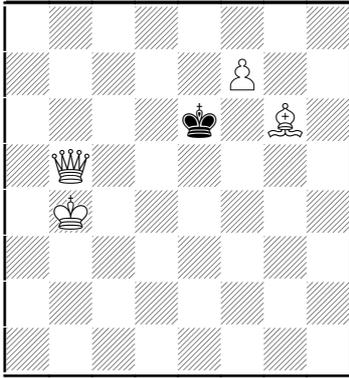


Allumwandlung

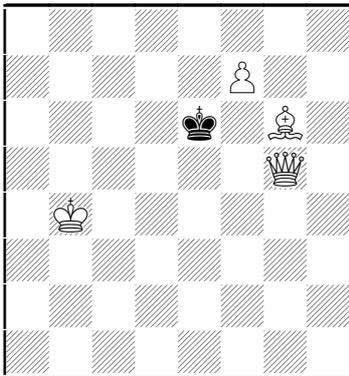
Дополнительные белые фигуры: слон, конь, ферзь



Двухходовочки будут совсем простенькие. Тут я решил, что буду показывать только самые экономичные из них.

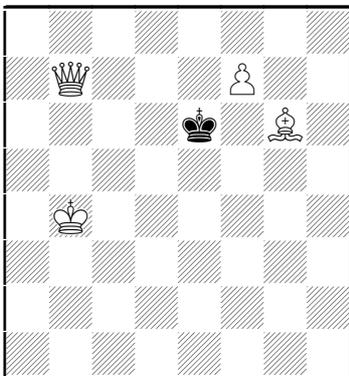
№1а. F. Abdurahmanovic [1979 г.]

1.f8 ♗! ♔f6 2. ♕f5#.



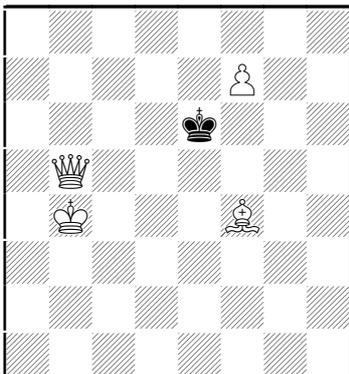
№1б. F. Abdurahmanovic [1979 г.]

1.f8 ♞+! ♔d6 2. ♕c5#



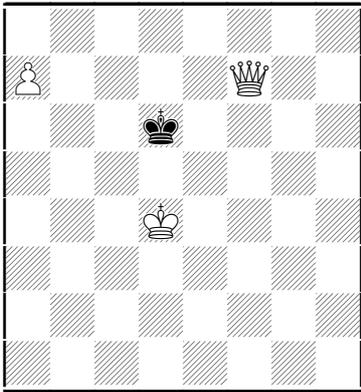
№1в. F. Abdurahmanovic [1979 г.]

1.f8 ♕! ♔e5 2. ♕e4#



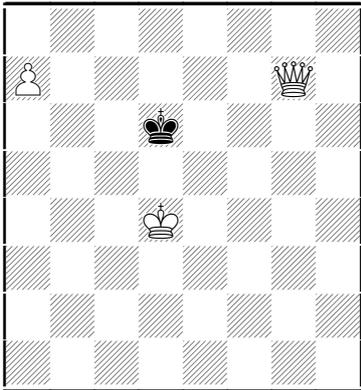
№1г. F. Abdurahmanovic [1979 г.]

1.f8 ♖! ♔e7 2. ♕e8#



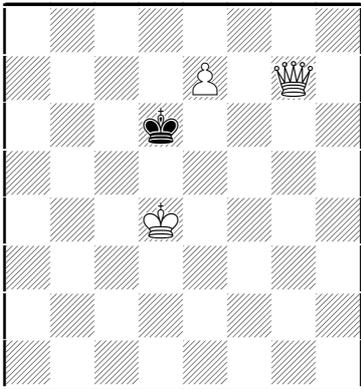
№2а. W. Speckmann [1965 г.]

1.a8♞! ♔c6 2.♚d5#



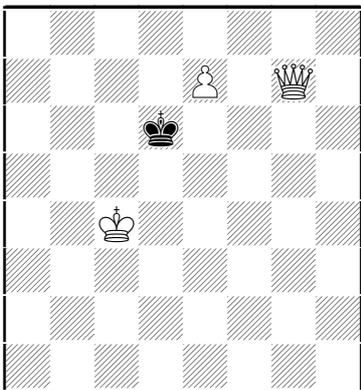
№2б. W. Speckmann [1965 г.]

1.a8♚ ♔e6 2.♚d5#



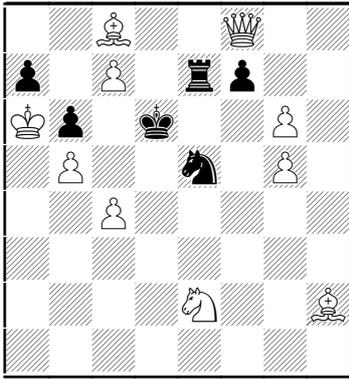
№2в. W. Speckmann [1965 г.]

1.e8♙! ♔e6 2.♚e5#



№2г. W. Speckmann [1965 г.]

1.e8♖! ♔c6 2.♖e6#



№3. W. Jorgensen [1948 г.]

Трёхходовки будут у нас более весёлые. 1. ♘e6!! Всё начинается с красивого появления слона на e6. Теперь в случае 1... ♔c5 2. ♖:e7#, или 1... ♔:c7 2. ♘:e5# мат получается уже на втором ходу. Теперь всё будет зависеть от того, в какую сторону повернёт пешка f7. И на каждую её загогулину найдётся своё превращение.

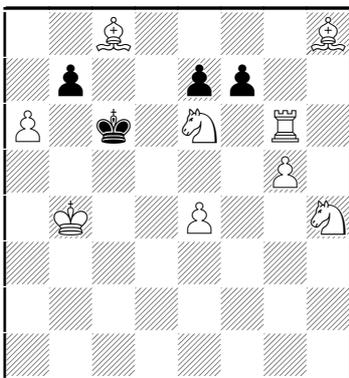
а) 1... f:e6 2. c8 ♖! ♔d7 3. ♖d8#

б) 1... f:g6 2. c8 ♘! ♔c5 (2... ♔c7 3. ♘:e5#) 3. ♖:e7#

в) 1... f6 2. c8 ♗! и 3. ♖c6#

1... ♔:e6 2. c8 ♗+ ♖d7 (2... ♔d6 3. ♖c6#; 2... ♗d7 3. ♗d4#) 3. ♗d4#

г) 1... f5 2. c8 ♗+! ♔:e6 (2... ♔c5 3. ♖:e7#; 2... ♔c7 3. ♘:e5#) 3. ♖:e7#



№4. K. Braithwaite [1980 г.]

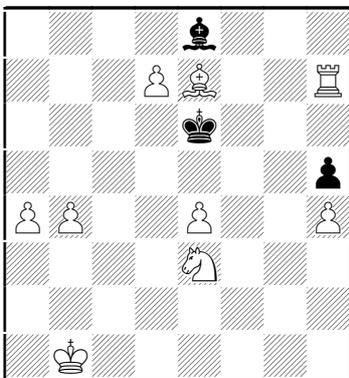
1.a:b7! Пешка должна стать на пороге превращения. Чтобы было чем алюмванлюмить.

1... f5 2. b8 ♗+! ♔d6 (2... ♔b6 3. ♘d4#) 3. ♗:f5#

1... f:g6 2. b8 ♖! ♔d6 3. ♖b6#

1... f6 2. b8 ♗! f5 (2... f:g5 3. ♗d4#) 3. ♗d4#

1... f:e6 2. b8 ♘! ♔b6 3. ♖:e6#



№5. H. Meyer [1886 г.]

1. ♘d6! И снова всё начинается с красивой жертвы, а продолжается многочисленными и разнообразными превращениями.

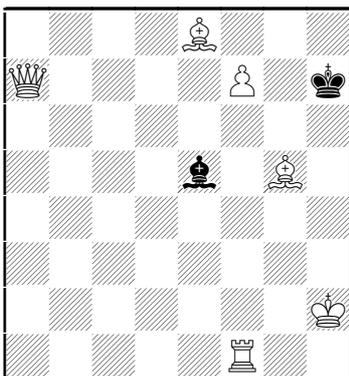
а) 1... ♘g6 2. d8 ♗+! ♔f6 (2... ♔:d6 3. ♗c4#) 3. ♗d5#

б) 1... ♘f7 2. d8 ♗! и 3. ♖e7#.

в) 1... ♔f6 2. d:e8 ♘! ♔e6 3. ♖h6#

г) 1... ♔:d6 2. d:e8 ♖! ♔c6 3. ♖e6#

Дополнительный вариант: 1... ♘:d7 2. e5 и 3. ♖e7#.



№6. N. Van Dijk [1967 г.]

Здесь нужно найти правильное место для короля.

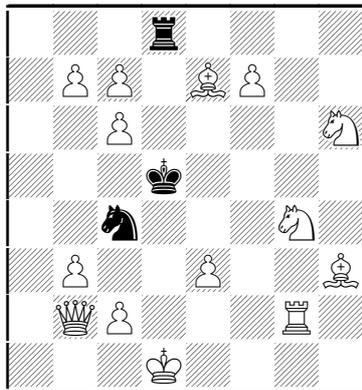
1. ♔h3! Только здесь он не будет мешать своим фигурам.

а) 1... ♘f4 2. f8 ♗+ ♘c7 3. ♖:c7#

б) 1... ♘d4 2. f8 ♗+! и 3. ♖h7#.

в) 1... ♘c7 2. f8 ♖! ♔g7 3. ♖:c7#

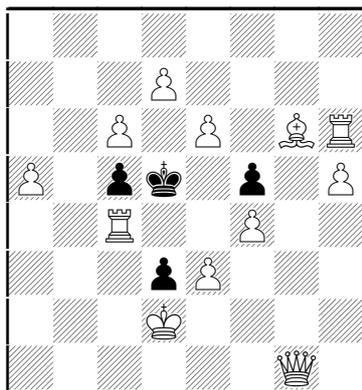
г) 1... ♘g7 2. f8 ♘! и 3. ♖:g7#.



№7. P. Hoffmann [1948 г.]

1.b:c4+! Коварный автор начинает решение с неожиданного шаха. И как это у нас сегодня и полагается, в зависимости от решения чёрного короля, у нас будет четыре варианта с превращениями.

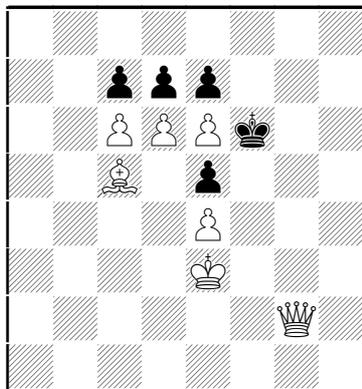
- а) 1...♔:c4+ 2.c:d8♘! ♔d5 3.♚d4#
- б) 1...♔e6+ 2.c:d8♙! ♔:e7 3.♚f6#
- в) 1...♔e4+ 2.c:d8♗! ♔f3 3.♚d5#
- г) 1...♔:c6+ 2.c:d8♘! ♔d7 3.♘e5#



№9. W. Jorgensen [1949 г.]

1.♚b1! Таким образом белые заставляют короля соперника сделать свой выбор. После чего начинают «баловаться» превращениями.

- а) 1...♔:c4 2.d8♘! ♔d5 3.♚:d3#
- б) 1...♔:e6 2.d8♘! ♔d5 (2...♔d6 3.♘f7#) 3.♘f7#
- в) 1...♔d6 2.d8♗+! ♔:e6 3.♘e8#
- г) 1...♔:c6 2.d8♙! ♔c7 3.♚b6#



№10. V. Reynaerts [2006 г.]

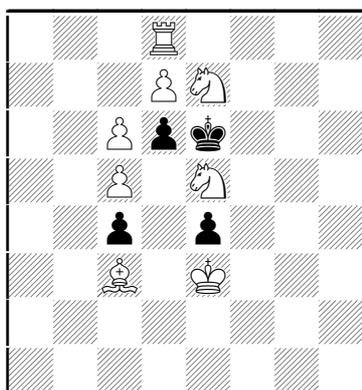
Понятное дело, что пешечное напряжение сейчас надо немного снизить. **1.d:xe7!**

И далее традиционная четвёрка вариантов.

- а) 1...d6 2.e8♗! d:c5 3.♚gg6#
- б) 1...d5 2.e8♘+! ♔:e6 3.♚g6#
- в) 1...d:c6 2.e8♘! ♔:e6 3.♚g6#
- г) 1...d:e6 2.e8♙! ♔f7 3.♙f8#

Кстати, заметим, что всё разнообразие вариантов создаёт чёрная пешка d7, совершая четыре движения на первом ходу.

Такая тема называется пикенини (в переводе с английского — негритенок).



№11. O. Wurzburg [1913 г.]

И здесь принудить чёрного короля к выбору удаётся с помощью жертвы. **1.♙f8!** Ну а теперь начинаем превращаться!

- а) 1...♔:e7 2.d8♗+ ♔e6 3.♚:d6#
- б) 1...d5 2.d8♘+! ♔:e7 3.♘g6#
- в) 1...d:c5 2.d8♘! ♔d6 3.♙f6#
- г) 1...d:e5 2.d8♙! ♔:e7 3.♙de8#

