. $\text{K} : b3\times$.

В № 80 хочется сразу сыграть 1. Lgc3 , вводя в игру безработную ладью $g3$ и угрожая 2. $\text{Лс7}+$ $\text{Л} : c7$ 3. $\text{Л} : c7\times$. У черных одна

щиты. Рассмотрим 1. . . Ld7 2. Лgc3 Лgg7 . А что, если сыграть 3. Се3 ? Тогда нет защиты 3. . . Cb4 , а грозит 4. $\text{Лс7}+$ и 5. $\text{K} : d6\times$, чему черные ничего не могут противопоставить. Замечаем, что защита 1. . . Лg6 неудовлетворительна из-за 2. Лgc3 и черным надежно не защитить одновременно поля $c7$ и $d6$.

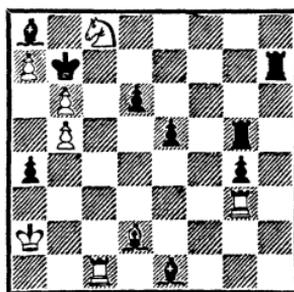
№ 79. В. Гольцаузен
1908

№ 80. Первенство
мира, 1977

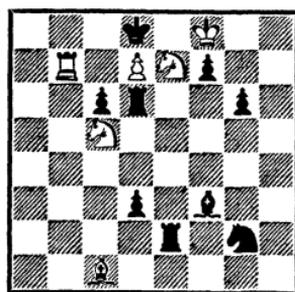
№ 81. Х. Бэтгер
1978



Мат в 5 ходов



Мат в 5 ходов



Мат в 8 ходов

защита — 1. . . Лgg7 . Как дальше действовать? Может быть, ввести в бой коня, еще раз поддержав пешку $b6$? Попытка 2. Лсб6 3. $\text{K} : d6\times$ отбивается — 2. . . Ld7 . Продолжаем атаку путем 3. Се3 4. $\text{Лс7}+$ $\text{Л} : c7$ 5. $\text{K} : d6\times$, но у противника есть весомые аргументы — 3. . . Cb4 ! или еще сильнее 3. . . $\text{Lh2}+$! Что-то не так! Но канву игры обнаружили. Ищем другие пути. Видимо, плохо сразу 1. Се3 ?, выключая ладью $g3$ и помогая черному слону попасть на $b4$. Может быть, 1. Лсб6 !? Теперь у черных две за-

Число ходов в задаче № 81 довольно внушительно, но не следует этого пугаться. С увеличением продолжительности решения трудности для составителя возрастают в еще большей степени, поэтому такие задачи имеют чаще всего лишь один вариант, а сама игра бывает форсированной или мотивированной короткими (одно-двухходовыми) угрозами.

При взгляде на позицию № 81 со стороны черных мы видим прежде всего защиту 1. . . $\text{Л} : e7$, а со стороны белых приходит на память

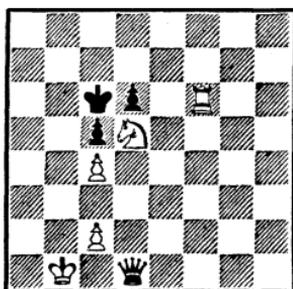
ассоциация со знаменитым матом двумя конями — 1. Лd7+ Л : d7 2. Ке6×. Правда, на поле d7 белая пешка, а клетка е6 защищается дважды. Посмотрим сначала, можно ли заставить черных (а точнее, их короля) форсированно забрать пешку d7, а затем вернуться на место? Пробуем 1. Лb8+ Крс7 2. Ка6+ Кр : d7 — пешка взята, и все назад: 3. Кс5+ Крс7 4. Лb7+ Крд8. Итак, четырехходовым предварительным маневром удалось выполнить первую часть плана. Остается снять защиты с поля е6, но ведь у нас еще есть безработный слон. Ладья отвлекается просто — 1. Cd2 Л : d2, значит, в первую очередь надо сдвинуть пешку f7. Окончательный порядок ходов та-

ков: 1. Сg5! 2. К : с6×, 1. . . f6 (все остальное проигрывает моментально) 2. Cd2! Л : d2, далее знакомый маневр 3. Лb8+ Крс7 4. Ка6+ Кр : d7 5. Кс5+ Крс7 6. Лb7+ Крд8, после чего наступает очередь главного плана — 7. Лd7+! Л : d7 8. Ке6× — эффектный правильный мат!

А теперь предлагаем проверить свои силы в трех- и многоходовом жанрах. Напоминаем, что регламентом предусматривается решение трех трехходовых задач за один час, а четырех- и многоходовых задач — за 80 минут. Обязательно записывайте свои решения, чтобы потом сверить найденные варианты с ответом. Помните, что любой пропущенный вариант приводит к потере половины очка!

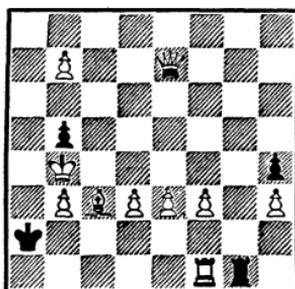
Решите сами

№ 82



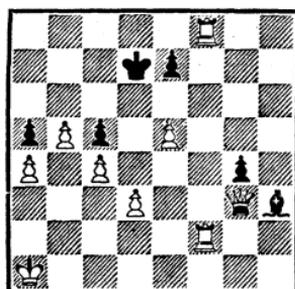
Мат в 3 хода

№ 83



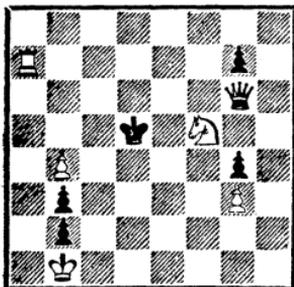
Мат в 3 хода

№ 84



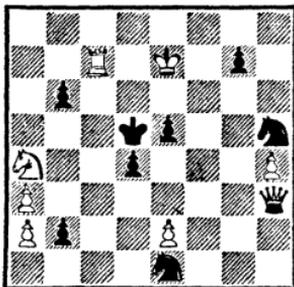
Мат в 3 хода

№ 85



Мат в 3 хода

№ 86



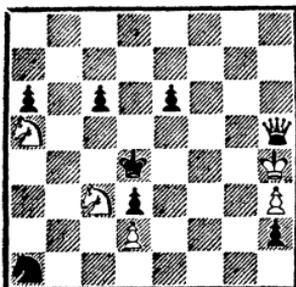
Мат в 3 хода

№ 87



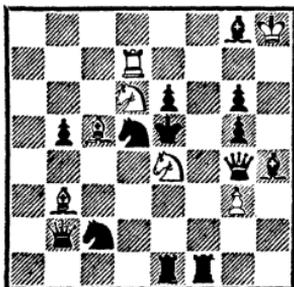
Мат в 3 хода

№ 88



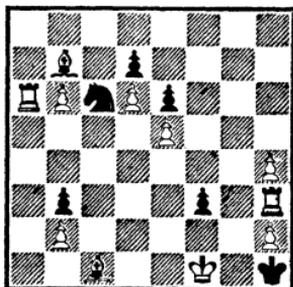
Мат в 3 хода

№ 89



Мат в 3 хода

№ 90



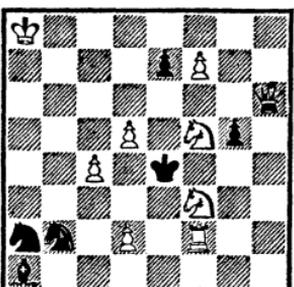
Мат в 3 хода

№ 91



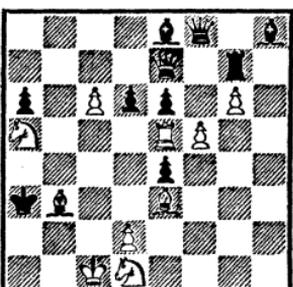
Мат в 3 хода

№ 92



Мат в 3 хода

№ 93



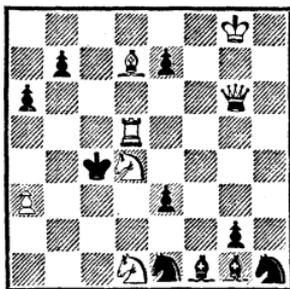
Мат в 3 хода

№ 94



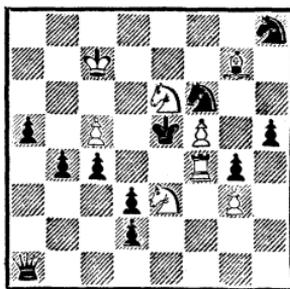
Мат в 3 хода

№ 95



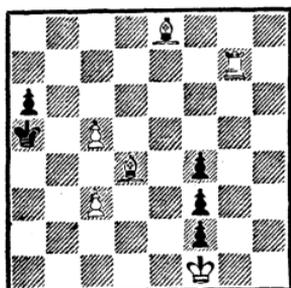
Мат в 3 хода

№ 96



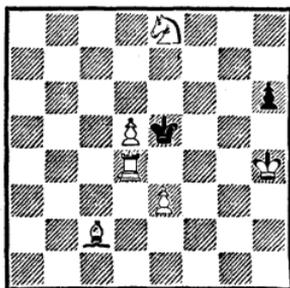
Мат в 3 хода

№ 97



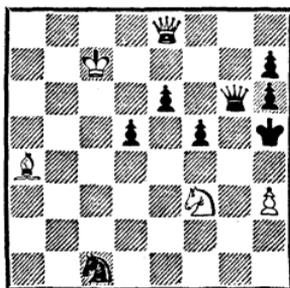
Мат в 4 хода

№ 98



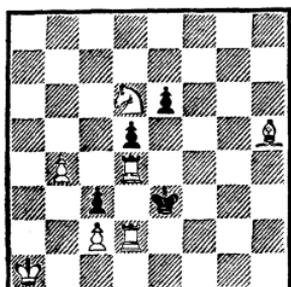
Мат в 4 хода

№ 99



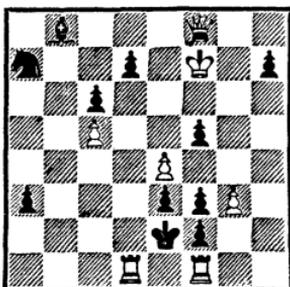
Мат в 5 ходов

№ 100



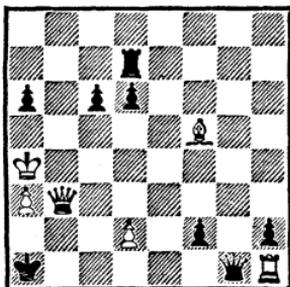
Мат в 4 хода

№ 101



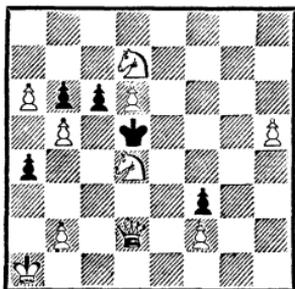
Мат в 4 хода

№ 102



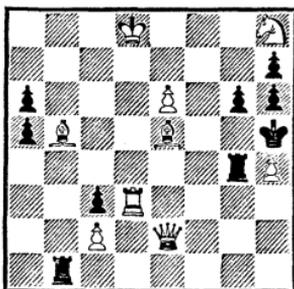
Мат в 5 ходов

№ 103



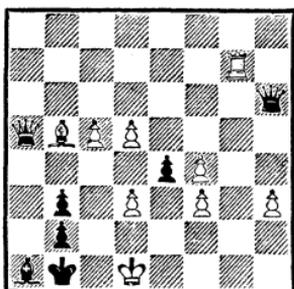
Мат в 4 хода

№ 104



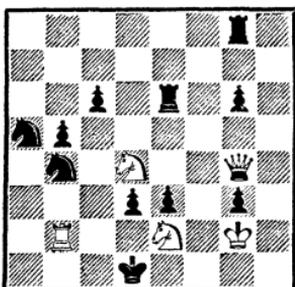
Мат в 4 хода

№ 105



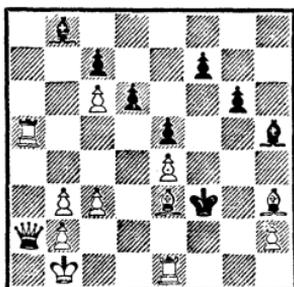
Мат в 5 ходов

№ 106



Мат в 4 хода

№ 107



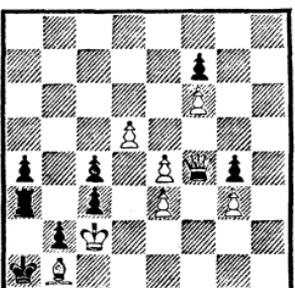
Мат в 4 хода

№ 108



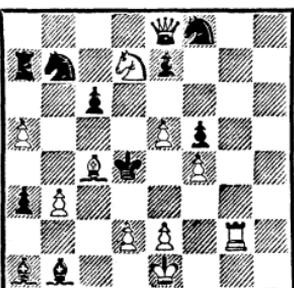
Мат в 5 ходов

№ 109



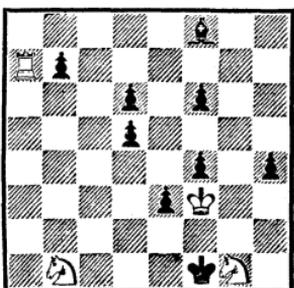
Мат в 4 хода

№ 110



Мат в 4 хода

№ 111



Мат в 5 ходов

В мире шахматных чудес

Задачи на обратный мат

Неискушенные в композиции шахматисты обычно пугаются неортодоксальных жанров, полагая, что в них невозможно разобраться. Действительно, самое трудное здесь — своеобразный психологический барьер. Ведь надо свыкнуться с мыслью, что предстоит, например, матовать собственного короля! Часто даже у опытных решателей из-за этого происходят недоразумения.

Познакомившись поближе с задачами на обратный мат, можно убедиться, что решать их, как правило, проще, чем ортодоксальные. Это связано с уменьшением объема содержания вследствие определенных технических трудностей, ведь надо контролировать передвижения обеих королей одновременно. Обычно нетрудно выявить и черные силы, которым предстоит нанести решающий удар королю белых.

Рассмотрим вначале задачи с небольшим числом

ходов. Они чаще всего трактуют на свой лад различные тактические моменты и простейшие комплексы.

В № 112 обращает на себя внимание «подпорка» на g1, мешающая слону h2 покинуть диагональ. Видимо, эта фигура будет матовать. Угрозе 2. $\Phi c7+$ $C : c7 \times$ мешает белая ладья, которую уводим пока на поле b5 или b4. Защиты черных очевидны — они закрывают слона h2 своими фигурами, в ответ на что ферзь должен их отвлекать. 1. . . $d6$ 2. $\Phi c5+$ $dc \times$, 1. . . $Kd6$ 2. $\Phi b5+$ $K : b5 \times$. Теперь вступительный ход обозначен — 1. $Lb4!$ Продолжаем поиск тематических вариантов: 1. . . $Ld6$ 2. $\Phi d5+$ $L : d5 \times$ и 1. . . $Lg3$ 2. $\Phi c3+$ $L : c3 \times$. Да, надо не забыть про защиту 1. . . $K : e5$, на которую следует 2. $Lc4+$ $K : c4 \times$.

В № 113 угроза обнаруживается, если убрать коня e3 — 2. $\Phi e2+$ $fe \times$. Куда пойти конем? В таких ситуациях можно просто снять фигуру с доски, посмотреть различные защиты черных и ответы на

них, а потом уж и определиться. Так и поступим.

Черные могут защититься конями с e4 или освободить поле d4, забрав слона f2. Не трудно заметить и ответы: 1. . . Kce4 2. Фc3+! K : c3×, 1. . . Kfe4 2. Л : f3+ C : f3×, 1. . . Ф : f2 2. Л : d2+ Ф : d2×. Сейчас ясно, что на полях d5, f5 или f1 белый конь мешал бы

Ле4!, и черные вынуждены играть 2. . . fe×.

В № 115 бросается в глаза третья связка белых фигур на диагонали d1—h5. Поле g2 атакуется белым конем, значит, первым ходом должен уйти ферзь, после чего создается угроза 2. K : d2+ Ф, Л, C : d2×. Все взятия слона приводят к мату. В данном

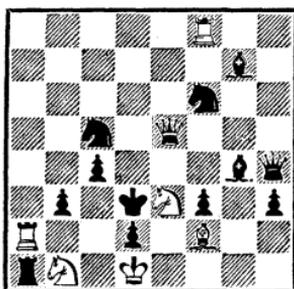
№ 112. В. Нестореску
?

№ 113. Всесоюзные
соревнования, 1983

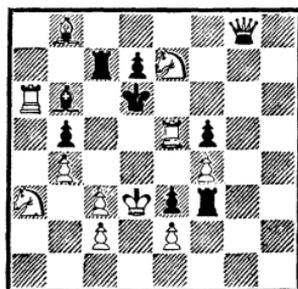
№ 114. Э. Босвелл
?



Обратный мат
в 2 хода



Обратный мат
в 2 хода



Обратный мат
в 2 хода

своим фигурам, не годятся отступления и на клетки c2, c4 и g4. Решает только 1. Kg2!; нужно указать еще один вариант — 1. . . fg+ 2. Фе2+ C : e2×, который хотя и не защищает от угрозы, но приводит к другому мату.

Анализ № 114 показывает, что напрашивающемуся выпад 1. Kc4+ bc× мешает ферзь. После того как он покинет диагональ a2—g8, появляется угроза 2. Kc4+ bc×. У черных одна защита — 1. . . Л : f4! Как ее парировать? Ответ красив — 1. Фg3! Л : f4 2.

жанре это не является дуалью, так как в любом случае задание выполняется. Дуали же недопустимы, как и в обычных задачах, на ходы белых фигур.

Замечаем такую защиту — 1. . . C : f3 2. Лg : f2+ K : f2×. А куда отступить ферзем? Пробуем самый далекий ход — 1. Фа4!?, но тогда у черных есть защита 1. . . Ла1! 2. K : d2+ C : d2!, вынуждая 3. Ф : a1. 1. Фb4? опровергается: 1. . . Ф : c3! 2. K : d2+ Ф : d2 3. Ф : d2. А если сразу 1. Ф : d7? На это есть 1. . . Ф : d6! Не будем метаться, а по-

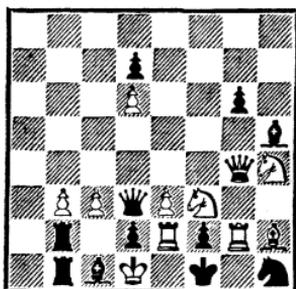
смотрим последовательно все ходы ферзем. 1. $\Phi c4?$ $\Phi : e2+!$, 1. $\Phi d(e)4?$ $\Phi \sim!$, 1. $\Phi f4?$ $\Phi : e3!$, 1. $\Phi g(h)3?$ $C : f3!$, 1. $\Phi g5?$ $\Phi : e3!$, 1. $\Phi g6?$ $C : g6!$, 1. $\Phi f5?$ $\Phi \sim!$ Остается 1. $\Phi e6!$, и только здесь ферзь не мешает. Остроумный замысел!

Таким образом, в № 115 кому как повезет. Если начать решение с ходов ферзя

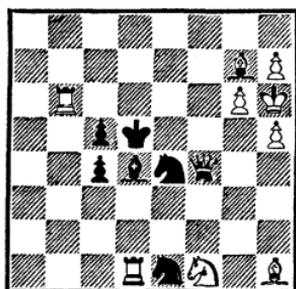
№ 115. Первенство мира, 1983

№ 116. З. Херлянд В. Паули, 1908

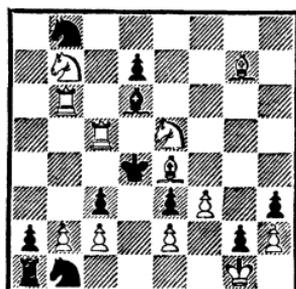
№ 117. Д. Андерсон 1971



Обратный мат в 2 хода



Обратный мат в 3 хода



Обратный мат в 3 хода

по диагонали $h3-c8$, то можно найти решение быстрее, однако, чтобы убедиться в его единственности, нужно все равно изучить все отступления ферзя.

В № 116 на 1. . . $Kc2(g2)$ имеется ответ 2. $Ke3+ K : e3$ 3. $\Phi f5+ K : f5 \times$. Очевиден и вариант 1. . . $Kd3$ 2. $Ke3+ C : e3$ 3. $\Phi g5+ C : g5 \times$. Остаются ходы 1. . . $Kf3$ и 1. . . $c3$, но еще не сделан первый ход. Самая неприятная защита — 1. . . $c3$, так как у короля освобождается поле $c4$. Кстати, если черные сыграют 2. . . $Krc4$, то можно использо-

вать развязывание слона — 3. $Ke3+ C : e3 \times$. Этому мату препятствует ферзь, которого надо убрать, чтобы вторым ходом объявить шах. Итак, ферзь должен контрролировать поля $g5$, $f5$ и давать с тыла шах. Видимо, это возможно только с поля $g4$ — 1. $\Phi g4!$ $c3$ 2. $\Phi d7+ Krc4$ 3. $Ke3+ C : e3 \times$. Теперь надо еще найти ответ

на 1. . . $Kf3$. Ослабление черных заключается в развязывании коня $e4$, и проходит 2. $\Phi d7+ Kd6$ 3. $\Phi f5+ K : f5 \times$.

Анализ № 117 показывает, что белые должны вызвать защитные ходы коня $b1$, который откроет ладью $a1$. Сильных защит, освобождающих черного или белого (в данном жанре приходится считаться и с этим фактором) короля, не видно. Есть угроза $bc+ K : c3 \times$, но мату мешает ладья $b6$. Непосредственное 1. $Lab?$ отражается с помощью 1. . . $cb!$ и после 2.

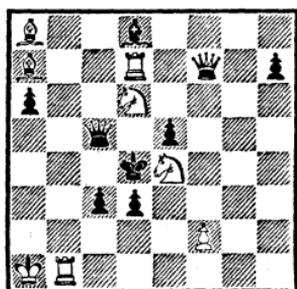
c3+ К : c3+ включается слон e4. Может быть, ладью b6 надо жертвовать с темпом? Кстати, как раз на любой ход слона d6 проходит жертва 2. Лd6+ С : d6 3. bc+ К : c3×. Тогда смотрим ходы коня b8. У него два пути, но в обоих случаях атакуется поле b4, и возможно 2. Лb4+ К : b4 3. bc+. Остается 1...cb.

2. Кb5+ Крс4 3. Ка3+ Ф : a3×. Она парируется движениями черного ферзя по диагонали c5—a7. После 1...Фb6 его можно привлечь на a5 — 2. Кb7+ Крс4 3. Ка5+ Ф : a5×, но для этого нужно поддержать ферзем пункт e4. В случае 1...Ф : a7 мат должен быть с поля a6, пожертвовать на котором можно только фер-

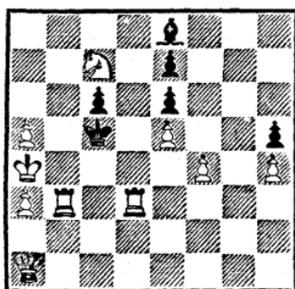
№ 118. К. Ларсен
1960

№ 119. Л. Куббель
1935

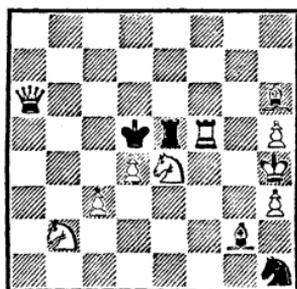
№ 120. М. Хавель
?



Обратный мат
в 3 хода



Обратный мат
в 3 хода



Обратный мат
в 4 хода

В этом варианте, как мы выяснили, мешает слон e4, но уйти им с диагонали b1—h7 ему нельзя. А что, если использовать игру белой батареи и выключить слона? Итак, 1. Ch7! cb 2. Kg6+ Се5 3. c3+ К : c3×. Все верно!

Оказалось, что задача построена на цугцванг, хотя по внешнему виду этого никак не скажешь.

Не вызывает сомнений, что задача № 118 построена на угрозу, а матовать будет ферзь. Если уйти белым ферзем с диагонали a2—g8, то обнаруживается угроза

зая. Следовательно, вступление — 1. Фg6! и на 1... Фа7 играем 2. Kf5+ Крс4 3. Ф : a6+ Ф : a6×.

Одним из интенсивно развивающихся направлений в жанре обратного мата следует назвать формирование комплекса правильных матов. Чешские, а за ними и другие проблемисты стали довольно широко исследовать такие возможности. Вот и по внешнему виду № 119 можно предположить, что игра в задаче будет завершаться чистыми и экономичными финалами.

Один из них обнаружива-

ется легко: 1. . Cf(d)7 2. К : е6 С : е6 3. Лb5+ cb×. Анализируем 1. . Cg6. Если бы ладья d3 покинула 3-ю горизонталь, то было бы возможно 2. Фc1+ Cc2 3. Кb5 cb× — правильный мат со связкой. Куда отступить ладьей, ведь она должна контролировать поля d5 и d4? Находим два поля — d7 и d8, правда, тогда пропадает один готовый вариант. Исследуем 1. . С : d7 или соответственно 1. . Cd7. Мат может быть только в результате движения пешки c6, но ему мешает и конь c7, и ладья b3. Кроме того, у черного короля появилось свободное поле d4. А если его туда пустить, а белым королем пойти на b4? Тогда 3. . c5×. Словом, «если гора не идет к Магомету, то...». Кстати, чтобы черный слон был связан, надо начинать задачу так: 1. Лd8! Cd7 2. Фc1+ Kpd4 3. Kpb4! c5× — третий правильный мат.

В № 120 у черных всего три хода, и на 1. . Kg3(f2) замечен правильный мат — 2. Kg5+! Ke4 3. Kd3 Л : f5 4. Kf4+ Л : f4×. Анализируем последнюю защиту 1. . Л : f5. Мат здесь можно сконструировать примерно так: 2. Kg5+ Лf3, затем развязать ладью, подогнав черного короля, и что-то с темпом пожертвовать на f4. Другого пути не видно. Какую же фигуру пожертвовать? Кони отпада-

ют, ферзь, по-видимому, должен шаховать и контрролировать поля возле черного короля. Остается чернопольный слон, но ведь, играя 2. Kg5, мы его перекрываем. Значит, слона надо перебросить на другую сторону поля g5, например, 1. Cd2 Л : f5 2. Kg5+ Лf3 3. Фb7+ Kpd6 4. Cf4+ Л : f4× — правильный мат. А как же быть с первым вариантом? Ведь на ходы черного коня надо было перекрыть слона h6. «Отремонтировав» одну игру, мы уничтожили другую. Самое неприятное, что оба продолжения завершались правильными матами.

Вернемся снова к первому варианту. Ходом 2. Kg5 мы перекрывали слона от поля f4. А если его выключить по другую сторону диагонали? Все верно. Играем 1. Cc1!! Kg3(f2) 2. Kd2+! Ke4, и далее знакомое 3. Kd3 Л : f5 4. Kf4+ Л : f4×.

С первого же взгляда на позицию № 121 становится ясно, что последним ходом черных будет 4. . g3×. Для этого белые должны сделать два хода конем g3 и развязать пешку g4. Это, вероятнее всего, произойдет при достижении пешки d7 поля d4. Словом, в данной задаче потрудиться придется только белым.

Кстати, когда мы обсуждали ходы коня g3, то про-

пустили интересную возможность, с которой столкнулись, решая № 119. Не обязательно ждать, когда пешка объявит мат королю, находящемуся на поле f2. Возможен финал при короле на e2. Тогда можно сыграть 4. Kf1+ g3×, правда, поле d3 должно быть занято белыми, например слоном.

Итак, общая картина фи-

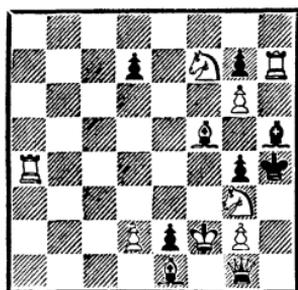
положение предпочтительнее, так как не определяет положение белого короля) 1...d5 2. Kp : e2 d4 3. Lh6 gh 4. Kf1+ g3×.

Рассмотрим другую возможность, начинающуюся с 1...d6. Здесь уже два хода должен сделать белый конь, но через поля f5, e4, h1 отход ему воспрещен. После 2. К : e2 мы уничто-

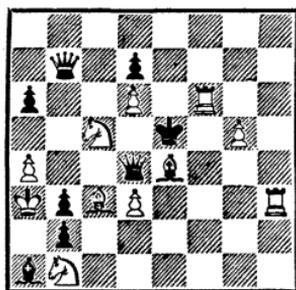
№ 121. С. Тхан
1949

№ 122. Ж. Талоза
Я. Каррега, ?

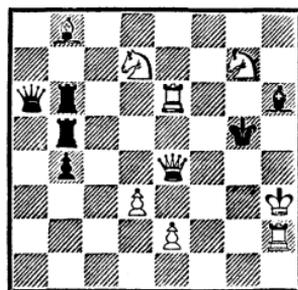
№ 123. К. Ленке
1872



Обратный мат
в 4 хода



Обратный мат
в 4 хода



Обратный мат
в 4 хода

нала складывается так: черным нужно три хода, чтобы поставить пешку на d4 и четвертым ходом 4...g3 они матают. Белые блокируют поле d3, играют Kp : e2 и 4. Kf1+ — три хода. Да, мы совсем упустили из виду слона h5. Ведь он связан, и мата не получается. Значит, резервным ходом надо избавиться от ладьи. Это проще всего сделать на третьем ходу: 3. Lh6 gh. Следовательно, пешка «d» в этом варианте ходит дважды, а вся игра выглядит примерно так: 1. Cd3 (или 1. Kp : e2, но первое пред-

жаем важную пешку, атаковую поле f1. Но это не страшно! Перестройка белых весьма забавна: 1...d6 2. К : e2 d5 3. Фf1! d4 4. Kg1!, и программное 4...g3×.

В № 122 снова выбор ходов черных ограничен; задача, скорее всего, на цугцванг. У белых как-то неуклюже стоит слон e4 и при его отступлении на g8 или h1 заметен такой вариант: 1...Ф : c3 2. Ле3+ Kpd4 3. Фе4+ Kp : c5 4. Фb4+ Ф : b4×. Нет, слон должен отступить только по диагонали a8—h1. Поскольку по-

ка не ясно точное поле, сыграем красиво — 1. Ch1!

Приступаем ко второму варианту — 1. . . а5. Ослабление здесь очевидно: пешка атакует поле b4. Кроме того, у черных есть еще принудительный ход 2. . . Ф : с3, что дает белым возможность один раз сыграть тихо. А не проще ли на 2. . . Ф : с3 ответить 3. Kd7+ Kpd4 4. Фb4+ Ф, п:b4×? Нет, черные не обязаны брать ферзя, а могут закрыться от шаха — 4. . . Фс4! А если давать шах с b4, например, конем? Для этого надо пойти им на а6 и дважды снять удар с поля d5. План выполним, но у белых должно быть два тихих хода, в то время как противник допустит лишь один. Да, хитрый вариант!

Кстати, почему так сложно отнимается поле b2? Не проще ли было поставить туда белую пешку и убрать слона a1 и коня b1? Может быть, слон a1 играет какую-то роль? Не совсем ясен и вступительный ход: 1. Ch1 или 1. Cg2. Первое продолжение обосновано лишь в случае прокладки пути для ферзя, если переместить его, например, на g2. А с g2 он может попасть на b2! Тогда 2. Фg2 Ф : с3, но сразу 3. Ф : b2 не годится. Итак, порядок ходов выявлен — 1. Ch1!! а5 2. Фg2 Ф : с3 3. К : d7+ Kpd4. Теперь 4. Ф : b2!! , и черные в

цугцванге, 4. . . Ф(С) : b2×.

Думается, что сколько бы не было затрачено времени на разгадку подобного замысла, он доставит огромное эстетическое удовольствие. Именно за такие красивые и глубокие комбинации мы и любим шахматы!

Все последние задачи были построены на цугцванг, и в сущности играли одни только белые. Противник лишь слегка корректировал выбор того или иного продолжения. В № 123 цели можно добиться, лишь прибегнув к угрозе. «Эполеты» у ладьи b5 не дают ей покинуть 5-ю линию и заставляют предположить примерно такое начало: перекрывается слон b8 и далее 2. Фf5+ Л : f5 3. Л : g2+ Kpf4 4. Kh5+ Л : h5×. Из числа наиболее приемлемых вступлений, реализующих угрозу, намечаем 1. Лd6 или 1. Ca7.

Рассмотрим защиту 1. . . С : g7, после которой черного короля можно пускать на поле h5. Если 2. Лg2+, то 2. . . Kph5, и дальнейшие действия не ясны. А может быть, 2. Фg6+ Kpf4 3. e3+ Kpf3 4. Фh5+ Л : h5×? Но тогда надо оставить ладью на e6 и начинать задачу 1. Ca7!

Теперь исследуем защиту 1. . . Лf5. Здесь все просто заканчивается после 2.

Фg2+ Kpf4 3. Kh5+ Л : h5×, поскольку поле f5 заблокировано ладьей. При более тщательном анализе находим еще одну защиту — 1...Фb7, которая, судя по всему, не сулит особых трудностей, так как активизирует ферзя — 2. Лg6+ Л : g6 3. Фе5+ Л : e5 4. Се3+! Л : e3× с неожиданным подключением в игру слона a7.

Задачи на кооперативный мат

Данный жанр развивается в последнее время особенно интенсивно за рубежом, и журналы, печатающие неортодоксальные и сказочные жанры, не испытывают недостатка в оригинальных произведениях. Однако при всей кажущейся легкости составления композиций на кооперативный мат (ведь обе стороны преследуют одну и ту же цель) остроумные задачи встречаются тем не менее так же редко, как и в традиционных жанрах. Это объясняется ограниченной продолжительностью игры для выражения объемного содержания, потому что замысел должен быть представлен в одном варианте. Не случайно в задачах на кооперативный мат игру начинают черные (добавляется один лишний ход). В середине 20-х годов со-

ветский проблемист М. Нейман предложил составлять задачи с несколькими решениями. Это расширило выразительность замысла.

Заметим, что в очных конкурсах используют лишь задачи с одним решением.

Многие задачи на кооперативный мат решаются интуитивно, и, пожалуй, здесь наиболее трудно сформулировать основные приемы. Попытаемся их охарактеризовать в конце главы, а пока назовем лишь наиболее популярные идеи и темы: взятие белых (!) фигур, батарейная игра, циклическая связь ходов (она проявляется лишь в нескольких решениях), взаимная замена положения фигур одной стороны или черно-белая замена, геометрические мотивы, темпоходы, цугцванг, разнообразные тактические комплексы и прежде всего связывание и развязывание, перекрытие и блокирование.

В кооперативных задачах также стараются завершать игру (особенно одновариантную) правильным матом. Полезно помнить, обсуждая матовую картину, что белый ферзь может атаковать максимум шесть полей вокруг черного короля, ладья — четыре, король и слон — по три, конь и пешка — по два. Всего же нужно кон-

тролировать девять полей, если король расположен в центре доски, шесть — если он на крайней линии и четыре — когда в углу.

В № 124 бросается в глаза темпо-игра 1. Кс4 Кб6 и 2. . . Кd7×, но у черных нет выжидательного хода. Впрочем, если внимательно присмотреться, то можно заметить симметричное окру-

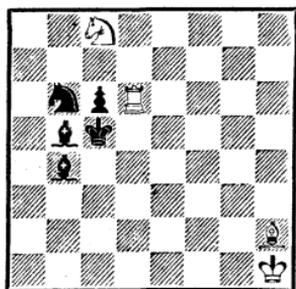
лишь путем 1. Лбе4 и 2. Cd2. Тогда решение выглядит так: 1. Лбе4 Ле2 2. Cd2 d4×.

Намечая ту или иную матовую картину, очень важно примерно установить поле, на котором черный король может получить мат. Так, в № 126 привлекают поля с5 и d6, причем наиболее предпочтительной ка-

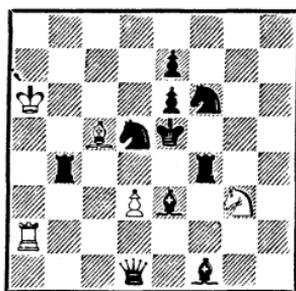
№ 124. Л. Буковинский
1964

№ 125. Междунар. сор.
Югославия, 1982

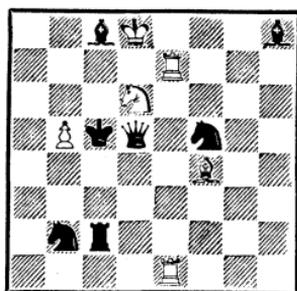
№ 126. Б. Зайдер
1948



Кооперативный
мат в 2 хода



Кооперативный
мат в 2 хода



Кооперативный мат
в 2 хода

жение черного короля и достроить матовую сеть другому: 1. Кс4 Кб6 2. К : d6 Cg1×.

Рассматривая позицию № 125, возникает мысль дать мат — 2. . . d4×, тем более что поле d4 атаковано четыре раза, а сама пешка к тому же связана. Такое сочетание защит как бы говорит нам, что о мате на данном поле нечего мечтать. Но в кооперативном жанре возможно все!

Ясно, что белые должны играть 1. . . Ле2 и 2. . . d4×, а за два хода черных четыре защиты можно устранить

жется последняя клетка. Во-первых, заиграет белый король, во-вторых, напрашиваются связка ферзя, игра батареей — 1. . . Ле5+ и 2. . . Л∞×. Может быть, черные должны несколько необычно помочь партнеру, забрав его фигуру? Но какую? Черные в состоянии побить коня d6 и ладью e7. Начнем с поля e7, пустив все-таки на d6 черного короля. Все верно! 1. К : e7 Cg5 2. Кр : d6 С : e7×.

В № 127 видим опять избыток белых сил, но взять ни одну из их фигур пока нельзя. А что, если органи-

зовать батарею: 1. . .Лс3
 2. Кре5? Но два свободных поля d6 и f4, да и мешающая черная ладья перечеркивают этот план. Чем же и где давать мат? Особенно правильный? Не проходит 1. Лd2 Ла4+ 2. Кре3 Сd4+ 3. Крf4. А может быть, оставим короля на f4? Если бы удалось заблокировать поле g5, то получилось бы

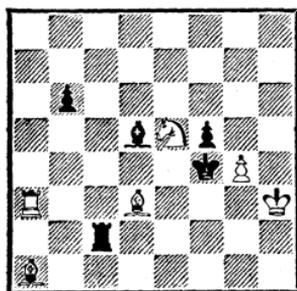
не требуется большого анализа, ибо нужно найти лишь последовательность из 4—8 ходов. При повторном обращении к позиции обязательно возникнут новые идеи.

С увеличением числа ходов еще большее значение приобретает определение поля, на котором черный король получит мат.

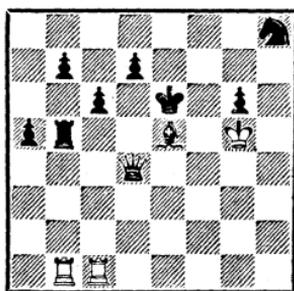
№ 127. Я. Гольдшмидт
 1951

№ 128. К. Фокс
 ?

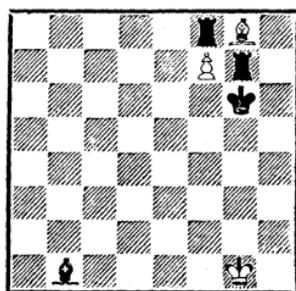
№ 129. Э. Масанек
 1962



Кооперативный
 мат в 2 хода



Кооперативный
 мат в 3 хода



Кооперативный
 мат в 3 хода

1. . .С : с2 и 2. . .Кg6×, но, увы, это неосуществимо. А что делает белая пешка g4? Странная пешка! Возможно, предстоит перемещение короля на g5—1. Крг5? 2. f4 и 2. . .Кf7×, отнимая все поля. Правда, остается атакующей клетка f7. Все ясно! 1. Крг5 Ла5! 2. f4 Кf7×!

Решая задачи на кооперативный мат, не следует увлекаться длительным поиском матовой сети. Если в течение 10—15 минут ответ не находится, то полезно посмотреть другие позиции, а затем вновь вернуться к первоначальной задаче. Здесь

В № 128 у белых две ладьи, и возможен линейный мат, тем более что короли близко расположены друг к другу. Где черный король получит мат? Начнем с исходного поля е6. Заключительным ходом ладья может матовать либо по линии «е», либо по 6-й горизонтали. Рассмотрим первый вариант. Пешка с6 мешает сдвинуть ладью по 7-й линии и дать мат с е7. Не в состоянии за два хода ладья пробиться и к полю е8. Непонятно, как атаковать короля и с фронта. Слон должен покинуть поле е5,

вызывая ход королем, и ладьи не успевают занять последовательно линии «d» «e». Итак, вертикальная атака отпадает.

При горизонтальном наступлении ладьи b1 за один ход может попасть на b7, а ладья c1 дать мат — 3. Л : c6 ×. У белых в запасе есть еще один ход. Смотрим возможности черных. Нужно уйти ладьей с линии «b», слоном с поля e5 и сыграть d5. Похоже, что план этот реализуется. Черные сначала ходят слоном, затем 2. Ле5 и 3. d5. Так как после 1. С∞ возникает шах, а белый король должен атаковать поле f5, правильный порядок ходов следующий: 1. Cf4+! Kpg4 2. Ле5 Л : b7 3. d5 Л : c6 ×.

Задача № 129 построена очень легко и относится к жанру м и н и а т ю р (композициям, с числом фигур не более семи). Очевидно, что белая пешка должна превращаться. Правда, не ясно, на каком поле и в какую фигуру. Если пешка превращается на g8 после взятия слона, то один ферзь может заматовать только при расположении короля на краю доски и при блокировании двух полей. В угол же черный король попасть не успевает. Если матовать черного короля на h6, то блокирование полей g6 и g5 нереально. А что, если

поставить коня? Но на краю доски конь атакует два поля, слон — тоже два, а два поля должны занять сами черные. Значит, не получается, поскольку при положении короля на h6 белый конь ни с f8, ни с e8 не успевает напасть. Таким образом, превращение в коня отпадает.

Исследуем только превращение пешки в ферзя и проанализируем его появление на поле f8. Где должен стоять черный король? Самая удобная стоянка — на h7. Тогда мат можно дать слоном с диагонали b1—h7. Итак, у белых три хода: два слоном и один — пешкой. У черных — освобождение поля f8, уход ладьи g7 и 3. Kph7. Куда же идти ладьями и откуда давать мат? Позиция слона b1 подсказывает окончательное решение: 1. Ла8! f8Ф 2. Лga7! Са2! 3. Kph7 С : b1 ×. Графика движений фигур весьма привлекательна.

Обратите внимание на ход 2. Лga7. Очень часто в пылу творческого процесса решатель забывает указать, какая именно ладья играет на a7. Правила соревнований очень строги, и при записи хода 2. Ла7 участник может получить нулевую оценку.

Какова должна быть конфигурация мата в № 130? Если слон матует, то белые могут атаковать семь полей

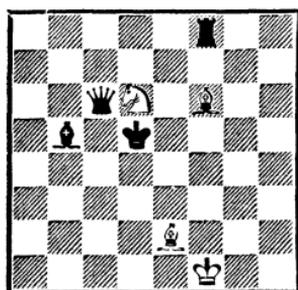
(три — матующий слон, по два — другой слон и конь), а два поля должны заблокировать черные. Конечно, если короли приблизятся друг к другу, то задача белых фигур упростится. Сразу отпадает матовая картина типа Kb7, Cf6, f3 — Kpd5, Cc4, Фе6, так как одна из «эполетных» фигур черных нападает на линию

организовать сложно: надо отнимать поля d7 или f7, причем слон мешает мату 3. Kf6×. Смотрим марш короля на g8. Здесь также надо атаковать два поля — f7 и h7, причем последнее контролируется только слонном, а матует 3. Kh6×. Определяем порядок ходов: 1. Kpe6 Kf5 2. Kpf7 Cd3 3. Kpg8 Kh6×.

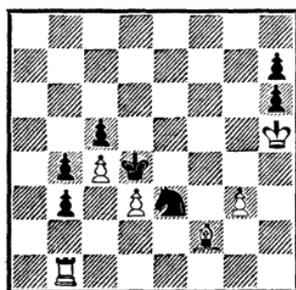
№ 130. М. Класинц
1984

№ 131. Я. Лютгенс
1953

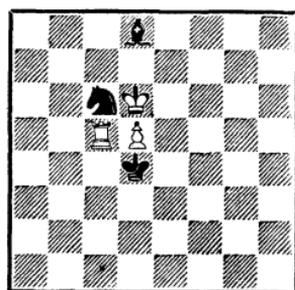
№ 132. Первенство
мира, 1978



Кооперативный
мат в 3 хода



Кооперативный
мат в 3 хода



Кооперативный
мат в 4 хода

мата (в данном случае ферзь). Да, кстати, мы не проверили возможность бегства черного короля на край доски, тогда белые фигуры управятся даже без помощи противника. Проверим этот план. Король может попасть за три хода на поля e8, g8, c8, a7—a3. Правда, сомнительны линия «а» и поле с8. Две же первые клетки вполне вероятны.

Рассмотрим путешествие короля на e8. Откуда возможен мат? Хорошо бы сконструировать батарейный мат навскрышку, двойным шахом. На поле e8 его

Хорошо, что удачная мысль соорудить мат королю на последней линии пришла к нам в самом начале анализа, иначе пришлось бы затратить немало времени на поиск матовых позиций в центре доски.

В № 131 у белых довольно сильные фигуры, но многочисленные пешечные заслоны мешают скоординировать их действия. Может быть, использовать связку коня? Но на d5 ладье не пробиться вовремя, да и поле c3 нечем заблокировать. А если организовать батарею типа 1. Kрс3 Lh1 2. Kрb2 Ce1

3. Кра1 Сс3×? Но остается свободным поле а2. А если двинуть короля в обратную сторону, поближе к своему белому коллеге? На каком поле матовать — на f6 или f5? В первом случае — 1. Кре5 Лf1 2. Крf6, и для мата 3. Cd4 надо заблокировать два поля (е6 и е7), что невозможно. Если выбрать второе поле, то надо атаковать только клетку е6. Как это сделать за один ход сторон? Есть идея! Надо пожертвовать черного коня на d5. Итак, 1. Кре5 Лf1 2. Кd5 cd 3. Крf5 Cd4× — мат на этот раз неправильный.

Рассмотрим позицию № 132. При решении задач на кооперативный мат с большим числом ходов и ограниченным материалом у белых нужно прежде всего проверять, есть ли у них пешки, которые могут превратиться. Так, в № 132 замечаем пешку d5, которой до превращения осталось три хода. Ладья не пускает черного короля в левый угол доски, а конь с5 препятствует линейному мату на первой линии. Черные фигуры мешают такому же финалу на линии «h». Следовательно, превращение пешки — самое вероятное завершение игры.

Вновь встает вопрос: на каком поле и в какую фигуру надо превратить пешку? Возможен, конечно, вариант

с получением сильнейшей фигуры, но с точки зрения красоты такое решение вряд ли удачно. Наличие же белой ладьи, расположение королей неподалеку от главных событий позволяют предположить появление другой фигуры — коня, поскольку на матующем ходу невозможно мотивировать получение других фигур (ладьи или слона).

Итак, конь может быть поставлен на поле с8, d8 или е8. Черный же король, вероятнее всего, получит мат на 6-й линии, в крайнем случае — на 7-й. Матуют белые только при поддержке ладьи, иначе с королем и конем (максимум пять атакуемых полей) решить задачу нельзя. Наиболее разумные поля для короля — е6 или d6. Поэтому белый король должен занимать позицию на с7 или же делать два хода, чтобы освободить поле d6. Но тогда пешка не успевает дойти до финиша. Следовательно, король получает мат на е6, белый король идет на с7, а пешка превращается в коня на d8. Белая ладья атакует поля d5, е5, f5, король — d6, d7, а конь — е6, f7. Остаются поля f6 и е7, которые занимают соответственно слон и конем. Баланс белых ходов мы проверили: у черных по одному разу ходят слон и конь и два раза — король. Все схо-

дится! Последовательность решения такова: 1. Cf6 Kpc7 2. Кре5 d6+ 3. Кре6 d7 4. Ке7 d8K×!

Если бы в № 133 удалось поставить белую ладью на линию «g», то был бы мат — 4. Kd2×. Кроме того, она должна попасть на новое место за три хода, иначе белые окажутся в цугцванге. Исследуем возможность раз-

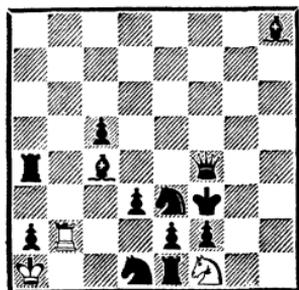
и поиском неизведанной матовой сети. Характерным признаком длинных маневров являются расположенные по углам слоны сторон, а геометрически наиболее продолжительные перемещения фигур всегда выглядят привлекательно.

Предположим, что мат черный король получит на исходном поле g1. В этом

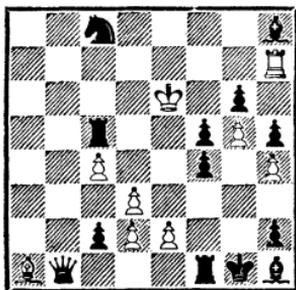
№ 133. Первенство мира, 1979

№ 134. В. Хейнонен М. Миллиниемк, ?

№ 135. Б. Хегерманн 1927



Кооперативный мат в 4 хода



Кооперативный мат в 4 хода



Кооперативный мат в 4 хода

вязать ладью. 1. Kc3+ Лb1. Теперь ладье осталось два хода, и надо снова ее развязать — 2. Kcd1+ Лb7, и вернуть на прежнюю позицию коня — 3. Kd5+ Лg7 4. Kde3 Kd2×. Мы сразу отгадали идею, и задача была решена моментально. Обратите внимание, что в процессе игры черные кони поменялись местами.

Исходное положение в № 134 загромождено фигурами, и это верный признак наличия какого-то интересного замысла, связанного с перестроением фигур, а не просто с перегонкой короля

случае его матовать может слон по диагонали a7—g1, ладья по линии «g» или по 1-й линии. Для диагонального мата надо заблокировать поле g2, связать черную ладью и устранить слона на h8. Возможно ли это? Итак, для взятия черного слона на h8 нужен один ход, два — для перевода ладьи на первую линию и 4. Cd4×. Остается лишь заблокировать поле g2 за четыре хода черных, причем эту клетку можно занять пешкой или слоном. Пешка, скорее всего, отпадает, а слон освобождает поле h1. А что, если

угловую клетку занять пешкой, но тогда она сможет превратиться в три фигуры, а дуали недопустимы. Попробуем перевести в угол ферзя. Маневр будет выглядеть так: Са8—Фb7—Фh1—Сg2. Красиво! Окончательно решение — 1. Са8 Ла7! 2. Фb7 С : h8 3. Фh1 Ла1 4. Сg2 Cd4×. Ход 2. Фb7 остроумно мотивирует порядок ходов белых.

Основные ударные силы белых в № 135 зажаты в углу, но их сочетание (ладья и слон) подсказывает создание батареи и мат двойным шахом. Это один из самых часто встречающихся замыслов, и возможность его реализации нужно провернуть в первую очередь.

Рассмотрим варианты батареи. Самый очевидный — Сb1 и Лс2, а мат — 4. Ле2. Для его осуществления черный король должен попасть на e4 (два хода) и надо заблокировать поля f4, d4, d5, к тому же еще сыграть Л : с2. Нет, план этот невыполним. Если же черный король займет клетку f5, то возникают проблемы с линией «f». Кстати, для батарейного мата черный король должен обязательно находиться на поле белого цвета. Может быть, d5? Как тогда сформировать батарею? Реально только 1. Л : с2 Л : с2, 2. . .Лd2, 3. . . Cd3, 4. Кpd5, но двойного шаха, ведущего к мату, нет,

да и у черного короля много свободных полей.

Исследуем поле g4. Возможна батарея Cd1—Ле2, которая матует вовремя: 1. Л : с2 С : с2, 2. . .Cd1, 3. . . Ле2 и 4. . .Ле4×. Для реализации мата нужно заблокировать лишь поле g5, что осуществимо. Вот решение: 1. Л : с2 С : с2 2. Кpg5 Cd1 3. Кpg4 Ле2 4. Кg5+ Ле4×.

При решении кооперативных трех- и многоходовых задач следует проверять такие возможности:

1. Превращение пешек.

2. Образование батарей, в том числе по образцу индийской задачи (№ 3) с критическими ходами белой засадной фигуры.

3. Взятие на проходе. Этот редкий в композиции ход оказывается коварным приемом, маскирующим матовую картину.

4. Взаимную смену фигурами их позиций.

5. Геометрические идеи и прокладки пути.

6. Движения фигур по круговому маршруту.

При малом числе фигур надо прикинуть баланс белых и черных и примерные матовые картины, особенно с учетом чистоты и экономичности. Важно, конечно, быстро и правильно оценить позицию черного короля, в которой он получает мат.

Большое значение имеет практика решения

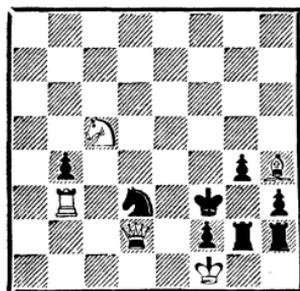
неортодоксальных задач, которые собраны в «Альбомах ФИДЕ» или печатаются в рубриках «Публикуется впервые» в шахматных журналах.

А теперь приводим примеры для самостоятель-

ного решения. Они также подобраны группами, причем в каждую входят двух-, трех- и многоходовая задача. Напомним, что на решение каждого трио отводится 50 минут.

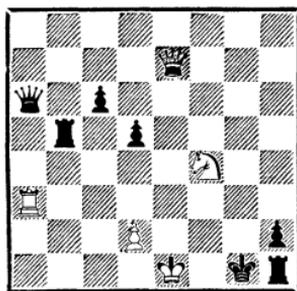
Решите сами

№ 136



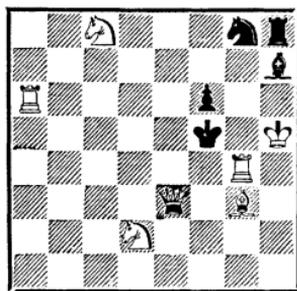
Обратный мат
в 2 хода

№ 137



Обратный мат
в 3 хода

№ 138



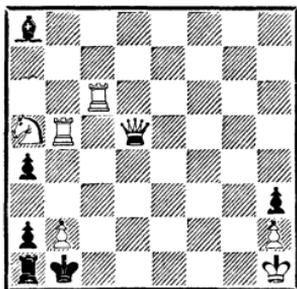
Обратный мат
в 4 хода

№ 139



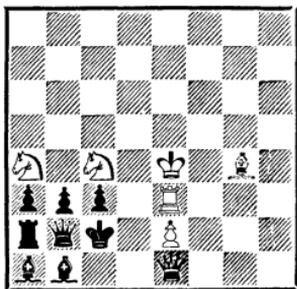
Обратный мат
в 2 хода

№ 140



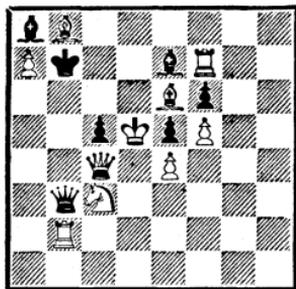
Обратный мат
в 3 хода

№ 141



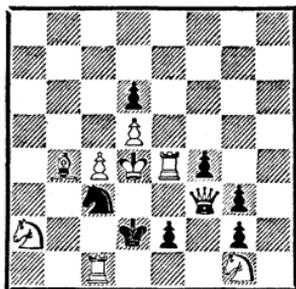
Обратный мат
в 4 хода

№ 142



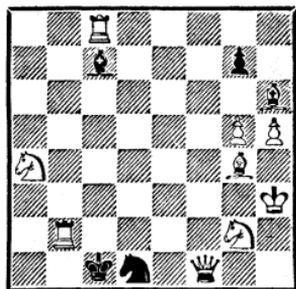
Обратный мат
в 2 хода

№ 143



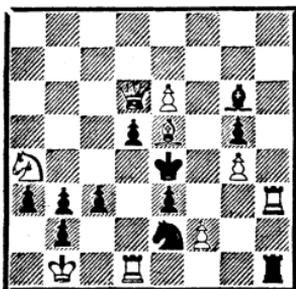
Обратный мат
в 3 хода

№ 144



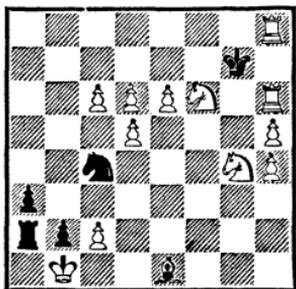
Обратный мат
в 4 хода

№ 145



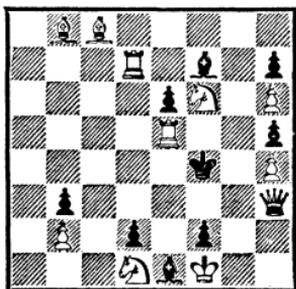
Обратный мат
в 2 хода

№ 146



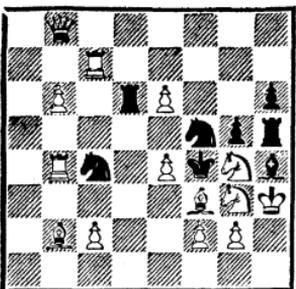
Обратный мат
в 3 хода

№ 147



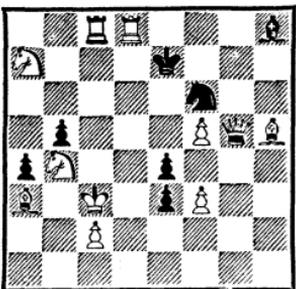
Обратный мат
в 4 хода

№ 148



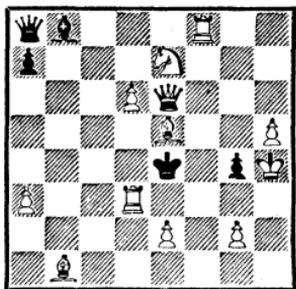
Обратный мат
в 2 хода

№ 149



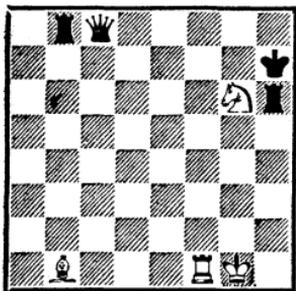
Обратный мат
в 3 хода

№ 150

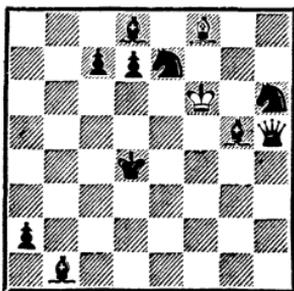


Обратный мат
в 4 хода

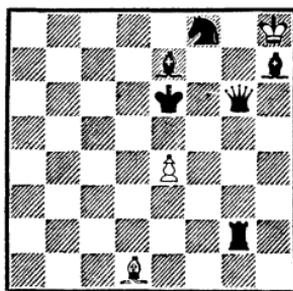
№ 151

Кооперативный
мат в 2 хода

№ 152

Кооперативный
мат в 3 хода

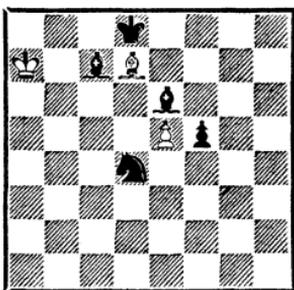
№ 153

Кооперативный
мат в 4 хода

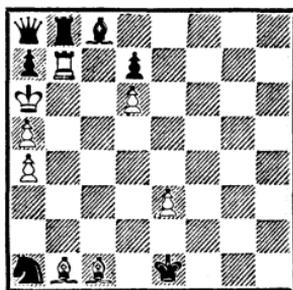
№ 154

Кооперативный
мат в 2 хода

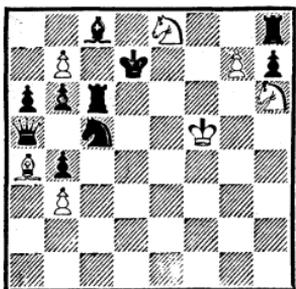
№ 155

Кооперативный
мат в 3 хода

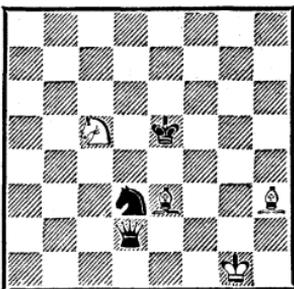
№ 156

Кооперативный
мат в 4 хода

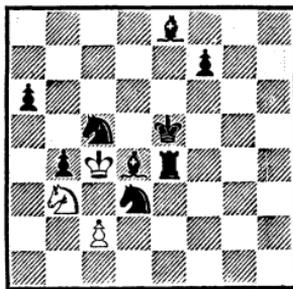
№ 157

Кооперативный
мат в 2 хода

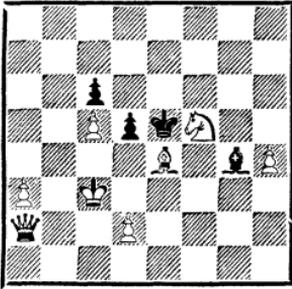
№ 158

Кооперативный
мат в 3 хода

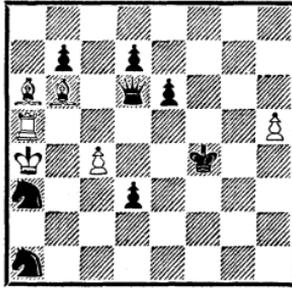
№ 159

Кооперативный
мат в 4 хода

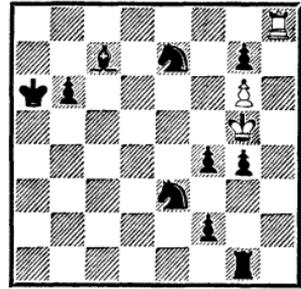
№ 160

Кооперативный
мат в 2 хода

№ 161

Кооперативный
мат в 3 хода

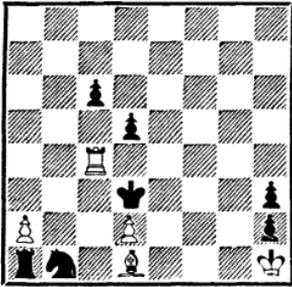
№ 162

Кооперативный
мат в 4 хода

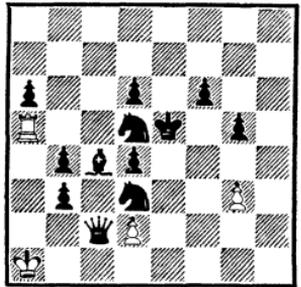
№ 163

Кооперативный
мат в 2 хода

№ 164

Кооперативный
мат в 3 хода

№ 165

Кооперативный
мат в 4 хода

Внимание, этюды!

Этюдный раздел любых соревнований решателей бывает самым трудным, и не случайно организаторы соревнований, проводимых в несколько туров, дают напоследок хитроумные этюды, чтобы упростить выявление сильнейших. Особенно большой урон несут в этом разделе решатели во время очных состязаний, что нередко объясняется не только относительно невысокой практической силой и опытом участника, но и неумелым подбором конкурсных заданий, которые оказываются либо с невыразительным решением, либо со сложными аналитическими доказательными вариантами.

Гроссмейстер Ю. Авербах в книге «Как решать шахматные этюды» классифицирует позиции на выигрыш двумя исходами борьбы: матовым финалом и достижением достаточного для победы материального перевеса. Этюды на ничью могут завершаться патом, получением позиции с ничейным соотношением материала, позиционной ни-

чей и вечным нападением. Однако лишь в редких случаях удастся сразу же установить тип предполагаемого финала. Это может сделать только решатель, весьма искушенный в технике составления этюдов.

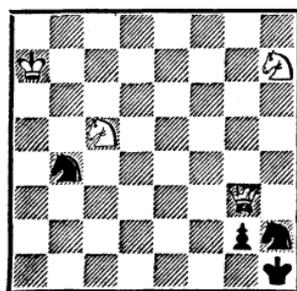
Заслуженный тренер РСФСР М. Дворецкий широко пропагандирует так называемый **метод исключения**, суть которого в том, что ход делается не потому, что он рассчитан до конца, а поскольку точно установлено, что другие возможности неудовлетворительны... Зачастую рассчитать намеченную возможность гораздо труднее, чем убедиться в несостоятельности альтернативных путей. Умелое пользование методом исключения экономит немало времени и сил и значительно облегчает процесс принятия решения... («Шахматы в СССР», № 10, 1981).

Конечно, в соревнованиях решателей есть момент, принципиально отличный от того, что происходит в практической партии. Решая композиции,

можно сколько угодно переставлять фигуры, брать ходы назад, что значительно упрощает анализ. Тем не менее метод исключения является практически единственным, особенно на начальной стадии решения, когда игра бывает не столь интересной, изобилует разменами и преследует цель либо искусственно удлинить

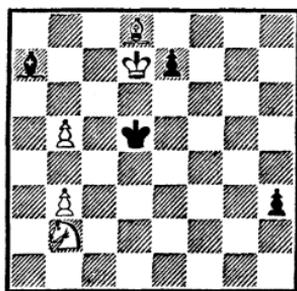
предположить, что этюд должен завершиться известным коневым матовым финалом. Есть сильная угроза 1... g1Ф, поэтому у белых нет выбора — 1. Ke4, с тем чтобы на 1... g1Ф+ ответить 2. Kf2+. Черные подтягивают своего коня 1... Kd3; снова грозит превращение пешки, но теперь возможна жертва ферзя:

№ 166. А. Гурвич
1927



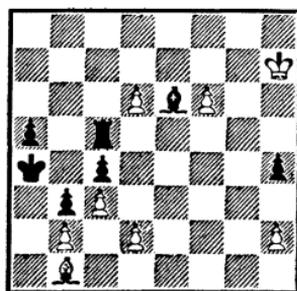
Выигрыш

№ 167. Ф. Лазар
1920



Выигрыш

№ 168. Ньевичский
1938



Выигрыш

решение, либо замаскировать положение, после чего борьба сторон приобретает тематический характер и завязывается, собственно, этюдное сражение.

Очень важно уловить момент, когда игра переходит в идейную фазу, где все чаще нужно задумываться над возможным финалом, а порой сознательно корректировать игру сторон, приближаясь к запланированному финишу.

Рассмотрим группу этюдов на выигрыш.

Анализ начальной позиции № 166 заставляет

2. Фf2! К : f2 3. Kg3+ Kpg1 4. Kg5, и черные в цугцванге — 4... Kf5 5. Kh3x, 4... Kh5 5. Kf3x. По сути дела, этюд решается автоматически и не содержит какой-либо контригры сторон.

В № 167 очень сильная проходная пешка h3, и начало естественно — 1. Сс7 e5. Пешку не остановить, поэтому выиграть можно, создав лишь матовую сеть. Замечаем, что пешка заблокировала поле e5, а после 2. b6 С : b6 (2... h2 3. ba h1Ф 4. a8Ф) 3. С : b6 у черного короля только од-

но свободное поле (e4), которое вместе с клеткой d5 атакуется конем: 3. . .h2 4. Kd1 h1Ф 5. Kc3×.

Однако если мы ограничимся указанием только этой игры, то нас ожидает нулевая оценка. Дело в том, что автор этюда задумал 4. . .h1Ф 5. Kc3× лишь как разветвление. А что, если 4. . .Kpe4? Тогда имеется элементарный путь к выигрышу — 5. Kf2+ Kpf3 6. Kh1 Kpg2 7. Cc7 e4 8. C : h2 Kp : h2 9. Kf2 e3 10. Kg4+ и 11. K : e3.

Следует всегда помнить о подобном продолжении борьбы, хотя, на наш взгляд, в № 167 смещены художественные акценты и чистый, экономичный финал оказался лишь проходным моментом на пути к малоинтересной заключительной игре.

Нетрудно предвидеть, что критическое положение черного короля в № 168 будет путеводной нитью для соперника. Вначале необходимо решить, какую пешку двигать вперед. Просто отражается попытка 1. d7? C : d7 2. f7 Лс8. А вот с другой пешкой черным придется помучиться! 1. f7 C : f7 (1. . .Лс8 2. Ce4 C : f7 3. d7) 2. d7 Лd5 3. Ce4. Черные не могут брать пешку d7 из-за мата, грозит же 4. d8Ф Л : d8 5. Cc6×. Какую контригру можно придумать за черных? Перед

нами любопытная психологическая ситуация: ведь решая этюд, надо играть сильнейшим образом за обе стороны, в то время как в практической партии каждый партнер играет, естественно, только за себя. Очень часто этюд сразу не поддается из-за того, что не находится скрытая контригра черных. К тому же некоторые композиции построены таким образом, что наиболее интересна игра черных, а не белых, то есть смещены художественные акценты борьбы.

Возвратимся к решению № 168. А что, если сыграть 3. . .Се6, провоцируя 4. C : d5 C : d7, и все худшее позади? Белые, конечно, играют 4. d8Ф, но теперь попробуем 4. . .Cf5+! Снова нельзя 5. . .C : f5 из-за 5. . .Л : d8. 5. Kpg7 Лd7+!, но, к сожалению, белые могут продолжать и 6. Kpf6, и 6. Kph6, да и раньше возможно 5. Kph6. Хотя эта игра была достаточно острой, но мы, по всей видимости, на ошибочном пути. Дуалей в игре белых не должно быть.

Вернемся к положению после третьего хода белых и сыграем 3. . .Cg6+! Остается 4. Kp : g6 Лd6+. Теперь, если король отступит на 5-ю линию, последует 5. . .Kpb5 6. Cf5 Kpc6, и черные миновали кризис. Приходится отдавать пешку, так как матовая атака

еще сулит успех: 5. **Kpf7**
Л : d7+ 6. **Кре6 Лс7** 7.
Kpd6 Лс8. Ошибочно сей-
час 8. **Kpd7 Лс5** 9. **Kpd6**
из-за 9. . . **Лс8**. Сильнее
8. **Сb7 Лb8** 9. **Сс6+** **Лb5**,
и финал очевиден — 10.
Cd7 h3 11. **Крс6 Лb8** 12.
Крс5+ **Лb5** 13. **С : b5** × или
11. . . **Лh5** 12. **Крb6+**.

Надо ли защищать пешку **d4** в № 169? Сильная позиция проходной **g6** не допускает 1. . . **Кр : d4** из-за 2. **Са3!** **Сg7** 3. **Сb2+** **Кр ∞** и 4. **С : g7**. Однако возможно 2. . . **С : a3** 3. **g7 Cd5** и необходимо предварительно перекрыть диагональ **a2—g8** слоном. Разумным поэтому выглядит ход 1. **Cf7**, угрожая 2. **d5**, 3. **d6** и т. д. Что могут черные противопоставить этому маршруту? 1. . . **h5** 2. **d5 h4** 3. **d6 Сс6** 4. **Се6** и 5. **d7** ведет к малоинтересной игре. Бесперспективно и движение короля: 1. . . **Крb4** 2. **d5 Крb5** 3. **Сb2 Крb6** 4. **g7 С : g7** 5. **С : g7 Крс5** 6. **Cf8+**. Да и другие продолжения приводят к победе белых, комбинирующих угрозу продвижения той или другой пешки. Видимо, нужно искать какую-то контригру.

Попробуем взять пешку **d4**: 1. . . **Кр : d4** 2. **Са3 Сg7** 3. **Сb2+** **Кре4!** (поближе к пешке **g6**) 4. **С : g7**, и здесь реальным становится план выигрыша пешки **g6**, после чего ничья очевидна.

4. . . **Cf3+** 5. **Кpf2 Ch5**.

Смысл контригры стал ясным: пешка **g6** должна погибнуть после отхода слона **g7—6**. . . **Kpf5** и 7. . . **С : g6**. Что придумать белым? Их надежды могут быть связаны только с матом, в котором должно быть использовано блокирование полей **h6** и **g6** и привязывание короля к защите черного слона. Как и при решении задач на кооперативный мат, заключительную картину можно представить так: у черных — король на **h5**, слон — на **g6**, пешка **h6**, у белых — один слон на диагонали **d8—h4**, другой матует по диагонали **d1—h5**. Итак, после взятия пешки король должен быть на поле черного цвета, значит, его надо отогнать с **f5** на клетку **g5**. Проводим план в такой последовательности: 6. **Сb3!**, так как мат будет с поля **d1**, 6. . . **Kpf5** (6. . . **Kpd3** 7. **Са2 Крс2** 8. **Cf7** с выигрышем) 7. **Сс2+** **Кpg5** 8. **Cf8 С : g6** 9. **Се7+** **Крh5** 10. **Cd1** × — правильный мат.

Красивый финал и остротная контригра привлекают внимание, но думается, что в практической партии ни один шахматист не сыграл бы 1. . . **Кр : d4**, а продолжал бы борьбу в четырехслоновом эндшпиле.

Этюды с подобной контригрой черных весьма трудны для решения. Здесь мы предположили жертву сло-

на из-за совершенно неинтересной игры в случае других ответов черных. А если бы была какая-то заманчивая завязка борьбы? Не исключено, что тонкий замысел автора так бы и остался нераскрытым.

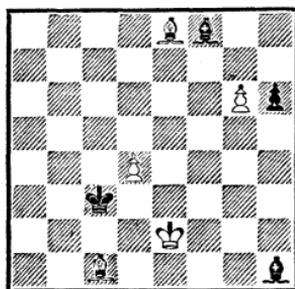
В № 170 сразу же обращаем внимание на слабую позицию черного ферзя, которого можно выиграть

Крh5 8. Лh7+ мы уже встречались). Что предпринять дальше? Если 7. Лb7+ Крg8, то возникает знакомая картина. Если же 7. Лg5+ Крh7 8. Лh5+, то не 8. . .Ф : h5, а 8. . .Крg6! Еще раз рассмотрим отступление по 7-й горизонтали — 7. Лb7+ Крg8 8. Лb8+ Крh7 9. Крf7, но черных выручает 9. . .

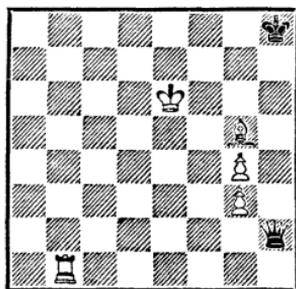
№ 169. З. Бирнов
1947

№ 170. Первенство
мира, 1980

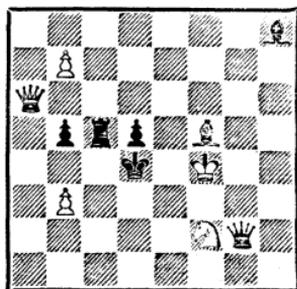
№ 171. Первенство
мира, 1982



Выигрыш



Выигрыш



Выигрыш

двойным ударом с тыла. Вступление выбираем без колебаний: 1. Cf6+ Крh7 2. Лb7+ Крg8 3. Лb8+ Крh7 4. Лh8+ Крg6, и выясняется, что ферзя нельзя брать из-за пата. Продолжим нападение. 5. Лg8+ Крh6 6. g5+ (ничего другого не видно) 6. . . Крh5 7. Лh8+ Крg6 8. Лh6+! Ф : h6 9. gh, и белые выиграли. Но есть еще и 5. . .Крh7! Сейчас бесполезно 6. Лh8+ Крg6 с повторением позиции, поэтому остается только 6. Лg7+ Крh8 (с разветвлением 6. . .Крh6 7. g5+

Фа2+. Стоп, все ясно! Надо атаковать поле a2 — 7. Ла7+! Крg8 8. Ла8+ Крh7 9. Крf7, и мат неизбежен.

Поскольку игра в главном варианте не очень уж интересна, нужно не забыть привести в решении оба разветвления, начинающиеся с пятого хода черных, иначе судьи могут отобрать пол-очка, если будет представлен только вариант с 9. Крf7.

Исходный материал в № 171 несколько необычен для художественного этюда. Черные грозят 1. . .

Ф : f2+ или 1. . . Се5+, поэтому нет сомнения в назначении пешки b7, которая призвана отвлечь черного ферзя с ударной позиции в тылу белых.

1. b8Ф Фh2+ 2. Kpg4 или 2. Kpg5 (пока не ясно точное продолжение), но не 2. Kpf3? из-за 2. . . Лс3+ 3. Kd3 Л : d3+ и т. д. 2. . . Ф : b8 3. Фа1+ Лс3, и теперь только 4. Kd3 с недвусмысленной угрозой мата. 4. . . Фg8+ 5. Kpf3. Не годилось 5. Kpf4 из-за 5. . . Се5+ и 6. . . Фg3×. Сейчас парировать две угрозы 6. Фg1+ и 6. Фа7+ можно лишь путем 5. . . Фg7. Задержимся на анализе этого положения. Черные в цугцванге, и у них только один ход пешкой. Значит, белые должны дважды выиграть темп, чтобы добиться цели. Как это осуществить? Вспоминаем о треугольных маневрах, в данном случае маневре короля. 6. Kpf4 Фc7+ 7. Kpg4!, но не 7. Kpg5? Фg3+ или 7. Kpf3 Фg7!, 7. . . Фg7+ 8. Kpf3! b4, и теперь нужно еще раз повторить «треугольник» — 9. Kpf4 Фc7+ 10. Kpg4 Фg7+ 11. Kpf3 и неизбежно 12. Фа7+ или 12. Фg1×.

Остается выяснить выбор второго хода белых. Когда весь замысел стал ясным до конца, очевидно, что правильно только 2.

Kpg4, потому что 2. Kpg5? парировал ход 2. . . Фg3+.

Как завязать борьбу в № 172? 1. c7 Л : c7 — и вроде ничего не видно. 1. Кс5+ Крb6 2. c7 Кр : c7 3. Ке6+, но проще 2. . . Л : g6. Увы, возможность защиты путем Л : g6 очень неприятна для белых. Как же начинать эту борьбу? Посмотрим еще раз 1. c7 Л : c7. А что, если спровоцировать вилку — 2. Cd7! Л : d7 3. Кс5+? Легко выигрывают белые и после 2. . . ba 3. g7 Лc1 4. Кр : g2 Лс2+ 5. Kpf3 Лс3+ 6. Kpf4 Лс4+ 7. Кре5 Лс5 8. Kpf6, и пешка проходит в ферзи. Однако нет уверенности, что маршрут белого короля однозначен, да и этюдного в этой игре, кроме 2. Cd7, ничего нет. Вернемся ко второму ходу черных и посмотрим, есть ли у черных другая защита против превращения пешки. Кажется есть! 2. . . Ла7 3. g7 Ла8 4. Кс5+ Крb6! Теперь у белых несколько возможностей: 5. Сс(e)8 Л : С 6. Kd7+ Кр∞ 7. Кf8. Впрочем, черных выручает 7. . . g1Ф+ 8. Кр : g1 Лс4!, а чтобы конь не отскочил с шахом — 9. Kd7+ и 10. Кf6, король должен стоять на a5 или каком-то белом поле.

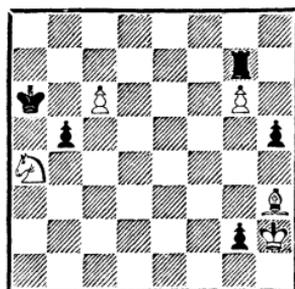
Возникает мысль оставить короля на b6, повредив с шахом, и использовать другой план — 5. Ке6, угрожая 6. Кf8. За

черных, вероятно, самое сильное продолжение — 5. . . Лg8, после чего можно повторить ранее неудавшийся маневр. 6. Се8 Л : e8 7. Кf8 g1Ф+ 8. Кр : g1 Ле4 9. Кd7+ Кр ∞ 10. Кf6, и пешка прошла в ферзи.

В № 173 у белых два слона под ударом, и потеря любого из них ведет к ничь-

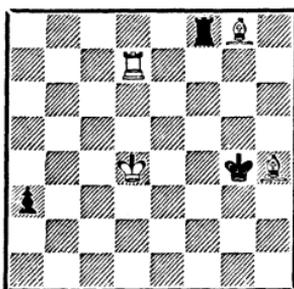
а что дальше? Если бы не единственные ходы белых в предыдущей игре, то можно было бы предположить, что где-то ранее была допущена ошибка. Но сейчас это исключается, остается искать скрытые возможности продолжения атаки. Они, скорее всего, связаны с выигрышем ладьи, потому что о мате не может быть и речи.

№ 172. Э. Хольм
1915



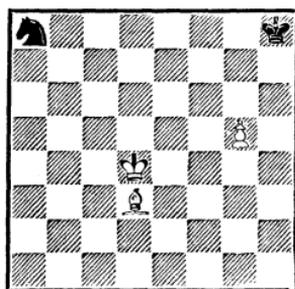
Выигрыш

№ 173. Д. Петров
1959



Выигрыш

№ 174. Г. Заходякин
1937



Выигрыш

ей. Первый ход вынужден — 1. Лd8. Что теперь предложить за черных? Если 1. . . Лf4, то 2. Кре3 Лf3+ 3. Кре2, и затем белые, уведя из-под удара слона, совместными маневрами фигур остановят и выиграют пешку. А что, если отдать ее и продолжить нападение на слонов?

1. . . a2! 2. С : a2 Лf4+ 3. Кре3 Ла4! Снова черные грозят выиграть одну из фигур противника. После 4. Сb3 Лb4 (4. . . Ла3? 5. Лd4+ и 6. Лb4) можно отсрочить принятие решения, но встает извечный вопрос —

Если учесть, что два слона белых в центре доски обладают страшной силой, то нельзя ли с их помощью поймать ладью противника?

Такая возможность появляется, если забудем на миг о бережливости и осторожности, присущих практическим шахматам. 5. Лd4+!! Л : d4, и спокойное продолжение 6. Се7 составляет черным неутешительный выбор: 6. . . Лd7 7. Се6+ или 6. . . Лf4 7. Се6+ Крг3 8. Cd6. В этом этюде мы познакомились с популярной темой д о м и н а ц и и — контроле над

определенными полями шахматной доски, в результате чего они становятся недоступными фигурам противника.

Наиболее реальный путь к победе в № 174 — выигрыш черного коня, и атака его в начале решения очевидна: 1. Крс5 Кс7 2. Крд6 Ке8+ 3. Кре7 Кг7. Естественно, что быстро проигрывали черные в случае 3. . .Кс7 из-за 4. Крf7 и форсированного марша пешки. Сейчас напрашивается 4. Крf7 Кh5 5. g6 Кг7 и выигрыш строптивой фигуры черных несложным маневром: 6. Се4 Кh5 7. Cf5 Кг7 8. Сg4. Но тут же замечаем, что 8. . .Кf5 (Кh5) 9. С : К приводит к пату. Не годится и 5. Сb1 Кг7 6. Сg6 из-за 6. . .Кf5 7. С : f5 — пат или просто 5. . .Кf4. Рассмотрим теперь другой план, связанный с немедленным контролем поля h5 — 4. Сg6 Кpg8. В принципе белые могли бы выиграть темп треугольным маневром короля: 5. Крд6 Крf8 6. Крд7 Кpg8 7. Кре7 Крh8 8. Крf7, но черные спасаются уже знакомой жертвой 8. . .Кf5! А что, если изменить функции белых фигур: слона поставить на f7, а короля — на g4? Тогда при ходе черного короля на h8 белая пешка движется на одну клетку, конь теряется, но уже без патового спасения.

Итак, проверяем этот план: 5. Cf7+ Крh8 6. Крf6 Крh7 7. Кре5 Крh8 8. Крf4 Крh7 9. Кpg4 Крh8 10. g6, и следующим ходом теряется конь. Анализируем теперь другую защиту — 5. . .Крh7 6. Крf6 Крh8 7. Кре5 Крh7 8. Крf4 Крh8 9. Кpg4 Крh7, и белые в цугцванге. Значит, надо было по пути выиграть (или потерять) темп! Возвращаемся назад: 5. . . Крh7 6. Крf6 Крh8 7. Кре5 Крh7, и замечаем, что, не теряя контроля за полем f5, можно добиться цели путем 8. Кре4! Крh8 9. Крf4 Крh7 10. Кpg4 Крh8 11. g6.

Перейдем к рассмотрению этюдов на ничью. В конкурсах решения особенно часто встречаются произведения с патовыми финалами, четко фиксирующими завершение игры.

В № 175 одновременно атаковать оба поля превращения пешек нельзя, поэтому размышлять особенно нечего. 1. Кb6+ Крb5 2. Кd4+ Кр : b6 3. К : e2 Cd1. Сейчас белых может спасти только пат. Силы противника ограничены, да и ферзь может появиться только на поле g1, значит, выбор следующих ходов несложен — 4. Крh4! С : e2 5. Сg5 g1Ф 6. Се3+ Ф : e3 — зеркальный правильный пат.

Так же, как и в матовых

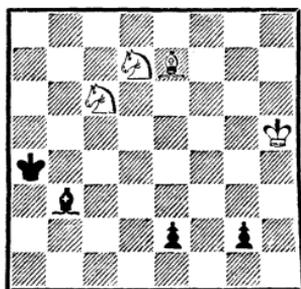
позициях, очень ценится чистота и экономичность пата, то это часто подсказывает финальную картину. Этюд № 175 имеет очень легкое решение и годится лишь для очных соревнований или шахматистов невысокой квалификации.

И над вступительной игрой № 176 чересчур задумываться надобности нет:

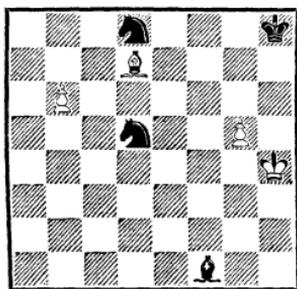
№ 175. Ф. Прокоп
?

№ 176. Первенство
мира, 1982

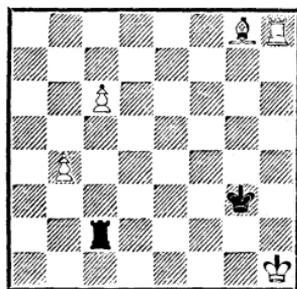
№ 177. Т. Горгиев
1939



Ничья



Ничья



Ничья

1. b7 Кр : b7 2. Сс6. Один из коней теряется, и ничья очевидна. Однако неудачное положение белого короля и пешки g5 подсказывает несложный план отыгрыша фигуры: 2. . .Кd6 3. С : d5 Кf5+ 4. Кph5. Совсем бесперспективно 4. Кpg4 Ке3+ и 5. . .К : d5, и у белых нет никакой контригры. 4. . .Се2+ 5. Кpg6 Ке7+ 6. Кpf7 К : d5 7. g6.

Неожиданно у белых появились весомые аргументы. После 7. . .Сh5 патовые очертания финала проявляются все сильнее.

8. Кpf8! С : g6 — правильный зеркальный пат. Но на этом успокаиваться не надо, а следует посмотреть другие возможности за черных. Такие пути находятся: 8. . .Кf6 9. g7+ Кph7 10. g8Ф+ К : g8 — снова правильный пат.

Несмотря на большой материальный перевес в № 177, дела белых плохи,

и обе свои фигуры они должны отдать сразу же: 1. Лh3+ Кр : h3 2. Кpg1 Лg2+ 3. Кpf1 Л : g8. Разменное вступление окончилось, и теперь все будет зависеть от того, сумеют ли короли вовремя помочь.

Пешку с6 двигать нельзя, грозит 4. . .Лb8, поэтому очевидны следующие ходы: 4. b5 и 4. . .Лс8, предотвращая 5. b6. В игру могут вступить короли — 5. Кре2 Кpg4 6. Кpd3 Кpf5 7. Крс4 Кре6. До сих пор игра в сущности шла без какого-либо выбора. Сейчас явно плохо 8. Крb4

Крd6 9. Кра5 Крс7 с легким выигрышем. Неудовлетворительно и 8. Крс5 Лh8 9. с7 Крd7, 9. Крb6 Крd6, 9. b6 Лh5+ 10. Крb4 Крd6 11. с7 Крd7. Остается испытать 8. **b6!**, тем более что 8. . . Л : с6+ 9. Крb5 Крd5 10. b7 Лс1 11. Крb6 или 9. . . Крd7 10. b7 Лс1 11. b8К+ приводят к ничьей.

Выбираем более сильное продолжение 8. . . Крd6 9. Крb5 Лh8 10. с7, после чего начинают вырисовываться контуры старинного пата (Кра8 — Крс6, Лb7), с учетом которого и будем корректировать дальнейшую борьбу сторон. 10. . . Крd7 11. Кра6 Крс6 12. Кра7 Лh7 13. b7 Л : с7 14. Кра8 Л : b7 — пат. Впрочем, не следует забывать и о другой возможности — 12. . . Лf8 13. с8Ф+ Л : с8 14. b7 Лс7 15. Кра8 Л : b7 — пат.

Подобные разветвления в игре черных, приводящие к двум одинаковым финалам, но на разных ходах решения, всегда являются причиной конфликтов, если участник укажет только один из них, например первый, более короткий. Бывали случаи, когда в таких ситуациях решатель получал даже нулевую оценку, поскольку в регламенте предусматривалось указание всего авторского варианта.

Нам бы хотелось под-

черкнуть большую ответственность, которая ложится и на организаторов соревнований, подбирающих конкурсные задания. Этюды должны быть обязательно предварительно и тщательно проверены, с тем чтобы избежать спорных ситуаций. Если возможно двойное толкование, то лучше заменить задание либо заранее решить, как должна поступать судейская коллегия в конкретной конфликтной ситуации.

В № 178 у черных очень сильна проходная пешка, к тому же под ударом белый конь, поэтому особого выбора нет: 1. **Kd3+** (с поля d3 конь, прыгнув на c1, может задержать пешку a3) 1. . . Крd4 2. С : f4, забирая пешку и вводя в игру слона. Сейчас белые вроде бы контролируют маршрут проходной, взаимодействуя всеми фигурами, но у противника есть отличный аргумент — 2. . . Cf3+! Проверим взятие слона: 3. Кр : f3 Кр : d3 4. Се5 Kd1 5. Ca1, и теперь следует «оттолкнуть» белого короля — 5. . . Крd2 6. Кре4 Крс2, и черные выигрывают. Выходит, надо искать другой путь спасения — 3. **Kpd2** (самое разумное) 3. . . Кс4+ 4. **Kрс2**. Создается впечатление, что белые значительно усилились: отыграли одну пешку, приблизились королем к про-

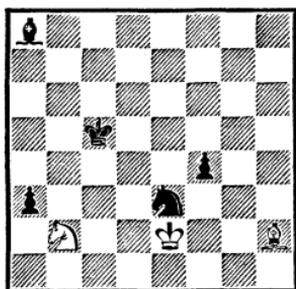
ходной и активизировали слона. Но здесь снова появляется отличная реплика черных — 4. .Cd1+! Опытный решатель по тому, как красиво завязывается взаимодействие фигур сторон, может догадаться о правильности пути. Явно плохо сейчас 5. Кр : d1 a2, и пешка неудержима. Приходится играть 5. Kpb1

1967»). А напрасно! Черные могут сыграть и поиному — 6. .Cc2+ 7. Кра2 Крс3. Правда, и здесь выручает 8. С : a3 Сб3+ 9. Кра1 К : a3 — еще один, на этот раз правильный пат, вызвавший переполох в судейской коллегии. После совещания она решила начислять очко только тем участникам, которые указали оба

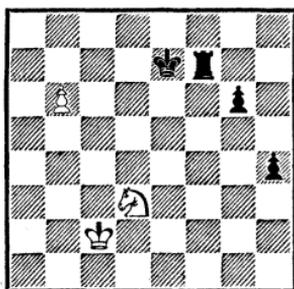
№ 178. А. Брэнтон
1966

№ 179. С. Борш
1932

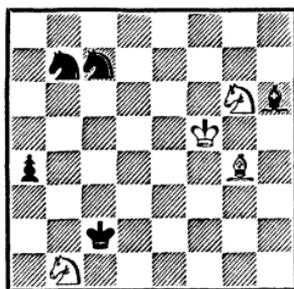
№ 180. З. Бирнов
1952



Ничья



Ничья



Ничья

Кр : d3, и картина борьбы кардинально меняется — белые остались без фигуры. Они могут выиграть пешку a3, но лишь ценой слона, а тогда можно надеяться только на пат. Смотрим 6. Сс1 Крс3, и здесь наша надежда обретает реальные очертания — 7. С : a3! К : a3 8. Крс1! Слон вынужден отступить, после чего возникает пат. Эту́д был предложен на VII Всесоюзных соревнованиях решателей 1985 года, и участники, найдя этот финал, успокоились (кстати, именно он указан в «Альбоме ФИДЕ 1965—

пата. Нашедшие только первый финал получали пол-очка.

В № 179 у черных солидный материальный перевес, и все зависит от того, успеет ли конь белых активно действовать на обоих флангах. Начало игры очевидно — 1. b7 Лf8 2. Ке5! Конь занимает прекрасную позицию, угрожая одним махом забрать пешку, а затем ладью или другую пешку. У черных также единственный выход — продвигать свою проходную: 2. .h3 3. К : g6+ Кpd7 4. К : f8+ Крс7. Здесь у

белых находится красивая, но не сложная реплика — 5. **Kd7!**, вынуждая 5. . . **Kp : b7** 6. **Kc5+** и 7. **Ke4(d3)**, задерживая пешку. Снова достаточно простое решение, которое находится без каких-либо затруднений, поскольку оно не имеет отвлекающих разветвлений.

Легко убеждаемся, что в № 180 конь **b1** не может безнаказанно убежать из угла — 1. **Ka3+** **Kpb3** 2. **Kb1 Kpb2** 3. **Cf3 Kc5**. Что же предпринять? Анализ показывает, что, скорее всего, надо расстаться с одной из фигур, чтобы взамен уничтожить проходную пешку противника.

1. **Cd1+!** **Kp : d1** 2. **Kc3+** **Kpc2** 3. **K : a4**. Сейчас 3. . . **Kpb3** еще рано, и черные должны отрезать путь коню на **b6**. Это можно сделать двояко. Рассмотрим естественный путь — 3. . . **Ce3** 4. **Ke5 Kd6+** 5. **Kpg4 Cd4** 6. **Kd7**, и конь **a4** ускользает из западни. 4. . . **Kpb3** 5. **Kb2 Kp : b2** 6. **Kc4+**. Какая-то игра, конечно, есть, но все разветвления малоинтересны.

Другая возможность — 3. . . **Ka8**. Как теперь белым спастись? Патовым убежищем, как говорится, и не пахнет. Может быть, разменять двух коней на слона? Кажется, это единственный путь к ничьей. Делаем еще один напраши-

вающийся ход — 4. **Ke5! Kpb3**. Сейчас авторский замысел выкристаллизовался окончательно: надо отдать коня **a4** на черном поле, а затем нападать королем на слона, ходы которого приведут к вилке.

Итак, 5. **Kb2! Kp : b2** 6. **Kpg6!**, и на всех полях диагонали **c1—h6** слон попадает под вилку, а в случае 6. . . **Cf8** 7. **Kpf7** вся игра повторяется на другой диагонали. Не зная, каким финалом заканчивается этюд автор, приводим максимум вариантов: 7. . . **Ca3(d6)** 8. **Kc4+** и 9. **K : C**, 7. . . **Cb4(c5)** 8. **Kd3+** или 7. . . **Ch6** 8. **Kpg6 Cc1(f4)** 9. **Kd3+** или 8. . . **Cd2(e3)** 9. **Kc4+**. Сейчас уже ясно, что именно продолжение 3. . . **Ka8** ведет к задуманной автором доминанции.

В № 181 у черных ферзь за ладью, и быстро не соорудишь, как же добиться ничьей. По всей видимости, надо нападать на ферзя. Но как? Если 1. **Kb5+** **Kpf7** 2. **Kc7 Фа7** или 1. **Kc4+** **Kpf7** 2. **Kb6 Фа6**, то ничего путного не видно. Вообще ход короля на **f7** очень неприятен. Может быть, 1. **Kf5+** **Kpf7** 2. **L : g7+**? Но после 2. . . **Kpf6** дела белых плохи. В чем же идея этюда? Позиция ферзя на **a8**, закрытого слонем **b7** и конем **d8**, несомненно, говорит о возможной атаке

на сильнейшую фигуру черных. Итак, попробуем все-таки забрать пешку g7 ценой коня, не выпуская короля в центр доски.

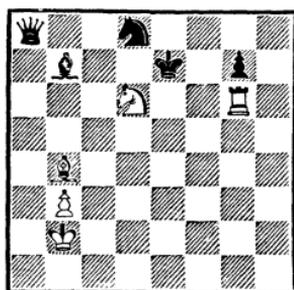
1. Ke8+ Кр : e8 2. Л : g7. Возникла интересная ситуация! Ни одна черная фигура не может сдвинуться с места 2. . . Кc5 3. Лg8+ и 4. Л : a8, 2. . . Сc5 3. Ле7+ Kpf8 4. Ла7+ и 5.

Поэтому выбора нет — 1. h5+ Kph6! (1. . . Кр : h5 2. Лf5+ и 3. Лb5). Как продолжать дальше? Если 2. Kpg4 b1Ф 3. Ce3+, то 3. . . g5, и черные выигрывают. Неудачная позиция черного короля помогает атаковать его с темпом — 2. Лb8! Ch2+ 3. Kpg4 С : b8 4. Ce3+ g5 5. Сс5, используя освобождение поля f8. Вы-

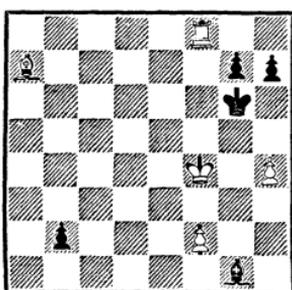
№ 181. Ф. Амелунг
1904

№ 182. Ф. Бондаренко
А. Каковин, 1957

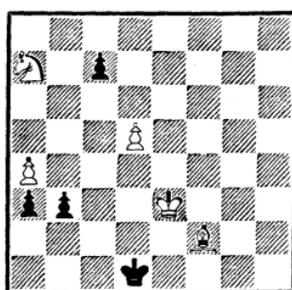
№ 183. Первенство
мира, 1983



Ничья



Ничья



Ничья

Л : a8, а на любой ход ферзя следует 3. Ле7+ Kpf8 и, отскакивая, ладья забирает ферзя.

Вернемся назад и посмотрим другие защиты. 1. Ke8+ Kpf7(d7) 2. Л : g7+ Кр : e8. Сейчас белым надо ходить, но они могут передать очередь хода, сыграв 3. Kpb1!, и снова черные — в цугцванге. Это, пожалуй, и есть главный вариант этюда. 3. . . Ce4+ 4. Kpb2, и слон вынужден вернуться на место — 4. . . Сb7 5. Kpb1.

Изучим начальное положение № 182. Не годится 1. Лb8? из-за 1. . . Ch2+.

ясняется, что король не может выбраться из угла путем 5. . . Kpg7 ввиду 6. Cd4+. Остается 5. . . Ce5 6. Cf8+ Cg7, и белые форсируют позиционную ничью — 7. Ce7 Cf6 8. Cf8+ Cg7 9. Ce7.

В № 183 у черных очень сильные связанные проходные пешки, и белым нужно собрать свои силы в кулак. Сразу подтягиваем коня — 1. Kb5 a2. Превращению пешки помешать нельзя, но может быть, зажать ферзя в углу доски? Пробуем 2. Kpd3 a1Ф 3. Kc3+ Krc1 4. Ce3+ Kpb2, и ферзь убеждает. Нет, надо играть силь-

нее — 4. Cd4!, создавая батарею, нацеленную на ферзя. 4. . . Фа3 5. Се3+ Крb2 6. Cd4, и ферзь снова ускользает, на этот раз на поле f8. Стоп, диагональ a3—f8 можно перекрыть первым ходом! Окончательно уточняем решение в таком виде: 1. d6! cd 2. Kb5 a2 3. Kpd3 a1Ф 4. Kc3+ Kpc1 5. Cd4 Фа3 6. Се3+ Крb2 7. Cd4! Kpc1 8. Се3+ Крb2 9. Cd4! — позиционная ничья.

В заключение приведем три правила, сформулированные известным этюдистом, международным мастером Ан. Кузнецовым («Бюллетень ЦШК СССР, 1965 г.).

1. Форсированно — значит верно.

Если в процессе решения появляются варианты, неясные для оценки и не дающие выгод для выполнения белыми задания, то скорее всего поиск идет по ложному пути.

2. Выигрыш (ничья) «как угодно» — значит неверно.

Если в процессе анализа, особенно на начальном этапе, возникает позиция, в которой задание выполняется «как угодно», то это означает, что решатель не нашел контригры черных. В этюдах обе стороны равноправны и должны проявлять максимум изобретательности и остроумия.

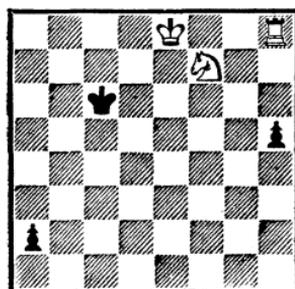
3. Красиво — правильно! Скучно — ошибка.

Если решение идет остро и эффектно, фигуры сторон логично завязывают борьбу, значит, все в порядке. Если же игра неэнергична, без тонкостей, жертв, комбинаций и ярких маневров, то весьма вероятно, что допущена ошибка.

Для самостоятельного решения предлагается несколько групп этюдов с нарастающей сложностью. В каждой из них подобраны три композиции разной трудности и с разной тематикой. На решение каждой триады в соревнованиях решателей отводится 100 минут.

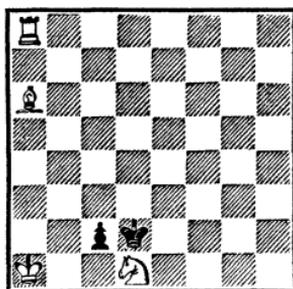
Решите сами

№ 184



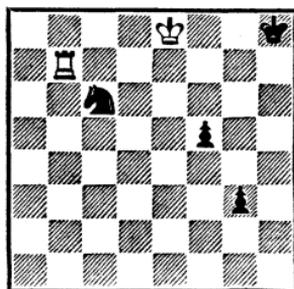
Выигрыш

№ 185



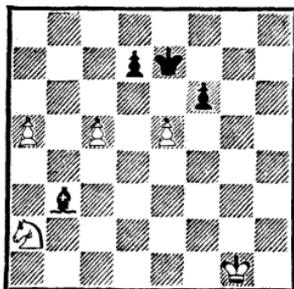
Выигрыш

№ 186



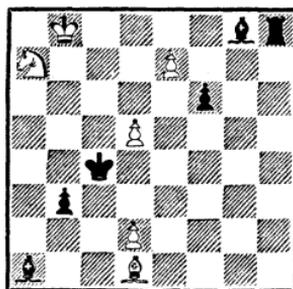
Ничья

№ 187



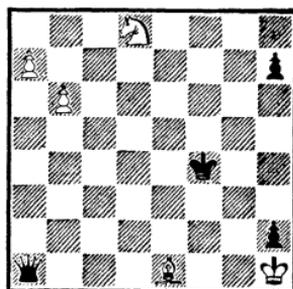
Выигрыш

№ 188



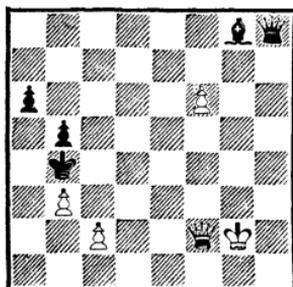
Выигрыш

№ 189



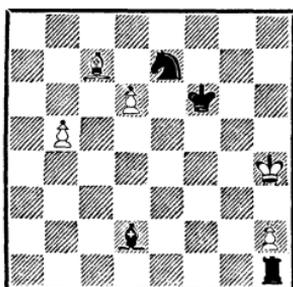
Ничья

№ 190



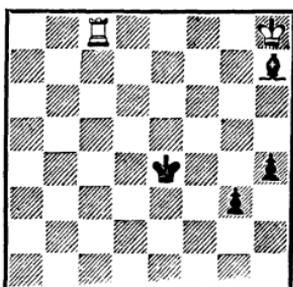
Выигрыш

№ 191



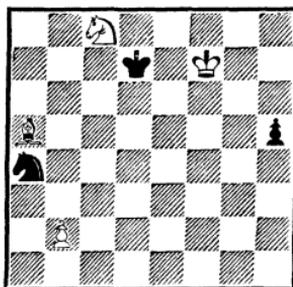
Ничья

№ 192



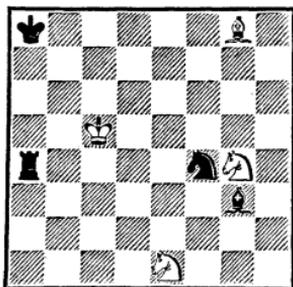
Ничья

№ 193



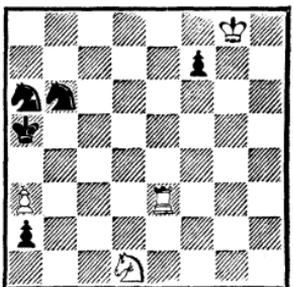
Выигрыш

№ 194



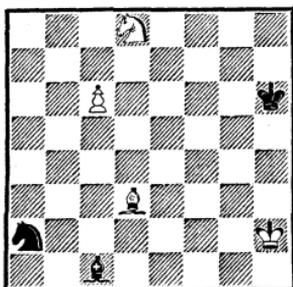
Ничья

№ 195



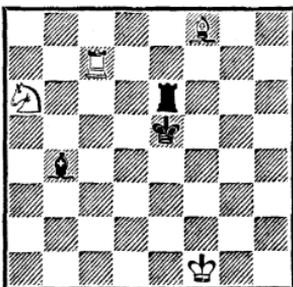
Ничья

№ 196



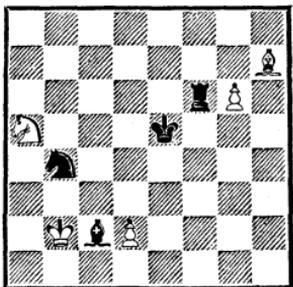
Выигрыш

№ 197



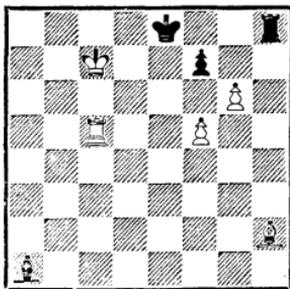
Выигрыш

№ 198



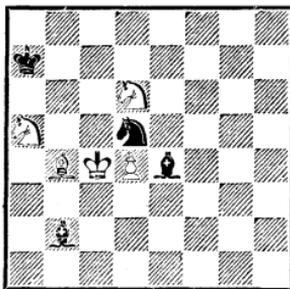
Ничья

№ 199



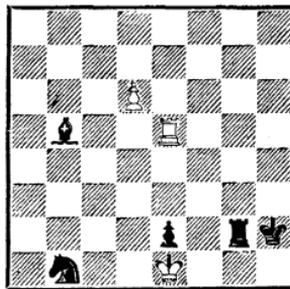
Выигрыш

№ 200



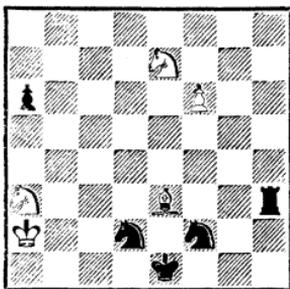
Выигрыш

№ 201



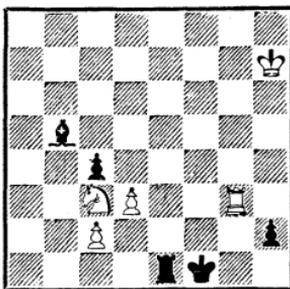
Ничья

№ 202



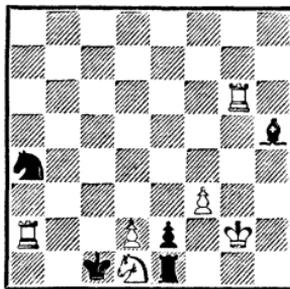
Выигрыш

№ 203



Ничья

№ 204



Выигрыш

Несколько советов

Итак, читатель смог познакомиться с основными жанрами шахматной композиции и приемами решения разнообразных задач и этюдов. Самостоятельные упражнения позволили каждому оценить свои силы. Если начальные результаты оказались не совсем высокими, не отчаивайтесь. Все поправимо! Ежегодно в нашей прессе печатаются тысячи произведений всех стилей и жанров, и обстоятельный разбор их поможет со временем приобрести ценный опыт. Ну а если наши задания показались вам нетрудными, то смело вступайте в соревнование с другими любителями композиции.

Вот несколько практических советов участникам очных турниров.

Как уже отмечалось выше, в каждом туре предлагаются три задания, поэтому удобно иметь при себе, по крайней мере, два комплекта шахмат (с учетом, что один обычно дается организаторами). Не рекомендуем решать задания (даже двухходовые) по демонстрационной доске или

по диаграмме. Советуем и в скоротечном первом туре, длящемся всего 20 минут, ставить на доску все двухходовые задачи. На это уйдет максимум 1,5—2 минуты, однако решение композиции непосредственно на шахматной доске позволяет передвигать фигуры, быстро менять и проверять игровую ситуацию, вовремя заметить промах. После разгадки всех позиций полезно вновь вернуться к ним и тщательно проконтролировать отражение всех защит черных. Если же решение какого-то задания застопорилось, можно перейти к другому, а затем без потери времени на расстановку фигур вернуться к первоначальной позиции.

Расставляя исходные позиции, можно наметить порядок их решения, ведь совсем не обязательно раскрывать их тайны в той же последовательности, как это предлагают судьи. Опытные решатели чаще всего начинают с более простых позиций, со статическим расположением фигур, сулящим небольшое число вари-

антов, с ясными тактическими и логическими связями. Словом, правильно выбрав порядок решения, можно создать для себя благоприятный психологический настрой.

Особое внимание следует обращать на полноту нахождения вариантов в трех-, многоходовых и задачах на обратный мат. Здесь можно потерять немало очков из-за невнимательности или утраты бдительности при анализе и записи второстепенных (с точки зрения содержания) разветвлений. Иногда даже полезно перебрать все возможные ходы черных, обнаруживая перемещения их фигур, защищающие от угрозы.

В этюдном туре можно фиксировать решение сначала на черновике, записывая ходы в виде «дерева» вариантов и подчеркивая игру, которую следует отнести к тематической. Советуем на запасных шахматах ставить критическую позицию, которая получается из начальной в результате бесспорно правильной серии ходов. Имея ее перед глазами, можно быстрее анализировать дальнейшие продолжения.

Нередки ситуации, когда на исходе лимита времени, решатель приступает новому заданию. Если это не двухходовый или тур задач на кооперативный мат,

то чаще всего оставшееся время тратится впустую. Опыт показывает, что лучше тщательно проверить свои ответы на решенные композиции, чтобы не допустить незапланированных потерь в уже исследованных позициях.

Как известно, фактор времени вступает в силу, когда несколько участников или команд набирают одинаковую сумму очков. Анализ крупнейших всесоюзных и международных соревнований показывает, что при борьбе за самые высокие места время расставляло победителей в среднем лишь в одном турнире из восьми. Поэтому мы не советуем спешить, особенно если все позиции решены и наступает этап проверки. Убедитесь, что в ваших записях нет ошибок в нотации, перестановки ходов, пропусков и погрешностей в вариантах, и только после этого сдавайте решения. Помните, что лишние пол-очка всегда дают преимущество, даже если вы проигрываете своим конкурентам много минут!

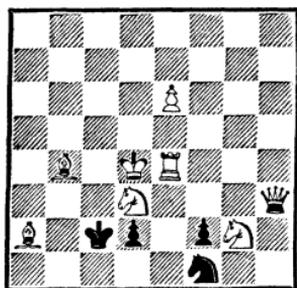
Наконец, возможна ситуация, когда найденное решение оказывается совершенно неинтересным, более коротким или допускающим многочисленные перестановки. Это говорит, скорее всего, что шахматист столкнулся с незапланированным побочным решением. В оч-

ных соревнованиях не имеет значения, какое приводится решение: авторское или побочное. Однако если выполнение задания в задаче очевидно, то в этюде возникает проблема — какие же варианты надо приводить в ответах. Если участник уверен, что он нашел правильное, но не идейное решение, то необходимо приводить максимум доказательных вариантов, подтверждающих дефектность композиции. Только тогда можно рассчитывать на получение очка. В заочных же соревнованиях надо обязательно попытаться найти и авторский замысел, пом-

ня, что это приносит дополнительные льготы.

Шахматная композиция — самый демократичный вид спортивного противоборства. Она допускает участие в одном соревновании и маститого гроссмейстера и начинающего любителя. Поэтому в заключение мы предлагаем читателям вступить в поединок с «сильными мира сего». Под № 205 — 222 приводятся задания из первенства Москвы 1985 года, в котором с 15½ очками победил один из сильнейших наших решателей московский студент Г. Евсеев. Попробуйте решить и вы.

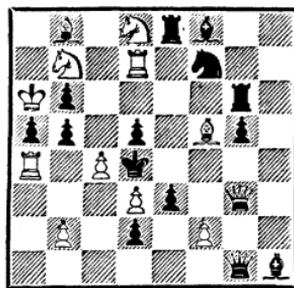
№ 205



Мат в 2 хода

№ 208

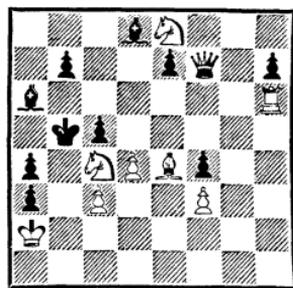
№ 206



Мат в 2 хода

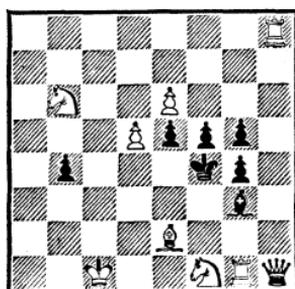
№ 209

№ 207

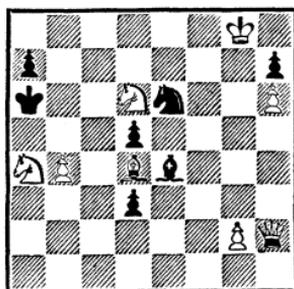


Мат в 2 хода

№ 210



Мат в 3 хода

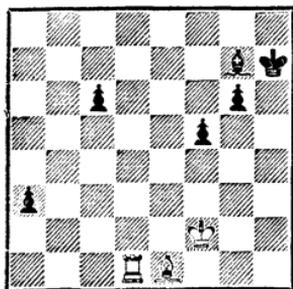


Мат в 3 хода



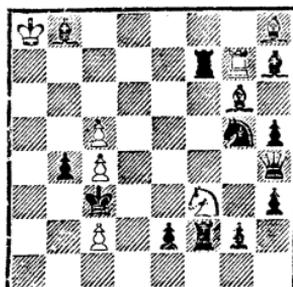
Мат в 3 хода

№ 211

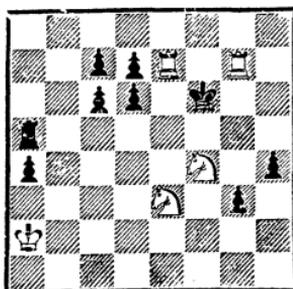


Выигрыш

№ 214

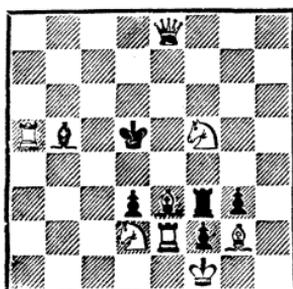
Кооперативный
мат в 2 хода

№ 217

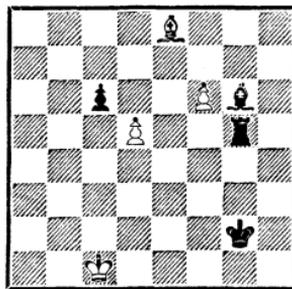


Мат в 4 хода

№ 220

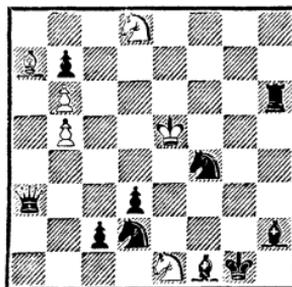
Обратный мат
в 2 хода

№ 212

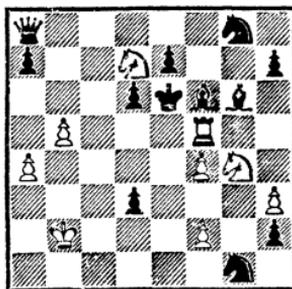


Ничья

№ 215

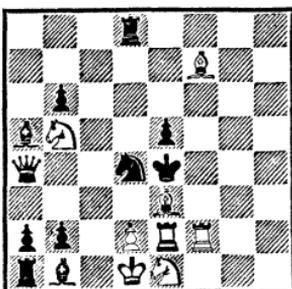
Кооперативный
мат в 3 хода

№ 218

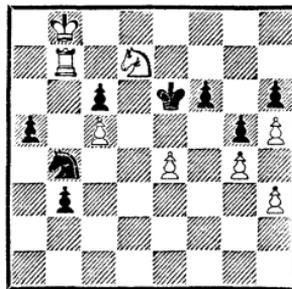


Мат в 4 хода

№ 221

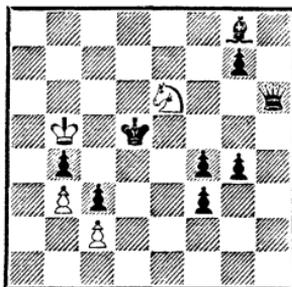
Обратный мат
в 3 хода

№ 213

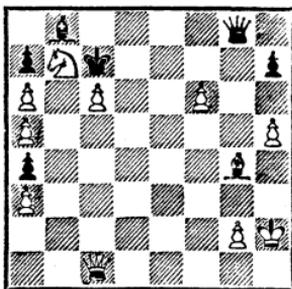


Выигрыш

№ 216

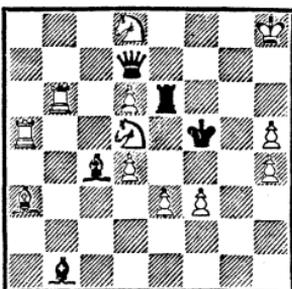
Кооперативный
мат в 5 ходов

№ 219



Мат в 5 ходов

№ 222

Обратный мат
в 5 ходов

Кто победит гроссмейстеров?

Далеко не всем любителям шахмат удастся сыграть с гроссмейстерами хотя бы в сеансе одновременной игры, не говоря уж о противоборстве один на один. И вот сейчас читателю представляется возможность своеобразного поединка сразу с двумя английскими гроссмейстерами. На диаграммах № 223—230 помещены задания чемпионата Великобритании по решению 1983 года. В этом соревновании, организованном по традиции лондонским «Ллойд банком», помимо сильнейших решателей участвовали известные шахматисты Д. Нанн и Д. Местел, давно интересующиеся увлекательным миром композиции.

Регламент предусматривал два тура продолжительностью по 75 минут каждый. В первом раунде были предложены задания № 223—226, во втором—№ 227—230. Как и в прошлые годы, вновь первенствовал гроссмейстер Джон Нанн. Он потратил на позиции первого тура 51 минуту, а во втором круге управился за 25(!) минут.

Правда, в решении № 226 он пропустил вариант, что не позволило набрать предельную сумму очков. Джонатан Местел не решил только четырехходовку, а во втором туре ему понадобилось всего 32 минуты. Остальные участники намного отстали, хотя задания в общем-то не были сложными.

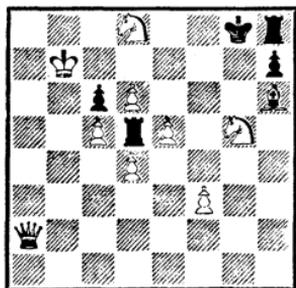
Итак, ошибки гроссмейстеров дают шанс читателям победить в заочном споре—при условии, конечно, если они правильно решат все позиции за указанное время.

Кстати, Нанн не раз и не без успеха выступал за команду Великобритании в чемпионатах мира по решению. Например, в соревнованиях 1978 года он лишь немного уступил международному гроссмейстеру по решению композиций П. Перконое (Финляндия). Победил Нанн и в большом очном конкурсе, который проводился в Салониках (Греция) в ноябре 1984 года при закрытии Всемирной Олимпиады. Более скромны достижения Местела. На чемпионате мира 1982 года он

был лишь седьмым и солидно отстал от Д. Фридгуда на первенстве Великобритании 1984 года. Эти факты говорят о том, что в соревнованиях по решению практическая шахматная сила (хотя

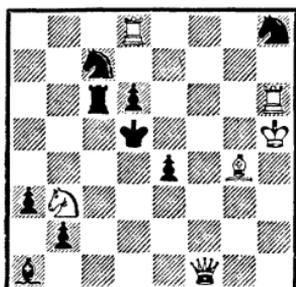
бы на уровне кандидата в мастера) должна обязательно сочетаться с глубокой эрудицией в области композиции. Только при этих условиях можно добиться больших спортивных успехов!

№ 223



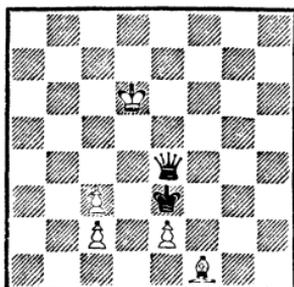
Мат в 2 хода

№ 226



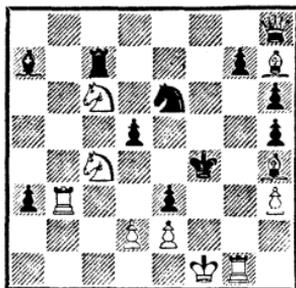
Мат в 4 хода

№ 229



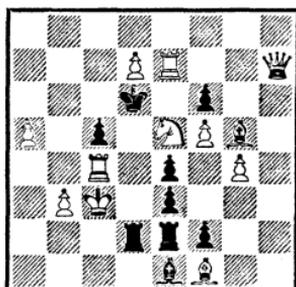
Кооперативный мат в 4 хода
Близнец со слоном f1 на d3

№ 224



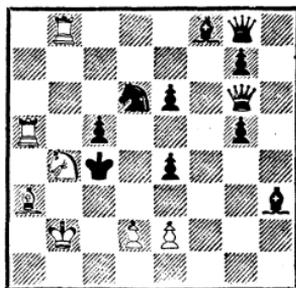
Мат в 2 хода

№ 227



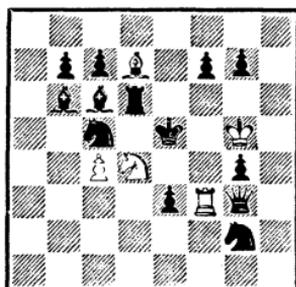
Обратный мат в 2 хода

№ 225



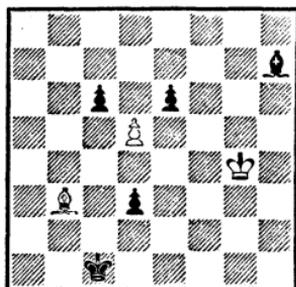
Мат в 3 хода

№ 228



Кооперативный мат в 3 хода
3 решения

№ 230



Ничья

Проверьте решения

- № 37 (С. Лойд, 1892). 1. **Фa1!**
 № 38 (А. Штубе, 1923). 1. **Фh1!**
 № 39 (В. Чепижный, 1981).
 1. **Фb2!**, 1. **Фс3?** **Фb1!**
 № 40 (В. Марин,?). 1. **Фb6!**
 № 41 (Ж. Слейтер, 1887). 1. **Лb3!**, подготовив ответ на 1... **Kbc6**.
 № 42 (Г. Риндер, 1961). 1. **Фd5+!**
 № 43 (Ф. Варденер, 1907).
 1. **Лd1!** **Фа2+** 2. **Л7d2×!**
 № 44 (С. Лойд, 1892). 1. **Лg7!**
 № 45 (Я. Владимиров). 1. **Kd4?** **Ле3!**, 1. **Kd6?** **Cg8!**, 1. **Се3!**
 № 46 (В. Шинкман, ?). 1. **Фа3!** Задача-блок с двумя новыми матами: 1... **Кр: d5** 2. **Фа8×**, 1... **ba** 2. **Кс3×**.
 № 47 (В. Мередит, 1886). 1. **Фb4!**
 № 48 (Всесоюзн. сорев., 1983). Иллюзорная игра 1... **Л**, **Cd4** 2. **Кс3**, **С: c4×**. 1. **Фd2+!** **Л**, **Cd4** 2. **С: c4**, **Кс3×** — чередование матов.
 № 49 (Б. Эндред, 1961). 1. **Фb7!**
 № 50 (Л. Куббель, 1929). 1. **Лh1!**, 1. **Ла2?** **с3!**, 1. **Cd4?** **e4!**, 1. **Лd7?** **b6**.
 № 51 (Я. Ханнелиус,?). 1. **Лb3!** Ошибочны другие попытки вызвать перекрытие Новотного: 1. **Фd4?** **Л: d4!**, 1. **Фс3?** **Л: c3!**, 1. **Лd4?** **Cd5+!**, 1. **Лс4?** **Ле3!**, 1. **Сd4?** **g5!**, 1. **Сb3?** **Л: e4!**, 1. **Лс3?** **gh!**
 № 52 (А. Эллерман,?) 1. **Кf5!** Задача-блок с переходом к угрозе.
 № 53 (Ж. Буайе, 1975). 1. **Кf5!**, 1. **Kb7?** **Лf4!**, 1. **Kb5?** **Ke8!**
 № 54 (По В. Йоргенсену, 1952). 1. **Фb3**. Напрашивается од-
- но из отступлений слона **d5**, но все его ходы находят опровержение.
 № 82 (В. Шинкман, 1875). 1. **Лf7?** — пат. 1. **Фd4!** **cd** 2. **Лf7**, 1... **Крb7** 2. **Лf7+**, 1... **Крd7** 2. **Фg4+**.
 № 83 (П. Орлимент, 1910). 1. **Ch8!** — цугцванг, 1... **Л: f1** 2. **Фf6!** **Лb1** 3. **Фа6×**, 1... **Лg7** 2. **Фg5!**, 1... **Лg4+** 2. **hg**, 1... **Лh1** 2. **Фe5** (**f6**, **g7**).
 № 84 (Я. Котрч, 1888). 1. **Лg2!** — цугцванг, 1... **e6** 2. **Фf3!** **gf** 3. **Лg7×**, 1... **С: g2** 2. **Ф: g2**, 1... **Кре6** 2. **Ле2!** **Крd7** 3. **e6×**, 1... **Крc7** 2. **e6+**.
 № 85 (Ф. Гигольд, 1961). 1. **Ла3!** **Кре(c)** 4 2. **Фс6+** **Крd3** 3. **Фс2×**, 2... **Кр: f5** 3. **Ла5×**, 1... **Кре5** 2. **Фс6**.
 № 86 (Р. Вайнхаймер, 1902). 1. **Лс4!** **с** 2. **Кс3+!** **Кр: c4** 3. **Фс8×**, 1... **Кf4** 2. **e4+!** **Кр: e4** 3. **Кс3×**, 1... **b1K** 2. **Фe3!** **de** 3. **К: b6×** с правильными матами.
 № 87 (Г. Бернар, 1931). 1. **Лff6!** **с** 2. **Лee6!**, 1... **Фd7** 2. **Лfe6**, 1... **Фg4** 2. **Лff5**, 1... **Фh3** 2. **Лef5**.
 № 88 (Открытое перв. Югославии, 1977). 1. **Фf7!** **с** 2. **Фf2+** **Кре5** 3. **Кс4×**, 1... **Крс5** 2. **Фe7+** **Крb6** 3. **Кс4×**, 1... **Кре5** 2. **Фg7+** **Крd6** 3. **Kb7×**, 1... **h1K** 2. **Фf8!** **Кре5** 3. **К: c6×** — четыре правильных эхо-мата.
 № 89 (Всесоюзн. сорев., 1983). 1. **Кf6!** **с** 2. **Ф: g5+** **С: g5** 3. **Kg4×**, 1... **Лh1(Лf4)** 2. **Фf4+**, 1... **Кe3(Ле4)** 2. **Фe4+**, 1... **Фc1(Фd4)** 2. **Фd4+**, 1... **Лf5** 2. **Фe2+**, 1... **Лf6** 2. **Кс4+**, 1... **К: f6** 2. **Кf7+**, 1... **Кр: f6** 2.

Ke8+. Проверьте, указали ли вы все 1i(!) вариантов.

№ 90 (Т. Уортон, ?). 1. Лa3! f2 2. Лh: b3 Кр: h2 3. Лh3×, 1...Kd4(:e5) 2. Се4.

№ 91 (М. Вукчевич, 1971). 1. Фc3! — цугцванг, 1...Сg4 2. Kg6 Ф: g6 3. Фg3×, 1...Сf5 2. Kf7+, 1...Се6 2. Кc4+, 1...Ke7 2. Кc4+, 1...Kf6 2. Kf7+, 1...Сf1(g2) 2. Ке: d7, 1...e3 2. Kd3, 1...dc 2. Ке: c6, 1...Ф: d8(e7, g6) 2. Kg6, 1...Фf8 2. Фg3, 1...Фe6 2. Ке: d7.

№ 92 (К. Булль, 1913). 1. Фh1!с 2. К: g5+, 1...Кc3 2. d4! Kpd3 3. Ке5×, 2...Кр: f5 3. Ке5×, 1...К: c4 2. Kh2+ Кре5 3. Kg4×, 1...Kpd3 2. Ке5+ Крc2 3. Kd4×, 1...Кр: f5 2. f8Ф+, 1...Крf4 2. Kh2+. Четыре финала завершаются правильными матами.

№ 93 (И. Лойд, 1913). 1. Ch6!с 2. Ке3, 1...Л: g6 2. Фb7 d5 3. С: f8×!

№ 94 (И. Лойд, 1897). 1. Фа8!с 2. Kb5+, 1...Л: c1 2. Фh1 Ф: h1 3. К: e2×.

№ 95 (М. Хавель, 1923). 1. Kb3!с 2. Лd3 С: d3 3. Фe6×, 1...Kf3 2. Лb5 ab 3. Се6×, 1...e2 2. Се6 Кр: b3 3. Ла5×, 1...Кc2 2. Фе6.

№ 96 (Г. Кунер, 1959). 1. Kpb6с 2. К: c4+, 1...Фа2 2. Kg5, 1...Фc3 2. Kd8, 1...Фc1 2. Kf8 и 1...Фd4 2. К: d4.

№ 97 (И. Герценфельд, 1974). 1. Лg1! fgФ+ 2. С: g1 f2 3. Ch2.

№ 98 (Ф. Варденер, 1887). 1. Лd1! h5 2. Лc1! Кр: d5 3. Cf5.

№ 99 (Г. Сладек, 1960). 1. Фе7? Фg3+!, 1. Kpb7!с 2. Фе7, 1...f4 2. Кра8! d4! 3. Фb5+ Фg5 4. Фе5 Ф: c5 5. Се8×.

№ 100 (Г. Айхштедт, 1850). 1. Ле2+ Кр: d4 2. Cf7! e5 3. Ле4+!

№ 101 (Отборочн. сорев., 1982) 1. Kpg8с 2. Фf7 d5 3. cd, 1...d6! 2. Фh6! и 3. Л: f2+!, 1...d5 2. ed и 3. Ф: f5.

№ 102 (Д. Кутиборски, 1968). 1. Сb1! Фg4+ 2. Кра5 Фg5+ 3. Cf5+ Фg1 4. a4! и 5. Фа3×.

№ 103 (К. Эрлин, 1928). 1.

bc! — цугцванг, 1...Кр: d6 2. Фg5 Крc7 3. Kb5+ Кр: c6 4. Kb8×, 1...Крc4 2. К: b6+ Крc5 3. Фа5+ Кр: d6 4. Кc8×, 1...Кре4 2. Kf6+ Кре5 3. Фg5+ Кр: d6 4. Ке8×, 1...b5 2. К: f3+ Кре4 3. Kh4 и 4. f3×, 2...Кре6 3. Фd3 и 4. Kg5×, 2...Крc4 3. Kfe5+, 1...a3 2. b3 3. Фf4, 2...Кре4 3. Фе3+, 2...Кр: d6 3. Фf4+.

№ 104 (В. Массман, 1959). 1. Лd4? Лg1!, 1. Лg3? Лb4!, 1. Cd6!с 2. Лd5+ g5 3. Се8+, 1...Л: b5 2. Лd4 Лg5 3. Ла4, и черные — в цугцванге, 1...Лh1 2. Лg3 Л: h4 3. Са4! — снова цугцванг, 1...ab 2. Лg3 Лb4 3. С: b4.

№ 105 (М. Вукчевич, 1976). 1. de? Фа6! 2. С: a6 — пат. 1. Фа2+!! Кр: a2 2. Ла7+ Kpb1 (2...Фа6 3. Л: a6+ Kpb1 4. d4) 3. de Фа6 4. С: a6 Кра2 5. Cd3×, 1...ba 2. Са4 ed 3. Сb5 Фg6(h7) 4. Л: Ф, 3...Фа6 4. С: a6.

№ 106 (Я. Владимиров, 1985). 1. Фе4!с 2. Ф: d3+ К: d3 3. Кc3+ Крc1 4. Лc2×, 1...Кре1 2. Kf3+ Kpd1 3. ♘: e3! Л: e3 4. Лd2×, 1...Л: e4 2. Кc3+ Крc1 3. Лb1+ Kpd2 4. К: e4× с правильными матами.

№ 107 (Й. Залмингер, 1898). 1. Сg5!с 2. Л: e5 и 3. Лf1+ или 3. Фа6, 1...f6 2. Ла8! fg 3. Фа7 С: a7 4. Лf8×, 2...с 3. Фа6, 1...Крf2 2. Лf1+ Kpd3 3. Лd5, 1...d5 2. Л: d5 и 3. Фа6, 2...Са7 3. Ф: a7.

№ 108 (Междун. сорев., Варна, 1976). 1. Се4!с 2. Фg4+ Кр: g4 3. Kf6+ или 2. Kf6, 1...К: e6 2. Kf6 Cd4 3. Kd5+ Кр: e4 4. f3+ Кр: d5 5. e4×, 1...Kd7 2. Фg6 Cd4 3. Фf7+ Kf6 4. Ф: f6+.

№ 109 (А. Попандопуло, 1958) 1. Фh6! — цугцванг, 1...Ла2 2. ♘h1! a3(Ла3) 3. Са2+, 1...Лb3 2. Фf8 a3 3. Фа8, 2...Лb4 3. Ф: b4.

№ 110 (И. Бергер, 1877). 1. Лg8с 2. e3+ Кре4 3. Кc5(f6) или 3. Фh5, 1...К: d7 2. Фg6 с 3. Фg1+, 2...Крc5 3. Ф: c6+! Кр: c6 4. Лc8×, 2...Кре4 3.

Фg3, 1. . . Кpe4 2. Фh5с3. Фf3+, 2. . . Кpd4 3. e3+.

№ 111 (М. Хавель, 1955). 1. Ла1 Кр: g1 2. Кd2+ Кph2 3. Кf1+ Кpg1 4. Kg3+ Кph2 5. Лh1×, 1. . . Кpe1 2. Ла8! Кpd1 3. Лс8с4 4. Ke2 и 5. Лc1×, 2. . . Кpf1 3. Ke2 и 4. Лс8.

№ 136 (В. Вебер, 1947). 1. . . g3, Лg3 2. Фg5, Ф: f2+. 1. Сg5 Кpg3 2. Фе2!, 1. . . g3 2. Ф: b4, 1. . . Лg3 2. Ф: f2+. Задача-блок.

№ 137 (Ф. Живкович, 1954). 1. Фf6!с2 2. Ke2+ Кpg2+ 3. Фf1+, 1. . . Лс2 2. Kh3+ Кpg2+ 3. Фf1+, 1. . . Лb3! 2. Фd4+ Ле3 3. Ke2+!

№ 138 (И. Микан, 1948). 1. Cd6! Ke7 2. Фd3+ Кpe6 3. С: e7+ Кpf7 4. Фg6+ С: g6×, 3. . . Кpe5 4. Фе4+, 1. . . Kh6 2. Лg5+ fg 3. Фе4+ Кpf6 4. Фg6+ С: g6×.

№ 139 (М. Шнейдер, 1948). 1. Лf6!с2 2. Фb1+, 1. . . Кc3 2. Фc2+. Единственные опровержения следуют на другие ходы ладьи g6.

№ 140 (Отборочн. сорев., 1982). 1. Лb8! Сb7 2. Фd1+ Кpb2+ 3. Фc1+ 1. . . a3 2. ba+ Сb7 3. Лc2, 1. . . С: c6 2. Ф: c6 a3 3. Фc2+.

№ 141 (В. Шинкман, 1929). 1. Кpf5! Фc1 2. Л: c3+ С: c3 3. Ke3+ Ф: e3 4. Фd1+ Кр: d1×.

№ 142 (В. Вебер, 1949). 1. Ка4! Фb6 2. Сс8+, 1. . . Фb5 2. К: c5+, 1. . . Фb4 2. Фа6+, 1. . . Ф: b2 2. К: b2.

№ 143 (Междун. сорев., Варна, 1976). 1. Са5! e1Ф 2. Ле2+ Ф: e2 3. Фd3+, 1. . . e1Л 2. Фd1+ Л: d1 3. Лc2+, 1. . . e1С 2. Л: f4 Cf2+ 3. Фе3+, 1. . . e1К 2. Фf2+ gf 3. Кf3+.

№ 144 (Междун. сорев., Югославия, 1977). 1. Фg1 g6 2. Kh4 gh 3. Фе3+ К: e3 4. g6 hg×, 1. . . gh 2. Cf5 hg 3. Лb1+ Кpd2 4. Фf2+ К: f2×.

№ 145 (Н. Внестурс, 1958). 1. Ch2!с2 2. К: c3+, 1. . . Кc(g)1 2. Лd4+, 1. . . Кd4 2. Ф: d5+, 1. . . Кf4 2. Фе5+, 1. . . Kg3 2.

f3+, 1. . . ef 2. Ле3+, 1. . . d4 2. Фd5+.

№ 146 (Г. Хульберг, 1948). 1. Ke3 К: e3 2. Лg8+ Кр: h6 3. Cd2, 1. . . Ke5 2. Л6h7 Кр: f6 3. Сс3, 1. . . К: d6 2. Л8h7+ Кpf8 3. Сb4, 1. . . Kb6 2. Kfg4 Ka(c)8 3. Л: К, 2. . . Кc4(:d5) 3. К: К, 2. . . Кd7 3. cd, 2. . . Ка4 3. Сс3+.

№ 147 (Р. Томсон, 1910). 1. Ла7! Ce8 2. Ла4+ С: a4 3. Лb5+ e5 4. Фg2, 1. . . Сg8 2. Фg2 Cf7 3. Лc5+ e5 4. Лc4+, 1. . . Сg6 2. Лd5+ e5 3. Фh2+ Кpf3 4. Лd3+.

№ 148 (Первен. мира, Варна, 1982). 1. Сс1+ Кd2(e3) 2. Лf7, 1. . . Лd2 2. ef, 1. . . Кfe3 2. Лс: c4. 1. Лf7? Ка5!, 1. ef? Лd4!, 1. Лс: c4? Ке7!

№ 149 (М. Хавель, 1933). 1. Лd2!с2 2. Кd5+ Кpd7 3. Ke3+ Кd5×, 1. . . ed 2. Кbc6+ Кpd7 3. Ф: d2+ Кd5×, 1. . . ef 2. Лd3 3. Фе3+ Ke4× с правильными матами.

№ 150 (П. Петков, 1977). 1. Лd8!с2 2. Cf6+ Кpf4 3. Кd5+ Ф: d5 4. Сg5+, 1. . . С: d6 2. Ch2+ Ce5 3. Лg3+ Кpf4 4. Фf6+, 1. . . Фd5 2. Лb3+ Фd3 3. Сс3+ Кpf4 4. g3+, 1. . . g3 2. Cd4+ Кpf4 3. Лf3+ Ф: f3 4. Фg4+.

№ 151 (Д. Ниман, 1951). 1. Фc2 Ке7 2. Лh8 Лf7×.

№ 152 (Н. Ковач, 1926). 1. Крс3 Кpg7 2. Кpb2 Кph8 3. Кра1 Cf6×.

№ 153 (В. Онитиу, 1922). 1. Фе8 e5 2. Сb1! Сс2 3. Кpf7 Ch7 4. Сg6 Сg8×.

№ 154 (В. Бартолович, 1955). 1. . . Ф: h1 2. Кр: a4 Ф: a8×. 1. Ф: a1! e8Л! 2. Кр: a4 Л: a8×.

№ 155 (Э. Берг, 1926). 1. Са2 С: f5 2. Кb3 e6 3. Крс8 e7×.

№ 156 (А. Карпати, 1946). 1. Кpd1 Са2 2. Крс2 Сb3+ 3. Кpb1 Сс2+ 4. Кра2 Сb1× — «вращение» слона b1, совершившего полный оборот.

№ 157 (Междун. сорев. Югославия, 1977). 1. Лf8+ gfС 2. Кр: e8 bcФ×.

№ 158 (Отборочн. сорев.,

1982). 1. .Ch6 2. Kf4 Ce6 3. Фd6 Cg7×. 1. Фа5 Ке6 2. Кре4 Cf4 3. Фf5 Cg2× — эхо-маты.

№ 159 (Отборочн. сорев., 1982). 1. Kd7 Ka1 2. Cc5 Kpb3 3. Kpd4 c4 4. K7e5 Kc2×. Три белые и три черные фигуры взаимно поменяли свои места.

№ 160 (С. Тхан, 1939). 1. de d4+ 2. Кр: f5 Фf7×.

№ 161 (Всесоюзн. сорев., 1984). 1. Кре4 c5 2. Фf4 С: b7+ 3. d5 cd×.

№ 162 (Т. Кардош, 1948). 1. Лh1 Лh7! 2. Л: h7 gh 3. f1C h8Ф 4. Сb5 Фа8×.

№ 163 (Д. Парош, 1948). 1. Крс5 Фа8! 2. Kpd6 Кb7×.

№ 164 (П. Лейбович, 1932). 1. .Лh4 2. c5 Cg4 3. Крс4 Ce2×. 1. c5 Лc1 2. Кc3! dc 3. Кре4 Се2×.

№ 165 (Междун. сорев., Югославия, 1977). 1. K3f4 Ла2 2. Ке3 de 3. Фf5 Ле2 4. Cd5 ef×.

№ 184 (В. и М. Платовы, 1929). 1. Лh6+ Крb7 2. Kd8+ Кра7 3. Кc6+ Кра8 4. Ка5! a1Ф 5. Ла6+ Крb8 6. Кc6+.

№ 185 (Ф. Амелунг, 1907). 1. Лd8+ Кре1 2. Ле8+ Крд2 3. Кc3! c1Ф 4. Кb1+ Крд1 5. Лd8+! Кре1 6. Лf8.

№ 186 (Г. Матисон, 1914). 1. Лb3 f4 2. Лf3 g2 3. Л: f4 g1Ф 4. Лh4+ Крг7 5. Лg4+ Ф: g4 — пат, 3. .Кe5 4. Лf5 g1Ф 5. Лh5+ Крг7 6. Лg5 Ф: g5 — пат.

№ 187 (Э. Хольм, 1915). 1. c6! dc 2. a6 Cd5 3. Кc3 Cf3 4. Кpf2 Ch1 5. Кре3 f5 6. Kd5+ С: d5 7. Kpd4 Cf3 8. Крс5.

№ 188 (Ф. Лазар, 1923). 1. Се2+ Крс5 2. e8Ф Се5+ 3. d6! С: d6+ 4. Крb7 Cd5+ 5. Кc6 Л: e8 6. d4×.

№ 189 (Н. Григорьев, 1928). 1. a8Ф! Ф: a8+ 2. b7 Фа7 (2. . . Ф: d8 3. b8Ф+! Ф: b8 4. Cg3+ Кр: g3 — пат) 3. Cf2! Фb8 4. Cg3+ Кр: g3 5. Кc6 Ф: b7 — пат.

№ 190 (В. и М. Платовы, 1912). 1. Фd4+ Кра3 2. Фа1+ Крb4 3. f7! Ф: a1 4. f8Ф+ Кра5 5. Фd8+ Крb4 6. Фd6+ Кра5 7. b4+ Кра4 8. Ф: a6+.

№ 191 (С. Крючков, 1938). 1. d7 Kg6+ 2. Крh3 Kf4+ 3. С: f4 Ca5 4. b6 С: b6 5. Се3! Ca5 6. d8Ф! С: d8 7. Cd4+! Кре7 8. Cc5+ Кре8 9. Cg1! Л: g1 — пат.

№ 192 (Л. Куббель, 1908). 1. Лc4+ Крf3 2. Л: h4 g2 3. Лh3+ Крf4 4. Лh4+ Крf5 5. Лh5+ Крf6 6. Лh1! ghФ(Л) — пат.

№ 193 (Г. Заходякин, 1934). 1. Кb6+ Крс6 2. К: a4 Крb5 3. Cc3 Кр: a4 4. Кре6! h4 5. Крд5 h3 6. Крс4 h2 7. Сb4 h1Ф 8. b3×.

№ 194 (Ф. Рихтер, 1952). 1. Крb5 Ла7 2. Kg2 Лg7 3. К: f4 Л: g8 4. Kf6 Лb8+ 5. Кра6 С: f4 6. Kd5 Лf8 7. Кb6+ Крb8 8. Kd7+.

№ 195 (В. Киви, 1934). 1. Ле5+ Kd5! 2. Л: d5+ Крb6 3. Ке3! a1Ф 4. Лd1 Фа2 5. Лd2! Фа1 6. Лd1! — позиционная ничья.

№ 196 (И. Фритц, 1938). 1. Крг3 Кb4 2. c7 Cf4+ 3. Кр: f4 Kd5+ 4. Кре5 К: c7 5. Крд6 Ке8+ 6. Кре7 Kg7 7. Крf8 Kh5 8. Kf7×.

№ 197 (Ф. Рихтер, 1954). 1. Cg7+ Крд6! 2. Лc2! Ca5 3. Cf8+ Крд(e)5 4. Лc5+ Кре4 5. Л: a5 Лf6+ 6. Кре2! Л: f8 7. Кc5+ Крд(f)5 8. Kd7+.

№ 198 (В. Хортов, 1975). 1. Кре3 С: g6 2. Кc4+! Крд5 3. С: g6 Ka2+ 4. Крb3 Кc1+ 5. Крс2 Кр: c4 6. Ch7 Лf1 7. Cd3+ К: d3 — пат.

№ 199 (С. Крючков, 1928). 1. Се5 С: e5+ 2. Л: e5+ Крf8 3. Ле8+! Кр: e8 4. g7 Лf8 5. f6.

№ 200 (Всесоюзн. сорев., 1983). 1. Cc5+ Кра6 2. К: e4 Кb6+ 3. Крb4 Kd5+ 4. Кра4 Кb6+ 5. С: b6! С: d4! 6. Cc7 Cb6 7. Ch2 С: a5 8. Кc5+ Крb6 9. Cg1.

№ 201 (Г. Ломмер, 1934). 1. Лh5+ Крг3 2. Л: b5 Лg1+ 3. Кр: e2 Кc3+ 4. Крд2 К: b5 5. d7 Кc3! 6. d8Ф Лd1+ 7. Кре3 Л: d8 — пат.

№ 202 (З. Пигитс, 1956). 1. f7 Лf3 2. Cf4 Л: f4 3. Kf5 Л: f5 4. Кc2+ Крд(f)1 5. Ке3+ и 6. К Л или 4. . .Кре2 5. Kd4+ и 6. К: Л.

№ 203 (Междун. сорев., Варна, 1976). 1. Лh3 cd 2. Л: h2 dc 3. Лh1+ Kpf2 4. Ке4! Л: e4 5. Лh2+ Kpc3 6. Л: c2 Cd3 7. Лg2! Лg4+ 8. Kph8 Л: g2 — пат.

№ 204 (Г. Каспарян, 1959). 1. Ла1+ Kpc2 2. Лс6+ Kpb3 3. Лb1+ Кра3 4. Кс3! Лf1! 5. Kb5+ Кра2 6. Л: f1 С: f3+ 7. Л: f3 e1Ф 8. Лс2+ Kb2 9. Ла3+ Kpb1 10. Ла1+ Кр: a1 11. Кс3! с выгрышем.

№№ 205—222 предлагались для решения в первенстве Москвы 1985 года.

№ 205 (?) 1. Фh2!

№ 206 (М. Вукчевич, 1962). 1. Се4!, 1. Лd6? Се4!, 1. Cd6? Ле4!

№ 207(?) 1. Фg8!

№ 208(?) 1. Ла8 e4 2. Фh8, 1...b3 2. Фе4+!, 1...Сс2. Л: g4+.

№ 209 (?). 1. Фf4 К: f4 2. Сс3, 1...Сс2 2. b5+, 1...Кс5 2. Фd2, 1...Кс7 2. Фс1, 1...К: d4 2. Фf7, 1...Kd8 (f8, g7, g5) 2. Фd2, 1...d2 2. Фf1+.

№ 210 (?). 1. Kf4с2 2. Kb3+, 1...Cf7(g8) 2. Фе6, 1...Лh3(f3) 2. Фd3, 1...Л: a4 2. Kd3+, 1...Фg8 2. Cd6+, 1...Лс(e, g)3 2. п: Л, 1...Cd5 2. Л: d5+.

№ 211 (С. Козловский, 1938). 1. Лd7 Kph6 2. Kpf3! a2 3. Лd2! Cb2 4. Лh2+ Kpg7 5. Л: b2 a1Ф 6. Сс3+.

№ 212 (Г. Матисон, 1922). 1. f7 Лf5 2. d6 С: f7 3. С: c6+ Kpg3! 4. d7 Лf1+ 5. Kpd2! Ch5 6. Cf3! С: f3 7. d8Ф Лd1+ 8. Kpc3 Л: d8 — пат.

№ 213 (Ф. Лазар, 1929). 1. Кра8!! b2 2. Kb8! b1Ф 3. К: c6! Ф: e4 4. Ле7+ Kpd5 5. Л: e4 Кр: e4 6. К: b4 ab 7. c6 b3 8. c7 b2 9. c8Ф b1Ф 10. Фf5.

№ 214 (?). 1. Лb7 Cd3 2. Се4 Лс7×.

№ 215 (?). 1. Фf8 К: b7 2. Фа8 Kd6 3. Фh1 b7×.

№ 216 (Э. Закон, 1955). 1. Фh8! К: g7 2. Kpd4 Kpc6 3. С: b3 Ке6+ 4. Kpc4 Кс5 5. Фd4 cb×.

№ 217 (Г. Отт, 1928). 1. Kh3!с2 2. Kg4+ Kpf5 3. Лg5×, 1...

Лh5 2. Кра3! c5 3. Kf4!, 2...d5 3. Kg4+, 2...g2 3. Kf2.

№ 218 (?). 1. Сс3с2 2. Фd5+ Кр: d7 3. Фс6+ или 2. Kf8+ Кр: f5 3. Ке3+, 1...С: f5 2. Фс8 Kpd5 3. Фс4+, 2...Kpf7 3. Ф: g8+, 1...Кр: f5 2. Кс5 К: h3 3. Ке3+, 1...Kf6 2. Kh6 Кр: d7 3. Фс6+.

№ 219 (?). 1. Cd7 Фg4 2. С: g4 h6 3. Фh1! Кр: c6+ 4. g3+.

№ 220 (?). 1. С: f2! de+ 2. Kpe1, 1...gf 2. Фс8.

№ 221 (Д. Андерсон,?). 1. Лf1!с2 2. d3+ С: d3 3. Сс1+, 1...Cb4 2. Cg1+ К: e2 3. Кс3+, 1...С: d2 2. Cg5+ Се3 3. С: d8.

№ 222 (?). 1. Ca2 Сс2 2. Cb1 Сс3 3. Кс7+ Kpf6 4. Фе7+ Л: e7 5. Ке8+ Л: e8×, 1...С: a2 2. Фh7+ Лg6 3. Ке7+ Kpf6 4. d7+ Се6 5. Фh6 Л: h6×.

№ 223 (Д. Райс, 1984). 1. Kdf7!

№ 224 (А. Пиатези, 1974). 1. Kpg2!

№ 225 (М. Келлер, 1976). 1. Лd8!с2 2. Ф: e4+ 1...Фh7 2. Кс2 Kf5 3. Ф: e6×, 1...Cg2 2. Кс6 Kf7 3. Ф: e6×, 1...Kf5 2. d3+, 1...Kpd4 2. Кс6+.

№ 226 (Г. Фарни, 1938). 1. Лс8!с2 2. Л: d6+! Кр: d6 3. Л: d8+, 2...Л: d6 3. Фb5+ К: b5 4. Лс5×, 1...Лb6 2. Се6+ Kpc6 3. Ка5+, 1...Лс5 (4) 2. Л: c7 Л: c7 3. Се6+, 1...Kg6 2. Фf7+, 1...e3 2. Фd3+.

№ 227 (В. Йоргенсен, 1952). 1. Фg8! Кр: e7 2. d8Ф+, 1...Kpc7 2. d8Л+, 1...fg 2. d8С, 1...fe 2. d8К.

№ 228 (Т. Орбан). 1. Л: d7 Л: e3+ 2. Kpd6 Kf5×, 1. С: f3 Кс6+ 2. Кре4 Cf5×, 1. Ке4+ Kph5 2. С: d4 Лf5×.

№ 229 (П. Книст, 1972). 1. Фd3+ Kpc7 2. Кре4 cd+ 3. Kpd5 e4+ 4. Kpc5 d4×, 1. Kpf4 Kpd7 2. Кре5 e3 3. Фd4+ cd 4. Kpd5 c4×.

№ 230 (Л. Золтан, 1957). 1. dc Се4 2. c7 Cb7 3. С: e6 Сс8 4. С: c8 d2 5. Kph5! d1Ф+ 6. Cg4 Фh1+ 7. Kpg5 Фd5+ 8. Kph4.

Содержание

Предисловие	3	В мире шахматных чудес . . .	66
Немного истории	6	Внимание, этюды!	85
Азбука композиции	12	Несколько советов	101
Двухходовка? Это очень просто!	29	Кто победит гроссмейстеров	105
Сквозь лабиринт вариантов	41	Проверьте решения	107

Серия «Библиотечка шахматиста»

Яков Георгиевич Владимиров

КАК РЕШАТЬ ЗАДАЧИ И ЭТЮДЫ

Заведующий редакцией *В. И. Чепижный* Редактор *Б. И. Туров*. Художник *Н. Б. Грицкевич*. Художественный редактор *А. В. Амаспюр*. Технический редактор *О. П. Жигарева*. Корректор *Т. П. Романова*.
ИБ № 2118

Сдано в набор 19.02.86. Подписано к печати 02.07.86. Формат 84×108/32. Бумага тип. № 1. Гарнитура «Литературная». Высокая печать. Усл. п. л. 5,83. Усл. кр.-отт. 6,20. Уч.-изд. л. 5,99. Тираж 50 000 экз. Издат. № 7684. Зак. № 2231. Цена 40 коп.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного Комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 101421, ГСП, Москва, К-6, Каляевская ул., 27

Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени МПО «Первая Образцовая типография» им. А. А. Жданова Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.

113054, Москва, Валуевская, 28

Зак. 2659. Отпечатано в ордена «Знак Почета» типографии газеты «Красная звезда», 123326, Москва, Хорошевское шоссе, 38.