#### Все грани кипергани

**NB!** Взять лишнего **белого ферзя и коня** в другом кабинете.

#### Основные термины и понятия шахматной композиции (из книги В.Ф.Руденко «Преследование темы»)

Ш.К. разделяется на следующие виды: ортодоксальная, неортодоксальная и сказочная. Ортодоксальная композиция базируется на цели (мат королю противника), материале (доска, фигуры) и средствах (правила) практической шахматной игры. Неортодоксальная композиция, базируясь на материале и средствах шахматной игры, отличается изменением цели (задания) и подразделяется на две группы: а) задачи на обратный мат, в которых белые начинают и вынуждают чёрным дать мат белому королю в заданное число ходов; б) задачи на кооперативный мат, в которых чёрные начинают (если другое не обговорено особым образом, - В.Л.) и помогают белым заматовать чёрного короля в заданное число ходов. Именно для этой разновидности задач с целью расширения содержания произведения допускается отступление от обязательного требования единственности решения. Распространена также форма близнецов, когда новое решение обеспечивается за счёт незначительного изменения начальной позиции (например, перестановкой фигуры, добавлением снятием или заменой фигурой, поворотом доски).

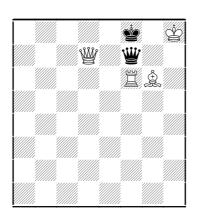
Как и было в прошлый раз Потапом «выпрошено», сегодняшнее занятие-лекцию посвятим довольно интересной, как мне кажется, разновидности шахматной композиции. А именно - задачам на так называемый обратный мат. Сначала освежим в памяти, что это такое. А некоторые из присутствующих, наверное, вообще в первый раз узнают, про что вообще идёт речь.

Обратный мат, самомат (англ. selfmate, нем. Selbstmatt) - вид композиции, в котором белые начинают и приневоливают (заставляют, как вам придётся заставить себя пойти в школу 2 сентября) противника поставить мат СВОЕМУ королю в заданное число ходов. То есть, базируясь на материале и средствах шахматной игры, композитор меняет цель всего процесса. И чёрные вынуждены (просто обязаны) делать матующий ход по одной из двух причин: они либо находятся в цугцванге, либо защищаются от шаха, что делает этот вид композиции весьма трудным для воплощения, но, как мне кажется и, как по общему мнению считается, более податливым в плане решения.

История у этого жанра и давняя, и славная. В том числе и у нас, в России. Кстати в старых книгах встречается красивое, как мне кажется, название для подобного вида задачек. А именно - кипергань. Согласитесь, звучит оно поинтереснее, чем банальное «обратка», как их также частенько именуют. Произошло оно от французского выражения qui perd il gagne, что означает «кто проигрывает, тот выигрывает».

Впрочем, по-французски, практически любая фраза звучит красиво. Наверное, даже адрес мусорной свалки где-нибудь в Париже, и даже воспроизведённый роботом Гуглпереводчика, будет, что называется, ласкать ухо. ©

Впрочем, пора приступить к рассмотрению примеров. Так оно будет и понятнее, и занимательнее. Ведь как соловья баснями не кормят, так и шахматистам лучше что-то на чёрно-белой доске показывать, не так ли?

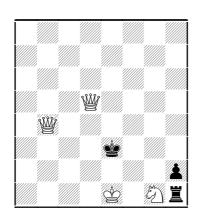


# **№1. P. Moutecidis** [1987 г.]

Большой материальный перевес обратному мату, причём в самое минимальное количество ходов, отнюдь не помеха. Разумеется, при умелой игре.

Очевидно, чёрный ферзь должен здесь поставить мат с поля g7. Данному обстоятельству мешает белая ладья, с которой необходимо разобраться в кратчайшие сроки. Этому служит следующий манёвр - 1. h5! Таким образом вынуждается ход 1... :f6+ (иного просто нет), но теперь следует ещё одна эффектная жертва - 2. g7+! :g7#! Обратный мат!





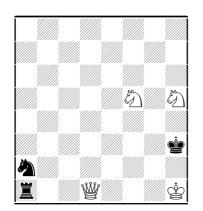
Многочисленность ферзевого поголовья также только способствуют выполнению поставленной задачи. Ибо, как гласит старая шахматная поговорка, «преимущество двух слонов заключается в том, что одного из них их можно разменять; преимущество двух ладей позволяет одну из них пожертвовать; ну а преимущество двух ферзей не запрещает одного из них со спокойной совестью зевнуть».

Здесь, очевидно, белым надо как-то подготовиться к взятию на g1, после чего чёрная пешка будет превращаться в коня или слона, изо всех сил оттягивая момент объявления мата королю соперника.

Этому служит манёвр **1. \*\*\* h4!** Ход 1. **\*\*\* d**1?!, сделанный с той же идеей работает в случае 1...h:g1 ②?! 2. **\*\*\* e**2+! ②:e2#, но после 1...h:g1 <u>\$\text{\te\</u>

Теперь же в случае 1...h:g1 \( \) #; или 1...h:g1 \( \) # чёрные даже «перевыполняли» план, матуя уже на первом ходу.

Поэтому следует 1...h:g1 №! Первая попытка чёрных отбиться от навязанной им роли вынужденного матователя. Она опровергается такой жертвой ферзя (ведь их, как кораблей у английского короля, у белых много!) - 2. № f2+! №:f2#. Остаётся проверить 1...h:g1 №! На это следует 2. № g3+!, вынуждающее отскок коня, которым объявляется смер-тельный для белого короля двойной шах - 2... № f3#!

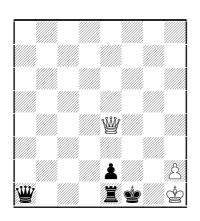


Идём дальше.

### **№3.** S. Limbach [1955 г.]

Здесь, без сомнения, белые хотят заставить ладью соперника взять своего ферзя и тем самым объявить мат по первой линии. Для этого им надо продолжать  $1. \bigcirc f6!$ , чтобы после  $2. \bigcirc f1+!$  Король противника не мог убежать на g4 с h3, и чтобы было вынужденным продолжение  $2... \bigcirc f1\#$ . Так, кстати, и закончилась бы борьба в случае  $1... \bigcirc b4(c3)$  -  $2. \bigcirc f1+!$  и т.д.

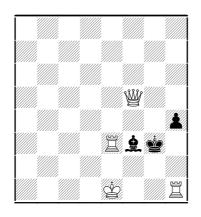
Поэтому чёрные в отчаянии перекрывают первую линию путём 1... с 1, но и на это есть удачное возражение - 2.  $\text{$\tilde{d}}3+!$ , и надо продолжать 2...  $\text{$\tilde{c}}:d3\#$ . А ведь это мат.



# **№4. Z. Hernitz** [1964 г.]

Перевес в силах тоже не очень-то помогает чёрным отсрочить неизбежное. Как, к примеру, это происходит в следующей задачке. 1. \*\*@\*e3!\* Белыми высказано откровенное намерение 2. \*\*@\*f2+! \*\*\_:f2#. Чёрные, понятное дело, теперь попытаются или защитить поле f2, или каким-то образом отвлечь противника. Сделать это у них может только ферзь. Ведь движение ладьи бессмысленно, ибо проводит в жизнь главную угрозу соперника. Но и на каждый ферзевый финт находится эффектная контржертва. То есть 1... \*\*@\*f6 2. \*\*@\*f3+! \*\*\_:f3#, или 1... \*\*a8+ 2. \*\*@\*f3+! \*\*:f3#.

Вторая группа вариантов: 1... wd4! 2. wg1+! w:g1#; 1... wa7! 2. wg1+! w:g1#.



### №5. Z. Hernitz [1964 г.]

Перевес у белых здесь более чем солидный. Но хватит ли его, чтобы заставить соперника сооружить мат именно в два хода?

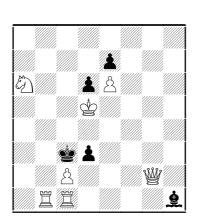
Обычными путями и способами сделать это в данной позиции, конечно, не удастся, но если применить такую волшебную вещь, как рокировку, то всё получается.

То есть верно **1.0–0!** Король отправился на эшафот. **1...h3.** А вот и его палач спешит на место своей «работы». **2. @e4!** Необходимо лишить подвижности тёмного властелина. И тогда становится неизбежным **2...h2#!** Мат!

Общее представление об обратных задачах мы получили. И далее будем смотреть уже более сложные примеры. Их, по-моему, условно можно разделить на две группы.

Первая. Я их называю так: «этюдные» кипергани. Это когда армада белых фигур накидывается на совсем немногочисленную армию противника. Зачастую у последних, кроме короля, наличествует только парочка-троечка фигур, а то и вовсе одинокая пешка. Так вот, вся эта толпа с шаховым уханьем и цугцванговым гиканьем, постоянно заставляет соперника делать единственные ход, что в итоге и приводит к мату, но уже белого предводителя.

И вторая («задачная»), когда на доске поначалу вообще ничего не понятно. Впрочем, тоже самое порою мы все испытываем, глядя на стартовое положение обычной двухходовки (или трёхходовки), не так ли?. То есть на доске в хаотичном (бес)порядке расположена куча фигур, грозящих всем и каждому да ещё и во все стороны. Но, как правильно заметил многолетний ведущий композиционной рубрики в журнале «64» Яков Владимиров: «познакомившийся поближе с задачами на обратный мат, можно убедиться, что решать их, как правило, проще, чем ортодоксальные. Это связано с уменьшением объёма содержания вследствие определённых технических трудностей, ведь надо контролировать передвижение обоих королей одновременно. Обычно нетрудно выделить и чёрные силы, которым предстоит нанести решающий удар белому королю». Впрочем, простота это довольно относительная. Но давайте перейдём к примерам.

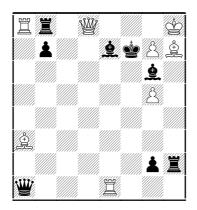


# №6. W. Tura [1978 г.]

Вначале в позиции всё уже готово к выполнению поставленной задачи: на 1...d2 её решает 2. wf3+! ::f3#, ну а в случае 1...d:c2 следует 2. b4, вынуждающее 2... ::g2#.

Но именно белые должны сделать сейчас какое-то фигуродвижение, после чего всё меняется. И движение это, очевидно, должно быть ладейным, причём совершить его должна фигура, расположившая сейчас на с1.

И только на поле d1 - 1. ☐ d1!, чтобы в случае 1...d:c2 2. ☐ f3+! был вынужден ходить чёрный слон - 2... ☐ :f3#. Ну а после 1...d2 в бой идёт конь - 2. ☐ b4!, защищающий пешку c2, после чего у чёрных опять только один ход. И ход этот матующий — 2... ☐ :g2#! Как мы видим, маты полностью переменились! Это, очевидно у нас была «задачная», довольно простая, кипергань.



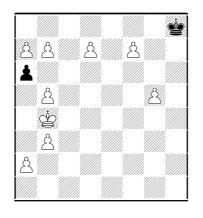


Ещё одна «обратка», проросшая из какой-то двухходовочки. Сразу смотрим на положение королей и отмечаем тот факт, что, если убрать белую ладью с а8, то задание будет выполнено после 1. у g8+! : g8#. Но из-за того, что действовать по методу Остапа Бендера, продемонстрированным во время его легендарного сеанса одновременной игры в нью-васюкинском клубе «Картонажник», нам «Кодекс» не позволяет, значит, согласно правилам с а8 эту самую фигуру куда-то увести. Но куда?

1. ☐ а6!! Самое красивое - самое сильное и правильное! Это правило работает и в «обратках». И чёрные в цугцванге! Грозит ведь 2. ☐ g8+! И в случае 1...b:а6 так бы всё и случилось - 2. ☐ g8#. Впрочем, анализ показывает, что и при других продолжениях чёрные, хоть и против своей воли, но ставят мат королю соперника.

Например, если 1... № h5 с перекрытием вертикали «h», то решает 2. № g6+! № :g6#. Вот, кстати, зачем нужна была белая ладья на шестой линии: чтобы сейчас на g6 не мог стукнуть чёрный король. Не позволяет уклониться от неизбежного и 1... № :h7 (с той же идеей) из-за 2.g6+ (и опять весьма пригождается белая ладья!) 2... № :g6#.

Наконец не выручает и выставление заслонов по восьмой горизонтали: на 1... ②:d8 есть 2. □ e7+ ②:e7#. А в случае 1... ② f8 на е7 с тем же эффектом появляется ферзь - 2. □ e7+ ③:e7#. Красота, не так ли?



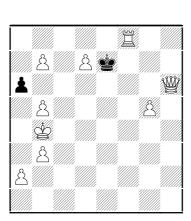
Ну а теперь (на контрасте) разберём ярко выраженную «этюдную» кипергань.

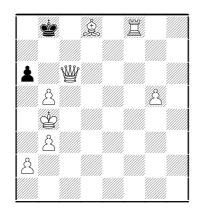


Кроме короля у чёрных есть одна лишь только пешка. Очевидно, она и должна будет нанести завершающий удар. Какая может быть здесь матовая конструкция? Только белый король на а3, поле b2 занято фигурой того же цвета, чёрный король на а5 и b5-b4#. То есть цели определены, задачи поставлены. За работу товарищи! Первым делом надо выгнать чёрного короля с h8 на ферзевый фланг. Проделывать это белые будут весьма элегантным и красивым способом. 1.f8 № +! Ферзь в качестве фигуры-погонялы, конечно, необходим. Но только один. 1... ♠ h7 2. № h6+ ♠ g8 3.a8 № +! А вот теперь пешка превращается в ладью, чтобы по ходу дела мата «не тому» королю ненароком не соорудить. 3... ♠ f7 4. № f8+ (5. № f8#) 4... ♠ e7.



5.d8 +! Шах нужен! И нанести его, очевидно, может только слон (6. d8#). 5... d7 6.b8 +! А вот и очередь коня подоспела! И (внимание!) мы присутствуем при довольнотаки редком явлении, Ведь сейчас мы наблюдаем так называемый Allumwandlung (алюмвандлюнг), то есть превращение пешек в ферзя, ладью, слона и коня в одном произведении! И это, как все понимают, не каприз, не





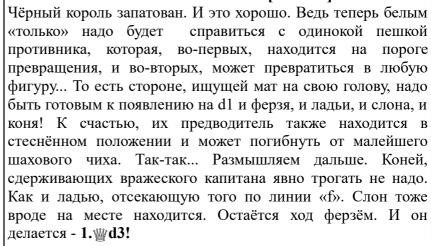
пижонство, а жизненная необходимость: ведь чёрного короля надо по-прежнему гнать налево. 6... c 7. c 6 7. c 6 8 Белый конь прожил недолго, но дело своё сделал.

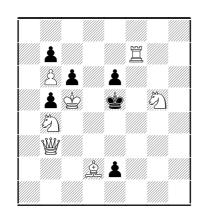
#### Диаграмма

8. а а 5+. А теперь активничать начинает вторая новопревращённая лёгкая фигура белых, оставшаяся в живых. 8... а а 7 9. а а 3! Король с радостью спешит к месту своей гибели, вынуждая чёрную пешку переступить с вертикали на вертикаль. 9...а: b 5. Ну а теперь начинается финальная фаза самозаматования. 10. а b 6+ а а 11. а d 4+. С темпом на b 2! 11... а 5 12. а b 2. И? 12... b 4#. Вуаля!

Чёрные явно должны ответить на такой алюмвандлюнг! Они и отвечают! Причём немедленно!

#### **№9. К. Hannemann** [1919 г.]





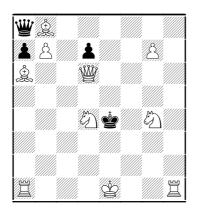
# №10. J. Csak [1998 г.]

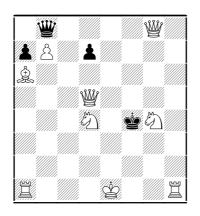
Глядя на начальное положение: белые ладьи на a1 и h1, король на исходной позиции, сразу понимаешь: без рокировки (а то и двух) тут не обойдётся. И это очень хорошо! Ибо ещё раз увидеть подобное чудо никому никогда не повредит...

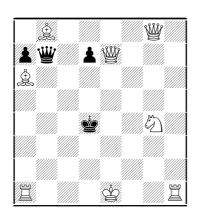
Перед тем, как перейти к разбору композиции, согласимся, что перед нами «этюдная» кипергань.

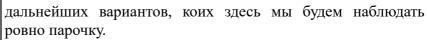
**1.g8 !** Передать очередь хода сопернику как-то по-иному нельзя.

А почему это именно так, наглядно будет видно из









Ведь чёрный ферзь может сейчас попытаться вырваться из своего заточения на а8 только в двух направлениях, взяв либо пешку на b7, либо слона на b8. В обоих случаях белые начинают безудержно шаховать.

Давайте же посмотрим, как это надо правильно будет делать, чтобы ровно через пять ходов белый король, пребывающий покамест на e1 получил мат.

Если **1...**  $\underline{\ }$ :**b8**, то **2.**  $\underline{\ }$  **dd5**+, и фигурный чёрно-белый караван медленно, но верно дрейфует на королевский фланг. **2...**  $\underline{\ }$  **f4.** 

#### Диаграмма

#### Диаграмма

3.0–0–0+! Ура! Ура! Снова рокировка! 3... 

с3 4. 

с5+ 

в4

м24+ 

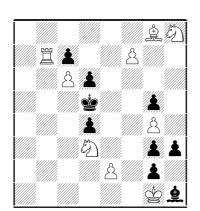
за. И следует финальный аккорд - 6. 

в2+! 

за. В итоге, как мы видим (и понимаем), что первый ход белых был строго единственным.

Ну и ещё парочку «обраток» рассмотрим. Сначала сверхзадачную, классическую и легендарную...

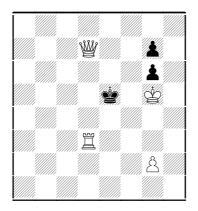
# №11. В. Руденко [1962 г.]

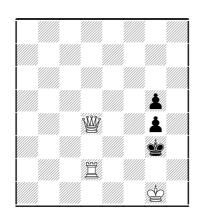


Мат королю на g1 здесь получается после h3-h2#. Но чтобы это произошло, надо каким-то образом стреножить чёрного короля, перед которым на первый взгляд, открыты все пути и дороги. Белые делают здесь очень хитрый первый ход - 1. 

в b2!, совершенно не возражая против того, чтобы вражеский атаман отправился на все четыре доступные ему сейчас стороны (1...h2#, конечно же, сейчас чёрными будет отвергнуто). Однако вскоре выяснится, что в этом был великий смысл! Но давайте разбираться по порядку.

На 1... № e4 белому воинству потребуются помощник. Но особенный. А именно - 2.f8 №! (ладья!) Теперь в распоряжении чёрных есть два продолжения. Но ни одно уже не может помешать белым торжественно заставить соперника заматовать их короля. То есть 2... № e3 (или 2...d5 3. № f3 (вот зачем нужна ладья!) 3...h2#) 3. № d5 h2#. И совершенно понятно, что по образу и подобию только что виденного, будут опровергнуты и остальные попытки королевского бегства. То есть 1... № c4 2.f8 № + (ферзь!) 2...d5 (или 2... № c3 3. № d5 h2#) 3. № a3 h2#; или 1... № :c6 2.f8 №! (конь!) 2... № f6 3. № d5 h2#. То есть мы сейчас наблюдали чистейшей прелести чистейший образец алюмвандлюнга!



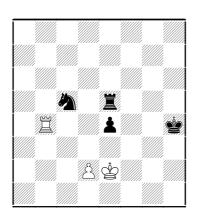


# №12. М. Кройтор [2019 г.]

#### Диаграмма

9. ☐ h2. На крайней вертикали чёрному королю делать нечего. А вот в центре ему будут очень и очень рады. 9... ஓ f3 10. ☐ g2 g3 11. ஓ f1. Белый предводитель, слегка забегая вперёд, прибыл на место своей гибели. И скоро, совсем скоро начнётся финальный фейерверк. 11...g4 12. ☐ f2+! Ладья больше не нужна! 12...g:f2. А ну а сейчас следует известный манёвр, с помощью которого чёрные могут двигать вперёд только пешки. 13. № e5! g3 14. № d4! Король с f3 сдвинуться не может, значит, остаётся только 14...g2#! Но позвольте. это же мат!

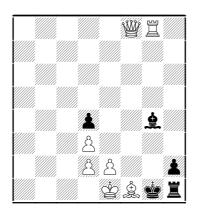
Нет повести печальнее на свете, чем повесть о загубленном сюжете!



# Узнали позицию? Белых здесь спасает **1.d4!**

Наверно, я уже поднадоел вам с этим взятием на проходе, Но что поделаешь, если именно это положение, именно этот волшебный приём стал отправной точкой для следующей «грустной» истории...

Но начало было многообещающим. Шёл домой после того занятия, и незаметно в голову пришла мысль о том, как использовать взятие на проходе в задаче на обратный мат....

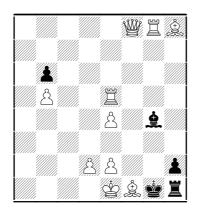


# №13. В. Лебедев [2019 г., схема]

Решение: **1.e4 d:e3** (на проходе!) **2. \*\*\* f2+! e:f2#.** Так себе, конечно...

И моментально замысел начал претерпевать существенные изменения. То есть попросту рушится. Во-первых, сразу же и куда-то очень далеко улетело пресловутое взятие на проходе, ибо на первом ходу можно играть не только е3, но и е4.

Значит, надо добавить пешку на е4 (добавить и показать). после чего финальное положение выглядит ещё более уродливым. Но всё же рациональное зерно здесь есть. Правда, оно вовсе не в идее мата пешкой на f2 заключается.



# №13а. В. Лебедев [2019 г.]

Сразу же я, как большой поклонник творчества Владимира Королькова, состряпал следующее. Как бы в его «стиле».

Решение: 1.  $\equiv$  c5! b:c5 2.  $\oint$  d4+! c:d4 3.  $\oint$  d1! d3 4.  $\oint$  c5+  $\oint$ :f1 5.  $\oint$  f2+!  $\oint$ :f2#. Но, как мы видим, здесь очень много ненужных фигур... И слон на f1 — стоячий, и ладья на g8 только и делает, что связывает слона на g4.

Да и «остаточная» пешка на e4 в начальном положении совсем не нужна.

Поэтому работа продолжилась.



### №13а. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

К ней присоединился знакомый шахматный композитор из Молдавии Михаил Кройтор, который, сразу же включив режим жёсткой экономии сил и средств, выдал следующую версию.

Решение: 1. 

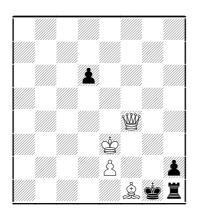
фа2! Король ищет место в жизни. И успешно его находит, подключив к этому поиску ещё и ладью: 1...b5

2. 

фа1! b4 3. 

да2! Уютный «гробик» готов!

3...b3 4. wc5+ c:f1 5. wf2+! c:f2#. Согласитесь, что это уже больше похоже на задачу. Все фигуры играют. Правда, слон на f1 поставлен только для того, чтобы было кого есть чёрному королю. Расшевелить его можно следующим образом..

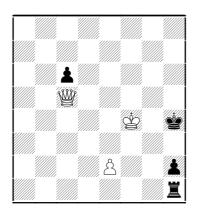


# №13б. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

1. **d** d2 d5 2. **e** e1 d4 3. **e** e3+! Жертва ферзя, но не на второй линии! 3...d: e3 4. **e** g2! **e**: g2#.

Вроде неплохо (все фигуры двигаются, всё, что можно, жертвуется), но ходов в решении стало совсем маловато. Очевидно, надо продолжать преследование темы.

И преследование было продолжено!

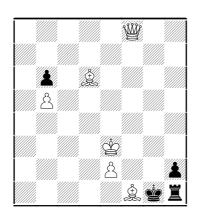


# №13в. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

Следующая версия вообще не содержит ничего лишнего, и видимо, является наилучшей из всех существующих.

1.  $\$  g5+! Попервоначалу чёрного короля загоняют на первую линию самым что ни на есть форсированным образом - 1...  $\$  h3 2.  $\$  h5+  $\$  g2 3.  $\$  f3+  $\$  g1.

Ну а здесь следует знакомое и по-прежнему эфектное 7. **₩g2+! ☆:g2#.** 



# №13г. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

Однако я не унимался. Ибо мне очень хотелось тут пожертвовать, как можно больше...

И родилась такая редакция задачки.

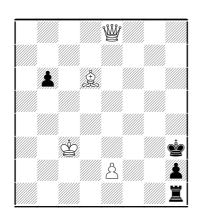
1. ஓ **g2!** Жертва слона №1! 1...ஓ:**g2 2.**∰**f3**+ ஓ**g1**. Чёрный король возвращён на первую линию. В засаду.

3. <u>ஓ</u> с5! Жертва слона №2! 3...b:с5.

Финал известен: 4. ф d2 c4 5. ф e1 c3 6. ф g2+! ф: g2#.

Однако пешка на b5 финальное положение, как все понимают, явно не красит и потому была предпринята ещё одна попытка.

Ради чего белопольника пришлось убрать (к счастью, как оказалось, временно)



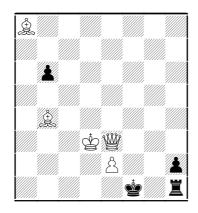
### №13д. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

Решение для нас с вами уже тривиально.

1. ₩h5+ фg2 2. ₩f3+ фg1 3. фc5+! Ура! Жертва слона!
3...b:c5 4. фd2! И король бежит от пешки, как чёрт от ладана, чтобы погибнуть смертью храбрых в своей резиденции, на e1. 4...c4 5. фe1! c3 6. ₩g2+! ф:g2#.

Но всё-таки второго слона было жалко отправлять в небытие ещё до того, как начнётся решение. Поэтому...

Он был возвращён на доску! Правда, только для того, чтобы сразу же её эффектно покинуть

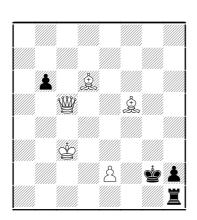


# №13е. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

Во-первых, его можно отдать так...

1. ≜ g2+! Жертва слона №1! 1... ф:g2 2. ∰f3+ фg1 3. ≜ c5+! Жертва слона №2! 2...b:c5 4. фd2 c4 5. фe1 c3 6. ∰g2+! Жертва ферзя! 6... ф:g2#. Обратный мат здесь у нас получился в 6 ходов.

А можно сделать и в семь...



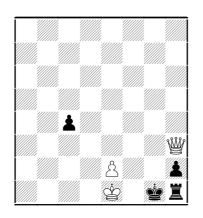
# №13ё. М. Кройтор, В. Лебедев [2019 г.]

Всё у нас тут происходит уже по шаблону. 1. ½ h3+! Жертва слона. 1... ½:h3 2. ₩h5+. Манёвр оттеснения. 2... ½ g2 3. ₩f3+ ½ g1 4. ½ c5+! Снова жертва слона. 4... b:c5 5. ½ d2. Пробежка короля. 5... c4 6. ½ e1 c3 7. ₩g2+! Финальный, фирменный удар! 7... ½:g2#. Мат в семь ходов! Ура!

Тут я настроился на написание большого рассказаза о том, как сочинять «обратки», но...

...сперва я догадался поискать предшественников и после обнаружения следующей композиции временно прекратил всё это «баловство», так как стало немного обидно из-за того, что выстраданная и, быть может, наполненная

смыслом, схема совсем не нова и уже была кем-то давным-давно придумана.



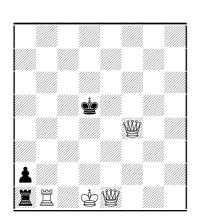
### №14. W. Nanz [1922 г.]

1. ш f3! zz 1...c3 2. ш g2+! ш:g2#. Караул! Ну что ты будешь делать? Всё, буквально всё уже придумано до нас! Впрочем, знающие люди меня успокоили: «Это не страшно, двухходовку с многоходовкой сравнивать в данном случае нельзя. Правда, если добавить ещё один вариант, было бы здорово»...

В общем, пока думаю над вторым, пока совсем неведомым, вариантом.

Подведём итоги. Во-первых, надеюсь, что всё это было интересно. Во-вторых, попытаюсь ответить на, должно быть, у многих возникший вопрос: «А зачем всё это вообще надо?» Ведь, как известно, композиция с практической игрой практически не пересекается? Даже этюды и те весьма далеко от интересов игроков.

Тут я могу сказать только следующие: мозг - «мышца», и его можно и нужно «качать». В том числе и его шахматную составляющую. И тут, думается, все методы и упражнения хороши. В том числе и те, что мы сегодня разбирали. То есть задачи на обратный мат.



### №14. В. Лебедев [2019 г., по В. Суркову]

Как пример такой «прокачки», привожу итог раздумий, которыми занимался мой мозг, во то время, как руки сами собой набирали текст лекции, которая была только что прочитана.

Два ферзя обратному мату не помеха. 1. wee5+ c6 2. e8+! c5 (или 2...cd5 3. e65+ c4 и т.д.] 3. e65+ c4 4. c6+! d3. А вот теперь шахи надобно прекратить и сыграть 5. a4! zz

Знакомое положение, не правда ли? Ставить мат в один ход чёрные не хотят. Избегая этого, они превращают пешку в лёгкую фигуру. И получается два варианта:

5...a:b1 \( \exists 6. \text{\tilc}}\text{\te}\text{\tetx{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\tet{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\te

5...a:b1 6. b3+! c3#