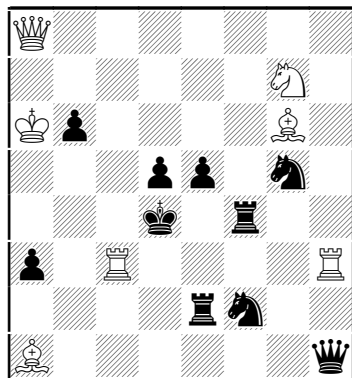


## Композиторские диковинки

Сегодня какой-то одной темы не будет. Я подумал, что пришло время собрать все задачи (и этюды), о которых во время предыдущих лекций заходила речь по типу: «О, об этом обязательно надо не забыть рассказать». Также по ходу дела накопилось ещё кое-что. И вот всё это «кое-что» вашему вниманию я и представляю.



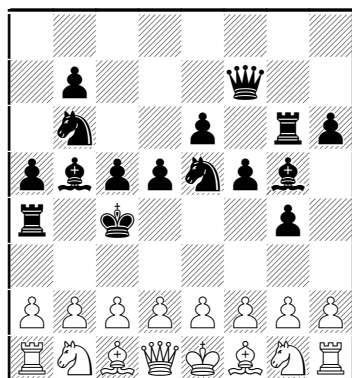
### №1. Точка всеобщего притяжения

М. Marble [1908 г.; #2]

Одно из правил решения двухходовых задач из раньшего времени является нахождение самого невероятного хода в начальной позиции.

Таким в следующей позиции является божественное **1. ♔e4!!** Ход под (давайте посчитаем) семь (семь!) ударов. Угроза — **2. ♖:d5#**.

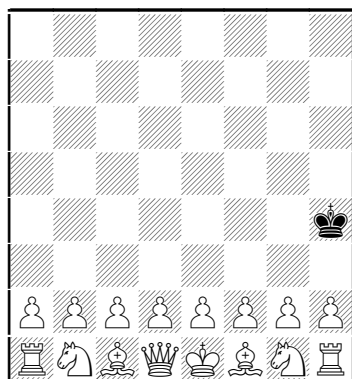
И, как это ни удивительно, но защиты у чёрных не находится! То есть **1...d:e4 2. ♖d8#**. Или **1...♔:e4 2. ♖c4#**. Или **1...♘f:e4 2. ♖hd3#**. Или **1...♘g:e4 2. ♘e6#**. Или **1...♗:e4 2. ♖c2#**. Или **1...♖e:e4 2. ♖c1#**. Или **1...♖f:e4 2. ♘f5#**. Уфф!



### №2. Все фигуры на доске!

С. Kipping [1943 г.; #2]

Потап Орлов как-то спрашивал, а существуют ли задачи, в которых присутствует все 32 фигуры на доске. Ортодоксальная, то есть не сказочная вроде бы одна-единственная. Здесь, как это и полагается, существуют многочисленные ложные следы. Так, не проходит ни **1.b3+?!** из-за **1...♔d4!** (но не **1...♔b4? 2.c3#**), ни **1.d3+?!** ввиду **1...♘d3+!** (но не **1...♔b4? 2.c3#**; или **1...♔d4? 2.c3#**), ни **1.e3+?!** по причине **1...♘d3+!** (но не **1...♔b4 2.c3#**). Решает только **1.c3!** Угроза **2.b3#/♗b3#**. И как бы чёрные не продолжали, от мата их королю спастись не удастся: **1...♔c6 2. ♗b3#**. Не помогут многочисленные возможные шахи. То есть **1...♘f3+ 2.e:f3#**, или **1...♘d3+ 2.e:d3#**, или **1...♔d2+ 2.♘:d2#**. Да и ладья не сможет их ни от чего защитить: **1... ♖a3 2. ♘:a3#**, или **1... ♖b4 2. ♘a3#**.



### №3. Все на одного

С. Loyd [1858 г.; #3]

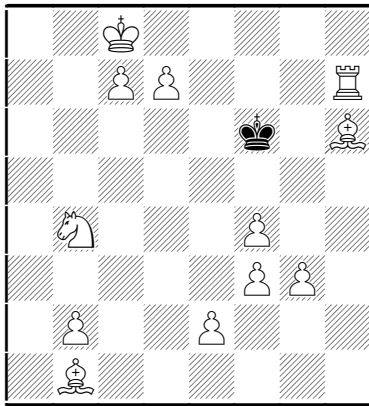
После только что рассмотренного тридцатидвухфигурного монстра логично будет разобрать и следующую задачу, где у белых — полный комплект, а у чёрных один лишь только король. Решив его, мы, как мне кажется, окончательно выясним, какой первый ход самый сильный. **1.d4!** лучше, потому что таким образом открывается дорожка и слону и ферзю белых, чего при **1.e4** не получалось, ибо после **1...♔g5** чёрного короля за три хода не догнать. Теперь же (при тесной кооперация ферзя и слона) всё получается, как в партии Дубова с немцем Svane в 7 туре командного ЧЕ по шахматам. То есть **1...♔g4**. Или **1...♔h5 2. ♗d3 ♔g4(h4) 3. ♗h3#**. **2.e4+**. Ферзь играет, не сходя с места! **2...♔h4 3.g3#**. Мат!

#### №4. Кручу, верчу всех обмануть хочу!

К. Hannemann [1922 г.; #2]

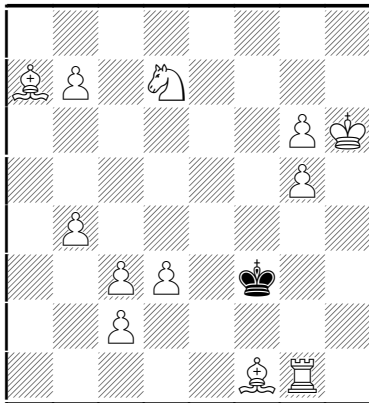
Заголовок к следующей части лекции я тоже придумал. Но озвучивать его пока не буду. Точнее, не буду озвучить его до тех пор пока кто-то не догадается, в чём тут, собственно говоря, дело.

Итак, мат в два хода. Перевес белых колоссальный и задача решается элементарно. и, на первый взгляд, не очень-то и красиво: **1.d8♖+ ♔e6 2.♖e7#**. Но идём дальше...



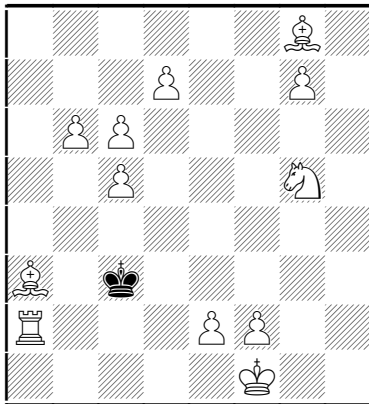
#### Диаграмма

Вторая часть нашего квадриптиха. Здесь, очевидно, решает **1.b8♖!** Но не **1.b8♖?! — 2...пат. 1...♔f4 2.♖f8#**.



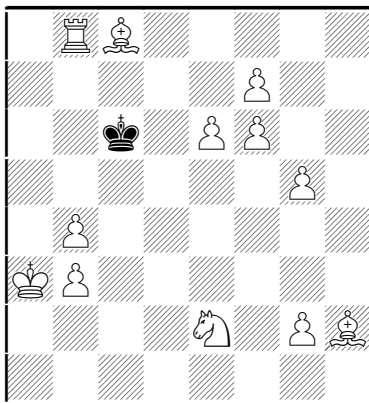
#### Диаграмма

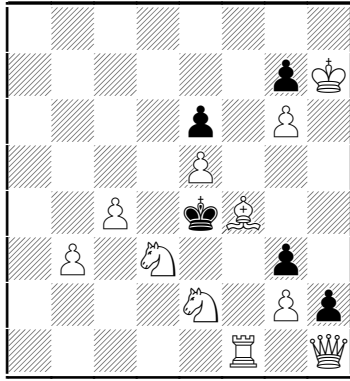
Ничего не замечаете? Задание прежнее — мат в два хода. Тут решает **1.d8♖!** Но не **1.d8♖?! — пат, или 1.d8♖?! — пат. 1...♔d4 2.♖f6#!** Ну что, кто-нибудь догадался? Нет? Тогда идём дальше.



#### Диаграмма

А здесь решает только **1.f8♖!**, защищая пешку на e6. И после **1...♔d5** становится возможным **2.♖b7#**.

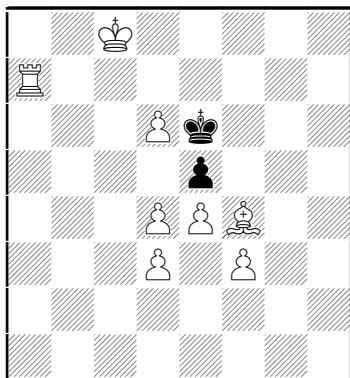




### №5. Ярчайшая звезда

С. Bull [1915 г.; #3]

Про следующую трёхходовку меня никто не спрашивал. Я сам про неё вспомнил. И, как мне кажется, совсем не зря. Ибо она одна из самых ярких, сочинённых за всю историю шахматной композиции. Мат чёрному королю здесь надо поставить за три хода... И решает **1. ♖g1!!** — ход со множеством идей, которые сейчас белые и будут реализовывать на практике. Во-первых, разбираем **1...h:g1♚**. На это следует неожиданнейшее освобождение линии — **2...♘c5+!** ♚:c5 **3. ♜b1#**. Во-вторых, парируем **1...♙:d3** бристольтским манёвром — **2. ♖a1!** ♙e4 (или **2...♙:e2** **3. ♜f1#**, или **2...♙:c2** **3. ♜b1#**) **3. ♜b1#!** В-третьих, в ответ на **1...♙f5** сооружаем суперзасаду — **2. ♘f2!** ♙:f2 (или **2...h:g1♚** **3. ♜h5#**) **3.g4#!**

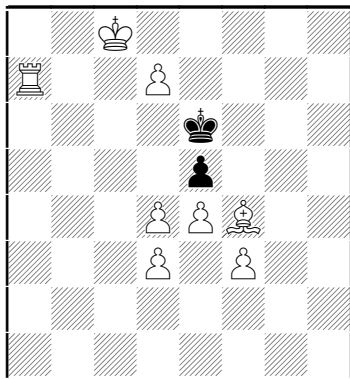


### №6. Загадочный Allumwandlung

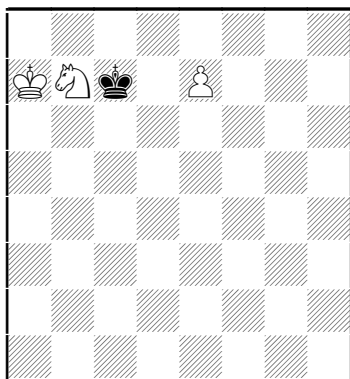
О. Wurzburg (after N. Hoeg) [1914 г.; #3]

Правда, загадочным он может считаться только для те, кто никогда про него не слышал. Allumwandlung (по-немецки «полное продвижение», иногда сокращенно AUW) - это тема шахматной задачи, в которой на каком-то этапе решения пешка (или иногда пешки) превращается по-разному в ферзя, ладью, слона и коня. Примеров на эту тему было множество. Сейчас мы рассмотрим, наверное, самый лучший из примеров подобного рода. Чтобы пешка превратилась, её для начала надо продвинуть как можно ближе к полю превращения. **1.d7!** Теперь, понятное дело, в зависимости от ответа чёрных белые будут реагировать по-своему.

Диаграмма



Сначала парируем отходы чёрного короля — **1...♙f7** **2.d8♚+** ♙g6 **3. ♜g5#**. К тому ведёт и **1...♙f6** **2.d8♚+** ♙g6 **3. ♜g5#**. Ну а если **1...♙e7(f7, f6)**, то также решает **2.d8♚+** с матом на следующем ходу. Да и не одним: **2...♙e6** **3. ♜e7#** (или **3.d5#**; или **3. ♜b6#**). Гораздо веселее будут у нас события при иных продолжениях. А именно — **1...e:f4** **2.d8♚!** И чёрный король не может убежать через f6. **2...♙d6** **3. ♖a6#**. Или **1...♙d6** **2.d8♘!** И чёрный король не может убежать через e6 и c6: **2...e:f4** **3. ♖d7#**. Наконец, в случае **1...e:d4** решает **2.d8♖!** (**2.d8♚?!** — пат) с идеей **2...♙f6** **3. ♖d6#**.



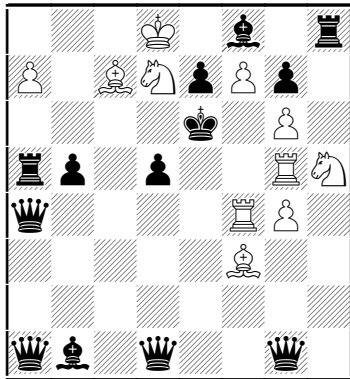
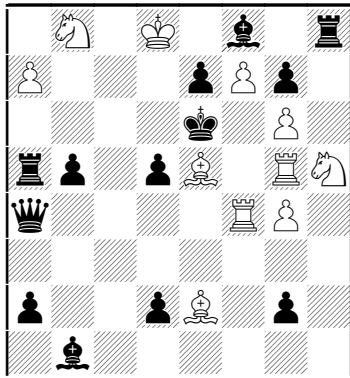
### №7. Самый быстрый мат

W. Shinkman [1913 г.; #6]

И про эту задачу как-то раз зашёл разговор у нас на лекциях. оказываются бывают ситуации, когда самый быстрый мат — это мат конём и слоном!

Нельзя **1.e8♚?!**, так как это пат. Ну а если **1.e8♖?!**, то **1...♙d7**, и в шесть ходов мата не будет!

Поэтому приходится продолжать **1.e8♚!** с такими идеями: **1...♙c8** **2. ♙b6** ♙b8 **3. ♚d7** ♙a8 **4. ♘c5** ♙b8 **5. ♘a6+** ♙a8 **6. ♚c6#**.



## №8. Героическая ладья

Л. Лошинский [1964 г.; #6]

Тут я как-то сказал по ходу дела, что есть одна задача, где белая ладья перебарывает четверых ферзей, но потом, конечно, про это забыл. Но при подготовке сегодняшней лекции, к счастью, вспомнил. Пожалуйста!

Смотрим и восхищаемся. 1. ♖d7! Угроза 2. ♖c5#.

1... ♗g1 ♕. Лучшее продолжение — поле c5 взято под контроль самой сильной из придуманных шахматных фигур. Если 1... ♕c2 2. ♖f6+ и 3. ♖f4#.

2. ♕c7. Угроза 3. ♖e5#. 2... a1 ♕. И для поля e5 найден защитник.

3. ♕f3. Угроза 4. ♕:d5#. 3... d1 ♕. И пешку d5 чёрные не оставляют в одиночестве. Но теперь...

Диаграмма

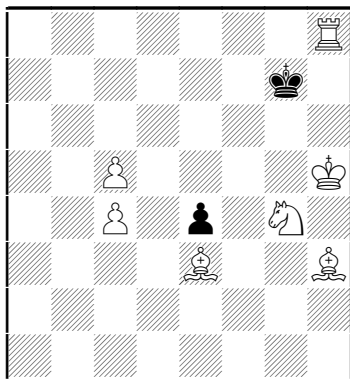
4. ♖d4!! Суперперекрытие Плахутты! Ладья мешает четырём ферзям одновременно! Грозит хотя бы 5. ♖f4# (или 5. ♕:b5#). И далее, как бы чёрные не защищались от этих угроз, у них получается отсрочить неизбежное только на пару ходов.

Например, 4... ♕d:d4 5. ♖f4+ ♕:f4 6. ♕:d5#.

Или 4... ♕4:d4 5. ♕:d5+ ♕:d5 6. ♖f4#.

Или 4... ♕g:d4 5. ♖e5+ ♕:e5 6. ♖c5#.

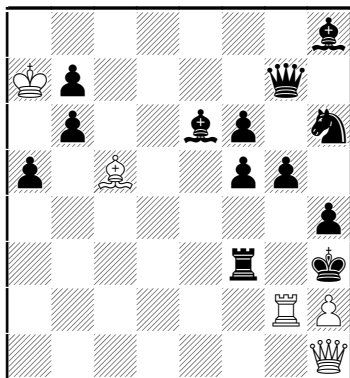
Или 4... ♕a1:d4 5. ♖c5+ ♕:c5 6. ♖e5#.



## №9. «Она не решается!»

И.С. Сотников [1966 г.; #3]

Когда эту задачу напечатали в газете, то через некоторое время в редакцию пошли письма.: «Мол, ошибка, товарищ редактор! Она не решается!» Что и говорить, трудная композиция. Первый ход напрашивается — 1. ♖h6! Теперь, если 1... ♕xh8, то всё просто: 2. ♕d4+ ♕h7 3. ♕f5#. Поэтому чёрный король стремглав бежит в центр — 1... ♕f6, где его так просто уже не ущучить. Но всё-таки выигрыш возможен: 2. ♕c8!! Именно этот ход стал камнем преткновения для решателей! Далее возможно 2... ♕e5 3. ♖g4#. Или 2... ♕g7 3. ♕d4#. Или 2... ♕e7 3. ♕g5#.



## №10. Незабываемая задача

Л. Куббель [1939 г.; #7]

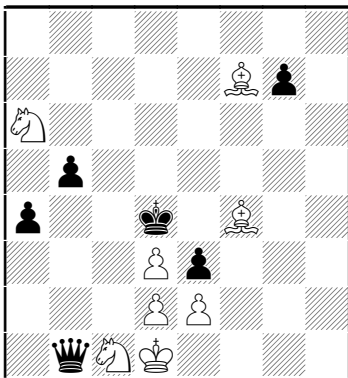
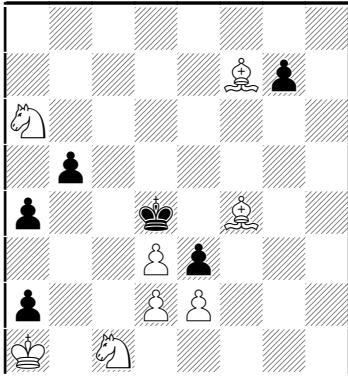
Ещё одна задача, увидев которую, уже не забудешь. чёрных слишком много, чтобы белые могли себе позволить ход без угрозы. Поэтому 1. ♖g1! Спокойный первый ход со страшной угрозой 2. ♕g2#, после которого начинается и волшебство, и магия.

1... ♖g3! Лучшая защита. Если 1... ♖f2, то 2. ♕:f2 ♕d5 3. ♕:d5 с матом. Ну а теперь...

2.h:g3+! Белая пешка бежит к своему счастью! Интересно, каким оно в итоге окажется? 2... ♕g4 3.g:h4+! ♕h5! Ответ, после которого чёрные проигрывают наиболее красивым образом. В случае 3... ♕f4 завершилось бы довольно скучновато. Хотя и в срок: 4. ♕d6+ ♕e3 5. ♖g3+ ♕d4 (или 5... ♕f2 6. ♕h2+ и 7. ♖g1#) 6. ♕d1+ ♕c4 (или 6... ♕e4 7. ♕d3#)

7. ♖d3#.

**4.h:g5+!** ♔g6 **5.g:h6+!** ♕h7! И это будет опровергнуто самым красивым образом. На 5...♕f7 решает 6. ♖h5+ ♕g8 (или 6...♖g6 7. ♖:g6#) 7.h7#! **6.h:g7+!** ♕g8. И чтобы мат случился именно сейчас следует волшебное **7.g:h8♘#!**



### №11. В стиле Лойда

В. Савченко [1968 г.; #6]

Много раз мы в лекциях видели прекрасные задачи выдающегося американского проблемиста Сэма Лойда. А вот теперь посмотрим произведение в его духе, но созданное не им и довольно давно после его смерти. Но, как мне кажется, очень хорошее и в его неподражаемом стиле. То есть с большой вероятностью эта задачка переживёт века.

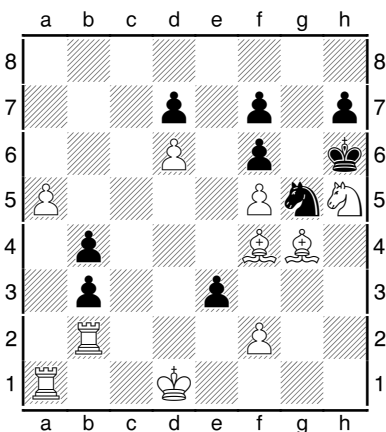
Как мы видим, чёрного короля тут зажали лёгкие белые фигуры, но для последнего матового усилия им нужна помощь. И его белое величество спешит вперёд — **1. ♕b2!** Угроза 2.d:e3#. Разумеется, чёрные на это реагируют самым ярким образом: **1...a1♖+!**, превращая пешку в сильно могучего ферзя и надеясь таким образом помешать планам белых. В случае 1...a3+ тёмный властелин получал мат чуть быстрее, чем это требуется по заданию: 2. ♕c2 a1♘+ 3. ♕d1 e:d2 4.e3+ ♕c3 5. ♕e5#.

Итак, соперник ярко жертвует ферзя, а что же белые? А белые не менее ярко его просто... не берут! **2. ♕c2!!** И снова грозит мат (3.e:d3#). **2...♖b1+!** Лучшее продолжение. Хотя бы потому, что теперь от белых нужен ещё один суперяркий ход. В случае 2...♖:c1+ крах чёрных наступал уже на пятом ходу: 3. ♕:c1 e:d2+ 4. ♕:d2 a3 5.e3#.

**3. ♕d1!!** Нет, вы только посмотрите! Второй отказ от принятия жертвы! И всё у белых оказывается готово к финальному матовому рывку.

Диаграмма

И если 3...♖:d3, то 4.e:d3 e2+ 5. ♘:e2+ ♕:d3 6. ♘c5#. Ну а в случае 3...♖:c1+ ферзя уже можно есть — **4. ♕:c1**, ибо мат не за горами: **4...e:d2+ 5. ♕:d2**, и на любой ответ следует **6.e3#**.



### №12. Не по зубам гроссу

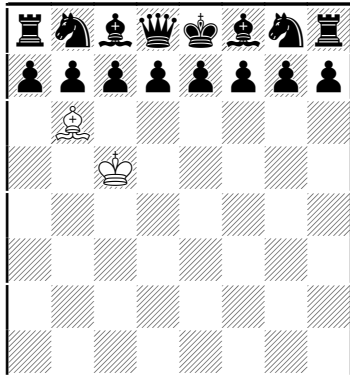
А.С. Каковин и А.Г. Кузнецов [1963 г.; #5]

Задача, перед которой спасовал гроссмейстер. И так как в её исправлении я немного поучаствовал, то, разумеется, предлагаю её вашему вниманию.

Как мы видим, король на h6 уже упакован. И жить ему осталось до первого шаха. Но в этом-то и заключается главная опасность: ведь чёрные в любой момент могут начать контригру на пат. Впрочем, пока на доске есть чёрная пешка «е», об этом можно не думать. Хотя опасаться, конечно же, этого надо. **1. ♖ab1!** К цели ведёт только этот загадочный ход! Теперь в зависимости от того, как себя будет вести вышеупомянутая чёрная пешечка, белые будут матовать вражеского короля.

В случае 1...e:f2 решает образование батареи белопольного

слона и ладьи: 2. ♖:f2 b2 3. ♗e2! b3 4. ♖f3! ♔:h5 5. ♖h3#. Второй вариант: 1...e2+! 2. ♖:e2 b2. Вот зачем нужна была ладья на b1! Чтобы в неё одна за другой уткнулись остальные вражеские пешотинцы. 3. ♗d2! b3. Ходов у чёрных нет, но этому «горю» легко помочь — 4. ♖e3!, и снова чернопольно-слоново-ладейная батарея решает дело. Ведь неизбежно и 5. ♖:g3#. То есть 4...g3e6. Или 4...g3e4 5. ♖:e4#, или 4...g3f3 5. ♖:f3#, или 4...g3h3 5. ♖:h3#] 5. ♖:e6#!



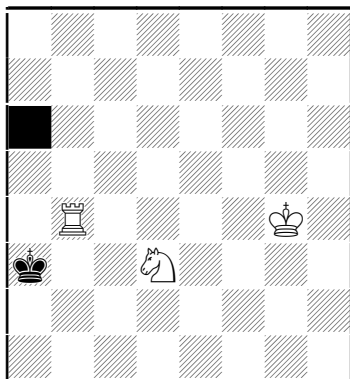
### №13. Лучше миллиона слов

Н. Ebert [1976 г.; h#4]

Много раз я порывался начать рассказ о том, что такое «кооперативки», но всякий раз меня что-то останавливало. И сейчас пока не буду особо углубляться в эту тему.

Приведу лишь определение из Википедии: «В задачах на кооперативный мат начинают чёрные (если в условии не оговорено иное) и помогают белым объявить мат чёрному королю в заданное число ходов, то есть чёрные и белые действуют согласованно, «кооперативно», чтобы выполнить задание».

Ну а теперь подкрепим теорию практикой, говорящей лучше слов. 1.c6 ♗:a7 2. ♖b6+ ♔:b6 3. ♔d8 ♔c5 4. ♔c7 b6#!



### №14. Самая знаменитая

Н. Forsberg [1936 г.; h#2]

Ещё раз припадем к живительному источнику Wiki: «В этом жанре шахматной композиции с целью расширения содержания допускается составление задач с несколькими решениями и несколькими иллюзорными играми. Другие распространённые формы расширения содержания коопматов — близнец, когда новое решение обеспечивается за счёт незначительного изменения начальной позиции (например, перестановкой фигуры). Самый знаменитый близнец мы сейчас будем иметь счастье лицезреть. Здесь на а6 может располагаться любая (!) чёрная фигура, а задние будет оставаться неизменным: элегантный коопмат в два хода!

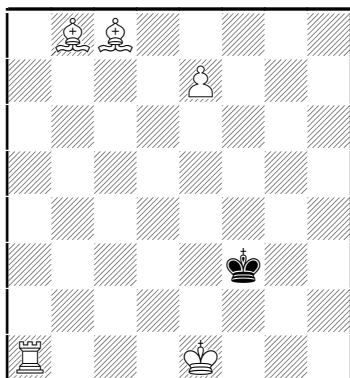
Если на а6 — ферзь: 1... ♖f6 2. ♗c5 ♖b2 3. ♖a4#.

Если на а6 — ладья: 1... ♖b6 2. ♖b1 ♖b3 3. ♖a1#..

Если на а6 — слон: 1... ♗c4 2. ♗e1 ♗a2 3. ♗c2#.

Если на а6 — конь: 1... ♗c5 2. ♗c1 ♗a4 3. ♖b3#..

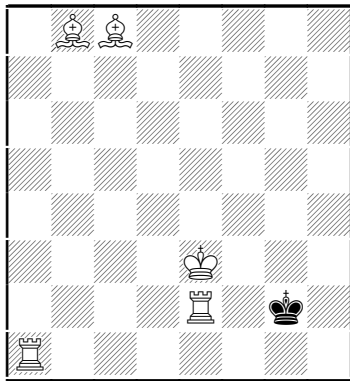
Если на а6 — пешка: 1... a5 2. ♖b3+ ♔a4 3. ♗c5#.



### №15. Суперрокировка

Р. I. Olin [1973 г., joke]

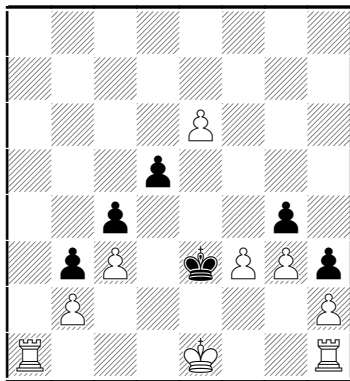
Пункт 3.8.2. шахматных правил объясняет, что значит сделать рокировку: «это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля». И выполняется она следующим образом: «король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению 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!



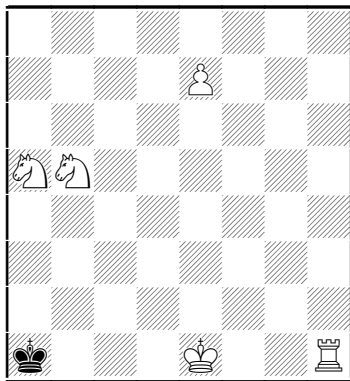
### №15а. Суперрокировка-2

Н. 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...

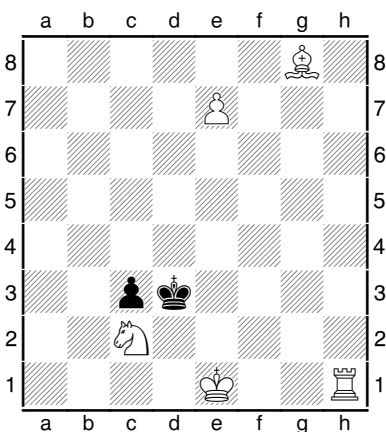
**2.e8 ♖!** И если **2...d4**, то **3.0-0#**. А на **2... ♔g2** решает **3.0-0-0-0-0-0#!**



### №15а. Суперрокировка -3

Е. Formanek [1968 г.; #2]

**1.e8 ♖ ♔b2(a2) 2.0-0-0-0-0-0#!** King now on e3 and rook on e2!



### №156. Суперрокировка-3

С. Staugaard [1907 г.; #2]

**1.e8 ♖! ♔:c2 2.0-0-0-0-0-0#**. King now on e3 and promoted rook on e2!

