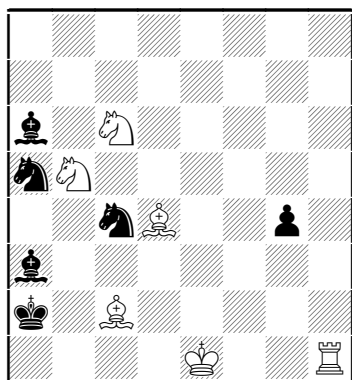


## Волшебная рокировка

«Не без причины неизвестно происхождение игры в шахматы: вероятно, она существовала до появления на Земле человека и, может быть, даже до сотворения мира. Если мир впадёт в хаос, а хаос превратится в ничто, игра в шахматы останется вне пространства и времени свидетельством вечного существования идей» (Массимо Бонтемпелли).



После небольшого перерыва возобновляем наши занятия. В прошлый вторник ввиду малочисленности присутствующих мы просто порешали задачи. Ну а сегодня нас ждёт полноценная лекция на тему... А вот на какую, должны рассказать уже вы. Для этого всем нам придётся решиться следующей двухходовку.

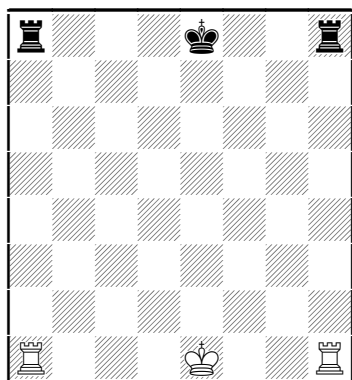
**С.Л. Кейнин [1929 г.]**

**1.0–0!** (угроза 2. ♖a1#).

Неверно играть с той же целью и 1. ♖e2?! ввиду 1... ♗b2, и конь на b5 оказывается связанным, и 1. ♖f2?! из-за 1... g3+! Ну а теперь всё у белых получается: **1... ♗b3 2. ♖b1#; 1... ♗b2 2. ♗c3#; 1... ♗b2 2. ♗b4#; 1... g3 2. ♖a1#.**

Правильно! Рокировка! Одно из трёх наиболее волшебных вещей в шахматах, не считая их самих. Вторая вещь – взятие на проходе. Третья – превращение пешки вообще и слабое в частности. О них, надеюсь, мы столь же обстоятельно, как сегодня, поговорим в дальнейшем.

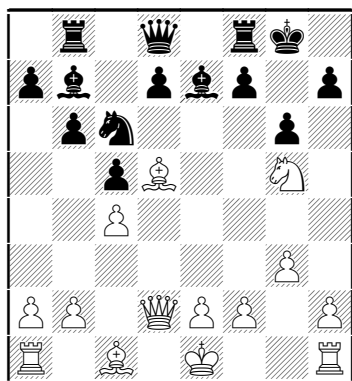
### Тема нашей сегодняшней лекции «Волшебная рокировка»



Итак, рокировка. В чём же её волшебство и притягательность, позволившие этому термину шагнуть далеко за рамки чисто шахматной терминологии наряду с цугцвангом и цейтнотом?

Думаю в том, что это единственный ход в ходе шахматной партии, когда у одной стороны одновременно двигаются сразу ДВЕ фигуры.

То есть одним ходом позиция на доске изменяется кардинальным способом: король переходит в менее опасное место, а ладья (между прочим, вторая по силе фигура) выводится на центральную (при длинной рокировке) или околоцентральную (при короткой) вертикаль.

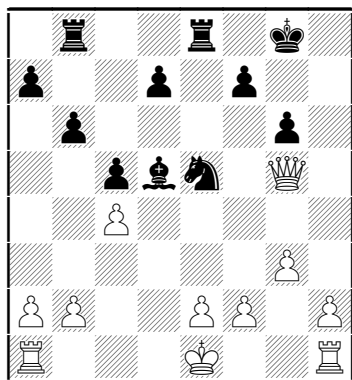


Правила рокировки нетвёрдо знают даже некоторые ведущие шахматисты мира. Точнее в момент напряжённой борьбы и с ними может произойти «короткое замыкание». Так, в 1974 г., в решающий момент 21-й партии Виктор Корчной спросил судью, можно ли рокировать, если ладья находится под боем. Дело было так...

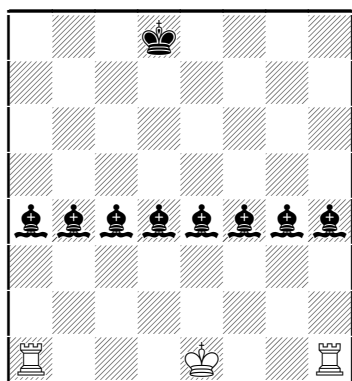
### **Kortschnoj Viktor - Karpov Anatoly**

Candidates final Moscow (21), 1974

**13. ♗:h7! ♖e8.** После 13... ♖:h7 14. ♗h6+ ♖g8 15. ♗:g6+ чёрного короля скоро заматуют. **14. ♗h6 ♗e5 15. ♗g5.** Грозит мат в два хода, спасаясь от которого, чёрные должны отдать ферзя. **15... ♗:g5.** Или 15... ♗:d5 16. ♗h7+ ♖f8 17. ♗h8#. **16. ♗:g5 ♗:g5.** Если 16... ♗c7, то 17. ♗f6 и т.д. **17. ♗:g5 ♗:d5.** Вот этот момент! **18.0–0!** Рокировка



возможна! На 18.c:d5? последовало бы 18... ♖f3+!, и чёрные даже выиграли бы. 18... ♕:c4 19.f4, и партия закончилась. Он же в одной из «быстрых» партий сделал рокировку, несмотря на то, что его король уже ходил. Ошибка была замечена слишком поздно; по предложению Корчного в партии была зафиксирована ничья. Анатолий Карпов грешит технически неправильным совершением хода – переставляет сперва ладью. Юрий Авербах, редактор знаменитого пятитомника, посвящённого шахматным окончаниям, однажды подзабыл, одно из них в своей статье, на что ему ехидный читатель прислал письмо такого примерно содержания: «Гроссмейстер, а правил не знает!» Поэтому давайте всё-таки их по-быстренькому освежим в памяти.



### Рокировка невозможна:

- 1) если король по ходу партии уже делал ходы (включая ход-рокировку);
- 2) с той ладьёй, которая уже ходила;
- 3) с ладьёй, полученной превращением из пешки; если поле, пройденное королём во время рокировки, находится под боем противника;
- 4) если король перед началом рокировки находится под шахом, или после её осуществления попадает под шах.

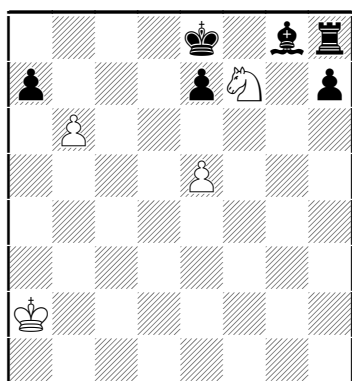
### Рокировка временно невозможна:

- 1) пока между королём и ладьёй, предназначенными для рокировки, находится какая-либо посторонняя фигура (как своя, так и чужая)

### Рокировка возможна:

- 1) если ладья под боем;
- 2) если ладья, стоящая на ферзевом фланге, при рокировке проходит через битое поле (такowymi могут оказаться поля b1 и b8, где в начале игры у обоих игроков стоят кони);
- 3) если король ранее был под шахом, и от шаха избавились, прикрывшись или взяв «обидчика» другой фигурой (но при этом не сдвинули короля с начальной позиции).

К тому же рокировка – это ход короля. Не знаю, как сейчас, но нас в детстве учили делать её так: сначала король идёт с e1 на g1 (или c1), затем ладья прыгает с a1 (или h1), соответственно на d1 (или a1).



В задачах и этюдах шахматной композиции рокировка по умолчанию считается возможной, Кроме тех случаев, когда путём ретроанализа можно совершенно точно установить, что король или ладья уже ходили (то есть, когда нет ни одной доказательной партии, в которой король и ладья не сделали бы ни одного хода).

Как пример такого анализа назад можно рассмотреть следующий несложный этюдик.

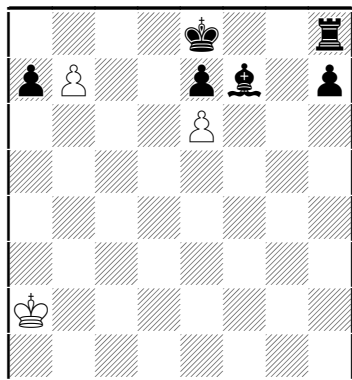
### В. Корольков; А. Гербстман

«Вечерний Ленинград», 1948

1.b7. Пешка должна отправиться вперёд.

Если 1.e6?, то 1...a:b6 2. ♖:h8 ♕:e6+ с выигрышем.

1... ♕:f7+ 2.e6!



Теперь чёрным хочется, конечно, сыграть элегантно и просто 2...0–0!, задержать вражескую проходную и играючи победить.

Но в начальном положении чёрные находятся в своеобразном «ретроцугцванге».

Ни одна из их фигур, кроме чёрного короля, не могла перед этим сделать ход – слон заперт на поле g8, ладья находится в углу и также заблокирована собственным слоном, а все оставшиеся на доске пешки находятся на своих первоначальных местах и, следовательно, не двигались.

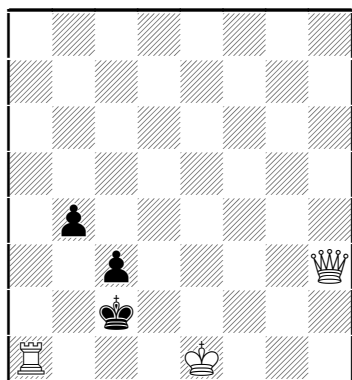
Отсюда следует, что последний ход чёрные сделали королём, а раз король двигался, то и рокировка оказывается невозможной!

Поэтому следует 2...♙:e6+, на что правильно 3.♚a1!

Это вынуждает 3...♗f7. Иначе белая пешка не только станет ферзём, но этот ферзь ещё и в живых останется.

Теперь же всё заканчивается так: 4.b8♖! ♖:b8 – белым пат.

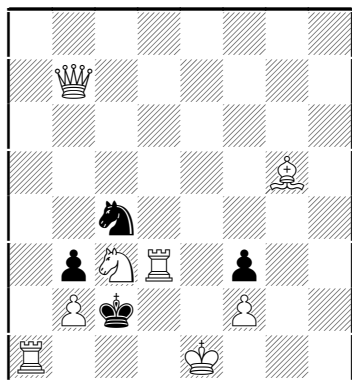
Ну а теперь после предварительной, вводящей в теорию вопроса части, приступаем к рассмотрению примеров применения магической рокировки в произведениях различных жанров. Начнём, как это и полагается, с самых простых, с двухходовочек.



### S. Loyd [1889 г.]

В этой классической задаче выдающегося американского проблемиста Сэма Лойда даже колоссальный перевес (лишние и ферзь, и ладья!) не помог бы белым победить именно в два хода, если бы не рокировка!

1.♖e6! Цугцванг! И если 1...♚b2, то 2.♖a2#. На 1...b3 находится 2.♖e2#. Наконец, на 1...♚d3 матует тематическое 2.0–0–0#!



### А.А. Тутлаянц [1966 г.]

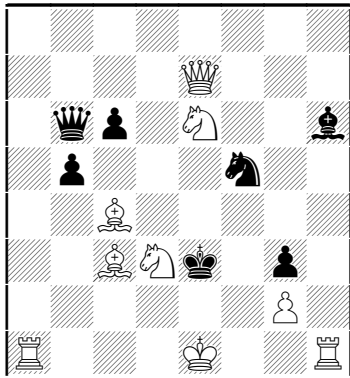
Идём дальше. Следующее задание чуть-чуть сложнее. Да и фигур тут явно побольше.

Но победная идея всё та же. Сначала хитрый ход, приводящий к цугцвангу, что вынуждает соперника под давлением непреодолимых обстоятельств, хоть и без особого желания, ухудшить своё положение, выстроившись под сокрушительный рокировочный удар.

Правда, поначалу может показаться, что решает довольно симпатичное 1.♘e2?!, подставляющее вторую фигуру под удар, с такими идеями: 1...♚:d3 2.♖h7#, или 1...♘a5 2.♖d2#; или 1...f:e2 2.♖:b3#, но после смелого и королевского 1...♚:b2! мата на следующем ходу у белых нет! Верно 1.♖b5! Цугцванг!

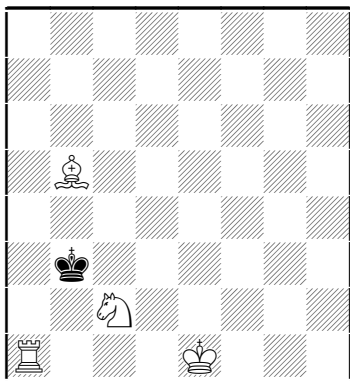
Далее возможно: 1...♚:b2 2.♖a2#; 1...♘:b2 2.♖c1#; 1...♘e3 2.♖d2#.

Ну и главный для нас вариант: 1...♚:d3 2.0–0–0#!



### М. Липтон [1960 г.]

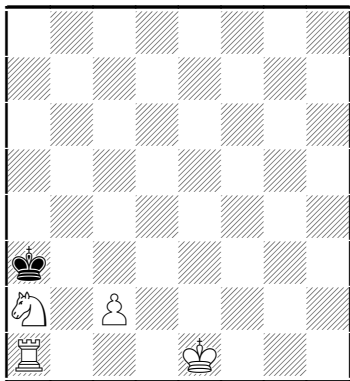
В следующей композиции матующий механизм работает немного иначе, нежели в только что рассмотренных примерах. Ведь рокировка тут делается сразу! Причём сразу надо сделать правильный выбор, и не запутаться в количестве нулей. А именно – **1.0–0–0!** Одна ладья белых, не теряя времени, выскакивает на центральную вертикаль. А их король освободил поле e1 для второй полутяжёлой фигуры! И грозит **2. ♖he1#!** Симметричное **1.0–0?!** с подобной же угрозой (**2. ♖ae1#**) не работает из-за **1...b:c4!** А после длинной рокировки чёрных не спасает даже возможность объявления вскрытого шаха: **1...♔e2+ 2. ♘ef4#**, или **1...♔e4+ 2. ♘g5#**. Ну, а если **1...♘d4**, то **2. ♘:d4#**, или **1...b:c4 2. ♖he1#**.



Ну и совсем простенькая, последняя двухходовка.

### R. Alan [1895 г.]

Решает тематическое **1.0–0–0!** с двумя вариантами: **1...♔a2 2. ♖c4#** и **1...♔c3 2. ♖d3#**.

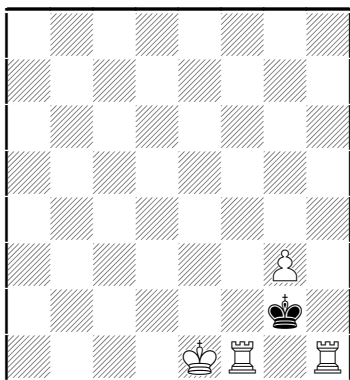


Особо интересных трёхходовок обнаружить не удалось. Но кое-что всё же нашлось.

### М. Кройтор [2006 г.]

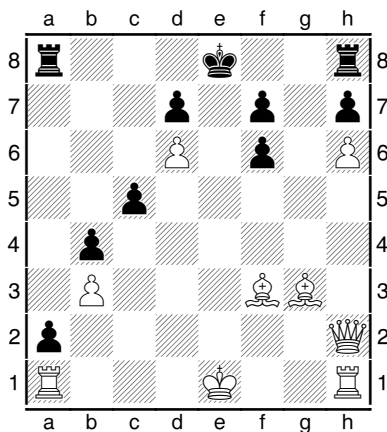
Здесь правильно уже шаблонное **1.0–0–0!** с двумя вариантами: **1...♔a4 2. ♖d5 ♔a3 3. ♖a5#**, или **1...♔:a2 2. ♖d3 ♔a1 3. ♖a3#**.

Кстати, если пешку передвинуть с c2 на c3, то вместо коня на a2 можно также поставить пешку. Тогда решение будет таким: **1.0–0–0!** И далее либо **1...♔:a2 2. ♔c2 ♔a3 3. ♖a1#**, либо **1...♔a4 2. ♖d5 ♔a3 3. ♖a5#**.



### S. Loyd [1857 г.]

Ну и в завершение короткого трёхходового отдела – классика. Здесь, кстати, разнообразия ради, события будут происходить в другом, «коротком» углу доски. Начинается всё с симпатичной жертвы – **1. ♖f4!** Её принятие ведёт к такому мату: **1...♔:h1 2. ♔f2 ♔h2 3. ♖h4#**. А вот если чёрные проявят сдержанность и полакомятся всего лишь пешкой путём **1...♔:g3**, то для их наиболее скорого матования годится только **2.0–0!** с идеей **2...♔h3 3. ♖1f3#**. Ну а теперь у нас на очереди разбор позиций, в которых белые, несмотря на свою наилучшую игру, могут поставить мат вражескому королю только больше чем в три хода. И нас ожидает две четырёхходовки и одна старинная пятиходовая задача.

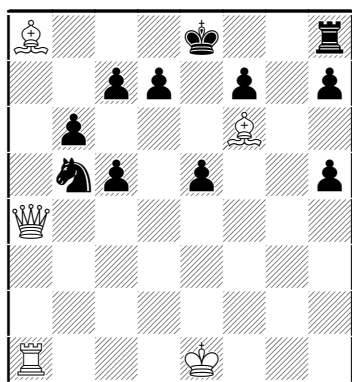


### Х. Розетти [1949 г.]

Наивное 1. ♖e2+?! не проходит, поэтому тонкости начинаются с первого хода – 1. ♖b2! Идея – 2. ♗:f6, и мат. Лучшая защита на это – 1...0–0. Чёрные хотят отсрочить неизбежное шахом ладьи по центральной линии. Поэтому белые должны убрать короля с e1. 2.0–0! и 3. ♗:f6 с последующим 4. ♗g7#. Но не 2.0–0?! из-за 2...a1 ♖+! или 2. ♔f2?! ♜ae8 3. ♗:f6 ♜e2+!, и мата в положенное число ходов объявить не удастся.

На первом ходу чёрные могут попытаться сыграть 1...0–0 с той же идеей. И как нетрудно догадаться их замысел опровергает только 2.0–0! и 3. ♗:a2 с последующим 4. ♗a8#, но не 2.0–0?! ввиду 2... ♜dg8 3. ♗:a2 ♜:g3+.

Очень редкий в композиции замысел: синтез рокировок сторон.



Ещё более интересная и красивая будет у нас следующая задачка.

### А. Йохандл [1959 г.]

В первую голову необходимо освободить поле a8. Это достигается путём великолепного 1. ♘h1! Только здесь слон никому не будет мешать. Не то, что в случае 1. ♘f3?! 0–0! И мата на четвёртом ходу белым не видать, как своих ушей. Например, 2. ♗a8 ♘d6 3. ♗:f8+ ♔:f8 4. ♜a8+ ♘e8 и т.д.

1... ♘a7. Лучшая защита. И она потребует от соперника необыкновенно яркой реакции. Иначе оборону чёрных не проломить. В случае 1...0–0 белые всё равно ведут ферзя вперёд – 2. ♗a8! (угроза 3. ♗g2# - вот именно!), и на 2...c6 приносят его в жертву – 3. ♗:f8+! ♔:f8 4. ♜a8#.

Диаграмма

2. ♗c6! Сильнейшая белая фигура идёт напролом. Грозит всё то же 3. ♗a8+ с матом.

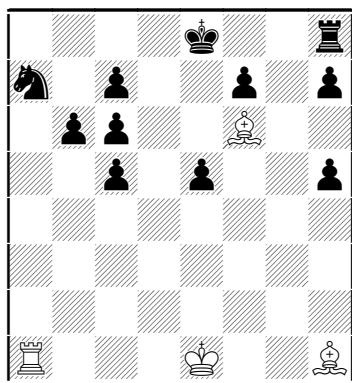
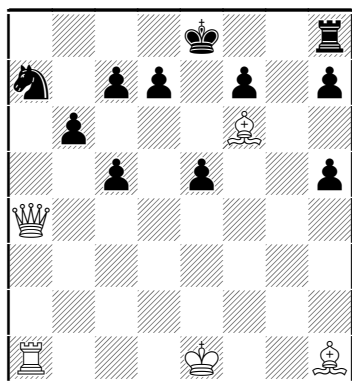
2...d:c6. Чёрные ликвидируют вражеского ферзя. Но ему на смену подтягиваются новые бойцы. Не поможет 2...0–0 из-за 3. ♗g2#. Обратите внимание на белого слона, который на h1 никому не мешает!

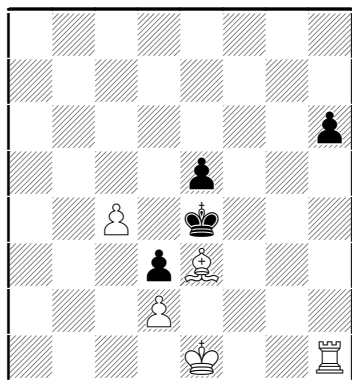
Диаграмма

3.0–0! (угроза 3. ♜d8#). Вот она рокировка родименькая. Не работает 3. ♜d1?! с той же идеей из-за 3...0–0! и т.д.

Теперь же на 3...0–0! решает 4. ♜g1#!, и становится окончательно ясно, не только почему на самом первом ходу белый слон должен был отступить именно на h1, но и то, зачем на третьем нужна была именно рокировка!

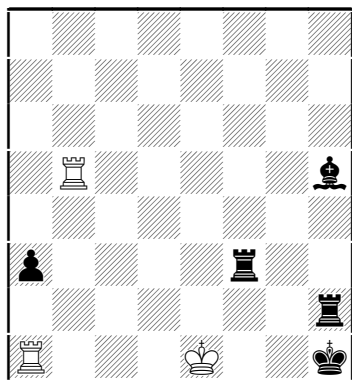
Что и говорить, «отличное взаимодействие белого трио с весьма нешаблонной мотивировкой белой рокировки» (Я. Владимиров).





### Я. Клинг [1848 г.]

И снова для достижения нужного результата (а именно – мата в 5 ходов) белым необходимо переместить сразу две фигуры одновременно. Достигается это, как все понимают только посредством **1.0–0!**, после чего и король, и ладья начинают заниматься каждый своим делом, совершенно не пересекаясь. Король – тормозит пешку, ладья же, тонко взаимодействуя со слоном, готовит победный выстрел батареи. А предводитель соперника, отсечённый по вертикали «f», ничего не может с этим поделать и выступает в роли стороннего наблюдателя. **1...h5 2.♔h2 h4 3.♙g1! h3 4.♖f2**. Батарея готова, тёмный властелин должен выполнить ход, ведущий напрямиком к гибели. **4...♚d4 5.♖f4#!** С задачками покончено, переходим к этюдам.

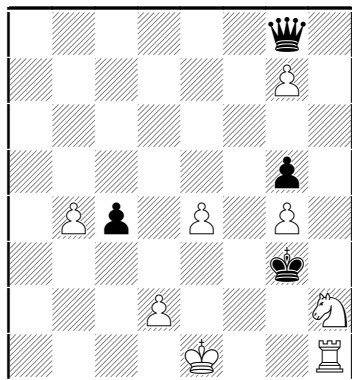
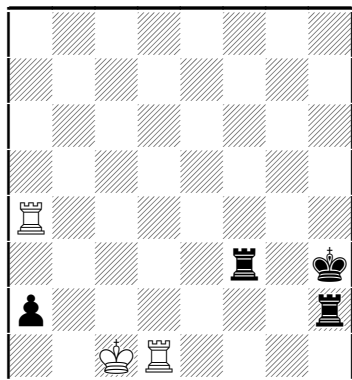


### Ю. Кайем; В. Руденко [1957 г.]

Понятно, что белым плохо. **1.0–0–0+!** Вот оно шахматное волшебство. Один, заметьте, только один ход и сразу две фигуры белых получают то, чего они хотели. Король – убежище, ладья – возможность вступить в игру. **1...♔g2 2.♖g5+ ♘g4!** И самое красивое, и самое сильное продолжение. После **2...♖g3** наиболее чётким является **3.♖d2+!**, ведущее к размену всех ладей: **3...♔f3 4.♖:g3+ ♔:g3 5.♖:h2 ♔:h2**, и так как слон не того цвета, то после **6.♔b1** можно сразу же соглашаться на ничью. **3.♖:g4+**. Слона приходится бить, что после... **3...♔h3** ...заставляет белых судорожно приспособливаться к отражению неизбежного продвижения последней пешки, после чего будет грозить и превращение в ферзя, и **♖c3#**. Игнорировать это намерение нельзя: **4.♖g8? a2 5.♖a8 ♖c3#**. Поэтому следует **4.♖a4**, на что чёрные продолжают **4...a2**. Очевидно, лучшее.

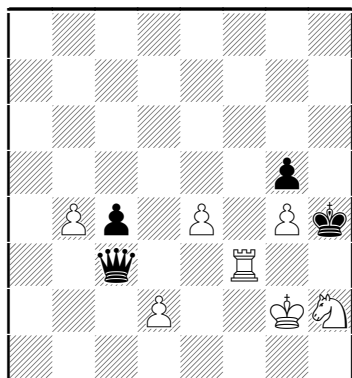
#### Диаграмма

Положение белых кажется абсолютно безнадёжным. Но спасение всё же есть. Разумеется, этюдное. **5.♖a3!** Минус одна ладья. **5...♖:a3**. После **5...a1 ♖+ 6.♖:a1 ♖c3+ 7.♔b1 ♖b3+** получается только вечный шах. **6.♖d3+!** Минус вторая. **6...♖:d3**. А это пат!



### Ежи Панецки [1965 г.; версия 2019 г.]

**1.0–0!** Как всегда один лишь только ход, а сразу две белые фигуры поменяли свои позиции! Магия! И столь сильное волшебство, что поначалу кажется, что чёрным ввиду неотразимости угрозы **♖f3+**, **♔g2** и **♖h3#** лучше всего сразу же сдаться, не доводя до матового греха. Но, как говорится, сдачей не была спасена ещё ни одна партия, поэтому чёрные продолжают **1...♖:g7**, вроде как бы в отчаянии, но на самом деле задумав недоброе по отношению к своему противнику. Белые в ответ продолжают плановые манёвры. **2.♖f3+ ♔h4 3.♔g2!** И суровая реальность угрожает чёрному королю матом в один ход, что парируются путём **3...♖c3!** (**3...♖b2 4.♖h3#**). Теперь



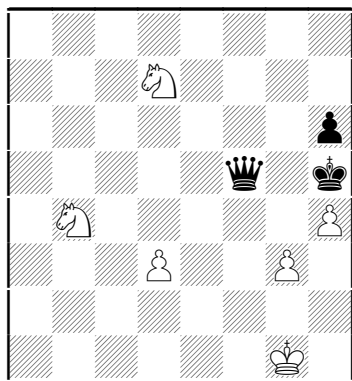
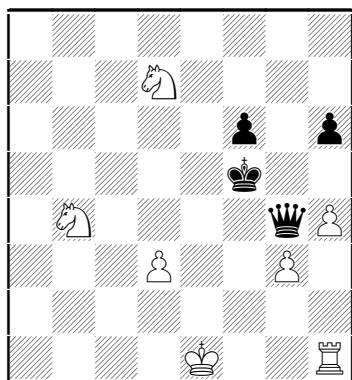
и после 4. ♖:c3?!, и в случае 4.d:c3?! чёрному королю получается пат. К ничьей должно привести и 4.d3?! ♕d2+ 5. ♖f2, и теперь хотя бы 5... ♗e3 с идеей такого повторения ходов: 6. ♖f3 ♗e2+ 7. ♖f2 ♗e3 и т.д. Поэтому-то белые продолжают иначе. Совершенно иначе...

Диаграмма

**4. ♖d3!!** Белые, освободив поле f3, «просто» хотят путём ♗f3+ разрушить патовую крепостушку, в которой доселе прятался король противника и только после этого съест ферзя.

Поэтому чёрные должны брать ладью. **4... ♗:d3**. Это чуть упорнее, нежели 4...c:d3, что опровергается путём 5.d:c3 (самое чёткое) 5...d2 6. ♗f3+ и 7. ♗:d2. **5. ♗f3+**. Вот и белый конь, доселе сладко спавший на краю доски, активно вступает в игру. **5... ♖:g4 6. ♗e5+**. Вилка! **6... ♖f4 7. ♗:d3+**. Удивительно, но чёрного ферзя, который и под удар пешки прыгал, и на ладью пристально и в упор смотрел, смог прибить только конь. **7...c:d3**.

И после понятного **8.b5** оценка возникшего пешечного эндшпиля становится затруднений не вызывает: белые легко побеждают.



### Александр Жуков [2018 г.]

Без ладьи белым здесь с ферзём соперника не справиться. Но вводить её в бой надо и правильно, и с темпом. То есть верно, разумеется, строго тематическое **1.0–0+!** Рокировка! Почему ложным следом будет 1. ♖f1+?! мы увидим в конце решения.

**1... ♖g6!** Наиболее интересное продолжение. В случае 1... ♖e6 белые успевают консолидироваться. То есть 2. ♗c5+ ♖f7 3. ♗e4, и должны постепенно реализовать свой материальный перевес. Кстати, не проходит сейчас 3...f5 из-за 4. ♖:f5+! и т.д.

**2. ♖:f6+**. Теперь на седьмой линии с распротёртыми объятиями чёрного короля никто не ждёт: если 2... ♖g7, то 3. ♖f7+!, и, как нетрудно убедиться, ферзь на g4 всенепременно будет съеден.

Поэтому чёрный король бежит вперёд – **3... ♖h5**, и кажется, что ферзь сможет спасти своего повелителя.

Но следует два совершенно (и всего) нереальных хода.

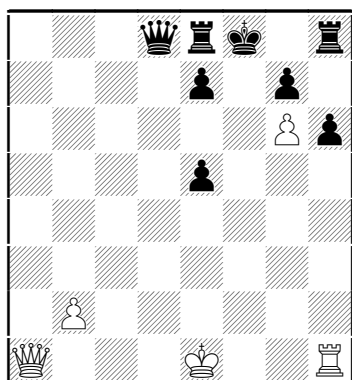
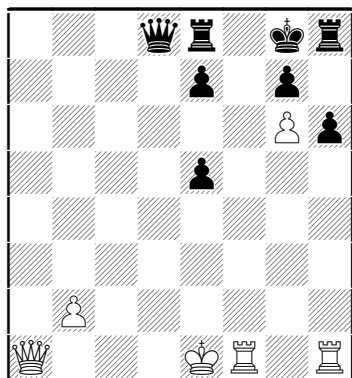
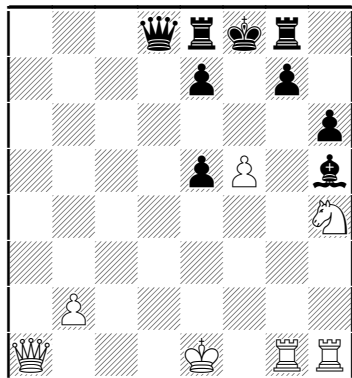
**3. ♖f5+!** Ладья не нужна!

**3... ♗:f5**. Иного нет: если 3... ♖g6, то 4. ♗e5+ и 5. ♗:g4. А вот теперь...

Диаграмма

**4. ♗d5!!** Гениальный ход! Ферзь пойман! И чёрные могут сдаваться! А вот при 1. ♖f1+?! белый король оставался на e1, и всё это уже не проходило из-за 4... ♗e6+!

**4... ♖:d5**. Не спасает, как и всё остальное: 4... ♗f3 5. ♗5f6+ ♖g6 6. ♗e5+; 4... ♗f7 5. ♗f4+ ♖g4 6. ♗e5+; 4... ♖g4 5. ♗e3+; 4... ♖g6 5. ♗e7+; 4... ♖:d3 5. ♗f4+; 4... ♗h3 5. ♗f4+, и конь ест ферзя. **5. ♗f6+ ♖g6 6. ♗:d5** и т.д.



## В. Коваленко [2008 г.]

Ну и в заключение рассмотрим два красивых суператакующих и мегафорсированных этюда, где главным фактором победы атакующей стороны будет именно возможность в нужный момент совершить рокировку в какую-либо сторону. А то и в обе...

**1. ♘g6+**. У белых двух пешек не хватает. Поэтому медлить им нельзя. Вот они стремглав в атаку и направляются.

Теперь, если **1... ♔f7**, то **2. ♖a2+ e6 3. f:e6+ ♗:e6 4. ♗:h5** с решающим перевесом.

Ну а после **1... ♕:g6 2. f:g6** у чёрных появляются иные проблемы, которые надо безотлагательно решать. Сейчас, к примеру, грозит **3. Rf1#**.

Понятно, что на **2... e6** хорошо **3. Rf1+ Ke7 4. Rf7+** с атакой, которая быстро и качественно решает дело: **4... ♔d6 5. Qa6+ ♔d5 6. ♔e2**. Посильнее смотрится **2... ♗h8!**, после чего для чёрного короля освобождается поле g8, где он после **3. ♗f1+ ♔g8**, кажется, пребывает в полной безопасности. Но не тут-то было!

Диаграмма

**4. ♗f8+!!** Эффектное и единственно правильное!

**4... ♔:f8**. Если **4... ♗:f8**, то **5. ♖a2+**, матуя.

Диаграмма

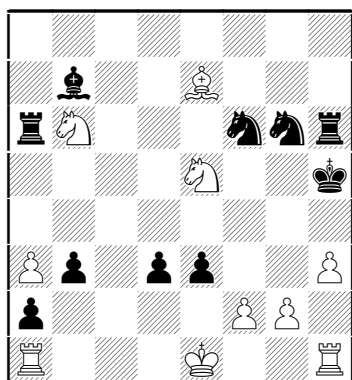
**5.0-0!** Рокировка позволяет не только ладью на линию «f» переместить, но и короля с e1 убрать. Причём всё это происходит с темпом. Нехорошо поэтому **5. ♗f1+?!** из-за того, что таким образом выполнялась только половина задачи.

**5... ♔g8 6. ♗f8+!!** «Хорошее повтори и ещё раз повтори» (с).

**6... ♔:f8**. И снова ладью надо бить королём: если **6... ♗:f8**, то **7. ♖a2+** и т.д.

**7. ♖f1+!** При короле на e1 этой возможности у белых, конечно, не было бы. Теперь же всё завершается мгновенно.

**7... ♔g8 8. ♖f7#**.



## Н. Рокировкин [2008 г.]

Вот и последняя композиция, которую мы сегодня подвергнем разбору. Как я уже и говорил, всё тут у нас будет происходить форсированно.

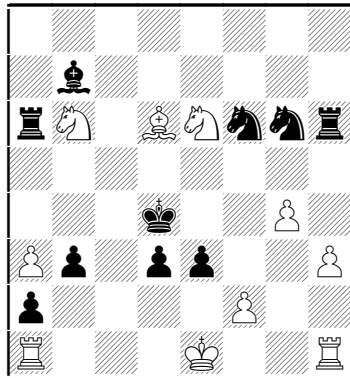
**1.g4+ ♔g5**. Чтобы ещё немного поиграть, тёмный властелин должен побегать. Иначе всё заканчивается мгновенно: **1...K:g4 2.h:g4#**, или **1...♔h4 2. ♕:f6#**

**2. ♘f7+ ♔f4**. Всё том же ключе: «Бегом от мата». Если **2...♔h4**, то **3. ♕:f6#**.

**3. ♕d6+ ♔e4!** И это лучшее. И **3...Ke5 4. ♕:e5+ ♔e4 5.f3+!**, и **3...♔f3 4. ♕g5+** приводили к одному и тому же мату, который возникнет и на главной линии. Но чуть раньше, чем это случилось бы на ней.

**4. ♘g5+ ♔d4 5. ♘e6+**. Ключевой момент. Теперь чёрный король может отправиться либо на ферзевый, либо на свой



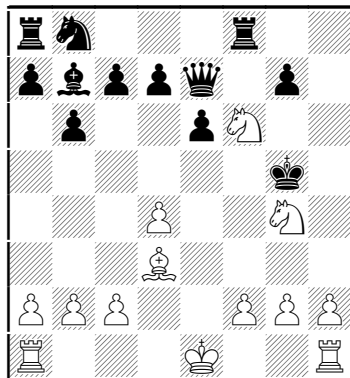
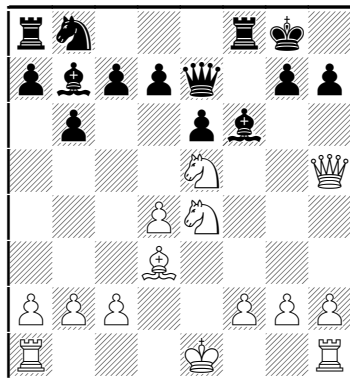


(королевский) фланг. В зависимости от этого возникает пара очень симпатичных вариантов.

Диаграмма

**5...♔c3.** Король идёт на ферзевый фланг. Значит, мат ему будет объявляться с помощью короткой рокировки. То есть **6.♕b4+ ♔b2 7.♘c4+ ♔:a1 8.0-0#!**

Вторая линия: **5...♔e4.** Король отправляется на свой родной, «одноимённый» фланг. Поэтому последним ходом тут будет 0-0-0! А именно - **6.f3+! ♔:f3 7.♘g5+ ♔g2 8.♖h2+ ♔g1 9.0-0-0#!**



## Lasker, Edward - Thomas, George Alan

1912

Ну и в заключение, покажу, что не только в задачной и этюдной композиции такие чудеса встречаются. Бывает, и в «простом» поединке происходит нечто подобное... Любопытно также будет посмотреть, когда вы следующую партию узнаете.

**1.d4 e6 2.♘f3 f5.** Как верно заметил когда-то Тигран Петросян: «Если соперник собирается играть голландскую защиту, не надо ему мешать!»

**3.♘c3 ♘f6 4.♕g5 ♕e7 5.♕:f6 ♕:f6 6.e4 f:e4 7.♘:e4 b6 8.♘e5 0-0 9.♕d3 ♕b7 10.♖h5 ♖e7?** Верно здесь **10...♕:e5!**, но, как известно, без ошибок соперника не бывает наших блестящих побед.

Диаграмма

**11.♖:h7+!! ♔:h7 12.♘:f6+ ♔h6.** Или **12...♔h8 13.♘g6#.** **13.♘eg4+ ♔g5.** И теперь белые на распутье. и могут выбирать каким образом заматовать соперника.

Диаграмма

**14.h4+.** Таким образом 0-0-0 выбирается как последний ход. Но можно было продолжать и **14.f4+!** с идеей **14...♔:f4** (или **14...♔h4 15.g3+ ♔h3 16.0-0** и **17.♘f2#**) **15.g3+ ♔f3** (или **15...♔g5 16.h4#**) **16.0-0#**, и игру заканчивает короткая рокировка!

**14...♔f4 15.g3+ ♔f3 16.♕e2+ ♔g2 17.♖h2+ ♔g1.** И теперь только не **18.♔d2#**. Согласитесь, что это совсем не смотрится. Верно лишь **18.0-0-0#!**, после чего наша лекция окончена.