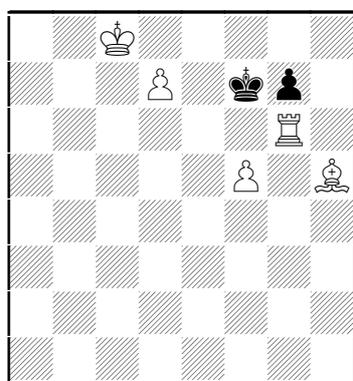


«Слабое превращение в... ладью!»

Часть 1-я.

Если отвлечённо порассуждать о том, зачем нужно слабое (относительно, конечно) превращение в ладью, то на ум приходит только одна причина: в момент оборачивания пешки в ладью белым необходимо оказать достаточно сильное, но более «нежное» воздействие на противника, нежели в момент, когда на последнем поле какой-либо вертикали появляется ферзь. И следующие, довольно многочисленные примеры, этот тезис только подтверждают.

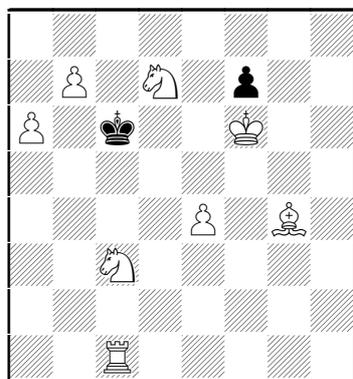
Правда, двухходовки будут у нас простые. Оно и понятно. В распоряжении белых есть всего пара ходов, чтобы добить противника. И один из них зарезервирован за превращением...



№1. E. Quimby [1868 г.]

Начнём потихоньку. С самых простых вещей. Задача аж из позапрошлого века.

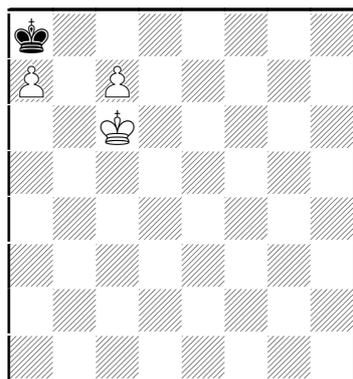
Нельзя $1.d8$ ♔?!, так как это пат. Зато можно «нежно» и вежливо пригласить чёрного короля на эшафот - $1.d8$ ♖!, куда тот теперь просто вынужден пойти — $1...e7$, где его и настигает заслуженная кара - $2.♖e6\#$.



№2. F. Rowland [1868 г.]

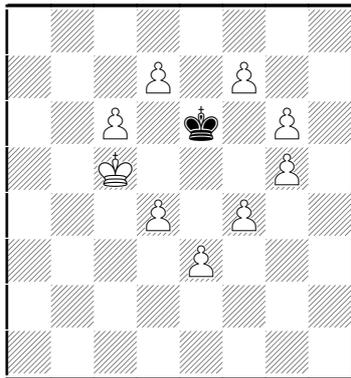
И ещё одна задачка из того же отрезка времени. И снова решает только $1.b8$ ♖!, а не $1.b8$ ♔?!, приводящее к пату.

Тут, кстати, по сравнению, с предыдущим примером у чёрного короля выбор чуть побольше, но всё такой же невесёлый. То есть, если $1...c7$, то $2.♘b5\#$. То же самое последует и на $1...d6$ — $2.♘b5\#$.



№3. K. Hanneman [1929 г., retro!]

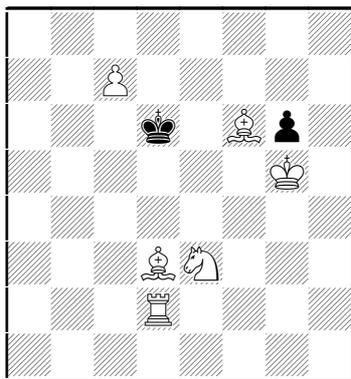
Кто сказал, что здесь всё элементарно и что выигрывает $1.c8$ ♔+ и $2.♔b7\#$? Приглядитесь к позиции повнимательнее. Какой последний ход чёрных был при таком развитии событий? То-то и оно... Для решения этой немудрёной задачки надо применить ретроградный анализ, который показывает, что сейчас ход чёрных, которые должны играть $0...a7$, после чего мат в два хода ставится только после превращения пешки в ладью! То есть $1.c8$ ♖! ♔a6 $2.♖a8\#$.



№4. N.N [2013 г.]

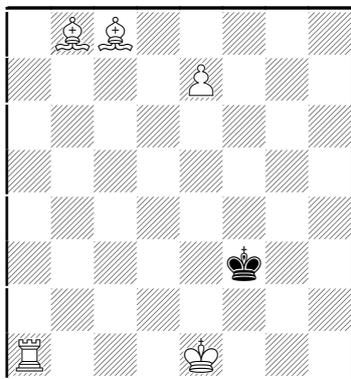
Следующая композиция приводится исключительно за красивый внешний вид. Решение-то у неё совсем простое... Кстати, так и не ясно, кто же её сочинил.

Ну а белые побеждают тут так: **1.f8 ♖!** ♔e7 **2. ♖e8#**.



№5. C. Lilliestrale [1898 г.]

И ещё одна задачка из серии «дела давно минувших дней, преданья старины глубокой». Как все понимают, ферзь тут белым не нужен от слова «совсем». А необходима «нежная» и «ласковая» ладья, с помощью которой вражеского короля удаётся прибить очень быстро. То есть не **1.c8 ♗?! — пат**, а **1.c8 ♖!**, и если **1... ♔e6**, то слон бежит налево **2. ♗c4#**, а если **1... ♔d7**, то направо — **2. ♗f5#**.



№6. P. I. Olin [1973 г., joke]

Пункт 3.8.2. шахматных правил объясняет, что значит сделать рокировку: «это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля».

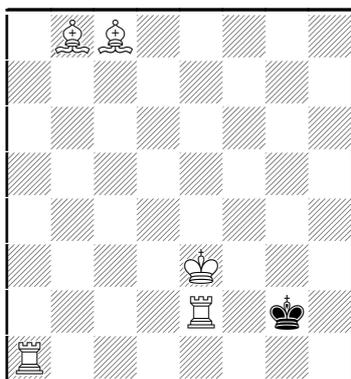
И выполняется она следующим образом: «король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересёк».

Вроде бы никаких подводных камней и неточностей тут нет. Но так было не всегда. То, что я вам зачитал — редакция 1974 года.

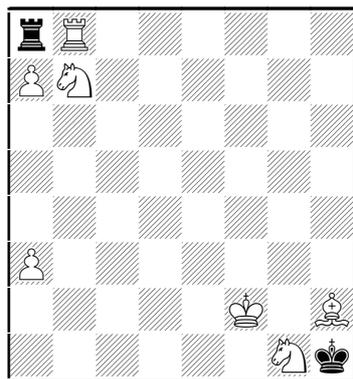
А до этого формулировка была немного другой (без упоминания первой линии), чем юмористы-композиторы смеха ради и пользовались. Смотрите! Задание кажется невыполнимым, но мы, памятуя о том, какой теме сегодня посвящена лекция сразу же превращаем пешку, конечно же, в ладью — **1.e8 ♖!**, и в ответ на единственное **1... ♔g2** ищем мат в один ход и... Правильно! Его не находим! А вот автор этой шуточной задачи, опираясь на старую редакцию кодекса утверждает, что решает **2.0-0-0-0-0-0#**.

Диаграмма

Ведь «король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле». Ладья-то на e8 никуда не двигалась и следовательно, её

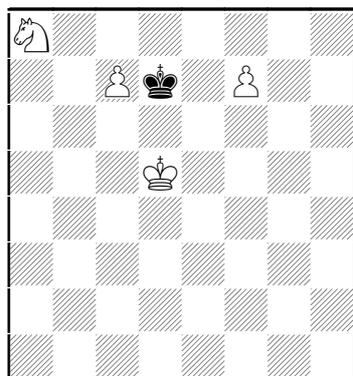


позиция может считаться изначальной!



№7. К. Hanneman [1929 г., retro!]

Ещё одна «вредная задачка», завершающая отдел двухходовок. Итак, нам надо поставить мат в два хода. И... Нет, решение 1. ♖:a8? ♔:h2 2. ♖h8# таковым не является, потому что... Ретроспективный анализ показывается, что хоть тут должны чёрные. У них есть два продолжения. Первое — 0... ♖:a7, на это хорошо 1. ♖h8 с неизбежным матом после отхода слона с h2. Для нас сегодня более интересно 0... ♖:b8, белые лишились ладьи лишь для того, чтобы сразу же её обрести — 1.a:b8 ♖! Очевидно, что никакое иное продолжение к цели здесь не ведёт. И после вынужденного 1... ♔:h2 новоявленная ладья матует — 2. ♖h8#.



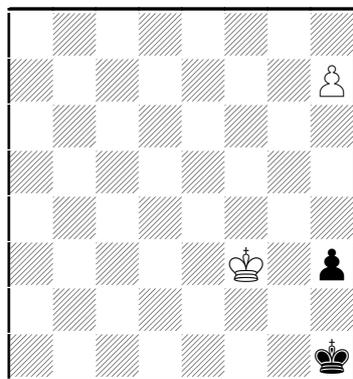
В трёхходовке есть больше пространства для манёвра. И зачастую белые успевают превратить свои проходные в ладью не один раз, а два! Начнём с простейшего примера. Начнём с простейшего примера.

№8. И.Коса [1876 г.]

Один конь с вражеским пред воителем не справится. Ему явно нужна подмога.

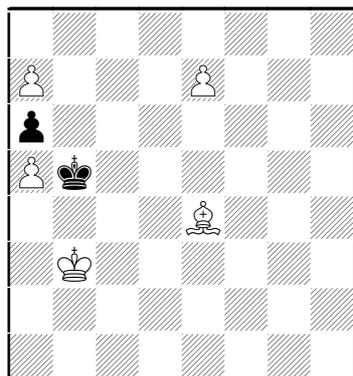
Но какие именно фигуры должны прийти ему на помощь?

1.f8 ♖! Только так! Если 1.f8 ♗?!, то получается пат. 1... ♔e7 2.c8 ♖! Ещё одна ладья телепортируется на доску! И снова нехорошо 2.c8 ♗?! из-за пата. 2... ♔d7 3. ♖c7#.



№9. А. Varbe [1861 г.]

И вновь композиция из совсем уж седой древности. Аж из середины позапрошлого века. И опять, и снова белым нужна только ладья. Оно и неудивительно - «сильнейшее» 1.h8 ♗?! к мату в три хода не ведёт: 1... ♔g1!, и в случае 2. ♗:h3 получается пат! А вот если сыграть тематически... А именно - 1.h8 ♖!, но не слишком сложный анализ показывает, что чёрному королю осталось жить именно два хода. То есть 1...h2 2. ♖a8 ♔g1 3. ♖a1#, или 1... ♔h2 2. ♔f2 ♔h1 3. ♖:h3#. Наконец, в случае 1... ♔g1 решает 2. ♖:h3. Теперь это не пат! 2... ♔f1 3. ♖h1#.

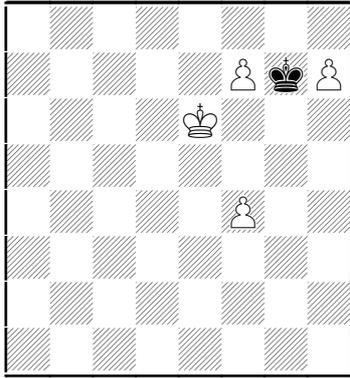


№10. W. Shinkman [1873 г.]

А вот здесь, кроме ладьи, белым понадобится ещё помощники в деле матования вражеского предводителя. Но начинается всё с шаблонного 1.e8 ♖!, после чего чёрный король может бежать в двух направлениях. Если 1... ♔c5, то решает сильнодействующее 2.a8 ♗ с матом во всех разветвлениях. То есть 2... ♔d6 (или 2... ♔b5 3. ♖e5#, или 2... ♔d4 3. ♗a7#) 3. ♗c6#.

Но симпатичнее, конечно же, добиваются своего белые в случае 1... ♔a5, продолжая сейчас отнюдь не 2.a8 ♗?!, что после 2... ♔b6 к мату в положенное число ходов не ведёт, а 2.a8 ♘! Главное - взять под контроль поле b6! 2... ♔b5

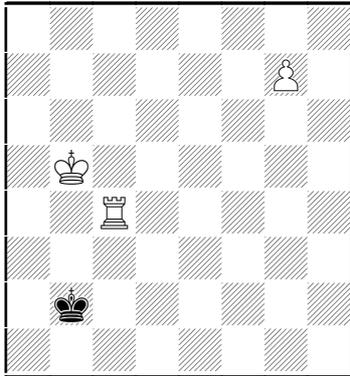
3. ♖e5#. Ладья появилась на доске ради этого момента!



№11. S. Loyd [1867 г.]

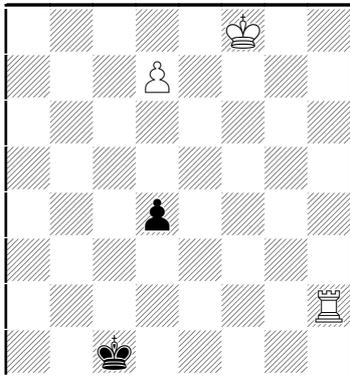
А вот ещё одна задачка, где белые за три хода успевают дважды превратить пешки в ладей! Решение простое, но как почти всякое у Сэма Лойда - элегантное и запоминающееся.

1.f8 ♖! Превращение с жертвой, принимать которую, право, не стоит, ибо в случае 1... ♔:f8 белые ставят мат уже на втором ходу — 2.h8 ♖#. Если же чёрный король скушает пешку путём 1... ♔:h7, то мат объявит новопревращённая ладья — 2. ♔f7(f6) ♔h6 3. ♖h8#. Интереснее 1... ♔g6 — попытка убежать вполне могла бы получиться, кабы не **2.h8 ♖!** Но не 2.h8 ♖?!, и пат! **2... ♔g7 3. ♖fg8#.** Обе ладьи в деле!



№12. W. Pauly [1905 г.]

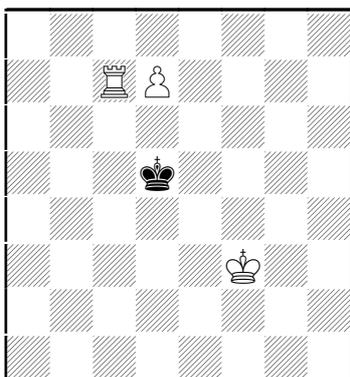
Положение кажется совсем элементарным. Казалось бы, чего тут думать? Двигай пешку, превращай её в ферзя да и ставь мат! Однако анализ показывает, что если 1.g8 ♖?!, то после хитрющего 1... ♔a3! никакого мата в три хода не получается, а 2. ♖b4 ведёт к пату. То есть вы будете смеяться, но снова необходимо играть **1.g8 ♖!**, ибо только ладья способна помочь белым справиться с заданием. Теперь, как бы чёрные не продолжали, им везде будет худо. Но недолго — всего два хода. А именно - **1... ♔a3(a1, a2) 2. ♖b4!** и **3. ♖a8#.** Нет спасения и на линии «b». То есть **1... ♔b1 2. ♖g2 ♔a1 3. ♖c1#,** или **1... ♔b3 2. ♖g2 ♔a3 3. ♖c3#.**



№13. J. Scheel [1947 г.]

И снова, кажется, что продолжая 1.d8 ♖?!, белые выигрывают, что называется, не вспотев: однако в случае 1...d3! у них опять ничего не получается. Ну разве что нелепейший пат после 2. ♖:d3. Значит, надо продолжать **1.d8 ♖!** И в случае королевского движения победа достигается следующим образом: **1... ♔b1 2. ♖e8!** и **3. ♖e1#.** Или **1... ♔d1 2. ♖a8!** и **3. ♖a1#.**

Ну а если 1...d3, то уже можно продолжать **2. ♖:d3.** Это ведь теперь НЕ пат! **2... ♔b1 3. ♖d1#.**



№14. J. Froberg [1942 г.]

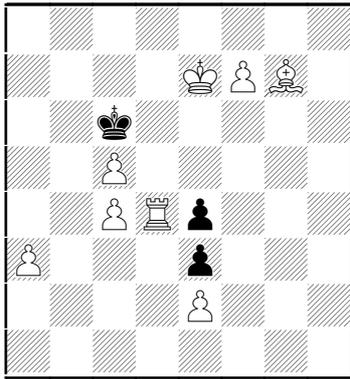
Ещё более парадоксальная задачка! Тут, как мы видим, белые могут превратить свою пешку с шахом! И что вы думаете? Они должны поставить на d8 не ферзя, а ладью!

Ибо в ответ на 1.d8 ♖+?! чёрные продолжают 1... ♔e6!, и попытка соорудить матовую клетку путём 2. ♔f4 приводит к пату!

Значит, «остаётся», **1.d8 ♖+!**, и в итоге на доске прорисовываются два красивых эхо-варианта с эхо-хамелеонными матами.

Первый: **1... ♔e6 2. ♔f4!** Отметим, что сейчас это НЕ пат! **2... ♔f6 3. ♖d6#.**

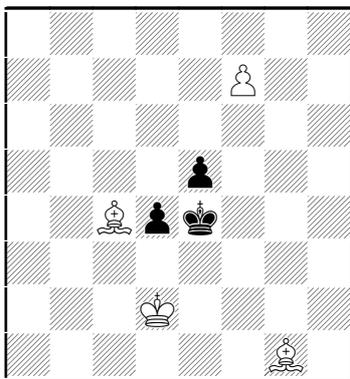
Второй: 1...♔e5 2. ♖c6! ♔f5 3. ♖d5#.



№15. J. Mieses [1888 г.]

Белая пешка только и ждёт сигнала о выдвигании на поле превращения. Но в приказе ей предписывается стать ладьей... Давайте разбираться. Если 1.f8♖?!, то 1...♔:c5!, и не проходит, как и всё остальное, 2. ♗f6, так как это пат.

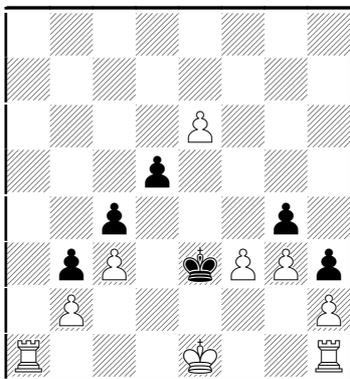
Поэтому следует более скромное, зато более сильное **1.f8♖!** Теперь, если 1...♔c7, то всё просто: 2. ♖d7+ ♔c6 3. ♖c8#. Ничуть не сложнее и 1...♔b7 ввиду 2. ♖d7+ с такими идеями: 2...♔a6 (или 2...♔c6 3. ♖c8#) 3. ♖a8#. Ну а главным вариантом назначается **1...♔:c5**, на что следует **2. ♖f6!** Этот засадный ход — главная причина появления у белых второй ладьи. теперь у чёрных есть совершенно им ненужный ход — **2...♔:d4**, ведущий к мату после **3. ♖c6#**.



№16. H. Tivendell [1869 г.]

Ну и последняя из серьёзных трёхходовок на сегодня. Уже понятно и без особого углубления в позицию, что не выигрывает 1.f8♖?! ввиду 1...d3, и попытка построения батареи путём 2. ♗f2 ведёт лишь к пату.

Это означает лишь одно — белым нужна ладья! И они её немедленно заполучают — **1.f8♖!**, чтобы в ответ на единственное **1...d3** путём **2. ♖f2!** устроить засаду на вражеского короля — **2...♔d4**. Ну а теперь решает **3. ♖f4#!**

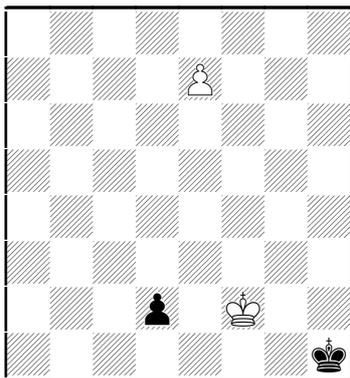


№ 17. H. Krabbe [1972 г.]

И последняя «трёхходовка», сочинённая, подчёркиваю, в 1972 году. **1.e7**. Чтобы победить белым нужны помощники. Поэтому их проходная идёт вперёд.

Теперь, если 1...d4, то всё просто: 2.e8♖+(♗) - этюдить, так по-ладейному. 2...♔:f3 (или 2...♔d3 3.0-0-0#) 3.0-0#. Ничуть не сложнее решается поставленная перед белыми задача после 1...g:f3 А именно - 2.e8♖+(♗) ♔d3 3.0-0-0#. А вот что делать в случае **1...♔:f3?** Первым делом вспомнить, что всё это происходит в 1972 году...

2.e8♖! И если 2...d4, то 3.0-0#. А на **2...♔g2** решает **3.0-0-0-0-0-0#!**

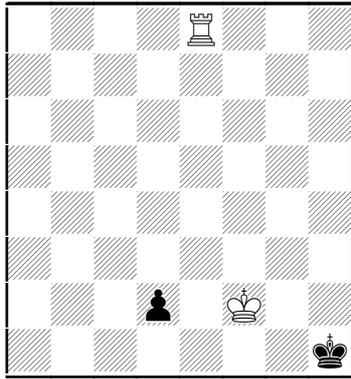


№18. А. Верле [1945 г.]

Всего четыре фигуры, но они сейчас покажут нам настоящий четырёхходовый спектакль!

И снова кажется, что тут и думать нечего, не так ли? И что выигрывает ломовое **1.e8♖?!**

Например, **1...d1♖** 2. ♗h8+, и мат наступает уже на



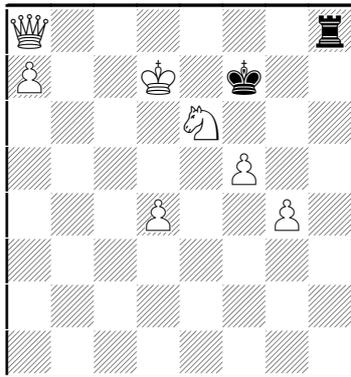
следующем ходу.

Однако после изящного $1...d1\text{♞}+$ выясняется, что теперь мата даже на четвёртом ходу белым не видать как своих ушей без зеркала. То есть $2.\text{♔}g3$ (или $2.\text{♔}f1 \text{♕}h2$ и т.д.) $2...♞e3!$ $3.\text{♚}:e3$ — пат! Поэтому, как, должно быть, многие уже догадались, следует $1.e8\text{♚}!!$

Диаграмма

Теперь, если $1...d1\text{♚}$, то $2.\text{♚}h8+ \text{♚}h5$ $3.\text{♚}:h5\#$. Поэтому чёрные продолжают защищаться, как в варианте, который мы только что разобрали - $1...d1\text{♞}+$, но с помощью ладьи и на этот этюдный метод защиты находится управа.

А именно — $2.\text{♔}g3$. Грозит $3.\text{♚}e1\#$. И не спасает уже $2...♞e3$ из-за $3.\text{♚}:e3$ (не пат!) $3...♔g1$ $4.\text{♚}e1\#$.



№19. J. Breuer [1949 г.]

Следующая задача симпатична прежде всего тем, что белые тут изо всех отказываются от того, чтобы в их ряды затесался какой-то там «непонятный» ферзь. И именно поэтому ставят мат ровно в четыре хода!

Играть $1.\text{♚}:h8?!$, понятное дело, нельзя из-за пата. Так что же тогда делать?

Зайти с другого фланга - $1.\text{♚}h1!$, и ладья чёрных должна что-то предпринять, раз король на b7 неподвижен.

Ведь $1...♔f6$ вдохновить их явно не может: $2.\text{♚}:h8+ \text{♕}f7$ $3.\text{♞}g5\#$.

$1...♚:h1$. Лучшее. Но теперь...

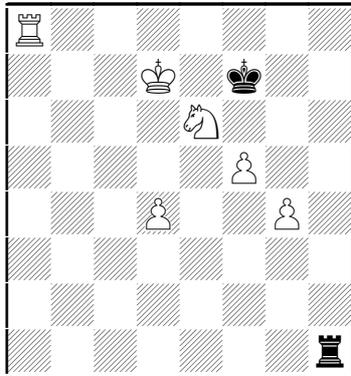
Диаграмма

Теперь по привычке проверяем $2.a8\text{♚}?!$ и убеждаемся, что это было бы неверным решением из-за эффектного возвращения чёрной ладьи на свою прежнюю позицию — $2...♚h8!$, и если $3.\text{♚}:h8$, то перед нами пат, а при иных предположениях мата в положенное число ходов не получается.

То есть играть надо так — $2.a8\text{♚}!!$ Угрожает $3.\text{♚}f8\#$.

Единственная защита от этого — стремительный возврат на исходную позицию единственной чёрной фигуры $2...♚h8!$

Но сейчас становится возможным $3.\text{♚}:h8$ (не пат!) с последующим $3...♔f6$ $4.\text{♚}f8\#$.



№20. В. Разуменко [1955 г.]

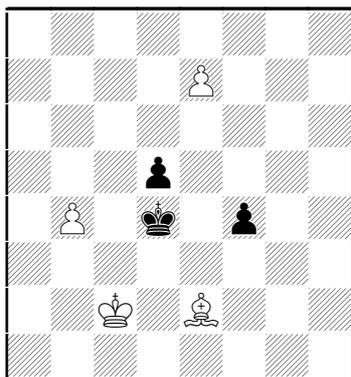
Следующей у нас идёт четырёхходовка, развивающая уже виденные идеи, но которые здесь выражены с максимальной экономией сил и средств.

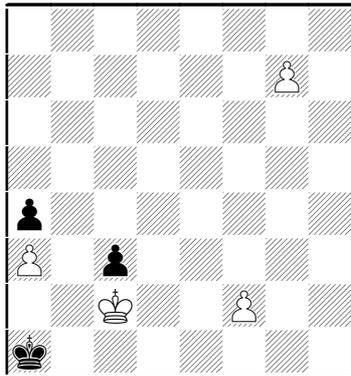
По привычке исследуем $1.e8\text{♚}?!$, и убеждаемся, что это нехорошо: $1...f3$ $2.\text{♕}f1 f2$ $3.\text{♚}e2$ - пат! А вот $1.e8\text{♚}!$, и симпатично, и правильно.

У чёрных выбора нет — у них может двигаться только пешка «f», которая имеет возможность сделать два хода, прежде чем будет остановлена.

За это время белые должны придумать метод борьбы с соперником.

$1...f3$ $2.\text{♕}f1 f2$. И теперь $3.\text{♚}e2!$ Засада! Не пат! $3...♔c4$. И самое время скомандовать: «Огонь, батарея!» $4.\text{♚}e4\#!$





№21. P. Larsen [1910 г.]

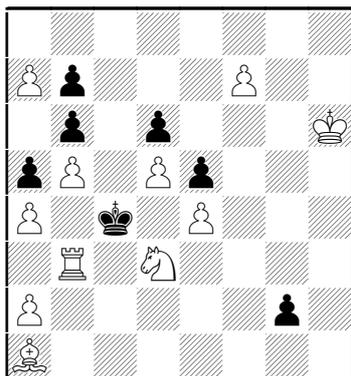
Следующая задача вполне может запомниться напряжённой работой ладейной мысли. И хотя самой такой фигуры пока ещё нет на доске, но по всем признакам её появление не за горами. Ведь $1.g8\text{♝}?!$ ведёт к пату, а матовать белым чем-то надо. Поэтому...

1.g8♝!

И начинается противостояние чёрного короля и белой ладьи.

1...♔a2 2.♞g1! ♔:a3 3.♞g4!

И в ответ на единственное **3...♔a2** следует долгожданное **4.♞:a4#** Мат на четвёртом ходу!



№22. A. Johandl [1991 г.]

А здесь на помощь белой ладье, которая вот-вот появится на доске на главном варианте придёт ещё одна слабая фигура — конь.

Но перед, как погрузится в пучину вариантов, проверяем (по привычке) $1.f8\text{♝}?!$

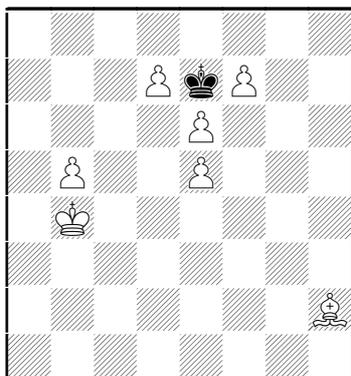
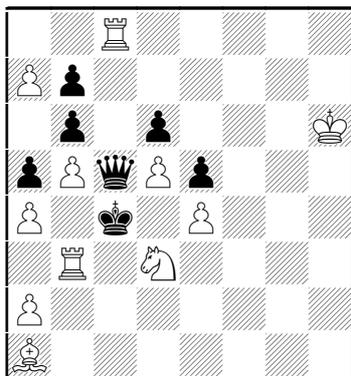
На это неожиданно следует $1...g1\text{♞}!$, и анализ показывает, что выигрыша в положенное и объявленное количество ходов у белых тут уже нет. То есть $2.\text{♞}f2$ (или $2.\text{♝}c8+ \text{♞}c5$ $3.a8\text{♞}$ — пат) $2...♞:f2$ $3.\text{♝}:f2$ — пат.

Поэтому, особо не раздумывая продолжаем **1.f8♝!**, и на доске появляется ещё одна мощная, но не чрезмерно, белая фигура. Грозит $2.\text{♞}c8\#$. Теперь чёрным могут защищаться от этого, превращая уже свою пешку $g2$. Если $1...g1\text{♞}$, то $2.\text{♞}f2$ (угроза $2.\text{♞}c8\#$) $2...♞:f2$ $3.\text{♞}:f2$, и, увы для чёрных, в распоряжении их короля есть предательское поле $c5$ — $3...♔c5$, на что следует приканчивающее. $4.\text{♞}c2\#$.

Более замысловатым оказывается **1...g1♝!** В ответ белые продолжают атаку — **2.♞c8+ ♝c5**. А вот теперь им нужен ещё один помощник.

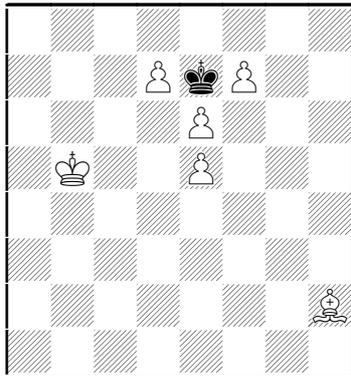
Диаграмма

3.a8♞! Только так! В случае $3.a8\text{♝}(\text{♞})?!$ выручает $3...♝c6!$ Теперь же мат на следующем ходу неизбежен - **3...♝c6** ($3...♝:c8$ $4.\text{♞}:b6\#$; $3...♝c7$ $4.\text{♞}:b6\#$) **4.♞:b6#**.



№23. E. Pettersson [1944 г.]

Две ладьи - это вам не одна ладья. Поэтому любую задачу с подобным развитием событием я немедленно привлекаю в качестве лекционного материала. **1.d8♝!** Только так! И никак иначе! На поле $d8$ должна жертвоваться только новопревращённая ладья! В случае $1.d8\text{♝}+?!$ мата в четыре хода не получается из-за $1...♔e6!!$ Например, если $2.f8\text{♝}$, то на доске пат. Взятие ладьи позволяет белым выиграть по-простому: $1...♔:d8$ $2.f8\text{♝}+$ (да, ферзь, но что поделаешь — надо!) $2...♔c7$ $3.\text{♝}a8!$ $♔b6$ $4.\text{♝}b8\#$. А вот смелое **1...♔e6!** заставляет их включить фантазию на всю катушку — **2.f8♝!** Но не $2.f8\text{♝}?!$ — пат. $2...♔e7$ $3.\text{♞}de8+$ $♔d7$ **4.e6#!** И даже слон, затаившийся на $h2$, принимает участие в финальной сцене.



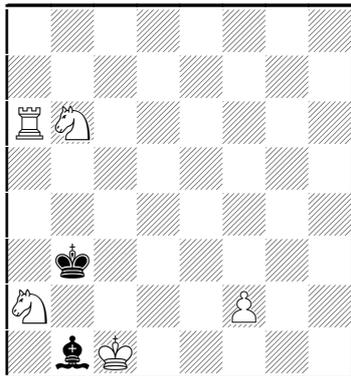
№23а. Е. Pettersson [1944 г., версия 2019]

Кстати, предыдущую композицию можно немножко разгрузить, убрав одну пешечку.

1.d8 ♖! И два варианта.

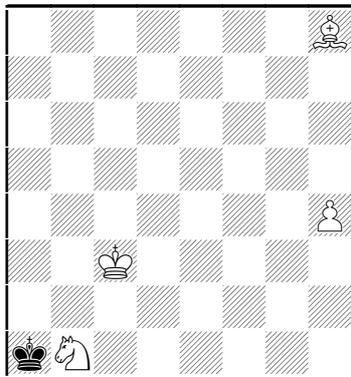
Один, как в оригинале: **1...♗:e6 2.f8 ♖! ♗e7 3.♖de8+ ♗d7 4.e6#!**

Второй, как мне кажется, получился даже веселее, чем раньше: **1...♗:d8 2.f8 ♗+ ♗c7**. И теперь решает уход белого короля на крайнюю линию. **3.♗a6! ♗c6 4.♗d6#**.



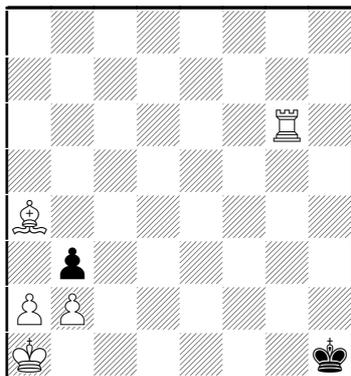
№ 24. М. Резвов [1999 г.]

Ну а теперь разберём несколько однотипных многоходовок. Если у нас тема про превращение пешки в ладью, то, понятное дело, что главным героем здесь должна быть проходная по линии «f». Но её торжественный забег к полю превращения надо, разумеется, подготовить. Прежде всего надо уничтожить чёрного слона. Но не сразу, ибо если **1.♗:b1?!**, то получается пат. Верно элегантное **1.♖a3+!**, и только после **1...♗:a3** можно продолжать **2.♗:b1**. Ведь чёрный король находится в клетке и главное — аккуратно там его прибить. То есть **2...♗b3 3.f4 ♗a3 4.f5 ♗b3 5.f6 ♗a3 6.f7 ♗b3**. И теперь не **7.f8 ♗?!** из-за очередного пата, а **7.f8 ♖! c** матом после **7...♗a3 8.♖f3#**.



№25. Е. Марков [1994 г.]

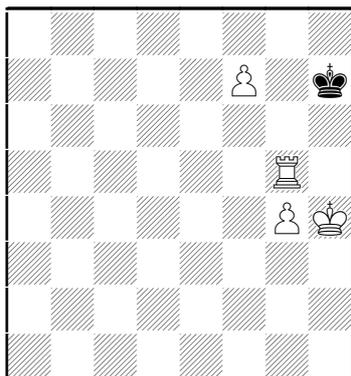
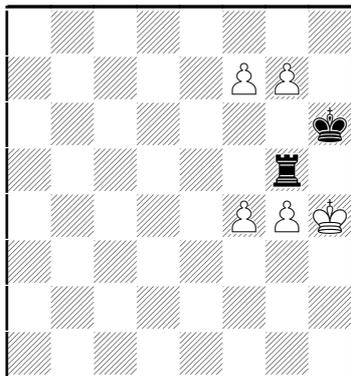
Ещё одна, на сей раз, семиходовка подобного же рода. Первым делом белым надо запереть вражеского предводителя в углу. Сначала защищается конь — **1.♗c2+**, затем после **1...♗a2** жертвуется слон. Тем самым освобождается поле h8. То есть **2.♗a1! ♗:a1**. Ну а теперь белая пешка шагает вперёд — **3.h5 ♗a2 4.h6 ♗a1 5.h7 ♗a2**. На у здесь в очередной раз выясняется, что ферзь белым не нужен. Ибо **6.h8 ♗?!** приводит к пату. А вот если сыграть — **6.h8 ♖!** (не пат!), то белые выигрывают в два хода **6...♗a1 7.♖a8#**.



№26. А. Сыгуров [2016 г.]

И ещё одна задачка подобного же типа. Причём здесь пешки в ладей будут превращаться даже дважды! Но первым делом тёмного властелина запирают в клетку путём **1.♗d7!** Поле h3 берётся под контроль. Теперь чёрные могут либо стукнуть на a2, либо сыграть королём. Соответственно получается два симпатичных варианта. Первый: **1...♗h2**, и в ладьи бежит пешка «а» — **2.a4 ♗h1 3.a5 ♗h2 4.a6 ♗h1 5.a7 ♗h2**. И теперь следует апробированное **6.a8 ♖!** (**6.a8 ♗?!** — пат). Не беря под контроль поле h1! **6...♗h1 7.♖h8#**. Второй вариант: **1...b:a2**. Здесь главной будет пешка «b» — **2.b4 ♗h2 3.b5 ♗h1 4.b6 ♗h2 5.b7 ♗h1 6.b8 ♖!** Не беря под контроль поле h2! Слабо **6.b8 ♗?!** — пат. **6...♗h2 7.♖h8#**.

№27. W. Speckmann [1973 г., зеркало]



Ну а теперь немного отвлечёмся от матования чёрного короля, мечущегося, словно тигр в клетке и разберём задачку иного типа, нежели только что рассмотренные. Понятно, что белым нужна подмога в виде какой-то фигуры, в которую так и норовит превратиться пешка g7.

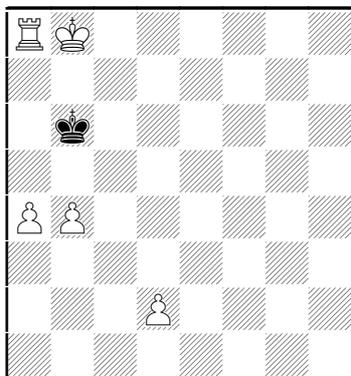
Но если 1.g8♖?!, то следует 1...♗h5+!, и выясняется, что ладья взбесилась: 2.♔g3 (2.g:h5 - пат) 2...♗h3+! и т.д. После 1.f8♗?! мата в восемь ходов нет и в помине: 1...♗:g7 и т.д. Значит, остаётся только тематическое 1.g8♗!+, после чего уже не работает 1...♗h5+ из-за простого 2.g:h5 со скорым матом: 2...♔h7 3.h6 (хотя бы) 3...♔:h6 4.f8♗+ ♔h7 5.♗g7#.

1...♗:g8 Иного нет, но и сейчас белая пешка превращается, конечно же, в ладью — 2.f:g8♗! (2.f:g8♗?! — пат). Далее ещё одна пешка побежит вперёд, но и она оборотиться не ферзём. Отнюдь не ферзём... 2...♔h7 3.♗g5 ♔h6. И чёрный король посажен под арест. И снова его ждёт неминуемая смерть. 4.f5 ♔h7 5.f6 ♔h6 6.f7 ♔h7.

Диаграмма

Последняя робкая ловушка, которую белые легко обходят: 7.f8♗! (7.f8♗?! — пат). Третье превращение пешки в ладью в одной задаче! И у чёрного короля есть в запасе совсем ненужный ему ход - 7...♔h6, на что следует 8.♗h8#.

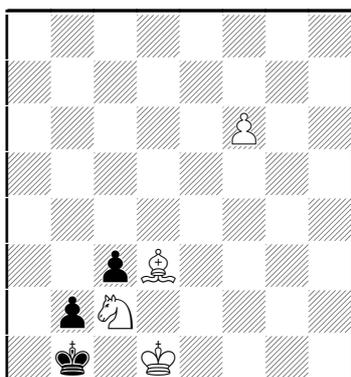
№28. А. Максимовских [1978 г.]



Ещё одна симпатичная штуkenция. Идея вроде бы старая, но сделано всё очень элегантно! 1.♗a6+! Без этой жертвы, завлекающей чёрного короля на край доски, не обойтись.

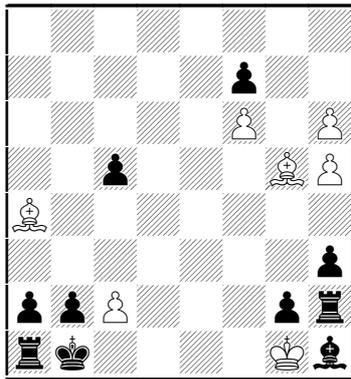
1...♔:a6 А теперь пешка «d», продвигаясь вперёд, не только будет спешить к полю превращения, но ещё и тёмного властелина ограничивать! В этом отличие этой композиции от тех, что мы рассматривали ранее. 2.d4 ♔b6. Чёрный король хочет вырваться через c6, но... 3.d5. И у него ничего не получается, и приходится возвращаться восвояси. 3...♔a6. А проходная шагает себе вперёд... 4.d6 ♔b6 5.d7 ♔c6. Король почти вырвался, но только почти. 6.d8♗! Только так! (6.d8♗?! — пат) 6...♔b6 7.♗d6#. Понятно, что к тому же вело и 5...♔a6 6.d8♗! (6.d8♗?! - пат) 6...♔b6 7.♗d6#.

№30. В. Чепижный [1970 г.]



И последние две задачки. Первая — наша обычная, «арестовательная». Тут, понятное дело, чтобы поставить мат, белые не имеют права выпустить вражеского предводителя. Этой цели служат следующие манёвры. 1.♔h7! ♔a2 2.♔g8+ ♔b1 3.f7 ♔a2. Ну а теперь даже с закрытыми глазами находится верное 4.f8♗+!, а не 4.f8♗+?!, что после 4...♔b1 5.♗f7 приводит к пату. 4...♔b1 5.♗f7! «Пожалуйста на a2, ваше чёрное величество», — словно бы говорит этим своим манёвром белая ладья. А вот при ферзе на f7 это был бы, как уже говорилось, пат. Теперь же всё заканчивается стремительно: 5...♔a2 6.♗a7+ ♔b1 7.♔a2#.

№31. J. Movsovicus [1937 г.]



И последний на сегодня пример. Хотя король чёрных заперт в домике-гробике, подобраться к нему будет нелегко... Во-первых, он запатован. Во-вторых, его из этого запатованного состояния нельзя выпускать. Иначе ни о каком мате не может идти и речи. К тому же белые должны что-то придумать, пока пешка с5 не дойдёт до с3... **1.h7 c4 2.h8♘!** c3 Как мы видим, ходов у чёрных нет. Но это ненадолго. **3.♘g6! f:g6.** И теперь белым надо опять что-то придумывать, пока пешка с g6 доберётся до h4. **4.f7 g:h5.** А теперь.... **5.f8♖!** Но не **5.f8♗?!**, так как после **5...h4 6.♗f4** мы наблюдаем очередной пат! **5...h4 6.♖f4!** Засада. белые милостиво соизволяют вражескому предводителю сделать один роковой шаг — **6...♚c1**, чтобы тут же наказать его за это! **7.♖f1#!**

На следующем занятии мы погорим о том, как с помощью превращения пешки в ладью, можно добиться поставленной цели в многоходовках, задачах на обратный мат и в этюдах.