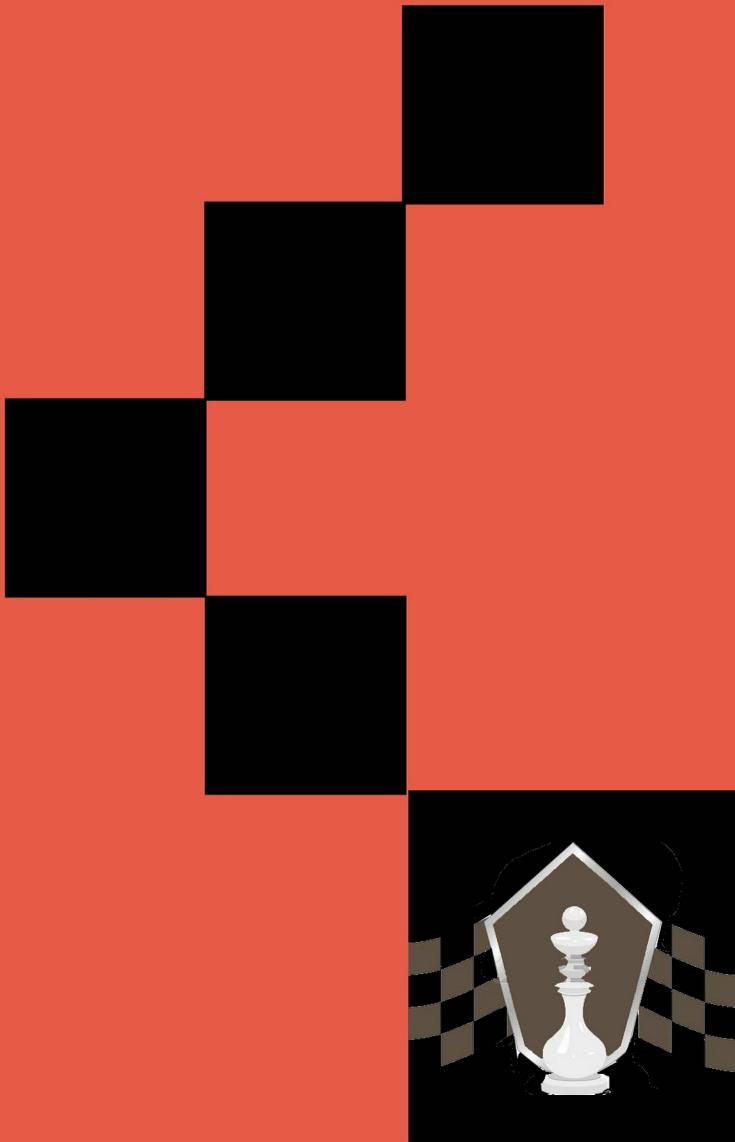


СКЛАДАННЯ ШАХОВИХ ЗАДАЧ



М.Л.ЗЕЛЕУКІН

Н.П.Зелепукин



Составление шахматных задач

Книга Николая Павловича Зелепукина на украинском языке „Складання шахових задач” была издана в 1970 году, и попала ко мне, когда я уже был опытным проблемистом. Поэтому потребности в ее изучении у меня не было, она так и лежала неиспользованная, пока я ее кому-то не отдал.

Теперь же, во время подготовки ее публикации, переведенной на русский язык Никитой Кравцовым, мне удалось познакомиться с ее содержанием и понять, что эта книга может быть очень полезна любителям, делающим первые шаги в шахматной композиции.

При подготовке данной публикации были, в основном, сохранены стиль оформления материалов и приведенные автором названия конкурсов и журналов.

Сделана книга была в докомпьютерную эпоху. Поэтому некоторые примеры оказались с дефектами, на которые мы указываем. К счастью их оказалось не много.

Юрий Гордцан

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Основные понятия задачной композиции	5
Общие понятия, относящиеся к шахматной задаче	12
Содержание и форма шахматной задачи	15
Понятие формы задачи	33
Художественные принципы задачной композиции	40
Развитие задачного искусства	47
Основные методы творческой работы над шахматной задачей	58
Приёмы и способы работы над шахматной задачей	83
Способы комплектования содержания шахматной задачи	92
Дефекты в шахматных задачах и способы их устранения	124
Техника составления шахматных задач	143
Послесловие. Оценка качества задачи	157

Есть навигация по главам

Введение

Шахматы – народное спортивное искусство. Когда говорят о нем, то имеют в виду практическую партию и шахматную композицию. В практической партии играют двое, каждый со своим «войском», которое составлено из восьми разных фигур и пешек одного цвета. Соперники ведут борьбу, перемещая фигуры и пешки. Борьба продолжается до тех пор, пока не будет заматован один из королей, или пока не выяснится, что ни один из соперников не может поставить мат королю, в таком случае говорят, что партия окончилась вничью.

В практической партии на шахматной доске игрок передвигает фигуры и пешки не наобум, а в конкретной последовательности, исходя из своего плана достижения основной цели – выиграть, дать мат королю соперника.

Искусство ведения борьбы зависит от мастерства и таланта шахматиста. Известный русский мастер И.Шумов писал: «Для успеха в шахматах нужно уметь двигать массами разнородных сил, выигрывать время, использовать ошибки противника, заменять малочисленность выгодой позиции. В шахматной игре, как в битве, есть минуты вдохновения, которые вдруг решают судьбу борьбы, дают ей непредсказуемое направление».

Если в практической игре соревнуются двое, то какую-нибудь шахматную композицию составляет, как правило, один человек.

В процессе творчества тот, кто составляет композицию, использует ту же самую шахматную доску, те же фигуры с их особенностями передвижений, все правила, которые имеют место в практической игре, все понятия: шах и мат, край доски, связка, рокировка, цугцванг, пат, взятие на проходе, превращение пешки в какую-нибудь фигуру своего цвета, оппозиция, и т.д.

Шахматная композиция органично связана с практической игрой. «Отношение задачи к игре», - писал А.Галицкий, - такое же, как изобразительного искусства, музыки, и др., к природе или действительной жизни. Для задачи, как произведения искусства, этой природой, этой действительной жизнью является шахматная партия. Как природа – мир красок и звуков – дает элементы, материал для создания изображений или музыки, так из шахматной игры мы берём элементы для задачи, материал для ее построения».

Но, появившись из практической игры и используя разные тактические шахматные идеи, «шахматная композиция давно уже перестала быть служебным придатком шахматной партии. Сейчас она является отдельной, целиком самостоятельной областью шахматного искусства..., которая имеет свои собственные законы логического и исторического порядка». (Л.Исаев)

В чем же ее существенное отличие?

В практической игре двое шахматистов начинают поединок с одинаковыми силами и в начале игры нельзя сразу предсказать, кто победит. В шахматной

композиции победа одной из сторон назначена заранее, в большинстве случаев черные обречены на поражение.

В игре двух соперников элемент комбинации, которая получилась в практической партии, не является самоцелью. Это только один из способов выиграть партию, а в шахматной композиции сама комбинация является самоцелью. Она играет основную роль, в ней вся ценность. Кроме того, если в практической партии комбинация становится естественным продолжением какого-то уверенного плана одного из соперников, и она может быть разрушена и часто разрушается последствиями контрударов другого игрока, то в шахматной композиции комбинацию собирают штучно и осуществляют общими «усилиями» обеих сторон – и белыми, и черными фигурами.

В практической партии практически не встречается повторения комбинации как способа, который усиливает общее эстетическое впечатление. В шахматной композиции повторение, «раззеркаливание» комбинации в двух или более вариантах является одним из важных законов и принадлежит к способам художественной выразительности.

В конце игры побеждают, благодаря уверенной победе – материальной или позиционной. Этот вывод не имеет важности в ШК, где матование в определенное количество ходов является техническим способом выявления комбинационной идеи.

В шахматах сила каждой фигуры определяется мерой ее влияния на поля шахматной доски. Но если в практической партии относительная ценность фигур резко изменяется в зависимости от ситуации, то в композиции вообще, ни про какое взаимоотношение сил белых и черных фигур не может быть и речи.

В составлении шахматной композиции принимает участие один человек. Чтобы воплотить задумку, композитор подыскивает ходы и ответы на них, по своему усмотрению снимает фигуры, или дополняет их количество (в пределах шестнадцати фигур одного цвета). Композитор независим от посторонних влияний, в то же время пребывает в духовном общении с доступными ему шахматными идеями, комбинациями.

Познание материала, доскональное овладение им – необходимое условие творческого процесса и влияния шахматного композитора на условную аудиторию любителей шахмат. Чем полнее познан материал, глубже осведомленность сути объекта творчества, тем успешнее и плодотворнее практическое воплощение этого процесса. Мастерство составителя композиций – это не только умение создавать оригинальные ситуации во взаимодействии фигур, но и способность далеко видеть и правильно понимать закономерности шахматной борьбы. По своей природе шахматный композитор – фантазер, но сплошь и рядом его фантазия основывается на объективных возможностях шахмат.

Искусство составления шахматной композиции доступно каждому, но его нельзя свести к тому же способу, что и обучение, и совершенствование мастерства шахматиста-игрока. Чтобы составлять шахматные задачи и достигнуть определенного мастерства в этом деле, необходимо хорошо играть в шахматы и знать основные требования к ним. Шахматная композиция – это особая область творчества, цель которой – **раскрыть красоту шахматных комбинаций**.

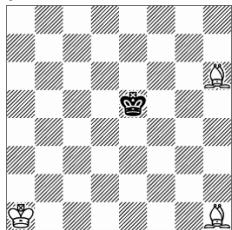
В этой книге речь будет идти про шахматные задачи на прямой мат, т.е. про такие, в условиях которых предусмотрено, что белые начинают и дают мат черным в определенное количество ходов.

Основные понятия задачной композиции. Понятие плана.

Цель практической партии – дать мат сопернику. Но, даже имея перевес в силах, сделать это не всегда легко. Чтобы уметь дать мат за наименьшее количество ходов, нужны и осведомленность, и знания приемов построения матовой сети. Ниже приводим два примера из теории шахматных окончаний, когда одна сторона, имея материальный перевес, планомерными действиями вскоре достигает своего – мата.

Мат двумя слонами. Тут план такой: короля соперника надо оттеснить в угол. Это делают с помощью короля, причем слонов все время держат на двух соседних диагоналях.

a

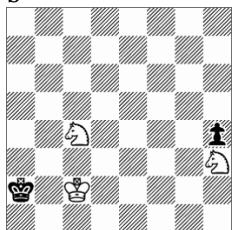


В позиции **a** выигрыш достигается таким способом:

1.Kpb2 Kpd4 2.Cf3 Kpd3 3.Cf4 Kpd4 4.Kpc2 Kpc4 5.Ce3 Kpb5
6.Kpb3 Kra6 7.Kpc4! Kpa5 8.Cb7! Kpa4 9.Cb6! Kpa3 10.Kpc3!
Kpa4 11.Cc6+ Kpa3 12.Cc5+ Kpa2 13.Ce4 Kpa1 14.Kpc2 Kpa2
15.Cd5+ Kpa1 16.Cd4#.

Мат двумя конями. Как известно, только «конницы» недостаточно, чтобы дать мат одинокому королю соперника. Если оттеснять короля в угол, то он неминуемо будет запатован. Впрочем, если у слабейшей стороны есть (черных) есть пешка, то в некоторых случаях она может пригодиться сопернику. Как раз такой случай демонстрирует позиция **b**.

b



Тут мат дают так: 1. Kpf4 h3 2.Kd3 h2 3.Kb4+ Kpa1 4.Kd2 h1Ф 5.Kb3#

Вывод: Чтобы быстро достигнуть цели, заматовать черного короля, нужно было провести определенный план: оттесняя короля черных в угол доски, белые переставляли фигуры, и мат становился неизбежным. **План** – общая идея, которая объединяет ряд ходов в партии, направленных к определенной цели. В задачной композиции плановая направленность – основа успешной деятельности проблемиста.

Что такое шахматная задача. Классификация.

Шахматной задачей называют такую уникальную позицию, в которой одной из сторон (в большинстве случаев белым) предлагается выполнить задание (как правило, дать мат) в оговоренное количество ходов.

Это обозначение понятия шахматной задачи означает, что в начальной позиции можно за белых найти такой первый ход, после которого черные, как бы они не защищались, неминуемо получат мат в точно предусмотренное автором количество ходов.

Процесс борьбы в шахматной задаче проходит в определенной последовательности ходов белых и черных фигур. Так, после первого хода белых, ход делают черные, потом снова белые, и т.д. В зависимости от количества ходов, задачи могут быть двухходовые (первый ход белых, потом отвечают черные, и второй, заключительный ход белых); трёхходовые (три хода белых фигур и два хода чёрных); четырёхходовые и многоходовые (больше четырех ходов).

Задачи разделяют по количеству фигур, которые принимают участие в борьбе.

М и н и м а л ы м и называют задачи, в которых белые, кроме короля, имеют только одну фигуру. М а л ю т к а – позиция, в которой число всех фигур (белых и черных) в начальной позиции не превышает пяти. М и н и а т ю р а – задача, в которой число фигур в начальной позиции не превышает семи. М е р е д и т – задача, в которой число фигур в начальной позиции не превышает двенадцати. Задачи ш и р о к о г о п л а н а – такие, в которых в начальной позиции количество фигур более двенадцати.

В задачной композиции, кроме указанных видов, встречаются задачи-близнецы, изобразительные (сказографические), и так наз. условные задачи.

Задачи-близнецы в начальных положениях мало чем отличаются одна от другой, но имеют непохожие решения. И з о б р а з и т е л ь н ы е (сказографические) – это позиции, в которых с помощью шахматных фигур на доске изображаются разные предметы, буквы, цифры, или события из жизни, а также абстрактные понятия. У с л о в н а я задача – такая, в условие которой, в отличие от задачи обычного типа, вносятся дополнительные условия (напр., мат определенной фигурой, на заданном поле, при условии неподвижности некоторых фигур, без взятия чёрных фигур и т. д.)

Способы принуждения.

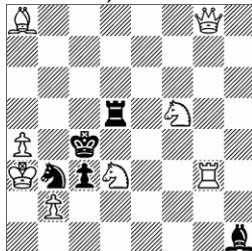
Что же вынуждает черных делать ходы, которые были задуманы и образуют определенные варианты, раскрывающие, наконец, идею автора? Существуют такие способы принуждения: а) шах на первом ходу; б) цугцванг; в) создание угрозы.

Шах на первом ходу, т.е. нападение белой фигуры или пешки на короля чёрных, - грубый способ давления. Чёрные должны защититься одним из трёх способов: а) взять фигуру, которая дала шах, б) заслонить короля своей фигурой по той линии, по которой угрожает фигура белых (говорят: «закрыться» от шаха), или в) отступить черным королем на одно из соседних полей, не атакованных белыми фигурами.

Но условия задачной композиции таковы, что каким бы способом не защищались черные от шаха белых на первом ходу, каждый раз их защита будет связана с каким-нибудь ослаблением своей позиции, белые используют это и делают

завершающий матующий ход. Рассмотрим несколько примеров, когда белые первым ходом объявляют чёрным шах.

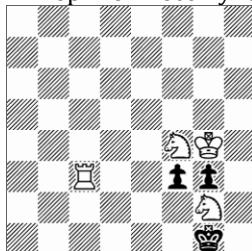
№1. Ю.Брабец
«Смена», 1962



8+5 2# 1.Фс8+

Двухходовка №1 решается ходом 1.Фс8+. Чёрным некуда отступить королём, нельзя также взять белого ферзя, который дал шах. Есть только одна возможность – «закрыться» от шаха своими фигурами (ладьей или конем). На 1...Лс5 будет 2.Ке5#, на ход 1...Кс5 белые отвечают 2.b3#. Другой защиты черные не имеют, игра на этом заканчивается, форсированное событий налицо. Это главный недостаток такого способа принуждения.

№2. С.Лойд
«Америкен чесс нутс», 1868

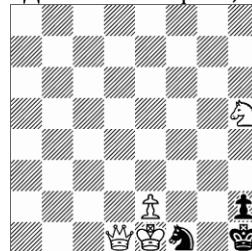


4+3 3# 1.Лс1+

Миниатюра №2 имеет условие – мат в три хода. При удлинении решения форсированность событий сглаживается, что и видно при рассмотрении

решения. 1.Лс1+ Крf2 2.Ле1! fg 3.Kd3#, в случае отхода короля на другое поле 1...Крh2 будет 2.Kh4, и на g2 (или f2) – 3.Kf3#.

№3. Г.Граземан
«Дейче шаххефте», 1950



4+3 4# 1.Фd5+

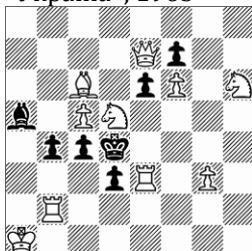
В примере №3, где мат требуется дать на 4-м ходу, игровая форсированность сглаживается ещё больше. Решение начинается ходом 1.Фd5+. Чёрные защищаются от шаха выходом короля на поле g1. В ответ на это – эффективная жертва ферзя 2.Фh1+ и на 2...Кр:Ф, белые тихим ходом 3.Крf2! Вынуждают чёрных сыграть 3...Кf1~, а потом с поля g3 объявляют мат.

Шах на первом ходу как способ принуждения в современных двух- и трёхходовых задачах встречается редко, в четырёх- и многоходовках – чаще.

Цугцванг (второй способ принуждения) – это такое положение, когда чёрные своим ходом вынуждены ослабить собственную позицию, давая белым возможность объявить мат в пределах заданного количества ходов. При цугцванге можно вынудить чёрных делать задуманные автором ходы, и на каждый их ход подготовить

ответ, который бы удовлетворял условию – дать мат в определённое количество ходов.

**№4. Н.Зелепукин
«Україна», 1965**

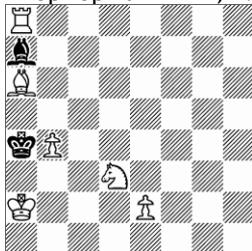


11+7 2# 1.K:b4

В позиции №4 после 1. K:b4 у чёрных цугцванг – любой ход приводит к ослаблению, и белые на втором ходу дают мат. Рекомендуем читателям найти мат на каждый ход чёрных фигур.

Задачи, построенные на цугцванге, имеют одну особенность: силы чёрных ограничены в движении, у них нет нейтральных ходов, которые не ослабляли бы позицию.

**№5. М.Врубель
«Бернер тагвхиг», 1948, 1 приз**

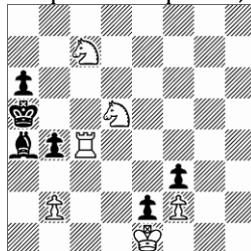


6+3 3# 1.Le8

Для примера возьмём задачу №5. После 1.Le8! чёрные в положении цугцванга. Они могут ходить только слоном. Но на 1...Cd4 белые играют 2. Le4! (повторный цугцванг, пример использо-

зования цугцванга на следующих ходах, а не только на первом). Теперь, куда бы ни отступил чёрный слон, белые матуют конём. В случае 1...Cc5! 2. Le5! (снова цугцванг, аналогичный первому случаю, на 1...Cb6 2. Lb8! (ещё цугцванг) 2...Cb6 – куда угодно (~) 3. Cb5#.

**№6. Н.Зелепукин
«Червоний гірник», 1966**



6+6 5# 1.Lc1

В позиции №6 цугцванг появляется после вступительного хода 1.Lc1. Если чёрные сыграют сразу 1... b3, у них останется в резерве только ход слоном a4. Белые используют ослабление позиции чёрных ходом своей ладьи 2.L b1, и чёрные в цугцванге. Теперь на ход 2...С~ будет 3.La1+ Ca4 4.La2! – третье положение цугцванга. 4...ba 5.b4#. На ход чёрного слона 1...С~, белые отвечают 2.La1+ Ca4, и потом, после тихого хода 3.La3!, снова цугцванг. При ответе 3...b3, белые играют 4.La2! – и снова цугцванг.

Образование многократного цугцванга – конструктивный приём, используемый авторами задач для того, чтобы решателям труднее было находить решение. Цугцванг как способ принуждения в современных задачах встречается часто.

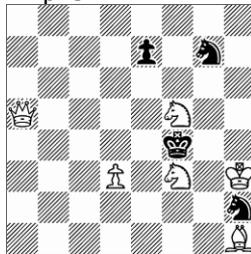
Третье средство принуждения – образование угрозы – заключается в том, что белые после первого хода угрожают чёрным дать мат, если те

не употребят средств для защиты. Это самое распространённое средство, с помощью которого приводится в действие сложный механизм задачи. Каждая-либо угроза неуклонно форсирует события. Она обуславливает необходимое, задуманное автором, направление всего игрового процесса.

№7. Л.Куббель

«Сидсвенска дагбладет», 1910,

1 приз

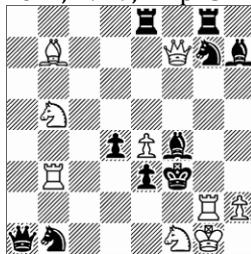


6+4 2# 1.Ke3

Задачу №7 решает ход 1.Ke3! Чёрным угрожает 2. Fg5#. Чтобы избежнуть мата, чёрные должны защититься одним из таких ходов 1...K:f3; 1...Kf5; 1...Keb и 1...Kр:e3, но каждый раз после их ответов их позиции возникают ослабления, и белые дают мат на втором ходу (соответственно 2.Kg2#, 2.Kd5#, 2.Фe5#, 2.Фd2#). Угрозу мата чёрным с одного определенного поля называют **простой** угрозой.

№8. В. И С.Пименовы

«64», 1929, 2 приз



9+10 2# 1.h3

В задаче №8 после вступительного хода 1.h3 появляется угроза мата чёрным с двух полей 2.Лf2# и 2.Kh2#. Про задачу такого типа говорят, что она имеет две простые угрозы.

Использование сильнодействующего способа принуждения – двух простых угроз – в двухходовке встречаем редко, в трехходовках, четырёхходовках и многоходовках – чаще, особенно на последнем, матующем ходу.

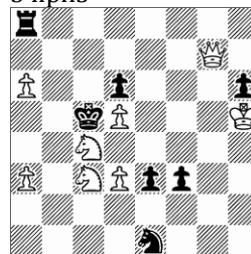
В позиции №8 чёрные отражают две угрозы – 2.Kh2# и 2.Lf2# – игрой корней 1...K:f5 или 1...Kc3. На это белые отвечают 2.e5# или 2.K:d4#.

В двухходовках угроза форсированная (первым ходом создается угроза мата чёрным). В задачах с большим числом ходов – в трехходовках, четырёхходовках и многоходовках – она может быть и форсированной – с объявлением шаха чёрному королю на втором ходу – и тихой – без шаха.

№9. С.Крючков

«Бритиш чесс федерацию», 1935,

3 приз



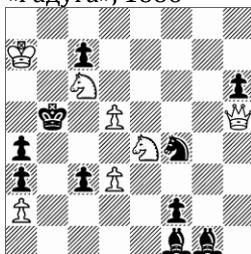
8+7 3# 1.Kd2

В трёхходовке №9 после 1.Kd2 угроза форсирована 2.Kb3+ 2.Kpb6 3.Fb7#. От этой угрозы чёрные могут защищаться различными способами, но белые каждый раз шахами достигают поставленной цели. На 1....Lb8 – 2.Фa7+ Lb6 3.Kb3#. Подобно и в других вари-

антах 1...K:d3 2.Фс7+ Kpd4 3.К:f3#, 1...ed 2.Фg1+ f2 3.Ф:f2#, 1...Л:a6 2.d4+ Kpb6 3.Kc4#, 1...Kpb6 2.Фb7+ Kpc5 3.Kb3#.

В трёхходовках, четырёхходовках и задачах с большим числом ходов, форсированная угроза на втором ходу имеет то же самое значение, что и первый способ принуждения (шах на первом ходу).

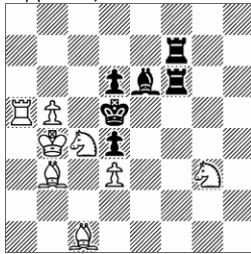
№10. Д.Кларк
«Радуга», 1886



7+10 3# 1.Фd1

В задаче №10 после вступительного хода 1.Фd1 угрожает 2.Ф:a4+. Но тут есть одна особенность: белые на втором ходу достигают цели не форсированным путём, а за счет тихих ходов, т.е. без шаха. При защите чёрных 1...K:d5 белые отвечают 2.Фh5! – с угрозой мата путём 3.Ф:d5#, и при ответе 2...Kр:c6 матует 3.Фe8#. Во втором варианте на 1...c2 2.Фd2! И на лучшую защиту 2...K:d5 3.Kd4#.

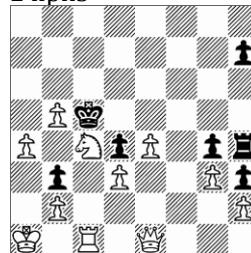
№11. С.Степчев
Матч Украина - Болгария, 1956,
2 доска, 1 место



8+6 3# 1.Kf5

В задаче №11 после 1.Kf5 при нейтральных ходах чёрных – делается тихий ход 2.Cf4! С неминуемым 3.Ke3#. В задаче четыре варианта, из них три проходят при форсированной игре белых и один – с тихой игрой: 1...C:f5 2.Kd2+ Kре5 3.Kf3#, 1.Л:f5 2.Ke3++ Kре5 3.Kg4#, 1...Лb7 2.b6+ Kpc6 3.Ca4#, и 1...Cd7 2.Cf4! Kре6 3.K:d6#.

№12. М.Малахов
«Шахматы в СССР», 1935,
2 приз



11+7 3# 1.Лс3

Очень любопытен пример №12. После 1.Лс3! Угроза тихая 2.Л:b3! 3.Фb4#, и в трёх вариантах тихие и вторые ходы белых 1...Kpb4 2.Kb6! – угрожает 3.Лс4#, если 2...Kpd6 , то в ответ 3.Лсбх; при 1...h5 2.Лс2! bc 3.b4#.

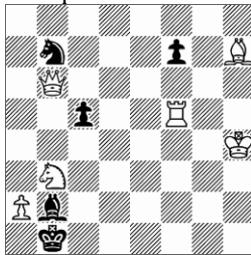
На 1...dc 2.Ф:c3!, и теперь на любой ход черных 3.d4#.

Кроме простой угрозы, белые могут создавать и **сложные** угрозы. Одной из разновидностей сложной угрозы является двойной шах – положение, когда фигура, которая открывает шах другой фигуры, вместе с ней объявляет шах королю. Единственный способ защититься при двойном шахе – это отступить королём на соседнее поле, которое не находится под ударом.

№13. М.Хавель

Чехословацкий конкурс, 1953,

2-3 приз



6+5 3# 1.Фb4

Вступительный ход 1.Фb4! в задаче №13 образует угрозу двойного шаха ладейно-слоновой батареей 2.Lf1+ Кр:a2 3.Cb1#.

(У чёрных нет другой защиты, кроме хода королём на поле a2). Варианты задачи: 1...cb 2.Лa5+ f5 3.C:f5#; 1... Кр:a2 2.Фa4+ Сa3 3.Лf2# и на 1...Cf6+ 2.Л:f6 Кр:a2 3.Лf2#.

В четырёхходовых и многоходовых задачах применение угроз не отличается от задач с меньшим количеством ходов, т.е. тут могут попасться и форсированные, и тихие угрозы. Задачи с тихими угрозами для решения тяжелее, чем задачи с форсированными угрозами.

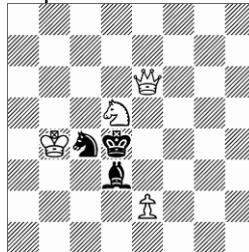
Следует отметить, что подавляющее большинство современных композиций построено с использованием способа угрозы. Но если простая угроза принадлежит к обычным способам форсирования желаемых ходов чёрных, а удвоенная угроза по большей части является усилением этого приёма, (и её используют тогда, когда трудности конструктивного порядка не дают возможности автору обойтись одной угрозой), то особое место занимает трудный приём, известный в задачной ком-

позиции под названием **повторной** угрозы (принадлежит к виду сложных угроз). В задачах с повторной угрозой подряд включены две обычные угрозы, но их действия синхронизированы во времени. Вторая угроза появляется тогда, когда при защите чёрных от основной угрозы в их позиции появляются новые ослабления, что автоматически обуславливает исполнение другой угрозы (образно названной повторной).

№14. И.Андерсон

Датский конкурс, 1941,

1 приз



4+3 2# 1.Кс3

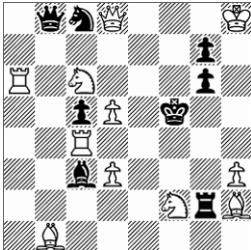
Суть повторной угрозы хорошо иллюстрируют следующие два примера.

В миниатюре №14 после первого хода 1.Кс3 угрожает 2.Кb5#. Обычная простая угроза. Кажется, что достаточно отступить конём с4, и она будет отражена. Но при нейтральном отходе конём, например, на поля d2,b2,a3,a5, b6,d6, у белых возникнет повторная угроза – новая возможность мат 2.e3#.

Чёрные вынуждены своим конём сыграть так, чтобы организовать защиту от повторной угрозы, что приводит к такой игре: 1...Кe3 2.Фf6#; 1...Кe5 2.Фb6#.

№15. Л.Гугель

«Шахматный листок», 1929, 5 приз



11+8 2# 1.Lg4

В двухходовке №15 вступительный ход 1. Lg4 образует угрозу 2. Fg5#. Тут основную защиту даёт игра конево-ферзевой батареи. Отход конём с8

на поля a7, e7 отражает угрозу, но при этом появляется новая возможность мата путём 2.Ke7#. Чёрный конь может защитить и от этой повторной угрозы, тогда будет: 1...Kb6 2.d4#; 1...Kd6 2.Lf4#.

В приведённых выше задачах мы видели целиком оригинальный способ построения угрозы. В конце 20-х гг. усилиями советских композиторов в результате использования повторной угрозы было решено много сложных технических проблем, что дало возможность осуществить в задачах новые, ранее недостижимые комплексные идеи.

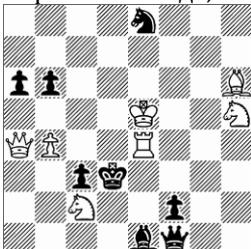
Общие понятия, относящиеся к шахматной задаче

Шахматные задачи составляют для того, чтобы их решали. Решение задач – это процесс нахождения последовательности ходов белых и чёрных, которые во всех случаях приводят к поставленной цели: дать мат в определенное количество ходов.

Основное требование к шахматной задаче – единственно возможный способ решения, только один первый ход, который ведёт к цели. Если найдется еще один путь решения – с тем же числом ходов, - то такую задачу считают **некорректной**. Если условие – мат за указанное количество ходов – на самом деле возможен только единственным образом, то такое решение принято считать **авторским**, если возможно другое решение, не предусмотренное составителем, то его называют **побочным**.

№16. А.Домбровскис

«Проблемблад», 1958, 1 приз



7+8 2# 1.Ke3

Разные защиты приводят к разделению решения и образуют варианты задачи. Угрозу тоже принято считать вариантом. В данном примере мы имели 4 вариан-

В задаче №16 решает ход 1.Ke3. Чёрный угрожает мат ферзём на поле c2. Чёрные играют 1...Fе2, 1...Cd2, или 1...Kрe2. Все три хода чёрных, каждый по-своему, отражают угрозу белых. Ходы, которые препятствуют осуществлению угрозы, называются **защитой**. На каждую защиту белые находят матующий ход: 1...Fе2 2.Ld4#; 1...Cd2 Kf4#; или 1...Kрe2 2.Fd1#.

та. В двухходовках вариант складывается из двух ходов, в трёхходовках – из трёх, и т.д. В задачах различают также главные, или **идейные** варианты, которые раскрывают основное содержание композиции, и **дополнительные** варианты.

Ища авторское решение, можно иногда допустить, что задача имеет другой путь к мату за то же количество ходов, а в трехходовке и многоходовке даже за меньшее количество. Так, в позиции №16 привлекает ход белого слона на поле с1 с угрозой 2.Kf4#. Но такое решение ложное, чёрные ходом 1...Cd2 разрушают эту попытку. Может показаться также решающим ход 1.Kg3 с угрозой 2.Ld4#. Но и тут чёрные имеют защиту – 1...Fe2!

Если в начале шахматных задач встречаем ходы, которые как будто ведут к решению, но опровергаются чёрными единственным способом, то такое попытки называют **ложными следами**. Ходы чёрных, которые не дают возможности белым выполнить задание – дать мат в установленное количество ходов, – называют опровержением решения. Ложные следы желательны в шахматных задачах, потому что они затрудняют решение, отводят в сторону того, кто решает их, развивают внимание и конкретность мышления.

Очевидные в начальной позиции варианты, которые «напрашиваются», а также варианты ложных следов, образуют так наз. **иллюзорную** игру, или иллюзорное решение. Варианты задачи, которые появились после первого хода, называют **действительной** игрой, или действительным решением.

В задаче №1 есть как иллюзорное, так и действительное решение. В этой

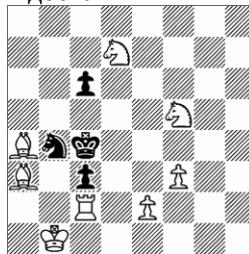
задаче в начальном положении имеет место такая иллюзорная игра: 1...Kc5 2.Ke5#, на 1...Kd4 2.Kd6#. При ложном следе 1. Fg4+ чёрные вынуждены защищаться снова-таки конём и ладьёй, но на другом поле; итак, тогда иллюзорное решение будет 1...Kd4 2.b3#; 1...Ld4 2.Kd6#. Действительное решение 1.Fc8+ Kc5 2.b3#; 1...Lc5 2.Ke5#.

В задачной композиции есть группа задач, где чёрные в начальном положении пребывают в цугцванге – на все их ходы белые имеют заготовленные ответы. Такие задачи называют блоками. Относительно двухходовок их делят на:

а) блоки *выжидательные*, где после первого хода все заготовленные ответы белых на ходы чёрных остаются и выполняются; б) блоки с *присоединением* вариантов к тем, которые есть в начальном положении; в) блоки с *переменой матов* на некоторые, или на все ходы чёрных; г) блоки агрессивные, с переходом от цугцванга к угрозе.

№17. Р.Кофман

Матч городов и республик СССР, 1949,
1 доска



8+4 2# 1.e4

Для иллюстрации приведём один пример. Задача №17 – блок с переменой матов. На все ходы чёрных в начальном положении заготовлены ответы:

1...K~ 2.Kb6#; 1...Kd5! 2.Ke5#; 1...Kpd5 2.Cb3#. Белым необходимо сохранить выигодную позицию, поскольку нет выжидательного хода. Ход 1.e4! всё меняет: 1...K~ 2.Ke5#; 1...Kd3 2.Kb6#; 1...c5 2.Ke5#.

Основу задачи составляет борьба между белыми и черными фигурами, борьба за мат, от которого нет защиты. В зависимости от действия в игровом процессе, фигуры белых подразделяются на:

а) **тематические** фигуры, которые принимают активное участие в вариантах задачи;

б) **пассивные** фигуры, которые непосредственно не принимают участия в борьбе за поля матовой зоны, но дают возможность тематическим фигурам осуществить мат.

Слово «мат» арабского происхождения, в переводе оно означает «умер». В задачной композиции некоторые виды мата имеют специальные названия. «Эполетным» матом называют такое финальное положение в задаче, при котором ладьи стоят с обеих сторон от своего короля (создавая как бы эполеты). «Спёртым» матом называют такой типичный случай, когда собственные фигуры отбирают у короля все поля для отступления. «Зеркальным» матом называют финальное положение, при котором все поля матовой зоны (поля около короля) свободны от фигур.

Определим понятия, связанные с размещением фигур и передвижением их по полям шахматной доски.

Батареей называют такое расположение двух фигур, при котором на линии какой-нибудь дальнобойной фигуры стоит другая, движение которой открывает линию для первой, которая

сзади. Батареи бывают белые, чёрные, смешанные. Батарея всегда получает название от фигуры, которая стоит спереди. Она может быть пешечной, слоновой, коневой, и ладейной. Батарею считают *прямой*, если дальнобойная фигура действует на поле, где стоит король соперника; *косвенной*, если действие дальнобойной фигуры направлено на поле вблизи короля соперника, и *замаскированной*, если дальнобойная фигура действует на поле, где стоит король соперника, через одну-две фигуры соперника. Замаскированная батарея вступает в игру только после того, как фигура (фигуры) соперника уходит с линии дальнобойной фигуры.

В процессе игры иногда возникают позиции, где дальнобойная фигура может «спрятаться» за свою, или чужую фигуру, и когда последняя пойдёт, начнёт действовать дальнобойная фигура на определенное поле или линию. Про такой момент игры говорят: фигура встала в засаду. Засаду мы видели в задаче №5, когда белая ладья на втором ходу вставала за чёрным слоном. После того, как слон отходил, белые дали мат.

Понятие «л е с т н и ц а» означает движение фигуры с одного поля на другое ход за ходом, что напоминает своим чётким геометрическим узором ряд ступеней. Этот приём употребляют в четырёхходовых и многоходовых задачах.

С движением фигур связаны и некоторые другие термины, которые встречаются в задачной композиции. Про них будет сказано в соответствующих разделах.

Основным видом соревнований, на которых дают оценку шахматной за-

даче являются **конкурсы** составления шахматных задач. Первый такой конкурс состоялся в Англии в 1852-54 гг., первый международный конкурс прошёл еженедельник «Эра» в 1856 г. также в Англии. В России первый конкурс был организован в 1883 г. журналом «Радуга», по разделу двухходовых задач.

Над каждой шахматной диаграммой указывают короткую про нее информацию. Сначала указывают фамилию составителя, потом место опубликования, или название издания или кон-

курса, в котором задача принимала участие, год опубликования, и , наконец, чем отмечена на конкурсе (приз, поч. отз. – почётный отзыв, похв. отз. – похвальный отзыв). Подписи под диаграммами означают: сумма двух чисел – число белых и чёрных фигур, отдельное число с буквой «х» (например, 2-х. 3-х, 4-х, и т.д.) – число ходов, за которое нужно дать мат, и первый ход решения. В условных задачах внизу указывают коротко суть дополнительных условий.

Содержание и форма шахматной задачи

Понятие содержания задачи

Задачная композиция – это своеобразное искусство. Как произведения искусства, шахматные композиции имеют содержание и форму. В шахматной задаче содержанием является внутренняя сторона, конкретный эпизод игры; формой – внешний облик позиции, связанный с самой конструкцией, с воплощением содержания в конкретном рисунке.

Содержание и форма шахматной задачи всегда выступают как одно целое. Нарушать живую целостность шахматной задачи, как художественного произведения нельзя, и если в книге мы рассматриваем содержание и форму обособленно, то только для проникновения в их глубинные закономерности, чтоб разграничить эти стороны, представить особенности каждой из них, раскрыть их связи, взаимоотношения, взаимообусловленность.

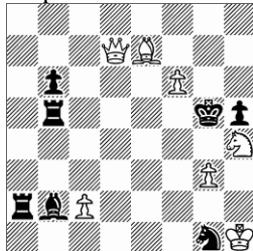
От единения и богатства содержания и формы зависит красота шахматной задачи. «Невзирая на ограниченность в пространстве и материале, - указывает советский мастер Е. Умнов, - шахматная задача способна вызывать такие же чувства как книга, картина, или какое-либо другое произведение искусства. Как писатель, музыкант или художник устанавливает внутренний контакт с теми, кто читает, слушает или смотрит их произведения, такая же духовная нить связывает составителя шахматных задач с теми, кто их решает».

Что же понимают под содержанием задачи?

Творческая работа шахматного композитора начинается с зарождения, вынашивания, формирования замысла. **Замысел** – это та почка шахматной задачи, которая распускается в представлении композитора. Потом замысел переносится на шахматную доску. Композитор применяет разные шахматные приёмы и подчиняет их движения своему замыслу. Чтобы замысел нашёл нужное воплощение в конкретном рисунке, необходимо знати особенность общего плана, связанную с передвижением фигур на шахматной доске. И правда, в чём принцип перемещения фигур?

В шахматной задаче каждое перемещение фигуры связано с двумя моментами: с **усиление** или **ослаблением** позиции.

№18. А.Галицкий
«Шахматное обозрение», 1893,
2 приз



7+7 2# 1.Ca3

В задаче №18 первый ход белых 1.Ca3 имеет тот ослабляющий момент, что слон снимает защиту со своей пешки, оставляя ее под ударом чёрных; усиливающий момент заключается в том, что этим ходом перекрывается линия a1 – a8, по которой действует чёрная ладья a2, и достигается цель – создана угроза матов путём 2.Fg7#.

Рассмотрим ответ чёрных – 1...C:f6. Попробуем в этом ходе найти два момента. Чёрный слон, встав на поле f6, отразил угрозу матов на поле g7 – это момент усиления, но, отойдя с поля b2 на f6, он дал возможность белым объявить мат слоном с поля c1 – это момент ослабления.

Анализируя позиции, в каждом ходе фигуры можно различить оба момента. Рекомендуем читателям самим найти их в задаче №18 при ответе чёрных 1...Kp:f6.

Усиления и ослабления – оба эти понятия устанавливают **мотивацию** шахматного хода, обозначают его внутреннее содержание. Раскрывая

содержание и значение сделанного фигурами хода, белыми ли, или чёрными, обычно не разделяют его на моменты усиления или ослабления, а устанавливают суть хода с точки зрения взаимодействия фигур и говорят про воплощение ими какой-то шахматной идеи.

В задаче №18 ходом 1.Ca3! белые провели идею перекрытия чёрной фигуры.

Зашита 1...C:f6 является собой идею отвлечения, правда, и ослабления другого поля (c1), белые используют на матующем ходу.

Для того чтобы идея была выражена, и её шахматное содержание было показано, нужно, по меньшей мере, два хода. Идеи, известные в шахматах как тактические, вытекают из самой природы шахмат. Их шахматное содержание, независимо от того, в чьих ходах оно воплощается – чёрных или белых фигур.

Тактические идеи выражают внутреннюю сторону шахматной задачи, они устанавливают один из неотъемлемых элементов ее содержания. Конкретные идеи есть в каждой шахматной задаче, впрочем, их роль бывает разной. Тактические идеи можно представить в чистом виде или в разнообразных соединениях; они могут быть также заметны и в общем замысле выполнять, чисто упорядочивающую, образно говоря, служебную роль.

К основным элементарным **тактическим** идеям относятся: отвлечение, блокирование, перекрытие, включение, связывание, развязывание, шах королю.

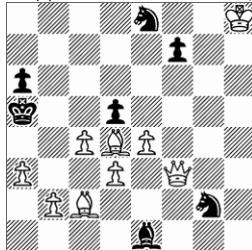
Следует отметить, что в задачной композиции к каждой основной так-

тической идее, как обратное ей действие, всегда выступает идея, которая имеет противоположное значение. Например, идея блокирования противоположна идея разблокирования, идея отвлечения – идея привлечения, идея перекрытия чёрной фигуры – идея включения чёрной фигуры, идея включения – защитная идея выключения, связыванию чёрных фигур – идея их развязывания, и только идея шаха не имеет себе противоположной.

Рассмотрим задачи, в которых тематические идеи составляют основу авторского замысла.

Идея **отвлечения** – одна из наипростейших. Суть ее в том, что в начальной позиции какая-то черная фигура держит под ударом конкретное поле. Белые вынуждают черных сделать ход этой фигурой, иначе говоря, отвлекают ее от защиты поля, и используют это на матующем ходу. Эта идея встречалась в задаче №18 при защите черных 1...C:f6, где белые отвлекают слона черных от защиты поля с1.

№19. Н.Карцов
«Одесские новости», 1914



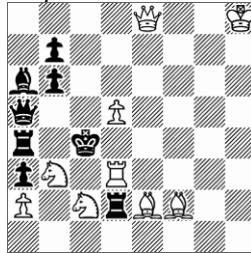
9+7 2# 1.Φf2

В двух вариантах воплощена идея отвлечения в задаче №19. Угрозу 2.Cb6# образует вступительный ход.

1.Φf2. От этой угрозы черные могут защищаться слоном или конём. Но если черные пойдут 1...C:f2, то они уберут защиту с поля b4, и белые, ходом 2.b2-b4 матуют. При 1...Ke3 – будет снята защита с поля e1 и белые сделают ход 2.Φe1#.

Идея **блокирования** заключается в том, что фигура (или пешка), попадая в процессе игры на конкретное поле, делает его недоступным для другой своей фигуры.

№20. К.Гаврилов
«Тидскрифт фор шак», 1904,
2 приз



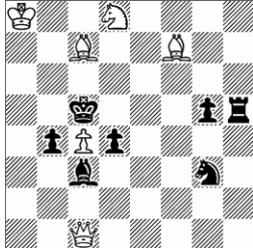
9+8 2# 1.Ce1

Например, в задаче №20 идея блокирования осуществляется в игре черных фигур. Скрытое вступление 1.Ce1 ставит черных в позицию цугцванга.

При ходе 1...Φb5 блокируется поле b5 и становится возможным 2.Φe4#; если 1...Φc5 – блокируется поле c5, и белые отвечают 2.Kd2#, снимая контроль с поля c5; на 1...Φb4 – 2.Ke3#, снимая контроль с поля b4; любопытен последний, четвертый вариант, при защите 1...Φc3+, где идея блокирования.

Поля с3 соединена с идеей шаха белому королю, но и тут заготовлен ответ 2.Ld4#.

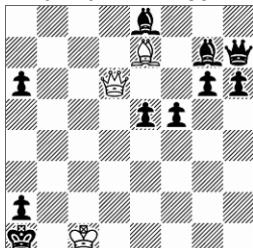
№21. Н.Зелепукин
«Вечірній Київ», 1953, 1 приз



6+7 3# 1.Kpb8

В трехходовой задаче №21 идея блокирования проведена на втором ходу черных. Вступительный ход 1.Kpb8, создает угрозу 2.Kb7+ Krc6 3.Ce8#. Черные защищаются ходами пешек b4 и d4, освобождая поля для отступления своего короля. **Разблокирование поля** (или **освобождение**) – это тактическая идея, которая заключается в выводе фигуры с поля, необходимого для другой фигуры (в нашем случае – для черного короля). Но на 1.b3 2.Fa3+ Cb4 – поле вторично становится неприступным для черного короля, и теперь 3.Fa7#. Идентичен и второй вариант 1...d3 2.Fe3+ Cd4 3.Fe7#. В обоих вариантах матующие ходы стали возможными потому, что поля около черного короля оказались заблокированными своей же фигурой – черным слоном.

№22. Д.Пшепюрка
«Шахматный вестник», 1913

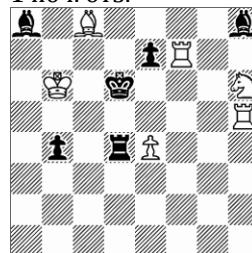


3+10 5# 1.Fb6

В позиции №22 после 1.Fb6! черные отбивают угрозу 2.Fb2# ходом 1... Cb5, но тихий ход 2.Fg1! снова создает угрозу мата (отступлением белого короля на поле с2). При защите. 2... Cd3 возникает драматический финал: ходом 3.Fd4+ белые вынуждают черную пешку пойти на поле d4, а потом играют 4.Ca3! с неотвратимой угрозой мата. Что же случилось? Слон, блокируя поле d3, препятствует защите чёрных от мата 5.Cb2#. Эта позиция интересна тем, что она иллюстрирует осуществление идеи блокирования далеко от зоны чёрного короля, когда чёрная фигура, попав на определенное поле, делает его недоступным для другой своей фигуры.

Тактическая идея блокирования – одна из старейших и широко распространённых – может осуществляться как в игре чёрных (три последних примера), так и в игре белых фигур. Эта идея бывает трёх видов: а) *простое блокирование* (примеры №20,21), б) *сложное* – с частичным или полным выключением дальнобойной фигуры, в) *обструкция*.

№23. Ф.Наннинг
«Елк ват вилс ведстрейт», 1936,
1 поч. отз.



6+6 2# 1.Lg7

В композиции №23 – три варианта, и все они относятся к сложному

блокированию. После 1.Lg7 угрожает 2.Kf7#. В случае продолжения 1...Cd5 2.e5#, белые выключают действие своей ладьи h5 на поле d5; на 1...e5 2.Kf5# снова выключается ладья h5, но уже от поля e5; в третьем варианте 1...e6 2.Ld7# – выключается белый слон с8 от поля e6.

Если простое и сложное блокирование встречается во всех разделах задачной композиции, то третий вид блокирования – обструкция (взаимное блокирование одного и того же поля двумя или несколькими фигурами, которые закрывают одна другой доступ к этому полю) – не может быть осуществлена в двухходовой задаче. Для обструкции нужно, по меньшей мере, два хода черных, поэтому ее применяют в трехходовках многоходовках.

№24. Л.Лачный
«Словенски магазин», 1943,
1 приз



9+10 3# 1.Cb5

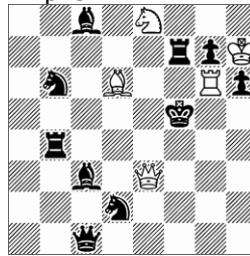
В задаче №24 осуществлена взаимная обструкция чёрных фигур на поле с3, а белых на поле с6. Замаскированный первый ход 1.Cb5! создаёт угрозу 2.Ke4, и, после 2...de, 3. C:c4#. Идейные варианты 1...L:c3 2.Lc6 и 3.Lf6# – мат, возможный потому, что поле с3 стало недоступным для чёрного слона, на 1...C:c3 2.Cc6! и C:d5# – потому, что

поле с3 стало недоступным для чёрного коня, при 1...K:c3 2.Kc6 и 3.Kc5# – потому, что поле с3 снова стало недоступным для чёрного слона. Попытки решить задачу путём 1.Kc6?, 1.Cc6?, и Lc6? Тонко опровергаются чёрными единственным путём, соответственно 1...C: c3!, 1...K:c3!, и 1...L:c3!

Идею **перекрытия** формулируют так: для защиты от угрозы матов черные вынуждены делать ход фигурой, которая перекрывает линию действия своей же чёрной фигуры. Перекрытой фигурой может быть ферзь, ладья, слон, и даже пешка. Перекрывая линию действия своей фигуры, черные ослабляют свою позицию, белые используют это, и дают мат, который до этого был невозможен.

№25. А.Гуляев
Австр. раб. шахм. союз, 1928,

1 приз



5+10 2# 1.Ch2

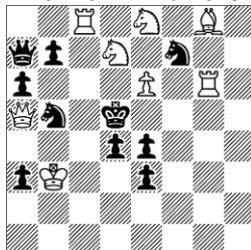
В задаче №25 идея перекрытия проведена в нескольких вариантах (первый ход 1.Ch2). В защите 1...Ld4 перекрыт чёрный слон с3 и теперь – 2.Fe5#. Слон перекрыт и при ходе 1...Lf6 2.K:g7#. Если 1...Kbc4, перекрывается ладья b4 – 2.Ff4# ; эта же ладья перекрывается еще дважды: на 1...Kbc4 2.Fd3#, при ходе 1...Ke4 2.Fh3# (тут идея перекрытия объединена с идеей блокирования поля e4). При

1...Лd7 перекрыт черный слон с8 – 2.Фe6#. Угроза в задаче – 2.Kd6#.

Основная тактическая идея **включения** основана на том, что черные в защите своим ходом включают действие дальнобойной белой фигуры на какое-то поле матовой зоны, создавая этим усиление белых и ослабление своей позиции.

№26. Е.Умнов

«Шахматный листок», 1928, 3 приз



8+10 2# 1.Фa4

Предотвращая угрозу мата 2.Фc4# после вступительного 1.Фa4 в примере №26 черные играют конями. Ход 1...Kbd6, парируя угрозу, вместе с этим включает на поле сб действие белого ферзя, что дает возможность матовать путем 2.Kc7#; при 1...Kfd6 включается на поле eб действие белого слона g8, и неминуемо 2.Kef6#; аналогично и на 1...Ke5 2.Kdf6#. Следует отметить, что во всех трёх вариантах черные кони, играя в защите, не только открывали линию действия белой фигуры, но и вставали на такие поля, с которых белые устраивали защиту, нанося матующие удары.

Основная тактическая идея **связывания** означает, что вследствие ходов черных одна из их фигур оказывается связанный и не может помешать белым дать мат. Различают два вида связывания: внутреннее – когда связанный фигура находится рядом со своим королем, и внешнее, когда она

отдалена от короля, по крайней мере, на одно поле.

№27. Л.Куббель

«Шаховски гласник», 1934, 2 приз

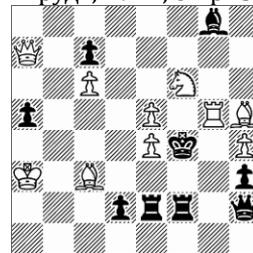


9+14 2# 1.Фa2

В двухходовке №27 после 1.Фa2 белые угрожают матом (2.K:d6#), с использованием связки черной ладьи d5. В этой задаче есть еще две интересных связки. В начальном положении черный ферзь свободен в действиях, но защищаясь от угрозы, он дважды играет: при 1...Фc7 белые отвечают 2.edK#, воспользовавшись тем, что черный ферзь перекрыл своего слона (парадоксально – сильнейшая фигура перекрыла более слабую), и сам оказался под связкой на матующем ходу; на 1...Фd7 – перекрываются другой слон и возможно 2.e8Ф# – также со связкой ферзя. Это два основных варианта. В дополнительном 1...Кe6 белые используют простое блокирование 2.Ch5#.

№28. К.Григорьев

«Труд», 1927, 5 приз

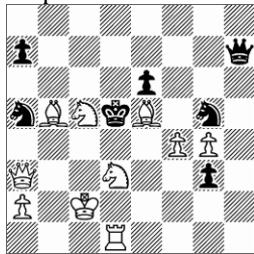


10+8 2# 1.e6

Диаграмма №28 иллюстрирует идею связывания белой фигуры. После 1.e6 угрожает 2.Ce5#. Прямое связывание белого слона черными дальнобойными фигурами приводит к таким вариантам: 1...Fg3 2.Lf5#; 1...Le3 2.F:c7#; 1...Lf3 2.Lg4#, где первые два варианта осложнены моментом простого блокирования, а третий (1...Lf3) – сложным (выключается действие белого слона на поле f3).

Основная идея **развязывания** белой фигуры заключается в том, что вследствие ходов черных связанный до поры белая фигура, получает свободу перемещения. Идея имеет две разновидности: прямое развязывание, если черная фигура, которая связывала, сама отходит с линии связки, и косвенное развязывание, которое осуществляется перекрытием линии связки другой фигурой.

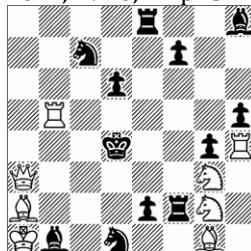
№29. Ф.Ловейко
«Шахматный листок», 1927,
4 приз



11+7 2# 1.Ka4

В задаче №29 после 1.Ka4 (угроза 2.Kc3#), в защите 1...Fh2+ 2.Kf2# и 1...Fc7+ 2.Kdc5# – прямое развязывание, осложненное шахами белому королю; в вариантах: 1...Ke4 2.Kb4# и 1...Kre4 2.Kdc5# – развязывание белого коня осуществляется путём перекрытия черным конем, или королем.

№30. Ф.Симхович
«64», 1926, 1 приз



8+12 2# 1.Ke1

Развязывание черных фигур встречаем в позиции №30. Замаскированным ходом 1.Ke1 белые создают угрозу 2.Kf3#. В защите 1...Ke3 2.Fb2# и 1...Le3 2.Fb4# черная ладья f2 развязывается, но белые используют блокирование поля e3; в защите 1...Ce4 2.K:e2# и 1...Le4 2.Kf5# угроза снимается развязыванием черной пешки, впрочем в позиции черных возникают слабости из-за перекрытия действия фигур на поле e4.

Идея шахов белому королю – особая защитная идея. Применяя её в защите, черные вынуждают белых быть осмотрительными в своих ходах, в создании безопасности королю и поиске путей усиления атаки.

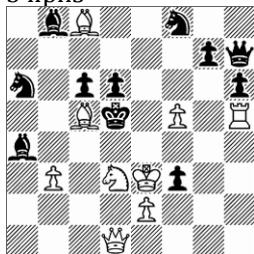
В задаче №20 при ответе черных 1...Fc3+ белые загораживали своего короля от шаха, и одновременно мотовали, вследствие двух благоприятных обстоятельств: они имели ладейно-слоновую батарею, и поле c3 было блокировано черным ферзем. Поэтому белые одним ходом и защищили своего короля, и объявили двойной шах, от которого черным не защищаться.

Матующие ответы на шахи белому королю примере №29 состоялись снова-таки благодаря батарее: белый

конь защищал своего короля от шаха, а освобожденная фигура – ладья – матовала черного.

В этих задачах идея шаха белому королю не была основой замысла, она входила сопроводительным усложняющим моментом в главную тактическую идею, в примере №20 – идею блокирования, а в №29 – идею развязывания.

№31. С.Левман
«Известия ВЦИК», 1923-25,
3 приз



9+11 2# 1.Kpf4

В задаче №31 идею шаха белому королю положена в основу замысла, автор сознательно все варианты обуславливает шахами белому королю. Ходом 1.Kpf4 (угроза 2.e4) белый король пошел навстречу тяжелым испытаниям, вызывая огонь на себя. В этом красота и эффект подобных вступительных ходов. Рассмотрим варианты, в которых шахи белому королю прямолинейны, а сама идея не связана с каким-нибудь усложнением. 1...Keb+ 2.C:e6#; 1...Kg6+ 2.fg#; 1...Φ:f5+ 2.L:f5#. Во всех трех вариантах белые матовали тем, что забирали шахующую фигуру черных. При ответе 1...g5+ 2.fg# белые матуют, используя правило «взятия на проходе».

Наиболее интересен в этой задаче пятый шах белому колю 1...dc+, чер-

ные этим ходом открыли действие своего слона, который стоял как бы в засаде, на поле f4. Но ходом 1...dc+ черные заблокировали поле c5, контролированное белым конем d3. Произошло ослабление в позиции черных и усиление позиции белых, стало возможным 2.Ke5#.

Защитную идею черных – объявление шаха белому королю – еще выразительнее и полнее демонстрируют трехходовые и многоходовые задачи.

Из-за остроты и яркости, идея шахов белому королю имеет большую популярность у решателей композиций, и нет ни одного композитора-профессионала, который не отдал бы ей дань в своем творчестве. В рассмотренных выше примерах основой авторского замысла, который входит главной составной частью в содержание произведений, были заданные (тактические) идеи. В разном исполнении им отводилась разная роль в каждом варианте и на общем плане. Проводились ли они белыми или черными, в защите или в нападении, они всегда устанавливали идейную основу шахматной задачи.

Не всегда главным в содержании задачи являются именно тактические идеи. В своем арсенале шахматный композитор имеет другие возможности воплотить замысел с учетом особенностей шахматной доски и движения фигур, и в соответствии с шахматными правилами. В каких задачах на первый план выступает какая-то особенность, например, специфичность взаимного расположения фигур, максимальная активность какой-нибудь фигуры, и т.п. Эти особенности на шахматной доске каждый раз воплощают так называемые за-

дачные механизмы. В задачах такого типа характерной основой замысла является сам механизм, а тактические идеи, которые имеют место в этих механизмах, играют вспомогательную, часто служебную роль.

Тактическая идея и задачей механизм – это два основных понятия, которые отражают все богатство содержания шахматной задачи.

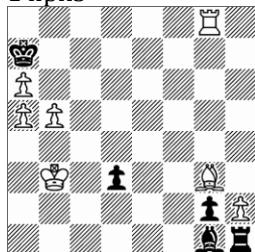
В задачных механизмах основу составляют три вида идей: систематические, логические и конструктивные.

Составляя задачи, в которых идейной основой являются тактические идеи, авторы, с целью усиления выразительности допускают повторение идеи в нескольких вариантах. В задачных механизмах с систематическими идеями, повторение идеи перерастает в самоцель, становится основой авторского замысла. **Систематические** идеи заключается в том, что одна или несколько фигур в своем движении, образуют какую либо систему, которая периодически повторяется (ходы, маневры и даже позиции).

№32. Ш.Шнейдер

Австрийский шахм. союз, 1953,

1 приз



7+5 9# 1.Cb8+

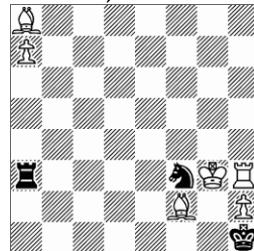
В задаче №32 белые, чтобы достичь цели, трижды повторяют один и тот же маневр в одном варианте, что, в ко-

нечном счете, обеспечивает переход белого слона на необходимую позицию. Использован способ принуждения – шах. Итак, 1.Cb8+ Кра8 2.Ce5+ Кра7 – это форсировано, а потом следует тихий ход – 3.Kpc3. Король приближается к пешке, чтобы взять ее. 3...d2 – единственный ход, который временно препятствует гибели. Брать пешку сейчас нельзя: будет шах черным слоном на e3. Белые повторяют маневр: 4.Cb8+ Кра8 5.Cf4+ Кра7 – и только после этого королем забирают пешку 6.Kр:d2, поскольку король уже в безопасности от шаха слоном. Теперь на какое-либо отступление черного слона по диагонали g1-a7 белые в третий раз повторяют маневр, и наносят матующий удар. Например: 6...Cf2 7.Cb8+ Кра8 8.Cg3+ Кра7 9.C:f2#, в случае 6...Л:h2 – 7.Cb8+ Кра8 8.C:h2+ Кра7 9.C:g1#.

Для исполнения замысла автор использовал «м е л ь н и ц у» - такую комбинацию, в основе которой лежит последовательное чередование шахов и открытых шахов, которые объявляют, в нашем случае, белые фигуры. Рассмотренный пример показывает процесс систематического повторения идеи в так называемом последовательном виде.

№33. В.Шпекман

«Вельт», 1956



6+3 4# 1.Lh1

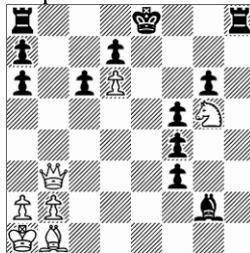
На диаграмме №33 другой вид систематического повторения идеи – параллельное повторение. Тут в нескольких вариантах повторен один и тот же маневр. Выведением ладьи на поле h8 на первом ходу белые ставят черных в цугцванг. Из присутствующих трёх фигур, черные имеют возможность ходить только ладьей а3. Движение по вертикали приводит к 2.C:f3#.

Можно ходить ладьей по горизонтали, но каждый ход приводит к определенным ослаблениям, которые сразу трудно и заметить. Например, при ходе 1...Лb3. Что нужно теперь сделать белым, чтобы выполнить условия задачи? Ход 2.Лb8! во второй раз создает цугцванг, и на лучший ответ черных 2.Лb7! решает 3.Л: b7! – в третий раз в одном варианте возникает цугцванг. Теперь на какой-либо ход развязанного черного коня будет мат.

Например, 3...Кg1 4.Лb1# – с использованием связки черного коня по первой линии – горизонтали. Аналогичная картина и при других ходах черной ладьи: 1...Лc3 2.Лc8 Лc6 3.Л:c6 Кg1 4.Лc1#, 1...Лd3 2.Лd8 Лd5 3.Л:d5 Кg1 4.Лd1#, и 1...Лe3 2.Лe8 Лe4 3.Л:e4 Кg1 4.Лe1#.

В задаче четыре варианта и все они иллюстрировали эту же самую идею, только на разных полях доски, что и составляет основу авторского замысла. В этой задаче главное – систематическое повторение идеи. Что же касается тактических идей, которые имели место в вариантах – развязывания черного коня с последующим его связыванием, то они играют здесь служебную роль.

№34. Н.Петрович
«Проблем», 1960,
1 приз



7+12 8# 1.Фb7

Систематическая идея составляется содержание и задачи №34. Тут в процессе решения в одном варианте трижды повторяется та же самая позиция. По диаграмме видно, что черные имеют возможность усилить свою позицию рокировкой в длинную сторону. Кроме того, если белые освободят диагональ a2-g8, черная смогут рокировать в короткую сторону. Как белые выполняют условие – мат на восьмом ходу – видно из решения.

После 1.Фb7 угрожает 2.Ф:a8#. Лучшая защита 1...Лd8!, но после ее черные утрачивают право на длинную рокировку. Следующий ход 2.Фb3! Белый ферзь вернулся на первоначальное место, препятствуя короткой рокировке черных, в то же время угрожая 3.Фf7#. После лучшего ответа черных 2...Лa8!, начальная позиция повторяться целиком. Далее – 3.Cd3! Лh1+ (это отход вынужденный, потому что белые угрожают 4.Фf7+ Кpd8 5.Фf6+ Кrc8 6.C:a6+ Кrb8 7.Ф:h8!) 4.Cb1 и теперь, если черные возьмут белого слона, то белые немедленно матуют. Наилучший ответ – вернуться ладьей на старое место, и после 4...Лh8 позиция снова повторилось. Все фигуры стоят на своих начальных местах. Но

все три позиции своим внутренним содержанием разнятся. В третьей позиции черные не могут рокировать и в короткую сторону. И вот финал: 5.Фс3! Лh7 6.Фf6 ~ 7.К:h7 и 8.Фe7#.

Суть логических идей – в особом построении задачи. В начальном положении у белых есть какой-то очевидный путь объявления маты, впрочем, черные имеют единственную защиту, которая дает возможность отразить прямолинейную угрозу. Следовательно, белые исполняют другую угрозу-маневр, и снова отражают ее черные, но возникают некоторые изменения в позиции. Это приводит к тому, что черные своими руками лишают себя возможности воспрепятствовать исполнению первоначального плана белых.

Если в задачах с логическими идеями подготовительный маневр, осуществляемый белыми, заключается в смене размещения только белых фигур, то его называют *прямым маневром*; если белые вынуждают переместиться и противоположные фигуры, такой маневр считают *косвенным*. Подряд в задачах, особенно многоходовых, можно встретить прямые и не-прямые маневры одновременно.

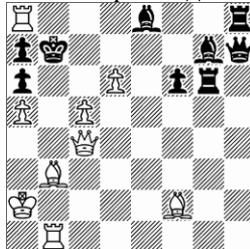
Особенность задач с логическими идеями заключается в том, что их нельзя постичь интуитивным путем; добиться решения таких задач можно только логическим размышлением, которое поможет найти единственный маневр, который разрушит защиту черных.

В основе логических идей лежат обычные задачные (тактические) идеи. Рассмотрим несколько задач, в которых авторский замысел заключается проведении логической идеи, а идейная основа (тактические идеи)

входит в этот замысел только составной, а не главной частью.

№35. В.Гримшоу

«Иллюстрейтид Лондон ньюс», 1853

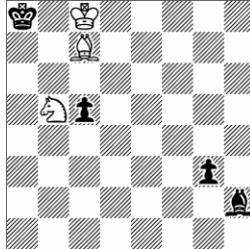


9+9 2# 1.Фg8

В задаче №35 – прямой маневр: белые вынуждены убрать своего ферзя с поля c4, чтобы иметь возможность сделать двойной шах белой ладьей с поля b1, и слоном с поля d5. Со всех доступных полей ферзь может двигаться только до поля g8. Теперь угроза 2.Cd5# становится реальной, она может исполниться вследствие того, что белый ферзь проложил путь для следующего движения белого слона. В этом и заключается основа авторского замысла. Что касается тактических моментов 1...Крс6 2.Сa4# – идея завлечения черного короля в простом исполнении, и 1...Кр:a8 2.Cd5# – мат с использованием связки черного слона, то они играют вспомогательную роль.

№36. Ф.Палатц

«Дейче шахблеттер», 1935

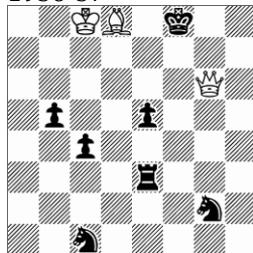


3+4 3# 1.Cd6

В задаче №36 приходит на мысль 1.Cb8 или 1.Cb6 с угрозой 2.Kc7#. Черные имеют единственное опровержение 1...g2!, этим ходом они берут поле c7 под контроль своего слона. Поэтому сначала белые вынуждают черных пойти слоном, и это дает им возможность осуществить основной план. Итак, 1.Cd6! с угрозой 2.Kc7+ и 3.C:c5#. Чтобы избежать этой угрозы, черные отвечают 1...Cg1. Белые вынудили черных снять контроль диагонали h2 - b8, и теперь ничто не мешает осуществить главный план: 2.Cb8! и неминуемо 3.Kc7#.

Впрочем, более любопытной бывает перегруппировка черных фигур в четырехходовках и многоходовках.

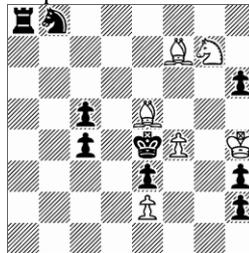
№37. А.Гуляев, Р.Кофман
Конкурс Франц. Шахм. федерации,
1936-37



3+7 4# 1.Ca5

В задаче №37 нельзя сразу сыграть ни 1.Cc7, ни 1.Cb6, потому что черные имеют достаточные защитные ресурсы: в первом случае – 1...Jd3!, во втором – 1...Kb3!. Решает задачу ход 1.Ca5. Черные имеют три защиты от угрозы 2.Cb4# – 1...Ka2, 1...Kd3! и 1...Lb3. Вот как обходится защита на ход 1...Lb3: делается ход 2.Cb6, и на единственное 2...Kd3, белые отвечают 3.Cc7, а потом – 4.Cd6#. Это стало возможным потому, что соперник лишился возможности защититься ладьей.

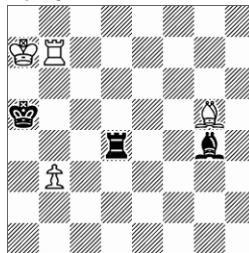
№38. А.Иохандл
«Дейче шахцейтунг», 1965,
1 приз



6+9 6# 1.Kh5

Прямолинейное 1.Ch5 и 2.Cf3# в примере №38 не достигает цели из-за ответа черных 1...h1Φ (C). Чтобы выполнить этот основной план, белым нужно провести четырехходовый отвлекающий маневр, который лишит черных защиты. 1.Kh5! (угроза 2.Kg3#). На 1...h1K ответ 2.Kf6+ Kpf5 3.Ke8 LaB! (чтобы воспрепятствовать 4.Kd6#), но белые играют 4.Kg7+ с возвратом коня на старое место. Белые фигуры обновили свое первоначальное расположение, а в лагере черных возникли слабости – а главное, они не могут помешать белым осуществить план матования слоном. На 4...Kre4 белые отвечают 5.Ch5, и, наконец – 6.Cf3#.

№39. Т.Ниссл
«Академише монатсхефтс»,
1910



4+3 6# 1.Ch4

На диаграмме №39 черная ладья d4 контролирует два атакованных поля d2 и d8. План белых заключается в том, чтобы определенным маневром лишить черных возможности одновременно обоих полей. Первым ходом 1.Ch4 белые создают угрозу 2.Ce1+ Ld2 3.C:d2#. Черные ходом 1...Ld1 меняют контроль над критическими полями. Теперь они контролируют поля d8 и e1. Белые делают тихий ход 2.Cg3! (угроза 3.Cc7#). У черных достаточная защита 2...Lc1 (снова меняя контролируемые пункты, сейчас это поля c7 и e1).

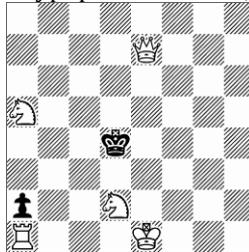
На ход 3.Cf4! (угроза 4.Cd2+ Lc3 5.C:c3#), черные отвечают 3...Lc2 – в третий раз находя сильную позицию, с которой пробивается два новых поля – c7 и d2. Но решает ход 4.Cg5! – белый слон вернулся на начальную позицию, и снова угрожает черным с полей d2 и d8. Но теперь черные не имеют возможности организовать защиту этих полей, и белые дают мат на шестом ходу.

Конструктивные идеи, как и логические, в основе своей имеют тактические идеи, но осуществление их происходит в конкретном механизме (превращения пешек, взятие на проходе, механизм батареи, и Т.Д.).

Для совершения рокировки, как известно, необходимо, чтобы между королем и ладьей не было никаких фигур, чтобы король не находился под шахом, а в момент рокировки не проходил через атакованное фигуруй противника поле (на ладью это ограничение не распространяется), и, главное, чтобы король и ладья, в сторону которой рокируют, ранее, не покидали своих начальных позиций. Все эти условия обязательны и в задачной композиции.

Но поскольку доказать, что король или ладья были неподвижны, в большинстве случаев невозможно, то это правило в композиции формулируют так: «Рокировка невозможна только в том случае, если можно доказать, что король или соответствующая ладья покидали свои начальные позиции».

№40. Л.Куббель «Курортная газета», 1939



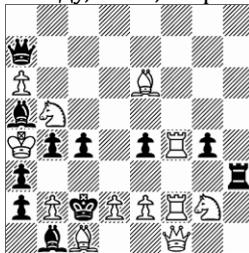
5+2 2# 1.0-0-0

В небольшой задаче Л.Куббеля (№40), использована идея длинной рокировки белых в сочетании с шахами королю. (Решение 1.0-0-0 a1Ф+ 2.Kb1#; 1...Kpc3 2.Ke4#).

По шахматным правилам какая-либо пешка ходит только на одно поле и бьет по диагонали, а сняв фигуру, становится на ее место. Из этого общего правила есть одно исключение. Оно заключается в том, что когда пешка стоит в начальной позиции а2-й (или же на 7-й) горизонтали, то нею можно пойти или как всегда, на одно поле вперед, или же, по желанию игрока, на два поля вперед.

Шахматные композиторы не раз использовали эту особенность движения пешки при составлении задач. В одном варианте такой прием встретился в задаче №31, правда, там этот вариант – лишь часть общего замысла: идеи шахов белому королю.

№41. Г.Баев, Л.Лошинский
Конкурс посв. VII Всесоюзн. шахм.
съезду, 1931, 4 приз

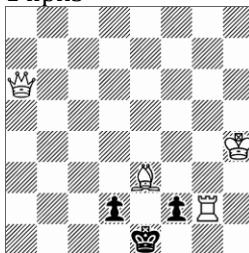


12+11 2# 1.d4

В задаче №41 развязывание начинается «удвоенным» ходом белой пешки, но основой замысла является пятикратное перекрытие черной ладьи своими пешками, причем в двух из них проходит игра со взятием «на проходе». 1.d4, угроза 2.e3#, варианты: 1...ed 2.L:c4#; 1...cd 2.Cb3#; 1...g3 2.Ke3#; 1...e3 2.Cf5#; 1...b3.K:a3#.

По шахматным правилам пешка, которая достигла последней горизонтали (белая – восьмой, черная – первой), заменяется одной из фигур своего цвета (за исключением короля) на выбор игрока. Это также может стать основой задачи.

№42. В.Лебедев, А.Корепин
«Шахматы в СССР», 1937,
1 приз

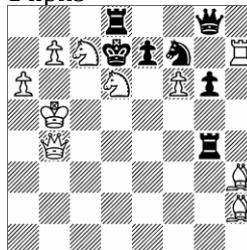


4+3 2# 1.Фd3

В миниатюре №42 черные пешки находятся на стадии превраще-

ния. Первым ходом 1.Фd3 создается цугцванг в позиции черных. Теперь, если 1...d1Ф 2.C:f2#, на 1...d1K 2.Cd2#, а при ходе другой пешки 1...f1Ф 2.Ф:d2#, 1...f1K 2.Фe2#. Двойное превращение двух черных пешек в разные фигуры составляет главный замысел, а блокирования, которые встречаем в двух вариантах (тактическая идея), является сопровождающим моментом.

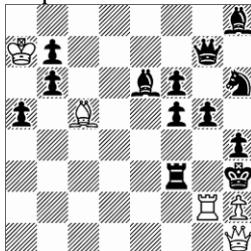
№43. А.Мари
«Бристоль таймс», 1930,
1 приз



10+7 2# 1.Фd2

Основное содержание композиции №43 – четырехкратная игра черной пешки e7. Разные тактические моменты (идеи), которые появляются благодаря ее движению, являются только фактором, который обогащает содержание. Хорошее вступление 1. Фd2 составляет угрозу 2.K:f7#. На 1...e5 матует 2.Kde8# – поскольку черная перекрыла белого слона и нужно взять под защиту поле с7. Если черные сыграют 1...e6, то 2.Ke4# – черная пешка развязала черную ладью, и нужно на матующем ходу ее перекрыть. Черная пешка может бить белые фигуры: 1...ed 2.Ф:d6#; на 1...ef 2.Kc8#. Во всех четырех вариантах мат дается при связанном черном коне f7.

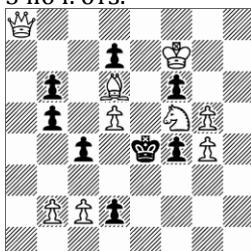
№44. Л.Куббель
«Шахматы в СССР», 1939,
2 приз



5+13 7# 1.Lg1

В задаче №44 оригинально использовано движение белой пешки, которая осуществляет марш от начальной позиции до 8-й горизонтали: 1.Lg1 (с угрозой 2.Fg2#). 1...Lg3 2.hg+ Kpg4 3.gh+ Kph5 4.hg+ Kpg6 5.gh+ Kph7 6.hg+ Kpg8 7.ghK#. Удивительная, поразительная комбинация!

№45. А.Галицкий
«Шахматное обозрение», 1901,
3 поч. отз.

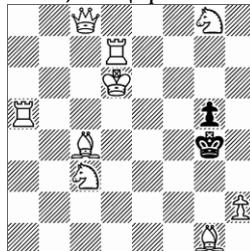


9+8 4# 1.Fa1

В примере №45 автор остроумно использовал особенности шахматной доски и передвижений белого ферзя. 1.Fa1 fg 2.Fh1+ f3 3.Fh8 Kp:d5 4.Fa8#.

Основа замысла – в процессе матования белый ферзь обходит угловые поля шахматной доски.

№46. Е.Пак
Польск. конкурс памяти М.Врубеля ,
1950, спецприз



9+2 2# 1.La4

На диаграмме №46 основой замысла является механизм батареи, который в данном случае объединяет, цементирует весь игровой процесс. После вступительного хода 1.La4 на короля направлены две белые батареи: одна из ладьи и ферзя, другая из слона и ладьи. Действия белых батарей зависят от того, на какое поле пойдет черный король.

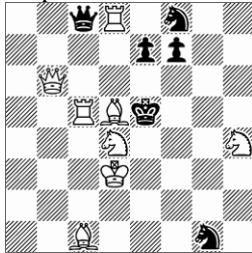
Ладейно-ферзовая батарея играет при 1...Kpf4 2.Lf7# и 1.Kph4 2.Lh7#, слоново-ладейная на ходы черных 1...Kpf5 2.Cd3#, 1...Kph5 2.Cf7#, 1...Kpf3 2.Cd5# и 1...Kph3 2.Cf1#.

К конструктивным идеям принадлежит большая группа задач с переменой матов. Эти задачи с двумя разными системами вариантов, одна из которых реализуется в действительном решении, а другая – в иллюзорном.

Варианты и маты, которые составляют иллюзорное решение, неосуществленные, в позиции их только допускают. Задачи с механизмом перемены матов расширяют границы идейного содержания. В современной тематике это самый употребительный тип задач.

№47. И.Гартонг

Конк. шахм. Клуба в Бранау, 1925,
1 приз

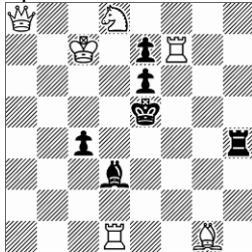


8+6 2# 1.Φb2

В задаче №47 приведены перемены трех матов на шахи белому королю. В начальной позиции есть такая сетка вариантов: 1...Φa6+ 2.Cc4#; 1...Φf5+ 2.Ce4# и на 1...Φh3+ 2.Cf3#. После первого хода 1.Φb2, который отдает черному королю поле f6, на те же шахи белому королю матующие ходы другие, а именно: 1...Φa6+ 2.Kb5# 1...Φf5+ 2.K:f5# и на 1...Φh3+ 2.Kf3#. В дополнительном варианте на 1...Kpf6 – ход 2.Ke6#.

№48. Э.Добреску

Матч Бухарест-Белград, 1957,
приз



6+6 2# 1.Φf3

На диаграмме №48 любопытна перемена матов на перекрытие двух черных фигур – слона и ладьи. В начальной позиции до взаимного перекрытия этих фигур на поле e4 готовы

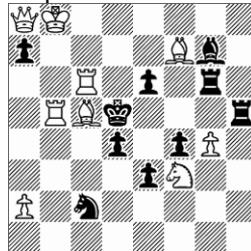
такие варианты: 1...Ce4 2.Cd4#, 1...Le4 2.Fa5#. В ложном следе 1.Fg2? (с угрозой 2.Kc6#), на те же перекрытия черных фигур маты другие: 1...Ce4 2.Fg7# и 1...Le4 2.Fg5#. Опровержение – 1...Cf5!

В действительном решении 1.Φf3! с угрозой 2.Kc6#, черные снова защищаются ходами слона и ладьи, но матующие ходы другие: 1...Ce4 2.Fc3#, 1...Le4 2.Fh5#.

№49. Л.Загоруйко

Конк. ФИДЕ, 1957,

2 приз



9+10 3# 1.Lb3

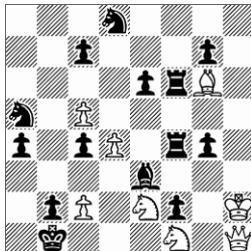
В трехходовке механизм перемены матов использован в задаче №49. Тут рельефно показана перемена ответов на шахи белому королю с использованием механизма белых батарей. В начальном положении на шахи белому королю отвечают слоново-ладейная и ладейно-ферзевая батареи: 1...Lh8+ 2.Cf8+ Kре4 3.Lc3# и на 1...Ce5+ 2.Cd6+ Kре4 Lc3#.

В действительном решении после 1.Lb3 действуют ладейно-ферзевая и слоново-ладейная батареи: 1...Lh8+ 2.Lc8+ Kpc4 3.Cf8#, при 1...Ce6+ 2.Lc7+ Kpc4 3.Cd6#. В дополнительном варианте 1...Cf6 2.L:e6+ Kpc4 3.Le5# – сначала действует ладейно-ферзевая, а потом ладейно-слоновая батареи. Угроза маты 2.Ce7!

№50. А.Петров

«Шахматная игра», 1824,

«Бегство Наполеона из Москвы»



8+14 14# 1.Kd2+

К задачам с конструктивными идеями относят и большую группу изобразительных и условных. Например, на диаграмме №50 изображены события из истории нашей Отчизны – «Бегство Наполеона из Москвы в Париж». Поля a1, a8 и h8 условно обозначают три столицы – Москву, Петербург и Париж. Диагональ a8-h1 – река Березина. Черный король – Наполеон. Атакующие фигуры белых Ke2 и Kf1 – русская конница. Заключительный удар наносит ферзь – главнокомандующий войсками из своей ставки (поле h1).

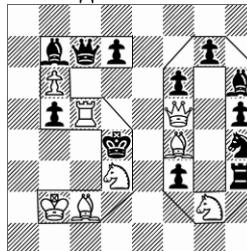
Композиция решается так: 1.Kd2+ Kра2 2.Kc3+ Кра3 3.Kb1+ Кpb4 4.Ka2+ Кpb5 5.Kbc3+ Краб 6.Kb4+ Кра7 7.Kb5+ Кpb8 8.Ka6+ Кpc8 9.Ka7+ Kpd7 10.Kb8+ Кре7 11.Kc8+ Kpf8 12.Kd7+ Kpg8 13.Ke7+ Kph8 14.Kpg2#.

Любопытно отметить, что автор задачи в примечании к ходу белых 6.Kb4+, написал: «Следовало было бы ферзем отрезать путь Наполеону, тогда бы он не пошел в Париж и был бы ему шах и мат», намекая на упущенную возможность взять в плен Наполеона во время перехода его через реку Березину, что можно было бы сделать ходом 6.Fa8#.

№51. Н.Зелепукин

«Социалистический Донбасс», 1967,

«Пятьдесят лет Великого Октября»

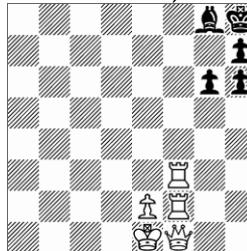


8+12 2# 1.Kc1

В позиции №51 размещением фигур изображено число 50 (для более выразительного восприятия цифры обведены контуром). Эту задача посвящена юбилейной дате – пятидесятилетию Великой Октябрьской социалистической революции.

№52. А.Домбровскис

«Ригас балсс», 1959



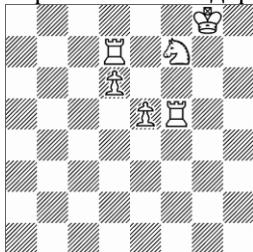
5+5 3# 1.Lf8

В большей части решать изобразительные задачи несложно. Задача №52, посвящена запуску советской космической ракеты на Луну 12 сентября 1959г. Черные фигуры изображают серп луны, белые – многоступенчатую ракету: 1.Lf8 Kpg7 2.L2f7+ Kph8 3.Ff6#, 2...C:f7 3.F:f7#. В приведенных задачах изображение составляет замысел, а решение несложное. Что касается чисто шахматных идей, они в этих задачах

тоже есть, но незначительные, и немного стоят в общем замысле.

№53. Д.Герсон

«Бритиш чесс Федерации», 1936-37



6+0 Поставить черного короля так, чтобы белые могли ему огласить мат в 1 ход.

Из «условных задач» приводим №53. В начальной позиции черный король отсутствует, его надо поставить так, чтобы белые могли объявить ему мат в один ход. Выполнить это задание можно, поместив черного короля на e8 (1.Лe7#), или на g6 (1.Lg5#). При короле на e8 позиция становится нелегальной (т.е. последний ход черных был невозможен).

Рассмотренные примеры показывают, что шахматы имеют необъятные возможности для изображения в рисунке какой-либо шахматной идеи. В основе последней – борьба между белым и черными, которая завершается выполнением задания: белые матуют в установленное количество ходов. В одном случае главное в содержании – тактические идеи, в другом – те или иные конструктивные особенности, которые означают задачные механизмы, но во всех случаях нужно добиться мата черным.

Воплощение авторского замысла происходит разными путями. Главное – содержание: идея или тема задачной композиции, т.е. общая взаимосвязь, взаимодействие фигур на шахматной доске,

которые ведут к финальной, матовой позиции. «Какая-нибудь более-менее удачная задача», - писал известный русский шахматист А.Петров, - «имеет основную мысль, свою идею... Конечно, не всегда легко с точностью обозначить словами, в чем именно заключается идея той или иной проблемы, но каждый настоящий шахматист понимает, чувствуют ее присутствие, подобно тому, как дилетант музыки чувствует идею мелодии даже тогда, когда не умеет перевести ее на обычный человеческий язык».

В разделе про понятие содержания шахматные задачи рассматривались с точки зрения идеи или темы, т.е. основного элемента этого понятия. Но необходимо знать: каждая шахматная идея набирается выразительности благодаря комплексу составных элементов, которые входят в задачу и определяют ее содержание. К ним принадлежат первый ход, угроза, идейные варианты, дополнительные варианты и матующие заключительные ходы.

Эти элементы содержания не существуют изолированно, отдельно, каждый в своем чистом виде. Они могут по-разному влиять на общий характер идеи, замысла: в одном случае усиливать содержание, в ином – детализировать. Но нельзя правильно оценить какой-нибудь из них, вырвав из общего целого; *каждый элемент следует рассматривать в системе задачной идеи*.

Во всех рассмотренных выше задачах, увидеть, схватить идею, замысел, можно было только вследствие того, что авторы шахматными способами изобразили то, что задумали, т.е. материализовали замысел в конкретной форме. Без формы, без конкретного практического воплощения замысла на доске, шахматных задач не существует.

Понятие формы задачи

Каждый замысел существует как объективная реальность только тогда, когда он утвержден шахматными способами в конкретной позиции. Только материальным воплощением с помощью шахматных фигур и доски, можно придать замыслу внешней чувственной вероятности. *Конкретное выражение материализованного содержания и есть форма.* Она устанавливает второй неотъемлемый элемент каждого художественного произведения, и отдельно – шахматной задачи.

Форма каждой шахматной задачи – это совокупность многих компонентов. К ним принадлежат: исходная схема (костяк) задачи, шахматные приемы реализации идеи, полнота использования действующих фигур, их расположение в начальной позиции, нахождение вступления, создание угрозы и т.д.

Практически все эти элементы формы всегда по-разному связаны с воплощением замысла, по-разному определяют общее содержание. В каждой шахматной задаче фигуры и пешки выполняют определенные функции: или же их ставят для того, чтобы демонстрировать замысел автора, или они обеспечивают единственность решения, убирают дефекты, которые портят задачу.

В зависимости от расположения всех фигур и пешек в начальной позиции делают вывод о загруженности позиции – легкое построение или тяжелое. Если, например, в каком-то месте доски столпились все фигуры (перегруженность) – это вызывает неприятное впечатление, и, напротив, в том случае, если фигуры на доске размещены далеко от зоны нахождения черного короля и равномерно действуют на поле битвы, это производит на решателя приятное эстетическое впечатление.

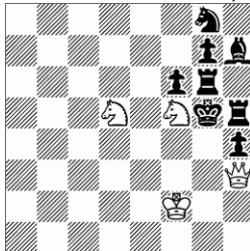
Интересно сравнить задачи № 40 и 41. Первая элегантная, а вторая перегружена статистами, (т. е. фигурами, которые непосредственно не демонстрируют замысел).

Если рассматривать шахматную задачу с точки зрения оформления, абстрагировавшись от ее содержания, то задачи с небольшим количеством фигур преимущественно имеют приятную, легкую позицию. Чтобы не ошибиться в обозначения легкости позиции, проверить загруженность фигур, которые создают позицию: все ли сделано, чтобы содержание раскрывалось с наилучшей экономией средств.

Нельзя использовать сильные фигуры – белые и черные – в позиции, где идея (авторский замысел) может быть выражена точно так же, но с помощью более слабых фигур. В таких случаях говорят про конструктивную и техническую несовершенность задачи, а это означает то, что замысел воплощен в неприемлемой форме.

№54. В.Мачс

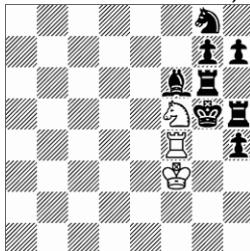
«Шахматы в СССР», 1948



4+8 2# 1.Kd6

№55. В.Ведерс (по Мачсу)

«Шахматы в СССР», 1951



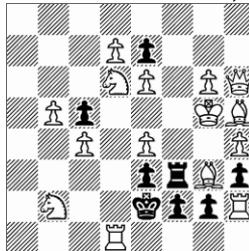
3+8 3# 1.Kd6

В позиции №54 (1.Kd6 цугцванг) для воплощения замысла автор использовал больше сильных фигур, чем было нужно. Об этом свидетельствуют диаграмма №55. В задаче та же самая идея, но ферзь заменен ладьей, нет на доске белого коня, а белый король активно помогает мату. В задаче сохранены все варианты, предусмотрены автором, но исполнены они с помощью более слабых фигур.

Автор задачи №56 предложил в двух вариантах интересную идею – превращение двух черных пешек в слабые фигуры с целью пата. После 1.Kf5 с угрозой 2.d8Ф черные играют 1...f1C! 2.Kpg4! или 1...g1K 2.Cd6; в дополнительном варианте – 1...f1K 2.Ce1.

№56. А.Копнин

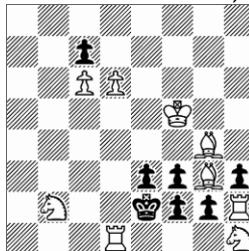
«Шахматы в СССР», 1948



15+8 3# 1.Kf5

№57. Л.Лошинский (по Копнину)

«Шахматы в СССР», 1948



9+7 3# 1.d7

Но анализ этой задачи показывает недостаточное использование белого ферзя h6, слишком большое количество белых пешек, которые играют роль статистов, и непривлекательность внешнего рисунка позиции из-за перегруженности шахматной доски лишними фигурами и пешками. (Также есть и побочное решение 1.d8Ф – Ю.Г.)

Советскому мастеру Л.Лошинскому повезло, не изменяя в основе схему, отредактировать эту задачу так, что все указанные недостатки были устранены, да и на семь фигур стало меньше. В новой позиции (№57) решает 1.d7 с угрозой 2.d8Ф; основные варианты 1...f1C 2.C:h3!, 1...g1K 2.Cd6!, 1...f1K 2.Ce1, и есть еще любопытный вариант также с превращением пешки в слабую фигуру – 1...ghK 2.Kpf4.

Авторы Л.Лошинский и В.Ведерс полнее использовали все возможности взятых схем, они глубже проанализировали взаимодействие избранных шахматных фигур, и это помогло им достигнуть художественной законченности произведений.

Когда считают, что шахматная задача имеет плохую форму? Тогда когда композитор удовольствовался приблизительным решением проблемы. Это может случиться, если не хватило упорства и старания при обработке своего произведения, или не хватило умения и мастерства для построения оптимального варианта. Так или иначе, в таких случаях форма обесценивает содержание, произведение выходят не оконченным эстетично несовершенным. Задачи №54 и №56 некачественны, потому что нетщательно подобран материал, и неудачно размещены в конкретной позиции. Тут идея приспособлена к материалу, а это неправильно. В творчестве шахматного композитора материал всегда должен служить идее. «Правильное, бережное и исчерпывающее изображение идеи, должно быть для композитора дорожным указателем, которому подчинен материал». (Е.Палькоска)

Для выражения своего замысла, автор всегда должен находить легкую позицию с широким пространственным охватом шахматной доски игровыми действиями подобранного материала (пешек и фигур), тогда игра станет интересной и содержательной.

Творческий процесс составления шахматных задач – это часто продолжительный, тяжелый поиск конкретных задачных схем («костяков») позиций, какие давали бы возможность воплотить замысел в соответствующей форме.

Когда схема обозначена, перед автором возникают иные трудности: построить экономичную позицию (наименьшим числом фигур проиллюстрировать замысел и не допускать дефектных возможностей); придать четкость и красоту внешнему рисунку; замаскировать первый ход, угрозу и т.д. Происходит процесс упорного поиска удачных компонентов формы, которые в своей совокупности придают художественное завершение замыслу.

Приведенные задачи №№54-57 интересны тем, что в них показаны основные компоненты формы (схема, материал для реализации замысла, его использование и размещение в начальном положении) как с лучшей, так и с худшой стороны.

Анализируя эти работы, можно прийти к такому выводу: хотя форма и подчинена содержанию (замыслу), и служит ему, она имеет на него обратное влияние, что видно при рассмотрении позиций №54 и 56.

Художественность в большей мере зависит от правильного оформления позиции. Шахматная задача отвечает требованиям художественного произведения, если она правильная, и если в ней воплощены определенные художественные принципы.

Часто именно отсутствие элемента правильности дисквалифицирует задачу, лишает ее права на существование даже тогда, когда другие ее показатели удовлетворительны. Шахматная задача **правильна** тогда, когда соблюдены требования к начальной позиции и ходов решения. Начальное размещение фигур в позиции должно быть такое, чтобы его можно было получить из исходной позиции шах-

матной партии путем ходов, которые отвечают правилам игры.

Если позиция невозможная, это дефект, который лишает задачу право на существование. Дефектом считают противоречивую расстановку пешек и фигур (например, белого слона на a1 и белой пешки b2, или черных пешек a7, ab ,b7), а также когда нельзя указать предыдущий ход черных. В шахматной задаче необходимо придерживаться правила единственности решения. Это означает, что в начальной позиции задача должна иметь только один ход, который приводит к раскрытию авторского замысла. Требование единственности решения – один из основных принципов задачной композиции.

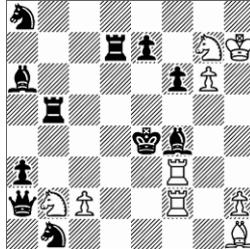
Построение первого хода зависит от многих причин, и в первую очередь, от осведомленности и мастерства шахматного композитора. Удачный первый ход всегда тесно связан с идеейной игрой, он полнее раскрывает суть замысла.

Первый ход играет большую роль в оценке формы задачи. К нему предъявляются конкретные требования, хоть и не всегда. Например, первый ход должен быть тихий, то есть без шаха. Композиторы придерживаются этого правила, но есть ряд интересных задач, построенных на вступительном ходе с шахом черному королю (см. №1,2,32).

На первом ходу превращение пешки в какую-либо сильную белую фигуру – ферзя, ладью, слона, коня, является недостатком, потому что таким способом белые слишком грубо, прямолинейно усиливают свою позицию. Но этот недостаток относительный. Все зависит от позиции задачи, и от комбинации, заложенной в ней.

Первым ходом иногда отбирают свободное поле у черного короля. Некоторые композиторы исправляют этот дефект тем, что, компенсируя, освобождают для черного короля другое поле.

№58. С.Лойд
«Чесс мансли», 1857,
1 приз



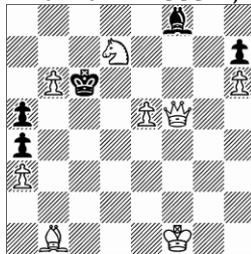
9+11 4# 1.L:f4+

Относительным недостатком можно считать отсутствие возможности у белых ответить на шах черных в начальном положении, когда белые, например, в двухходовке, не в состоянии ответить матующим ходом. Рассмотрим задачу №58, в которой впервые была реализовано перекрытие с последующим отвлечением двух черных фигур, которая одинаково ходят (тема Плахутты).

Первый ход 1.L:f4+ со взятием черного слона и шахом черному королю не выдерживает никакой критики, но дальнейшая игра на то время (более 100 лет назад) была очень оригинальной, что и вынудило судей выдвинуть эту композицию на первое место. Вот главные варианты. 1...Кре3. 2.Cd5 – слон жертвуется на точке пересечения линий трех тяжелых черных фигур. При 2...Лb:d5 3.Kd1+ Л:d1 4.Kf5# и 2...Лd:d5 3.Kf5+ Л:f5 4.Kd1# - тема Плахутты, на 2...Ф:d5 3.Kf5+ Ф:f5 4.Kc4# - снова перекрытие черной ладьи и отвлечение черного ферзя от поля с4.

С.Лойд часто высказывал мысль, что три хода – наилучшее количество для воплощения какой-либо шахматной идеи, потому что задачи в два хода несложны, а в четыре – трудны для решения. В рассмотренном примере, если отбросить грубое вступление и решать с хода 1.Cd5 – идейные достижения не уменьшатся. Очевидно, С.Лойд добавил еще один ход, чтобы замаскировать основную идею замысла. Впрочем, в современных соревнованиях задача С.Лойда вряд ли получила бы даже похвальный отзыв.

№59. А.Немцов
«Шахматы в СССР», 1939



8+5 3# 1.F:f8

В композиции №59 в легкой, экономичной расстановке – четыре разнообразных варианта. Задача принимала участие в годовом конкурсе журнала «Шахматы в СССР» и была снята с соревнования из-за грубости вступительного хода, связанного со взятием черного слона. Решение 1...F:f8 цугцванг: 1...Kpb7 2.Fa8+ Kр:a8 3.Ce4#; 1...Kр:d7 2.Ce4! Kреб 3.Fe8#; 1...Kpd5 2.Fd6+ Kpc4 3.Fd3#; 1...Kpb5 2.Ff3 Kpa6 3.Cd3#.

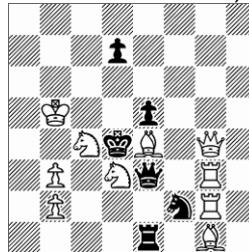
Повторяем: правильная шахматная задача всегда имеет только один первый ход. При наличии другого хода или ходов, которые тоже ведут к мату в такое же или меньшее количество ходов, говорят, что задача имеет по-

бочное решение и её исключают из соревнований.

Полное побочное решение, а также случаи, когда авторское решение можно опровергнуть за счет хода, не предусмотренного автором ранее, который не дает возможности выполнить задание за указанное количество ходов – недопустимы, и принадлежат к основным недостаткам в шахматной задаче. Подробно про эти и другие дефекты будет сказано в разделе VI.

Задачи, которые имеют частичное побочное решение (дуали), то есть могут быть решены в вариантах со второго или последующих ходов не так как у автора, - утрачивают художественную ценность.

№60. М.Жабров
«Шахматы в СССР», 1952



10+6 2# 1.Kc5

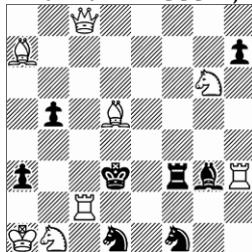
В задачах разделяют допустимые и недопустимые дуали. Дуаль недопустима, если она затрагивает идеиный вариант. Например, композиция №60 в журнале «Шахматы в СССР» сначала была отмечена похвальным отзывом, но потом ее исключили, потому что в одном из идеиных вариантов встретилось разветвление. После 1.Kc5! (угроза 2.F:d7#), авторский замысел заключается в игре черных фигур на поле e4. Так, на 1...F:e4 2.Ld3#, в случае 1...K:e4 2.Ld2#, но возможно и 2.F:e4#.

В иных случаях дуали допустимы: в дополнительных вариантах, а также тогда, когда в замысле предусмотрена множественная угроза, а в главных идейных вариантах на защиту черных возможен единственный матующий ответ.

В задачной композиции существует тема **перемены игры**. В таких задачах сложный конструктивный механизм объединяет две разные игры, одну иллюзорную, которую зачастую подчеркивает какой-то ложный след, другую – действительную (с авторским первым ходом).

Совершенных форм достигают в тех задачах, где все фигуры принимают активное участие в действительном решении. Если есть фигуры, которые нужны только для иллюзорного решения, то это существенный дефект, недопустимый с точки зрения экономии и требований формы. Каждая фигура на доске должна быть использована с максимальной эффективностью.

№61. И.Бирбрагер, Е.Рухлис
«Шахматы в СССР», 1949



8+8 2# 1.Lh4

В композиции №61 обманчивый ложный след 1.La2? с угрозой 2.Fc2# дает такую иллюзорную игру 1...Lf2 2.Ke5#, 1...Cc7 2.Ff5#, используя полусвязку ладьи и слона черных. Оправдание – 1...Kb2!. В решении 1.Lh4 (угроза 2.Ce4#) происходит уже взаимное перекрытие этих черных фигур при одинаковых матующих хо-

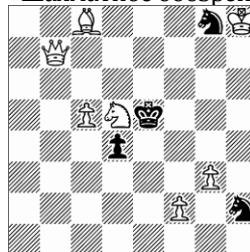
дах: 1...Lf4 2.Ke5# и 1...Cf4 2.Ff5#.

В отчете о годовом конкурсе журнала судья, мастер Л.Загоруйко, писал: «Задача Ю.Рухлиса и И.Бирбрагера могла бы претендовать на отличие, если бы ее авторы не пошли путем штучного построения ложного следа добавлением лишних фигур (белых Kb1 и черных Kf1 и п.a3)». При анализе становится очевидным, что они в действительной игре никакого участия не принимают.

Экономичность в средствах и силах для художественного воплощения идеи нужна не только в начальном положении какой-либо позиции, автору нельзя забывать и про конечное матовое положение. Хорошее впечатление производит участие в финале задачи всех присутствующих белых фигур. К форме задачи относят некоторые установленные понятия, связанные с матовой позицией.

№62. А.Галицкий

«Шахматное обозрение», 1892, 1 приз



7+4 2# 1.Kf6

Задача №62 имеет варианты решения: 1.Kf6 K:f6 2.f4#, 1...Kp:f6 2.Fg7#, 1...d3 2.Fb2# и 1...Kh2~ 2.Kg4#.

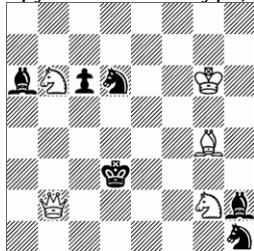
Для рассмотрения матового положения в задаче возьмем какой-нибудь вариант, например, при ответе 1...K:f6. Поля d4, f6 недоступны для черного короля, потому что они заняты черными фигурами; поля d5, d6, e4, e6, f4, f5, а также поле e5, на котором стоит черный король,

пребывают под контролем белых фигур, причем каждое из них они атаковали только по одному разу. Такое матовое положение называют **чистым**. Следует обратить внимание и на экономичность заключительного положения после 2.f4#. В матовой картине принимают участие все фигуры белых – ферзь, слон, и пешки.

В других вариантах задачи тоже можно увидеть чистоту и экономичность мата, что обусловливают одно общее понятие: правильный мат. Правильным матом называют такое положение, в котором каждое из полей матовой зоны недоступно для черного короля только по одной причине (или оно занято своей фигурой, или его атаковала белая). При этом в построении мата принимают участие все белые фигуры (исключение делают только для короля и пешек).

№63. А.Немцов

Груинский конкурс, 1948, 2-3 приз



5+6 3# 1.Kd7

В задаче Немцова (№63) правильные маты переплетены с зеркальными, то есть с такими матовыми положениями, при которых все восемь непосредственно близких к черному королю полей свободны от фигур. Вступление 1.Kd7! создает угрозу 2.Ce2+ Кре4 3.Kf6#. Нетрудно увидеть в этом матовом положении наличие чистого и экономичного правильного мата, к тому же он и «зеркальный» (обратим внимание, «зеркальный» мат

не всегда бывает правильным). При ответе черных 1...Крс4 2.Себ+ Крд3 3.Кс5# - снова правильные и «зеркальный» мат, третий возникает при 1...Ке8 2.Cf5+ Крс4 3.Ке3#. Всего в задаче пять правильных матов. Советуем читателям самостоятельно сориентироваться и найти их.

В задачах с правильными матами дуали считают дефектом только в вариантах, которые оканчиваются чистыми и экономичными матами, во всех остальных случаях дуалам не придают никакого значения. Понятие правильного матового положения имеет в задачной композиции очень большое значение. Это, в первую очередь, экономия материала, полная загруженность всех белых фигур, естественность и непринужденность построения. В конце XIX и в начале XX в. правильный мат был знаменем чешской школы, и сыграл значительную роль в развитии задачной композиции.

Итак, форма – внешняя сторона шахматной задачи. Основная функция формы – воплощение шахматной идеи в конкретной позиции, рисунке, придание замыслу предметной вероятности. Композитор в творческой практике имеет дело с шахматными фигурами и доской, наделенными определенными свойствами. И фигуры, и доска, дают композитору определенные возможности формообразования замысла. Трудность творческого процесса заключается не только в том, что работа над формой обуславливается необходимостью самого полного и наиточнейшего выражения содержания (воплощения шахматной идеи), но и в том, что выражающие способности формы диктуются объективными возможностями материала и его сопротивлением.

Форма задачи, рождаясь в процессе материализации (воплощения) определенного замысла, становится ре-

зультатом взаимодействия двух сил – самой шахматной идеи, и шахматного материала (фигур и доски). Опыт свидетельствует, что когда композитор безупречно и точно подобрал материал, то есть, когда материал отвечает интуитивной форме замысла, тогда предметная форма рождается легко и быстро. Практика задачной композиции показывает, что материал непосредственно влияет на структуру и качество формообразования задачи.

В одном случае, избранный материал обогащает замысел, в ином – обесцвечивает, или и совсем обесценивает его.

Итак, форма является структурой содержания. Характер формы определяется характером содержания, зависит от него и обуславливается им. Форма «обслуживает» содержание, подотчетна ему, существует, собственно, ради него. Форма – одна сторона конкретного целого, в частности шахматной задачи, другой стороной которого является содержание.

Художественные принципы задачной композиции

Задачная композиция в процессе своего развития прошла долгий исторический путь. Были выработаны конкретные правила, которые в совокупности обозначили меру художественности произведения. Эти правила, известные как художественные принципы, в процессе своего развития претерпевали изменения; в разное время и в разных странах их трактовали неодинаково. В современной задачной композиции установлены четыре художественных принципа: единственности решения, повторяемости идеи, экономичности средств, органического единства формы и содержания.

«Знание этих принципов важно не только для составителей задач, оно необходимо также для всех шахматистов, которые интересуются композицией. Зная эти принципы, можно будет правильно понять то или иное произведение, по-настоящему глубоко оценить его преимущества или недостатки». (Е.Умнов)

Принцип единственного решения

Чтобы заставить механизм задачи работать, отображая в определенной последовательности и направлении замысел, его необходимо подчинить одному общему элементу. Таким элементом задачи является первый, вступительный ход.

Композиторы по-разному относятся к первому ходу. В некоторых задачах, например, №56, 58, 60, он только инструмент, который вызывает действие игрового механизма позиции, и не несет полной нагрузки в раскрытии содержания. В таких случаях первый ход бессодержательный, и выступает только как необходимый приданок задачи. В других случаях вступительный ход является фокусом, в котором сконцентрирован творческий замысел композитора, в котором сосредоточены все моменты, которые входят в содержание задачи. В этих случаях тематичность вступления является составной частью идейного комплекса, расширяет содержание, как это было в задачах №46, 47 и 62.

Чем лучше первый ход, чем труднее его найти, тем более он влияет на художественную выразительность шахматной задачи. Первый ход – это ключ к задаче. Чем глубже он замаскирован, чем больше затрачено усилий, чтобы его найти,

тем более значителен его вклад в общее содержание задачи. Самое ценное во вступительном ходе – заложенные в нем тактические моменты, его связь с основным замыслом. Все это и означает совершенство вступительного хода.

Принцип *единственности* решения охватывает особенность *вступительного хода белых*, и дальнейшего *развертывания решения в сюжетной последовательности и взаимообусловленности ходов*. Выявление *красоты шахматной идеи в процессе ее развития во времени* означает *художественное содержание этого принципа*.

Принцип повторяемости идеи

Чтобы решить шахматную задачу необходимо не только найти первый ход, но и выяснить заложенную в задаче основную идею. Для отображения шахматными фигурами конкретной идеи, композитор находит соответствующий механизм, размещает и упорядочивает фигуры, и перемещает их в такой взаимообусловленности, чтобы найденная система ясно и четко воплощала идею, высказывала ее собственно шахматным языком.

Но какую-либо идею реализуют на шахматной доске в борьбе двух сторон – белых и черных. При решении задач, например, двухходово^к, трехходово^к, в связи с краткостью событий на протяжении нескольких ходов варианта, трудно объять мыслью внутреннюю живую обобщенную борьбу, и может случиться так, что идея не будет понятной, доходчивой. Чтобы избежать этого композиторы конструируют задачи так, чтобы идея повторялась в двух или нескольких вариантах. Чем больше вариантов, в которых повторяется идея, тем больше разнообразных ходов будут иметь черные, тем более живой будет борьба. Такие задачи будут выявлять идею выразительнее, содержательнее.

При повторении идеи избранный механизм используется целесообразнее всего, шахматные фигуры работают в полную силу, с наибольшей нагрузкой. Создание повторяемости вариантов – работа сложная и тяжелая. Надо не просто, «приделать» похожий вариант, а сконструировать задачу так, чтобы все варианты были логично связаны, чтобы они дополнялись взаимно и вместе составляли целостность. Поэтому принято, что в каждой композиции должно быть не менее двух тематических вариантов.

Основное содержание идеи в задаче №7 в красивых, художественно впечатляющих матовых положениях. Без этих чистых экономичных положений, объединенных общим финалом правильных матов, задача не имела бы художественной ценности.

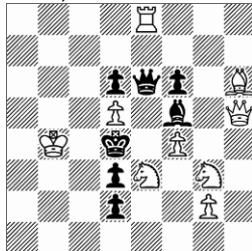
В композициях №27 и 30 взаимная идейная обусловленность в более чем двух идентичных вариантах является достаточно полным использованием принятого механизма задачи.

Принцип экономичности средств

Принцип экономичности – это краеугольный камень современной задачной композиции. «Шахматная игра (и в частности, композиция шахматных задач) – искусство, не подсказанное природой, а найденное человеком в свободном вдохновении, но все-таки и в шахматах царят законы логики и эстетики, и никакая шахматная задача не будет по-настоящему художественным произведением, пока не будет очищена от лишних фигур, вариантов и ходов...» (К.Гаврилов).

Понятие художественно оконченной формы какой-либо композиции включает много аспектов: ажурность, легкость построения, красота вступительного хода, активность и подвижность действующих фигур, их загруженность, утонченность матовых позиций и т. д. В каких случаях, с точки зрения художественности и принципа экономичности средств задачи считают дефектными? Рассмотрим несколько примеров.

№64. Р.Пономарев
«64», 1937

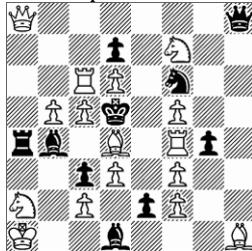


9+7 2# 1.Ff7

В позиции №64 после 1.Ff7 (угроза 2.Fa7#) идеальные варианты создает игра черного ферзя: 1..F:f7 2.Kg:f5#; 1..Fe7 2.K:f5# и 1..Fd7 2.F:f6#. В основном варианте вроде бы все фигуры принимают активное участие. Впрочем, пребывание белого слона на h6, который действует в дополнительном варианте 1..Kр:e3 2. Fa7#, так что только защищает поле f4, и больше никакой роли не играет, по сути, дискредитирует задачу.

Это – случай неэкономичности, который заключается в недостаточном использовании белой фигуры.

№65. А.Кузнецов
«Венгерский шахматный мир», 1947



16+10 2# 1.Ce3

Автор задачи №65 допустил другую ошибку: для воплощения своего замысла неудачно выбрал механизм, который не позволил ему целиком раскрыть идею – игру белой батареи при перекрытии черных фигур. Первый ход 1.Ce3 с угрозой 2.Ld4# не показывает красоты игры; нерационально размещены фигуры, из-за чего они недостаточно нагружены. Громоздкость (26 фигур), скученность около черного короля – все это оставляет неприятное впечатление, задаче не хватает художественного лаконизма.

№66. О.Ципперман
«Дейче вохеншах», 1917



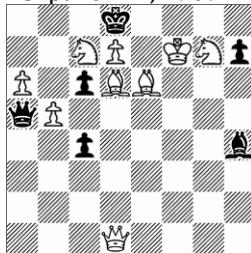
13+12 4# 1.Le2

Придерживаясь принципа экономичности, нельзя механически удлинять решение задачи путем добавления ходов. Всегда идею следует оформлять за возможно малое количество ходов. В задаче №66 грубо нарушено это проявление экономичности. Рассмотрим решение. 1.Le2 L:e2 2.F:g7 L:g7 3.C:d6 Ce7 4.Kb7#, если 3...Cd2 4.L:a2#. Чтобы показать перекрытие черных ладей слоном, автору понадобилось 25 фигур, и

неуклюжее двухходовое вступление со взятием белых фигур. Это, собственно, не задача, а схема, эту идею можно было бы изобразить ловчее, художественнее, и значительно меньшим количеством фигур.

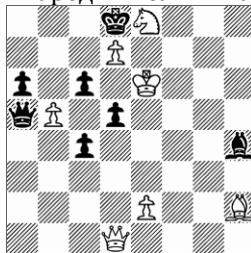
Иногда при разработке механизма задачи неэкономичность может проявиться и в другом. Автор воплощает идею в конкретной позиции, довольно свободной, легкой, нет и лишнего нагромождения фигур, загружены они достаточно, и все-таки задача оказывается неэкономичной. В чем же дело? Не следует забывать, что построение в основных вариантах задачи правильных матов, является фактором наибольшего сбережения материала. Поэтому в большинстве случаев стараются задуманную идею воплотить в правильной форме.

№67. В.Шинкман
«Стратеги», 1909



9+6 3# 1.Kce8

№68. Э.Палькоска
«Народни политыка», 1909



7+7 3# 1.Cd6

Интересен замысел позиции №67: в пяти вариантах белый ферзь нападает на две фигуры черных, чтобы устраниТЬ их от защиты полей c7 и e7, с которых может матовать белый слон (первый ход 1.Kce8, угроза 2.Fe1!).

Формально тут все в порядке; на самом деле можно осуществить этот замысел с правильными матами, что и доказал автор задачи №68.

Следование принципу экономичности обязывает при конструировании задачи находить такой механизм, такую схему, брать такой шахматный материал, чтобы становилась возможной исчерпывающая разработка идеи. Далее целостно представленная идея обуславливает утонченность формы.

«Целью шахматной композиции является представление шахматных идей в наиболее ощутимом виде», - писал Л.Исаев.

Это основа композиторского искусства, но в этой основе видное место должен занимать принцип экономичности. Следует помнить: каждая идея должна быть выражена *минимальными средствами с максимальным эффектом*.

Композитор всегда должен чувствовать возможность дальнейшего усовершенствования своего произведения, его шлифования. Нельзя успокаивать себя тем, что для замысла уже найдена надлежащая форма, и сразу же подсыпать задачу в печать или на какой-то конкурс.

Попробуйте, основываясь на одном замысле, составить несколько позиций, и для публикации выберите наилучшую.

Принцип органичного единения сети формы и содержания

Основа каждой композиции – содержание. Чем ярче и оригинальнее комбинация, чем больше ресурсов имеют черные, чем находчивей и разнообразнее они защищаются, тем более высокого уровня художественности можно достигнуть при оформлении произведения.

Замысел задачи разворачивают и углубляют благодаря повторению идеи в двух или более вариантах, объединению идеи с другими комбинациями, путем образования дополнительной игры, усложнения вступительного хода идеиними моментами, угрозы и т.д. Берясь за работу, композитор сначала не знает, в какую конкретно форму воплотиться его замысел. Только в процессе творчества, сравнивая ряд схем-механизмов, он выбирает такой, которых полнее всего отвечает замыслу, который обеспечивает внутреннее единство и целостность содержания.

Форма и содержание – две стороны задачи, богатство и гармония которых означает качество, меру художественного совершенства. Неповторимость произведения зависит от творческой индивидуальности композитора, его пристрастий, вкусов, технической подготовленности, и умения чувствовать ту границу, за которой нарушается цельность, монолитность композиции.

Чем более интересное содержание, чем совершеннее форма, тем выше ценность задачи, выше ее качество. Впрочем, до сих пор еще не освещен надлежащим образом вопрос, какими же средствами можно достигнуть внутренний гармоничности, как объединять все элементы задачи в одно неразрывное целое. Нет определенных нормативов для оценки качества отдельных элементов задачи, для оценки уровня их художественности. Шахматная задача является собой единый сложный комплекс, и если в разделе II форма и содержание рассматривались отдельно, то это делалось с методической целью – для лучшего восприятия и усвоения.

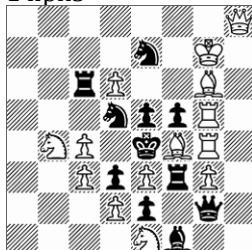
Чтобы воплотить замысел в реальной позиции, соответственно техническим и художественным требованиям, композитор должен решить много вопросов. К ним принадлежат: нахождения первого хода, маскировка угрозы, полнота и оригинальность замысла, и ряд других.

Только работая на материале и практически воплощая замысел, давая каждой фигуре определенную нагрузку и находя для нее точную пространственную расстановку, можно увидеть, каким способом полнее всего увязывается содержание с формой, вырисовывается художественный эффект композиции. Композитор должен создавать такие задачи, в которых каждый из элементов содержания нельзя было отбросить, не разрушив целого.

Временами автор воплощая свой замысел, вынужденный преодолевать значительные технические трудности при построении задачи, и поэтому не может уделить надлежащего внимания к ее художественности. Это приводит к созданию искусственной, тяжелой позиции, со значительными недостатками, как в примерах №56 и 65 или в композиции №68а – М.Кучин, «64», 1938 г. Белые: Kpd1, Fе7, Lf2, g7; Ca1, b1; Ke3, f1; pp. b3, c4, e2, g4 (12). Чёрные: Kре4, Lg6, Cf4, g2; Ke1, f3; pp. d3, d6, e6, f6 (10). Мат в три хода. Решение 1.Kd5 (угроза 2.F:f6

Л:f6 3.K:f6#). В этой позиции – искусственный набор вариантов, не объединенных между собой общей идеей: 1...Л:g4 2.K:f6+; 1...С:f1 2.С:d3+; 1...Сe5 2.ed+; 1...Kd4 2.Л:f4+; 1...Kc2 2.ed; 1...e6 2.Kc3+. Максимальное нанизывание вариантов привело автора к созданию сухой механистичной композиции, мертвого, хоть и четко работающего механизма. Неуклюжая форма свела на нет потенциал содержания.

№69. Ф.Флек
«Мадьяр шакквилаг», 1950,
1 приз



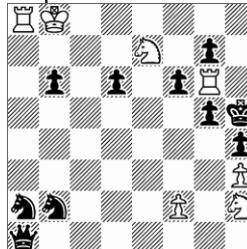
10+6 2# 1.Kc5

В произведении №69 очень любопытная и сложная идея, - в начальном положении две черные фигуры находятся на линии своего короля. Когда, защищаясь от угрозы, черные одной фигурой берут белую фигуру на поле f4 и становятся под связку, то белые связывают вторую черную фигуру. В позиции три тематических варианта: 1.Kb:d3 K:f4 2.Фa8!; 1...ef 2.Фe8!; 1...Л:f4 2.Фh1.

Стремление автора представить в задачи идею в наибольшем числе вариантов, вынудило его поступиться художественности формы. Тут не только тяжелая начальная позиция, но и плохой первый ход со взятием и двойной угрозой 2.Kc5+ и 2.Kf2+, тематические варианты содержат взятие

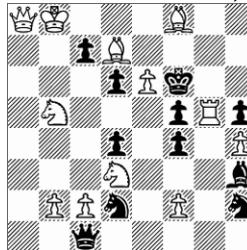
белой фигуры и т. д. На этом примере видно ущербную творческую установку – придание преимущества тематическому содержанию в ущерб художественности формы. Восхищаться чрезмерным расширением замысла нельзя. Практика показала, что какое-либо усложнение, каждый новый идейный момент, введенный автором в общее содержание задачи, вызывают дополнительную «настройку» из лишних фигур. Необходимо в каждом отдельном случае учитывать все «за» и «против» перед тем, как отваживаться на дальнейшее расширение содержания задачи.

№70. Р.Кофман
«Шахматы в СССР», 1931,
2 приз



7+10 3# 1.Kg4

№71. Л.Лошинский
«Шахматы в СССР», 1948



12+11 3# 1.Lg7

Так, в примере №70 представлена в четырех вариантах тема клапана (чер-

ные в защите открывают линию действия своей фигуры и перекрывают по другой линии эту же самую фигуру). После 1.Kg4 (угроза 2.Lh6+ gh 3.K:f6#) основные варианты: 1...Ka4 2.Kra7!; 1...Kc4 2.Kpc7!; 1...Kd3 2.L:g7; 1...Kd1 2.Kpb7. Тут тема, безусловно, выражена в гармоничном объединении формы и содержания. Но вот на эту тему составлена задача №71, где подобных вариантов уже шесть, и проводят их тоже ферзь и конь. Решение – 1.Lg7 (с угрозой 2.Lf7+ Kpg6 3.K:f4#). Варианты: 1...Kb1 2.Kra7!; 1...Kb3 2.K:c7!; 2...Kc4 2.Kpc7; 1...Ke4 2.e7!; 1...Kdf3 2.Kpb7! и 1...Kdf1 2.Ce8! Автор добился максимального выражения темы, но этот рекорд установлен за счет перенасыщения содержания тематическими вариантами в ущерб художественности, за счет взаимосвязи формы и содержания: начальная позиция перегружена фигурами, отдельные из них принимают в игре недостаточное участие. Две задачи на одинаковую тему, но подход авторов к созданию их – разный.

Плодотворность творческого процесса композитора зависит от двух факторов: во-первых, от способности композитора находить шахматные идеи, механизмы для них, во-вторых, от его умения управиться с шахматным материалом. Наиважнейшее – это не просто сконструировать задачу по определенным правилам, но найти эмоционально выразительные, идеино-содержательные, то есть, художественно значащие формы.

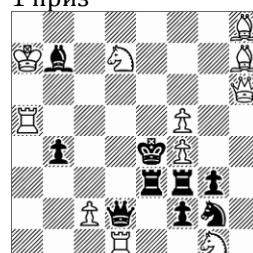
Каждая шахматная задача, если в ней правильно найдено соотношение между формой и содержанием, всегда оставляет определенное художественное впечатление. В закон-

ченных задачах решатель не замечает отдельных малых недоработок, они скрыты в естественной и ясной позиции, в причудливости решения, оригинальности заложенной идеи, полном единении формы и содержания. Если попробовать заменить какой-то элемент или отбросить один из идейных вариантов, то оконченное, цельное произведение будет низведено до руин. В этой организованности и овеществляется мысль композитора.

«Как художественное произведение, шахматная задача должна являть собой стройное целое, от которого нельзя отнять ни одной части... оригинальность и красота идеи, глубина замысла, утонченность и чистота обработки – вот те позитивные и ценные качества, которое каждый составитель должен стремиться воплотить в своих задачах, а число вариантов, вне их красоты, чистоты, и глубины, является второстепенным качеством, и сведение его в идеал есть падение искусства...» (П.Бобров).

Впрочем, единство содержания и формы, как бы воедино они не сливались, всегда остается относительным, а не абсолютным. Приведем пример.

№72. Л.Исаев
«Де проблемист», 1928,
1 приз



11+9 2# 1.Kh3

Основное содержание задачи №72 – тема Сомова (в защите черные включают на какое-то поле белую фигуру, что дает возможность белым на матующем ходу выключить от этого поля другую свою фигуру). Первый ход 1.Kh3 с угрозой 2.Феб#. Идейные варианты создает движение черного ферзя: 1...Фd5 2.Kf6#; 1...Фd6 2.f6#; 1...Ф:d7 2.Лe5#.

Давая оценку этой задаче, автор писал, что она «являет собой пример задачи высокого качества. Новым моментом в задаче является то, что включение действия белой ладьи d1 на клетку d4, осуществленное игрой черного ферзя, основывается не на простом отходе черного ферзя в сторону от этой линии, а на критическом освобождении, когда черный ферзь, открывает действие белой фигуры, двигаясь по линии действия последней...»

К этому основному содержанию задачи присоединены два близких по идеи варианта, также с включением белых фигур на матующем ходу, но таких, которые объединяются на моменте блокирования: 1...Cd5 2.Kc5#; и 1...Л:f4 или 1...K:f4 2.Kg5#. Все это придает задаче исключительного внутреннего единства и цельности».

В самом деле, геометрический характер движения черного ферзя вызвал тематическую однородность главных вариантов. Получилось все

очень рельефно, образно, но все-таки это не полностью законченное произведение.

№73. Л.Лошинский
«Иль проблема», 1934



9+7 2# 1.Lcc4

Задача №73 схемой напоминает предыдущую. Тут проведена та же тема Сомова, но уже в 4 вариантах. Решение – 1.Лсс4: 1...Ф:d2 2.Лс4#; 1...Фd3 2.Лf3#; 1...Фd4 2.Kf3#; 1...Ф:f5 2.Лfe4#. Легкость позиции, максимальное использование материала, малые затраты (если в предыдущей – 20 фигур, то тут – 16) при большем содержании достигнута очень умestным конструктивным приемом: кроме движения черного ферзя, который отражает основную угрозу и цементирует все варианты, автор использовал слоново-ладейную батарею, которая, обратите внимание, играет в пяти вариантах – дважды в идейных, дважды в дополнительных: 1...Kpd6+ 2.Nfd4#, 1...f1K 2.Л:f1#, и в угрозе. Задача Л.Лошинского – пример дальнейшего развития и совершенствования замысла.

Развитие задачного искусства Пути развития задачного искусства

История возникновения шахматной задачи, в отдельности, основывается на обогащении идейного достояния. Выдвинуты три основных пути, какими в дальнейшем развивают искусство композиции:

а) расширение идеи, благодаря увеличению числа идейных вариантов, а также насыщению тактическими моментами всех элементов задачи;

- б) углубление идеи за счет увеличения количества ходов;
 в) усложнение идеи путем комбинирования и объединения в варианте (или вариантах) нескольких разных идей.

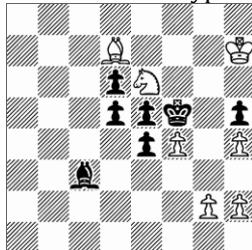
В своем творческом труде проблемисты используют разные пути, приемы и возможности. Одних интересует воплощение замысла в легкую, ажурную форму, и работа с малым количеством шахматных фигур; других привлекает красота и неповторимость взаимодействия шахматных фигур в матовых картинах, и они составляют задачи с правильными матами; кого-то захватывает насыщенность содержания при повторении конкретного варианта несколько раз, и они создают великие полотна.

Пример расширения идеи благодаря добавлению новых идейных вариантов встретился при рассмотрении задач №70 и 71. Там речь велась об увеличении количества вариантов идеи клапана при одинаковых основных действующих белых фигурах – ферзее и коне.

Но увеличивать число идейных вариантов в задаче не обязательно, оперируя теми же белыми фигурами. Зачастую, стоит употребить и другой шахматный материал. На практике обычно так и бывает.

Приведем примеры, которые демонстрируют усиление общей насыщенности идейной игры с раскрытием нереализованных возможностей в отдельных позициях при добавлении новых любопытных вариантов к основным.

№74. А.Галицкий
«Шахматный журнал», 1897



7+7 3# 1.Kpg7

В задаче №74, удачно скомпонованы три правильных мата. 1.Kpg7 с угрозой 2.Kc7+ Kpf4 3.K:d5#; 1...ef+ 2.Kd4+ Kpe5 3.Kc6#; 1...e3 2.Kg5+ Kpf4 3.g3#.

В центральном варианте при ответе черных 1...ef+ иллюстрируется очень интересная идея: встречный шах, усложненный блокированием поля f4 с последующим развязыванием белого коня, который защищал от шаха.

№75. А.Доборджинидзе
«Шахматы в СССР», 1936,
1 приз

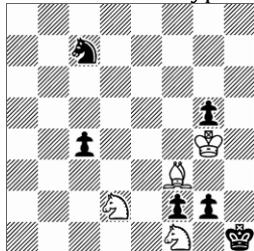


7+11 3# 1.Kpf7

Автор задачи №75 расширил эту идею, и создал уже два варианта с шагом белому королю и блокированием: 1.Kpf7 de+ 2.Kc4+ Kpd5 3.Kb6# и 1...fe+ 2.Kf5+ Kpf5 3.g4#. Следует отметить, что для воплощения замысла, пришлось заменить белого слона тяжелой фигурой – ферзем. Дополнительный вариант – 1...d3 2.Kb5+ Kpe4 3.Fe8#. Несложно заметить: все три варианта

в этой задаче заканчиваются правильными матами. В следующих позициях можно наблюдать не только увеличение числа иных вариантов, но и насыщение тактическими моментами.

№76. А.Галицкий
«Шахматный журнал», 1900

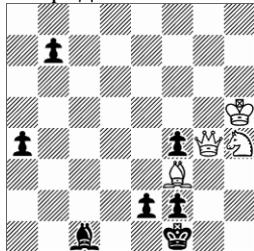


4+6 3# 1.Cd5

Для создания угрозы в позиции №76 (2.Kg3+ Kpg1 3.Kf3#) необходимо освободить поле f3. После первого хода 1.Cd5 в основном варианте 1... Kpg1 2.Kf3+ Kp:f1 3.C:c4# - эффектный, красивый правильный мат двумя легкими фигурами. Но этим, собственно, и исчерпывается содержание задачи.

По-своему обработал этот замысел советский композитор С.Крючков. Он изменил шахматный материал, и, преодолев узость произведения, сумел осуществить несколько правильных матов с тактическим мотивом – превращением черной пешки.

№77. С.Крючков
«Народни политика», 1927, 2 приз

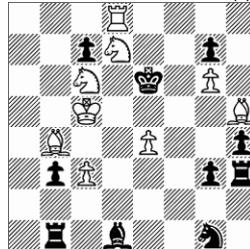


4+7 3# 1.Cc6

Решение задачи №77 : 1.Cc6 bc 2.Kf3 и 3.Fh3# или 2...e1K 3.Kh2#. Идейные варианты: 1...e1Φ 2.Cg2+ Kpg1 3.Kf3# 1...e1K 2.Cb5+ Kd3 3.Fd1#. Дополнительный вариант: 1...Kre1 2.Kf3+ Kpd1 3.C:a4#. В угрозе и идейных вариантах проведены четыре правильных матов. «Эта задача является образцом глубокого проникновения в позицию и полного исчерпания всех ее возможностей» (Е.Умнов).

В 1950 г. Центральная комиссия по шахматной композиции СССР и редакция журнала «Шахматы в СССР» проводили тренировочный конкурс-турнир составления трехходовых шахматных задач. Среди прочих была такая тема: вступительным ходом белый король становится под шахи черных фигур. При объявлении шаха черные ослабляют свою позицию, и это используют белые только на матующем ходу. Судьей конкурса был известный советский мастер Л.Лошинский.

№78. В.Ведерс
Кн. «Шахматная задача», 1951



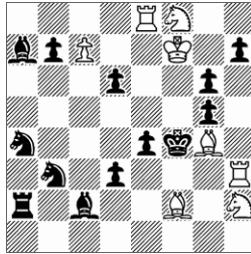
9+10 3# 1.Kpd4

Он обратил внимание на композицию В.Ведерса (№78), в которой представлено два таких варианта: 1.Kpd4 (угроза 2.Kf8+ Kpf6 3.Ce7#). 1...Ke2+ 2.Kpc4! (угрожая 3.Cg4#) K~ 3.K d4#; 1...Kf3+ 2.Kre3 (снова угрожая 3.Cg4#) K~ 3.K d4#.

Замысел не облечен в удовлетворительную форму: из-за пассивности слона b4 – первый ход очевиден, да и второй слон белых h5 малоактивен. Л.Лошинский писал про эту задачу: «Наши попытки улучшить форму задачи, ни к чему не привели, потому что эти недостатки формы проистекают из выбранного механизма, при котором нет никакой возможности нагрузить включенную белую фигуру – слона b4 . Автору следовало бы продолжить поиски механизма, который бы не имел указанных недостатков. Трудность замысла заключается в том, что тематическая белая фигура (Ксб) должна матовать только на третьем ходу, а не на первом.

После долгих поисков нам повезло найти такую схему, и в результате ее обработки вышла новая, целиком самостоятельная задача».

№79. Л.Лошинский
Книга «Шахматная задача», 1951



8+13 3# 1.Кре6

В композиции №79 число идейных игр увеличено до трех, да и дополнительный вариант – достаточно интересный – непринужденно введен в выбранный механизм. Решение: 1.Кре6 угроза 2.K:g6 hg 3.Лf8#. Основные варианты: 1...Kac5+ 2.Kpd5 (с угрозой 3.Ce3#) 2.Kc~ 3.Ke6#; 1...Kbc5+ 2.Kpd6 Kc~ 3.Ke6#; 1...Kbd4+

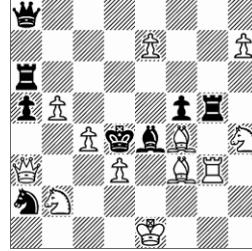
2.Kpf6 Kd~ 3.Ke6#. Дополнительный вариант: 1...e3 2.Kpf7 2.ef 3.Lf3#.

Итак, при составлении задач нельзя довольствоваться одной найденной схемой, даже если она дает возможность композитору воплотить замысел в надлежащей форме. Осуществленная идея всегда зависит от использованного материала, поэтому, когда задача сделана в одном материале, попробуйте замысел также в другом материале, или в другой схеме, с другим механизмом.

Показательна в этом смысле творческая практика мастера Л.Лошинского над разработкой темы преследования.

№80. Л.Лошинский
Конк. пам. К.Гаврилова, 1947,

1 приз



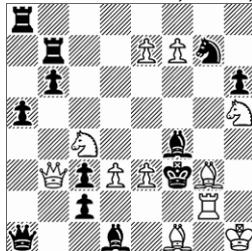
12+8 3# 1.Ка4

В позиции №80 идея воплощена в трех вариантах с основными действующими фигурами слонами. После 1.Ка4 для защиты от угрозы 2.Фb2+ Кр:d3 3.Сe2#, черным необходимо разблокировать поле e4, но при 1...Cd5 идет 2.Ce4! и теперь от двух угроз – 3.Kf3# и 3.Фc5# - черным не защититься; 1...Cc6 2.Cd5! и снова две угрозы, на 1...Cb7 2.Cc6! и от мата нет спасения.

Эта задача не только интересна своим замыслом, но также хорошо художественно оформлена. Но в ней только три тематических варианта,

и Л.Лошинский не мог удовольствоваться этим, чувствуя неполноту разработки идеи с принятным материалом. Начались поиски.

№81. Л.Лошинский
Конк. КФ СССР, 1948, 2 приз



11+12 3# 1.Фb5

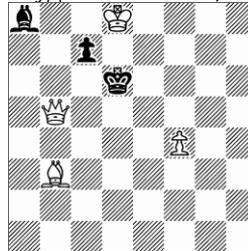
Автор осуществил тему преследования слона слоном в четырех идейных вариантах (задача №81), хотя это достигнуто за счет утяжеления конструкции. 1.Фb5 – угроза 2.Лf2+ Крg4 3.Л:f4#. Решение: 1...Сe5 2.Cf4! и 3.Фd5# или 3.К:e5#; 1...Cd6 2.Ce5!; 1...Cc7 2.Cd6!; 1...Cb8 2.Cc7. Любопытна также дополнительная игра: 1...Cg5 2.Ce1!; 1...C:g3 2.K:g7!; 1...Kpg4 2.Kf6+; 1...Ke6 2.Фf5.

Тема преследования очень тяжела для разработки, и, очевидно, без создания двойных угроз ее нельзя реализовать.

Творческая работа в разделах трех- и многоходовок дает простор и возможности для построения огромного количества интересных задач. Тут идеи находят более яркое и выразительное отображение. Особый интерес представляет прививка двухходовых идей к этим разделам. Творческая обработка разных идей, например, в разделе трехходовок, дает большие возможности для фантазии композитора, что вызывает углубление идеи. Впрочем,

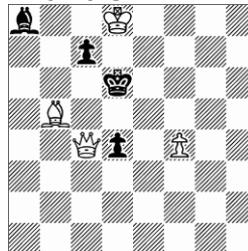
следует предостеречь: везде необходимо знать меру. В каждом конкретном случае увеличение количества ходов (удлинение решения) должно быть оправдано какими-то мотивами: или усложнением тематических вариантов, или удачной дополнительной игрой, или самой конструкцией. Механическое же перенесение двухходовых людей в трехходовку или многоходовку не может способствовать созданию полноценных художественных произведений.

№82. Г.Венинк
«Гуд кемпелион», 1917



4+3 2# 1.Фс4

№83. Л.Куббель
«Шахматы в СССР», 1936,
1 поч. отз.



4+4 3# 1.Сe8

Внешним рисунком задачи №№82 и 83 почти идентичны. В них осуществлена одинаковая идея – слоново-пешечный Гримшоу, причем на одном и том же поле. Решение первой позиции

1.Фс4 (угроза 2.Ф:c7#). Основные варианты, которые трактуют тему: 1... Сс6 2.Фb4# - перекрытие пешки с7; 1... с6 2.Фd4# - перекрытие черного слона; в дополнительном варианте 1...с5 2.Фe6# - с блокированием поля с5.

Рассмотрим вторую позицию. 1.Сe8! – цугцванг. При ходе черных 1...d3, белые отвечают тихим ходом 2.Cf7!, угрожая в случае нейтрального ответа 3.Ф:c7#. Теперь, защищаясь, черные осуществляют «Гримшоу»: 2...с6 3.Фd4#, на 1...Сс6 2.Фb4#, а в случае 2...с5 2.Фe6#. все три варианта такие же, как в первой позиции. Если бы этим все и завершалось, то цель не оправдывала бы средств, задача утратила бы всякую ценность.

Но содержание этой позиции темой «Гримшоу» не исчерпывается, и не является главным. Основное содержание произведения в максимальной игре белого ферзя, который матует черного короля с разных позиций. Приведем эти варианты:

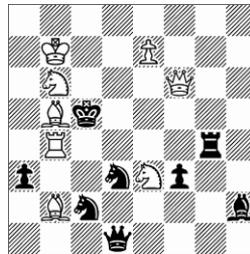
1...с6 2.Ф:d4+ Кре6 3.Фe5#; 1...с5 2.Cf7 Крс6 3.Фa6#; 1...Cd5 2.Ф:c7+ Кре6 3.Фe5#.

Использование конструкции известного механизма для углубления идеи за счет увеличения количества ходов – перспективный путь развития задачного искусства. Этот плодотворный метод всегда должен быть наготове в арсенале каждого композитора.

Украинский проблемист И.Алёшин, анализируя композиции, в которых проводились отдельно темы «белых комбинаций» и «комбинаций в попытках», установил, что они составляют в общем содержании задачи одну группу – комбинации в игре белых фигур. Разница только в том, что при «белых комбинациях» элементы усложнения

содержания заложены в первом ходу и ложных следах, а при «комбинациях в попытках» - на матующем ходу белых. И он начал искать механизм, который давал бы возможность объединить эти темы. Работа увенчалась успехом.

№84. И.Алёшин
«Шахматы в СССР», 1946,
2 поч. отз.



8+8 2# 1.Сa6

Приводим задачу №84, в которой дано три варианта с темой «белых комбинаций» в ложных следах. 1.Ca4? Kd:b4!; 1.Cd7(e8)? Kc:b4! и 1.Cc6? L:b4!

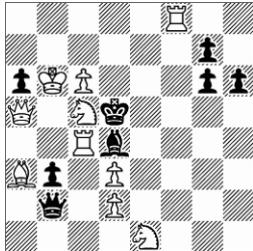
В действительном решении 1.Сa6! угроза 2.Lb5# проходит также три идейных варианта: 1...Kd:b4 2.Ka4# (но не 2.Kd7? и 2.Фc6?); 1...Kc:b4 2.Kd7# (но не 2.Ka4? и 2.Фc6?); 1...L:b4 2.Фc6# (но не 2.Ka4? и Kd7?) – с темой «комбинаций в попытках».

В задаче с привлекательной простотой достигнуто единство глубокого содержания с должной формой. Результат объединения двух тем – «белые комбинации» и «комбинации в попытках» - вошел в задачную композицию под названием «крымской» темы.

Новая тема, как потом оказалось, открывала ряд интересных возможностей развития тематики шахматной задачи.

№85. И.Алёшин

Всесоюзн. первенство СССР, 1946-47,
8 место



10+8 3# 1.Kra7

«Крымская» тема – сложна для воплощения в разделе двухходовок, но она может быть осуществлена и в трехходовой форме. Хорошим примером является задача №85, где замысел, набрал еще большей остроты и содержательности.

Ложные следы решения: 1.Kр:a6? Cf6! И нельзя 2.Ka6+?; 1.Kpb7? Ce5! и снова нельзя 2.Kb7+?.

В решении 1.Kra7 (с угрозой 2.Fd8+ Kре5 3.Kf3#) на эти ходы черного слона четко реализуется идеяная сторона замысла. 1...Cf6 2.K:a6+ (но не 2.Kb7+?) Кре6 3.Kc7#, 1...Ce5 2.Kb7+ (нельзя 2.Ka6=?) Кре6 3.Kd8#.

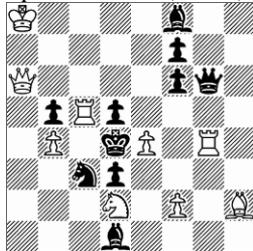
В трехходовой форме задач на «крымскую» тему – единицы, но она заслуживает того, чтобы композиторы активно брались за ее разработку.

Рассмотрим развитие идеи путем увеличение количества ходов, так называемой **«Защиты Шифмана»**.

(Белые готовят батарейный мат с выключением своей фигуры. Черные сами связывают свою фигуру, рассчитывая на развязывание ее белыми, если они осуществляют указанную угрозу).

№86. И.Шифман

Конкурс Британского союза проблемистов, 1928, 2 приз

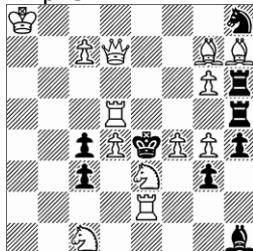


9+10 2# 1.Cg1

В задаче №86 эта тема проведена в трех вариантах (1.Cg1!, угроза 2.f4#): 1...Ф:e4 2.Ф:f6#; 1...de 2.f3# и 1...К:e4 2.Фa1#.

№87. Л.Лошинский, Е.Умнов
«Тийдскрифт», 1934,

1 приз



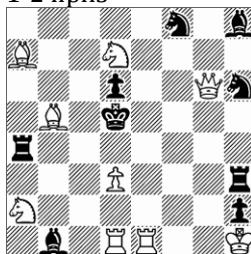
13+9 3# 1.g5

В задаче №87 популярную в двухходовке тему авторы применили в жанре трехходовки. Решение 1.g5 с угрозой 2.Lf5 и 3.Фd5#. Черные могут защищаться, беря пешку g6 конем или ладьей, но на 1...К:g6 решает 2.Фс6 с неминуемым 3.Lf5# (ранее 2.Фс6? было невозможно из-за 2...Л:g6!), аналогично на 1...Л:g6! 2.Фg4! и 3.f5# (ранее на Фg4? было 2...К:g6!). Дополнительная игра: 1...g2 2.Лe5+ Кр:f4 3.Фf5#; 1...Kpf3 2.Фg4+; 1...Л:g5 2.fg и 3.Фf5#.

№88. Е.Рухлис

Свердловский конкурс, 1946,

1-2 приз



9+9 2# 1.d4

Советский композитор Ю.Рухлис в 1946 году выступил с задачей (**№88**), которая открыла новую страницу в истории развития двухходовки, и принесла ее автору мировое признание. Содержание задачи – в интересной трактовке перемены матов. В начальной позиции легко заметить маты на взаимное перекрытие черных ладьи и слона (комбинация Гrimshoу) на поле d4: 1...Ld4 2.Kc3# и 1...Cd4 2.Fe4#. Чтобы привести в действие этот механизм перекрытия, есть ложный след 1.Cf2? (с угрозой 2.Kb6#), который опровергает 1...Le3!

В действительном решении 1.d4! проходит та же самая угроза 2.Kb6#, но разрушена заготовленная игра. Теперь уже комбинация Гrimshoу связана с полем d3: 1...Cd3 2.Kc3# и 1...Ld3 2.Fe4#. Поле взаимного перекрытия переместились с d4 на d3, но матующие ходы белых остались теми же самыми, они только поменялись ролями. В начальном положении конь матует на перекрытие слона, а ферзь – на перекрытие ладьи, а после вступительного хода, наоборот, конь матует на перекрытие ладьи, а ферзь – на перекрытие слона.

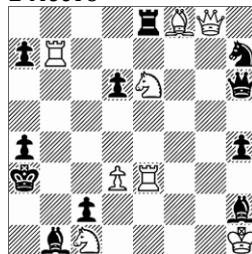
Такой вид перемены получил название «Темы Рухлиса». Этот ориги-

нальный конструктивный механизм открыл новые, очень любопытные, возможности для творческой работы в разделе двухходовки.

№89. А.Домбровскис

Первенство Латв. ССР, 1951,

2 место



8+11 3# 1.Kf4

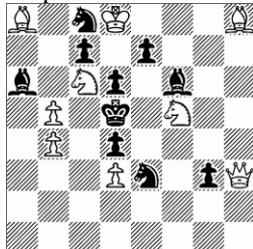
Дальнейшее углубление данной идеи за счет присоединения только одного хода дано в задаче **№89**. Иллюзорная игра: 1.Fg4? с угрозой 2.Fb4#, далее 1...Ff4 2.C:d6+ F:d6 3.d4# и 1...Cf4 2.d4+ C:e3 3.C:d6#, но – 1...a5, и мат на третьем ходу нет. В действительной игре точка пересечения черных фигур изменена – с f4 перенесена на поле e6. После 1.Kf4 (с угрозой 2.Lb3+ ab 3.F:b3#) заготовлены варианты 1...Леб 2.C:d6+ Л:d6 3.d4# и 1...Феб 2.d4+ Ф:e3 3.C:d6# (*К сожалению, нерешиаемость, т.к. матта нет, повисло поле b2 – Ю.Г.*).

Задача имеет только два идейных варианта, но представлены они выразительно. «Тема Рухлиса» ожидает еще своей дальнейшей разработки, как в трехходовой, так и в многоходовой форме.

Тему перемены игры, которую широко применяют в двухходовой форме, в трехходовой задаче разработана слабо, и произведений с таким идейным содержанием довольно мало. Это, по

большой части, задачи, где меняются ответы на шахи, или блоки с полной или частичной переменой матов.

№90. Б.Назаров
«Шахматы в СССР», 1949,
2 приз



9+10 3# 1.Фh7

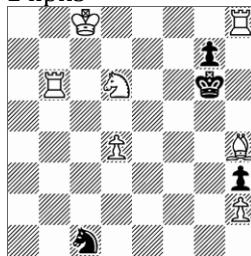
Рассмотрим пример №90. В начальном положении на шахи белому королю заготовлены ответы 1...e5+ 2.Kfe7+ C:e7+ 3.Kc:e7# и 1...e6+ 2.Kce7+ Kре5 3.Ф:g3#. Первым ходом 1.Фh7 белые создают угрозу 2.K:e3+ de 3.Фe4#. Итак, на те же шахи белому королю тематические ответы изменились: 1...e5+ 2.Kce7+ Kре6 3.Фg8#; 1...e6+ 2.Kfe7+ C:e7+ 3.Kc:e7#. Дополнительные варианты: 1...Kре6 2.Kf:d4+ Kpd5 3.Фe4# (на 2...C:d4 3.Kc:d4#); 1...K:f5 2.Ф:f5+ Ce5 3.Ke7#.

В творческой практике встречается, что идею углубляют с помощью увеличения ходов также и в специфических идеях, которые реализуют сначала в трехходовой форме, а потом осуществляют в разделах четырех- и многоходовок. Подтвердим это примером.

Тема преследования (см. №80 и 81) идеальна для трехходового воплощения. В этой теме идейную игру ведут две однородные фигуры разного цвета. Но тему преследования можно трактовать и в другом аспекте (сменив материал одной из сторон) – как

поединок (преследование) разноходящих фигур.

№91. А.Студенецкий
«Шахматы в СССР», 1950-51,
2 приз

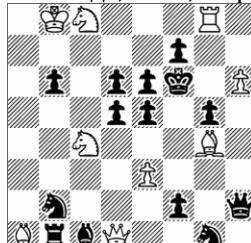


7+4 4# 1.Лb1

В композиции №91 поединок черного коня и белой ладьи изображен в четырехходовой форме: 1.Лb1! Ke2 2.Лe1 Kf4 (:d4) 3.Лe4 и 4.Лg4# или Le6#. Любопытен поединок черного коня с белой ладьей и в ложном следе: 1.Лb5? Kb3! 2.Лe5 Kc5! 3.Лe3 Ke4 (но не 1...Kd3? 2.Лb3! или 1...Ke2? – как в действительном решении, ввиду 2.Лe5 Kf4 и 3.Лe4!). Очень экономично представлен замысел в хорошем оформлении.

А вот примеры не совсем верного подхода к углублению идеи за счет увеличения количества ходов. Приводим две позиции.

№92. С.Креленбаум
«Тейдшрифт ван ден недерланд скабонд», 1936, 1 приз



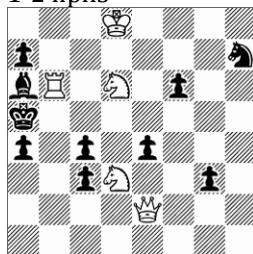
9+14 3# 1.Фc2

После 1.Фс2 в задаче №92 угроза элементарна – 2.Фg6+ fe 3.Лf8#.

Идейную основу составляет игра черных пешки e5 и коня b2, которые перекрывают линию белого ферзя. 1...e4 2.К4:b6 и 3.Kd7#, с учетом того, что черный конь пребывает под связкой и не может отступить, чтобы связать белого коня соперника b6.

При 1...Kd3 2.К4:d6 и 3.Ke8# - тот же мотив со связкой черной пешки e5. В задаче в трехходовой форме осуществлена идея полусвязывания черных фигур, с усложняющим моментом связывания белого коня. Идея в общем оригинальная, но в данном случае, в этом механизме полусвязывание на первом ходу не соединено достаточно тесно с последующей игрой. Идея полусвязки, оставлена, по сути, двухходовой, только исполнение ее удлиниено на один ход. Это и есть механическое перенесение идей в трехходовку.

№93. М.Тронов
«Шахматы», 1927,
1-2 приз



5+10 3# 1.Fg4

Несколько иной недостаток в задаче №93. Главный вариант 1.Fg4 (угроза 2.Фf5+ Кр:b6 3.Фc5#) cd 2.Фc8 с тремя правильными матами: 2...С:c8 3.Kc4#, 2...ab 3.Ф:c3#, 2...Cb5 3.Л:b5#, пред-

ставляет собой не что иное, как удлиненную двухходовку.

В современной шахматной задаче воплощение задачных идей в чистом виде – редкое явление. В трехходовках и многоходовках совмещение менее заметно. В двухходовых задачах основная идея всегда проводится в объединении с другими идеями, в переплетении, как защите, так и в нападении. Синтез в варианте (вариантах) разных тактических моментов приводит к расширению общего содержания шахматной задачи.

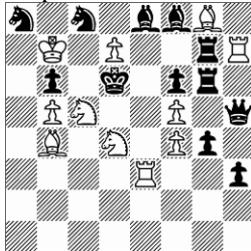
Способ работы с **усложнением основной идеи разными иными тактическими элементами** заслуживает похвалы. Он приводил и может еще приводить композиторов к новым открытием в царстве задачной тематики.

Советские композиторы таким способом открыли «Белые комбинации», «Комбинации в попытках», «Тему Сомова», «Московскую тему», «Повторную угрозу», «Крымскую тему» и другие.

Впрочем, не следует забывать, что с усложнением содержания задачи возрастают конструктивные трудности, а это невольно иногда приводит к некоторому снижению художественных и формальных требований композитора к первому ходу, угрозе или матовой картине, четкости игры. Допускать же этого нельзя. В каком-либо конкретном случае, работа над усложнением идеи не должна отражаться на уровне художественности.

Приводим задачи с комплексом тактических идей в главных вариантах.

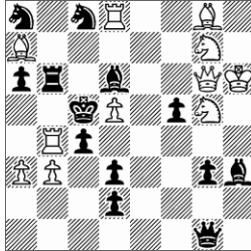
№94. С.Крючков
«Задачи и этюды», 1927,
1 приз



11+12 2# 1.Ld3

В позиции №94 1.Ld3 создает угрозу 2.Kc6#. Вариант 1...Kc7 2.dcK# имеет такие идеи: развязывание белой пешки d7 путем перекрытия черной ладьи и превращения белой пешки в коня; вариант 1...Cf7 2.d8F# - тот же самый мотив, но белая пешка превращается уже в ферзя; тактический мотив при 1...Ke7 2.deK# - аналогичен первому варианту.

№95. Я.Каменецкий
«Проблем», 1932,
2-3 приз



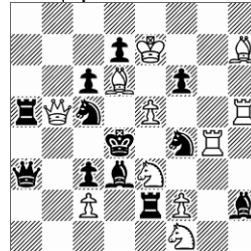
11+13 2# 1.Fe8

В задаче №95 черные защищаются от угрозы мата 2.L:c4# (после 1.Fe8!) разными способами. При 1...Cf8+ 2.K5eb6# - шах белому королю, связывание белого коня g7, включение на поле d5 белой ладьи, и выключение белого слона от этого

поля на матующем ходу; на 1...Cf4 2.K7e6# - маневр точно повторен, только в этом варианте имеем связку белого коня g5. В приведенных вариантах шахи белому королю отражали угрозу, но в позиции могут быть отступления слоном и на другие поля с шахом белому королю. Тогда появляется выбор – мат одним из коней. Итак, черный слон отступает на поля g5 и g7 дифференциации матующих ходов.

Такого вида задачи, в которых комплекс двух защитных комбинаций реализовался в одном ходе черных, помогли композиторам найти и овладеть усложненные механизмы угрозы, известные под названием «Московская тема» и «Повторная угроза».

№96. Л.Исаев
Матч Москва - Ростов, 1930,
спецприз



11+12 2# 1.ef

Исключительно насыщена тактическими моментами, но только в одном варианте, композиция №96. 1.ef! создает угрозу 2.Ce5#.

При 1...Ke4 2.Kf5# имеем со стороны черных идеи связывания белого слона и включения белого ферзя; со стороны белых – использован момент перекрытия черного слона, блокирования поля e4 (по этой причине состоялось сложное блокирование) и

то, что действие белого ферзя включено на поле e5 (от него выключено действие белой ладьи h5). И все это достигнуто связанным белым конем e3!

Остальные варианты малоинтересны: 1... Cf5 2. Fc4# и 1... L:e3+ 2. fe#. В этой задаче нет повторяемости варианта – важного художественного принципа задачной композиции. По поводу задач такого типа Л.Исаев писал: «Их сложность идет по линии тематического насыщения того или иного варианта. По техническим причинам от широкого представления темы приходится отказываться и довольствоваться одним или двумя главными вариантами».

Самую благоприятную почву для усложнения идеи обеспечивает трехходовое и многоходовое ее выражение.

Основные методы творческой работы над шахматной задачей

История развития шахматной композиции знает три основных метода творческой работы над задачей: а) свободное (оригинальное) творчество; б) творческое отталкивание от чужих или своих задач; в) переработка (обработка) чужих задач.

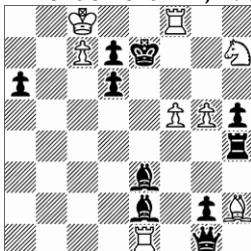
Свободное (оригинальное) творчество

Истинная природа шахмат – это свободное движение человеческой фантазии в рамках 64 клеток шахматной доски и 32 шахматных фигур, которые вдруг ожидают волшебно и прекрасно. Чем шире кругозор и богаче фантазия составителя, тем «легче» из-под его руки выходят шахматные задачи. Поиск новых идей, тем, комбинаций – важная заповедь творческой работы по составлению шахматных задач. Необходимо помнить: интересные идеи рождаются, по большей части, в процессе упорной работы. «Изобретательство требует вдохновения, которое, как известно, очень капризно, но оно всегда приходит во время работы», - писал А.Троицкий.

История задачной композиции знает немало примеров, когда открытие какой-то идеи становилось как бы маяком для многих составителей на долгое время. Сделаем небольшой экскурс в историю развития задачного искусства. Начнем с открытия тактических и конструктивных идей, которые сыграли значительную роль в шахматной композиции.

№97. А.Кикко

«Тиоваен скаки», 1936, 1 приз



8+10 3# 1.g6

В позиции №97 в трех вариантах связывается один из слонов черных, и матующие ходы возможны из-за перекрытия линии действия черной ладьи. 1.g6! угроза – 2.Lf7+ Кре8 3.Kf6#. 1... Cc4 2.Kpb8 и неминуемо 3.c8K#; 1...Cd4 2.Kpb7! с тем же матующим ходом. На 1...Cg5 2.g7 и 3.g8K#. В этом примере оба слона создают варианты со связкой – случай полного полусвязывания.

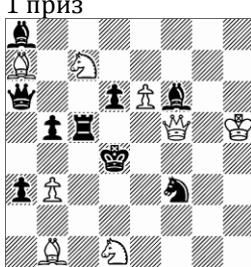
№98. К.Мендсфилд
«Хемпшир телеграф енд пост», 1915,
1 приз



10+12 2# 1.Cc7

В 1915 г. англичанин К.Мэнсфилд за свою задачу (**№98**) получил наивысшее отличие. В ней впервые была использована идея, названная позднее полу связанным, в соединении с другими тактическими идеями. 1.Cc7 (угрожает 2.La5#) 1...Cd2 2.F:c2#; 1...Cc3 (c5) 2.Lb3# - оба варианта с перекрытием черных фигур; 1...Ca3 2.b3#, 1...Ca5 2.Lb6# - с блокированием; 1...K:b5 2.baF#, 1...Kc6 2.La5# - с самосвязыванием. Новая идея была представлена сразу в развернутом виде – в шести вариантах.

№99. А.Эллерман
«Гуд компенион», 1916,
1 приз

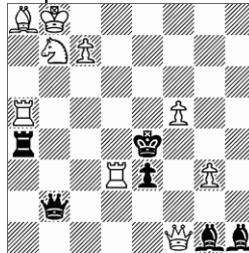


8+9 2# 1.e7

В следующем, 1916 году, аргентинский проблемист А.Эллерман в конкурсе «Товарищества друзей шах-

матной задачи» («Гуд компенион», Филадельфия, США) завоевал первый приз. С большой полнотой – в четырех идейных вариантах – в его задаче (**№99**) раскрывалась идея развязывания белой фигуры. Чтобы защититься от угрозы 2.Ke6# после 1.e7, черные играют 1...Kg5, но этим они перекрывают линию действия своей ладьи, ферзь белых развязан, он дает мат 2.F:f6; после 1...Ke5 снова развязан ферзь – 2.Ff2#; если черные играют 1...d5, защищаясь включением своего ферзя на поле e6, развязанный ферзь матует уже ходом 2.Ff4#. То же самое встречаем в варианте 1...Ce5 2.Fd3#.

№100. А.Эллерман
Конкурс памяти Г.Гвиделли, 1925,
1 приз



9+6 2# 1.Ld7

В 1925 г. А.Эллерман продемонстрировал в задаче (**№100**) еще одну идею – прямое развязывание белой фигуры. Тонкое вступление 1.Ld7 обозначает угрозу 2.Ff4#. В вариантах 1...Fd4 2.Kd6# и 1...Fe5 2.Kc5 – прямое развязывание вследствие отхода черного ферзя осложнено блокированием в простом и хорошем оформлении. В позиции есть еще одно прямое развязывание: 1...Ff2 (h8+) 2.Kd8#. Кроме этих трех идейных вариантов, задача имеет элегантные дополнительные варианты 1...Ld4 2.Le7#; 1...Cf2 2.F:h1#

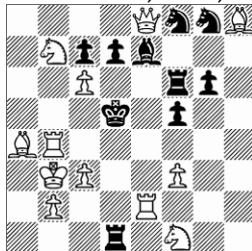
- с перекрытием черного ферзя; 1... Cf3
2. Fd3# - с блокированием.

Идеи полусвязывания и развязывания белой фигуры были известны и раньше. Эти идеи можно найти в отдельных вариантах старых задач, но там они механически входили вариант, авторы кое-где и не догадывались про их большие возможности. Заслуга К.Мэнсфилда, А.Эллермана заключается именно в том, что они своими задачами выдвинули эти идеи на первый план, осознав их в ходе творческой работы.

Тактические идеи включения и выключение фигур в простой форме существуют давно. В **к л ю ч е н и е** (тактический прием в задаче) заключается в том, что черные в защите выходят с линии действия дальнобойной белой фигуры, открывая ее удар на поле около черного короля. При **в к л ю ч е н и и** осуществляется обратное – черные в защите встают на линию дальнобойной фигуры, закрывая ее действие на поле около черного короля. Эти обстоятельства белая использует для завершения матовой атаки. Но сложный комплекс, который объединял бы две простые тактические идеи включения и выключения белых фигур, впервые был использован в задаче №101. Это произведение стало толчком для дальнейшего развития задачного искусства.

№101. Е.Сомов

«Шахматы», 1928, 3 приз



12+10 2# 1.f4

Суть новой идеи, которая вошла в шахматную композицию как «тема Сомова», иллюстрируют три центральных варианта. Решение 1.f4 угроза 2.Лe5#. Теперь, если 1...Лe6 2.c4# (включен белый слон h8 и выключена ладья b4); на 1...Cd6 2.Ke3# (включен белый ферзь и выключена ладья e2); 1...d6 2.Лb5# (снова включен ферзь на поле c6 и выключен слон a4).

Советский мастер Е.Умнов про эту идею писал: «Открытая советскими проблемистами идея включения белых фигур не имеет никаких предшественников среди ранее известных идей. Эта идея оригинальна в самой своей основе, она базируется на совсем новом стратегическом мотиве в борьбе белых и черных. Ее можно считать седьмой основной идеей. Это такая же полноценная задачная идея, как, скажем, «идея блокирования».

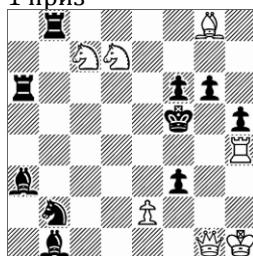
До 1928 г. в задачной композиции было завершено открытие всех основных тактических идей. Их оказалось семь. Это идеи отвлечения, блокирования, перекрытия, включения, полусвязывания, связывания и шаха белому королю. Каждая из тактических идей в истории задачной композиции развивалась по-своему. Такие идеи как блокирование, отвлечение, перекрытие черных фигур, шахи белому королю, были хорошо изучены шахматными композиторами и применялись в разных произведениях; а такие идеи как связывание, полусвязывание, включение белых фигур, на то время были еще новыми, и композиторы только начали их интенсивно разрабатывать. Открытием Е.Сомова было завершено обнаружение основных тактических идей, но это не означало остановку дальнейшего развития задачной ком-

позиции. Шахматные композиторы находили новые возможности для реализации замыслов.

В 1927 г. советские шахматные композиторы пополнили задачную тематику особым конструктивным приемом построения задач – добавлением к действительной игре иллюзорных решений.

В попытках решения скрыто много интересных особенностей. Пытаюсь решить задачу, белые могут блокировать поле, попадать под связку, перекрывать свою фигуру и т. д., но этим они часто сами себе создают препятствия, и черные, пользуясь обстоятельствами, одним ходом разрушают попытку. Таких ложных попыток развязывания в позиции должно быть не меньше двух, их должна объединять общая цель. В этом суть темы «Белых комбинаций».

№102. Л.Куббель
«Задачи и этюды», 1928,
1 приз



7+10 2# 1.Фс1

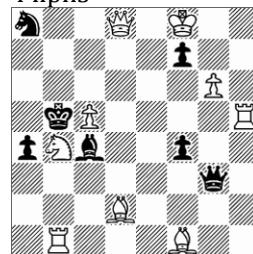
В задаче №102 напрашивается 1.e3? с угрозой 2.Лf4# или 1.Фe3? с угрозой 2.Фf4#. Эти попытки соответственно опровергают единственны ходы 1...Лb4! И 1...Kd3!, поскольку в первом случае Фc5# невозможно из-за перекрытия белой пешкой ферзя, во втором e4# – из-за перекрытия ферзем пешки. Решение 1.Фс1 с угрозой 2.Фf4# вызывает перекрытие черных

фигур: 1...Лb4 2.Фc5#; 1...Kd3 2.e4#. Легко заметить: ходы черных, которые опровергали попытки в ложных следах, создают главные варианты в действительном решении.

Тема «Белых комбинаций» не принадлежит к тактическим идеям, это – усложняющий фактор общего содержания задачи, конструктивная особенность первого хода, которая допускает ослабления в позиции, вызванные тактическими моментами. В рассмотренном примере эти ослабления произошли вследствие перекрытия белых фигур – ферзя и пешки, но они могут быть и иного характера.

Советские композиторы в период 1927-1928 гг. в разделе двухходовок открыли еще одну возможность усложнить содержание задачи за счет матующих ходов белых. Выяснилось, что можно построить задачу так, чтобы на матующем ходу белым приходилось выбирать один из двух возможных ответов. Один из этих ходов к мату не приводит, потому что в самом ходе есть побочные обстоятельства, которые разрушают мат. На самом же деле матует другой ход. В задачной композиции, эта конструктивная идея известна, как «Комбинации в попытках».

№103. Л.Исаев
«Мадьяр шакквалиаг», 1930,
4 приз

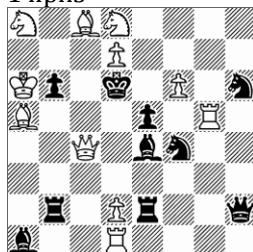


9+7 2# 1.Фf6

В задаче №103 после 1.Ff6 (угроза 2.Fab#) на 1...F:g6 кажется, что белые могут матовать двумя способами: 2.Kc2# и 2.Kd3#. Но только 2.Kc2# достигает цели, ход 2.Kd3#? является только попыткой, потому что развязывает черного слона c4, который перекрывает - Cb3. Аналогично при 1...Fg5, матует только 2.Ka6, а не 2.Kd3? по той же причине. В третьем варианте 1...Kra5 черные собственоручно развязали своего слона и теперь возможно лишь 2.Kd3#, другие матующие ходы являются попытками: 2.Kc6#? – перекрывает белого ферзя, а при других ответах белого коня у черных находится защита 2...Fc3!

В 1929-1930 гг. группа московских композиторов – Л.Гугель, А.Гуляев, Л.Исаев, С.Левман и др. – обратили внимание на любопытный момент в игре черных: метод отражения угрозы двойного шаха. Обычно от угрозы двойного шаха черные могут защищаться разными способами – встречными шахами, связыванием белой фигуры, которая угрожает матом, взятием белой фигуры, или просто отходом короля на безопасное место. Но речь тут идет про такое построение, такой механизм задачи, когда черные защищаются от угрозы двойного шаха, перекрывая одну из линий нападения и одновременно нападая на другую линию или поле.

№104. А.Гуляев
Конк. посвящ. VII ш/ш съезду, 1931,
1 приз



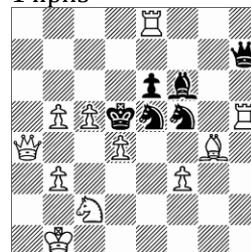
11+10 2# 1.d4

В позиции №104 после 1.d4 угроза двойного шаха 2.de#. Черные защищаются тем, что перекрывают линию d, нападая одновременно на поле e5 включением своей фигуры, т.е в одном ходе осуществляют две защитительные меры. Главные варианты: 1...Kd5 2.Fc6#; 1...Kd3 2.Fe6#; 1...Cd5 2.Fc7#; 1...Cd3 2.Kb7#; 1...Lbd2 2.Cb4#.

В задачную композицию эта конструктивная идея вошла под названием «М о с к о в с к о й темы».

Создание угрозы, как было указано выше, это технический прием, способ форсирования желаемых ходов черных. Советский композитор Л.Гугель нашел очень тонкий и интересный способ дальнейшего развития механизма угрозы. Он оригинально использовал механизм угрозы как самостоятельную тему для построения задач. Л.Гугель установил, что можно защищаться от угрозы матя нейтральными ходами черных, которые несут определенные тактические идеи; впрочем, хотя черные и защищаются только нейтральным ходом, у белых возникает возможность создать новую угрозу. Поэтому черные в защите должны учитывать и эту новую угрозу. Так возникла тема «П о в т о р н о й угрозы».

№105. Л.Гугель
«Задачи и этюды», 1929,
1 приз



11+6 2# 1.Fa1

В задаче №105 эта тема осуществлена в двух вариантах. После 1.Фa1 возникает основная угроза 2.Kb4#. От этой угрозы защищает какой-либо нейтральный ход конем f5 со связыванием белого коня. Но в этом случае (например, 1...Kg3, h4, h6) возникает новая угроза 2.C:e6#. Итак, отходя конем, необходимо предусмотреть защиту и от новой угрозы, «повторной». Но на 1...Kg7 2.Fa8#, а при 1...Ke7 2.Ld8#.

Открытие Л.Гугеля расширило содержание задачи благодаря элементу угрозы, и дало возможность создавать оригинальные комбинации, которые обычным путем осуществить было бы невозможно.

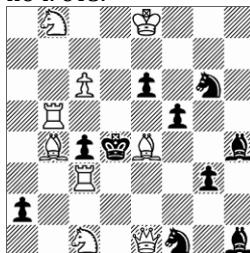
Развитие двухходовой задачи в послевоенное время, особенно в последние годы, достигло и темы *перемены игры*. В довоенные годы широко разрабатывалась тема перемены матов, которая характеризуется тем, что в начальном положении задачи есть определенная готовая сетка вариантов, которую в действительном решении после первого хода, сменяет другая сетка вариантов. Общим требованием, которым следует руководствоваться в работе, является нахождение механизмов, в которых сливаются по сути две системы: одна иллюзорная, которая существует до первого хода, вторая – после первого хода. И в этой части задачной тематики была найдена возможность расширить понятие темы перемены.

Про задачу Ю.Рухлиса, которая открыла новый период в развитии задачной композицией, вспоминалось выше (№88). Значительное влияние на развитие тематики имела задача другого советского автора Л.Загоруйко (№106), в которой впервые была

представлена двукратная перемена игры.

№106. Л.Загоруйко

Командный матч, 1947-48,
поч. отз.



9+10 2# 1.Cd3

В начальном положении есть готовая тематическая игра со сложным блокированием: 1...C:e4 2.Ke2# и 1...Ke5 2.Cc5#. Эту игру можно ввести в действие, если попробовать пойти 1.c7? с угрозой 2.Kc6#. Но этот ложный след опровергает ход 1...Ke7!. Если попробовать решить задачу путем 1.Cd5 с угрозой 2.L:c4#, то возникнет новая тематическая игра со сложным блокированием при игре других фигур: 1...Ke5 2.Ke2# и 1...ed 2.Cc5#, но находится в позиции меткий ход 1...Ce4!, который опровергает и этот ложный след. В действительном решении тематическая игра меняется еще раз. 1.Cd3 (угроза 2.L:c4#), далее 1...Cd5 2.Cc5#, или 1...Ke3 2.Ke2#. Позднее этот сложный комплекс двукратной перемены игры распространился под названием «Темы З а г о р у й к о»

Сейчас задачная композиция развивается в направлении нахождения и разработки конструктивных идей и специальных механизмов. Задачная композиция знает много разных механизмов, и задачи с такими механизмами всегда отмечены большой цельно-

стью и свежестью содержания. Большинство задачных механизмов трактуются как самостоятельные темы.

Конструктивные механизмы в будущем должны сыграть основную роль в развитии задачной композиции. Они будут служить не только техническим приемом воплощения тактической идеи, но и сами станут принимать активное участие в развитии идей.

Механизмы всегда связаны с особенностями взаимного размещения белых и черных фигур на шахматной доске, они привлекают скрытыми возможностями, оригинальностью. Шахматы имеют неисчерпаемые идеальные богатства. Умение выбирать и осуществлять идеи в шахматной задаче в свободном творческом поиске доступно каждому художнику. Осваивать технику конструирования задач необходимо только для того, чтобы эта техника помогала проникнуть в суть взаимосвязей шахматных фигур, в сокровищницу задачной тематики, чтобы иметь возможность из шахмат, как из неисчерпаемого источника, брать замыслы для своего творчества.

Метод творческого отталкивания

Основной метод творческой работы композитора – это осуществление на шахматной доске новых оригинальных комбинаций. Но не каждый способен сразу найти новое. Где же искать материал, идеи, замыслы для плодотворной работы?

В практике составления задач композиторы, кроме свободного оригинального творчества, применяют метод творческого отталкивания от чужих и своих задач. Этот метод связан, главным образом, с усовершенствованием уже открытых комбинаций и до-

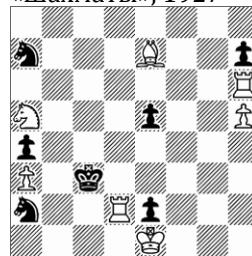
ступен каждому, кто умеет вдумчиво, внимательно анализировать шахматные задачи.

Метод творческого отталкивания от шахматных задач имеет две разновидности: а) творческое отталкивание от своих задач; б) творческое отталкивание от чужих задач.

Обратимся к работам известных мастеров шахматной композиции, которые, правильно, используя метод **отталкивания от своих задач**, смогли создать новые работы, достаточно оригинальные и высококачественные.

Открытие темы «Белых комбинаций» принадлежит советскому композитору М.Барулину. По словам самого автора, «Белые комбинации» были «художественным усложнением двухходовой задачи путем добавления к действительной игре иллюзорных решений».

№107. М.Барулин
«Шахматы», 1927



7+7 2# 1.Лв6

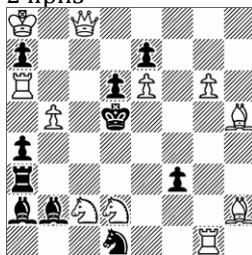
На диаграмме №107 – одна из первых работ, где автор воплотил в иллюзорных решениях комбинацию перекрытия белых фигур: 1.Cd6? Kb5 2.Lc6#??, 1.Ld6? Kc1 2.Cb4#?? В решении 1.Lb6 цугцванг – защититься невозможно. (*Ошибка автора книги – указанное им решение опровергается 1...h6!, а решает 1.Cf8! – Ю.Г.*)

Творчески отталкиваясь от своих задач, автор работает над дальнейшим усложнением идеи, и вскоре ему посчастливилось найти такую вариацию «Белых комбинаций», когда идея ложных следов целиком сохраняется и в действительном решении.

№108. М.Барулин

«Шахматный листок», 1927,

2 приз



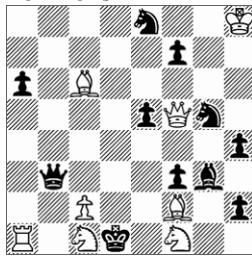
11+10 2# 1.Ла5

В примере №108 «Белые комбинации» объединены с темой Гrimшоу: 1.Cg4? (угроза 2.Fc6#) Lc3! 2.Lg5#??, 1.Lg4? (угроза 2.Kb4#) Cc3! 2.Cf3#??

В действительном решении черные фигуры, защищаясь от угрозы, осуществляют ту же самую тему Гrimшоу: 1.Ла5 – угроза 2.b6#, - 1...Lc3 2.Lg5#, 1...Cc3 2.Cf3#.

№109. Л.Куббель

Трольхеттанский шахм. клуб, 1927,
похв. отз.

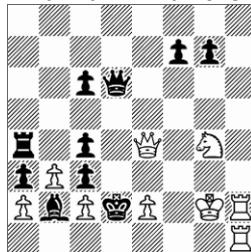


8+11 3# 1.Ca4

В трехходовке №109 в главных вариантах воплощена такая идея: белые вынуждают черного ферзя делать критические ходы, что дает возможность перекрыть его белой пешкой один раз по диагонали, второй – по горизонтали. 1.Ca4 (угроза 2.Fd3+ Ф:d3 3.cd#), 1...e4 2.Fd5+ Ф:d5 3.c4#, 1...Ke4 2.F:f3+ Ф:f3 3.c3#.

№110. Л.Куббель

«Шахматный листок», 1928



9+10 3# 1.Kph3

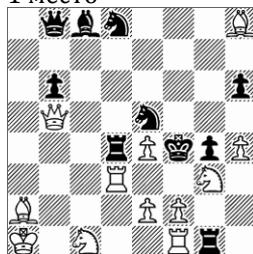
На эту же тему автор составил вторую задачу (№110), внеся определенные изменения в идейное содержание. Разница, в сравнении с предыдущей задачей заключается в том, что в основных вариантах и в угрозе критические ходы черного ферзя заменены отвлечением последнего на соответствующие поля по вертикали, где его потом перекрывают. 1.Kph3 c5 2.Fd5+ Ф:d5 3.e4#, 1...cb 2.Fd3+ Ф:d3+ 3.ed# (угроза – 2.Fd4+ Ф:d4 3.e3#). Если 1...Ф:h2+, 2.Kр:h2, и мат следующим ходом, на 1...Ca1 (c1) 2.Фe3+ Кр:c2 3.Ф:c1#. Не проходит 1.Kpf3? из-за 1...Фf4+ 2.Kр:f4, и мат на третьем ходу невозможен. В обеих задачах идея одна, но механизмы воплощения разные.

Необходимо отметить: квалифицированные композиторы в творческой практике часто используют метод

творческого отталкивания. К своим задачам вообще надо возвращаться чаще, критически изучать их, искать возможности углубления игры, подбирать варианты лучшего использования механизма или подыскивать к этой же идеи новую схему.

В этюдной композиции широко разрабатывается тема преследования фигур. Советский мастер Л.Лошинский методом свободного (оригинального) творчества, воплотил эту тему в задаче №111.

№111. Л.Лошинский
Первенство СССР, 1946-47,
1 место



12+10 3# 1.Фb1

Автор воплотил замысел, использовав двойную угрозу на матующем ходу. После 1.Фb1 создана угроза 2.Kh5+ Кр:e4 3.Лe3#. В защите предусмотрен марш ладей по вертикали 1...Лd5 2.Лd4! Л:g3 (угрожало 3.Kh5#) 3.ed#; 1...Лd6 2.Лd5! Л:g3 3.C:e5#; 1...Лd7 2.Лd6! Л:g3 3.Лf6#. Марш ладей по вертикали дополнен движением их по двум смежным горизонталям: 1...Лc4 2.Лс3! (с угрозой 3.Kh5), если 2...Лg3, то 3.fg#, или 2...Kd3 3.K:d3#; 1...Лb4 2.Лb3! и 1...Лa4 2.Лa3!.

Несмотря на ряд недочетов, связанных с формой композиции (недостаточное использование белых фигур – слона a2, коня c1 и особенно ладьи

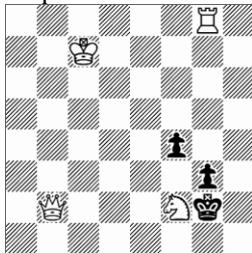
f1, которая играет только в варианте 1...Л:g3), следует отметить оригинальность и остроумность замысла.

Когда была найдена схема для воплощения идеи «преследования», Л.Лошинский, используя метод творческого отталкивания, применил разные приемы и средства комплектования содержания (см. раздел VI), и нашел еще несколько механизмов, где использовал эту идею. Две такие задачи рассматривались под №80 и 81. Методом творческого отталкивания от своей задаче, с углублением идеи при увеличении количества ходов, была составлена трехходовая задачи на «Крымскую тему».

Задач, составленных методом творческого **отталкивания от чужих работ**, в задачной композиции больше. И это естественно, потому что этот метод дает более широкие перспективы творческой деятельности.

Чтобы совершенствоваться дальше, создавать более оригинальные задачи, следует разрабатывать свой «стиль» анализа чужих композиций. Важно научиться так анализировать чужие задачи, чтобы замечать в них возможности углубления основной идейной игры или лучшего использования примененной схемы; в них стоит временами отыскивать такие маневры или нюансы, которые в данной задаче вставлены случайно и не играют заметной роли, но которые можно выделить в самостоятельный вид, и, найдя для них соответствующие схемы или механизмы, слаженными действиями фигур, воплотить в любопытных, художественно оформленных задачах. Такие работы обычно не имеют ничего общего с начальной позицией, от которой они отпочковались.

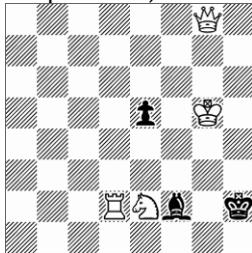
№112. С.Лойд
«Чесс мансли», 1857,
1 приз



4+3 3# 1.Kg4+

Миниатюра №112 очень содержательна. Особенно эффектен один вариант, связанный с жертвой ферзя и созданием правильного матового положения. 1.Kg4+ Kph1 2.Fh2+ gh 3.Kf2#, другие варианты: 1...Kph3 2.Kh2 gh 3.Fh8#, 1...Kpf3 2.Fc2 g2 3.Fd3# и 1...Kpf1 (g1) 2.La8 3.La1#.

№113. А.Галицкий
«Стратеги», 1907



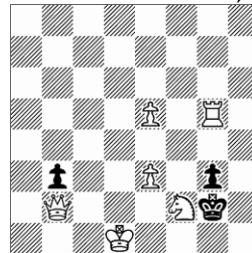
4+3 3# 1.Kph5

Автор задачи №113 взял из миниатюры №112 только главный вариант, и, изменив схему, составил полностью самостоятельное произведение. Тут улучшен первый ход, а идею демонстрируют два варианта с неочевидными жертвами белого ферзя. 1.Kph5 – цугцванг: 1...Kph1 2.Fg1+ C:g1 3.Kg3# и 1...Kph3 2.Fg3+ C:g3 3.Kg1#.

Советский мастер А.Грин (псевдоним А.Гуляева), анализируя задачу

С.Лойда, увидел, что, отказавшись от формы миниатюры, можно добиться вариантов не с одним (как у С.Лойда) правильным матом, а с несколькими. К тому же, два из них оказались точным повторением одного и того же рисунка (эхо-маты).

№114. А.Гуляев
«Шахматы в СССР», 1965



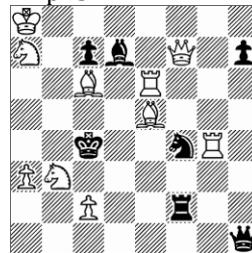
6+3 3# 1.Kg4+

При переработке Александр Грин нашел в схеме скрытые возможности, не «схваченные» С.Лойдом (речь идет о правильных матах), и создал новую любопытную композицию – №114.

Решение: 1.Kg4+ Kph1 2.Fh2+ gh 3.Kf2#; 1...Kpf1 2.Ff2+ gf 3.Kh2#; 1...Kph3 2.Lh5+ Kp:g4 3.Fe2#; 1...Kpf3 2.Fe2+ Kpe4 3.Kf6#; 1...Kpg1 2.Lh5, и мат на третьем ходу.

№115. И.Гартонг
«Вестерн морнинг ньюс», 1925,

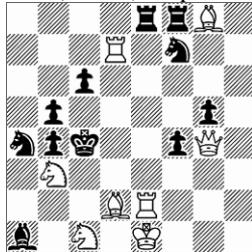
1 приз



10+7 2# 1.Ce4

В композиции №115 проведена сложная идея: на первом ходу белый слон, двигаясь по линии связки, развязывает черного коня, который, в свою очередь, развязывает этого слона. После 1.Ce4 угрожает 2.Lc6#; 1...Kd5 2.Cd3#; во втором варианте 1...K:e6 2.Cf3# - черным мат по линии связки.

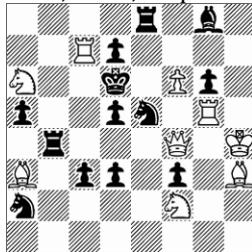
№116. М.Барулин
«64», 1926, 1 приз



8+11 2# 1.Леб

Советского композитора М.Барулина заинтересовала эта идея, и он, творчески от нее отталкиваясь, в своей работе (№116) проводит ее с другой белой фигурой – ладьей, и с дополнительными моментами. После 1.Леб (угрожает 2.Фе2#) развязан черный конь. При 1...Ке5, в свою очередь развязана ладья и возможно 2.Л:c6#. Есть ряд дополнительных вариантов: 1...Kd6 2.Ле4#, 1...Kc3 2.Лd4#, 1...Kc5 2.Кa5#.

№117. П.Неунывако
«64», 1927, 1 приз

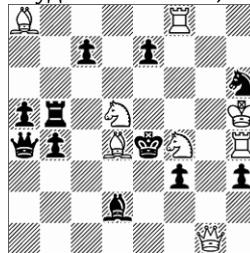


9+13 2# 1.Фd4

Другой наш композитор П.Неунывако, творчески осмысливая две предыдущих задачи, работал над идеей дальше и сумел найти механизм №117, в котором продемонстрировал эту идею в двух полноценных вариантах. 1.Фd4 угроза 2.Ke4#; 1...Kc4 2.Фс5# и 1...Kg4 2.Фb6#.

№118. Г.Гвиделли

«Гуд компенион», 1917, 1 приз

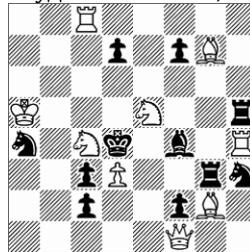


8+11 2# 1.Cb2

В задаче №118 – три идейных варианта с развязыванием белого коня. 1.Cb2 с угрозой 2.Фd4#; 1...c5 2.Kb6#, 1...e5 2.Kc3# и 1...Kf5 2.Kf6#. Игру белого коня после развязывания определяют разные тактические мотивы. Очевидно, когда бы в этой позиции каким-то образом проходило бы перекрытие черной ладьи, например, на поле b6, то был бы еще один вариант – 2.K:c7#. Аргентинский композитор А.Эллерман, творчески отталкиваясь от исходной позиции №118, нашел эту возможность.

№119. А.Эллерман

«Гуд компенион», 1919, 2 приз



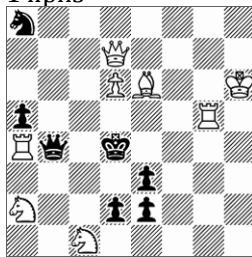
9+11 2# 1.Фe2

Художественным выражением замысла и стала задача №119 с четырьмя полноценными тематическими вариантами. Первый ход 1.Фe2 с угрозой 2.Фe4#; 1...d5 2.Kf3#, 1...f5 2.Kg6#, 1...Kc5 2.Kc6# и 1...Kg5 2.K:f7#. Две пары вариантов – в игре черных пешек и коней, объединенных белой конево-слоновой батареей, придают задаче цельности при богатстве содержания.

Эта позиция, будучи органично связанный с задачей №118, вместе с тем – целиком самостоятельна, потому что является собой случай увеличения числа идейных вариантов.

№120. Ф.Закман

Конк. Нимецк. шахм. союза, 1923,
1 приз



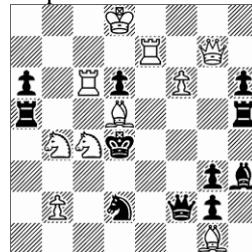
8+7 2# 1.Cc4

В задаче №120 основная идея в варианте 1.Cc4 Ф:d6+ 2.Ce6# - тема возврата. В начальной позиции черный ферзь связан, первым ходом он развязывается. Защищаясь от угрозы 2.Фg4#, черный ферзь объявляет шах, но при этом связывается, что дает возможность белым вернуть свою фигуру на предыдущее место и объявить мат. В этом варианте, как в фокусе, собрано несколько тактических идей – развязывание, шах белому королю, связывание, и мат навскрышку слоново-ладейной батареей. Этот пример – иллюстрация развития задачного

искусства путем усложнения (комбинирования) варианта разными тактическими идеями.

№121. М.Барулин

«Известия ВЦИК», 1923-25,
4 приз

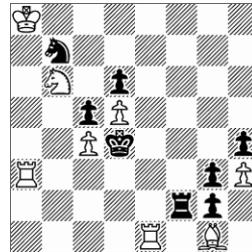


10+11 2# 1.Le3

Аналогичная идея проходит и в позиции №121. Тут автор, отталкиваясь от задачи №120, выразил идею теми же фигурами, что и в предыдущей задаче, но в диагональном исполнении. Решение. 1.Le3! угроза 2.Ld3#, теперь на 1...Ф:f6+ 2.Le7# - белая ладья вернулась тем же путем, которым прошла на первом ходу. На 1...Сf5 2.f7# - осуществлено перекрытие двух черных фигур – ладьи и ферзя, а в случае 1...Л:d5 2.Kc2# - блокирование поля d5. В вариантах 1...К:c4 2.Лe4#, 1...Лa3 2.Фa7# и 1...Ф:e3 2.С:e3# - мотивы отвлечения черных фигур.

№122. Л.Куббель

«Нейе лейпцигер цайтунг», 1934,
2 поч. отз.

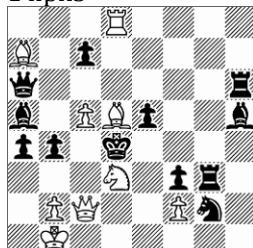


8+8 3# 1.Le8

Диаграмма №122 – творение Л.Куббеля, про которое сам автор писал: «Замысел этой задачи возник таким образом: как-то один из молодых проблемистов, А.Краснокутский (1933 г.) показал такую четырехходовку: белые – Kpb4, Le2, Cb1, g3, пп. d2, g2 (6), черные – Kpd4, Lf6, пп.. b2,d5,d6,g4 (6). Мат в 4 хода. Решение: 1.Ch2! Lf2 2.Cg1 g3 3.Le3 L:d2 4.Le2 (e4)#!. При решении создается любопытная позиция, в которой черная ладья сначала связывается, а потом развязывается. Молодой автор не придал существенного значения двойному удару на матующем ходу. Я же сразу составил вышеуказанную задачу, в которой использовал мотив задачи А.Краснокутского».

Решение позиции №122 1.Le8 цугцванг. Теперь 1...Ka5 2.Lae3! – перекрытие вертикали «а» сделало возможным развязывание черной ладьи 2...Lf4 (f8) 3.Lf3#!. Если 1...Kd8 2.Lee3! – перекрыта восьмая линия, и развязывание осуществляет другая ладья: 2...Ld2 (a2) 3.Le2#!; задача исполнена в чудесной легкой форме с такими тонкостями: 1.Le7? Ka5 2.Lae3 Lf8+, если 1...C:f2+? gf 2.Lee3 f1Ф (С)!

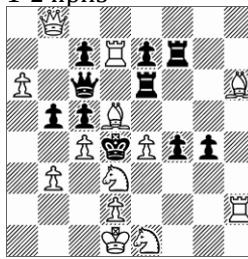
№123. Л.Исаев
«Ешикъе», 1927,
1 приз



9+12 2# 1.Ke1

Рассмотрим две следующие задачи. В двухходовке №123 имеем оригинальный механизм критических ходов черных фигур: 1.Ke1 (угроза 2.Фe4#!) Фg6 2.Сe6#! и 1...Лb6 2.Сc6#! – это главные варианты. В дополнительной игре 1...Cb6 2.Сe6#! и 1...Cg6 2.Сc6#!.

№124. Я.Вильнер
«Задачи и этюды», 1928-29,
1-2 приз



13+10 3# 1.Le2

В трехходовке №124 механизм и размещение фигур почти такие, как и в рассмотренной двухходовке. Но, используя метод творческого отталкивания от чужой задачи, автор добавил один ход и этим сумел углубить идею, подать ее интереснее, ярче.

Игра разворачивается после 1.Le2 (с угрозой 2.Лe3 и 3.Kc2#! или 2...fe 3.C:e3#!). В основных вариантах 1...Ф:a6 2.Фa7! (угроза 3.Ф:c5#!) 2...Лb6 3.Сc6#! или 2...Фb6 3.Фa1#, или 2...Ф:a7 3.C:e6#!; 1...Л:h6 2.e5 (угроза 3.Лe4#!) 2...Фg6 3.Сe6#! – две черные фигуры, которые контролируют белую батарею, двигаются одна следом за другой с переходом критического поля, что позволяет белым на матующем ходу выключить их действие на батарею. Со стороны формы в этой задаче не все хорошо:

построение ее громоздко, неудачен и очевиден первый ход, недостаточно использованы белые ферзь и слон h6, не хватает интересной дополнительной игры.

№125. А.Гуляев
«Вечерний Ленинград», 1967,
спецприз



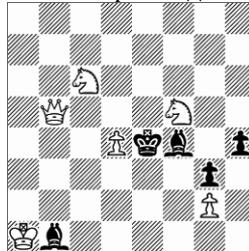
6+12 3# 1.Φd1

Выше мы приводили двухходовку Л.Куббеля (№102), в которой была продемонстрирована идея перекрытия белых ферзя и пешки. Автор задачи №125, добавив один ход, очень удачно использовал указанную тему для углубления идеи. Замысел воплощен в двух таких вариантах: 1.Φd1 La1 2.f4+ Kр:e4 3.Kd6#, нельзя 2.Φf3? L:c1 3.f4#?; 1...Kр: e4 2.Kd6+ Kрe5 3.f4# (нельзя 2.f3+? Kрe5 3.Φ:h5#?); дополнительный - 1...Cd3 2.Φ:h5+ Kр: e4 3.f3#

В задаче все варианты заканчиваются правильными матами.

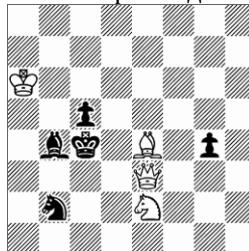
Заимствование отдельных моментов, схем у других авторов – это вполне признанный путь творческой работы композитора. Все зависит от фантазии композитора, от того, насколько оригинально он использует взятое, или сумеет «чужой» материал покорить новой форме и своеобразно отделать его.

№126. Д.Браун
«Иллюстрейтид Лондон ньюс», 1853



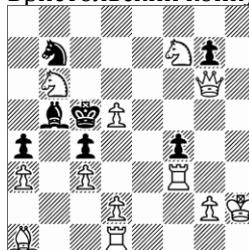
6+5 3# 1.Kb4

№127. Д.Браун
«Иллюстрейтид Лондон ньюс», 1859



4+5 2# 1.Φg3

№128. Ф.Хили
Бристольский конкурс, 1861, 1 приз



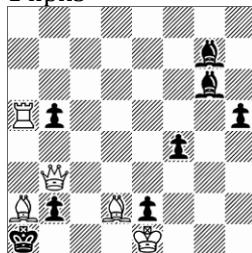
12+7 3# 1.Lh1

Композиции №126-128 иллюстрируют механизм борьбы белого ферзя с черным слоном. Движение построено так, что когда черный слон возвращается на свое предыдущее место, белые наносят матующий удар. Решение позиции №126 1.Kb4 Cb8 2.Φf1 Cf4 3.Φ:b1#; №127 1.Φg3 Ce1 2.Φb8 Cb4 3.Φg8#; №128 1.Lh1 C~ 2.Φb1 Cb5 3.Φg1#.

Три композиции принадлежат двум известным мастерам прошлого столетия. Интересно проследить, как они использовали в работе метод творческого отталкивания. Д.Браун в механизме борьбы ферзя со слоном основное внимание уделил чисто конструктивному вопросу – уменьшению количества действующих белых фигур, и этого он достиг в позиции №127, сократив две единицы. Второй автор, Ф.Хили метод отталкивания использовал для усложнения идеи путем комбинирования с другой идеей – освобождением линий. Художественный уровень его задачи, с современной точки зрения, - не высокий, тут много лишних белых фигур, но то, что он первым открыл идею прокладки пути, прославило его имя. Задаче Ф.Хили на бристольском конкурсе был присужден за оригинальность первый приз.

В задаче композиции эта идея известна как «бристолская тема», другое ее название – «темы прокладки пути». Суть ее в том, что фигура, (зачастую дальнобойная), двигаясь по линии своего действия, освобождает путь для другой фигуры, которой двигается в том же направлении. Фигура, которая прокладывает путь, обычно в дальнейшей игре участия не принимает.

№129. Г.Граземан
«Горизонт», 1947,
1 приз



5+8 3# 1.Фg8

Исключением из этого правила является задача №129. Тут сильнейшая фигура – белый ферзь освобождает линию слону, который стоит в батарее, и он по освобожденной диагонали играет в четырех вариантах: 1.Фg8 угроза 2.Cf7+ Kpb1 3.C:g6#; 1...Cf5 2.Ce6+ Kpb1 3.C:f5#, 1...Ce4 2.Cd5+ Kpb1 3.C:e4#, 1...Cd3 2.Cc4+ Kpb1 3.C:d3#. В дополнительном варианте 1...Cc3 2.Cb1+ Kp:b1 3.Ф:g6# - играет и ферзь, который прокладывает путь своему слону. Задача хороша не только с позиции художественности формы. Используя механизм освобождения линии сильной фигурой для слабой, автор расширил идею путем увеличения числа идейных вариантов, обогатил тактическими моментами все элементы задачи – замысел, внешний рисунок, первый ход, игровые моменты, использование белых фигур, дополнительную игру и т. д.

Наиболее популярной в современной двухходовой задаче стала тема «перемены игры». Этому способствовало задание Ю.Рухлиса №88, которая открыла совсем новый, оригинальный принцип построения. Используя метод творческого отталкивания, Л.Загоруйко в своей задаче №106 представил комбинацию блокирования с двукратной переменной игры в форме Рухлиса. Это было новым словом в задачной композиции, что способствовало дальнейшему развитию темы перемены игры. Так в творческой практике мотив отталкивания от чужих задач способствовал открытию новой идеи, за которой впоследствии закрепилось название «Темы Загоруйко».

Оказалось, что эта сложная идея, воплощенная в двукратной перемене

игры, может быть выполнена с разными тактическими идеями и оставаться неизменной во всех играх (в обеих – иллюзорной и действительной), или изменяться от одной игры к другой.

Позднее ряд композиторов, отталкиваясь от задачи №106, расширили границы понятия «Темы Загоруйко». Она стала не только сложнее, но и углубленнее из-за увеличения количества ходов.

Вывод: в практике составления шахматных задач композиторы широко используют метод творческого отталкивания. Он способствует не только созданию интересных композиций, но в некоторых случаях становится родником источником открытия новых задачных идей. Тогда он тесно связан с методом свободного (оригинального) творчества.

Переделка (обработка) шахматных задач

Третий основной метод развития задачного искусства заключается в улучшении как своих, так и чужих задач. В творческой практике этим методом пользуется каждый композитор. Переработку осуществляют в двух аспектах:

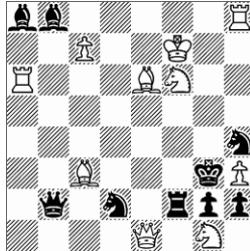
а) в техническом, когда улучшают саму конструкцию задачи, устраниют возможные дуали, побочные решения, находят лучший первый ход, и т.д.;

б) в идейном, когда автор, углубляя саму позицию, детальнее изучая взаимосвязи фигур, дополняет схему новыми нюансами с включением нового идейного варианта, иногда даже изменяет полностью всю конструктивную схему.

Добиваться технической завершенности своих собственных творений – обязанность каждого композитора.

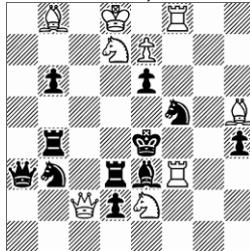
Рассмотрим несколько характерных переработок, осуществленных самостоятельно авторами – ведущими мастерами композиции.

№130. А.Домбровскис, А.Копнин
«Шахматы», 1967



10+9 2# 1.La3

№131. А.Домбровскис, А.Копнин
«Шахматы», 1967



9+11 2# 1.Lh3

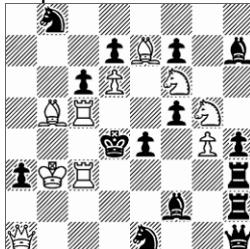
Содержание двухходовки №130 в трех идейных вариантах, которые показывают тему дополнительных защит с моментами развязывания белой и перекрытия черной фигур.

Тема дополнительных защит относится к защитной игре черных. В этой теме защитный ход черных против угрозы имеет в себе еще какой-то защитный дополнительный момент, который расширяет свое влияние, то есть действует и на матующий ход. Вступление 1.La3 с угрозой 2.Ce5#. В первом варианте 1...Kdf3 2.Kh5# (не проходит 2.Ke2# и 2.Fe5#: поля e2 и e5 под кон-

тролем черного ферзя, а на поле e5 действует черный конь f3, который переместился с поля d2); во втором – 1... Khf3 2.Ke2# (нельзя 2.Kh5# - при защите освободилось поле h4, а 2.Фe5# - по той же причине, что и в первом варианте); в третьем – 1...Cf3 2.Фe5# (нельзя 2.Ke2# и 2.Kh5# - на эти поля действует черный слон). Эта задача имеет определенные недостатки, которые снижают ее художественный уровень. В первую очередь, неудачен первый ход, который приближает тяжелую белую фигуру к зоне активных действий. В новой редакции №131 (1.Лh3!) авторы уже устранили указанные недостатки, причем добились этого, почти не изменив соотношения шахматного материала.

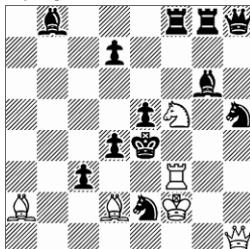
№132. А.Гуляев
«Шахматы», 1926,

1 приз



10+15 2# 1.Kd5

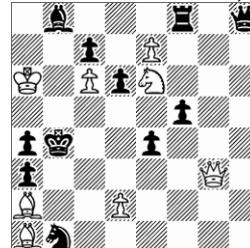
№133. А.Гуляев, Л.Исаев
Голландский шахматный журнал,
1926



6+12 2# 1.Ke7

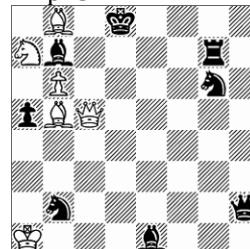
В задаче №132 три фронтальных развязывания белой ладьи после 1.Kd5!: 1... Cg3 2.Лс2#, 1...Kf3 2.Лс1# и 1...Kd3 2.Лс3 – с4#. Тут много позитивных свойств: хороший первый ход с неочевидной угрозой матов 2.Cf6#, есть свободное поле, четкие идеальные варианты, но задача много теряет из-за громоздкости построения – форма явно не отвечает содержанию. В лучшем художественном оформлении, со значительным сокращением использованного материала – вместо 25 фигур только 18 – эта же идея представлена на диаграмме №133. Решение: 1.Ke7 угроза 2.Cd5#. Идеальные варианты: 1...Cf7 2.Lg3#, 1...Kf6 2.Lh3# и 1...Kf4 2.Le3#. В новой позиции варианты более монолитны, а игра белых фигур более активная, действенная.

№134. В.Шиф
«Шахматы в СССР», 1948



8+11 3# 1.Ce5

№135. В.Шиф
«Шахматы в СССР», 1948,
1 приз

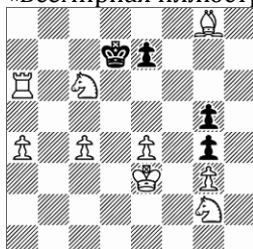


6+8 3# 1.Cd6

Трехходовка №134 очень любопытна. На 1.Ce5 угрожает 2.Fc3+ K:c3 3.dc#, используя то, что действию черного ферзя на поле c3 препятствует белый слон e5. После защиты 1...Fh3 возможно 2.Cc3+ K:c3 3.dc# - теперь действию черного ферзя на поле c3 мешает белый ферзь g3: в дополнительных вариантах: 1...de 2.Fe1 Kc3 3.dc# и 1...F:e5 2.F:e5 de 3.efF(C)#. Позиция перегружена пешками и фигурами, неудачен дополнительный вариант со взятием на матующем ходу черной фигуры и грубое превращение в белую фигуру. Все указанные недостатки автор устранил в переработке, которая приводится на диагр. №135. Тут эффектный первый ход 1.Cd6, а сама идея продемонстрирована меньшим количеством фигур, размещенных легко и непринужденно. Угроза 2.Fc7+ L:c7 3.bc#, вариант 1... Fc2 2.Cc7 3.bc# и дополнение – 1...Fh7 2.Fg5+ Le7 3.Cc7# - завершаются правильными матами. Улучшение достигнуто путем смены костяка позиции. И в первой, и во второй задаче при переработке улучшение явилось следствием технической обработки идеи.

Приводим переработки, осуществленные авторами путем **увеличения числа идейных вариантов**.

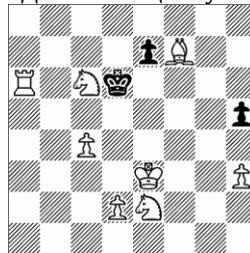
№136. О.Марков «Всемирная иллюстрация», 1872



9+4 4# 1.Ce6+

В позиции №136: 1.Ce6+ Kp:e6 2.Ke5+ Kp:e5 3.Kf4 и 4.gf#, 1...Kpc7 2.c5 Kpb7 3.Cd7 Kp:a6 4.Cc8# и 1...Kpd6 2.Kpd4 Kpc7 3.Kpc5 Kpb7 4.La7#. Тут при легком построении – развернутая сеть вариантов. Но позиция технически несовершена: неудачен первый ход (начинается с шаха), белый конь g2 играет только в одном варианте.

№137. О.Марков «Дейче шахцейтунг», 1874



8+3 4# 1.Ce6

Работая над этой схемой, автор путем незначительных замен сумел расширить идейный замысел до четырех вариантов с хорошим первым ходом и правильными матами. В результате появилось большое интересное произведение №137 с таким решением: 1.Ce6 цугцванг. Варианты: 1...h4 2.Ked4 Kpc7 3.c5 Kpb7 4.La7#, 1...Kpc7 2.c5 Kpb7 3.Ked4 Kp:a6 4.Cc8#, 1...Kpc5 2.Ke5 Kpb4 3.Kd3+ Kpb3 4.Kd4# и 1... Kp:e6 2.Ke5+ Kpf5 3.Kd4+ Kpg5 4.Kef3#.

№138. И.Бергер Конк. ним. шахм. союза, 1863, 1 приз

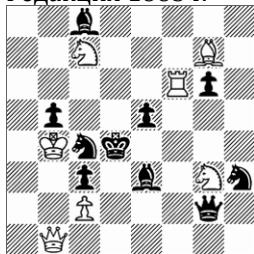


11+8 4# 1.Fa8

Особенно много внимания уделял переработке своих задач известный немецкий мастер И.Бергер – классик шахматной композиции.

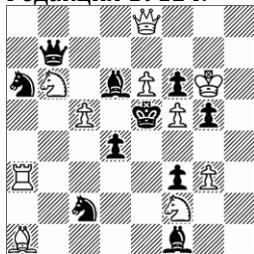
В его задаче №138 находится картиенный мат с симметричным размещением шахматных фигур. 1.Фа8 К:c5 2.Ле3+ К:e3 3.C:d4+ Кр:d4 4.Фа1#. В случае 1...Ф:a8 – 2.Kg4+ Кре4 3.K:f6+ Кре5 4.Kd7#. Чтобы добиться правильной матовой позиции в главном варианте, И.Бергер дважды переделывал эту задачу. Вот эти позиции.

Редакция 1883 г.



Мат в 4 хода: 1.Фh1 Kf4 2.Ld6+ K:d6 3.C:e5+ Кр:e5 4.Фh8#.

Редакция 1912 г.

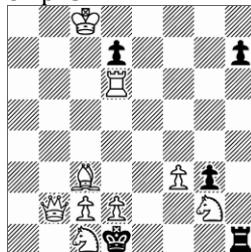


Мат в 4 хода: 1.Фа8 К:c5 2.Ле3+ К:e3 3.C:d4+ Кр:d4 4.Фа1#.

Автору понадобилось 49 лет, чтобы найти приемлемую форму для своего замысла. Это яркий пример внимательного и ответственного отношения к шахматной композиции, к своему творчеству.

№139. Р.Кофман

Конк. посв. 20-летию ВЛКСМ, 1938-39,
3 приз

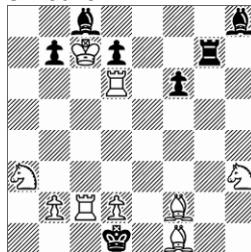


9+5 3# 1.Фb1

Основной замысел композиции №139 в том, что белая пешка d2 в идейных играх попадает на семь доступных ей полей. Задача имеет тонкость, связанную с выбором первого хода. В случае 1.d3? или 1.d4? эти попытки опровергает ход 1...Лe1. Правильное решение – 1.Фb1! с тихой угрозой, которую тяжело найти, 2.Kf4! Крe1 3.Kcd3#. Основные варианты: 1...Лh4 2.d3! (угроза 3.Ke3#) 2.Лe4 3.de#, или 2.Лc4+ 3.dc#; 1...Лh5 2.d4! Лe5 3.de# или 2...Лc5+ 3.dc#; 1...Лe1 2.Ke3+! Л:e3 3.de#.

№140. Р.Кофман

Первенство СССР, 1948,
5 место

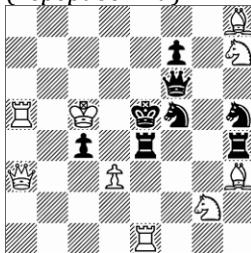


9+7 3# 1.b3

Внимательно рассмотрев эту схему, автор нашел возможность улучшить идейное содержание и добился того,

чтобы пешка d2 в идеальных вариантах попадала на все доступные ей восемь полей. Небольшие конструктивные изменения дали возможность автору заменить белого ферзя ладьей. В новом оформлении идея осуществлена в задаче №140 с таким вступлением: 1.b3! угроза 2.Lb2! и потом 3.Lb1#. Основные защиты построены на отходах черной ладьи; 1...Lg5 2.d4! (угроза 3.Ce2#) 2...Le5 3.de# или 2...Lc5+ 3.dc#; на 1...Lg4 2.d3! Le4 3.de# или 2...Lc4+ dc#: в третьем варианте 1...Lg3 2.Kf4! Le3 3.de# или 2...Lc3+ 3.dc#; в дополнении на 1...Lg1 – 2.K:g1 и 3.Ce2#. В начальной позиции нельзя сыграть 1.b4? (с угрозами 2.Lb2! и 3.Lb1#), поскольку после 1...Lg3! 2.Kf4 L:a3 и мат на третьем ходу не будет. Ход 1.b3! именно и прикрывает белого коня от нападения черной ладьи. В задаче на исходных позициях стоят белые пешки b2 и d2, и в то же время играет белый чернопольный слон. Это не противоречит современным шахматным требованиям: чернопольный слон мог появиться на доске путем превращения.

№141. Л.Загоруйко
«Шахматы в СССР», 1946
(переработка)



9+8 3# 1.Kpb5

В задаче №141 видим любопытный механизм комбинации перекрестных шахов с тяжелым и неожиданным пер-

вым ходом 1.Kpb5!. Угроза 2.Fc5+ Креб 3.Kf8#. Главные варианты: 1...Kd4+ 2.Kr:c4+ Kb5+ 3.d4#, 1...Kd6+ 2.Krc6+ Kb5+ 3.Fd6#, дополнительный вариант 1...Kpd4 2.Kpb4 3.Fc3#.

Опубликованные после переработки задачи нужно сопровождать словом «переработка» и надпись эту ставить над диаграммой. Это означает, что шахматная задача, когда-то была опубликована в печатных изданиях в другом оформлении. А чтобы узнать в каком, надо обратиться к первоисточнику. В данном примере он тоже указан – это журнал «Шахматы в СССР». В 1946 г. задача опубликована в такой редакции: белые – Krc5, Fa3, La5, Le1, Ch3, Ch8, Kg2, Kh7, пп. a2,d3 (10), черные – Kре5, Ff6, Le4, Lf4, Kf5, Kh5, пп.a4,f7 (8); мат в три хода; 1.Kpb5. Она была снята с годового конкурса журнала, поскольку обнаружилось побочное решение 1.F:a4!.

Устранив дефект, автор выступил с этой задачей над другом соревнований. Правила шахматной композиции позволяют посыпать свои переработанные задачи на другие соревнования.

Переделывать (обрабатывать) можно не только свои, но и чужие задачи. Переработку чужих задач подразделяют на три основных вида:

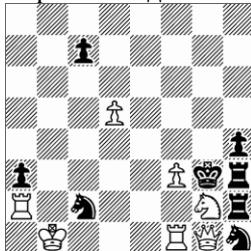
а) переработка незначительная, *небольшое техническое усовершенствование*,

б) переработка чужой задачи, которая способствует не только улучшению ее с технической стороны, но и некоторому, *незначительному углублению идеи*;

в) переработка чужой задачи, которое является собой *существенное углубление идеи* и полнее использует схему, механизм.

№142. Г.Валле

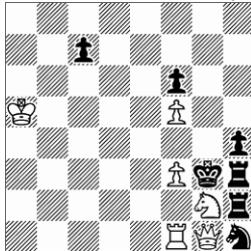
«Проблеми ди шахи», 1878



7+8 2# 1.Фa7

№143. Г.Валле

(переработка А.Гуляева)
«Шахматы в СССР», 1952



6+7 2# 1.Фa7

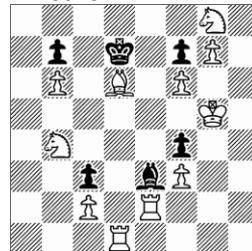
Рассмотрим пример переработки, который принадлежит к **первому** виду. В сборнике итальянского композитора Г.Валле «100 шахматных задач» помещена двухходовка №142 (решение 1.Фa7! цугцванг). В позиции автор никак не мог справиться с побочными решениями 1.Фe3! и 1.Фd4!. Чтобы устраниТЬ их, он поставил черного коня на c2, а к этому пришлось еще добавить белую ладью на a2 и черную пешку на a3 (хотя задача на цугцванг). Понятно, эта надстройка не принимает участия в идейной игре (ибо замысел в обратном движении – возврате ферзя при ответе 1...Кр:g2 2.Фg1# и хорошем вступительном ходе). Советский проблемист А.Гуляев после небольшой технической обра-

ботки «облегчил» позицию и уменьшил количество занятых фигур на две (задача №143). Согласно правилам шахматной композиции, обработка А.Гуляева может иметь право на существование только в таком оформлении «Г.Валле, 1878 г. (переработка или вариация А.Гуляева)». Такая незначительная обработка задачи не считается оригинальной, итак, она не может претендовать на участие в соревнованиях по композиции.

Примеры обработки **второго** вида.

№144. С.Пугачев

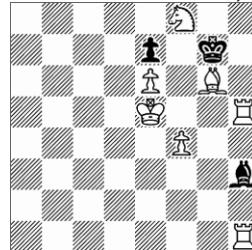
Командное первенство СССР, 1958,
1 место



11+6 3# 1.Ld5

№145. О.Табидзе (по Пугачеву)

«Шахматы в СССР», 1958

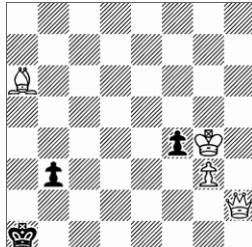


7+3 3# 1.Lg5

Содержание трехходовки №144 – развязывание черного слона с последующим выключением на критическом поле: 1.Ld5 Крe6 2.Ce5! С~ 3.Ld6#, 2...Cc5 3.Cd4#; 1...Крe8 2.Ce7!

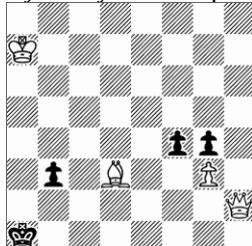
(угроза 3.Ld8#) 2...C:b6 3.Cc5#, дополнение 1...Kpc8 2.Cc5 C~ 3.Le8#. После небольших преобразований этот замысел представлен в позиции №145 со значительным сокращением шахматного материала, и, что очень важно, с дополнительным вариантом. Решение: 1.Lg5! цугцванг. 1...Kph8 2.Ch7 C:e6 3.Cf5#, 1...Kph6 2.Ch5 Cf5 3.Cg4#, 1...Kp:f8 2.Cf5 C~ 3.Lh8#, 1...C:e6 2.K:e6+ Kpg8 3.Ce8#.

№146. И.Шмидл
Укр. Респ. конкурс, 1952,
3 поч. отз.



4+3 3# 1.Cd3

№147. Н.Зелепукин (по Шмидлу)
Публикуется впервые



4+4 3# 1.Kpb8

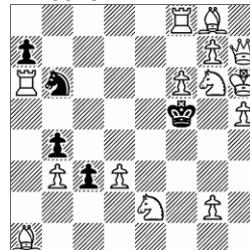
В задаче №146 вступлением 1.Cd3 создан цугцванг: на 1...f3 2.Ff2 b2 3.Fa7#, в случае 1...fg 2.Fg2! b2 3.Fa8#, если 1...b2 2.Fc2!, и мат следующим ходом. Первый ход очень неудачный, потому что отбирает поле у черного короля. Если отказаться от формы

миниатюры, то можно полнее использовать схему – с включением в решение своеобразных попыток на первом ходу. В примере №147 на 1.Kra8 (b7)? fg!, в случае 1.Kpb6? f3! – это значительное дополнение содержания. Правильно – 1.Kpb8.

Итак, в случае некоторого углубления идеи, над диаграммой указывает сначала фамилию автора, который осуществил переработку, потом фамилию автора старой задачи с указанием даты ее опубликования, то есть так, как это сделано на диагр. №145 и 147. Все переработки старых задач, которые принадлежат ко второму типу, также не могут принимать участие в соревнованиях по композиции.

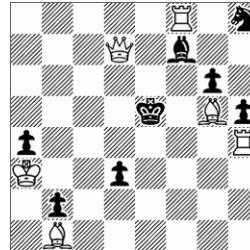
Примеры **третьего** вида переработок.

№148. Е.Хейнонен
Олимпийский конкурс, 1952,
2 место



14+5 2# 1.Le8

№149. Л.Лошинский
«Чехословенски шах», 1953

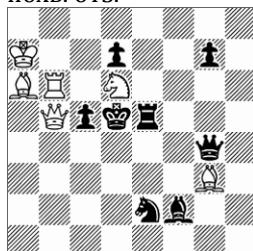


6+8 2# 1.Fc6

В задаче №148 содержание заключается во взаимной перемене ответов на два хода, которые есть у черных. В начальном положении 1...K~ 2.C:e6# и 1...c2 2.Ke5#. После вступления 1.Le8 цугцванг – на те же ходы черных ответы взаимно меняются: 1...K~ 2.Ke5# и 1...c2 2.Ce6#. Выбранная автором схема вынудила его использовать 14 фигур белых, форма оказалась неудачной. Работая над этой задачей, мастер Л.Лошинский значительно улучшил форму, и, главное, заметно углубил содержание. В его задаче №149 три идейных варианта со взаимной переменой матов.

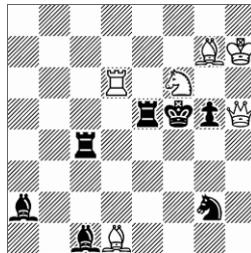
Решение 1.Fc6! цугцванг, 1...d2 2.Cf6#, 1...C~ 2.Le4# и 1...Cd5 2.Ff6#. В начальном положении проходило 1...d2 2.Le4#, 1...C~ 2.Cf6# и 1...Ce6 2.Fd4#. Первые два варианта со взаимной переменой матов, как в задаче №148, третий вариант – с переменой игры, использованием блокирования поля, дальнейшим расширением содержания (третий путь развития задачных идей).

№150. И.Мухортов
«Шахматы в СССР», 1946,
похв. отз.



6+8 2# 1.Ke4

№151. И.Бирбрагер
Конк. ВКФиС, 1950,
пох. отз.



6+7 2# 1.Ke4

Сравнивая задачи №150 и №151 можно увидеть, что внешне они похожи. Разница становится заметной только при внутреннем анализе позиции. В первой после 1.Ke4 (угроза 2.Fc4#) – проходят две пары вариантов с блокированием 1...F:e4 2.F:d7#, 1...L:e4 2.Ld6#, 1...Cd4 2.Cb7# и 1...Kd4 2.Kc3#.

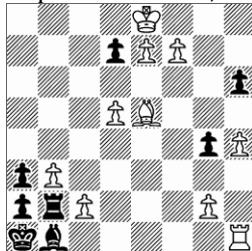
Во второй позиции та же самая игра в основных вариантах, но автору посчастливилось полнее использовать скрытые ресурсы схемы. Небольшие конструктивные изменения улучшили первый ход (поле отдается без компенсации), четче разделены маты, легко введен дополнительный вариант 1.Ke4 Ke3 2.Ff3#, а попытки решения с шахами иллюстрируют «Белые комбинации» с взаимным перекрытием белых фигур, которые двигаются навстречу одна другой: 1.Cg4+? Kpf4 2.Ff3#? и 1.Ff3+? Lf4 2.Cg4#?

В рассмотренных позициях авторы методом переработки сумели расширить содержание: в задаче №149 увеличено количество идейных вариантов, №151 – насыщены тактическими элементами почти все элементы, найден интересный до-

полнительный вариант. Поэтому их произведения считаются полностью самостоятельными. Такие задачи не только имеют право на существование, но и могут принимать участие в соревнованиях.

№152. И.Розенфельд

Первенство СССР, 1955, 4 место



10+8 5# 1.Ch8

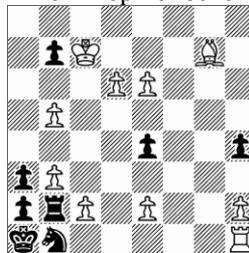
В четвертом Всесоюзном первенстве 1955 г., судьи выдвинули на 4-е место по разделу многоходовок задачу №152. Черные имеют три пешечных хода. В зависимости от их движения, белую пешку f7 превращают в одну из трех разных фигур.

Ценность задачи в трех тематических ложных следах. При 1.Cd4? он будет мешать встать на это поле своему превращенному коню, опровержение – 1...d6!; на 1.Cf6? – перекрыта линия f, это не дает возможности ходить превращенной ладье, опровержение – 1.g3!; в случае 1.Cg7 будет закрыт путь на поле h6 превращенному слону, опровержение – 1...h5!.

К цели ведет единственный ход слона на поле h8 с такими возможными вариантами: 1...d6 2.f8K h5 3.Ke6 g3 4.Kd4 L:b3 (:c2) 5.K:b3 (:c2)#; 1...g3 2.f8L d6 3.Lf3 h5 4.Lc3 L:b3 (:c2) 5.L:b3 (:c2)#; 1...h5 2.f8C d6 3.Ch6 g3 4.Cc1 C:c2 5.C:b2#.

№153. В.Паули

«Мюнхнернейесте нарихтен», 1909

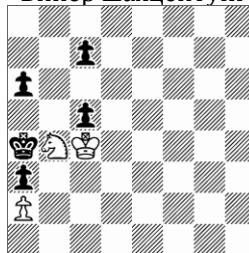


10+8 5# 1.d7

Посылая задачу на Всесоюзное первенство, И.Розенфельд указал, что она является переработкой композиции В.Паули (диагр. №153). 1.d7 цугцванг. 1...b6 2.d8K e3 3.Kc6 h3 4.Kd4 L:b3 (:c2) 5.K:b3 (:c2)#; 1...e3 2.d8L b6 3.Ld3 h3 4.Lc3 L:b3 (:c2) 5.L:b3 (:c2)# и 1...h3 2.d8C b6 3.Ch4 e3 4.Ce1 Kc3 (d2) 5.C:c3 (:d2)#. Но задача И.Розенфельда с тематическими ложными следами была признана образцовой, и судьи дали ей оценку как оригинальной.

№154. И.Дзвонский

«Винер шахцейтунг», 1855

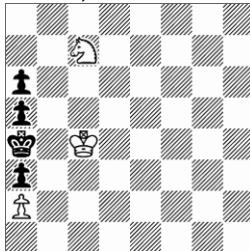


3+5 6# 1.Kc6

В задаче №154 идея автора замаскирована, и в этом ее прелесть. Рассматривая позицию, трудно себе представить, что единственная белая фигура в процессе игры будет пожертвована, чтобы пешкой, которая останется, дать мат. Итак 1.Kc6 цугцванг. 1...a5 2.Ka7 c6 3.Kb5! cb+ 4.Kp:c5 b4 5.Kpc4 b3 6.ab#.

№155. А.Шваб

«Шах», 1922



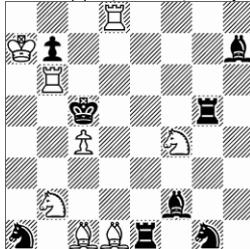
3+4 4# 1.Kb5

Как действовал автор позиции №155?

Он уменьшил количество ходов решения и этим самым сделал его очевиднейшим. В начальной позиции черные не имеют ни одного хода, и белые, чтобы их распаковать, вынуждены делать очевидный ход 1.Kb5. На самостоятельное существование позиция №155 права не имеет.

№156. Л.Куббель

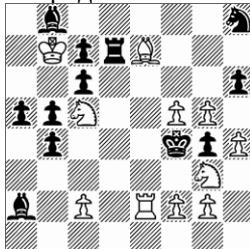
«Звезда», 1928, 1 приз



8+8 3# 1.Cg4

№157. Э.Палькоска (по Л.Куббелю)

«Народни политика», 1929



11+12 3# 1.Kra6

Задача Л.Куббеля (№156) легко построена и исключительно насыщена содержанием. После 1.Cg4 угрожает 2.Cf5! и в случае 2...L:f5 3.Kd3#, а на 2...C:f5 3.Ld5# – проходит тема Новотного. В защите 1...Kh3 2.Cf3 Le4 3.Kd3, 2...Ce4 3.Ke6# – тема Гримшоу. При ответах 1...Lge5 2.Keb+ L:e6 3.Ld5#, 1...Lee5 2.Ld5+ и 3.Keb# – тема Плахутты (взаимное перекрытие двух дальнобойных и равноходящих черных фигур с последующим их отвлечением). Есть еще варианты 1...Cb1 2.Cd2 Kc2 3.Kd3# и 1...Kc2 2.Ce6! 3.Ka4#. Чехословацкий композитор Э.Палькоска решил «расширить» идеиное содержание задачи Л.Куббеля. Даем возможность читателям самостоятельно оценить эту переработку.

Решение позиции №157: 1.Kra6, угроза 2.c4!, 1...Ldd4 2.Le4+ L:e4 3.Kd3#, 1...Lbd4 2.Kd3+ L:d3 3.Le4#, 1...Cg8 (f7) 2.gh, и мат на третьем ходу. (Нерешаемость 1...Kf7! – Ю.Г.)

Итак, метод творческой работы над шахматной задачей путем переработок имеет два направления. Первое – улучшение задач только с позиции технического конструктивного усовершенствования и формы. Этот путь малоэффективен. Второе (идейное углубление задач чужих авторов) – перспективнее и дает сплошь и рядом позитивные последствия.

Но разновидность метода переработок с идейным улучшением чужих задач и метод творческого отталкивания от чужих произведений – это не одно и то же. Между ними большая принципиальная разница. Если композитор, идейно улучшая чужие задачи, дополняет, развивает и отшлифовывает авторский замысел, то тот же композитор, работая по методу

творческого отталкивания от чужих работ, обычно использует только какой-то отдельный элемент, возможно, даже незначительный нюанс, (которому автор не придавал значения), подбирает для него схему, механизм, обрабатывает и создает композицию, которая иногда не имеет ничего общего с первоисточником. Любопытно отметить, что вдумчивая переработка задач других авторов, временами, помимо воли автора, наталкивает на плодотворные находки, на дальнейшее самостоятельное творчество.

Вывод: метод работы над задачами путем *переработок* чужих произведений квалифицирует композитора главным образом с *технической* стороны; метод творческого отталкивания от чужих задач квалифицирует композитора с *технической, и с художественной стороны*. Но какая-либо «переработка чужой задачи, пусть даже наивиртуознейшая, не может быть вершиной композитора-художника. Наивысшими достижениями считают открытие – новой темы, новой идеи, нового механизма» (А.Попандупуло).

Приёмы и способы работы над шахматной задачей

Для успешной работы в области композиции нужно знать приёмы воплощения замысла и способы комплектования содержания в шахматной задаче.

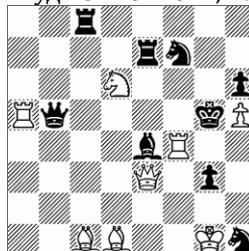
Приёмы воплощения идейной основы

Идея составляет основу задачи, то есть главную часть общего содержания. Она дает представление о сути замысла про то, что хотел автор отобразить шахматными фигурами. Практикой задачной композиции установлено пять приемов воплощения идейной основы в шахматной задаче: 1 – идейная основа из однородных вариантов; 2 – идейная основа из однородных вариантов; 3 – идейная основа из двух пар вариантов; 4 – идейная основа из трех и более пар вариантов; 5 – идейная основа из одного варианта.

1-й приём. Создание в позиции однородных вариантов усиливает выразительность изображаемой идеи. Идея должна быть воплощена не меньше, чем в двух вариантах. Это один из основных художественных принципов современной шахматной композиции. Конструирование этих вариантов зависит от технического мастерства и художественного вкуса композитора. В предыдущих разделах, рассматривая композиции, мы встречали повторяемость идейной основы. Читатель мог убедиться, что повторяемость ярче выявляет суть авторского замысла, луч-

ше цементирует всю позицию. Число повторяющихся вариантов зависит, в общем, от жанра задачной композиции.

№158. Г.Гвиделли
«Гуд компленион», 1915, 1 приз



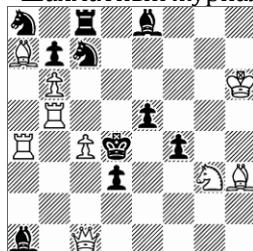
8+9 2# 1.Fd4

Идейное содержание двухходовки №158 – представление перекрытия черным ферзем своих фигур. Как это осуществляется, видно из двух тематических вариантов: 1.Fd4 (угроза 2.Ff6#). 1...Fе5 2.K:e4#, а на 1...Ff5 2.Fg7#.

В дополнение к идейной игре черные имеют еще защиты с такой игрой: 1...Le5 2.K:f7#, 1...Ke5 2.K:e4#, 1...Cf5 2.L:f5#. В этих вариантах нет общности с главными тематическими вариантами, поэтому их считают дополнительными.

Чем интереснее дополнительная игра, тем выше качество задачи. Посмотрим на последнюю защиту 1... Cf5. Этот ход имеет два момента: включение белой ладьи f4 от поля f6 и скрытое включение белого ферзя на поле h4. Моменту включения и выключения белой фигуры автор задачи №158 не придал значения, не поняв тактического содержания варианта. Для него включение и выключение белой фигуры было только украшением. Прошло много лет, и советские композиторы доказали, что включение белых фигур – самостоятельная полноценная задачная идея, над которой можно работать, создавая интересные композиции.

№159. К.Гаврилов
«Шахматный журнал», 1897



9+10 2# 1.Ceb

Идейное содержание задачи №159 незначительно, хотя сами варианты и представляют определенный интерес. Ходом 1.Ceb белые ставят под удар фигуру и создают тонкую угрозу 2.C5# - с включением белой ладьи. Повторим при защите 1...Cc3 2.Fg1# и 1...e4 2.Kf5# в обоих случаях с использованием элемента блокирования. Обратим внимание на дополнительный вариант 1...Kb6 2.C:b6#; любопытна цель защиты черных: они связывают свою фигуру, рассчитывая на то, что при осуществлении угрозы конь будет развязан.

Этот защитный мотив в позиции единичный, и это свидетельствует, что автор не осознавал его значение. (*К сожалению, в задаче побочное решение 1.bc+ - Ю.Г.*)

Через 30 лет, в 1927 г., талантливый бессарабский композитор И.Шифман продемонстрировал оригинальность и продуктивность этой идеи (см. задачу №86)

№160. С.Левман
«Италия скаккистика», 1927,
2 приз

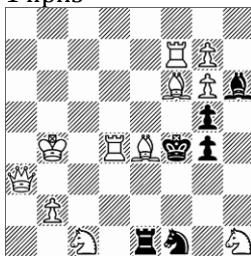


11+7 2# 1.Cc4

В задаче №160 повторяемость идейной основы осуществлена в таких двух вариантах: 1.Cc4 (угроза 2.Fd5#) 1...Fc6 2.Ke4# и 1...Fd7 2.Kb7#; содержание – прямое развязывание в защи-

те (белого коня с5) в соединении со сложным блокированием на матующем ходу. Белые пользуются тем, что в защите черные блокируют ферзем поля возле своего короля, и отключают от этих полей свои дальнобойные фигуры путем перекрытия.

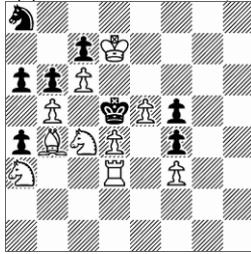
№161. А.Мекензи
«Брайтон сосайети», 1901,
1 приз



11+6 2# 1.Lc4

В задаче №161 после 1.Lc4 – тонкого хода, который создает цугцванг, основная игра проходит в трех вариантах, которые трактуют идею сложного блокирования: 1...Л:e4 2.Cd4#, 1...Лe3 2.Cc3# и 1...Кe3 2.Kd3#.

№162. Л.Куббель
«Дейче вохеншах», 1908



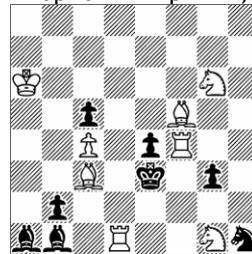
10+8 3# 1.Ld1

В трехходовке №162 основное тематическое содержание – иллюстрация одной из основных и старейших комбинаций в задачной композиции

– индийской темы (она открыта в 1845 г.). Суть темы в том, что дальнобойная белая фигура идет по линии своего действия за ту клетку, на которой она пересекает линию действия другой белой фигуры; потом эта вторая фигура перекрывает первую на критическом поле, так или иначе нарушая патовую позицию черных, после чего осуществляется матующий ход. Вот два идентичных варианта.

1.Ld1 – цугцванг. 1...ab 2.Kd2! Kр:d4 3.Kс4# и 1...a5 2.Cd2! Kр:d4 3.Cb4# - оба варианта усложнены возвратами белых фигур.

№163. Б.Авшаров, Т.Амиров,
Н.Зелепукин
«Червоний гірник», 1964, 1 приз



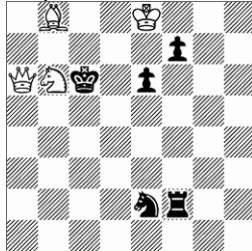
8+8 3# 1.Kpb5

В коллективной задаче №163 – три идейных варианта, которые иллюстрируют тактическую идею блокирования в соединении с другими усложняющими моментами. На 1.Kpb5 с угрозой 2.Kр:c5 и неминуемым 3.Cd4#, черные защищаются отходом слона с поля b1, чтобы на втором ходу сыграть b1Ф, открыть своего слона a1 и отразить угрозу. Но 1...Cd3 2.Cd2+ Kpd4 3.Kf3# - белые матуют, используя блокирование поля d3 и связки пешки e4; если 1...Cc2 2.Le1+ Kpd3 3.Lf3# - те же моти-

вы, что и в первом варианте. К этим двум стержневым играм органично примыкает и вариант 1...Kf2 2.Lf3+ ef 3.Le1#, в котором использован мотив блокирования, а в усложнении отдается в жертву белая фигура для открытия действия слона f5 на поле d3. В дополнительном варианте 1...Ca2 2.L:e4+ Kpf2 3.Le2# использована идея отвлечения.

№164. В.Руденко
«Ческословенски шах», 1956,

1 приз



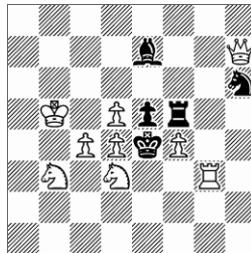
4+5 4# 1.Ca7

В четырехходовке №164 повторяемость идентичных вариантов осуществлена с показом двух красивых правильных эхо-матов и использованием дальнего блокирования полей c3 и f4.

1.Ca7! ~ 2.Fc8+ Kpb5 3.Fc4+ Kpa5 4.Fa4#. Варианты: 1...Kc3 2.Kd7+ Kpd5 3.Fb7+ Krc4 4.Ke5# и 1...Lf4 2.Kc4+ Kpd5 3.Fb5+ Kpe4 4.Kd2#.

Повторять можно не только идеиную основу, которая складывается из определенных задачных идей (№163), конечного матового положения (№164), но и из самого конструктивного механизма задачи. Характерна в этой связи широко разрабатываемая в настоящее время тема перемены.

№165. М.Вукчевич
Матч Сербия - Словения, 1958,
1 место

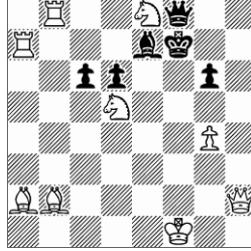


9+5 2# 1.d6

В начальном положении задача №165 имеет иллюзорную игру 1...ed 2.Kd2# и 1...ef 2.Kf2#, где использован элемент блокирования. После 1.d6! – острого вступления, которое дает черным возможность шаховать белого короля, на те же защиты матуют снова те же кони, но с других полей: 1...ed+ 2.Kbc5# и 1...ef+ 2.Kdc5#.

№166. Я.Кис
«Проблемблад», 1952,

2 приз



9+6 2# 1.K:d6+

Острее и глубже идея в задаче №166. В начальном положении уже готовы ответы на шахи белому королю: 1...Kpg8+ 2.Kf6# и 1...Kreb+ 2.Kf4#. В решении 1.K:d6+ Kpg8+ 2.Kf4# и 1...Kreb+ 2.Kf6# - на те же шахи белому королю проходит чередование матующих ходов белых.

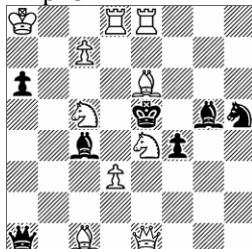
Повторение идейного замысла в нескольких вариантах – важный способ выразительности. Выдерживать идентичность во всех идейных вариантах желательно, но необязательно. К тому же, практика показывает, что при увеличении числа идейных вариантов это условие выполнить тяжело. От абсолютной идентичности главных (основных) вариантов отказались, и это дало возможность расширить границы содержания, глубже проникать во взаимодействие шахматного материала.

2-й прием. Конструируя задачи с **разнородными вариантами**, композитор встречает определенные трудности. Приходится находить такие схемы и движения шахматных фигур, которые помогают цементировать, увязывать в один комплекс, воедино, все, что показано на шахматном рисунке, которое внешне должно выступать, даже при рассмотрении идейной основы, как неразрывное целое. Составлять задачи из разнородных вариантов, придерживаясь определенного единства идейного содержания, интересно и привлекательно.

№167. А.Мари

«Свят шахови», 1928,

1 приз



10+7 2# 1.Fa5

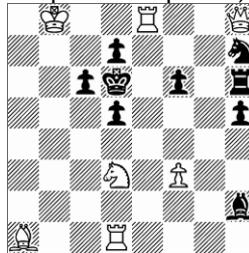
В композиции №167 – три варианта, все с разными мотивациями. Решение: 1.Fa5 угроза 2.F:a1#. При 1...Ca2 2.Kb3#

- черный слон переходит через критическое поле b3, белые пользуются этим, выключая его действие на свою батарею. На 1...C:e6 2.Ka4# - черные сами связали слона на поле e6 и белые выключают уже действие черного ферзя на свою батарею. В случае 1...Fd4 2.Kd7# - черные блокируют поле около своего короля, далее – мат со сложным блокированием. Во всех трех вариантах достигнуты цельность и единение вследствие взаимосвязи с игрой белой батареи.

Разнообразные варианты, которые не имеют идейной идентичности, но связаны общностью какого-то мотива, встречаются в задачах разных жанров.

№168. Н.Зелепукин

«Червоний гірник», 1968



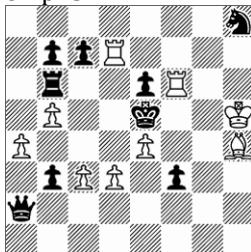
7+9 3# 1.Fg8

Рассмотрим решение трехходовки №168. 1.Fg8 с угрозой 2.Le6+ de 3.Fd8#. Вариант 1... f5 2.Fg1! C:g1 3.Ce5# интересен тем, что в нем тяжело найти второй ход белых (они жертвуют ферзя и отвлекают слона соперника). При ответе 1...c5 2.F:d5+ Kp:d5+ 3.Ke5# – жертва ферзя форсирована, она не только разрушает прикрытие черного короля, но и заманивает короля на невыгодное поле под действие белой коневой батареи. Указанные варианты неоднородны. Общее в них – жертвы одинаковой белой фигуры и матующий удар с одного и того же поля e5. Дополнительный вариант: 1...d4 2.Fc4 c5 3.F:c5#.

№169. Л.Куббель

«64», 1936,

3 приз



9+9 4# 1.Лe7

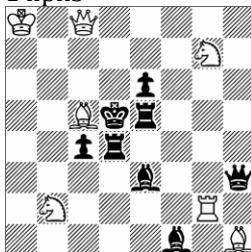
В четырехходовке №169 в защите (после трудного первого хода 1.Лe7!) от угрозы 2.Ле:e6+ Л:e6 3.Лf5+ Kpd6 4.Лd5# возникают варианты: 1...b2! 2.Лf8! Kpd6 3.Лd7+ Kр:d7 4.Лd8# - с темой простого клапана, 1...c5 2.Лf5+ Kpd6 3.Лd5+ ed 4.e5# - с идеей одновременного разблокирования и блокирования полей. Задача имеет два разнородных тематических варианта, связанных активной игрой белых и черных фигур при трех правильных матах (вместе с угрозой). Образование матовых картин – идея основа, вложенная в данную задачу.

З-й при ем. Сначала рассмотрим построение двух пар идеально однородных вариантов.

№170. М.Адабашев

«Вестерн морнинг ньюс», 1937,

1 приз



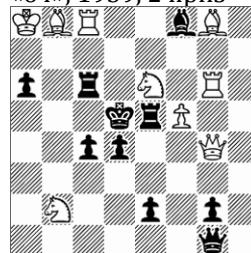
7+8 2# 1.Cf8

Идейная основа позиции №170 в двух парах повторных угроз. Защищаясь от угрозы 2.Фb7# (первый ход 1.Cf8!), черные играют 1...Лd~ 2.Лd2#, на тонкую защиту 1...Лdd3 2.Ф:c4#, так точно и в другой паре – 1...Лe~ 2.Лg5#, на 1...Лef5 2.Ф:e6#.

Рассмотрим двухходовки с построением двух пар вариантов, отличающихся по идейному содержанию.

№171. С.Левман

«64», 1939, 2 приз

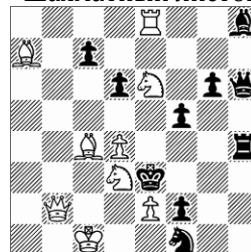


9+10 2# 1.Ka4

В позиции №171 после 1.Ka4 с угрозой 2.Kc7# защита 1...Ле:e6 2.Фf3# и 1...Лсe6 2.Kb6# содержит первую пару вариантов при самосвязывании черных ладей, а защита 1...Лd6 2.Лс5# и 1...Лe3 2.Ф:d4# - вторую пару при перекрытии черных фигур. Эти пары вариантов имеют разные тактические идеи, но они объединены в одно целое игрой черных ладей.

№172. Л.Исаев

«Шахматный листок», 1930



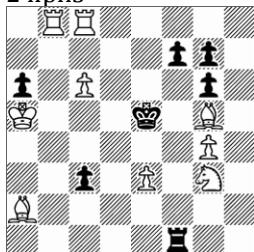
9+10 2# 1.Фc3

В двухходовке №172 идеиное содержание также в двух вариантах, но игровой момент выражен не разными белыми фигурами, а действием белой батареи.

После 1.Фс3 (угроза 2.Kdc5#) варианты первой пары 1...С:d4 2.Kef4# и 1...Л:d4 2.Kg7# составляют идею самосвязывания черных фигур. Во второй паре – встречные шахи: 1...Кре4+ 2.Kg5#; 1...Кр:e2+ 2.Kdf4#. Две коневые батареи в этой задаче объединяют в одно целое интересный замысел.

Воплощение двух пар идеиной игры в разделе трехходовок очень расширяется.

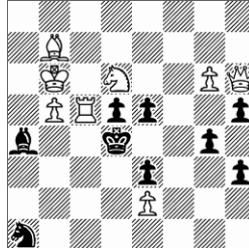
№173. Л.Куббель
«Шахматы в СССР», 1939,
2 приз



9+7 3# 1.Лb4

В задаче №173 дана сложная тема перекрытия ладьи и пешки. Первый ход 1.Лb4 создает очевидную угрозу 2.Лe4+ Крd6 3.Сe7#. Первая пара вариантов: 1...Lf6 2.Ld8 Lf4 3.ef# и 1... f6 2.Ke4! и 3.Лe8#; вторая пара вариантов: 1...Lf5 2.Ce7! Lf4 3.ef# и 1...f5 2.Ld4 и 3.Лe8#. Игра в дополнительных вариантах: 1...Kpd6 2.Ld4+ Кре5 3.Лe8# и 1...Lf4 2.ef+ Kpd6 3.Ld4#. Замысел выражен в безупречной форме при ограниченных средствах.

№174. Л.Загоруйко, М.Либуркин
Латвийский конкурс, 1950, 1 приз

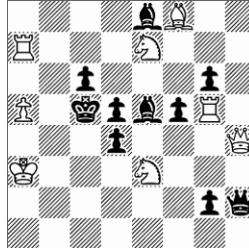


8+9 3# 1.Фf8

Идейный замысел позиции №174 – взаимная обструкция слона и коня, осуществленная на двух полях. После 1.Фf8 (угроза 2.Kf5+ Кре4 3.Лc4#) в первой паре вариантов взаимное блокирование черные фигуры осуществляют на поле b3: 1...Cb3 2.Ff1 (угроза 3.Ф:a1#), а в случае отступления коня на свободное поле он перекрывает слона 2...Kc2 3.Fd1#. Если же конь займет поле b3, то слон не может парировать угрозу маты с пункта d5: 1...Kb3 2.Fc8 и 3.Ld5# или 2...K:c5 3.Ф:c5#.

Во второй паре вариантов эти же мотивы повторяются, но с игрой на поле c2: 1...Cc2 2.Фa8! (угроза 3.Ф:a1#) 2...Kb3 3.Фa4#, при 1...Kc2 2.C:d5 и неминуемое 3.Kf5#. Сконструирована задача хорошо, обе пары вариантов однородны, небольшой недостаток – очевидность вступительного хода.

№175. Л.Загоруйко
«Шахматы в СССР», 1947, 2 приз



8+10 3# 1.Фe4

Трехходовка №175 тоже имеет две пары вариантов, но неоднородных. Вступительный ход 1.Фe4 создает угрозу 2.К:c6+ Кр:c6 3.Ф:d5#. Основная идеяная игра в двух хороших, утонченных вариантах, которые раздваиваются на матующем ходу, в зависимости от защиты черных.

Так: 1...de 2.K7:f5+! Cd6 3.Kg3#, если 2...Kpb5 3.K:d4#; на 1...fe 2.K7:d5+! Cd6 3.Kf4# или 2...Kpb5 3.Kc7#. К этим двум стержневым играм с помощью коневой батареи вплетены две однородные между собой игры, одна из них – угроза, а вторая – 1...Kpd6 2.K:g6+ Креb 3.Ф:f5#. Дополнительная игра: 1...Cd6 2.Фb1! и 3.Фb4#, 1...Cf7 2.Фc2+ Kpd6(b5) 3.Ф:c6#.

Рассмотренные примеры показывают, что воплощение двух пар вариантов в задачах всегда содержательно, вмещает много любопытного и оригинального. Такой приём воплощения замысла дает возможность даже старым идеям совсем по-новому засверкать на шахматном полотне.

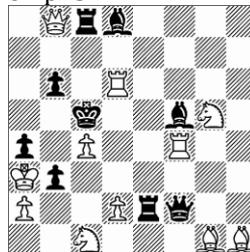
4-й п р и е м. Построение в задаче **трех или более пар** идеально однородных в а р и а н т о в утяжеляет конструкцию, часто приводит к увеличению количества шахматного материала. Добиться в таких случаях гармоничного объединения в позиции экономичной формы и значительного содержания нелегко. Это под силу только хорошо подготовленным композиторам.

Тема Гришоу на 3-х полях c7, e4 и e3 показана в позиции №176. Тут удачно воплощены взаимные перекрытия ладьи и ферзя, механизм, который, наверно, впервые воплощен в этой задаче.

№176. В. И С.Пименовы

«Труд», 1935,

3 приз



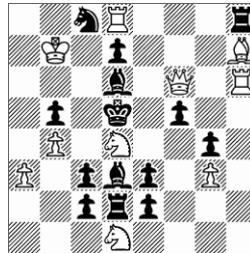
11+9 2# 1.ab

Решение: 1.ab угроза 2.b4#. Первая пара – 1...Cc7 2.Лc6# и 1...Лc7 2.Ф:b6#; вторая пара – 1...Лe4 2.Kd3# и 1...Сe4 2.Кеб#; третья пара – 1...Лe3 2.d4# и 1...Фe3 2.Л:f5#. Слабый первый ход, безусловно, снижает уровень этого любопытного произведения.

№177. А.Бобек

«Шахови бюлетин», 1964,

1 поч. отз.



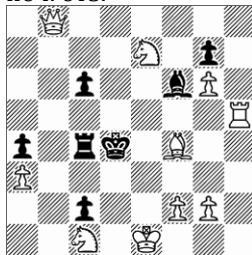
10+14 2# 1.Kb3

Задача №177 имеет сложную конструктивную идею при большом количестве действующих шахматных фигур. В начальном положении иллюзорная игра такая: 1...Кре4 2.К:c3# и 1...Крс4 2.К:e3#. После 1.Kb3 с угрозой 2.Фd4# на те же ходы черных белые отвечают 1...Кре4 2.Фf5# и 1...Крс4 2.Фf7#.

Такова основа идейного содержания задачи. К этой паре вариантов, автор сумел добавить еще две пары, которые иллюстрируют разные тактические идеи.

Вторую пару вариантов объединяет движение черного слона d3: 1...Cc4 2.K:c3# и 1...Ce4 2.K:e3#; третью пару – игра черного слона d6: 1...Cc5 2.Fe6# и 1...Ce5 2.Fc6#.

№178. О Ярош
«Дер шахфрейнд», 1899,
поч. отз.

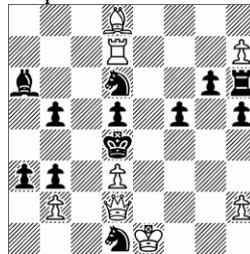


10+7 2# 1.Lh4

В двухходовке №178 показаны три пары вариантов с разными тактическими моментами. Для воплощения замысла автор использовал механизм, в котором основную роль играет слоново-ладейная батарея. Вступительный ход 1.Lh4 образует цугцванг. Если черная ладья ходит 1...Lc3 – 2.Ce3#, если 1...Lc5 2.Ce5# - четкое геометрическое движение черной ладьи и белого слона, это первая пара; после выхода черного короля 1...Krc3 2.Cd2# и 1...Krc5 2.Cd6# снова геометрические мотивы с другой фигурой – это вторая пара. К двум предыдущим парам органично добавлена и третья: 1...Kre4 2.Cg5# и 1...c5 2.Ce5#. В дополнительных вариантах 1...Lb4 2.F:b4# и 1...Ce5 (:h4) 2.F:e5# – еще одна пара (четвертая), она не ин-

тересна с художественной стороны, но объединена игрой белого ферзя на матующем ходу. Легкая конструкция, участие всех белых фигур в идейной игре – один из ярких примеров художественного обретения в задачной композиции.

№179. К.Бетиньш
Барменский шахм. клуб, 1905,
1 приз



8+12 4# 1.Kre2

Три пары вариантов, объединенных созданием матовых картин с правильными матами при симметричном построении, видим в задаче №179.

Решение: 1.Kre2 Kc4 2.dc+ Krc5 3.Lc7+ Kpb6 4.c5# и 1...Ke4 2.de+ Kpe5 3.Le7+ Kpf6 4.e5# – одна пара; 1...Kc8 (f7) 2.Ff4+ Kpc5 3.Cb6+ Kr:b6 4.Fc7# и 1...Ke8 (b7) 2.Fb4+ Kpe5 3.Cf6+ Kr:f6 4.Fe7# – вторая пара; 1...Krc5 2.Lc7+ Kpb6 3.Fa5+ Kr:a5 4.Lc4# и 1...Kre5 2.Le7+ Kpf6 3.Fg5+ Kr:g5 4.Le4# – третья пара. В последнем варианте мат неправильный, потому что поле h4 атаковано дважды.

5-й п р и е м. Одновариантное воплощение идеи в задачной композиции свойственно многоходовке при осуществлении специфических замыслов. Рассмотрим несколько примеров.

В четырехходовке №180 проведена логическая комбинация привлечения.

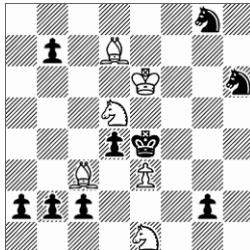
№180. Е.Тиле
Матч ГДР - Дания, 1964,
1 место



8+6 4# 1.La4

Нельзя 1.Cd3? L:d3!, 1.Ce4? Сe6!. Поэтому 1.La4 C:a4 2.Ce4 Cd7 3.Cd3 L:d3 4.Kc4#.

№181. Л.Карамзин
2-е командное первенство РСФСР, 1967,
2 место

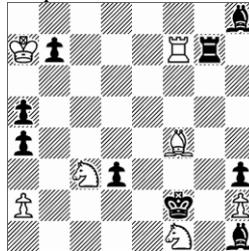


6+9 7# 1.Cb5

В одновариантном исполнении парадоксальный замысел семиходовки №181: на протяжении решения на доске появляется шесть черных коней. Силы белых невелики, отсутствуют

тяжелые фигуры, но как интересно реализован замысел! 1.Cb5 (угроза 2.Cd3#) 1...c1K 2.C:d4 b1K 3.Ca4 a1K 4.Cd1 g1K 5.Ch5 Kf5 6.Cg6 Kgh6 7.Kf6#.

№182. А.Грин
«Вечерний Ленинград», 1965,
1 приз



7+9 15# 1.Ce3++

Идейное содержание задачи №182 – неоднократный показ своеобразного маневра белой ладьи в процессе одновариантного решения. 1.Ce3++ Kpg2 2.Lf2+ Kpg1 3.Lf6+ Kpg2 4.Kpb6 (белая ладья защитила короля от возможного шаха черной соперницы) 4...a3 5.Lf2+ Kpg1 6.Lf5+ Kpg2 7.Kra5 (маневр повторился, белый король недоступен для шаха ладьи; в случае 7...b6+ - 8.Kpb5!) 7...b5 8.Lf2+ Kpg1 9.Lf4+ Kpg2 10.Kpb4! (белые вынуждают черных ходить своей ладьей) 10...Lg8 11.Lf2+ Kpg1 12.Lf8+ Kpg2 13.L:g8+ Cg7 14.L:g7+ Kp:f1 15.Lg1# - с красивым правильным матом.

Способы комплектования содержания шахматной задачи

Шахматная задача развивается от простого к сложному, от низших форм к высшим. Знание основных путей и методов развития задачного искусства – первая ступень в овладении умением составления шахматных задач; знакомство с приемами воплощения идейной основы в конкретной позиции – дальнейший шаг в творческом процессе; знание способов комплектования содержания, ведет, в конце концов, к личному творчеству.

Способы комплектования содержания шахматных задач нельзя рассматривать

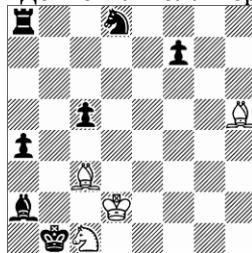
вать изолированно, без связи с путями и методами развития композиции. Они взаимозависимы и всегда дополняют друг друга. Определенной классификации способов комплектования содержания еще не существует. Ниже приводим только часть способов, наиболее распространенных, применение которых в творческом процессе способствует составлению новых, оригинальных задач.

Идейная основа с новым шахматным материалом

Рассматривая метод творческого отталкивания, мы уже знакомились с этим способом. Например, в задачах №127 и 128 приводилась одинаковая тактическая идея развязывания черной фигуры первым ходом белых. В одном случае фигуру развязывал белый слон, во втором – белая ладья.

Воплощение новых оттенков с использованием особенности движения шахматных фигур в составляемых задачах – способ самый распространенный. Знакомясь с каким-то новым произведением, композитор может задуматься над тем, как представить этот замысел с новым шахматным материалом, с заменой главных действующих фигур.

№183. Л.Куббель
«Дейче шаххблаттер», 1911



4+7 5# 1.Cg4

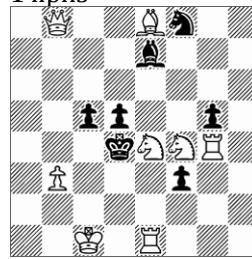
В задаче №183 в одном тематическом варианте разработана логическая комбинация последовательной взаимной обструкции черных фигур. Сразу нельзя 1. Cd1 ? Cb3 !, 1. Ce2? c4!

1.Cf3? f5. Необходимо принудить черных перегруппироваться, но так, чтобы это явилось причиной ослабления. Решает 1. Cg4 Cе6 2. Cf3 f5 3. Ce2 c4 – и теперь черный слон не может встать на b3 и белые играют 4.Cd1 и далее 5.Cc2#.

Аналогичную идею в одновариантном исполнении, но с другим шахматным материалом у белых и черных, была показана в задаче №37.

Сейчас в шахматной композиции в разделах двухходовок и трехходовок распространена тема п о л у б а т а р е и (названа по расположению трех белых фигур на линии черного короля).

№184. Д.Бакчи
IV конк. ФИДЕ, 1962-63,
1 приз



8+7 2# 1.K:c5

На диаграмме №184 «полубатарея» в составе двух коней и ладьи действует на черного короля по горизонтали.

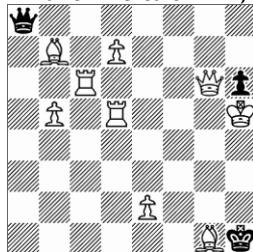
Такое расположение наводит на мысль, что ход одним из белых коней ведет к цели. Но каким? В этом суть замысла: разными попытками искать в позиции верное решение.

Ложный след 1.K:d5? с угрозой 2.Ld1# создает варианты: 1...Kp:d5 2.Kc3#, 1...Kpd3 2.Kf2#.

Опровержение 1...Cd6!. Действительное решение: 1.K:c5 (угроза 2.Fb4#) 1...Kp:c5 2.Kd3#, 1...Kpc3 2.K:d5# и 1...C:c5 2.Fe5#.

Мы рассмотрели позицию, которую составляют, собственно две самостоятельных задачи: одна до первого, вступительного хода, которая имеет сильный ложный след с единственным опровержением, и вторая – после первого хода решения. Это определяет особенность большой группы задач, которая имеет самостоятельное название «перемена матов».

№185. Я.Саворнин
«Шахови бюллетин», 1964



9+3 2# 1.Ld1

Идейное содержание в композиции №185 идентично предыдущему примеру. Но игровой процесс осуществляют иные фигуры белых, которые находятся в полубатарее. Причем эти фигуры относительно черного короля размещены по диагонали.

Ложный след 1.Lc1? угроза 2.Fe4#; варианты – 1...Fe8 2.Lde5#, 1...Ff8 2.Ldf5#, 1...Fa3 2.Ldd3# и 1...Fa4 2.Ldd4#. Опровержение 1...Fg8! Действительное решение 1.Ld1 с той же угрозой и игрой, которую образует батарея с ладьей сб.

Способ комплектования содержания шахматных задач благодаря смешне действующих шахматных фигур широко применяют композиторы, которые работают по методу творческого отталкивания, и особенно те, которые углубляют свои собственные произведения.

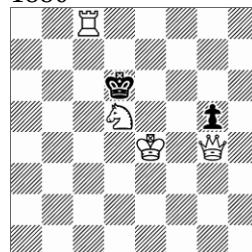
(Возьмем, например, творчество мастера Лошинского, который разработал открытую им тему «преследования фигур»).

Известной идее – новую схему, новый механизм

Редко случается, чтобы новая идея сразу раскрывалась в полноте. Обычно проходит долгое время, пока усилиями многих композиторов тема находит отражение в разных новых вариациях. Идею можно расширить, усложнить и углубить путем увеличения числа ходов только в том случае, если подыскать для нее новые схемы.

Способ комплектования содержания «известной идеи – новую схему» так же, как и первый способ «идейная основа с новым шахматным материалом», композиторы используют во всякое время. Это – главные способы составления шахматных задач.

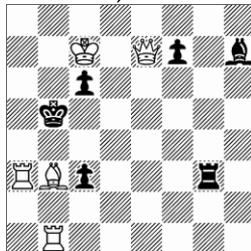
№186. С.Лойд
«Буффало Комерцал адвертишер», 1880



4+2 2# 1.Kpf5

Решатели надолго запомнят миниатюру №186. Тут идея связана с первым, очень ярким ходом 1.Kpf5. В нем суть авторского замысла. Варианты: 1...Kp:d5 2.Fd1# и 1...Kpd7 2.Kre5# - только дополняющий атрибут воплощения идеи.

№187. Г.Андерсен
«Секало», 1915

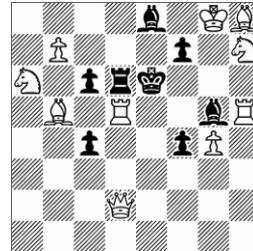


5+6 2# 1.Kpd6

Задача №187 была опубликована через много лет, и составляли ее, очевидно, с использованием метода отталкивания, но идея С.Лойда нашла тут дальнейшее развитие – все элементы задачи насыщены тактическими моментами. Первый ход 1.Kpd6 (угроза 2.Fb7#) стал более эффективным и парадоксальным, поскольку белый король попадает под шахи черных фигур; черные в защите имеют больше возможностей и в их игре осуществлена тактическая идея перекрытия (1...Ld3+ и 1...Lg6+); на матующем ходу действует слоново-ладейная батарея, которая перекрывает шахи белому королю – в первом случае 2.Cd5#, во втором 2.Ce6#; в дополнение есть два варианта с неочевидной игрой 1...Kpb6 2.Cc2# и 1...Kpb4 2.Kr:c6#.

Решение позиции №188 – 1.Fb4 с угрозой 2.F:d6# - иллюстрируют такие тематические варианты: 1...L:d5 2.Kf8#, 1...Ce7 2.Kc5# и 1...cd 2.Fe1#.

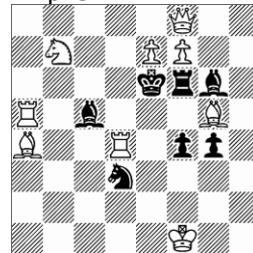
№188. А.Кузнецов
Первенство СССР, 1946-47,
4 место



10+8 2# 1.Fb4

Идейное содержание этой задачи очень любопытно. В распоряжении черного короля три свободных поля. Защищаясь, черные в идейных вариантах одно из этих полей блокируют своими фигурами, на второе включают белую батарею, а третье – белые отбирают на матующем ходу. Оригинальность трактовки замысла в этой позиции – в простом объединении обычных шахматных идей.

№189. Л.Загоруйко
«Шахматы в СССР», 1947,
2 приз



9+7 2# 1.Fh8

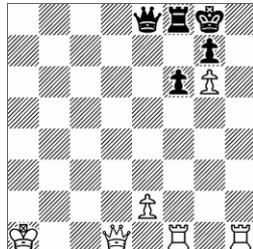
В задаче №189 – эта же идея, но в другом механизме. Интересный вступительный ход 1.Fh8! (угроза 2.F:f6#) к двум свободным полям, которые имеет черный король, добавляет еще два. В тематических вариантах – 1...Lf5 2.Kd8#, 1...L:f7

2.Cd7# и 1...C:e7 2.Cb3# - каждый раз черные блокируют одно свободное поле, на два других включают действие белых фигур, а четвертое отбирает белая матующая фигура. Эта задача является дальнейшим шагом в развитии данной идеи.

Рассмотрим способ комплектования содержания на примере многоходовок. Для иллюстрации возьмем воплощение в разных механизмах идеи освобождения линии (поля) белыми для своей фигуры, которая осуществляет заключительный, матующий ход.

№190. Домиано

1512

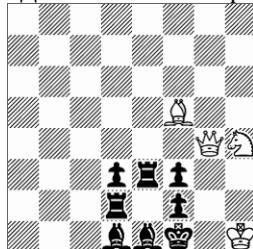


6+5 5# 1.Lh8+

В известной старой композиции №190, белые, чтобы освободить путь ферзю, жертвуют две ладьи: 1.Lh8+ Kр:h8 2.Lh1+ Kрg8 3.Lh8+ Kр:h8 4.Fh1+ Kрg8 5.Fh7#. (Есть побочные решения 1.Fb3+ и 1.Fd5+ - Ю.Г.)

№191. Г.Граземан

«Дейче шахблеттер», 1962, 2 приз



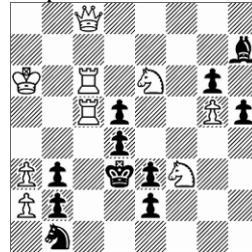
4+8 6# 1.Fh3+

В позиции №191 поле для белого коня освобождают тоже форсировано. Но идея проведена тоньше, с новым механизмом. 1.Fh3+ Kре2 2.Ff1+ Kр:f1 3.Ch3+ Kре2 4.Cf1+ Kр:f1 5.Kf5 и 6.Kg3# - четко и просто.

№192. Л.Куббель

«Италия скаккистика», 1933,

1 приз



9+11 4# 1.Lc2

Любопытно построена задача №192. Эффектный первый ход 1.Lc2 с жертвой ладьи создает угрозу 2.Ke1+ Kре4 3.Ff8 4.Ff4#.

Черные защищаются несколькими способами, но в основе лежит идея прокладки пути, которая неотразима в главном варианте с созданием правильного мата: 1...bc 2.Lc3+! – жертва другой ладьи (не проходит 2.Fe8? Kре4 3.Ff7 c1F или 2.Kc5+? Kрc3 3.Fb7 c1K), 2...dc 3.Fc4+ dc 4.Kc5#, если 2... Kре4 3.Ff8 dc 4.Kc5#.

Другие варианты: 1...Kре4 2.Ff8 Kpd3 3.Ke1+ и 4.Ff4#, 1...Cg8 2.Ф:g8 Kре4 3.Ff7 Kpd3 4.Ф:g6#, в случае 2... Kc3(d2) 3.Ф:g6 Ke4+ 4.Kf4#.

Все три последние позиции мы рассматривали под углом зрения осуществления идеи – прокладывания пути для матующего хода. Но позиции №191 и 192 можно рассматривать и в другом плане; белые жертвуют фигуры, для того, чтобы одна фигура, кото-

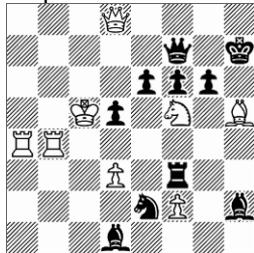
рая остается, делала матующий ход – в первой позиции это ферзь, во второй – конь. Это тоже может стать основой авторского замысла.

Согласно первому способу комплектования содержания, как известно, идеи можно реализовывать, изменяя главный действующий шахматный материал.

№193. К.Байер

«Эра», 1956,

1 приз



8+10 9# 1.Lb7

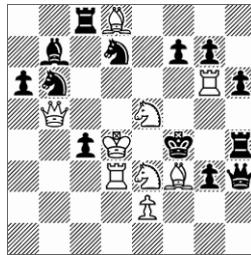
Задача №193 – одна из наининтереснейших задач XIX столетия, современники назвали ее «бессмертной». В ходе решения белые жертвуют все свои фигуры, чтобы завлечь черного короля в такую сеть, где единственная уцелевшая белая пешка объявляет мат: 1.Лb7 Ф:b7 2.C:g6+ Кр:g6 3.Fg8+ Кр:f5 4.Fg4+ Крe5 5.Fh5+ Лf5 6.f4+ C:f4 7.F:e2+ C:e2 8.Lе4+ de 9.d4#.

Долгое время, около ста лет, эта идея существовала только в одном-единственном исполнении. Только в пятидесятых годах подобный замысел в другом конструктивном оформлении был осуществлен снова (**№194**).

Тут белые жертвуют фигуры для создания матовой сети таким образом: 1.Cg4 L:g4 2.Cg5+ hg 3.Lf6+ gf 4.Kg6+ fg 5.Ff5+ gf 6.Kd5+ Cd5 7.Lf3+ Cf3 8.e3#.

№194. К.Камстре

«Тейдшрифт ван ден Ндерланд скакбонд», 1958



9+13 8# 1.Cg4

(Задача не решается и есть два побочных решения 1.Ce7 и 1.C:h4 – Ю.Г.)

По приведенным двум последним задачам, интересно рассмотреть такой теоретический вопрос: как правильно понимать – исполнение данной идеи в «новой схеме» или в «новом механизме»? Тактические идеи в простом или сложном сочетании, всегда воплощаются в задаче, находя необходимую схему, которая допускает осуществление комбинации, связанной или с разрушением маты, или с созданием его. Именно в этой борьбе и возникают, преимущественно, сами тактические идеи.

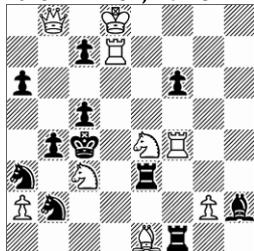
Воплощение в задаче логических или систематических идей связано с конкретным размещением шахматных фигур, которое составляет, словно механизм, действие которого сурово лимитировано. Кое-где четкую грань между этими двумя понятиями различить бывает тяжело. И в схеме, и в механизме, за основу берется kostяк – размещение главных шахматных фигур, которые демонстрируют замысел.

Впрочем, согласно с нашим определением, задачи №193 и 194 сконструированы с разными схемами.

Смена тактических моментов в идейной основе

Когда мы говорим про гармоничное объединение формы и содержания, то следует иметь в виду, что оно не непрочно, относительно, а не абсолютно. Это означает, что в задачах можно методом творческого отталкивания не только увеличивать количество идейных вариантов, но и уменьшать их, или заменять один вариант другим, и таким способом создавать новые полноценные композиции. Обратимся к примерам.

№195. А.Мари, Л.Мальпа
«Лешикье», 1926



9+11 2# 1.Kre7

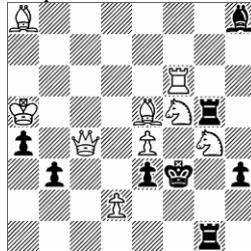
В 1926 г. в прессе была напечатана задача (**№195**), которая демонстрировала идею прямого связывания белого коня в трех главных вариантах: 1.Kre7 L:c3 2.Kd2#, 1...Ld3 2.Kd6# и 1...Lg3 2.Kf2#.

В первых двух вариантах тактический мотив – сложное блокирование, в третьем – перекрытие.

Через год на крупном международном конкурсе первый приз получила задача №196 (1.Cb8 угроза 2.e5#). Автор, творчески отталкиваясь, использовал в своей работе первый и третий варианты позиции №195.

В задаче №196 это варианты 1...L5:g4 2.Kh4# и 1...Lg7 2.Kf:e3#.

№196. А.Эллерман
«Итalia скаккистика», 1927,
1 приз



9+8 2# 1.Cb8

Составитель сознательно уменьшил число идейных игр, но взамен усилил содержание, добавив два варианта: 1...Kр:g4 2.Фe2# и 1...Л1:g4 2.Фf1#. В задаче удвоились пары неоднородных вариантов, хороший тематический первый ход и два свободных поля около черного короля. Вследствие этих тактических изменений вышло полноценное произведение, которое имеет полное право на существование.

№197. С.Левман
«Шахматы», 1928,

2 приз



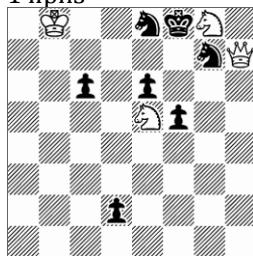
12+9 2# 1.Kpf4

Идейная основа позиции №197 в трех вариантах. В двух 1.Kpf4 (угроза 2.Kр:e3#) Lc5 2.Kdf5# и 1...Lc2 2.Kc6# повторены игры задачи №195 (второй и третий варианты), а в третьем – вместо сложного блокирования автор ре-

ализовал перекрытие белой фигуры в защите и перекрытие черной фигуры на матующем ходу: 1...Лс6 2.Кс2#. Но этим не исчерпывается содержание задачи, в дополнительных вариантах активизируется белый король, который играет дважды. Итак, творчески отталкиваясь от задачи №195, С.Левман заменой одного из трех идеиных вариантов, изменением конструкции и созданием дополнительной игры, существенно улучшил содержание и придал своему произведению единства и завершенности.

Создавать полноценные композиции можно не только благодаря сокращению идеиной основы или замены ее части. Можно уменьшать и число ходов решения, но, конечно же, с дополнительными моментами.

№198. Л.Куббель
«Шахматы в ССР», 1938,
1 приз

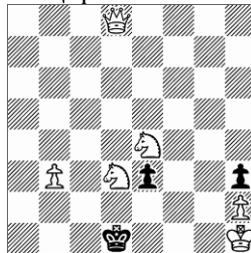


4+7 4# 1.Фh8

В задаче №198 после 1.Фh8 в угрозе 2.Кh6+ Кре7 3.Фf8+ Кр:f8 4.Кg6# - картиинный мат двумя конями при правильном матовом положении. То же самое происходит и в варианте 1...Ке~ 2.Кf6+ Кре7 3.Фd8+ Кр:d8 4.К:c6#. Два эхо-мата.

В трехходовке №199 проведены уже три красивых правильных мата (1.Фf6! цугцванг).

№199. Т.Шор
«Трибуна люду», 1950,
Спецприз



6+3 3# 1.Фf6

1...Кре2 2.Фf1+ Кр:f1 3.Кg3# - тактический момент, тождественный предыдущему примеру. 1...Крс2 2.Фb2+ Кр:d3 3.Кc5# и 1...е2 2.Ke1 – очень эффектно. Жертва коня в последнем варианте аналогична жертве ферзя, осуществленной в первом варианте данной задачи.

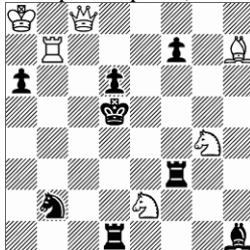
Способ комплектования содержания шахматной задачи путем изменения или уменьшения тактических моментов в идеиной основе, а также изменение количества ходов решения (с соответствующим оформлением) в творческой практики композитора мало распространен.

Обогащение содержания

Обогащение какой-либо идеи разными новыми нюансами повышает ценность шахматной задачи. Обогащением считают создание иллюзорной игры, ложных следов решения, дополнительных вариантов, проведения идеи с правильными матами и т.д.

Но необходимо иметь в виду, что при усложнении основного содержания нельзя нарушать единство формы и содержания. Если усложнение требует дополнения многих новых фигур и не очень тесно связано с основной идеей, то лучше от него отказаться.

№200. В.Бартолович
«Шпрингерен», 1956

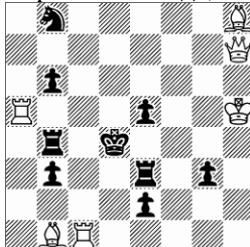


6+8 2# 1.Лb4

Рассмотрим поучительный пример работы одного автора над задачей. В позиции №200 только две игры. После ложного следа 1.Лe7? (с угрозой 2.Сe4#) варианты: 1...Лf1 2.Кe3# и 1...Лh3 2.Kf6#, опровержение 1...Лd4!.

В действительном решении 1.Лb4 угроза та же самая, защитные ходы черных тоже одинаковы, но матующие ходы поменялись: 1... Лf1 2.Kc3# и 1...Лh3 2.Kf4#. Тема перемены матов тут выражена просто и доходчиво. Впрочем, выясняется, что в этом механизме есть возможности, использования которых обогащает содержание. И автор иллюстрирует эту возможность.

№201. В.Бартолович
«Проблемблад», 1958



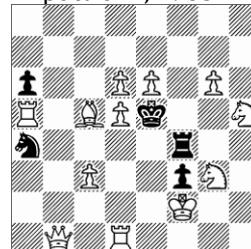
6+9 2# 1.Фc7

В позиции №201 уже имеем три игры: в начальном положении 1...Лe4 2.Ф:e4# и 1...Лd3 2.Ф:d3#. Попытка решить за-

дачу путем 1.Фh6? создает новую тематическую игру: 1...Лd3 2.Фf4#, 1...Лe4 2.Фd2# и 1...Лf3 2.С:e5#(опровержение 1...Лb5!). В действительном решении тематическая игра меняется еще раз: 1.Фc7! Лe4 2.Фc3# и 1...Лd3 2.Ф:e5#.

Дальнейшая работа автора над этим механизмом способствовала насыщению содержания еще одной иллюзорной игрой.

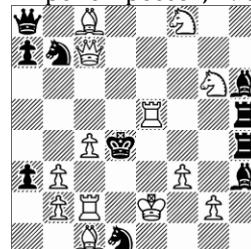
№202. В.Бартолович
«Проблем», 1965



12+5 2# 1.Фb8

В позиции №202 иллюзорная игра в начальном положении 1...Лb4 2.Фf5# и 1...Лf8 2.Фe4#. Первый ложный след 1.Фc1? Лb4 2.Фg5# и 1...Лf8 2.Фe3#, опровержение 1...Лg4!; второй ложный след 1.Фb7? Лb4 2.Фg7#, 1...Лf8 2.Лe1# 1...Лd4 2.Сd#, опровержение 1...Кa~!. Действительное решение 1.Фb8 (угроза 2.d6#) Лb4 2.Фh8# и 1...Лf8 2.Сd4#.

№203. Ф.Дюммель, Е.Рухлис
«Фрейе Прессе», 1965



13+10 2# 1.Cg5

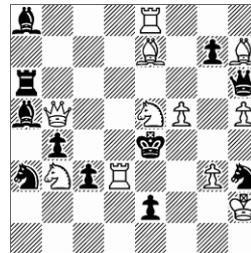
В композиции №203 идейной основой является тема перемены с чередованием матующих ходов. Не нарушая художественного принципа органичного единства формы и содержания, авторы сумели воплотить в ней восемь игр (семь с ложными следами и одну с действительным решением).

Приводим тематические варианты ложных следов и решения этого своеобразного таска в теме перемен: 1.Kf4? L:f4 2.Ld2#, 1...C:f4 2.Le4#, опровержение 1...L:e5+; 1.g4? C:g4 2.Le4# и 1...L:g4 2.Ke6#, опровержение 1...Cf1+; 1.Lf5? L:f5 2.Ke6# и 1...Cf5 2.Fe5# опровержение 1...Le4+; 1...Lg5? C:g5 2.Fe5# и 1...L:g5 2.Ld2#, опровержение 1...Le4+; 1.Cf4? L:f4 2.Ld2# и 1...C:f4 2.Le4#, опровержение 1...Kf2!; 1.Cg4? C:g4 2.Le4# и 1...L:g5 2.Ke6#, опровержение 1...Fe8!; 1.Cf5? L:f5 2.Ke6# и 1...C:f5 2.Ld5#, опровержение 1...Fe8!. Действительное решение 1.Cg5 C:g5 2.Ld5# и 1...L:g5 2.Ld2#.

Наличие ложного следа или следов в иллюзорной игре обогащает содержание шахматной задачи, но вводить их в большом количестве не целесообразно. Иллюзорная игра в задаче всегда должна быть приемом подчеркивания основного замысла, усложнения общего содержания, но не самоцелью.

Основа задачи №123 – реализация критических ходов, острой, находчивой идеи. Тут все элементы насыщены определенными тактическими моментами, они связаны очень удачно и внешне все смотрится хорошо. Впрочем, внимательный анализ показал, что в этом механизме можно применить тему перемены.

№204. В.Чепижный
Олимпийский конкурс, 1960,
2 место



11+11 2# 1.Kg4

Как это реализовано, видно в задаче №204.

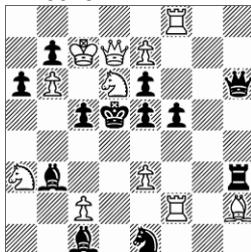
Ложный след: 1.Cg5! – угроза 2.Ld4#. Варианты: 1...Φb6 2.Kc6# и 1...Lg6 2.K:g6# - идея критических ходов, 1...Cb6 2.Kg6#, 1...g6 2.Kc6# - простое перекрытие черных. Попытку решения опровергает ход 1...Φg6!

В действительном решении 1.Kg4 с угрозой 2.Kc5# весь комплекс идейной игры осуществляется слоново-ладейная батарея. 1...Φb6 2.Cd6# и 1...Lg6 2.Cf6# - это основные варианты, 1...g6 2.Cd6# и 1...Cb6 2.Cf6# - два варианта с перекрытием на матующих ходах. В дополнение 1...Lc6 2.Fd5# и 1...Φc6 2.Le3#.

Введение в основной замысел ложной игры сделало задачу ярче и эмоциональнее.

Немного в иной трактовке использован этой механизм в задаче Ю.Вахлакова (№204а), «Шахматы в СССР», 1968 г., 3 пр. Белые: Kpa1, Φf3, Ld8, Ld8, Le1,Cd5, Ch2, Kb2, Kd7, п.e5 (9); Черные: Kpd4, Φa6,Lg6, Lh8, Kb1,п.а4,c5,f5,g7,h3 (10). Мат в 2 хода. 1.Kf8! нельзя 1.Kb6!? Φe2!, а 1.Kf6!? Lg3!

№205. Л.Лошинский
Матч Голландия - СССР, 1956-57,
1 место



11+12 3# 1.Ле2

Задача №205 (матч Голландия-СССР, 1956-57 гг.) составлена на тему перемены матов в трехходовой форме. Используя механизм коневой батареи, автор осуществил тему в трех вариантах. В начальной позиции – 1...Сбe3 2.Kb5+ Кре4 3.Kc3#, 1...Ф:e3 2.Ke8+ Кре4 3.Kf6#, 1...Л:e3 2.K:b7+ Кре4 3.K:c5#. Попытки белых сохранить эту игру опровергаются из-за блокирования белыми поля для своего коня: 1.c3? С:e3! 1.e8Ф? Ф:e3!, а в случае 1.Kр:b7? – Л:e3!

Решение 1.Ле2! (угроза 2.e4+ fe 3.Kd~#) создает новую сетку вариантов при сохранении защитных ходов черных: 1...С:e3 2.Kdc4+ Кре4 3.Kd2#, 1...Ф:e3 2.Kf7+ Кре4 3.Kg5# и 1...Л:e3 2.K:f5+ Кре4 3.Kg3#; все три варианта со связыванием черных фигур.

В этой задаче иллюзорная игра органично связана с главной идеей, подчеркивает ее, и обогащает содержание произведения. Позиция немного перегружена фигурами, но, по замыслу и оригинальности воплощения, она заслуженно была выдвинута в число лучших задач матча.

Обогащение идейного содержания за счет дополнительной игры было проиллюстрировано на примерах №79 и 151. Дополнительные вари-

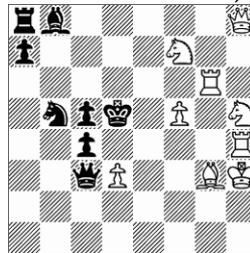
анты в этих задачах объединены общими моментами замысла, поскольку они осуществляются теми же белыми фигурами, которые принимают участие в идейных вариантах. Много примеров идейного обогащения содержания шахматной задачи можно найти в разделе IV. Стремясь пропитать замысел наилучшими идейными мотивами, композиторы во всякое время ищут удачные схемы и механизмы.

Перенесение идейной игры

Этот способ комплектования содержания шахматной задачи связан, главным образом, с темой перемены.

Есть несколько видов этой темы. Рассмотрим *чередование матов* – вид перемены в задаче, когда на одинаковые защиты черных маты иллюзорной игры сохраняются, но осуществлены в другом порядке. Как известно, эту разновидность темы перемены проводят или с сохранением идейного содержания, или с заменой. Построить задачу способом перенесения идейной игры в теме чередования, можно только тогда, когда в позиции есть изменения идейного содержания.

№206. М.Ковалев
«Шахматы в СССР», 1949

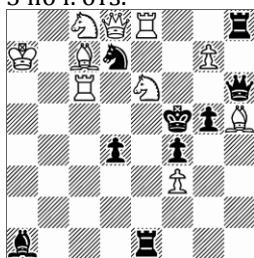


9+8 2# 1.Ke5

Задачи №206 и 207 построены на одинаковую тему – чередование ма-

тующих ходов в иллюзорной и действительной игре с переменой тактического содержания. На диагр. №206 ложный след 1.Kd8? (угроза 2.Fg8#, опровержение 1...C:g3!) создает тематические варианты 1...Kd4 2.Kf6# и 1...Kd6 2.Kf4# с иллюстрацией перекрытия черных ферзя и слона. В действительном решении 1.Ke5! (угроза 2.Fg8#) после 1...Kd4 2.Kf4# или 1...Kd6 2.Kf6# на те же защиты черных проходит взаимная перемена матующих ходов и перемена тактического содержания – на сложное блокирование.

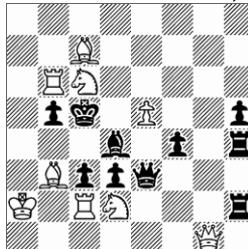
№207. Ю.Белякин
«Шахматы в СССР», 1949,
3 поч. отз.



10+9 2# 1.Kf8

В позиции №207, наоборот, в ложном следе имеем сложное блокирование, а в действительном решении – перекрытие черных фигур. В случае 1.ghK? угроза 2.Cg4# тематическая игра: 1...Kf6 2.Ke7# и 1...Ke5 2.Kd6# (опровержение 1...Lg1); после 1.Kf8 (угроза 2.Cg4#), на те же защитные ходы 1...Kf6 2.Kd6# и 1...Ke5 2.Ke7#. Обе задачи имеют ряд конструктивных недостатков: в первой неудачно расположена черная ладья на a8, во второй – тематический ложный след грубый и в действительном решении игра ограничивается двумя главными вариантами.

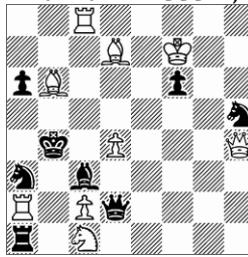
№208. Ю.Белякин, А.Копнин
«Шахматы в СССР», 1949



9+10 2# 1.Fg5

В композиции №208 иллюзорная игра, подчеркнутая ложным следом 1.Лаб с угрозой 2.Cd6#, такая: 1...C:e5 2.Ke4# и 1...Ф:e5 2.Л:c3# на фоне полусвязывания черных ферзя и слона. Опровержение ложного следа 1...b4!. В действительном решении на 1.Fg5 (угроза 2.Фe7#) – те же самые защиты черных, но матующие ходы чередуются между собой 1...C:e5 2.Л:c3# и 1...Ф:e5 2.Ke4#. Идейная основа – самосвязывание черных фигур. Данная задача может служить примером идейного обогащения содержания. Но она приведена с другой целью.

№209. В.Савченко
«Шахматы в СССР», 1949



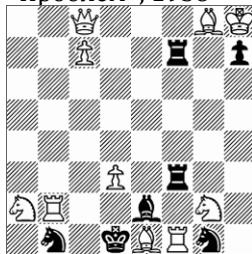
9+8 2# 1.Фe1

Используя способ перенесения идейной основы, другой автор составил задачу №209, в которой воплотил тему, аналогичную предыдущей, но с

тактической основой, построенной в обратном порядке. Хороший первый ход 1.Фe1 создает угрозу 2.Фe7#. В действительной игре 1...C:d4 2.Kd3# и 1...F:d4 2.Lb2# - проходит полусвязывание черных ферзя и слона. В иллюзорной игре 1.Ff4? с угрозой 2.Fd6# защита остается той же самой, но порядок матующих ходов изменен: 1...Cd4 2.Lb2# и 1...F:d4 2.Kd3#. Тут идею игру составляет также само-связывание черных фигур.

Опровержение ложного следа 1...K:f4 очень грубое, к тому же в действительном решении, при ответе 1...Fe2, обесценивает угрозу дуаль на матующем ходу 2.F:c3# и 2.Lb2#. По этим причинам задача была снята с годового конкурса журнала «Шахматы в СССР».

№210. Ф.Прибыл
«Проблем», 1958



10+7 2# 1.Fd7!

Если п.c7 заменить черной – 1.Fg4

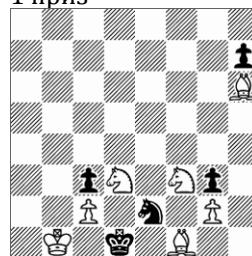
В композиции №210 идея основана такая же, как и в рассмотренных выше трех задачах, хотя и построена с другим механизмом. Тут в двух играх – иллюзорной и действительной – полусвязывание и развязывание. Если бы вся суть заключалась только в этой позиции, она не имела бы большой ценности. Но содержание расширено тем, что образован близнец: если

пешку с7 заменить черной, то весь игровой процесс проходит в обратном порядке.

Иллюзорное решение 1.Fg4?. Опровержение 1...L:c7! – тактический мотив полусвязывания черных фигур. Действительное – 1.Fd7 (угроза 2.Fa4#) варианты 1...L:d3 2.Ke3# и 1...C:d3 2.Cf2# (самосвязывание). В близнецце при ложном следе 1.Fd7? c6! – самосвязывание, в решении 1.Fg4! угроза 2.Fa4# - полусвязывание.

Очевидно, автор задачи №210 был знаком с позициями №208 и №209, и сумел методом творческого отталкивания от работ других авторов сконструировать оригинальную задачу.

№211. В.Руденко
«Суомен Скакки», 1957,
1 приз

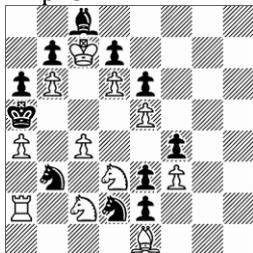


7+5 3# 1.Cf4

Композиция №211 – блок в начальном положении, на все ходы черных подготовлены ответы: 1...Kc1 2.Kf4! K~ 3.Ce2#, 1...Kf4 2.Kc1 K~ 3.Ce2#, 1...Kd4 2.Kg1 K~ 3.Ce2# и 1...Kg1 2.Kd4 K~ 3.Ce2#. В связи с отсутствием выжидательного хода, белые меняют игру: 1.Cf4 (угроза 2.C:g3) 1...Kc1 2.K:c1, 1...K:f4 2.K:f4, 1...Kd4 2.K:d4 и 1...Kg1 2.K:g1, во всех случаях с 3.Ce2#. Две пары чередования матов. Любопытно, что если добавить белую пешку h2 и черную пешку h4, то выйдет новая

задача-блок с решением 1.h3, причем иллюзорная игра предыдущей задачи в ней становится решением и наоборот.

№212. Х.Хольм
«Спингарен», 1965,
1 приз



11+11 3# 1.Ла3

Способ перенесения идейной игры использован при построении задачи №212: 1.Лb2? Кc5!. 1.Лa3! цугцванг. Вообще этот способ малоперспективный, поскольку его можно применить главным образом в задачах, составленных на тему перемены матов.

Однородность идейной основы в игре белых и черных

Композиторы зачастую создают однородные идейные основы в игре белых и черных фигур. Создание позиций, в которых обе стороны проводили бы одинаковый маневр или комбинации, - привлекательная цель в творческой работе. Однородность идейной основы бывает трех видов.

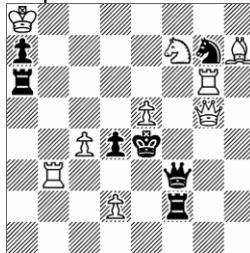
1. Однородность **полная**. В защите черные осуществляют тот же самый идейный комплекс и теми же фигурами, что и белые.

2. Однородность **частичная**. В игре черных нет внешнего подражательства, но идейная основа такая же, как у белых.

3. Однородность **геометрическая**. Движение белых и черных фигур касательно внешнего рисунка одинаковое, но идейная основа может быть разная.

В двухходовой задаче осуществить однородность трудно из-за недостаточного количества ходов.

№213. Л.Куббель
Рижский журнал, 1934,
1 приз



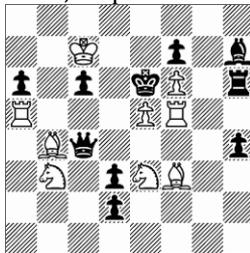
9+7 2# 1.Фg3

На диагр. №213 первым ходом 1.Фg3! белая фигура освобождает вертикаль для движения ладьи, которая угрожает 2.Лg4#. Белые в угрозе применяют бристольскую тему. Черные, защищаясь, осуществляют встречный маневр 1...Фf5, чтобы, в случае проведения белыми угрозы, защищаться своей ладьей, которая стоит сзади. Маневр черных аналогичен маневру белых, но в том и другом случае предусмотренные маневры не завершены целиком. Пример принадлежит к *первому* виду однородности.

Трехходовые и многоходовые задачи иллюстрируют однородность идейной основы выразительнее, доходчивее, как это видно из рассмотренной раньше задачи №24, содержание которой заключается во взаимной обструкции черных и белых фигур.

№214. В.Виат

Конк. Британской шахм. федерации, 1960, 1 приз

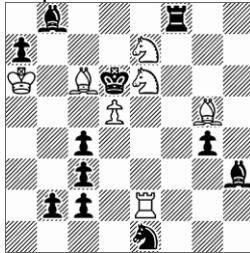


9+10 3# 1.C:c6

Примером *второго* вида однородности (частичной) служат диаграммы №214 и 215. В первой белые и черные реализуют тему Гримшоу, но внешнего подражания – движения одинаковых фигур – нет. На 1.C:c6 (угроза 2.Kpd8! и мат следующим ходом) идейные варианты: 1...Lg6 2.Cc5! и 1...Cg6 2.Lc5!

№215. А.Иохандл

«Швейцерише шахцайтунг», 1963, 1 приз



7+11 7# 1.Kg6

Во второй (№215) имеем тему возврата белыми коня, а черными – ладьи, что осуществлено в таком игровом процессе: 1.Kg6 Lf7 2.Ke5 Lf4 3.Le4 Cf1 4.Kg6 Lf7 5.Ke7 Lf8 6.Cf6 и неминуемый мат на седьмом ходу.

Третий вид однородности – геометрическую – хорошо демонстрируют

задачи №80, 81 и 111, в которых отображается тема преследования.

№216. А.Ярославцев

«Шахматы в СССР», 1951, 4 приз

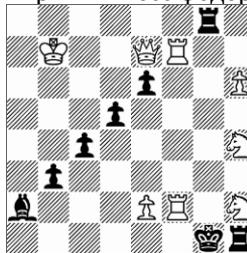


8+11 3# 1.Ca3

В позиции №216 показана такая однородность во встречных маневрах ладей, которые движутся по горизонтали навстречу друг другу. Тут имеем геометрический рисунок, но в движениях фигур заложен разный тактический мотив. 1.Ca3 угроза 2.Lf4! с неминуемым матом на третьем ходу. Варианты: 1...Le4 2.Ld4+ Kp:d4 3.Fd6# и 1...Ld4 2.Lc4! e4 3.Lc5#.

№217. А.Анчин

«Бритиш чесс федерацион», 1936-37



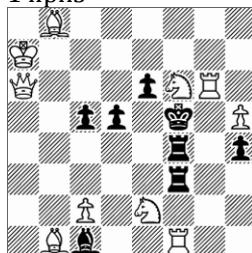
8+8 3# 1.Ff8

В задаче №217 геометрический рисунок осуществлен в такой последовательности: 1.Ff8 (угроза 2.F:g8#), 1...Lg6 2.Fd6 e5 3.Fg6#, 1...Lg5 2.Fc5 d4 3.F:g5#, 1...Lg4 2.Fb4 c3 3.F:g4# и 1...Lg3 2.Fa3 b2 3.F:g3#.

Известный механизм с новым идейным содержанием

В творческой практике используют и такой способ: берут какой-нибудь известный механизм и насыщают его новым идейным содержанием.

№218. Л.Куббель
«Задачи и этюды», 1928,
1 приз



10+8 2# 1.Ke8

Идейную игру в задаче №218 составляют две ладьи, которые пребывают в полусвязке, и белая слоново-пешечная батарея.

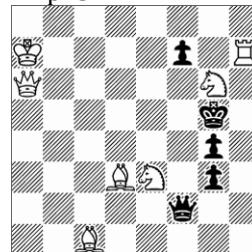
После 1.Ke8 возникает угроза 2.Феб#, черные защищаются связыванием белого ферзя. Их ладьи по очереди делают критические ходы, оставляя другую в полусвязке, белые используют это и дают мат навскрышку своей батареей: 1...Ла3 2.c3# и 1...Ла4 2.c4#. Дополнительные варианты составляет игра тех же черных ладей: 1...Ле4 2.Kg7# и 1...Ле3 2.Л:f4#. Есть еще один дополнительный вариант 1...e5 2.Kd6# со сложным блокированием.

Ложные следы: 1.Ke4? Л:e4! 1.Kg4 (d5) e5! «Глубокий замысел, богатое содержание, хорошее вступление и безупречная конструкция позволяют отнести эту задачу к числу классических произведений шахматной композиции» (А.Батурина).

№219. Я.Вильнер

«64», 1930,

1 приз



7+5 2# 1.Kf8

Аналогичная идея и в задаче №219, но в ней полусвязка черных фигур заменена связкой белого коня и вместо пешечно-слоновой батареи использована коневая. Основные варианты после 1.Ke8 с угрозой 2.Фh6#, 1...Фa2 2.Kc2#, 1...Фf6 2.Kf5# и 1...Фh2 2.Kg2#, легко заметить, что главные варианты осуществлены так же, как и в предыдущем примере. Так в известном механизме с новым шахматным материалом создана любопытная задача.

№220. Л.Лошинский

4-е первенство СССР, 1956,

3 место



9+9 2# 1.Фh7

В двухходовке №220 идея такая же, как и у Л.Куббеля (№218), но отличается построением – вертикальная связка ладьи заменена диагональной; заменена и связывающая фигура –

там ладья, тут слон, кроме того, заменена и батарея, которая действует на черного короля. Но механизм востребован. Все эти перемены способствовали созданию совершенно новой композиции. В решении хороший первый ход 1.Fh7, который освобождает поле f8 черному королю, создает угрозу 2.Ke6#; варианты: 1...Lh3 2.Cg3#, 1...Lh5 2.Cg5#, 1...Cc3 2.Ce5# и 1...e5 2.Ce3#.

В этой задаче игра белой батареи органично объединяет две пары вариантов, одну осуществляют ладьи – используется полусвязывание. Вторую иллюстрирует их перекрытие слоном и пешкой. Итак, в известном механизме воплощено совсем новое содержание.

№221. Л.Лошинский
«Труд», 1947, 2 приз

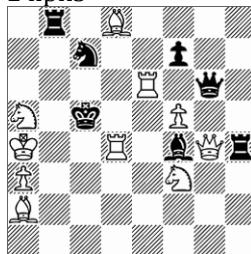


10+11 2# 1.Ca2

Главный замысел задачи №221 в особенности игры связанной белой ладьи в четырех вариантах: 1.Ca2 (2.C:d6#) 1...Lf4 2.Le4#; 1...Ke5 2.Lf4#; 1...Ce7 2.Lg4#; 1...d5 2.Lc4# - в первых трех вариантах использовано перекрытие черных фигур, а в четвертом – блокирование поля. Главные варианты дополнены пятой игрой ладьи 1...Cf4 (L:h2) 2.Ld5# при ее развязывании и еще одним вариантом 1...Lg6 (C:c2+) 2.Lc2# с перекрытием. Задача имеет недостаток – громоздкое по-

строение и неприятное расположение белой пешки на с7.

№222. А.Гуляев
«Шаховски вестник», 1947,
2 приз

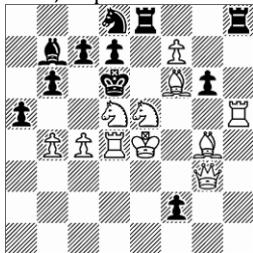


10+7 2# 1.Fg1

Диагр. №222 имеет тот же костяк, что и предыдущая, но основное ее содержание ее составляют две пары тематических игр, которые реализованы в одном батарейном механизме с воплощением темы повторной угрозы. Вступление 1.Fg1 (угрожает 2.Ld5#). В защите какой-либо отход слона парирует угрозу, поскольку связывается ладья d4. Но, если слон будет двигаться по диагонали b8 – h2, возникнет вторая угроза 2.Fc1#, поэтому отступление должно быть тоньше, чтобы убрать и вторую угрозу. Этого можно достигнуть путём 1...Cd6, тогда 2.Lg4#. Если слон будет двигаться по диагонали c1 – h6, возникнет угроза 2.Ce7#, чтобы защититься и от этой угрозы, нужно играть 1...Cg5, теперь решает 2.Lf4#. Механизм задачи реализует две пары тематических идеиных игр. Задача А.Гуляева по форме лучше, чем задача Л.Лошинского, но внутренним содержанием она ей уступает.

В трехходовой форме построение задач с использованием известного механизма осуществляют, как и в двухходовой.

№223. Л.Лошинский, Е.Умнов
«Тейдшифт ван ден Нидерланд скакбонд»,
1930, 1 приз

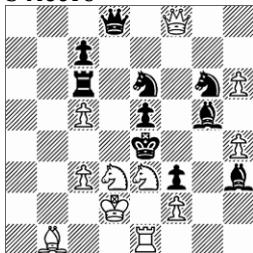


11+11 3# 1.b5

В задаче №223 в главных вариантах представлена комбинация последовательного развязывания двух белых коней в сочетании с шахами белому королю. Первым ходом 1.b5 черные даже получают свободное поле (угроза 2.Фа3+ с5 3.bc#). Решение: 1.b5 Кс6 2.Ke7+ K:d4+ 3.Ke5 - c6#, 1...Кe6 2.Kc6+ Kf4+ 3.Kde7#.

№224. З.Пигитс

Первенство Латв. ССР, 1950,
3 место



11+10 3# 1.Фf6

Автор задачи №224 использовал предыдущий механизм в немного ином направлении. Он сохранил основную идею – два острых главных варианта – и добился в двух дополнительных вариантах прямого развязывания белых фигур. Решение 1.Фf6! с угрозой 2.Ф:g6+ Cf5 3.Ф:f5#. Основ-

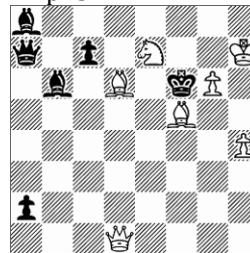
ные варианты: 1...Kd4 2.Kf4+! Kc2+ 3.Ked5#, 1...Kef4 2.Kd5+ Ke2+ 3.K3f4#; дополнительные: 1...C:f6 2.Kd5+ Kpf5 3.K:e5# или 2...Kр:d5 3.Ca2#; 1...Ф:f6 2.Kb4+ Kpf4 3.Kbd5#. Две пары идейно связанных вариантов объединены игрой белых батарей в интересном, экономичном оформлении.

Композитор в своем творчестве берет известный механизм и вкладывает в него новое содержание. Этот прием признан одним из способов развития шахматной задачи и им стоит пользоваться в работе. Шахматные задачи, построенные таким способом, имеют все права на самостоятельное существование.

Основа из различных задачных идей и тем

Тактические и конструктивные шахматные элементы, подобно химическим, можно объединять в разнообразные сочетания. В творческой работе главное заключается в том, как лучше эффективнее их использовать.

№225. Д.Венрайт
«Гуд компенион», 1914,
1 приз



7+6 2# 1.Cc8

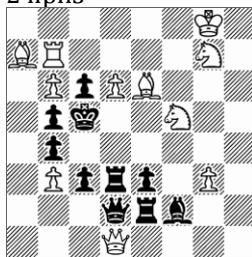
Приведем анализ тактических идей в №225. Авторское решение 1.Cc8 с угрозой 2.Kg8#. Диагональ с8 – h3 покидать нельзя, потому что необходим

контроль над полем e6. Но почему белый слон должен пойти только на это поле? Потому что ход на поле с8 препятствует защите черных 1...Фb8. В ответ черные связывают белого коня ходом своей пешки c7. Но на 1...сб 2.Фf3# - матующий ход возможен из-за перекрытия слона a8; в случае 1...с5 2.Фa1#, мат по аналогичной причине – из-за перекрытия слона b6. В двух вариантах общими усилиями белых и черных проведены тактические идеи: прямое связывание белой фигуры и перекрытие черных фигур.

№226. В.Тимонин

«Находкинский рабочий», 1966,

2 приз



11+10 3# 1.Кe8

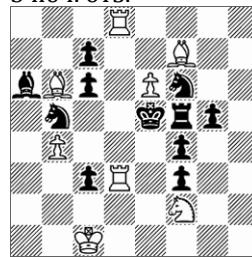
В трехходовке №226 ход 1.Кe8 создает угрозу 2.Kf6 и 3.Kd7 (e4)#. Какие тактические моменты связаны с защитными и матующими ходами? В первом варианте – 1...Лd4, цель – дать шах белому королю и этим снять угрозу. Белые отвечают 2.Lg7! – прикрывают своего короля, и, когда ладья отошла с поля b7, возникла угроза 3.b7#, от которой защищает ход ферзем 2...Фa2; но после отхода ферзя с поля d2 включился белый ферзь и имеет ход 3.Ф:d5#. Во втором варианте 1...Лd5 преследует другую защитительную цель – взять коня на f5. Белые отвечают 2.Лc7! – тонким ходом, который не только создает угрозу 3.b7#, но и игра-

ет определенную роль на третьем, матующем ходу, а именно 2...Фa2 3.Ф:d5# – мат при связанной черной пешке с6. В третьем – 1...Л:d6 черные имеют намерение убрать угрозу шахом на d8. Ход 2.Лd7 белых – аналогичен по цели двум предыдущим. Для связки всех трех вариантов автор избрал любопытные геометрические движения черной и белой ладей.

№227. А.Питук

«Ческословенски шах», 1955,

3 поч. отз.



8+11 3# 1.Л8d4

Идейное содержание задачи №227 – правильные маты при разнообразных тактических мотивах.

В начальном положении на 1...Кd6 2.Cd4+ Kpd5 3.e7# предусмотрен правильный мат с использованием связки черного коня. Решение 1.Л8d4 cb 2.Лe4+ К:e4 3.Kg4#. В этом варианте-угрозе пожертвована белая фигура, отвлечен черный конь от контроля пункта g4, и на матующем ходу использовано блокирование поля e4; на 1...Kd6 2.Ld5+ K:d5 3.Cd4# – второй правильный мат, но его мотив – жертва белой ладьи и блокирование двух полей черными фигурами; в случае 1...K:d4 2.C:c7+ Kpd5 3.e7# третий правильный мат с жертвой белой ладьи, отвлечением черного коня от контролируемого им пункта с7 и при связанны-

ной черной фигуре. Интересен и четвертый вариант 1...Kd5 2.Kg4+ Kpd6 3.Cc5# - мат с блокированием поля d5.

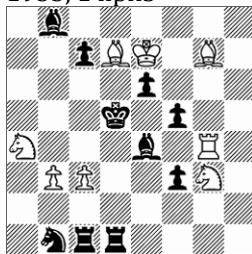
Очень широко трактует способ комплектования содержания из разных идей задача известного советского композитора Л.Куббеля №156, где варианты максимально насыщены тактическими мотивами.

Объединение механизма положения с другими тактическими идеями

Механизмы положения связаны с особенностями игры шахматных фигур, обусловлены их взаимным размещением на доске. К таким механизмам относят тему П и к е н и н н и, которая заключается в четырехкратной игре черной пешки, которая стоит в начальном положении, правила взятия фигур на проходе, превращение пешек в разные фигуры, механизмы батареи, двойного шаха, повторной угрозы и т.д. Комплектование содержания в разделе двухходовок только на каком-то одном механизме положения – пройденный этап. Теперь требуется углубление содержания, а достичь его можно только путем объединения механизмов положения с другими тактическими идеями.

№228. П.Сола

Конк. финского союза проблемистов, 1935, 1 приз



8+10 2# 1.Kh5

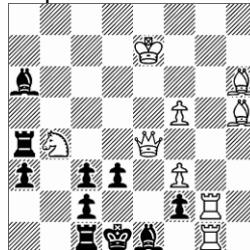
Любопытно содержание задачи №228. Решение 1.Kh5!. От угрозы черные защищаются двумя способами: прямолинейно (движение черной пешки открывает действие черного слона на поле f4), и скрыто (движение черного слона e4 освобождает поле).

На 1...c6 2.C:e6# и 1...c5 2.Kb6# - использовано блокирование, при 1...Cc2 2.c4# и 1...Cd3 2.Ld4# - перекрытие черных фигур.

№229. Л.Куббель

«Советская торговля», 1934,

1 приз



9+10 2# 1.Kd5

В композиции №229 показано превращение черной пешки, мотивированное развязыванием черной фигуры в сочетании с темой Сомова: 1.Kd5 угроза 2.K:c3#, основные варианты – 1...f1K 2.f4# и 1...f1F 2.Ke3#. Дополнительные – 1...L:e4+ 2.fe#; 1...Lc4 2.F:d3# - подчеркивают остроту идеальной основы.

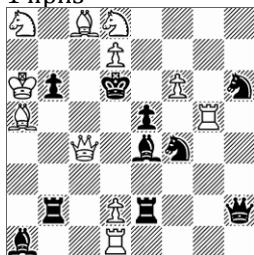
Интересно, что если бы не было белой пешки на f5, позиция допускала бы побочное решение 1.f4+ Kpd2 2.f5#

Механизм двойного шаха (в задачной композиции его называют «Московской темой») заключается в том, что от угрозы черные защищаются, перекрывая одну из линий нападе-

ния и одновременно нападая на вторую линию (или поле). Этот механизм широко разработан и представлен в чистом виде и со многими другими тактическими идеями (перекрытием, развязыванием, включением и выключением фигур, перекрестными шахами и т. д.).

№230. А.Гуляев

Конк. посв. VII ш/ш съезду, 1931,
1 приз



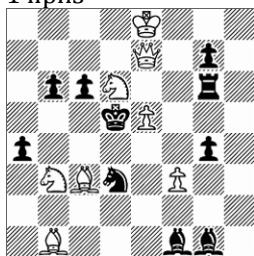
11+10 2# 1.d4

В задаче №230 объединены механизм двойного шаха с перекрытием, блокированием и отвлечением черных фигур.

1.d4 угроза 2.de#, 1...Kd5 2.Fc6#, 1...Kd3 2.Fe6#, 1...Cd5 2.Fc7#, 1...Cd3 2.Kb7# и 1...Lbd2 2.Cb4#. Во всех идейных вариантах матующие ходы точно дифференцированы.

№231. Л.Лошинский

«Шахматы в СССР», 1955,
1 приз

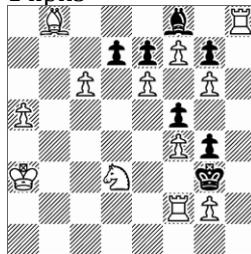


8+10 3# 1.Ka5

В задаче №231 механизм повторной угрозы приспособлен к трехходовому выражению (пример перенесения механизма из двухходовки в трехходовку – см. №170). С помощью такого механизма проведена интересная идея: черный конь, защищаясь от повторной угрозы, должен вернуться в начальное положение и перекрыть слона f, включение которого было защищено от основной угрозы. Первый ход 1.Ka5 создает угрозу 2.Ca2+ Krc5 3.Kb7#. 1...K~ 2.Ce4+ Krc5 3.Kb7#, 1...Kc5! 2.Kc8 Kd3 3.Ca2#, если 2...K~ 3.Ce4#, 1...Kf2! 2.Kf5 Kd3 3.Ca2#; дополнительные варианты 1...c5 2.Fb7+ Krc6 3.Ff7#, 1...Kpc5 2.Kab7+ Kpd5 3.Ca2#.

№232. Б.Авшаров

«Шахматы», 1964,
1 приз



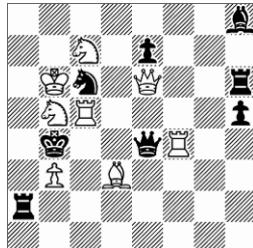
12+7 4# 1.Le2

Основное содержание четырехходовки №232 – тема Пикеннини. «Четырехкратная игра черной пешки d7 каждый раз открывает совершенно новые пути матования черного короля. Выбор игры белых очень любопытен и далеко не очевиден», - пишет Я.Владимиров, судья конкурса. 1.Le2! dc 2.Ce5 c5 3.Cc3 c4 4.Ce1#, 1...d6 2.Ca7 d5 3.Cg1 d4 4.Ch2#, 1...d5 2.Kc5 d4 3.Ke4+ fe 4.f5# и 1...de 2.Ke5+ Kp:f4 3.Kf3+ e5 4.C:e5#.

Идейная основа – сплав двух механизмов построения

Комплектование идейной основы шахматной задачи путем объединения содержания двух разных механизмов в конструктивном оформлении связано с определенными трудностями и мало распространено среди композиторов, хотя оно и раздвигает границы задачной тематики. Обратимся к примерам.

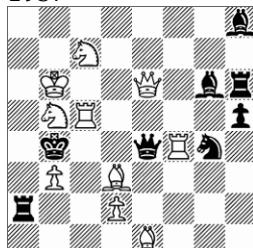
№233. М.Адабашев
«Советская шахматная композиция»,
1937



8+8 2# 1.Cc2

В задаче №233 после 1.Cc2 угрожает 2.Kd5#; варианты: 1...Cd4 2.Fc4# и 1...Kd4 2.Lc4#.

№234. М.Адабашев
«Советская шахматная композиция»,
1937

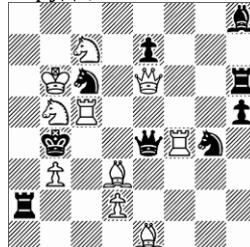


10+8 2# 1.Cc2

В задаче №234 на 1.Cc2 (угроза 2.Kd5#) тематические варианты – 1...

Ke3 2.d4# и 1...Kf6 2.d3# - по тактическим мотивам однородны с предыдущей задачей, но и немного отличаются. Во втором примере на матующем ходу играет механизм положения – мат навскрышку белой пешкой. Оказывается, обе эти позиции можно объединить в одну.

№235. М.Адабашев
«Труд», 1935

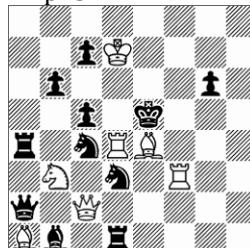


10+9 2# 1.Cc2

В новом оформлении – в задаче №235 – две пары тематических вариантов – синтез ценнейший по содержанию.

В большинстве задач, где отображена идейная основа из двух пар вариантов, часто можно обнаружить, что они составлены способом комплектования идейной основы при объединении двух механизмов.

№236. Л.Гугель
Конк. посв. VII съезду ВЛКСМ, 1936,
2 приз

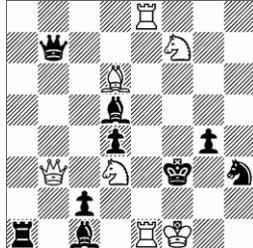


7+11 2# 1.Cc6

Удачно совмещены в одной позиции №236 механизмы удвоенной и повторной угрозы. Замысел реализован таким образом: 1.Cc6 (угроза 2.Le4#). В варианте 1...Kcb2 2.Fe2# - механизм двойной защиты («Московская тема») от основной угрозы 2.Le4#, а в варианте 1...Kdb2 2.Fh2# - удвоенная защита препятствует уже повторной угрозы 2.Ld5#, тогда как от основной черные защищались связыванием ладьи.

№237. А.Гуляев

Конк. памяти Л.Куббеля, 1946,
1 приз



7+9 2# 1.Lf8

В хорошем оформлении задачи №237 нашла воплощение игра двух батарей, с помощью которых осуществлен оригинальный механизм самосвязывания двух черных фигур (1.Lf8 угроза 2.Kg5#, 1...F:f7 2.F:d5# и 1...C:f7 2.F:b7) и в двух вариантах сложное блокирование (1...Kf4 2.Kde5# и 1...g3 2.Kfe5). Механизмы могут «работать» и отдельно, врозь, но, когда они объединены в один комплекс, и таким образом, удвоены функции каждой фигуры, они художественно обогащают композицию.

Создавать новое содержание путем объединения отдельных механизмов в один органический комплекс можно в двух разновидностях: первая, когда размещение шахматных фигур дела-

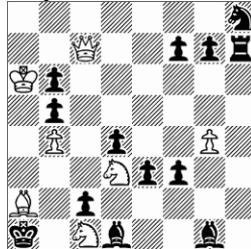
ет возможным комплектование, не разрушая тактическое содержание исходных позиций (задача №235), вторая, когда изменяют тактическое содержание (задачу №237). Композиции, составленные рассмотренным способом, зачастую отличаются цельностью, свежестью, и высоким художественным уровнем.

Смены матовых картин – правильных матов на неправильные

Создание матовых картин с правильными матами является одним из художественных принципов задачной композиции; правильные маты украшают задачу, но они не всегда дают возможность полно представить замысел. При комплектовании содержания путем смены матовой картины, известная идея, ранее отделанная правильными матами, в новом оформлении не имеет правильных матов. Практически этот способ применяют редко.

№238. Р.Кофман

Венский шахматный клуб, 1931,
3 приз



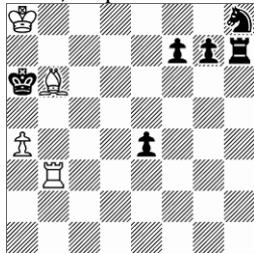
7+13 3# 1.Fa7

Задача №238 трактует тему простого клапана с правильными матами. 1.Fa7 с угрозой 2.Kpb7 и 3.Kb3#. Основные варианты – 1...f6 (или g6) 2.Kr:b6! и 3.Kb3#, 1...f5 (или g5)

2.Kр:b5! и 3.Kb3#, в дополнительном 1...Сe2 2.Fd7! С:d3 3.Ф:d4# тоже правильный мат.

№239. Т.Доусон

Конк. Британского союза проблемистов, 1937, 1 приз



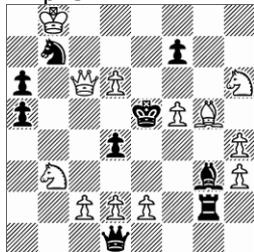
4+6 3# 1.Cd8

Эта идея лучше технически оформлена с теми же действующими фигурами в задаче №239, но без правильных матов. Тут интереснее и движения белых фигур в создании матующего хода. 1.Cd8 (угроза 2.Lb7 и 3.La7#) идейная игра: 1...f6 (или g6) 2.Lc3 и 3.Lc6#, 1...f5 (или g5) 2.Lb5! и 3.La5#.

№240. Л.Куббель

«Нова Прага», 1927,

1 приз



12+9 3# 1.h5

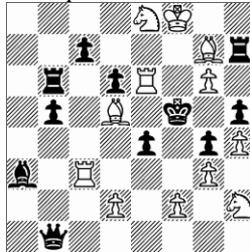
В задаче №240 основная идея заключается в перекрытии линии для черного ферзя, а осуществляет его черная пешка взятием на приходе.

1.h5 с угрозой 2.K:f7+ Кр:f5 3.K:d4#, основные варианты 1...Фa1 2.c4! dc 3.d4# 1...Фg1 2.e4! de 3.d4#. Дополнительный 1...Ф:d2 2.K:d2 d3 3.Kf3#. Вместе с угрозой тут четыре правильных матов.

№241. Л.Куббель

«Задачи и этюды», 1928,

1-2 приз



12+11 3# 1.Kpf7

В более развернутом виде, но без правильных матов, эту идею встречаем в трехходовке №241. Решение: 1.Kpf7 (угроза 2.d4 ed 3.Ce4#), 1...Фd1 2.f4! ef 3. Ce4#, 1...Фe1 2.Лe7! e3 3. Ce4# - это идейные варианты. Дополнительная игра: 1...c5 2.K:d6+ Л:d6 3.Лe5#, 1...c6 2.Лe5+ de 3.Сe6# и 1...Фb4 2.Лc5 Ф:c5 С:e4#.

Рассмотренный способ творческой работы можно рекомендовать, но с таким предостережением: с одной стороны, существует ряд идей, которые невозможно обработать, придерживаясь условия правильных матов; с другой стороны, сами условия правильных матов в какой-то мере связывают фантазию композитора при разработке выбранной темы.

В каждом конкретном случае композитор должен решить сам, в каком направлении вести дальнейшую разработку идеи. «Вообще следует сказать, - писал Л.Куббель, - что составить кра-

сивую трехходовку без правильных матов ничуть не легче, а может даже еще сложнее, чем такую же красивую задачу с правильными матами».

Комплектование содержания путем создания задач-близнецов

Близнецы – это задачи, в которых в начальные позиции почти не отличаются одна от другой, но которые имеют совершенно разные решения. Касательно структуры, задачи близнецы можно строить по таким признакам:

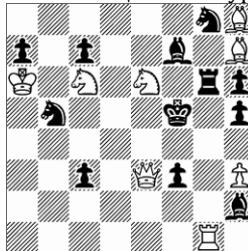
- 1 – перестановка фигуры или пешки на другое поле;
- 2 – замена одной фигуры другой;
- 3 – снятие и добавление фигур;
- 4 – перемещение всей позиции вниз, вверх, вправо, влево;
- 5 – обмен местами королей без изменения позиции в целом;
- 6 – смена позиции черного короля без изменения позиции в целом;
- 7 – смена цвета отдельных или всех фигур без нарушения конфигурации позиции;
- 8 – поворот шахматной доски;
- 9 – объединение нескольких признаков;
- 10 – смена задания решения при изменении позиции;
- 11 – продолженные задачи-близнецы;
- 12 – близнецы-наследники.

Задачи близнецы интересны своим влиянием на того, кто их решает. Найдя решение первой позиции, решатель попадает в плен первых впечатлений, и ему тяжело найти решение второй задачи-близнеца.

Приводим примеры комплектования содержания в задачах-близнецах согласно указанной классификации.

№242. Е.Рухлис

Чехословацкий конкурс, 1954, 6 поч. отз.



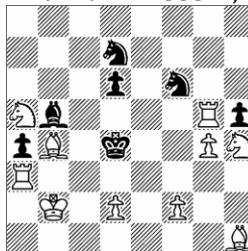
8+12 2# 1.Kcd8;

При перестановке п.h3 на h4 – 1.Kc5

Задача-близнец №242 построена по первому признаку – **перестановки фигуры или пешки на другое поле**. Задача интересна идентичностью идейного содержания. В зависимости от того, где пребывает белая пешка – на h3 или h4 – определяют, каким конем сделать первый ход, и каким – матующие ходы. В первой позиции 1.Kcd8 угроза 2.Fd3# и главные варианты 1...Kd6 2.Ked4#, 1...Kf6 2.Keg7#; во второй – с белой пешкой на h4: 1.Kec5 угроза 2.Fe4#, - теперь на те же самые защитные ходы черных 1...Kd6 2.Kcd4# и 1...Kf6 2.Kce7#. Подобие этих задач не только внешнее, но и внутреннее – по тактическому мотиву: матующие ходы делает развязанный белый конь.

№243. И.Драйска

«Шахматы в СССР», 1963



10+7 2# 1.f4

а) п.d6 на g7 – 1.Kpc2; б) п.h5 на g7 – 1.d3

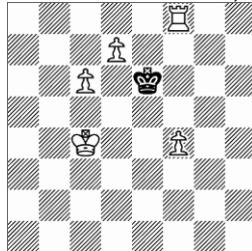
В задаче №243 перестановкой черных пешек автор скомпоновал утрупленный близнец, причем в каждом из них осуществлены решения, которые раньше были ложными слезами.

Решение основной позиции 1.f4 угроза 2.Kf5#, ложные следы 1.d3? hg! И 1.Kpc2? d5!;

В позиции а) с черной пешкой d6 на g7 1.Kpc2! угроза 2.Cc3#, ложные следы: 1.d3? hg!; 1.f4? g6!;

В позиции б) с черной пешкой h5 на g7 1.d3! угроза 2.Kf3#, ложные следы: 1.Kpc2? d5! и 1.f4? g6!

№244. В.Шпекман «Шахматы в СССР», 1963



5+1 2# 1.d8C

См. текст

Исключительное впечатление оставляет композиция №244.

При малом количестве фигур – их только шесть – автор находчиво, представляя фигуры белых, добился создания четырех близнецов, объединенных идеей превращения белой пешки в разные фигуры.

В основной позиции 1.d8C!;

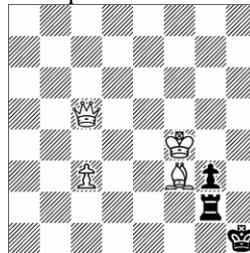
а) при белом короле на c5 1.d8L!;

б) при белой ладье на f7 1.d8K!;

в) при белой пешке f4 на d6 1.d8Ф!.

Замысел очень эффектный, хоть иведен содержанием.

№245. В.Заходякин «Задачи и этюды», 1928, 1-2 приз



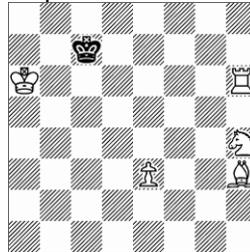
4+3 3# 1.Φb6

а) Kpf4→f5 Φe3!

б) Kpf4→b8 1.Cb7!

Находчиво, с разными способами матования построена задача №245. В основной позиции – 1.Φb6 Kph2 2.Φb1 Lg1 3.Φh7#; а) при белом короле на f5 – 1.Φe3! Kph2 2.Φc1 Lg1 3.Φh6#; б) при положении белого короля на b8 решение резко отличается от двух предыдущих: 1.Cb7 Kph2 2.Φd5! Lg1 3.Φh5#, в случае 2...Kph3 – тот же ответ, таким образом, нельзя было 2.Φc6!?

№246. Я.Владимиров Конк. памяти М.Чигорина, 1959, 2 приз



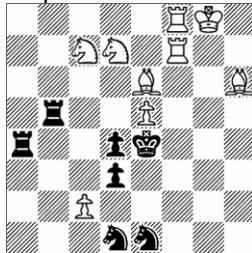
5+1 4# 1.Ce6

Очень оригинальна четырехходовка №246. Тяжелый вступительный ход 1.Ce6! приводит к таким разветвлениям игры с правильными матами:

1...Kpd6 2.Kpb6 Kpe5 3.Cc4 Kpe4
 4.Le6#(или 2...Kre7 3.Kf5 Kpf8
 4.Lh8#); 1...Krc6 2.Kf5 Krc7 3.Lh8
 Krc6 4.Lc8#(или 2...Krc5 3.Lh4 Krc6
 4.Lc4#); 1...Kpd8 2.Kf5! Krc7 3.Lh8
 Krc6 4.Lc8#.

Если в этой задаче переставить белую пешку с e3 на c3, игра пойдет в другом направлении: 1.Kg6!! – эффектный и не сразу понятный ход, который раскрывается только в процессе решения. 1...Kpd6 2.Kpb6 Kpd5 3.Lh4 Kpd6 4.Ld4#; 1...Krc6 2.Ke7+! Krc7 3.Kd5+ Kpd8 4.Lh8#; 1...Kpd8 2.Kpb7 Krc8 3.Ce6! Kpd8 4.Lh8#.

№247. А.Кузнецов, Ан.Кузнецов
 «Бритиш чесс магазин», 1956,
 2 приз

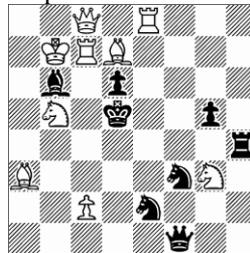


9+7 2# 1.Lf1

По второму признаку (**замена одной фигуры другой**) построена задача №247.

Близнец создается путем замены черной ладьи a4 на черного слона; и поэтому возникает разница в решении: в первой позиции 1.Lf1 угроза 2.Cf5#, нельзя 1.Lf3? La8!; в позиции с черным слоном на a4 – 1.Lf3! угроза 2.Lf4#, нельзя 1.Lf1? Cb3!, т.е. то, что было в основной позиции ложным следом, стало действительным решением, а действительное – ложным следом.

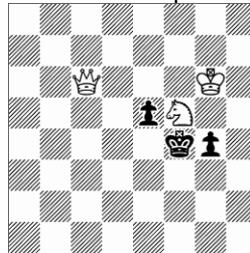
№248. А.Кузнецов, Ан.Кузнецов
 «Шахматы в СССР», 1955,
 1 приз



9+8 2# 1.Cf5

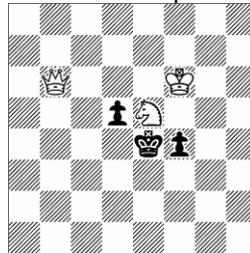
Третий признак – образование близнеца **путем снятия фигур** – иллюстрирует диаграмма №248. Тут имеем две позиции: а) 1.Cf5! угроза 2.Fe6#, ложный след 1.Lc3? Ked4!, б) без белой пешки с2 – 1.Lc2! угроза 2.F(C)c6#, ложный след 1.Cf5? Kfd4!.

№249. Л.Иокиш
 «Несвиль американ», 1888



3+3 3# 1.Fa8

№250. Б.Лоус
 «Несвиль американ», 1888

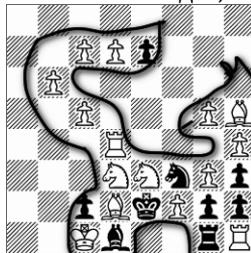


3+3 3# 1.Fg1

Большие возможности заложены в четвертом признаке – с симметричным начальным положением. Любопытна история задачи №249. Она была опубликована в марте 1888 г., а через четыре месяца в том же журнале появилась задача Б.Лоуса (№250), которая точно повторяла позицию Иокиша, только была **передвинута на один ряд влево**. Эта, на первый взгляд, незначительная перемена, стала причиной совсем другого решения. В задаче Иокиша решение такое: 1.Фa8 e4 2.Фa3 и мат следующим ходом. В позиции Лоуса: 1.Фg1 d4 2.Фh1+ Кре3 3.Фe1#, на 1...f3 2.Фf2 d4 3.Фf3#.

Известный американский шахматный композитор С.Лойд первым обратил внимание на остроумие задач-близнецов. Одним из лучших образцов лойдовского шахматного юмора является помещенная тут задача-близнец, в которой расстановка фигур напоминают изображение кошки. Если передвинуть позицию на один ряд влево, изображение кошки сохраняется, но решения этих «котят» становятся отличными один от другого.

№251. С.Лойд «Техас зимтиндс», 1888



15+9 4# 1.Kf4+

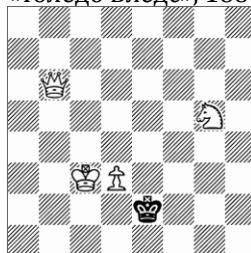
В задаче №251 мат в четыре хода осуществляют так:

1.Kf4+ Кр:f2 2.К:h3+ Кре2 3.c8Ф(С) и 4.Ф(С)a6#, 2...Кр:g3 3.Kf5 Кр:h3 4.Cg4#.

Не проходит 1.c8К? Л:h1 2.К:e7 g1К! 3.Ked5 – пат. Решение этой задачи после передвижки всех фигур на один ряд влево: 1.b8К (с угрозой 2.К:d7 3.Kd7-c5 и 4.Kc5-b3), 1...d5 2.Kc6 dc 3.Ke4+ Кр:e2 4.Kc6-d4#. Тут нельзя 1.Ke4+? Кр:e2 2.К:g3+ Кр:f3 3.Ke5 Кр:g3 4.Cf4 Крh3 (h4)!

Любопытно, что эти задачи-близнецы легли в основу юмористического рассказа С.Лойда «Кошки из Килкенни».

№252. С.Лойд «Толедо Бледс», 1887



4+1 3# 1.Кеб

Составление близнецов по пятому признаку – путем **изменения** только **цвета королей** – показано в трехходовке №252.

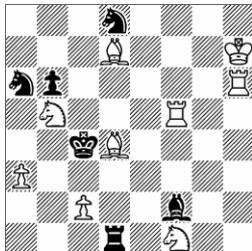
Вступление 1.Кеб и теперь 1...Кpf3 2.Фg1! Кре2 3.Kd4#, 1...Кpf1 2.Kf4 Кре1 3.Фg1#, на 1...Кре1 2.Фg1+ Кре2 3.Kd4# - все варианты с правильными матами.

При смене цвета королей в этой миниатюре, при этом же условии мата в три хода, возникает совсем другое решение: 1.Kpd1 Кр:d3 2.Фb4 Кре3 3.Фd2# - без разделения на варианты. Эта задача опубликована через три года после предыдущей.

№253. М.Гафаров

Командное первенство СССР, 1964,

1-2 место



9+6 2# 1.Lh4

Рассмотрим задачи, составленные по шестому признаку. Позиция №253 иллюстрирует тему чередования матов.

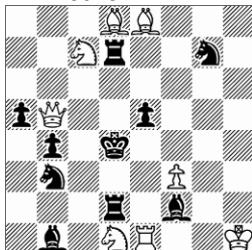
После 1.Lh4 угроза 2.Kd6# - 1...C:d4 2.Ke3#, 1...L:d4 2.Kd2# - матующие ходы с использованием связывания черных фигур.

Если **переместить черного короля** на e4, решение - 1.Lhf6 с угрозой 2.Lf4#; варианты: 1...C:d4 2.Kd6#, 1...L:d4 2.Kc3# - матующие ходы обусловлены блокированием черными фигурами поля d4.

№254. Ю.Сушкин

Командное первенство СССР, 1964,

1-2 место



8+10 2# 1.Cf7

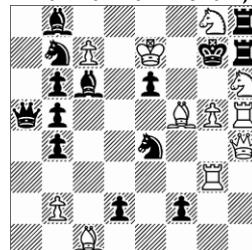
В начальной позиции задачи №254 после 1.Cf7 (угроза 2.Qc4#) варианты: 1...Lc2 2.Le4# - использовано пере-

крытие, 1...Cd3 2.Q:e5 - использовано блокирование.

При положении черного короля на d6 решение 1.Kb2 (угроза 2.Qc4#), основные варианты: 1...Cd3 2.Q:d5#, 1...Ld4 2.Qb6# - с перекрытием фигур, 1...L:c7 (:d8) 2.Q:e5# - с включением белой фигуры на поле с6.

№255. Т.Иванов

«Шахматна мисъл», 1964



11+14 4# 1.g6

№256. Т.Иванов

«Шахматна мисъл», 1964



14+11 4# 1.bс

Творческая работа с задачами-близнецами с седьмым признаком – при **смене цвета фигур** – может идти разными путями. Простейший случай, когда меняют какую-то *одну* фигуру; сложнее – когда меняются цвета нескольких фигур или всех фигур, как в задачах №№ 255 и 256.

Особая привлекательность этих задач-близнецов в симметричности их начального положения при аssi-

метричном решении в целом. В первой позиции: 1.g6 Л:h6 2.C:e4 Кр:g8 3.Фf6 Лh8-h7+ 4.gh# - мат навскрышку, 1...К g5 2.Ф:g5 Л:h6 3.Фf6+ Кр:g8 4.Фf7(f8)#, 1...ef 2.gh+ К:g3 3.Ф:g3+ Кр:h7 4.Kf6 (или Kf7, Kf5)# и последний вариант 1...d1Ф 2.gh+ Фg4 3.Л:g4 Kg5 4.Л(Ф):g5#.

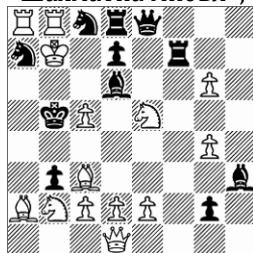
Вторая позиция имеет решение скромнее: 1.bc C:e6 2.c8K+ C:c8 3.Фd8+ Кр:e6, и мат неминуем. (*Первая позиция не решается 1...Л:h6! и имеет побочное 1.cb8Ф – Ю.Г.*)

Но задача любопытна не только этим. Проанализировав ее, автор обнаружил еще одну особенность: если игру начинают черные, то они объявили белым мат на четвертом ходу.

Так, в позиции №255 – 1...d1Ф 2.Cd2 Ф:d2 3.Ld3 Ф:d3 4.~ Фe6 (e7,e8)#; в №256 – 1...g4 2.Л:h6 Lg5+ 3.K:g5 Ф:g5+ 4.Lg6 Ф:g6#.

В творческой практике бывает, что близнецы находят, **поворачивая шахматную доску** (признак восьмой). Характерным примером являются две позиции, которые возникли из задач №№255, 256 в результате поворота шахматной доски против часовой стрелки на 90°. Интересно, что задание – мат в 4 хода – выполняет та сторона, чья очередь хода.

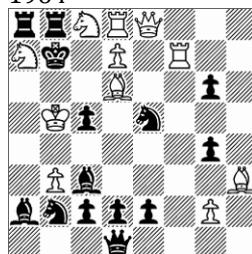
№257. Т.Иванов «Шахматна мисъл», 1964



14+11 4# 1.d4

Решение позиции №257 за белых:
1.d4 Лf3 2.ef Феб (Kb6) 3.Фd3+ Фc4 (Kc4) 4.Ф:c4#, за черных: 1...C:e5 угроза 2...d5 (d6)+, 2.Л:c8 d5+ 3.gf Ф:f7+ 4.Лс7 Ф:c7#.

№258. Т.Иванов «Шахматна мисъл», 1964



11+14 4# 1.Ф:e5

В позиции №258: 1.Ф:e5 угроза 2.Фe4 (d5) #, 1...С:e5 2.Лe8 Л:a7 3.dФ+ Кра8 4.Kb6#!;

При ходе черных: 1...e1Ф 2.Ф:e5 (Lf2) Fde2+ 3.Ф(L):e2 Ф:e2+ 4.Kр:c5 Фc4#, а на 2.C:e5 ход 2...Фe2+ 3.Kр:c5 Фc4+ 4.Kpd6 Сb4#.

Рассмотренные четыре близнеца стали темой рассказа Т.Иванова (журн. «Шахматна мысъл», №5, 1964).

Составление задач-близнецов со смешанным (девятым) признаком (когда в позиции осуществляют не одну, а сразу несколько изменений, резко не передвигая фигур), процесс трудоемкий, но перспективный.

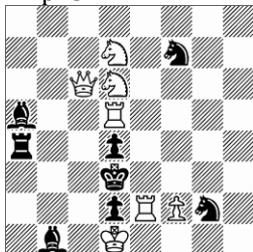
Приводим два примера, в которых можно наблюдать перестановку, снятие и добавление фигур.

Решение №259 – 1.Kb5 угроза 2.Фc3#, а №260 – 1.Kd6 и в позиции черных цугцванг.

№259. А.Копнин

Чехословацкий конкурс, 1953,

2 приз

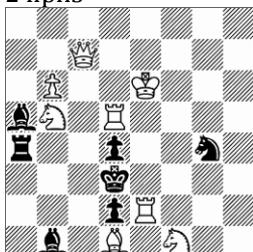


7+8 2# 1.Kb5

№260. А.Копнин

Чехословацкий конкурс, 1953,

2 приз

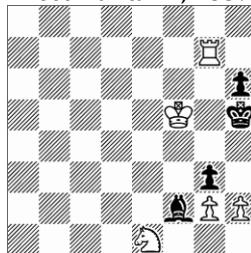


8+7 2# 1.Kd6

Задачами-близнецами считают и такие, в которых при изъятии фигур изменяется **число ходов** решения (десятый признак). Это скрытая форма близнецов мало разработанная в задачной композиции. Смену задания снятием фигур видно в исключительной, которая не утратила остроты и в наши дни, композиции №261, известной под названием «Карл XII в Бендерах». Постепенно снимая с доски фигуры, тут можно получить три новых задачи. В начальной позиции белые матуют в три хода так: 1. Л: g3 с угрозой 2. Lh3+ Ch4 3.g4#. 1...C: g3 Kf3 Cg3~ 3. g4#. Если снять с доски белого коня, мат в четыре хода: 1.hg Ce3 (1...C: g3 2. L: g3) 2. Lg4 Cg5 3. Lh4+ C: h4 4. g4#.

№261. С.Лойд

«Чесс мансли», 1859



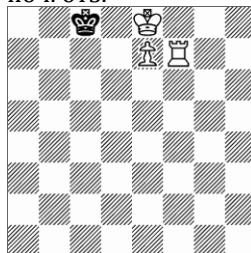
5+4 3# 1.L:g3

Если снять еще и белую пешку h2, мат возможен только на пятом ходу:
1. Lb7 Ce3 2. Lb1 Cg5 3. Lh1+ Ch4 4. Lh2 gh 5. g4#, 1...Cg1 2. Lb1 Ch2 3. Le1 Kph4 (3...Cg1 4.L:g1) 4. Kpg6 и 5. Le4#. Сняв во втором варианте в начальной позиции не коня, а белую ладью, можно объявить мат в шесть ходов: 1.Kf3 Ce1 (иначе 2. hg) 2.K:e1 Kph4 3.h3 Kph5 4.Kd3 Kph4 5.Kf4 h5 6.Kg6#. (Этого близнеца нашел композитор Ф.Амелин через сорок один год после опубликования близнецов Лойда в «Балтише Шахблеттер», 1900 г.).

№262. В.Воинов

Олимпийский конкурс, 1960,

поч. отз.



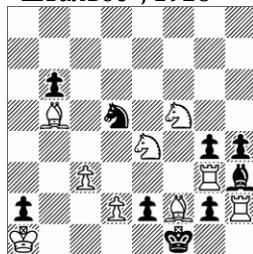
3+1 5# 1.Kpf8

Очень просто и удачно использован конструктивный прием составления задач-близнецов со сменой задания путем поворота шахматной доски в

миниатюре №262. Основная позиция решается в пять ходов – 1.Kpf8 Kpc7 2.e8Ф+ Kpb6 3.Fc8 и далее 4.Lb7 и 5.Fa8#, или 2.Kpd6 3.Fb5 Kre6 4.Ld7 и 5.Ld6#. При повороте шахматной доски вправо на 90° - мат в семь ходов – 1.Lf3 Kpg6 2.g5 Kph7 3.Kph5 Kpg7 4.g6 Kph8 5.Kph6 Kpg8 6.L~ и 7.Lf8#. Если повернуть доску вправо, еще на 90° (относительно начальной позиции – на 180°), мат в пять ходов 1.d4 Kpg1 2.Kre1 Kph1 3.Kpf2 Kph2 4.Lc3 и 5.La3#. Еще поворот вправо на 90° (т.е. на 270° к начальной позиции), - мат в шесть ходов – 1.Lc6 Kpa2 2.b6 Kpa3 3.b7 Kpa2 4.b8Ф Kpa3 5.Lc4 Kpa2 6.La4# - правильный мат. Если последнюю позицию повернуть еще на 90° вправо, то мы вернемся к начальному положению.

Нелегко конструировать задачи-близнецы по одиннадцатому признаку: путем **продолженного решения** за эту же самое или иное обусловленное количество ходов. Зачастую, это можно сделать в задачах-блоках.

№263. К.Шульц «Швальбэ», 1928



9+9 2# 1.d4;

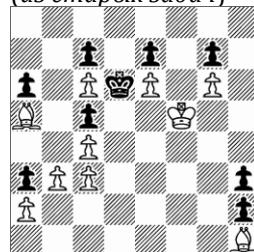
После вступительного хода #2 – 1.Ld3!

В позиции №263 в начальном положении есть ответы на все ходы черных. В решении белые выжидательным ходом 1.d4 создают цугцванг и выполняют задание. Но в позиции по-

сле хода 1.d4 снова возникает возможность выполнить условие – дать мат в два хода. Новая двухходовка решается ходом 1.Ld3.

Из работ украинских композиторов приводим задачу №263а Г.Славинского «Карпаты Игаз Со», 1958 г. (белые Kph8, Fg8, Lc8, Cd6, п.e5 (5), черные Krb6, п.f7 (2), 2#). 1.Lc4! цугцванг. При положении белой ладьи на с4 также мат в два хода – 1.Kph7 цугцванг.

№264. Д.Уенрайт (из старых задач)



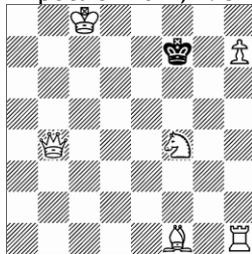
10+9 2# 1.b4

Интересна задача №264, в которой черные последовательно получают мат в 2,3,4 и 5 ходов. Тут новая задача возникает каждый раз после вступительного хода белых. Задание выполняют так: 1.b4 cb 2.C:b4#. В позиции, которая возникает после 1.b4, задание выполняют в три хода: 1.b5 ab 2.cb c4 3.Cb4#. Если пешка на b5, мат будет только на четвертом ходу: 1.b6 cb 2.C:b6 a5 3.c7 a4 4.cbK#. Наконец, в последней позиции (после 1.b6) задачу решают в пять ходов: 1.Kpg5 cb (1...Kre6 2.bc) 2.C:b6 a5 (2...Kre6 3.Cc7) 3.c7 Kre5 4.c8Ф a4 5.Cc7#.

Что касается конструктивного оформления задач-близнецов на продолжение задания в ходе решения – то это довольно трудоемкий процесс, он под силу только квалифицированным шахматным композиторам.

В последнее время внимание проблемистов привлек новый, необычный вид задач-близнецов, отличный от всех, приведенных выше. При расстановке фигур в начальном положении, которое условно называется «нулевой», выполнить задание – дать мат в 2 хода – еще нельзя. Но из нее, **каждый раз переставляя одну фигуру**, получают ряд близнецов, где задание уже можно выполнить.

№265. Б.Линдгрен
«Проблемист», 1967



6+1 2#

Дефекты в шахматных задачах и способы их устранения Виды дефектов шахматных задач

Главным показателем качества шахматной задачи, как произведения искусства является ее правильность. Не каждую позицию, в которой белые дают мат черным за обусловленное количество ходов, можно назвать задачей. Бывают случаи, когда позиция имеет некоторые дефекты, которые дискредитирует ее, лишают права на существование. Все дефекты, которые встречаются в шахматных задачах, разделяют на два вида:

а) существенные, которое обязательно необходимо устраниТЬ, например, когда задачу нельзя решить, когда задача имеет побочное решение, если позиция нелегальна;

б) несущественные, которые исправлять желательно, но необязательно. Это недостатки первого, вступительного хода, схемы или механизма задачи, дуали не в идейных вариантах.

Рассмотрим существенные дефекты.

Правильная задача должна иметь вступление, которое приводит к матовому положению при какой-либо защите черных. Но может случиться, что в позиции найдется непредвиденный автором ответ, после которого белые не смогут выполнить задание. Тогда говорят: при таком-то ответе черных задачу решить невозможно, поэтому она неправильная не имеет право на существование.

Характер этих задач иллюстрирует пример №265.

При перестановке белого коня на e8 решает превращение пешки в коня 1.h8K+ Kpg8 2.Cc4# или 1...Kp:e8 2.Cb5#.

Если вместо коня переместить слона на e2, то пешку необходимо превратить в слона: 1.h8C Kpe8 2.Ch5#.

Если переставить ладью с поля на h1 на b5, то первым ходом нужно превратить пешку в ладью 1.h8L Kpf6 2.Ff8#.

Наконец, если в позиции на диаграмме переставить ферзя на c2, то пешку нужно превратить в ферзя 1.h8F Kpe7 2.Fc7#.

В этой задаче достигнуто единство во всех четырех позициях потому, что при перестановке белой фигуры пешка превращается в такую же самую фигуру.

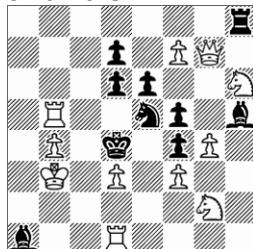
Например, если в позиции №7 поставить на поле h7 черную пешку, то ее ход h7 на h6 воспрепятствовал бы осуществить угрозу 2.Фg5#. Из-за этого условия белые не могут дать мат на втором ходу. Такая задача была бы некорректной.

В двухходовых задачах нерешаемое положение бывает сразу после хода черных, направленного на устранение угрозы белых. В трехходовках, четырехходовках, и многоходовках нерешаемое положение может оказаться и после первого хода черных, и в середине варианта, и в разветвлении игры.

№266. Ш.Гертман

Конк. Кечкеметского шахм. клуба, 1927,

3 поч. отз.



11+10 3# 1.Фf6

В трехходовке №266 нерешаемое положение можно найти только при анализе всех игровых вариантов. Первый ход 1.Фf6 создает угрозу 2.K:f5+ ef 3.Фd6#. Чтобы ее отразить, черные играют своим слоном. При 1...С:f7 2.Фe7 (так как черным нельзя сыграть конем на поле f7 – оно заблокировано слоном) и мат неминуем на третьем ходу – 3.Ф:d6#. На 1...С:g4 2.Фh4! (черные снова не могут защититься ходом коня на поле g4) и белые матуют ходом 3.Фf2#. В защите черные своим слоном могут пойти на g6. Этот ход тоже защищает от угрозы мата, и теперь, по замыслу автора задачи, белые должны заматовать путем 2.Фg5!?(поскольку поле g6 снова недоступно для черного коня).

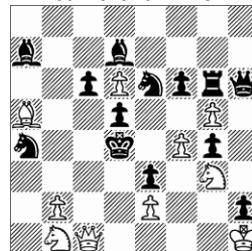
Впрочем, как показал советский композитор Л.Исаев, ход 3.Ф:f4 не матует, потому что на втором ходу включился черный слон – 2.fg. Других воз-

можностей заматовать черных в три хода не видно. Задача – нерешаема.

Труднее всего выявить сильные защитные ходы и нерешаемое положение в четырехходовых и многоходовых задачах. Тут нужно внимательно, повариантно рассмотреть все решение.

№267. А.Гуляев

«Италия скаккистика», 1932

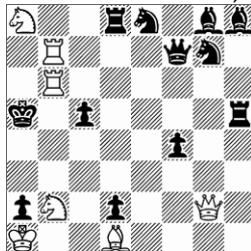


10+13 4# 1.Кa3

Задача №267 была снята с соревнования, потому что в ней нашли в одном из идейных вариантов промежуточный ход, на который у белых не было продолжения с матом на четвертом ходу. Решение 1.Кa3, если черные сделают нейтральный ход, то возникает угроза 2.Фd1+ Крс5 3.Ке4+ d:e4 4.b2-b4#. Черные защищаются конем: на 1...К:f4 2.Ф:e3+ Кр:e3 3.Кc2+ Крf2 4.Сe1#; в случае 1...К:g5 2.Cb4! Kf3 3.Фc3+ К:c3 4.bс#. Так задумал автор. Но оказывается, что черным в последнем варианте на втором ходу необязательно играть 2.Кf3, можно и 2...Ке4!!, и у белых нет продолжения, которое вело бы к цели.

Побочное решение. Правильная задача должна иметь только один, предусмотренный автором первый ход решения. Но возможны случаи, когда сам автор, проверив правильность задачи, не выявил какого-то хода (или даже нескольких ходов) белых, который также приводит к мату за обусловленное, а то и меньшее количество ходов. В таком случае говорят, что задача имеет побочное решение. Дефект шахматной задачи – полное побочное решение – можно найти двумя путями: объявлением на первом ходе шаха черному королю (когда шах не входит в замысел автора) и незаметным тихим ходом.

№268. Г.Канат
(псевдоним Ан.Кузнецова – Ю.Г.)
«Шахматы в СССР», 1954



7+12 2# 1.Fd5; 1.Lb5+

Двухходовка №268 имеет авторское решение 1.Fd5 с угрозой 2.Kc4# и побочное 1.Lb5+ Краб 2.Fc6#.

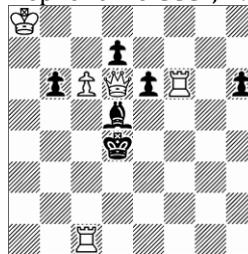
№269. А.Молдованский, Л.Уланов
«Шахматы в СССР», 1963



14+6 3# 1.Lf1; 1.Fd5+

В трехходовке №269, по замыслу авторов, основная игра должна разворачиваться после скрытого первого хода 1.Lf1, который ставит черных в положение цугцванга. Впрочем, если сразу сыграть 1.Fd5+ Kp:d5, то после 2.c8Ф – мат также неминуем на третьем ходу.

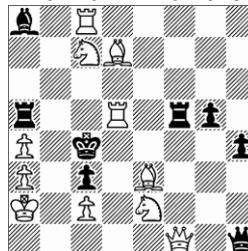
№270. Г.Лободинский
Первенство СССР, 1952



5+6 4# 1.Lc2; 1.Fb1+

Задачу №270 в 1952 г. на 3-м Всесоюзном первенстве по разделу многоходовок, судьи соревнования сначала выдвинули на первое место. Но, кроме авторского (1.Lc2 с угрозой 2.Lf4+ Kpd3 3.Lfc4 и 4.Fa3#), заслуженный мастер спорта СССР П.Романовский обнаружил тут и побочное решение. 1.Fb4+, с учетом лучшей защиты черных 1...Cc4 2.Ld1+ Кре5 3.Fb2+ Кре4 4.Fd4#, тоже мат в четыре хода! Из-за этого основного дефекта – полного побочного решения – задача потом была снята с соревнования.

№271. Г.Нитвельт
«Шахматный листок», 1930



11+8 2# 1.Ce6; 1.Ld3

Авторское вступление в задаче №271 (1.Себ с угрозой 2.Лс5#) демонстрирует интересную игру двух белых батарей в четырех вариантах. Впрочем, тихий прозаичный ход 1.Ld3 с угрозой 2.Л:c3# обесценивает задачу, лишает ее права на существование.

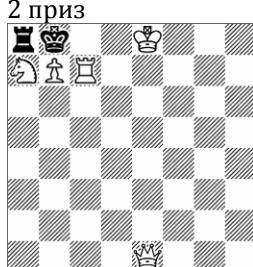
Нелегальная позиция. В задачной композиции есть условие *легальности* позиции, то есть начальное размещение фигур должно отвечать возможности получения ее из исходной позиции шахматной партии. Возьмем для примера *размещение* белых пешек на g2, h2, h3, или позицию черного короля на a1 при наличии белого слона с1 и белых пешек на a2, b2, c2, d2. Сразу видно, что в практической игре такая позиция никогда не возникнет.

Установлено две разновидности нелегальной позиции в начальном положении шахматных задач:

а) нелегальное размещения шахматного материала на доске;

б) нелегальность, имеющая причину введением в позицию фигур *сверх комплекта*.

№272. К.Киппинг
«Салют публике», 1929,
2 приз



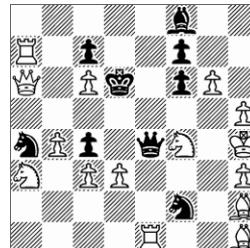
5+2 2# 1.Фb4

Нелегальность позиции на диаграмме №272 внешне не бросается в глаза.

Но если руководствоваться правилом очередности ходов, то при ходе белых в позиции нельзя указать предыдущий ход черных. К позиции, изображенной на диаграмме, может привести не ход черных, а ход белых. Выходит, что белые как бы ходят дважды подряд, а это противоречит элементарным правилам шахматной игры. 1.Фb4! цугцванг, 1...Л:a7 2.Лс8#; 1...Кр:a7 2.б8К#, 1...Крс7 2.баK#.

Случаев полной нелегальности начальной позиции, которая сразу бросались бы в глаза, очень мало. Обычно ищут доказательства возможности начального положения путем сложных подсчетов взятий фигур, превращенных из пешек фигур, и т. п. Композитор должен быть внимательным, если замысел воплощен при большом числе материала, скученности фигур в какой-то части доски, и особенно при наличии всех пешек хотя бы у одной из сторон.

№273. М.Барулин
«Шахматный листок», 1928



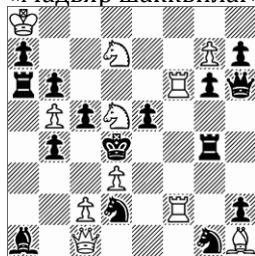
15+9 2# 1.Фc8

Приведем пример №273. Решение 1.Фc8 с угрозой 2.Ф:c7# открывает авторский замысел в двух тематических вариантах: 1...Фe7 2.Кеб# и 1...Ф:c6 2.Кd5# - с прямым развязыванием белого коня, который осуществляется матующий ход навскрышку при

сложном блокировании. Сейчас нас не интересует художественность формы (она тут неудовлетворительна), попробуем разобраться, возможна ли такая позиция? У черных есть две пары сдвоенных пешек, т.е. были уже взяты две белых фигуры, но ведь все фигуры и семь пешек белых на доске... Нелегальность позиции такого вида замаскирована. Не удивительно, что дефект могут не заметить даже опытные композиторы, а также и судьи соревнований.

Чтобы доказать легальность или нелегальность позиции, иногда используют превращение пешек.

№274. А.Батурин
«Мадьяр шакквилаг», 1948



11+15 3# 1.Ld6

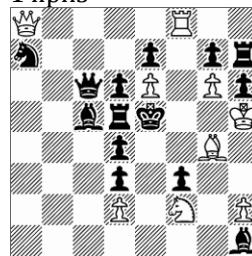
Впрочем, если даже допустить превращение фигур, задача №274 имеет нелегальную начальную позицию. При наличии черных пешек на b4 и h2 можно допустить четыре взятия белых фигур. отдав свою пешку h черной пешке g , белые осуществили маневр g2 - g4 - g5 - g6 - g7 и потом взяли черного слона на g6 пешкой f, которого, в свою очередь, взяла черная пешка f.

В левой половине – черная пешка d взяла белого слона на c5 и еще какую-то фигуру на b4; но и тут обнаруживается, что брать было нечего, потому что ни одна из белых пешек в преды-

дущей игре не могла достичь восьмой линии и превратиться в фигуру. Итак, имеем нелегальную позицию. Содержание задачи в двух любопытных вариантах: 1.Ld6! Kc4 2.Kb8 Ka5 3.F:a1# и 1...Ke4 2.Kf8 Kg5 3.Fe3#.

Рассмотрим другую разновидность нелегальности, когда на доске есть более одного комплекта фигур. Два ферзя, три ладьи, три слона, три коня на взгляд практической игры (превращения пешки в любую фигуру) не противоречит шахматным правилам. Впрочем, использование этого общего правила без определенного ограничения в задачной композиции могло бы привести к причудливым парадоксам. Поэтому превращенные фигуры допустимы на доске в том случае, если их количество не превышает начального комплекта – один ферзь, две ладьи, два слона и два коня у каждой стороны.

№275. Ф.Симхович
«Шахматы», 1927,
1 приз

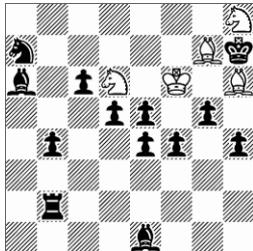


9+14 3# 1.Lf7

Исходя из этого правила, позиция №275 возможна и допустима. Тут расположение черного слона на c5 можно пояснить только превращением одной из черных пешек при условии, что слон, который должен был стоять на поле f8, был снят в предыдущей игре.

Решение: 1.Lf7 угроза 2.Fg8 и 3.Lf5#, 1...Fc8 (e8) 2.K:d3+ Kрe4+ 3.Cf5# и 1...F:a8 2.Cf5! Kpf4 3.K:d3#.

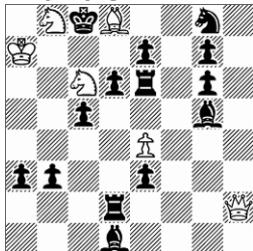
№276. Л.Исаев
«Вольк унд цейт», 1925-26,
2 поч. отз



5+13 2# 1.Ke8

Совсем иное положение на диагр. №276, где есть два чернопольных слона. Эта позиция содержит теоретическую вольность и не отвечает требованиям современной шахматной задачи. Решение: 1.Ke8 угроза 2.Kpf7 и 3.Kf6#, на 1...Cc8 2.Kpe7 и 3.Kf6#, если 1...Ce2 2.Kр:g5 и 3.Kf6# - три правильных мата.

№277. Г.Лободинский
«Шахматы в СССР», 1948,
2 поч. отз.



6+14 3# 1.Ca5

Тяжело заподозрить что-нибудь ложное и в задаче №277. После 1.Ca5 (угроза 2.Kra8 и 3.Ka7#) видим острую и сложную идею с правиль-

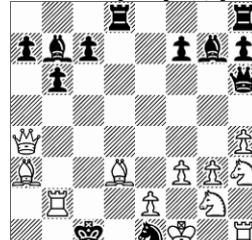
ными матами при связывании одной черной фигуры и перекрытии второй. При этом происходит своеобразное переплетение – та черная фигура, которая связана в одном варианте, во втором является перекрывающей фигурой, и наоборот. Так, на 1...Cf3 2.Fh8 Lf6 3.K:e7#, если 1...Cc2 2.Fh3 Kf6 3.K:e7#.

Рассмотрим позицию внимательнее. При недвижимости черных пешек e7 и g7 удивляет наличие черного слона на g5. Он не мог покинуть свое начальное положение. Его наличие можно объяснить только превращением пешки. Но как это могло случиться, если все восемь пешек на доске? Итак, позиция нелегальна.

Понятие нелегальности начального положения не следует отождествлять с термином «естественности позиции», это не то же самое.

Естественность – это характеристика из практической партии, так называемого равновесия сил. У авторов прошлого столетия часто можно встретить задачи, в которых большинство фигур обеих сторон никакого отношения к самой идее не имели: их поставили только для того, чтобы удовлетворить условию естественности позиции.

№278. С.Лойд
«Нью-Йорк сундау Геральд», 1889



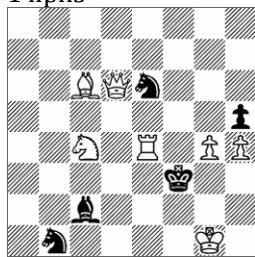
12+12 2# 1.Cf8

Это иллюстрирует пример №278. Кроме осуществления эффектного первого хода, автор добавил много лишних фигур, пешек и белым, и черным, подчеркнув этим естественность позиции, как бы убеждая, что такой ход возможен в практической игре.

В современных задачах на первый план выдвигают максимальную экономичность в приемах, лаконизм, поэтому естественность позиции и соотношение сил ныне не имеет большого значения.

Интересны в этой связи высказывания М.И.Чигорина. Он говорил, что «некоторые положения, если их рассматривать, словно они получены в действительно сыгранной партии, неправдоподобны, неестественны; но в задачах такую неправдоподобность в случае необходимости можно (и разумно) допускать».

№279. А.Галицкий
«Шахматный журнал», 1892,
1 приз



7+5 2# 1.Ca4

Для сравнения приводим задачу А. Галицкого №279, где такой первый ход не менее эффектный, чем в задаче С.Лойда и также слоном; но тут лучше использован материал, экономичнее форма задачи. А.Галицкий нарушил условие естественности, но создал высокохудожественную композицию.

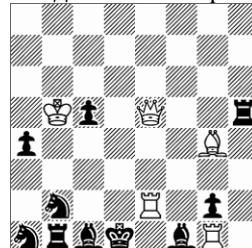
(С другой фигурой этот замысел осуществлен в задаче №279а, Б.Лоус, «Монинг пост», 1885 г. Белые: Крe1, Фb7, Лe3, Ca1, Ch7, Kd3, Kf5 (7). Черные: Kpc4, Lc8, Jd8, Ca2, pp.a5, a6, e2, f7 (8). Мат в 2 хода 1.Le8!)

Совпадение. Каждая шахматная задача должна чем-то отличаться от опубликованных ранее. Но как быть, когда в разных местах были опубликованы две (или несколько) задач, которые мало отличаются, или совсем не отличаются одна от другой и формой, и содержанием? Если исключить злостный plagiat и говорить про случайное, неумышленное совпадение, то по принятому кодексу шахматной композиции, вопрос решается так.

Факт предшественника устанавливают, сопоставляя даты действительного выхода в свет издания, где впервые опубликована композиция. Различают два вида совпадений – полное и частичное.

Если задача, опубликованная позднее, целиком совпадает (идеей, схемой и оформлением) с напечатанной ранее, то она не имеет права на существование (не может принимать участие в конкурсе).

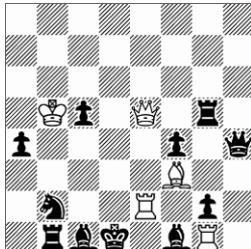
№280. Г.Гвиделли
Гвиделли – Эллерман Фольдер, 1917



5+10 2# 1.Fc3

№281. В.Калина

«Шахматный листок», 1926

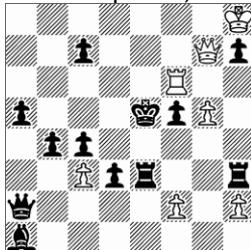


5+11 2# 1.Фс3

Композиции №№280 и 281 тождественны оформлением и содержанием: шахи белому королю с развязыванием белой ладьи. Разница в создании угрозы не имеет значения. Позиция В.Калины (на с5 – черная пешка) опубликована позднее, и поэтому она самостоятельного значения не имеет.

№282. Л.Куббель

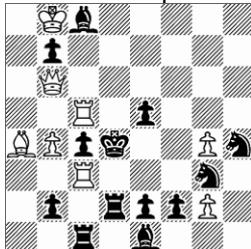
«Новое время», 1913



7+12 3# 1.f3

№283. И.Шель

«Вестминстер газет», 1926, 1 приз



8+13 2# 1.Cc2

Рассмотрим случай, который иногда толкуют по-разному.

В задаче №282 – четыре правильных мата в легком конструктивном оформлении: 1.f3 Ле:f3 2.Лg6+ Крf4 3.Фd4#, 1...Лh:f3 2.Лh6+ Крf4 3.Лh4#, 1...Крf4 2.Л:f5+ Кр:f5 3.Фf6# и 1...Ф:h2 2.Ф:c7+ Кpd5 3.Ф:a5#.

Через 13 лет на конкурсе «Вестминстер газет» первая премия была присуждена проблеме №283. В ней тоже четыре варианта: 1.Cc2 Лd:c2 2.Лb5+ Кр:c3 3.Фe3#; 1...Л:c2 2.Лa5+ Кр:c3 3.Лa3#; 1...Кр:c3 2.Л:c4+ Кр:c4 3.Фc5#; 1...К:g2 2.Фc7! Кр:c3 3.Л:c4#.

Рассмотрев задачи, заметим, что обе позиции имеют одинаковую идею, но подана она по-разному. Из четырех правильных вариантов три совершенно тождественны, четвертый вариант у Шеля даже лучше – он тихий, а у предшественника форсированный. Л.Куббель провел идею при 19 фигурах, то есть со значительным перенасыщением. И все же, поскольку задача И. Шеля в основных вариантах целиком совпадает с задачей Л.Куббеля, не развивая дальше идею, ее лишают права на самостоятельное существование.

Из общего правила про предшественников (совпадение) в шахматных задачах делают одно исключение. Например, при рассмотрении конкурсных работ в каком-то шахматном издании появляется задача, подобная присланной, другого автора. В этом случае конкурсная задача не утрачивает права на участие в данном соревновании, поскольку до окончания срока подачи материалов, она не имела предшественников. По отношению к другим задачам соревнования, данную композицию рассматривают

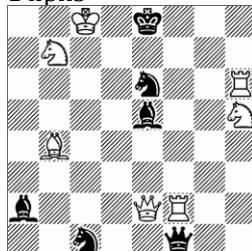
как оригинальную (такую, которая не имеет предшественников), и вопросы о ее позитивных качествах и об отличии решают судьи соревнования. Во всех других соревнованиях («Альбом ФИДЕ», личное первенство и т.д.), преимущества всегда отдаются той задаче, которая была опубликована раньше.

Кроме полного совпадения в задачной композиции, можно встретить частичное совпадение, когда новая задача совпадает с ранее опубликованной в основной идеи и схеме, но кое-где отличается конструктивным оформлением. В таких случаях приоритет определяют в зависимости от того, в какой мере совпадают конструкции (см. выше, о переработках задач).

№284. Р.Кофман

«64», 1934,

1 приз

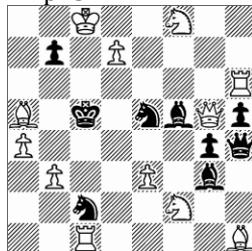


7+6 2# 1.Lh7

№285. М.Сежер

«Ла корр. ди Валенция», 1933,

1 приз



12+9 2# 1.Ld1

Рассмотрим примеры. В 1934 г. в прессе появилась красивая композиция (№284).

Решение: 1.Lh7 угроза 2.Le7#. Основные варианты: 1...Kc5 2.Kd6#, 1...Kf4 2.Kf6# и 1...Kg7 2.K:g7#.

Но оказалось, что эта задача не оригинальна, год тому назад на испанском конкурсе М.Сежер за аналогичную задачу получил первый приз (диагр. №285).

Задача Р.Кофмана технически совершеннее, безупречно оформлена, но права на самостоятельность она не имеет.

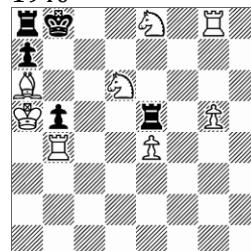
Ее можно публиковать, обозначив «М.Сежер, 1933 г. (переработка Р.Кофмана, 1934 г.)».

В 1940 г. журнал «Шахматы в СССР» напечатал позицию, которая под №286 (решение 1.K:b5 – цугцванг).

№286. Д.Померанц, О.Шапиро

«Шахматы в СССР»,

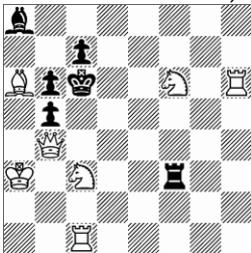
1940



8+5 2# 1.K:b5

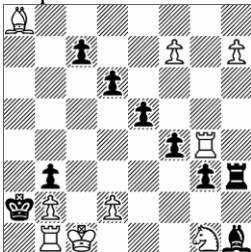
Через полгода в этом же журнале появилась задача (№287), в которой значительно расширено идеиное содержание предыдущей. Эту новую композицию можно публиковать с уточнением, которое над диаграммой.

№287. А.Кузнецов
(по Д.Померанц, О.Шапиро)
«Шахматы в СССР», 1941



7+6 2# 1.Cc8

№288. А.Батурин
«Суомен скакки», 1947,
2 приз



9+9 3# 1.Jg8

В трехходовке №288 осуществлено пятикратное перекрытие в защите черного слона пешками. Мотив движения черных пешек заключается в открытии линий для черной ладьи. Решение: 1.Lg8 с угрозой 2.Ch1 и 3.Ла8#. Варианты: 1...g2 2.Cf3; 1...f3 2.Ce4; 1...e4 2.Cd5; 1...d5 2.Cc6; 1...c6 2.Cb7. Во всех случаях на третьем ходу 3.Ла8#. Во всесоюзном первенстве 1947 г. эта задача претендовала на высокое место, но к ней обнаружили частичного предшественника (№288а, А.Доборджинидзе, Ростовский конкурс, 1940 г., 5 поч. отз. Белые: Кра8, Ла3, Лг8, Са7, Кd4, Кf7, п.d6 (7). Черные: Крс8, Фh4, Лh3, Лh5, Сg1, Кd8, Kh2, пп. b7, c7, d7, d5, e4, f3, h7 (14). Мат

в три хода – 1.Kb5 угроза 2.C:g1). Задача А.Батурина представляет собой существенно улучшенную конструкцию с полным использованием использованного шахматного материала. Считаем, что новая композиция имеет полное право на самостоятельное существование.

Рассмотрим недостатки шахматных задач, которые считаются **несущественными**, и исправление которых не обязательно.

Первый ход, который раскрывает авторский замысел, должен быть замаскированным, эффектным. Плохо, если на первом ходу бьется пешка или фигура, ограничивается подвижность черного короля, или иных фигур, отводится белая фигура из-под удара, превращается белая пешка (особенно в сильную фигуру), начинается решение с шаха (когда шах не входит органично в авторский замысел) и т. д. Такой первый ход осуществляет грубое усиление позиции белых, *а красоту шахматных задач можно постичь только при преодолении трудностей, при неожиданном движении мысли.*

Поэтому очень важно, чтобы первый ход был интересный. Иногда не удается найти удачный первый ход для реализации замысла, тогда композитор сознательно нарушает канонизированные представления о матовой сети. Так, отобрав у черного короля поле, ему освобождают другое, ограничив движение черной фигуры, дают возможность черным шаховать белого короля и т.п.

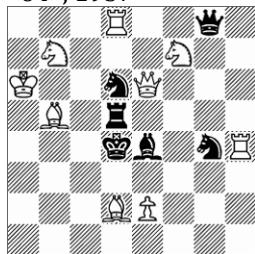
Правила, впрочем, категорически не запрещают на первом ходу превращать белую пешку в фигуру. Но превратить пешку внезапно в юркого

коня – это захватывает, а во «всесильного» ферзя – это банально. Поэтому обычно композиторы избегают превращать пешку в фигуру на первом ходу. Следует отметить, что условия, важные для первого хода, утрачивают свою силу, остроту, на втором и последующих ходах.

Чтобы отыскать хороший первый ход задачи, нужен немалый опыт. Чем старательней, придиличнее композитор работает над составлением задач, тем разнообразнее приемы имеет в своем творческом арсенале, чтобы сделать первый ход удачным, эффектным.

К недостаткам схемы, механизма относят, в первую очередь, замусоренность лишними фигурами, и органические дуали в дополнительных вариантах. Лишнее фигуры могут попасть в позицию по двум причинам: из-за технических недоработок, или через сознательное нарушение автором принципа экономии, по причине усложнения идеи.

№289. В.Ковалевский
«64», 1937



9+6 2# 1.Ka5

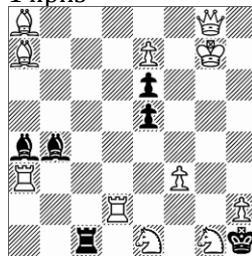
Решение задачи №289 – 1.Ka5 с угрозой 2.Kb3#. Удачный первый ход открывает любопытную игру с «полусвязкой» черных фигур: 1...Л:b5 2.Фс4#, 1...К:b5 2.Фb6#, 1...Cc2 2.Фe3#. Своебразность игры заключается в

том, что во всех трех вариантах черные фигуры сами пропускают белого ферзя на поля, откуда он матует. Серьезный недостаток в том, что горизонтальная полусвязка использована не полностью (конь g4 не играет). Поэтому две фигуры – черный конь на g4 и белая ладья на h4 лишние в механизме задачи. Обе фигуры можно снять с доски без какого-то вреда.

№290. С.Пугачев

Всесоюзный конкурс, 1950,

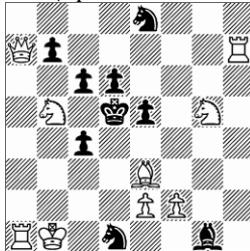
1 приз



11+6 3# 1.h4

Сложнее обстоятельства в композиции №290. Тут идейное содержание заключается во взаимном перекрытии черных фигур на полях c3,c5,c6, которое используется отступлением белого короля. 1.h4 (угроза 2.f4+ Лс6 (Cc6) 2.Lh3#). Варианты: 1...Лc3 2.Kph6! (черные собственоручно перекрыли своего слона, и он не может пойти 2...C:d2), 1...Cc3 2.Kpf8 (черные не могут играть 2...Lc8), 1...Lc5 2.Kpf6 (черные не могут бить 2...C:e7), 1...Cc5 2.Kph8!, 1...Lc6 2.Kpf7!, 1...Cc6 2.Kph8!. Везде – неминуемый мат на третьем ходу. В этой задаче белые кони e1, g1 вроде бы и лишние – не принимают участия в идейных вариантах. Но без них не осуществить замысел: они обезопасивают своего короля. Схема задачи органично ассимилирует в себе этот конструктивный недостаток.

№291. Л.Куббель
«Задачи и этюды», 1928,
спецприз



9+9 2# 1.Lh1

Основная идея в примере №291 – трехвариантное выражение темы «белых комбинаций». Смысл заключается в том, что в попытках решения белые фигуры идут навстречу своей фигуре, чем препятствуют нанесению матующего удара. Так 1.Ld7? b6!, 1.Cb6? e4! И 1.La5? c3!, решает только 1.Lh1! – ход, который тяжело найти. В действительном решении белая ладья a1 не принимает участия в действительном решении, но автор дал ей нагрузку в ложных следах (1.La5? и 1.Kra2! с угрозой 2.Ld1#). Дефект, учитывая оригинальность замысла, всецело оправданный.

Способы исправления дефектных задач

Исправление недостатков шахматных задач – процесс кропотливый и тяжелый. Их устраниют в процессе составления, остаточной обработки и проверки позиции. Каждая задача требует конкретного подхода, тщательного анализа, и технически удачного исправления выявленного недостатка. Известны такие способы исправления дефектных задач:

1 – добавление в позицию пешек и фигур;

2 – перестановка некоторых пешек и фигур;

3 – замена пешек и фигур, очищение позиции от лишних фигур;

4 – изменение позиции путем ее перемещения по шахматной доске;

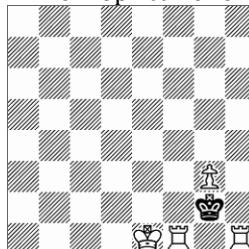
5 – изменение первого, вступительного хода;

6 – использование игры белого короля;

7 – изменение схемы (костяка) позиции.

Как практически исправляют задачи, видно из приведенных ниже примеров. В рассмотренном примере №272 нелегальной начальной позиции можно было избежать, если бы автор, в каком-то месте (кроме линии движения белого ферзя на поле b4 и седьмой горизонтали) поставил черную пешку и загородил ее движение белой пешкой. Тогда можно было бы указать предыдущий ход черных и не возникла бы нелегальная позиция. Способ исправления недостатков добавлением пешек – самый распространенный в практике составления задач.

№292. С.Лойд
«Нью-Йорк альбион», 1857

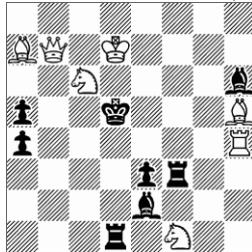


4+1 3# 1.Lf4

В известной задаче-малютке С.Лойда №292 решение – 1.Lf4 (цугцванг) Kр:g3 2.0-0! Kрh3 3.Lf3#, 1...Kрh1

2.Kpf2 Kph2 3.Lh4# - очень любопытное. Все тут просто. Но, смотря на эту позицию, поневоле спрашиваешь: для чего поставлена белая пешка g3? Кажется, что она лишняя. Но это не так, без пешки g3 задача имела бы прелестное побочное решение: 1.Lfg1+ Kpf3 2.Lh4 Кре3 3.Lg3#.

№293. Ж.Монтеиро
«Шахматы в СССР», 1963



7+8 2# 1.Фb1

Рассмотрим двухходовку №293.

После 1.Фb1 черные в защите осуществляют в двух вариантах тему Гrimشو: 1...Ld3 2.Фb5# и 1...Cd3 2.Ld4#; 1...Lf4 2.K: e3# и 1...Cf4 2.Cf7#. Но грубое побочное решение – 1.Фb5+ C:b5 2.C:f3# - испортило авторский замысел.

Недостаток можно исправить двумя путями: неуклюже – поставить на g1 черного коня, который не допустит 2.C:f3#, и тонким – перестановкой белой ладьи с h4 на g4, чтобы она перекрыла действие белого слона на поле f3.

Правилен, конечно, способ исправления без добавления фигуры. Автор так и сделал.

Исправленная задача опубликована в журнале «Шахматы в СССР», №11 за 1963 г.

№294. А.Молдованский, Л.Уланов
«Шахматы в СССР», 1963,
3 приз



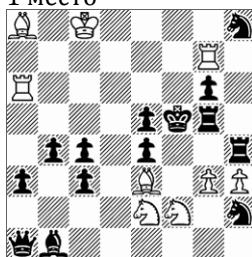
12+7 3# 1.Lf1

Авторы задачи №269 перестановкой белых слонов не только устранили полное побочное решение, но и сократили использованный материал. В новой обработке (№294) задача была отмечена третьим призом в годовом конкурсе «Шахматы в СССР».

Нерешаемое положение в задаче №267, вызванное ходом 2...Ke4!, как показал анализ, легко исправить перестановкой черного слона с d7 на e8. В этой позиции интересна роль белой пешки d6: автор поставил ее сознательно, чтобы избежать дуали в варианте 1...K:g5 2.Ф:e3+ Кр:e3 3.Kc2+ Кр:f4 4.Cc7#. Возможны случаи, когда недостаток исправляют заменой одной или нескольких фигур. В задаче №277 – нелегальная позиция. Чтобы устранить этот дефект, необходимо черную пешку g7 заменить белой. Побочное решение позиции №271 можно исправить так: или на поле a1 поставить черного слона, и он сделает ненужным ход 1.Ld3 (нет угрозы матующего хода), или вместо черной пешки h4 можно поставить черного слона; тогда, в случае 1.Ld3, слон ходом 1...Ce1 ликвидирует угрозу 2.L:c3#.

Но, проанализировав глубже, замечаем, что пешка h4 вообще лишняя: если ее не будет, то на 1.Ld3 защитит ход 1...Ph8! и он уберет побочное решение. Таким образом, прежде, чем решить, как исправлять недостаток, необходимо тщательно проверить обусловленность, функции использованных фигур.

№295. Л.Лошинский
Матч Дружбы, 1962-64,
1 место

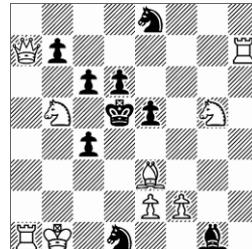


9+14 3# 1.Lb7

В первом Международном матче дружбы шахматных композиторов в разделе трехходовок на II тему необходимо составить задачи, где белая фигура имеет выбор не меньше, как из трех возможных вступительных ходов. Один из них является решением, другие – ложными следами, которые опровергаются разными, но аналогичными по тематическому содержанию способами. Этот замысел четко реализован в композиции №295. Решение: 1.Lb7! (угроза 2.Kd4+ ed 3.Lb5#). Тематические варианты: 1...Kg4 2.Lb5 c2 3.C:e4#, 1...c2 (Kf3) 2.Lbb6 Kg4 3.C:e4#. Ложные следы: 1.Lc7? c2!, 1.Ld7? Kg4!. Сначала задача без пешек a3,b4, с черным слоном на a1 имела побочное решение 1.Lc7 c2 2.Cc6!, где ложный след оказался вторым решением. Чтобы устранить по-

бочное решение, автору пришлось заменить слона a1 на ферзя и добавить две пешки для ограничения сферы действия ферзя.

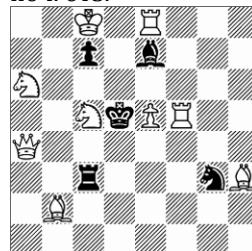
№291. В.Михаличенко
«Шахматный листок», 1925



7+8 2# 1.Lc5

Наглядным примером исправления дефектов путем перемещения всей позиции на доске вправо-влево, служит диагр. №296 (решение 1.Lc5). От нелегальности позиции из-за размещения белого слона на a1 при наличии белой пешки b2 можно легко избавиться, передвинув всю позицию на один ряд вправо. Принцип решения это не меняет (вступление 1.Ld5), а недостаток исправлен.

№297. Е.Рухлис
«Шахматы», 1957,
поч. отз.



9+5 2# 1.Lf4

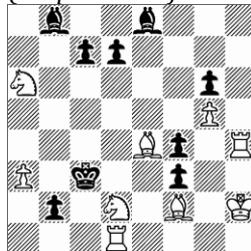
На диагр. №297 после 1.Lf4! в позиции черных цугцванг. При ходах

1...Ch4,g5,d8 есть двойной удар: кроме авторского 2.Ld4, еще – 2.Fd7#. В задачах на цугцванг этого допускать нельзя. Автор исправил задачу так: подвинул позицию на один ряд вниз, добавил на поле с7 черную пешку, переместил белого короля на a7, а черного коня на f1. С такими исправлениями задача была опубликована в журнале «Шахи» (Польша), 1957 г.

Задача №268, кроме задуманного авторского решения 1.Fd5, которая демонстрирует замысел, допускает другое решение – прозаическое 1.Lb5+ Краб 2.Fc6#. Избавиться от побочного решения в этой позиции можно, изменив вступительный ход. Целесообразнее всего переставить белого ферзя, который встал на пути, на другое место, но такое, с которого он мог бы попасть на поле d5 и не действовал бы на поле с6. Таким полем для него оказалось g5. Теперь уже вступление – 1.Fg5 – d5! с угрозой 2.Kc4#. В этой редакции задача опубликована в журнале «Шахматы в СССР» №4 за 1955 г. Задача №268 исправлена вследствие изменения первого хода: его делает та же самая фигура, но из другого начального положения.

Путем изменения первого хода исправлена и некорректная задача №270, но тут решение начинает другая фигура. Второе побочное решение автор устранил так: поставил белую ладью f на поле e8 и предусмотрел первый ход юю на поле f8, а вторую белую ладью сдвинул чуть-чуть с поля c1 на с2. В исправленной позиции первый ход более замаскирован, и найти его труднее. Содержание задачи – четыре правильных мата: предлагаем читателям найти их самостоятельно.

№298. С.Левман
«Шахматы в СССР», 1941
(исправление)



9+9 3# 1.Cb1

Любопытная композиция №298 конструктивно легко оформлена: тут представлена в четырех вариантах тема клапана в трехходовом выражении. Эта тема характерна тем, что реализует одновременно открытие и перекрытие одной черной фигуры по разным линиям.

После 1.Cb1 – цугцванг. Теперь на 1...с6 2.Kc5! (используя перекрытие линии слона e8) и 3.Ka4#; если 1...с5 2.Lh3! (используя перекрытие слона b8 с поля a7) и 3.L:f3#; в случае 1...d6 2.L:f4! (снова используя перекрытие слона b8), и от мата на третьем ходу нет защиты; на 1...d5 2.Kb4! и 3.Ka2#.

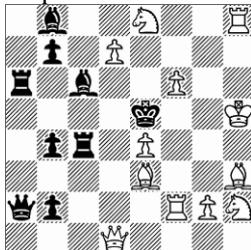
Эта задача в 1940 г. была опубликована с белым слоном на b1 и белой пешкой на a2 с решением 1.a3 и допускала второе решение 1.Cc5! с неустранимыми многочисленными угрозами. Но цугцванг необязательно создавать пешкой a2. Изменили первый ход и удачно исправили задачу.

Устранение различных недостатков благодаря включению в игру белого короля – один из действенных способов «лечения» задач.

№299. А.Копнин

Свердловский конкурс, 1958,

1 приз



12+9 2# 1.Kc7; 1.Fd3

Содержание позиции №299 – тема перемены.

В начальном положении: 1...Cc~ 2.Fd5#, 1...C:e4 2.Cf4# (2.Kf3#?), 1...Lc~ 2.Fd4#, 1...L:e4 2.Kf3# (2.Cf4#?). После 1.Kc7! (с угрозой 2.Le8#) основную игру осуществляют те же две черные фигуры.

Но теперь на 1...C:e4 2.Kg4# (2.Cf4#?, 2.Lf5#?), а в случае 1...L:e4 2.Lf5# (2.Kf3#?, 2.Kf4#?).

Но побочное решение 1.Fd3! испортило задачу.

Попробуем обосновать, по каким причинам автор именно так расположил белые фигуры. Пешка f6 устраивает побочное решение 1.Cf4+ Kр:e4 2.Kf6#; пешка g2 устраивает второе решение 1.Kg4+ Kр:e4 2.Cg2# (на отход 1...Kреб 2.d8K#); белый король на h5 устраивает дуаль в одном из идейных вариантов 1...L:e4 2.Kf3# и 2.Lh5#; пешка d7 дает возможность белым создать угрозу мата 2.Le8#.

Все остальные белые фигуры непосредственно принимают участие в осуществлении авторского замысла.

Как же автор устранил новое побочное решение и вместе с тем не допустил указанных выше недостатков?

№300. А.Копнин

Свердловский конкурс, 1958,

1 приз (исправление)



10+11 2# 1.Kc7

В исправленном виде эта задача показана на диаграмме №300.

Основную роль в устранении дефекта сыграло включение в игру белого короля. После перестановки белого короля на первую линию 1.Fd3 невозможны из-за шахов 1...Fa1 (b1)+.

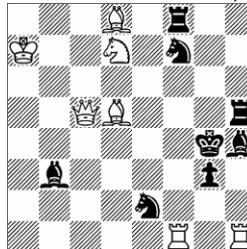
Пришлось кое-что изменить: вместо белой пешки f6 поставлена черная на g7, переставлена белая ладья на g8. Черная пешка на c3 предотвращает нерешаемость (1...Lc1).

Исправление дефектов благодаря значительным конструктивным изменениям (изменение костяков) демонстрируют следующие примеры.

№301. А.Домбровскис, Е.Рухлис,

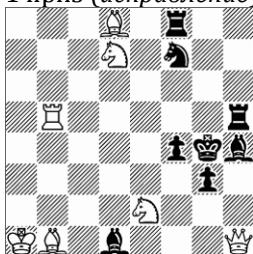
Л.Загоруйко

«Шахматы в СССР», 1948



7+8 2# 1.Cg2

№302. А.Домбровскис, Е.Рухлис,
Л.Загоруйко
«Шахматы в СССР», 1948,
1 приз (*исправление*)



7+8 2# 1.Kg1

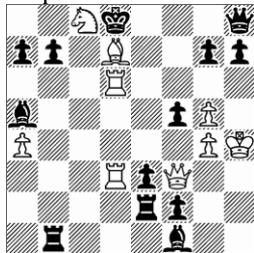
Идейная основа двухходовки №301 – оригинальная трактовка темы повторной угрозы: слон и ладья черных, защищаясь от угрозы, взаимно перекрывают друг друга. Так, если 1... Ch4~, то 2.F:h5#; 1...Cg5 (перекрыта ладья) тогда 2.Ke5#; 1...Lh5~ 2.L:h4#; 1...Lg5 – теперь 2.Kf6#. Таким был авторский замысел.

Анализ показал, что когда черные играют, например, слоном на поле f6, возникает двойственность удара 2.Ф:h5# (авторский) и 2.К:f6# дополнительный

И при ходе ладьи, если она встанет на поле f5, то может случиться 2.Л:h4# (авторский) и 2.Ф:f5#. Эти двойные удары в тематических вариантах портят интересный творческий замысел. Чтобы устраниТЬ недостатки, авторам пришлось значительно перестроить позицию, пересмотреть нагрузку отдельных фигур и изменить первый ход.

В новой редакции (№302) значительно улучшен рисунок и достигнуто это без изменения числа шахматного материала.

№303. Я.Владимиров
Конкурс ЦШК, 1965,
1 приз



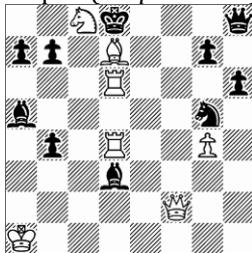
9+13 4# 1.Φf4

Четырехходовка №303, которая имеет остроумную комбинацию с красивыми матами, на конкурсе Центрального шахматного клуба СССР 1964 г. была отмечена первым призом.

Автор не проверил внимательно тематические ходы и не увидел дуали (позднее их обнаружил Г.Шнейдер из г.Калинин). Авторское решение: 1.Фf4 угроза 2.C:f5 Кре8 3.Ld8 C:d8 4.Cd7#. Вариант 1...Фe8 2.C:e8+ Кр:c8 3.Ld8+ C:d8 4.Cd7# относительно угрозы является эхо-вариантом (повторением внешнего контура). При ответе 1...Крс7 – 2.Лb6+ Кpd8 3.Cс6+ Кр:c8 4.C:b7#, на 1...Лd1 – 2.Cb5+ Кр:c8 3.Лс6+ bc 4.Сa6#. Всего в задаче четыре эффектных правильных мата.

Впрочем, дуали в двух основных вариантах дискредитируют задачу. При ответе черных 1...Крс7, кроме авторского 2.Лб6+, есть еще удар 2.Лг6+, который тоже ведет к мату в четыре хода: 2...Кpd8 3.C:f5+ Кре8 4.Фe5#. На ход 1...Лd1 аналогично 2.C:f5+ Кре8 3.Лd8+ С:d8 4.Сd7#.

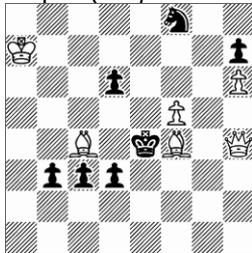
№304. Я.Владимиров
Конкурс ЦШК, 1965,
1 приз (исправление)



7+10 4# 1.Фf4

На диагр. №304 – усовершенствованная конструкция этой некорректной задачи. Автор мастерски устранил дуали в тематических вариантах, и это дало возможность сократить материал на 5 фигур. В новой редакции задача стала намного легче и лучше.

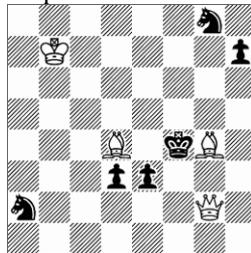
№305. Л.Цимбурек
Пражский конкурс, 1891,
1 приз (исправление)



6+7 4# 1.Фg3

В позиции №305 идеяная основа – повторение матового положения с сохранением одинакового взаиморасположения основных действующих фигур (тема эхо-матов). Решение 1.Фg3 (угрожает 2.C:d6+ Кр:f5 3.Фf4+ Крg6 3.Cf7#). Главные варианты: 1...Кр:f5 2.Фg5+ Кре4 3.Cd5+ Кpd4 4.Ce3#; 1...Кg6 2.Фe3+ Кр:f5 3.Ce6+ Кpf6 4.Cg5#; 1...Кpd4 2.Ф:d3+ Крс5 3.C:d6+ Крс6 4.Cb5#.

№306. Л.Цимбурек
Пражский конкурс, 1891,
1 приз



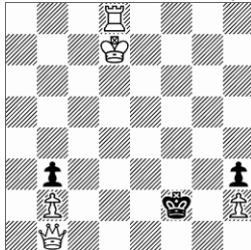
4+6 4# 1.Фh3; 1.Фf3+

В первой редакции (№306) – 1.Фh3 Кре4 2.Ф:e3+ Кpd5 3.Ce6+ Кpd6 4.Cc5# - варианты были те же самые но позиция допускала грубое побочное решение. 1.Фf3+ Крg5 2.Ce5 (угроза 3.Ff5+ и 4.Фh5#), если 2...Крh4 или h6, то 3.Фh3+ и 4.Фh5#, в случае 2.Kg8~ 3.Фf4+ Cf6 или Ff6#. Чтобы устранить недостаток, пришлось, как видим, сделать значительные конструктивные перемены: передвинуть позицию на один ряд влево, добавить белые и черные фигуры, переставить их на новые места.

В трех рассмотренных задачах техническая обработка, связанная с исправлением дефектов, приводила к очищению от всего наносного и работы становились лучше по форме. Но иногда исправления дефектов при изменении конструкции приводило к увеличению материала, и хоть технически задача становилась правильнее, форма ее все же ухудшалась.

Например, на диагр. №307 и №308 – одинаковые задачи (первая с побочным решением), но как они отличаются внешним обликом! В первой задаче осуществлен замысел – правильные маты в четырехходовке с материалом ферзь и ладья.

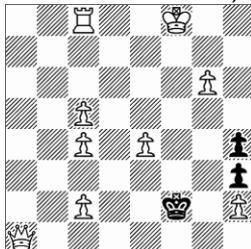
№307. А.Немцов
«Шахматы в СССР», №2, 1948



5+3 4# 1.Krc6; 1.Fd3; 1.Le8; 1.Fe4

Решение – 1.Krc6 цугцванг. 1...Kre2 2.Ld3 Kpf2 3.Fd1 Kpg2 4.Ld2#, 1...Kre3 2.Ff1 Kpe4 3.Ff2 Kpe5 4.Le8#, 1...Kpf3 2.Ff1+ Kpg4 3.Ld5 Kph4 4.Fc4# или 4.Ff4#, 1...Kpg2 2.Ff5 Kph1! 3.Ld2 Kpg1 4.Fb1#. Тонкая тихая игра в задаче очень любопытна. Впрочем, замысел разрушают три побочных решения: 1.Fd3!, 1.Fe4! и 1.Le8!. Чтобы сделать задачу правильной, автору пришлось добавить 4 белых пешки-статиста. Технические трудности посчастливилось перебороть, но позиция стала тяжелой. После 1.Ld8 – цугцванг. Ход решения и варианты такие же, как в предыдущей позиции.

№308. А.Немцов
«Шахматы в СССР», №5, 1948



9+3 4# 1.Ld8

Каждый автор по-своему подходит к устранению дефектов в задачах. Выбор того или иного способа зависит от

многих причин, в первую очередь, от выбранной схемы, от технического мастерства и находчивости композитора.

При окончательной обработке очень помогает вариантный расчет со зрительной фиксацией особенностей позиции, размещения белых фигур, их действия на поля матовой зоны.

Исправление некорректных задач осуществляют двумя путями – *прямым* и *скрытым* (сложным). Прямой путь – наилегчайший и сила его в том, что недостаток задачи (нелегальность, побочное решение, и т.п.) «лечат» непосредственным устранением его причины, или опровержение дефекта как-то маскируют, чтобы это обнаружилось позднее, при разворачивании игровых вариантов. Скрытый путь дает возможность широко варьировать защитные мотивы. Это увеличивает ценность, усложняет позицию, авторский замысел находить в ней труднее, интереснее.

Причины возникновения дефектных задач

В процессе творчества каждый композитор, допускает определенный процент брака. Он бывает больше или меньше, но избежать его невозможно. Какова же причина этого? Ведь композитор имеет время на обдумывание, ему не угрожает цейтнот, как шахматисту во время игры.

На конечный результат творческой деятельности влияют разные факторы: уровень мастерства и подготовки автора, расчет и техника, настрой и вдохновение. Практика свидетельствует, что появление задач дефектами имеет следующие причины.

Во-первых, *нетребовательность* составителя к своему творчеству, по-

спешная публикация композиций без надлежащей проверки и доработки, поверхностное оценивание.

Во-вторых, недостаточная *техническая* подготовка авторов, нехватка опыта, навыков и знания теории.

В-третьих, *неправильная методика остаточной проверки*, выверки произведения. Составив задачу, некоторые авторы проверяют ее без перестановки фигур в каждом варианте, не фиксируют новое положение фигур после того или иного хода, не учитывают особенность взаимодействия фигур в новой ситуации. В таких случаях авторы только пространственно представляет изменение позиции, запускают реальное зрительное ощущение. Потом при проверке выясняется, что представляемая картина позиции вытеснила действительную.

В-четвертых, влияние *психологического* момента. Воплощая свой замысел, композитор долго и трудно работает с шахматным материалом, не раз меняет и переставляет фигуры, чтобы разместить их надлежащим образом. Большая нагрузка ложится на зрительное представление. «Нет никакого сомнения в том, что главная причина этой исключительности заключается в сурговой, близкой к науке природе шахмат. Самые маленькие изменения на

шахматной доске сопровождает вечная тень анализа. Это приводит к тому, что составитель, у которого плод шахматных полей, не успев вырваться, множество раз бывает скончен анализом, не может свободно отдаваться волнам интуиции, и вынужден даже в наипростейших положениях предвидеть тысячи усложнений». (М.Хавель).

Работая над замыслом, творец как бы *сживается* с ним, *перевоплощается* в него. Он начинает и на самом деле видеть то, что ему захотелось видеть, а не действительное положение, которое сложилось в конкретно оформленной позиции. Это мешает художнику *соотнести* со своим творением, посмотреть на него сбоку, *немного отстраненно*, объективно проанализировать. Если *зрительное представление* – четкое, яркое, логичный анализ – трудный и точный, то автор ощутит, выявит и исправит недостаток сразу в процессе художественного мышления.

Но даже большой талант и совершенное мастерство не освобождают композитора от внимательной и старательной работы над своим произведением. Чем щедрее одаренность, чем совершеннее умение составлять задачи, тем требовательнее в своем творчестве должен быть шахматный композитор.

Техника составления шахматных задач

Составление двухходовых задач

Составление шахматной задачи начинается с замысла. Сначала композитор обдумывает, что должно быть воплощено в задаче, в каком жанре строить композицию (двуходовка, трехходовка или многоходовка), потом ищет необходимую схему, которая иллюстрировала бы замысел.

Схема – это взаиморасположение самых важных фигур на доске, которая намечает будущую задачу в ее наихарактернейших чертах. Она отвечает наиболее сущностному в идее, фиксируя его в себе. Основываясь на выбранной схеме,

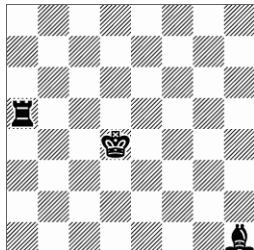
композитор строит задачу, воплощает замысел. Работая над схемой, автор окончательно определяет, насколько полно иллюстрировать замысел и каким будет содержание задачи. В процессе составления автор в определенной последовательности называет на схему составные элементы, которые, объединяясь, и составляют содержание.

Для создания полноценных задач, необходимо знание основ конструирования. основные технические приемы с составление задач таковы:

- а) поворот доски;
- б) перемещения фигур на доске (вправо, влево, вверх, вниз);
- в) замена одних фигур другими;
- г) нахождения наилучшей угрозы.

Чтобы ознакомиться, как используют основные технические приемы при составлении задач, рассмотрим процесс обработки двухходовой формы в простом исполнении, например, темы Гримшо. Ее суть во взаимном перекрытии двух черных фигур на одном поле.

Схема №1



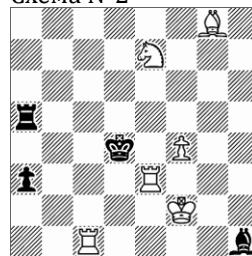
0+3

На схеме №1 перекрытие черных ладьи слона предполагается на поле d5.

Чтобы заставить черных пойти на поле d5, надо чем-то угрожать. Ставим на поле g8 белого слона, а на поле

c1 белую ладью и тогда имеем угрозу 2.Лс1-с4#. Теперь ответы черных 1...Cd5 и 1...Ld5 будут защищать от угрозы. Находим матующие ходы белых на указанные защиты черных. Наверное, лучше всего достигнуть этого белым конем с поля e7: на 1...Cd5 он сыграет 2.Kf5#, а в случае 1...Ld5 – 2.Kc6#. Добавляем белого коня и одновременно находим матующий ход при ответе черных 1...Lc5. Им является ход 2.Ld1#. Других защит от угрозы 2.Лс4# не видно. Делаем надстройку. Ставим на поле e3 белую ладью (она контролирует поля c3, d3, e4, e5), на поле f2 – белого короля (он защищает ладью e3) и, чтобы не дать возможности черном шаховать с поля a2, ставим на a3 (или на a2, a4) черную пешку. Нерешаемое положение в случае хода черных 1...Ce4 устранием, поставив на поле f4 белую пешку.

Схема №2



6+4 2#

Получаем схему №2. Теперь главная игра состоится при перекрытии черных фигур на одном поле, пристраивается и дополнительный вариант при защите 1...Lc5.

Начинаем искать первый ход, после которого, по плану, должна идти угроза 2.Лс4#.

Рассмотрим первый ход, который заключается в движении белого слона

(он как бы сам напрашивается), чтобы создать угрозу 2.Лс4#. Наиболее вероятный ход – с поля h7. Но если белый слон сначала будет пребывать на поле h7, то позиция сразу же допускает мат в один ход – 2.Лд3#. Если белый слон будет пребывать на полях, a2, b3, d5, e6, f7 – тоже мат в один ход другой ладьей. Можно его поставить на поле с4, но тогда появятся побочные решения 1.Сb3 и 1.Сe6 (f7,g8) с угрозой 2.Лс4#. Оставим рассмотрение ходов белым слоном. Быстро убеждаемся, что нет удовлетворительных ходов и белой ладьей. Остается белый конь. После некоторых попыток делаем вывод, что наилучшее поле для него – d5. Проверяем отскоки белого коня на другие поля: 1.Кс7? Лd5 2.Кe6#, 1...Лa4 2.Кb5#, но 1...Cd5! и 2...#?; в случае 1.Кb4? – 1...Лd5 2.Кc6#, но при 1...Cd5! снова мата нет.

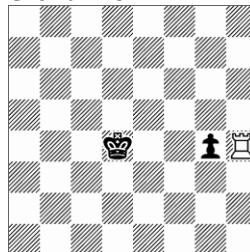
Ходы белым конем на поля с7 и b4 только кажутся возможными для решения, они являются ложными следами. Учитывайте, что ложный след отличается от какого-либо неправильного (не авторского) хода тем, что его можно опровергнуть только 1 способом: ложный след украшает задачу, обогащает общее содержание.

Белый конь, пребывая на поле d5, в начальной позиции стоит под ударом двух черных фигур – ладьи и слона, итак, его отскок на поле e7 (для угрозы 2.Лс4#) формально плох. Определенным оправданием может служить попытка решения, связанная с отступлением коня на поля c7 и b4. Следует всегда добиваться, чтобы первый ход был достаточно замаскированным, неожиданным для того, кто решает задачу. Наилучшую угрозу всегда обнаруживает вступительный ход ре-

шения. Лучше всего, когда первый ход является органичной частью замысла.

Второй пример. Планируется составить задачу, в которой черные защищаются, чтобы развязать свою фигуру, но при этом их позиция ослабляется по разным причинам. На шахматной доске можно показать связывание черных фигур в разных сочетаниях.

Схема №3



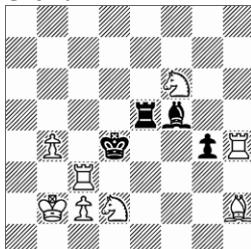
1+2

Возьмем расположение, которое изображено на схеме №3. Тут черная пешка связана белой ладьей. Замысел требует, чтобы ходами каких-либо черных фигур на поля e4, f4, пешка g4 была развязана.

Чтобы вынудить к этому черных, поставим на поле d2 белого коня, и пусть он угрожает 2.Кf3#. Чтобы создать развязывание и одновременно ослабление позиции черных, достроим взаимное перекрытие черных фигур. Поставим на вертикали e4 – e8 ладью, на диагонали e4 – h7 слона. Ходы на поле e4, чтобы развязать пешку g4, будут взаимно перекрывать их. В случае 1...Сe4 – перекрыта ладья и мат можно будет дать белой пешкой с e3, белым конем с поля e2, или белым ферзем (слоном) с e3, f2, g1. На 1...Лe4 – перекрыт слон, и матующие ходы возможны с поля с2 белым конем или с поля d3 белой ладьей. После небольшой до-

работки получим позицию, которая на схеме №4.

Схема №4



8+4 2# угр. 2.Kf3#

В двух основных вариантах 1...Сe4 и 1...Лe4 имеем защиту с целью развязывания. Но это сопровождается взаимным перекрытием черных фигур, и белые используют этот мотив на макуирующем ходу: в первом случае 2.Cg1#, во втором 2.Ld3#. В данной схеме черные могут защититься от угрозы ходом 1...Лe3, блокируя поле, поэтому белые отвечают 2.Лc4#.

Первый ход найти вроде бы и не трудно: это может быть ход ладьей на поле h4 со связыванием черной пешки g4. Но такой ход слишком явно усиливает позицию белых и ничем не компенсирует черных. Лучше ходить конем с поля b1 или f1. Допускаем, что в начальной позиции белый конь d2 стоит на поле f1. Выбрав первый ход, проводим проверку. В позиции дефектов нет, итак, схема вмещает все элементы, которые характеризуют готовую задачу.

В творческой практике никогда нельзя ограничиваться «первой» возможностью воплощения замысла. Осуществляют несколько попыток с разными черными фигурами и другим пространственным размещением белых фигур. Возникают новые пози-

ции, которые требуют иного подхода к реализации замысла.

На схеме №4 стоит только передвинуть черную ладью на e8, как это сразу отразится на одном из основных вариантов – на 1...Сe4 уже не будет матовать запланированное 2.Cg1#?. Позиция требует совсем иного подхода, если черного слона переместить на b1 и его будет перекрывать ладья с другой стороны.

Рассмотрим развязывание черные пешки g4 при черной ладье на e8 и черном слоне на b1 – не кроется ли в схеме лучших возможностей, чтобы задача стала содержательнее и интереснее?

Делаем такую надстройку поле g3 ставим белого коня – он будет атаковать поле e4 и при защите 1...Лe4 даст мат ходом 2.Kf5#, а на 1...Сe4 – 2.Ke2#. Поля e3, d3 пусть атакует белый ферзь – ставим его на поле b3, а поля e5,d5,c5 пусть контролирует белая ладья – ставим ее на поле a5. Необходимо придать движения механизму – вынудить черных пойти на поле e4. Угрозу мата на втором ходу можно создать конем с поля f3. Ставим белого коня на поле e1, откуда он и будет угрожать (Kf3#), и контролировать поле d3.

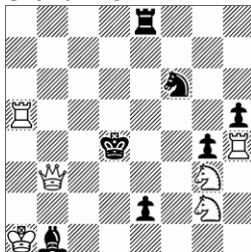
На защиту черных 1...Лe4 и 1...Сe4 уже запланированы ответы, а что должны будут делать белые на ход черных 1...Лe3? Есть ответ и на этот ход – 2.Фb4#. Очевидно, в этой схеме наилучшим будет первый ход белого коня с поля g2.

Теперь остались чисто технические дела – найти место для белого короля и устраниТЬ огРехи схемы.

Чтобы не допустить нерешаемого положения (ход 1...Л:e1), на поле e2 добавляем черную пешку. Побоч-

ное решение – мат в один ход 1.Ld5 – устранием с помощью черного коня на f6. При анализе обнаруживаем еще одну «неприятность»: 1.L:g4+ K:g4 2.Ld5#. Чтобы воспрепятствовать этому побочному решению необходима еще одна черная пешка на h5. А для короля самое безопасное место будет, наверное, поле a1.

Схема №5



6+7 2# 1.Ke1

После технической обработки получена позиция №5. Из начального замысла, (схема №3) имеем две самостоятельные позиции с одинаковым идейным содержанием, но немного по-разному конструктивно оформленные. Предпочтение следует отдать последней позиции: тут белые фигуры принимают активное участие во всех вариантах; их на две меньше, чем в предыдущей; все фигуры размещены далеко от черного короля, а отсутствие белых пешек придает рисунку задачи легкости и привлекательности. Теперь обратим еще раз внимание на позицию №5 и поразмыслим, нельзя ли в ней провести еще какую-нибудь тактическую идею, кроме развязывания черной пешки g4? Может повторить идею развязывания, но с другой черной фигурой, и этим заострить, углубить замысел?

Когда автор старается создать зада-

чу с большим развернутым содержанием, всегда сначала усложняют ее, а уже потом определяют – в какой мере форма отвечает содержанию. В позиции №5 можно повторить идею развязывания с черной ладьей, поставив последнюю на поле f2 и связав ее белым слоном. Тогда при ответе черных 1...Лe3, она будет развязана. Построим еще один подобный вариант. Если на поле d1 поставить черного коня, то при ходе 1...Кe3 тоже достигнем желаемого.

На эту защиту черных напрашивается 2.Фb2#, но он пока что не матует, потому что отход белого ферзя освобождает поле c4. Ставим на a2 белого слона, а чтобы отразить в начальной позиции мат в один ход (1.Фc4#) представляем белого ферзя на поле, а3. А мат 1.Фc5# устранием с помощью черные пешки на d6.

Перегруппировав и дополнив фигуры, проверим позицию повариантно. После первого хода 1.Ke1 с угрозой 2.Kf3# имеем 1...Лe4 2.Кf5#, 1...Сe4 2.К:e2# - одна пара вариантов с идеей развязывания черной пешки; в случае 1...Лe3 2.Фb4# и 1...Кe3 2.Фb2# - вторая пара вариантов с идеей развязывания черной ладьи.

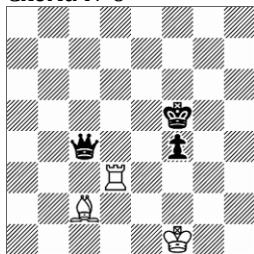
Ищем другие опровержения плановой угрозы. Такой ход есть – 1...Кe4 черный конь снял защиту с поля d5, и белые матуют путем 2.Ld5#. К сожалению, это не единственным, матующий ход, есть еще 2.К:e2# и 2.Kf5#. Как устранить эти погрешности? Это легко сделать, переставив черного коня на поле c7. Чтобы избавиться от нежелательной защиты черных 1...Лf8, ставим черную пешку на f7. Других защит черных на угрозу 2.Kf3# не находим. После разных перестановок

и проверок на правильность получаем позицию №5а (белые: Кра1, Фа3, Лб5, Лh4, Са2, Сg1, Kg2, Kg3 (8), черные: Kpd4, Le8, Lf2, Cb1, Kc7, Kd1, pp. d6, e2, f7, g4, h5 (11), мат в 2 хода, 1. Ke1 угроза 2.Kf3#), которая не имеет дефектов, поэтому дальнейшую работу над схемой прекращаем. Создано две пары однородных тематических вариантов, которые выразительно демонстрируют замысел при хорошем пространственном размещении всех фигур.

Эта задача принадлежит советскому композитору Ф.Симховичу (см. дагр. №30). В конкурсе журнала «64» за первое полугодие 1926 г. она была отмечена первым призом. Наверно, Ф.Симхович работал над своей композицией немного не так, как мы показали, это не имеет значения. Главное в том, чтобы понять *самую типовую последовательность мышления* при воплощении замысла в шахматной задаче.

Третий пример. Задание – составить двухходовую задачу (не более 12 фигур) с прямым развязыванием белой фигуры.

Схема №6

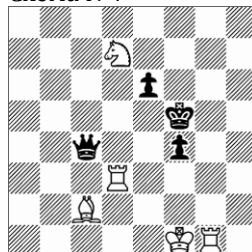


3+3 2#

Для работы находим схему (№6), где основной игровой механизмом составляет ладейно-слоновая батарея,

которая будет действовать при развязывании белой ладьи черным ферзем. Делаем надстройку. Поля около черного короля можно пробить разными способами.

Схема №7



5+4 2#

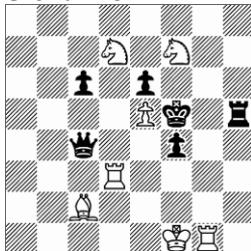
Изберем такой, который показан на схеме №7. Если бы осуществилось развязывание ладьи, черный ферзь должен по каким-то причинам покинуть поле c4. Очевидно, наилучшим способом принуждения здесь будет создание угрозы. Если создать угрозу мата с поля d6 с помощью белого коня, то ферзь черных, чтобы защититься, будет ходить на поля b4 и c5, при этих защитах будет развязана белая ладья, и она сможет своим ходом дать мат на вскрышку.

Поставим белого коня на поле f7 и пусть он угрожает 2.Kd6# (представляется, что поле, h6 для белого коня недоступно). Теперь на защиту черных 1...Fb4 имеем 2.Ld4# и 2.Ld5#, в случае 1...Fc5 – 2.Lc3# и 2.Ld5#. Еще есть защита 1...e5!, и мат на этот ход не находим. Воспрепятствуем осуществить эту защиту, поставив на поле e5 белую пешку, вместе с этим устраним и двойной удар на матующем ходу. В позиции нет ответа на ходы черных 1...Fc6! и 1...Fab!. В первом случае черный ферзь держит под обстрелом с2

и e4, и белый не могут развязанной ладьей дать мат, во втором – черный ферзь не развязывает эту ладью. Поставим на поле сб черную пешку, тогда черный ферзь не достигнет цели этими ходами.

Схема №8, усовершенствованная, с добавленными фигурами, демонстрирует два варианта с развязыванием белой ладьи. Есть дополнительный вариант с защитой 1...Lg5 и грубым ответом белых 2.L:g5#. Ход черных 1...Kre4 не принимаем во внимание как такой, который не защищает от угрозы 2.Kd6#.

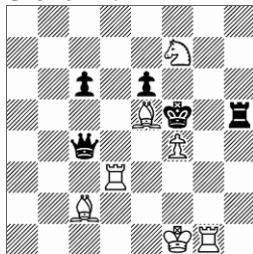
Схема №8



7+6 2# угр. 2.Kd6#

В позиции №8 - тринадцать фигур, то есть на одну больше, чем необходимо для осуществления замысла. Есть ли возможность переставить фигуры так, чтобы общая их численность уменьшилась? Обратим внимание на белую пешку e5, черную f4, и белого коня d7. Если на поле e5 поставить белого слона, а на f4 белую пешку, то надобность в белом коне d7 отпадет. Тут сокращение шахматного материала на – одну фигуру – очень своеобразная операция, потому что при этом возникает еще и дополнительный интересный вариант: 1...Ф:f4+ 2.Lf3# (мат со связыванием черного ферзя).

Схема №9



7+5 2# угр. 2.Kd6#

Теперь (позиция №9) занято двенадцать фигур, то есть такая численность, которая характеризует задачу-мередит.

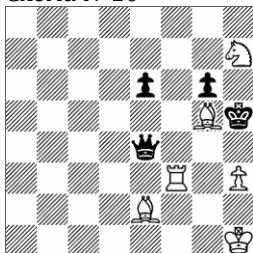
Время подумать про первый ход. Учитывая требования к вступлению, убеждаемся, что хорошо подходят для этой роли белый конь f7, и пешка f4. На поле f7 белый конь может попасть с полей d8 или h8 белая пешка на поле f4 может попасть с полей f2 или f3. С этих четырех возможных вступительных ходов отдадим предпочтение ходу белой пешки с f3 на f4. Он наиболее замаскирован и неожиданен, поскольку дает черным свободное поле и возможность шаха белому королю. В позиции с белой пешкой на f3 дефектов нет.

Каковы итоги проделанной работы? Составленная задача воплощает замысел – прямое развязывание черной ладьи в трех вариантах в жанре двухходовки, в форме мередит с дополнительными вариантами 1...Lg5 2.L:g5# и 1...Kre4 2.Kd6# и интересным вступлением. И все-таки задачу в таком оформлении нельзя рекомендовать к печати.

Даже тогда, когда задача в основном закончена, еще раз пересматривают ее, чтобы использовать все возможности облегчить позицию, сделать ее эко-

номичнее. Выясняется, позицию №9 можно облегчить на две фигуры, если передвинуть ее на два ряда вправо.

Схема №10



6+4 2# 1.h4

Получим новую позицию №10, в которой на шах белому королю 1...Фb1+ добавлено еще одно прямое развязывание белой ладьи 2.Лf1#. Теперь после 1.h4 (угроза 2.Kf6#) имеем четыре прямых развязывания белой ладьи: 1...Фd4 2.Лf4#, 1...Фe5 2.Лe3#, 1...Ф:h4+ 2.Лh3# и 1...Фb1+ 2.Лf1#. Все варианты тесно связаны общностью игровых моментов черного ферзя и развязанной белой ладейно-слоновой батареи. В таком виде задачу опубликовал английский композитор К.Мэнсфилд в одной из газет.

Составление трехходовых задач

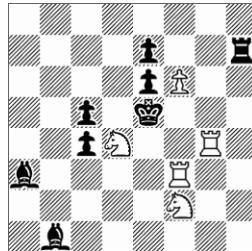
Процесс составления трехходовок такой же, как процесс составления двухходовых задач: определяют замысел; подбирают костяк, схему будущей задачи с размещением основных фигур; решают, каким способом придать схеме движения, какая будет угроза (форсированная или тихая), что вызовет тематические защиты черных; вводят дополнительные варианты; находят первый ход (если он не предусмотрен в самой схеме); проверяют правильность позиции. Трехходовая задача имеет пять ходов

решения: три – белыми, и два - черными. Это создает дополнительные трудности в работе, особенно когда автор стремится содержание задачи равномерно разделить на каждый ход решения. Кроме того, целостность замысла и чистота выражения идеи, которая определяет внутреннее единство будущей трехходовки, иногда не находит полного воплощения в схеме, над которой приходится работать.

Временами трудно преодолеть психологический барьер, который возникает у составителя, когда он, уже переборов технические трудности, видит свой замысел в материальном воплощении. А именно теперь автор должен проверить, полностью ли «раскрыта» схема, нет ли в ней неиспользованных возможностей увеличения тематических вариантов, создания лучшего вступительного хода, другой угрозы, дополнительной игры и т. п.

При составлении трехходовых задач в принципе применяют те же самые технические приемы, что и при составлении двухходовок. Рассмотрим пример. Нужно составить трехходовку, в которой идейные варианты иллюстрируют игру черных фигур, которые блокируют около своего короля по два поля. Только в трехходовке, которая имеет два хода черных, это можно сделать.

Схема №11



5+8

С определенной надстройкой замысел можно осуществить с двумя идейными вариантами (схема №11) – игрой черных пешек c5 и e7, которые раскрывают на поля угрозы (думается – такими полями являются d6 и c7) свои дальнобойные фигуры Сa3 и Lh7. Например, на 1...cd 2.Le4+ C:e4 3.Kg4# - первый, а при ответе 1...ef 2.Lf5+ C:f5 3.Kf3# - второй тематический вариант.

В схеме угрозу можно сконструировать, если поставить белого ферзя на поле c6, чтобы он защищал поля d5 и одновременно угрожал 2.Fc6:c7+. Спасаясь от шаха, черные отходят королем на d5, и тогда на третьем ходу матует какая-то другая белая фигура. Это может быть белый слон с матующим ходом 3.Ce8-c6#.

Схема №12



8+10 1.Ce8

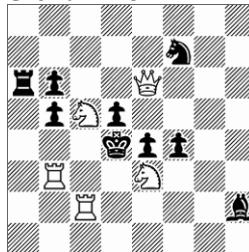
На рис. №12 – схема с дополнительными фигурами и с предусмотренным первым ходом 1.Ce8.

Для воплощения замысла в двух идейных (тематических) вариантах были затрачены сравнительно небольшие усилия. Определим, какие недостатки имеет приведенная позиция. Недостатки такие: а) отсутствие дополнительных вариантов; б) недостаточное использование белых фигур, особенно ферзя и слона; в) неудачный вступительный ход; г) неэко-

номичная расстановка фигур; д) после 1...c3 задачу решить нельзя.

В процессе доработки некоторые недостатки можно устраниТЬ. Если в позиции №12 на поле d2 поставить белую пешку, то при ответе черных 1...c3 далее будет 2. d3!, и на единственное 2...C: d3 – 3.Kd3#. Вышел дополнительный вариант, но стоит сразу же подумать, нужно ли включать его в задачу. Если в позиции поставлена фигура или пешка, то следует определить, не создаст ли она дополнительных трудностей. С белой пешкой d2 в позиции есть побочное решения 1. d3! И теперь на 1...C:d3 2.K:d3 cd неотразимое 3.Le4#. Итак, возникают дополнительные недостатки. В таком случае, лучше позицию изменить.

Схема №13



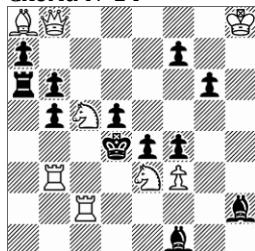
5+9

На схеме №13 угроза 2.Ff6+ Ke5 3.Ke6#. Запланированы тематические варианты 1...bc 2.Lc4+ bc и потом 3.Kc2#; 1...fe 2.Ld3+ ed 3.Kb3#. Отметим, что в последнем варианте блокирование двух полей около черного короля не достигнуто, на поле e3 включено действие белого ферзя. Размышляем дальше в такой последовательности: чтобы устраниТЬ влияние белого ферзя на поле e3, необходимо его переместить, но так, чтобы он контролировал поле e5 и одновременно создавал угрозу. Удачные места для

него поля b8 и h5, откуда он может угрожать 2.Фh8+. Поставим белого ферзя на поле b8 и одновременно заменим черного коня f7 черной пешкой. Теперь есть угроза 2.Фh8+ f6 3.Ф:f6#. Но в позиции нет еще первого хода и белого короля. Нельзя ли связать эти два вопроса вместе? Оказывается, можно. Например, на поле h8 ставим белого короля и предусматриваем первый ход 1.Kph7. Угроза уже известна. Теперь на 1...bc запланировано 2.Лс4+ и в случае 2... bc – 3.Kc2#. Но черные могут играть 2...dc, и тогда мат на третьем ходу не будет. Устранием этот недостаток с помощью белого слона на поле a8. Но при ответе черных 1...bc можно и проще – 2.Ld2#. Вывод: первый запланированный идеиний вариант требует дополнительной доработки.

А как дела со вторым тематическим вариантом? После 1...fe 2.Ld3+ ed запланированный 3.Kb3# не проходит: свободно поле e4. Ставим белую пешку на f3 и устранием препятствие. Но в этом варианте возможен мат на втором ходу (2.Лb4#). Чтобы исправить позицию на поле f1 ставим черного слона (он отразит короткие угрозы в тематических вариантах). Черная пешка на поле a7 устранит ответ 1...Лa8, а очевидное 1.Kf5# не допускаем, защищая поле f5 черной пешкой g6. Задача составлена (см. №14).

Схема №14



8+12 3# 1.Kph7

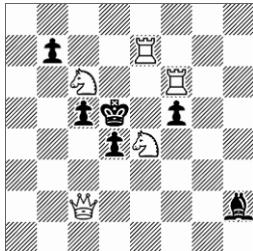
(В этой позиции несколько побочных решений – Ю.Г.)

Два тематических варианта иллюстрируют идею. Можно ли считать, что работа закончена и задача стоит печати? Нет, еще нельзя. Именно сейчас надлежит внимательно проанализировать и насытить задачу художественными моментами: лучшим использованием белых фигур, тонким вступлением, хорошей угрозой, дополнительными вариантами и т. п. Позиция №14 имеет много недостатков, обратим внимание на два: отсутствует дополнительная игра (из-за чего задача вышла схематичной), и недостаточно использованы белые ферзы и слон (нарушен принцип экономичности).

Работая над задачей, тематическую защиту строим за счет движения черных пешек, которые раскрывали действие своих дальнобойных фигур (ладьи ab и слона h2) на поля, откуда создавались угрозы. Но если бы черные пешки, которые играют в идеиних вариантах, сами действовали на поля угрозы, то можно было бы избавиться от двух черных фигур (ладьи ab и слона h2). Например, если в позиции №14 представить белого ферзя на поле h5, а черную пешку d5 заменить белой, при ответе 1... fe угрозы не окажется по двум причинам: раскрывается линия действия черного слона h2 на поле угрозы, и, кроме этого, белый ферзь не может оставить поле d5. Надобность в одной из защит отпадает, лучше всего – снять черного слона h2.

А как сделать, чтобы и во втором варианте ход 1...bc играл основную роль? Ищем дальше. Используем в позиции №14 – поворот доски. Повернем позицию по часовой стрелке на 180° и вынудим черные пешки двигаться в противоположную сторону. Техническую обработку начнем со схемы №15.

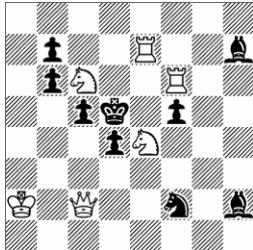
Схема №15



5+6

Теперь при ответе 1...bc угроза 2.Фb3+ с4 3.Фb5# не имеет силы (поле b5 под боем черных), но дальше идет запланированное 2.Ld6+ C:d6 3.Kf6#. 1...fe от угрозы не защищает, но если на поле f2 поставить черного коня, 1...K:e4 защитит от угрозы. Возможно 2.Le5+ C:e5 3.Ke7# (короткий ответ 2.L:f5# устранием с помощью черного слона на h7). Отметим, что второй тематический вариант идеально пока еще не чист: поле e4 недоступно черному королю не только потому, что заблокировано черным конем, но и потому что его атакует белый ферзь. От угрозы черные могут защититься ходом коня на поле d3. Матующие возможности появятся, если поставить на поле, a2 белого короля (или белую пешку). А именно – 2.Kc3+ Krc4 3.Фb3#, в случае 2...dc - 3.Ф:d3#. Недостаток – 1.Ф:c5# - устранием, ставя на поле b6 черную пешку. С дополнительными фигурами позиция показана на №16.

Схема №16



6+9 угр. 2.Фb3+

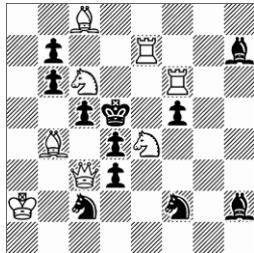
Тут угрозу отражает ход 1...c4, но делается возможным конь 1...Kb4. Этот короткий вариант целесообразно превратить в трехходовый с оглядкой на то, что 1...c4 блокируют поле. Попробуем всю позицию передвинуть на ряд вправо, а на поле a5 поставим черного коня. Теперь на защиту 1...d4 будет 2.Ф:a5+ c5 3.Ф:c5# - игровой вариант со снятием черных фигур. Это неинтересно, и мы его бракуем. Рассмотрим позицию №16 в другом плане: поставим белого ферзя на с3 (кстати, этим избавим от контроля поле e4 в идейном варианте 1...Ke4), а черного коня на с2. Теперь в случае 1...c4 нельзя 2.K:b4+: будет 2.K:b4+ и нет мата на третьем ходу. Надо играть 2.Ф:d4+ K:d4 и потом 3.Kb4#. На прямую защиту 1...K:b4+ в начальном положении есть ответ 2.K:b4+ cb 3.Фb3#. Угрозу белых можно ликвидировать еще 2 путями: 1...dc и 1...Ka1. Сначала находим опровержение на 1...dc. Напрашивается ход 2.K:c3+, но как его осуществить? Рациональнее всего сделать так: на a5 для защиты полей b4 и c3 поставить белого слона; поле d3 заблокировать черной пешкой, и так отказаться от варианта 1...Kd3.

Кстати, отметим, что при положении белого ферзя на поле с3 защита черных 1...Kd3 делает позицию нерешиаемой. Есть ли в этом варианте на третьем ходу мат? Попробуем поставить поле с8 белого слона и вынудить его (после 2.K:c3+ Krc4) матовать 3.Ce6#. Выясним одновременно, нет ли возможности нагрузить слона еще какими-нибудь функциями? Анализируем тематическую игру: 1-й вариант – 1...bc 2.Ld6+ C:d6 3.Kf6#; 2-й вариант – 1...K:e4 2.Le5+ C:e5 3.Ke7#; 3-й вариант – 1...c4 2.Фd4+ K:d4 3.Kb4#.

Есть ответы на дополнительные защиты черных 1...dc 2.K:c3+ Krc4 3.Ce6# и на 1...Kb4+ 2.K:b4 cb 3.Fb3#. Оказывается, при ходе черных 1...Ka1 (когда белый слон пребывает на c8) есть также ответ 2.Kb4+ cb 3.C:b7#. Какой первый ход избрать? В данной позиции, наверное, ход белого слона с поля b4 на a5 будет наилучшим. Так найдено решение, которое объединило вступление и ответы белых на защиту черных в дополнительных вариантах.

В новой редакции схема дана на рисунке №17. Анализируя полученную задачу, проверим качество оформления замысла.

Схема №17



8+11 1.Ca5

Позиция №17 легальна: к такой расстановке фигур можно прийти из начального положения. В ней нет побочных решений и избытка – все фигуры необходимы или для обеспечения идейных и дополнительных вариантов, или для устранения побочных решений. А какова ситуация с дуальми? При ответе черных 1...fe возможно запланированное (тематическое) 2.Le5+, и непредвиденное 2.Ld7+ со следующим матующим ходом. Но ответ черных 1...fe не является защитой от угрозы 2.Fb3+, его не следует рассматривать как дуаль.

Другое дело при ходе 1...Kb4+ 2.Kb4 cb. Тут на матующем ходу возможен двойной удар 2.C:b7# и 2.Fb3#. Это – недостаток, но несущественный: дуально находится не в главном, тематическом, а в дополнительном варианте.

Проверим материальное оформление замысла – в какой мере фигуры белых принимают участие в тематических вариантах, насколько чисто в этих вариантах выражена идея (блокирование черными фигурами двух полей около своего короля).

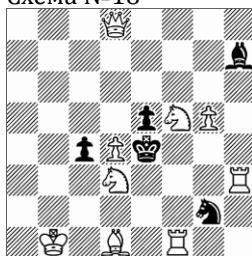
Изо всех белых фигур в трех идейных играх принимают участие ферзь, ладьи и кони. По принципу экономии в каждом замысле все поставленные на доску белые фигуры должны играть хотя бы в одном из тематических вариантов. Итак, позиция имеет недостатки, но несущественные, потому что хотя белые слоны не использованы в идейных играх, в общем замысле они действуют активно: белый чернопольный слон осуществляет первый ход, и потом принимает участие в варианте 1...dc 2.K:c3+ Krc4 3.Ce6#, а второй белый слон не только играет в этом варианте, но и необходим при ответах черных 1...Kb4+ и 1...Ka1 (a3).

Что касается частоты выражения идеи, варианты 1...bc и 1...K:e4 не вызывают возражений, они идентичны и в целом осуществляют идейную игру. Немного отличен третий тематический вариант 1...c4, в котором жертвуется белый ферзь не с целью блокирования поля d4 (оно все равно недоступно черному королю), а с целью отвлечь черного коня от защиты поля b4. В этом варианте нарушена целостность общего замысла. Это серьезный недостаток.

В каждой позиции первый ход является ключом, который открывает главнейшее – идейную суть композиции. В рас-

смотренном примере первый ход слоном - это вынужденная мера, чтобы не допустить еще худшего вступления другими фигурами. Позиция №17 (с белой ладьей на e8 вместо e7) принадлежит советскому композитору, В. Тимонину. Она опубликована в журнале «Шахматы в СССР», №12, 1963 г. Недостатков у задачи №17 много, они снижают качество. Попробуем продолжить работу по оформлению замысла с другим размещением шахматного материала.

Схема №18



9+5 угр. 2.Kf2+

На диагр. №18 замысел осуществлен при других белых и черных фигурах. Тематическая игра: 1...cd с прямым взятием белой фигуры, которая создает угрозу; 1...ed снятие удара с поля e5 для следующего бегства черного короля из матовой зоны. 1...C:f5 с замаскированной связкой белого коня d3. Предусмотрена угроза 2.Kf2+ Kpf4 3.Lf3#, а на 2...Kpf5 3.Ff6#.

Схема №19



9+7 угр. 2.K:c5+

В схеме №19 фигуры размещены иначе. Намеченная тематическая защита – 1...c4:d3; 1...c5:d4 и 1...ef – если внимательно разобраться, имеет такую же мотивацию, как и в схеме №18. Разница в создании угрозы 2.K:c5+ C:c5 3.Cc2# (при угрозе 2.Kf2+ Kpf4 3.Lf3# не защищает 2...ef, а это означает, что выпадает из игры третий тематический вариант). Попробуем исправить обе позиции. В схеме №18 для защиты поля c5 от возможного 2.Kc5+ ставим черного ферзя на поле a7, а чтобы черный ферзь не шаховал белого короля на a6 и b2, ставим черные пешки. От побочной угрозы 2.Kc5+ F:c5 3.Cc2# защищать будет с поля c1 черный конь. Можно было бы поставить черного коня и на b2, откуда бы он также не допускал побочной угрозы. Кроме того, можно было бы избавиться от черной пешки на b2. Но это не совсем так: с поля b2 черный конь при ходе 1...K:d1 создает нерешаемую позицию.

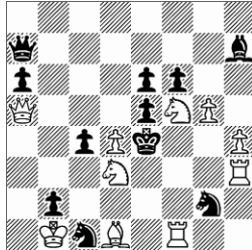
После надстройки в схеме №18 явных дефектов не видно. Проверяем повариантно связанные с запланированными тематические защиты черных. В первом – 1...cd (можно и K:d3) 2.Le3+ K:e3 3.Kg3#; во втором – 1...ed 2.Fd5+ ed 3.Kd6# (2...Kp:d5 3.Cf3#); в третьем – 1...C:f5 2.Lf4+ K:f4 3.Kf2#. Теперь все верно: ясная идея, однородные мотивировки.

Другие защиты черных (кроме идейной игры) создают дополнительные варианты. Находим эти защиты и определяем их качество. На 1...F:d4 только 2.Fa8+ Fd5 3.Kc5# - хороший вариант со связкой черного ферзя; при 1...Fe7 2.Fa8+ Fb7 3.Fb7# - простое отвлечение черного ферзя; в случае 1...Ke2 (вот оно – другое предна-

значение черного коня с1) 2.Kc5+ Ф:c5 3.Cc2# - простое отвлечение черного коня с жертвой белого. Других защит и недостатков не находим, начинаем подбирать вступительный ход. Из всех действующих белых фигур первым ходом нужно, очевидно, двигать белого ферзя с поля a5 на поле d8 (позиция допускает только один из многих возможных ходов).

Намеченный первый ход (1.Фa5 – d8) лишен тактических тонкостей, но его нельзя назвать и плохим. Рассмотрим позицию при положении белого ферзя на a5. Оказывается, возможен мат в один ход (1.Ф:e5#). Ликвидируем недостаток просто – черной пешкой на поле f6. Но если в схему поставлена новая фигура, смотрят, как она влияет на позицию в целом. При черной пешке на f6 нельзя провести запланированную угрозу: есть выход черному королю через поле g5. Чтобы запланированное угрожало, надо поставить на g5 и h4 белые пешки.

Схема №20



10+11 1.Фd8

На рис. №20 изображена позиция, которая, наверное, безупречна.

Правильное положение в схеме №19 создаем в такой же самой последовательности. Ставим черную пешку на a3 (можно и на a4 или a5, но на a3 – лучше пространственное размещение),

чем избавляем черную ладью возможности парировать запланированную угрозу. Побочную (незапланированную) угрозу 2.Kf2+ Kр:f5 3.Фf6 (или g5) 3.Лf3# устранием перестановкой белой ладьи с поля f1 на f2. Потом проверяем правильность тематических вариантов и частоту отражение идеи. На 1...ef 2.Лf4+ K:f4 3.Kf2#, при 1...c4:d3 2.Лe3+ K:e3 3.Kg3#, в случае 1...e5:d4 2.Фd5+ ed 3.Kd6#. Но в последнем варианте есть дуаль: 2.Kd6+ Kpd5 3.Cf3#. Эту дуаль устранием, ставя на h7 черного слона. Устанавливаем, что в защите 1...c4:d3 попытка 2.Kg3+ не осуществляется – еще не заблокировано поле e3; в варианте 1...ef попытки 2.Kf2+ не существует. Хотя основная цель хода 2.Лf4+ – блокирование поля f4, одновременно ладья освобождает также и поле f2 для белого коня.

Отличие в мотивациях и тематических играх нарушает цельность замысла, приводит к снижению художественного уровня задачи. В данной схеме есть только один дополнительный вариант 1...C:d8 2.K:c5+ Kpd5 3.Cf3#, где белые на втором ходу играют так же, как и в угрозе. Если попробуем увеличить число дополнительных вариантов, то на поле, a7 поставим черного коня, пешку a3 передвинем на b5, а на поле ab черную ладью заменим черным ферзем. Теперь в случае 1...Фa4 (a3,a2) будет 2.Фa8+ Kс6 3.Ф:c6#. После доработки получаем такую позицию: белые – Kph6, Фd8, Лf2, Lh3, Cd1, Kd3, Kf5, пп.d4,e5 (9); черные – Kре4-, Фa6,Cb6, Ch7, Ka7, Kg2, пп. b5,c4.c5.e6 (10), мат в три хода, угроза 2.K:c5+

Как же тут придумать удовлетворительный первый ход? Использовать ферзя или одну из ладей нежелательно, потому что у черного короля будет

отобрано поле. Ходить белыми коня-ми нельзя – возникнут неприятные побочные решения. Например, если белый конь d3 будет стоять в начальном положении на c1, то 1.Лe3+ К:e3 2.Kg3# или 1.Лe2+ Kpf4 2.Fg5#. Ничего не дает и движение белого слона. В таких случаях, когда не находят удовлетворительного вступительного хода, в первую очередь пробуют изменить угрозу.

В позиции, которая в нотации, обнаружилось много недостатков, и работу над ней мы останавливаем. Берем для сравнения задачи №17 и №20 (переработка принадлежит советскому композитору Р.Кофману, опубликована в журнале «Шахматы в СССР», №3, 1963 г. Недостатки задачи №17 уже известны. В чем же преимущество задачи №20? Ее фигуры лучше размещены в пространстве доски (нет скучности); белые фигуры использованы исчерпывающие (они играют практически во всех вариантах); тематическая игра однороднее демонстрирует замысел; хороши дополнительные варианты и, вполне удовлетворительный первый ход.

Обобщим. Чем сложнее идейное содержание стремится воплотить на шахматной доске композитор, тем многочисленнее трудности приходится преодолевать. Чем старательней и утонченнее автор строит защиту черных, чем разнообразнее защитные приемы вплетает в костяк, тем выразительнее и богаче становится шахматная задача. Художественность задачи лежит в гармонии многих компонентов, что и обобщено в требовании внутреннего единства. *Как можно полнее раскрыть потенциальные резервы принятой схемы – одна из основных установок композитора.*

Двухходовые и трехходовые задачи мы составляли по принципу последовательного наслаждения операций, а потом, когда из схемы «вылуплялась» задача, находили первый ход. Но над схемами можно и желательно работать с учетом первого, вступительного хода. Каким бы способом не работать над составлением задач, все зависит от *объективных возможностей схемы и субъективного таланта композитора.*

Послесловие. Оценка качества задачи

Творчество композитора основывается на логике и фантазии – точном компоновании, объединении ходов и маневров фигур. Красота задачи, которая заключается в исчерпывающей чувственной развернутости идеи, приносит эстетическое наслаждение каждому настоящему поклоннику композиции. «Часто и не без оснований шахматную задачу называют поэзией шахмат», - писал Ф. Клетт.

Но где критерии, нормативы, которые дают возможность верно оценить качество шахматных задач? Их тяжело найти. Потому что «нет другого искусства, в котором бы так разбегались взгляды на то, что красиво и некрасиво, что хорошо и плохо, как в задачной композиции» (И.Котц и К.Кокелькорн). В оценке качества задачи всегда много значит субъективный фактор – личный вкус и техническая подготовленность того, кто оценивает.

Чтобы иметь возможность глубже представлять позитивные и негативные качества задачи, рекомендуем придерживаться такой системы:

а) сначала рассмотреть отдельные элементы задачи (вступление, идейные варианты, дополнительную игру, и т. д.);

б) обдумать, отвечает ли форма содержанию;

в) установить, оригинальна ли основная мысль (авторский замысел). Оригинальность, которая определяет самостоятельное значение шахматной задачи, оценивают, руководствуясь такими шестью степенями.

1. Задача, которая содержит вполне новый технический прием, момент, или совсем новый задачный механизм (**№№86, 88, 98, 99, 101**).

2. Задача, в которой впервые даны известные тактические моменты, или воплощены в рекордном количестве вариантов, или по-новому объединены, или выражены в новом механизме (который еще не встречался; **№№81, 100**).

3. Задача с известным механизмом, но с новыми дополнительными тактическими мотивами, новым структурным построением, с насыщением тактическими моментами всех элементов (**№№24, 102, 174**).

4. Задача, которая имеет частичного предшественника по форме и содержанию, но в идейном отношении достигла высокого уровня и в построении, и по содержанию (**№№68, 75, 77, 114, 152**).

5. Задача, которая имеет частичного предшественника по форме и содержанию, но с технической, конструктивной стороны, построена лучше (улучшена только форма; **№№145, 147, 157**).

6. Задача, тождественная с предшественницей (**№143**).

От эмоционального фантазирования к суровой рациональной оценке - вот параметры движения творческой мысли композитора.