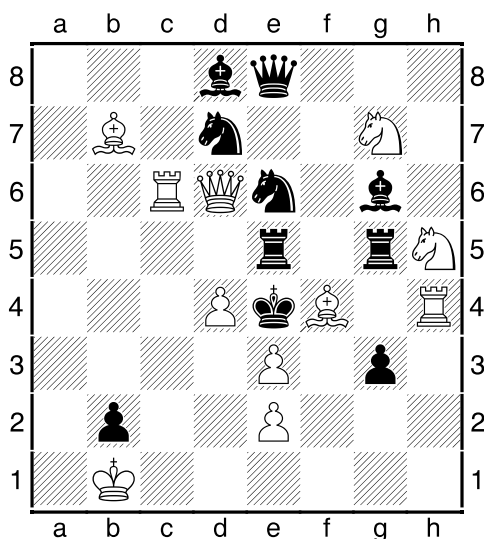


Как решать двухходовки?



Очень просто! Даже элементарно!

Ищется ход, который отвечает следующим критериям (может быть, и не одному из них, а сразу двум или даже трём):

- а) ставит фигуру (лучше всего - ферзя) под максимум ударов;
 - б) выпускает (якобы) чужого короля из матовой сетки, предоставляя ему кучу дополнительных полей;
 - в) подставляет своего короля под шах как можно большего количества вражеских фигур;
 - г) выглядит наиболее нелепо (например, отправляет главную фигуру куда-то в угол) или смотрится совершенно незаметно (перемещение фигуры происходит далеко в стороне от места предполагаемых главных событий);
 - д) сохраняет и даже усугубляет симметрию в позиции (но иногда её решительно нарушает);
 - е) наконец, если белая пешка находится на седьмой линии, то стоит приглядеться повнимательнее к возможности слабого превращения в качестве хода-кандидата.
- И самое главное, о чём никогда нельзя забывать: **правильный** манёвр обязательно ведёт к мату уже на **следующем** ходу в ответ на **любую** реакцию соперника! ☺

