

СКЛАДАННЯ ШАХОВИХ ЗАДАЧ

М. П. ЗЕЛЕНУКІН



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 Гордиан

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**.

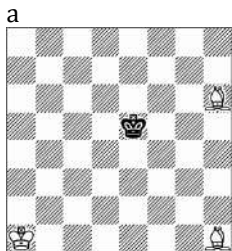
В этой книге речь будет идти про шахматные задачи на прямой мат, т.е. про такие, в условиях которых предусмотрено, что белые начинают и дают мат черным в определенное количество ходов.

Основные понятия задачной композиции.

Понятие плана.

Цель практической партии – дать мат сопернику. Но, даже имея перевес в силах, сделать это не всегда легко. Чтоб 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.

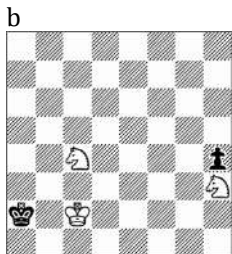
Мат двумя слонами. Тут план такой: короля соперника надо оттеснить в угол. Это делают с помощью короля, причем слонов все время держат на двух соседних диагоналях.



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

1.Крb2 Крд4 2.Сf3 Крд3 3.Сf4 Крд4 4.Крc2 Крс4 5.Се3 Крb5 6.Крb3 Краб 7.Крс4! Кра5 8.Сb7! Кра4 9.Сb6! Кра3 10.Крс3! Кра4 11.Сс6+ Кра3 12.Сс5+ Кра2 13.Се4 Кра1 14.Крс2 Кра2 15.Сd5+ Кра1 16.Сd4#.

Мат двумя конями. Как известно, только «конницы» недостаточно, чтоб 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 **б**.



Тут мат дают так: 1. Крf4 h3 2.Кd3 h2 3.Кb4+ Кра1 4.Кd2 h1Ф 5.Кb3#

Вывод: Чтобы быстро достигнуть цели, заматовать черного короля, нужно было провести определенный план: оттеснить 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 получают 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 ь н 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 (скахографические), 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** (скахографические) – 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 связан с каким-нибудь ослаблением своей позиции, белые используют это и делают

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

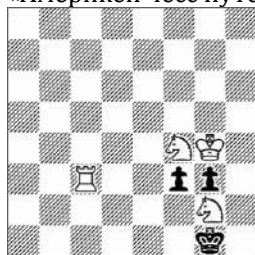
№1. Ю.Брабец
«Смена», 1962



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.б3#. Другой защиты черные не имеют, игра на этом заканчивается, форсирование событий налицо. Это главный недостаток такого способа принуждения.

№2. С.Лойд
«Америкен чесс нутс», 1868

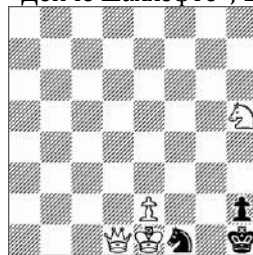


4+3 3# 1.Лс1+

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.Кd3#, в случае отхода короля на другое поле 1...Крh2 будет 2.Кh4, и на g2 (или f2) – 3.Кf3#.

№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 – эффектная 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

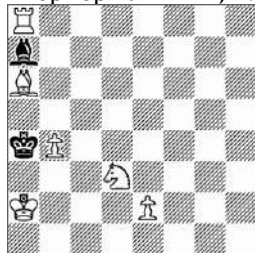


11+7 2# 1.K:b4

В позиции **№4** после 1. К: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

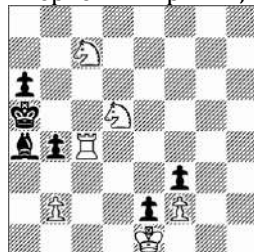


6+3 3# 1.Ле8

Для примера возьмём задачу **№5**. После 1.Ле8! чёрные в положении цугцванга. Они могут ходить только слон. Но на 1...Cd4 белые играют 2. Ле4! (повторный цугцванг, пример исполь-

зования цугцванга на следующих ходах, а не только на первом). Теперь, куда бы ни отступил чёрный слон, белые матают конём. В случае 1...Cc5! 2.Ле5! (снова цугцванг, аналогичный первому случаю, на 1...Cb6 2.Лb8! (ещё цугцванг) 2...Cb6 – куда угодно (~) 3. Cb5#.

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



6+6 5# 1.Лс1

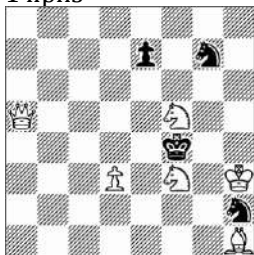
В позиции **№6** цугцванг появляется после вступительного хода 1.Лс1. Если чёрные сыграют сразу 1... b3, у них останется в резерве только ход слонем a4. Белые используют ослабление позиции чёрных ходом своей ладьи 2.Л b1, и чёрные в цугцванге. Теперь на ход 2...C~ будет 3.Ла1+ Са4 4.Ла2! – третье положение цугцванга. 4...ba 5.b4#. На ход чёрного слона 1...C~, белые отвечают 2.Ла1+ Са4, и потом, после тихого хода 3.Ла3!, снова цугцванг. При ответе 3...b3, белые играют 4.Ла2! – и снова цугцванг.

Образование многократного цугцванга – конструктивный приём, используемый авторами задач для того, чтоб 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. Какая-либо угроза неуклонно форсирует события. Она обуславливает необходимое, задуманное автором, направление всего игрового процесса.

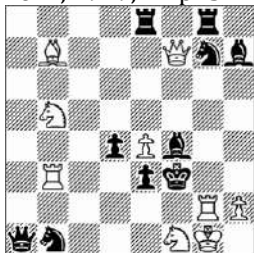
№7. Л.Куббель
«Сидсвенска дагбладет», 1910,
1 приз



6+4 2# 1.Ke3

Задачу №7 решает ход 1.Ke3! Чёрным угрожает 2. Фg5#. Чтоб избежать мата, чёрные должны защититься одним из таких ходов 1...K:f3; 1...Kf5; 1...Ke6 и 1...Kr: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 сильнейдействующего способа принуждения – двух простых угроз – в двухходовке встречается редко, в трехходовках, четырехходовках и многоходовках – чаще, особенно на последнем, матующем ходу.

В позиции №8 чёрные отражают две угрозы – 2.Kh2# и 2.Лf2# – игрой коней 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, четырехходовках и многоходовках – она может быть и форсированной – с объявлением шаха чёрному королю на втором ходу – и тихой – без шаха.

№9. С.Крючков
«Бритиш чесс федерацион», 1935,
3 приз



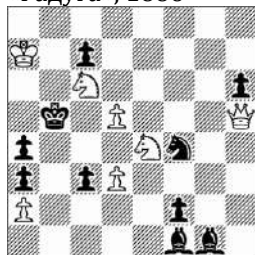
8+7 3# 1.Kd2

В трёхходовке №9 после 1.Kd2 угроза форсирована 2.Kb3+ 2.Krb6 3.Фb7#. От этой угрозы чёрные могут защищаться различными способами, но белые каждый раз шахами достигают поставленной цели. На 1...Лb8 – 2.Фа7+ Лb6 3.Kb3#. Подобно и в других вари-

антах 1...К:d3 2.Фс7+ Крд4 3.К:f3#, 1...ed 2.Фг1+ f2 3.Ф:f2#, 1...Л:a6 2.d4+ Крб6 3.Кс4#, 1...Крб6 2.Фб7+ Крс5 3.Кб3#.

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).

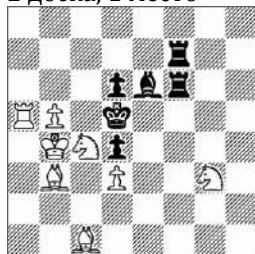
№10. Д.Кларк
«Радуга», 1886



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...К:d5 белые отвечают 2.Фh5! – с угрозой мата путём 3. Ф:d5#, и при ответе 2...Кр:c6 матует 3.Фe8#. Во втором варианте на 1...с2 2.Фd2! И на лучшую защиту 2...К:d5 3.Кd4#.

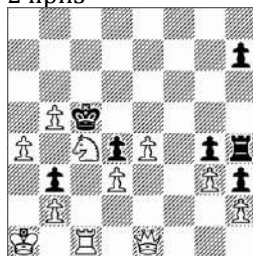
№11. С.Стефчев
Матч Украина - Болгария, 1956,
2 доска, 1 место



8+6 3# 1.Кf5

В задаче №11 после 1.Кf5 при нейтральных ходах чёрных – делается тихий ход 2.Сf4! С неминуемым 3.Кe3#. В задаче четыре варианта, из них три проходят при форсированной игре белых и один – с тихой игрой: 1...С:f5 2.Кd2+ Кре5 3.Кf3#, 1.Л:f5 2.Кe3++ Кре5 3.Кg4#, 1...Лb7 2.b6+ Крс6 3.Са4#, и 1...Cd7 2.Сf4! Кре6 3.К:d6#.

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



11+7 3# 1.Лс3

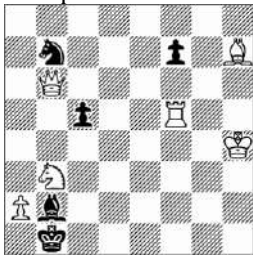
Очень любопытен пример №12. После 1.Лс3! Угроза тихая 2.Л:b3! 3.Фb4#, и в трёх вариантах тихие и вторые ходы белых 1...Крб4 2.Кb6! – угрожает 3.Лс4#, если 2...Крд6, то в ответ 3.Лс6x; при 1...h5 2.Лс2! bc 3.b4#.

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.Лf1+ Кр:a2 3.Сb1#.

(У чёрных нет другой защиты, кроме хода королём на поле a2). Варианты задачи: 1...cb 2.Ла5+ f5 3.С:f5#; 1... Кр:a2 2.Фа4+ Са3 3.Лf2# и на 1...Сf6+ 2.Л:f6 Кр:a2 3.Лf2#.

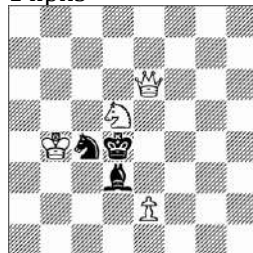
В четырёхходовых и многоходовых задачах применение угроз не отличается от задач с меньшим количеством ходов, т.е. тут могут попасться и форсированные, и тихие угрозы. Задачи с тихими угрозами для решения тяжелее, чем задачи с форсированными угрозами.

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



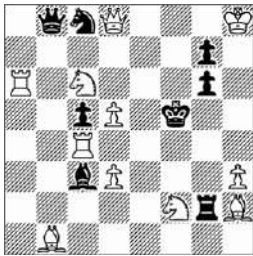
4+3 2# 1.Кс3

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 мата 2.e3#.

Чёрные вынуждены своим конём сыграть так, чтоб 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. Лg4 образует угрозу 2. Фg5#. 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#.

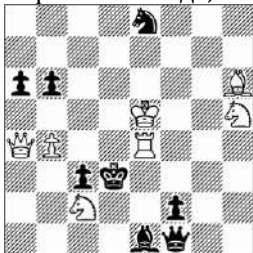
В приведённых выше задачах мы видели целиком оригинальный способ построения угрозы. В конце 20-х гг. усилиями советских композиторов в результате использования повторной угрозы было решено много сложных технических проблем, что дало возможность осуществить в задачах новые, ранее недостижимые комплексные 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.Домбровский
«Проблеемблад», 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. Чёрным угрожает мат ферзём на поле c2. Чёрные играют 1...Фe2, 1...Cd2, или 1...Кре2. 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...Фe2 2.Ld4#; 1...Cd2 Kf4#; или 1...Кре2 2.Фd1#.

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 c1 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...Фe2!

Если в начале шахматных задач встречаем ходы, которые как будто ведут к решению, но опровергаются черными единственным способом, то такие 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 следи 1. Фg4+ 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.Фc8+ Kc5 2.b3#; 1...Лc5 2.Ke5#.

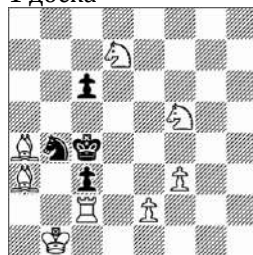
В задачной композиции есть группа задач, где чёрные в начальном положении пребывают в цугцванге – на все их ходы белые имеют заготовленные ответы. Такие задачи называют блоками. Относительно двухходовок их делят на:

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 *переменной 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 переменной матов. На все ходы чёрных в начальном положении заготовлены ответы:

1...К~ 2.Кb6#; 1...Kd5! 2.Ke5#; 1...Kpd5 2.Cb3#. Белым необходимо сохранить выгодную позицию, поскольку нет выжидательного хода. Ход 1.e4! всё меняет: 1...К~ 2.Ke5#; 1...Kd3 2.Кb6#; 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

засиди. Батареи бывают белые, чёрные, смешанные. Батарея всегда получает название от фигуры, которая стоит спереди. Она может быть пешечной, слоновой, коневой, и ладьейной. Батареею 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 провёл 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 кратко 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.

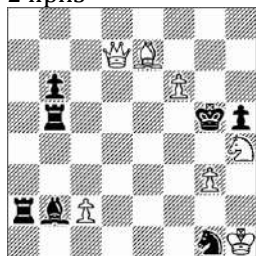
От единения и богатства содержания и формы зависит красота шахматной задачи. «Невзирая на ограниченность в пространстве и материале, - указывает советский мастер Е. Умнов, - шахматная задача способна вызывать такие же чувства как книга, картина, или какое-либо другое произведение искусства. Как писатель, 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 **усилением** или **ослаблением** позиции.

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



7+7 2# 1.Са3

В задаче №18 первый ход белых 1.Са3 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 мата путём 2.Фg7#.

Рассмотрим ответ чёрных – 1...С:f6. Попробуем в этом ходе найти два момента. Чёрный слон, встав на поле f6, отразил угрозу мата 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...Кр: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.Са3! белые провели идею перекрытия чёрной фигуры.

Защита 1...С:f6 являет 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.

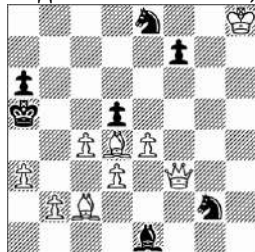
Следует отметить, что в задачной композиции к каждой основной так-

тической идее, как обратное ей действие, всегда выступает идея, которая имеет противоположное значение. Например, идее блокирования противоположна идея разблокирования, идее отвлечения – идея привлечения, идее перекрытия чёрной фигуры – идея включения чёрной фигуры, идее 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 наименее простых. 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...С:f6, где белые отвлекают слона черных от защиты поля с1.

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



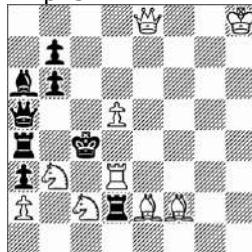
9+7 2# 1.Фf2

В двух вариантах воплощена идея отвлечения в задаче №19. Угрозу 2.Сb6# образует вступительный ход.

1.Фf2. От этой угрозы черные могут защититься слоном или конём. Но если черные пойдут 1...С: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.Фe1#.

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



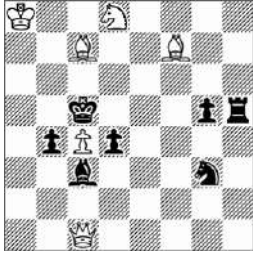
9+8 2# 1.Сe1

Например, в задаче №20 идея блокирования осуществляется в игре черных фигур. Скрытое вступление 1.Сe1 ставит черных в позицию цугцванга.

При ходе 1...Фb5 блокируется поле b5 и становится возможным 2.Фe4#; если 1...Фс5 – блокируется поле с5, и белые отвечают 2.Kd2#, снимая контроль с поля с5; на 1...Фb4 – 2.Ke3#, снимая контроль с поля b4; любопытен последний, четвертый вариант, при защите 1...Фс3+, где идея блокирования.

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

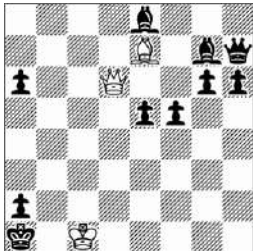
№21. Н.Зелепукин
«Вечірній Київ», 1953, 1 приз



6+7 3# 1.Крb8

В трехходовой задаче №21 идея блокирования проведена на втором ходу черных. Вступительный ход 1.Крb8, создает угрозу 2.Кb7+ Крс6 3.Се8#. 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.Фa3+ Сb4 – поле вторично становится неприступным для черного короля, и теперь 3.Фa7#. Идентичен и второй вариант 1...d3 2.Фe3+ Cd4 3.Фe7x. 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

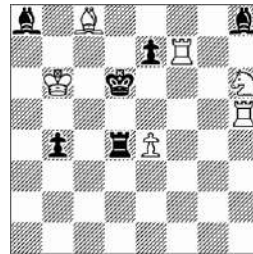


3+10 5# 1.Фb6

В позиции №22 после 1.Фb6! черные отбивают угрозу 2.Фb2# ходом 1... Сb5, но тихий ход 2.Фg1! снова создает угрозу мата (отступлением белого короля на поле c2). При защите. 2... Cd3 возникает драматический финал: ходом 3.Фd4+ белые вынуждают черную пешку пойти на поле d4, а потом играют 4.Са3! с неотвратимой угрозой мата. Что же случилось? Слон, блокируя поле d3, препятствует защите черных от мата 5.Сb2#. 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 распространенных – 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 исключением дальнобойной фигуры, в) *обструкция*.

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



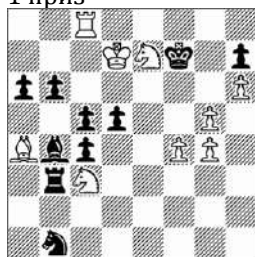
6+6 2# 1.Лg7

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



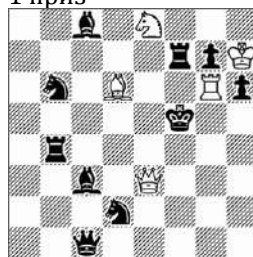
9+10 3# 1.Cb5

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. С:c4#. Идейные варианты 1...Л:c3 2.Лс6 и 3.Лf6# – мат, возможный потому, что поле с3 стало недоступным для чёрного слона, на 1...С:c3 2.Сс6! и С:d5# – потому, что

поле с3 стало недоступным для черного коня, при 1...К:c3 2.Кс6 и 3.Ke5# – потому, что поле с3 снова стало доступным для черного слона. Попытки решить задачу путём 1.Кс6?, 1.Сс6?, и Лс6? Тонко опровергаются чёрными единственным путём, соответственно 1...С:c3!, 1...К:c3!, и 1...Л:c3!

Идею **перекрытия** формулируют так: для защиты от угрозы мата черные вынуждены делать ход фигурой, которая перекрывает линию действия своей же черной 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

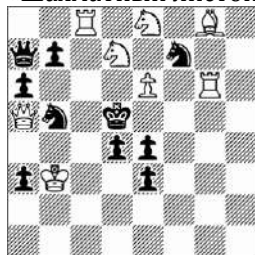
В задаче №25 идея перекрытия проведена в нескольких вариантах (первый ход 1.Ch2). В защите 1...Лd4 перекрыт черный слон с3 и теперь – 2.Фе5#. Слон перекрыт и при ходе 1...Лf6 2.К:g7#. Если 1...Кbc4, перекрывается ладья b4 – 2.Фf4# ; эта же ладья перекрывается еще дважды: на 1...Кbc4 2.Фd3#, при ходе 1...Ke4 2.Фh3# (тут идея перекрытия объединена с идеей блокирования поля e4). При

1...Ld7 перекрыт черный слон с8 – 2.Фе6#. Угроза в задаче – 2.Kd6#.

Основная тактическая идея **включения** основана на том, что черные в защите своим ходом включают действие дальнбойной белой фигура 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.Фс4# после вступительного 1.Фa4 в примере №26 черные играют конями. Ход 1...Kbd6, парируя угрозу, вместе с этим включает на поле с6 действие белого ферзя, что дает возможность матовать путем 2.Кс7#; при 1...kfd6 включается на поле е6 действие белого слона g8, и неминуемо 2.Кef6#; 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 вставляли на такие поля, с которых белые устраняли защиту, нанося матующие удары.

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

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

№27. Л.Куббелъ

«Шаховски гласник», 1934, 2 приз

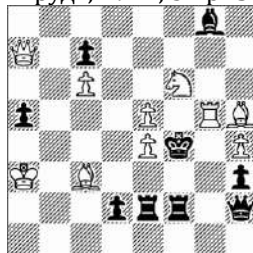


9+14 2# 1.Фa2

В двухходовке №27 после 1.Фa2 белые угрожают матом (2.К: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...Фс7 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 – перекрывается другой слон и возможно 2.e8Ф# – также со связкой ферзя. Это два основных варианта. В дополнительном 1...Ке6 белые используют простое блокирование 2.Ch5#.

№28. К.Григорьев

«Труд», 1927, 5 приз

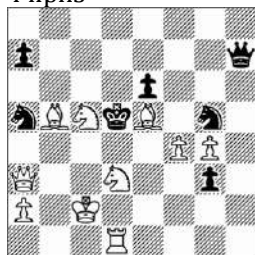


10+8 2# 1.e6

Диаграмма №28 иллюстрирует идею связывания белой фигуры. После 1.e6 угрожает 2.Се5#. Прямое связывание белого слона черными дальнобойными фигурами приводит к таким вариантам: 1...Фg3 2.Лf5#; 1...Ле3 2.Ф:c7#; 1...Лf3 2.Лg4#, где первые два варианта осложнены моментом простого блокирования, а третий (1...Лf3) – сложным (выключается действие белого слона на поле f3).

Основная идея **развязывания** белой фигуры заключается в том, что вследствие ходов черных связанная 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.Ка4

В задаче №29 после 1.Ка4 (угроза 2.Кс3#), в защите 1...Фh2+ 2.Кf2# и 1...Фс7+ 2.Кdc5# – прямое развязывание, осложненное шахами белому королю; в вариантах: 1...Ке4 2.Кb4# и 1...Кре4 2.Кdc5# – 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.Кf3#. В защитах 1...Ке3 2.Фb2# и 1...Ле3 2.Фb4# черная ладья f2 развязывается, но белые используют блокирование поля e3; в защите 1...Се4 2.К:e2# и 1...Ле4 2.Кf5# 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 осматрительными в своих ходах, в создании безопасности королю и поиске путей усиления атаки.

В задаче №20 при ответе черных 1...Фс3+ белые загораживали своего короля от шаха, и одновременно матовали, вследствие двух благоприятных обстоятельств: они имели ладейно-слоновую батарею, и поле с3 было заблокировано черным ферзем. Поэтому белые одним ходом и защитили своего короля, и объявили двойной шах, от которого черным не защититься.

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...Ke6+ 2.C:e6#; 1...Kg6+ 2.fg#; 1...Ф:f5+ 2.Л: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, контролируемое 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 задачные (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 задачи механизма – это два основных понятия, которые отражают все богатство содержания шахматной задачи.

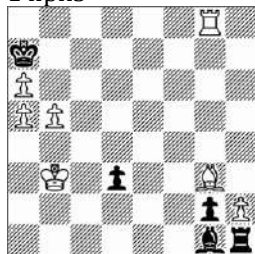
В задачных механизмах основу составляют три вида идей: систематические, логические и конструктивные.

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, становятся 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+

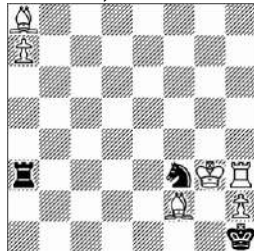
В задаче №32 белые, чтобы достичь цели, трижды повторяют один и тот же маневр в одном варианте, что, в ко-

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.Крс3. 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.Кр: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.Лh1

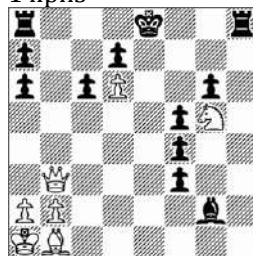
На диаграмме №33 другой вид систематического повторения идеи – параллельное повторение. Тут в нескольких вариантах повторен один и тот же маневр. Выведением ладьи на поле h8 на первом ходу белые ставят черных в цугцванг. Из присутствующих трёх фигур, черные имеют возможность ходить только ладьей а3. Движение по вертикали приводит к 2.С: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...Kg1 4.Лb1# – с использованием связки черного коня по первой линии – горизонтали. Аналогичная картина и при других ходах черной ладьи: 1...Лс3 2.Лс8 Лс6 3.Л:с6 Kg1 4.Лс1#, 1...Лd3 2.Лd8 Лd5 3.Л:d5 Kg1 4.Лd1#, и 1...Ле3 2.Ле8 Ле4 3.Л:e4 Kg1 4.Ле1#.

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 составляет 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 сможет 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...Ла8!, начальная позиция повторяться целиком. Далее – 3.Cd3! Лh1+ (это отход вынужденный, потому что белые угрожают 4.Фf7+ Крd8 5.Фf6+ Крс8 6.С:a6+ Крb8 7.Ф:h8!) 4.Сb1 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 мата, 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 непрямые 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 в проведении логической идеи, а идейная основа (тактические идеи)

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

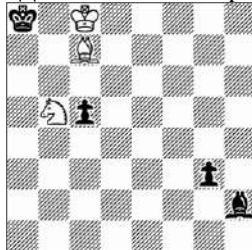
№35. В.Гримшоу
«Иллюстрейтд Лондон ньюс», 1853



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.Са4# – 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

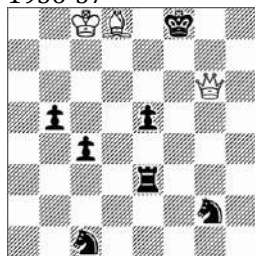


3+4 3# 1.Cd6

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 с7 под контроль своего слона. Поэтому сначала белые вынуждают черных пойти слонем, 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.

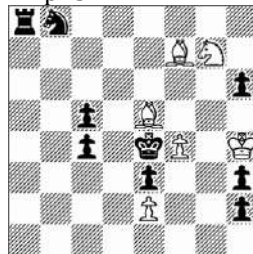
№37. А.Гуляев, Р.Кофман
Конкурс Франц. Шахм. федерации,
1936-37



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...Ld3!, 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 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.

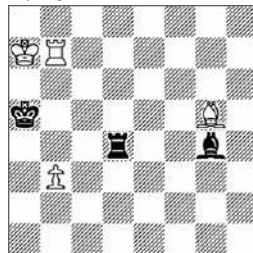
№38. А.Иохандл
«Дейче шахцейтунг», 1965,
1 приз



6+9 6# 1.Kh5

Прямолинейное 1.Ch5 и 2.Cf3# в примере **№38** не достигает цели из-за ответа черных 1...h1Ф (С). Чтобы выполнить этот основной план, белым нужно провести четырехходовый отвлекающий маневр, который лишит черных защиты. 1.Kh5! (угроза 2.Kg3#). На 1...h1К ответ 2.Kf6+ Kpf5 3.Ke8 Лa6! (чтоб 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 слонем. На 4...Кре4 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, чтоб 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...Лс1 (снова меняя контролируемые пункты, сейчас это поля c7 и e1).

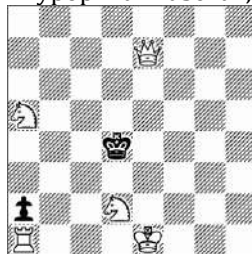
На ход 3.Cf4! (угроза 4.Cd2+ Лс3 5.C:c3#), черные отвечают 3...Лс2 – в третий раз находя сильную позицию, с которой пробивается два новых поля – c7 и d2. Но решает ход 4.Cg5! – белый слон вернулся на начальную позицию, и снова угрожает черным с полей d2 и d8. Но теперь черные не имеют возможности организовать 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 фигурой 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 формулируем 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...Krc3 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 а 2-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

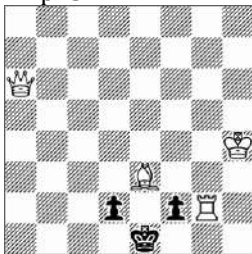


12+11 2# 1.d4

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.Л:c4#; 1...cd 2.Cb3#; 1...g3 2.Ke3#; 1...e3 2.Cf5#; 1...b3.К: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

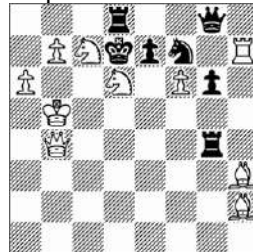


4+3 2# 1.Фd3

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...d1К 2.Cd2#, а при ходе другой пешки 1...f1Ф 2.Ф:d2#, 1...f1К 2.Фe2#. Двойное превращение двух черных пешек в разные фигуры составляет главный замысел, а блокирование, которые встречаем в двух вариантах (тактическая идея), является сопровождающим моментом.

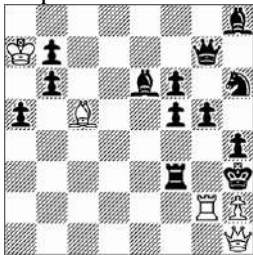
№43. А.Мари
 «Бристоль таймс», 1930,
 1 приз



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.К:f7#. На 1...e5 матует 2.Кde8# – поскольку черная перекрыла белого слона и нужно взять под защиту поле c7. Если черные сыграют 1...e6, то 2.Кe4# – 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.Кс8#. Во всех четырех вариантах мат дается при связанном черном коне f7.

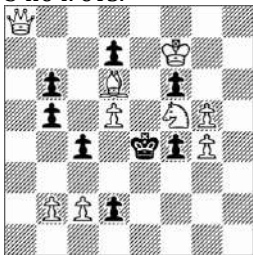
№44. Л.Куббель
 «Шахматы в СССР», 1939,
 2 приз



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.Фg2#). 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.

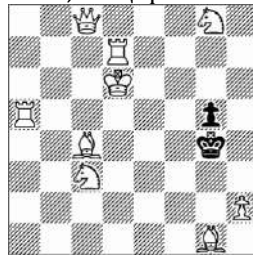


9+8 4# 1.Фa1

В примере **№45** автор остроумно использовал особенности шахматной доски и передвижений белого ферзя. 1.Фa1 fg 2.Фh1+ f3 3.Фh8 Kp:d5 4.Фa8#.

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.Ла4

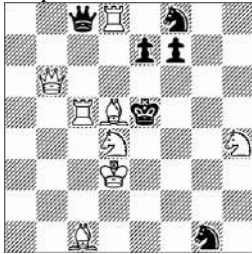
На диаграмме **№46** основой замысла является механизм батареи, который в данном случае объединяет, цементирует весь игровой процесс. После вступительного хода 1.Ла4 на короля направлены две белые батареи: одна из ладьи и ферзя, другая из слона и ладьи. Действия белых батарей зависят от того, на какое поле пойдет черный король.

Ладейно-ферзевая батарея играет при 1...Kpf4 2.Lf7# и 1.Kph4 2.Lh7#, слонowo-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 переменной 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.

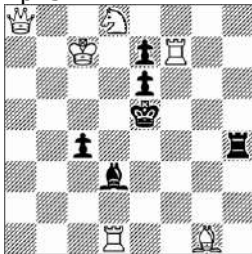
№47. И.Гаргонг
 Конк. шахм. Клуба в Брануа, 1925,
 1 приз



8+6 2# 1.Фb2

В задаче №47 приведены перемены трех матов на шахи белому королю. В начальной позиции есть такая сетка вариантов: 1...Фa6+ 2.Сс4#; 1...Фf5+ 2.Се4# и на 1...Фh3+ 2.Сf3#. После первого хода 1.Фb2, который отдает черному королю поле f6, на те же шахи белому королю матующие ходы другие, а именно: 1...Фa6+ 2.Кb5# 1...Фf5+ 2.К:f5# и на 1...Фh3+ 2.Кf3#. В дополнительном варианте на 1...Крf6 – ход 2.Кe6#.

№48. Э.Добреску
 Матч Бухарест-Белград, 1957,
 приз



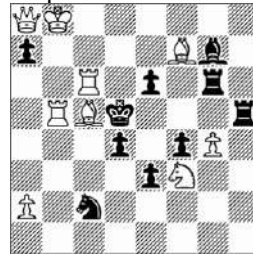
6+6 2# 1.Фf3

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...Се4 2.Сd4#, 1...Ле4 2.Фа5#. В ложном следе 1.Фg2? (с угрозой 2.Кс6#), на те же перекрытия черных фигур маты другие: 1...Се4 2.Фg7# и 1...Ле4 2.Фg5#. Опровержение – 1...Сf5!

В действительном решении 1.Фf3! с угрозой 2.Кс6#, черные снова защищаются ходами слона и ладьи, но матующие ходы другие: 1...Се4 2.Фс3#, 1...Ле4 2.Фh5#.

№49. Л.Загоруйко
 Конк. ФИДЕ, 1957,
 2 приз

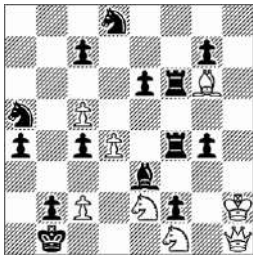


9+10 3# 1.Лb3

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 слонowo-ладейная и ладейно-ферзевая батареи: 1...Лh8+ 2.Сf8+ Крe4 3.Лс3# и на 1...Се5+ 2.Сd6+ Крe4 Лс3#.

В действительном решении после 1.Лb3 действуют ладейно-ферзевая и слонowo-ладейная батареи: 1...Лh8+ 2.Лс8+ Крc4 3.Сf8#, при 1...Се6+ 2.Лс7+ Крc4 3.Сd6#. В дополнительном варианте 1...Сf6 2.Л:e6+ Крc4 3.Ле5# – сначала действует ладейно-ферзевая, а потом ладейно-слонowoная батареи. Угроза мата 2.Се7!

№50. А.Петров
 «Шахматная игра», 1824,
 «Бегство Наполеона из Москвы»



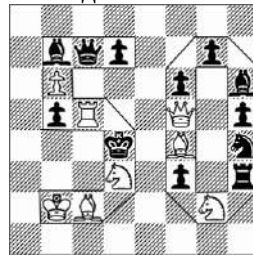
8+14 14# 1.Kd2+

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

Композиция решается так: 1.Kd2+ Кра2 2.Кс3+ Кра3 3.Kb1+ Kpb4 4.Ка2+ Kpb5 5.Kbc3+ Кра6 6.Kb4+ Кра7 7.Kb5+ Kpb8 8.Ка6+ Крс8 9.Ка7+ Kpd7 10.Kb8+ Кре7 11.Кс8+ 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, тог-да бы он не пошел в Париж и был бы ему шах и мат», намекая на упущен-ную возможность взять в плен На-полеона во время перехода его через реку Березину, что можно было бы сделать ходом 6.Фа8#.

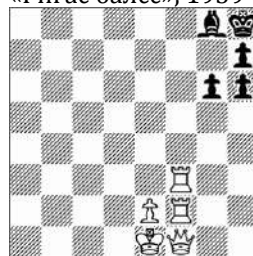
№51. Н.Зелепукин
 «Социалистический Донбасс», 1967,
 «Пятьдесят лет Великого Октября»



8+12 2# 1.Kc1

В позиции №51 размещением фи-гур изображено число 50 (для более выразительного восприятия цифры обведены контуром). Эту задача по-священа юбилейной дате – пятидеся-тилетию Великой Октябрьской социа-листической революции.

№52. А.Домбровскис
 «Ригас балсс», 1959



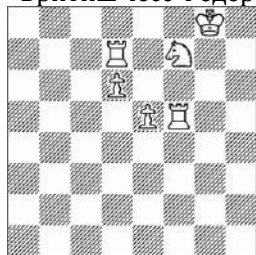
5+5 3# 1.Lf8

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

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

№53. Д.Герсон

«Бритиш чесс Федерацион», 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.Ле7#), или на g6 (1.Лg5#). 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 изображали 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 утверждён 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 продемонстрировать замысел автора, или они обеспечивают единственность решения, убирают дефекты, которые портят задачу.

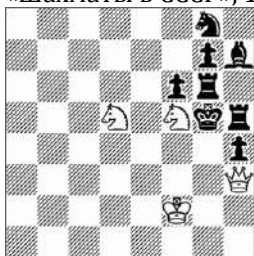
В зависимости от расположения всех фигур и пешек в начальной позиции делают вывод о загруженности позиции – легкое построение или тяжелое. Если, например, в каком-то месте доски столпились все фигуры (перегруженность) – это вызывает неприятное впечатление, и, напротив, в том случае, если фигуры на доске 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 элегантно, 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 обозначениях легкости позиции, проверить загруженность фигур, которые создают позицию: все ли сделано, чтобы содержание раскрывалось с наисуровой экономией средств.

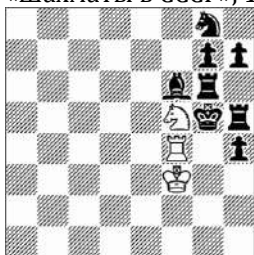
Нельзя использовать сильные фигуры – белые и черные – в позиции, где идея (авторский замысел) может быть выражена точно так же, но с помощью более слабых фигур. В таких случаях говорят про конструктивную и техническую несовершенство задачи, а это означает то, что замысел воплощен в неприемлемой форме.

№54. В.Мачс
«Шахматы в СССР», 1948



4+8 2# 1.Kd6

№55. В.Ведерс (по Мачсу)
«Шахматы в СССР», 1951

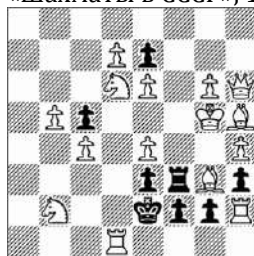


3+8 3# 1.Kd6

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.

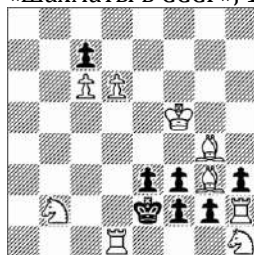
Автор задачи №56 предложил в двух вариантах интересную идею – превращение двух черных пешек в слабые фигуры с целью пата. После 1.Kf5 с угрозой 2.d8Ф черные играют 1...f1С! 2.Kpg4! или 1...g1К 2.Cd6; в дополнительном варианте – 1...f1К 2.Ce1.

№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...f1С 2.C:h3!, 1...g1К 2.Cd6!, 1...f1К 2.Ce1, и есть еще любопытный вариант также с превращением пешки в слабую фигуру – 1...ghК 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 удовлетворялся 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 выходит не окончанным эстетично несовершенным. Задачи №54 и №56 некачественны, потому что нетщательно подобран материал, и неудачно размещен 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») позиции, 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 худшей 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.

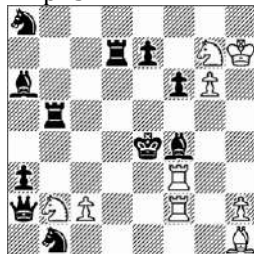
Построение первого хода зависит от многих причин, и в первую очередь, от осведомленности и мастерства шахматного композитора. Удачный первый ход всегда тесно связан с идейной игрой, он полнее раскрывает суть замысла.

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.Л: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.Л: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 c4.

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.Ф: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...Ф:f8 цугцванг: 1...Крb7 2.Фа8+ Кр:a8 3.Се4#; 1...Кр:d7 2.Се4! Кре6 3.Фе8#; 1...Крd5 2.Фd6+ Крс4 3.Фd3#; 1...Крb5 2.Фf3 Кра6 3.Cd3#.

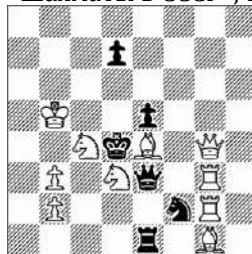
Повторяем: правильная шахматная задача всегда имеет только один первый ход. При наличии другого хода или ходов, которые тоже ведут к мату в такое же или меньшее количество ходов, говорят, что задача имеет по-

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 исполнить 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.Кс5

В задачах разделяют допустимые и недопустимые дуали. Дуаль недопустима, если она затрагивает идейный вариант. Например, композиция №60 в журнале «Шахматы в СССР» сначала была отмечена похвальным отзывом, но потом ее исключили, потому что в одном из идейных вариантов встретилось разветвление. После 1.Кс5! (угроза 2.Ф:d7#), авторский замысел заключается в игре черных фигур на поле e4. Так, на 1...Ф:e4 2.Лd3#, в случае 1...К:e4 2.Лd2#, но возможно и 2.Ф: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

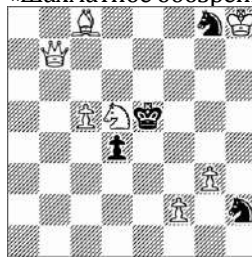
В композиции **№61** обманчивый ложный след 1.Ла2? с угрозой 2.Фс2# дает такую иллюзорную игру 1...Лf2 2.Ке5#, 1...Сс7 2.Фf5#, используя полусвязку ладьи и слона черных. Опровержение – 1...Кb2!. В решении 1.Лh4 (угроза 2.Се4#) происходит уже взаимное перекрытие этих черных фигур при одинаковых матующих хо-

дах: 1...Лf4 2.Ке5# и 1...Сf4 2.Фf5#.

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 Кb1 и черных Кf1 и п.а3)». 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.Фg7#, 1...d3 2.Фb2# и 1...Kh2~ 2.Kg4#.

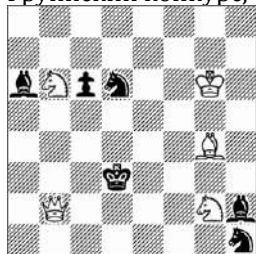
Для рассмотрения матового положения в задаче возьмем какой-нибудь вариант, например, при ответе 1...K:f6. Поля d4, f6 недоступны для черного короля, потому что они заняты черными фигурами; поля d5, d6, e4, e6, f4, f5, а также поле e5, на котором стоит черный король,

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 обуславливают 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.Се2+ 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.Се6+ Крд3 3.Кс5# - снова правильные и «зеркальный» мат, третий возникает при 1...Ке8 2.Сf5+ 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 оканчивается чистыми и экономичными матами, во всех остальных случаях дуалиям 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 наиболее точнейшего 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 безусловно 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 придаток 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 суровой 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, выказывала ее собственно шахматным языком.

Но какую-либо идею реализуют на шахматной доске в борьбе двух сторон – белых и черных. При решении задач, например, двухходовок, трехходовок, в связи с краткостью событий на протяжении нескольких ходов варианта, трудно объять мыслью внутреннюю живую обоюдоострую 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.

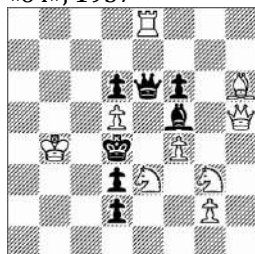
В композициях №27 и 30 взаимная идейная обусловленность в более чем двух идентичных вариантах является достаточно полным использованием принятого механизма задачи.

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.Фf7

В позиции №64 после 1.Фf7 (угроза 2.Фа7#) идейные варианты создает игра черного ферзя: 1...Ф:f7 2.Кg:f5#; 1...Фe7 2.К:f5# и 1...Фd7 2.Ф:f6#. В основном варианте вроде бы все фигуры принимают активное участие. Впрочем, пребывание белого слона на h6, который действует в дополнительном варианте 1...Кр:e3 2. Фа7#, 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.Се3

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.Се3 с угрозой 2.Лd4# 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



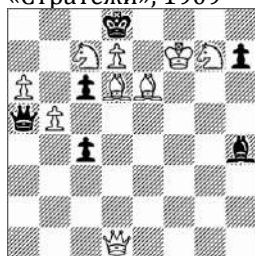
13+12 4# 1.Ле2

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.Ле2 Л:e2 2.Ф:g7 Л:g7 3.С:d6 Се7 4.Кb7#, если 3...Cd2 4.Л: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
«Стратежи», 1909



9+6 3# 1.Ксе8

№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 с7 и е7, с которых может матовать белый слон (первый ход 1.Ксе8, угроза 2.Фе1!).

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 осязаемом 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 подсылать 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 идейными 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 являет 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 бы 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 **№68a** – М.Кучин, «64», 1938 г. Белые: Крd1, Фе7, Лf2, g7; Са1, b1; Ке3, f1; пп. b3, c4, e2, g4 (12). Чёрные: Кре4, Лг6, Сf4, g2; Ке1, f3; пп. d3, d6, e6, f6 (10). Мат в три хода. Решение 1.Kd5 (угроза 2.Ф:f6

Л:f6 3.К:f6#). В этой позиции – ис-
 ственный набор вариантов, не объ-
 единенных между собой общей идеей:
 1...Л:g4 2.К:f6+; 1...С:f1 2.С:d3+; 1...Сe5
 2.ed+; 1...Kd4 2.Л:f4+; 1...Kc2 2.ed; 1...e6
 2.Кc3+. 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 шахквиллаг», 1950,

1 приз



10+6 2# 1.Кс5

В произведении №69 очень любо-
 пытная и сложная идея, - в начальном
 положении две черные фигуры нахо-
 дятся 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.Кb:d3 К:f4 2.Фa8!; 1...ef 2.Фe8!; 1...Л:f4
 2.Фh1.

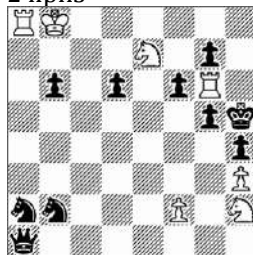
Стремление автора представить
 в задачи идею в наибольшем числе
 вариантов, вынудило его поступить-
 ся художественности формы. Тут не
 только тяжелая начальная позиция,
 но и плохой первый ход со взятием и
 двойной угрозой 2.Кс5+ и 2.Кf2+, тема-
 тические варианты содержат взятие

белой фигуры и т. д. На этом примере
 видно ущербную творческую установ-
 ку – придание преимущества тема-
 тическому содержанию в ущерб худо-
 жественности формы. Восхищаться
 чрезмерным расширением замысла
 нельзя. Практика показала, что како-
 е-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 отважи-
 ваться на дальнейшее расширение со-
 держания задачи.

№70. Р.Кофман

«Шахматы в СССР», 1931,

2 приз



7+10 3# 1.Кg4

№71. Л.Лошинский

«Шахматы в СССР», 1948



12+11 3# 1.Лg7

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.Kpa7!; 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.Kpa7!; 1...Kb3 2.K:c7!; 2...Kc4 2.Kpc:c7; 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, идейно содержательные, то есть, художественно значащие формы.

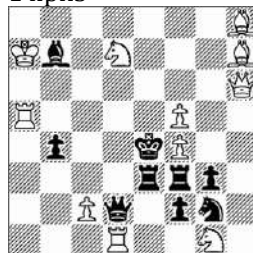
Каждая шахматная задача, если в ней правильно найдено соотношение между формой и содержанием, всегда оставляет определенное художественное впечатление. В закон-

ченных задачах решатель не заметит 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.Фе6#. Идейные варианты создает движение черного ферзя: 1...Фd5 2.Kf6#; 1...Фd6 2.f6#; 1...Ф:d7 2.Ле5#.

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 идее 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...К: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.Лсс4

Задача №73 схемой напоминает предыдущую. Тут проведена та же тема Сомова, но уже в 4 вариантах. Решение – 1.Лсс4: 1...Ф:d2 2.Лсе4#; 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 уместным конструктивным приемом: кроме движения черного ферзя, который отражает основную угрозу и цементирует все варианты, автор использовал слово-ладейную батарею, которая, обратите внимание, играет в пяти вариантах – дважды в идейных, дважды в дополнительных: 1...Kpd6+ 2.Лfd4#, 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 – ферзе 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+ Кр:f4 3.K:d5#; 1...ef+ 2.Kd4+ Кре5 3.Kc6#; 1...e3 2.Kg5+ Кр:f4 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.Доборджгинидзе
«Шахматы в СССР», 1936,
1 приз

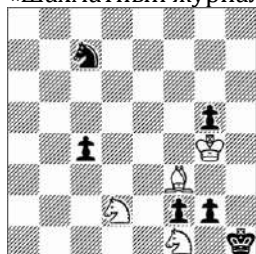


7+11 3# 1.Kpf7

Автор задачи №75 расширил эту идею, и создал уже два варианта с шахом белому королю и блокированием: 1.Kpf7 de+ 2.Kc4+ Kpd5 3.Kb6# и 1...fe+ 2.Kf5+ Кр:f5 3.g4#. Следует отметить, что для воплощения замысла, пришлось заменить белого слона тяжелой фигурой – ферзем. Дополнительный вариант – 1...d3 2.Kb5+ Кр:e4 3.Фe8#. 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

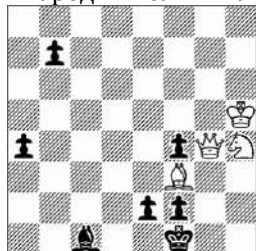


4+6 3# 1.Cd5

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+ Kр:f1 3.С: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 уость произведения, сумел осуществить несколько правильных матов с тактическим мотивом – превращением черной пешки.

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



4+7 3# 1.Сс6

Решение задачи №77 : 1.Сс6 bc 2.Кf3 и 3.Фh3# или 2...e1К 3.Kh2#. Идейные варианты: 1...e1Ф 2.Cg2+ Kpg1 3.Kf3# 1...e1К 2.Cb5+ Kd3 3.Фd1#. Дополнительный вариант: 1...Кре1 2.Кf3+ Kpd1 3.С:a4#. В угрозе и идейных вариантах проведены четыре правильных мата. «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#) К~ 3.К d4#; 1...Kf3+ 2.Кре3 (снова угрожая 3.Cg4#) К~ 3.К 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 (Кс6) 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

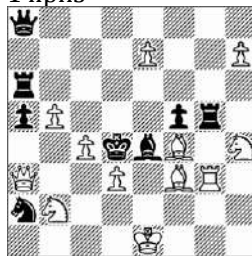
В композиции №79 число идейных игр увеличено до трех, да и дополнительный вариант – достаточно интересный – непринужденно введен в выбранный механизм. Решение: 1.Кре6 угроза 2.К:g6 hg 3.Лf8#. Основные варианты: 1...Кас5+ 2.Крд5 (с угрозой 3.Се3#) 2.Кс~ 3.Ке6#; 1...Кbc5+ 2.Кр:d6 Кс~ 3.Ке6#; 1...Кbd4+

2.Крf6 Кd~ 3.Ке6#. Дополнительный вариант: 1...е3 2.Крf7 2.еf 3.Лf3#.

Итак, при составлении задач нельзя довольствоваться одной найденной схемой, даже если она дает возможность композитору воплотить замысел в надлежащей форме. Оуществленная 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.Се2#, черным необходимо разблокировать поле е4, но при 1...Cd5 идет 2.Се4! и теперь от двух угроз – 3.Кf3# и 3.Фс5# - 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 принятым 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+ Кpg4 3.Л:f4#. Решение: 1...Ce5 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.К: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 кемпенион», 1917



4+3 2# 1.Фc4

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



4+4 3# 1.Ce8

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

1.Фс4 (угроза 2.Ф:с7#). 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.Фе6# - с блокированием поля с5.

Рассмотрим вторую позицию. 1.Се8! – цугцванг. При ходе черных 1...d3, белые отвечают тихим ходом 2.Сf7!, угрожая в случае нейтрального ответа 3.Ф:с7#. Теперь, защищаясь, черные осуществляют «Гримшоу»: 2...с6 3.Фd4#, на 1...Сс6 2.Фb4#, а в случае 2...с5 2.Фе6#. все три варианта такие же, как в первой позиции. Если бы этим все и завершилось, 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:

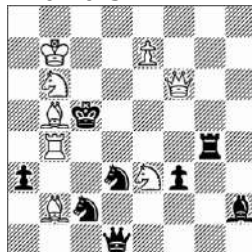
1...с6 2.Ф:d4+ Кре6 3.Фе5#; 1...с5 2.Сf7 Крс6 3.Фа6#; 1...Cd5 2.Ф:с7+ Кре6 3.Фе5#.

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.Алешин, 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.Алешин
«Шахматы в СССР», 1946,
2 поч. отз.



8+8 2# 1.Са6

Приводим задачу №84, в которой дано три варианта с темой «белых комбинаций» в ложных следах. 1.Са4? Кd:b4!; 1.Cd7(e8)? Кс:b4! и 1.Сс6? Л:b4!

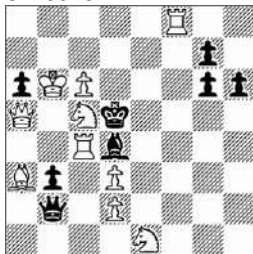
В действительном решении 1.Са6! угроза 2.Лb5# проходит также три идейных варианта: 1...Кd:b4 2.Ка4# (но не 2.Кd7? и 2.Фс6?); 1...Кс:b4 2.Кd7# (но не 2.Ка4? и 2.Фс6?); 1...Л:b4 2.Фс6# (но не 2.Ка4? и Кd7?) – с темой «комбинаций в попытках».

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.Кра7

«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.Кр:a6? Cf6! И нельзя 2.Ка6+?; 1.Крb7? Ce5! и снова нельзя 2.Кb7+?.

В решении 1.Кра7 (с угрозой 2.Фd8+ Кре5 3.Кf3#) на эти ходы черного слона четко реализуется идейная сторона замысла. 1...Cf6 2.К:a6+ (но не 2.Кb7+?) Кре6 3.Кс7#, 1...Ce5 2.Кb7+ (нельзя 2.Ка6=?) Кре6 3.Кd8#.

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

Рассмотрим развитие идеи путем увеличения 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 осуществят 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,

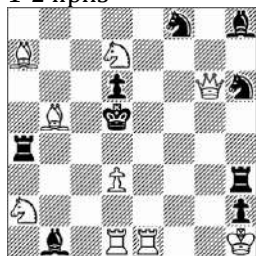
1 приз



13+9 3# 1.g5

В задаче №87 популярную в двухходовке тему авторы применили в жанре трехходовки. Решение 1.g5 с угрозой 2.Лf5 и 3.Фd5#. Черные могут защищаться, беря пешку g6 конем или ладьей, но на 1...К:g6 решает 2.Фс6 с неминуемым 3.Лf5# (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.Ле5+ Кр:f4 3.Фf5#; 1...Крf3 2.Фg4+; 1...Л:g5 2.fg и 3.Фf5#.

№88. Е.Рухлис
Свердловский конкурс, 1946,
1-2 приз



9+9 2# 1.d4

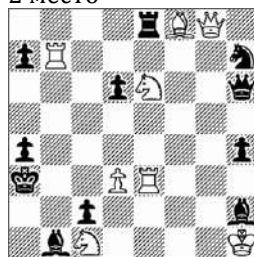
Советский композитор Ю.Рухлис в 1946 году выступил с задачей (№88), которая открыла новую страницу в истории развития двухходовки, и принесла ее автору мировое признание. Содержание задачи – в интересной трактовке перемены матов. В начальной позиции легко заметить маты на взаимное перекрытие черных ладьи и слона (комбинация Гримшоу) на поле d4: 1...Лd4 2.Кс3# и 1...Сd4 2.Фе4#. Чтобы привести в действие этот механизм перекрытия, есть ложный след 1.Сf2? (с угрозой 2.Кb6#), который опровергает 1...Ле3!

В действительном решении 1.d4! проходит та же самая угроза 2.Кb6#, но разрушена заготовленная игра. Теперь уже комбинация Гримшоу связана с полем d3: 1...Сd3 2.Кс3# и 1...Лd3 2.Фе4#. Поле взаимного перекрытия переместилось 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 оригинальный

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.Фg4? с угрозой 2.Фb4#, далее 1...Фf4 2.С:d6+ Ф:d6 3.d4# и 1...Сf4 2.d4+ С:e3 3.С:d6#, но – 1...a5, и мата на третьем ходу нет. В действительной игре точка пересечения черных фигур изменена – с f4 перенесена на поле e6. После 1.Kf4 (с угрозой 2.Лb3+ ab 3.Ф:b3#) заготовлены варианты 1...Ле6 2.С:d6+ Л:d6 3.d4# и 1...Фе6 2.d4+ Ф:e3 3.С:d6# (К сожалению, нерешаемость, т.к. мата 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

большей части, задачи, где меняются ответы на шахи, или блоки с полной или частичной переменной матов.

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



9+10 3# 1.Фh7

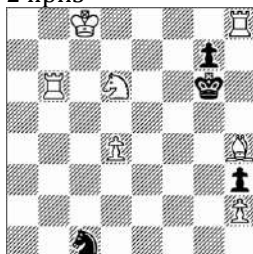
Рассмотрим пример №90. В начальном положении на шахи белому королю заготовлены ответы 1...e5+ 2.Kfe7+ С:e7+ 3.Кс:e7# и 1...e6+ 2.Ксе7+ Кре5 3.Ф:g3#. Первым ходом 1.Фh7 белые создают угрозу 2.К:e3+ de 3.Фe4#. Итак, на те же шахи белому королю тематические ответы изменились: 1...e5+ 2.Ксе7+ Кре6 3.Фg8#; 1...e6+ 2.Kfe7+ С:e7+ 3.Кс:e7#. Дополнительные варианты: 1...Кре6 2.Kf:d4+ Kpd5 3.Фe4# (на 2...С:d4 3.Кс:d4#); 1...К:f5 2.Ф:f5+ Се5 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.Ле1 Kf4 (:d4) 3.Ле4 и 4.Лg4# или Ле6#. Любопытен поединок черного коня с белой ладьей и в ложном следе: 1.Лb5? Kb3! 2.Ле5 Кс5! 3.Ле3 Ke4 (но не 1...Kd3? 2.Лb3! или 1...Ke2? – как в действительном решении, ввиду 2.Ле5 Kf4 и 3.Ле4!). 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
«Тейдшифт ван ден недерланд
скабонд», 1936, 1 приз

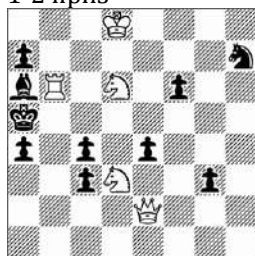


9+14 3# 1.Фс2

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.Кd7#, 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.Кe8# - 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 удлинено на один ход. Это и есть механическое перенесение идей в трехходовку.

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



5+10 3# 1.Фg4

Несколько иной недостаток в задаче №93. Главный вариант 1.Фg4 (угроза 2.Фf5+ Кр:b6 3.Фс5#) cd 2.Фс8 с тремя правильными матами: 2...С:c8 3.Кс4#, 2...ab 3.Ф:c3#, 2...Сb5 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.

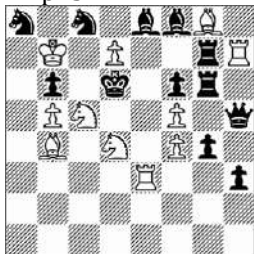
Способ работы с **усложнением основной идеи разными иными тактическими элементами** заслуживает похвалы. Он приводил и может еще приводить композиторов к новым открытиям в царстве задачной тематики.

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.d8Ф# - 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.Фe8

В задаче №95 черные защищаются от угрозы мата 2.Л:c4# (после 1.Фe8!) разными способами. При 1...Cf8+ 2.K5e6# - 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 слонем 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 развязанным белым конем e3!

Остальные варианты малоинтересны: 1...Cf5 2.Фс4# и 1...Л: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

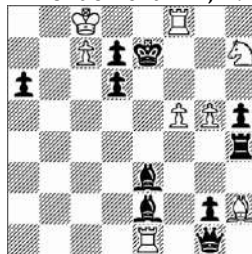
История развития шахматной композиции знает три основных метода творческой работы над задачей: а) свободное (оригинальное) творчество; б) творческое отталкивание от чужих или своих задач; в) переработка (обработка) чужих задач.

Свободное (оригинальное) творчество

Истинная природа шахмат – это свободное движение человеческой фантазии в рамках 64 клеток шахматной доски и 32 шахматных фигур, которые вдруг оживают волшебным 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
«Тивоаен 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.Лf7+ 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 энд пост», 1915,
1 приз



10+12 2# 1.Сс7

В 1915 г. англичанин К.Мэнсфилд за свою задачу (№98) получил наивысшее отличие. В ней впервые была использована идея, названная позднее *п о л у с в я з ы в а н и е м*, в соединении с другими тактическими идеями. 1.Сс7 (угрожает 2.Ла5#) 1...Cd2 2.Ф:c2#; 1...Cc3 (с5) 2.Лb3# - оба варианта с перекрытием черных фигур; 1...Ca3 2.b3#, 1...Ca5 2.Лb6# - с блокированием; 1...К:b5 2.баФ#, 1...Кс6 2.Ла5# - с самосвязыванием. Новая идея была представлена сразу в развернутом виде - в шести вариантах.

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

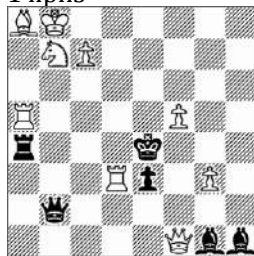


8+9 2# 1.e7

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.Ке6# после 1.e7, черные играют 1...Кg5, но этим они перекрывают линию действия своей ладьи, ферзь белых развязан, он дает мат 2.Ф:f6; после 1...Ке5 снова развязан ферзь - 2.Фf2#; если черные играют 1...d5, защищаясь включением своего ферзя на поле e6, развязанный ферзь матует уже ходом 2.Фf4#. То же самое встречаем в варианте 1...Ce5 2.Фd3#.

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



9+6 2# 1.Лd7

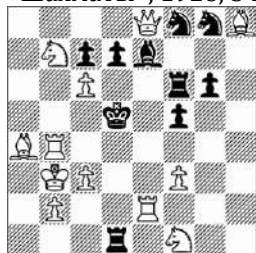
В 1925 г. А.Эллерман продемонстрировал в задаче (№100) еще одну идею - прямое развязывание белой фигуры. Тонкое вступление 1.Лd7 обозначает угрозу 2.Фf4#. В вариантах 1...Фd4 2.Кd6# и 1...Фe5 2.Кс5 - прямое развязывание вследствие отхода черного ферзя осложнено блокированием в простом и хорошем оформлении. В позиции есть еще одно прямое развязывание: 1...Фf2 (h8+) 2.Кd8#. Кроме этих трех идейных вариантов, задача имеет элегантные дополнительные варианты 1...Лd4 2.Ле7#; 1...Cf2 2.Ф: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 выключения 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 дальнбойной белой фигуры, открывая ее удар на поле около черного короля. При в ы к л ю ч е н и и осуществляется обратное – черные в защите встают на линию дальнбойной 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.Ле5#. Теперь, если 1...Леб 2.с4# (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 с6 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».

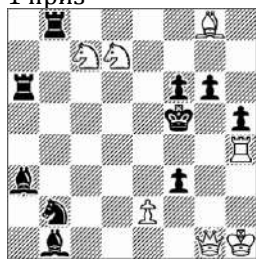
До 1928 г. в задачной композиции было завершено открытие всех основных тактических идей. Их оказалось семь. Это идеи отвлечения, блокирования, перекрытия, включения, полусвязывания, развязывания и шаха белому королю. Каждая из тактических идей в истории задачной композиции развивалась по-своему. Такие идеи как блокирование, отвлечение, перекрытие черных фигур, шахи белому королю, были хорошо изучены шахматными композиторами и применялись в разных произведениях; а такие идеи как развязывание, 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 дополнили задачную тематику особым конструктивным приемом построения задач – добавлением к действительной игре и л л ю з о р н ы х 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

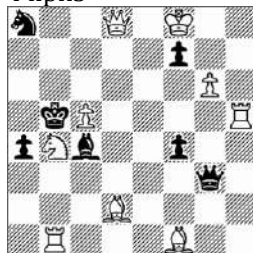
В задаче №102 напрашивается 1.e3? с угрозой 2.Lf4# или 1.Фе3? с угрозой 2.Фf4#. Эти попытки соответственно опровергают единственные ходы 1...Лb4! И 1...Kd3!, поскольку в первом случае Фс5# невозможно из-за перекрытия белой пешкой ферзя, во втором e4# – из-за перекрытия ферзем пешки. Решение 1.Фс1 с угрозой 2.Фf4# вызывает перекрытие черных

фигур: 1...Лb4 2.Фс5#; 1...Kd3 2.e4#; 1...Cd6 2.Се6#. 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 известно, как «Комбинации в п о п ы т к а х».

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



9+7 2# 1.Фf6

В задаче №103 после 1.Фf6 (угроза 2.Фa6#) на 1...Ф:g6 кажется, что белые могут матовать двумя способами: 2.Кс2# и 2.Кd3#. Но только 2.Кс2# достигает цели, ход 2.Кd3#? является только попыткой, потому что развязывает черного слона с4, который перекрывает – Сb3. Аналогично при 1...Фg5, матует только 2.Ка6, а не 2.Кd3? по той же причине. В третьем варианте 1...Кра5 черные собственноручно развязали своего слона и теперь возможно лишь 2.Кd3#, другие матующие ходы являются попытками: 2.Кс6#? – перекрывает белого ферзя, а при других ответах белого коня у черных находится защита 2...Фс3!

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.

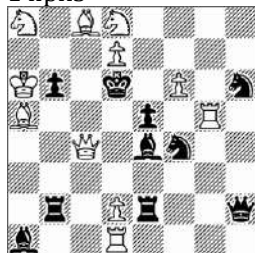
В позиции №104 после 1.d4 угроза двойного шаха 2.de#. Черные защищаются тем, что перекрывают линию d, нападая одновременно на поле e5 включением своей фигуры, т.е. в одном ходе осуществляют две защитительных меры. Главные варианты: 1...Кd5 2.Фс6#; 1...Кd3 2.Фе6#; 1...Cd5 2.Фс7#; 1...Cd3 2.Кb7#; 1...Лbd2 2.Сb4#.

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 мата 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».

№104. А.Гуляев

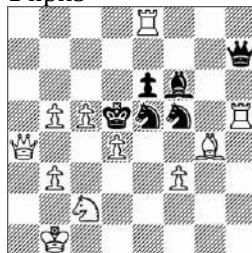
Конк. посвящ. VII ш/ш съезду, 1931,
1 приз



11+10 2# 1.d4

№105. Л.Гугель

«Задачи и этюды», 1929,
1 приз



11+6 2# 1.Фa1

В задаче №105 эта тема осуществлена в двух вариантах. После 1.Фa1 возникает основная угроза 2.Кb4#. 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.С:e6#. Итак, отходя конем, необходимо предусмотреть защиту и от новой угрозы, «повторной». Но на 1...Kg7 2.Фa8#, а при 1...Ke7 2.Лd8#.

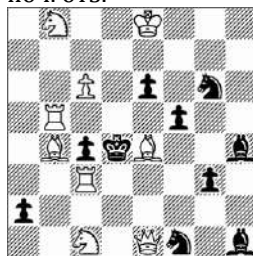
Открытие Л.Гугеля расширило содержание задачи благодаря элементу угрозы, и дало возможность создавать оригинальные комбинации, которые обычным путем осуществить было бы невозможно.

Развитие двухходовой задачи в последнее 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...С:e4 2.Ke2# и 1...Ke5 2.Сc5#. Эту игру можно ввести в действие, если попробовать пойти 1.с7? с угрозой 2.Кс6#. Но этот ложный след опровергает ход 1...Ke7!. Если попробовать решить задачу путем 1.Cd5 с угрозой 2.Л:c4#, то возникнет новая тематическая игра со сложным блокированием при игре других фигур: 1...Ke5 2.Ke2# и 1...ed 2.Сc5#, но находится в позиции меткий ход 1...Се4!, который опровергает и этот ложный след. В действительном решении тематическая игра меняется еще раз. 1.Cd3 (угроза 2.Л:c4#), далее 1...Cd5 2.Сc5#, или 1...Ke3 2.Ke2#. Позднее этот сложный комплекс двукратной перемены игры распространился под названием «Темы 3 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 целью-

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 идейные 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.Lb6

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 Гримшоу: 1.Cg4? (угроза 2.Фс6#) Лс3! 2.Лg5#??, 1.Лg4? (угроза 2.Кb4#) Сс3! 2.Сf3#??

В действительном решении черные фигуры, защищаясь от угрозы, осуществляют ту же самую тему Гримшоу: 1.Ла5 – угроза 2.b6#, - 1...Лс3 2.Лg5#, 1...Сс3 2.Сf3#.

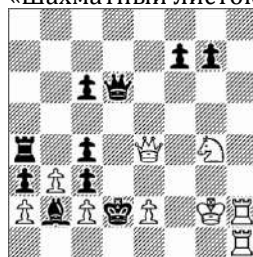
№109. Л.Куббель
Трольхеттанский шахм. клуб, 1927,
повх. отз.



8+11 3# 1.Са4

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.Са4 (угроза 2.Фd3+ Ф:d3 3.cd#), 1...e4 2.Фd5+ Ф:d5 3.c4#, 1...Кe4 2.Ф:f3+ Ф:f3 3.c3#.

№110. Л.Куббель
«Шахматный листок», 1928



9+10 3# 1.Кph3

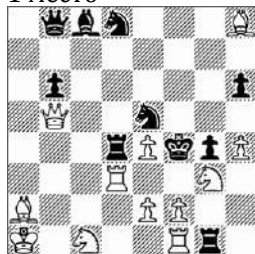
На эту же тему автор составил вторую задачу (№110), внося определенные изменения в идейное содержание. Разница, в сравнении с предыдущей задачей заключается в том, что в основных вариантах и в угрозе критические ходы черного ферзя заменены отвлечением последнего на соответствующие поля по вертикали, где его потом перекрывают. 1.Кph3 c5 2.Фd5+ Ф:d5 3.e4#, 1...cb 2.Фd3+ Ф:d3+ 3.ed# (угроза – 2.Фd4+ Ф:d4 3.e3#). Если 1...Ф:h2+, 2.Кр:h2, и мат следующим ходом, на 1...Са1 (с1) 2.Фе3+ Кр:c2 3.Ф:c1#. Не проходит 1.Крf3? из-за 1...Фf4+ 2.Кр:f4, и мат на третьем ходу невозможен. В обеих задачах идея одинаковая, 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 идее 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, используя двойную угрозу на матующем ходу. После 1.Фb1 создана угроза 2.Kh5+ Кр:e4 3.Ле3#. 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.С:e5#; 1...Лd7 2.Лd6! Л:g3 3.Лf6#. Марш ладей по вертикали дополнен движением их по двум смежным горизонталям: 1...Лс4 2.Лс3! (с угрозой 3.Kh5), если 2...Лg3, то 3.fg#, или 2...Kd3 3.К:d3#; 1...Лb4 2.Лb3! и 1...Ла4 2.Ла3!.

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

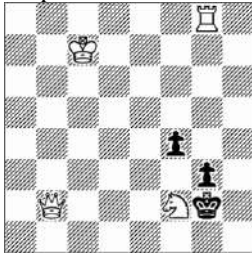
f1, которая играет только в варианте 1...Л:g3), следует отметить оригинальность и остроумность замысла.

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.

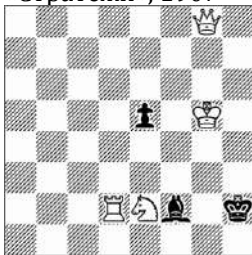
№112. С.Лойд
«Чесс мансли», 1857,
1 приз



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.Фh2+ gh 3.Kf2#, другие варианты: 1...Kph3 2.Kh2 gh 3.Фh8#, 1...Kpf3 2.Фс2 g2 3.Фd3# и 1...Kpf1 (g1) 2.Ла8 3.Ла1#.

№113. А.Галицкий
«Стратежи», 1907



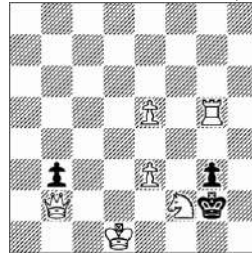
4+3 3# 1.Kph5

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.Фg1+ C:g1 3.Kg3# и 1...Kph3 2.Фg3+ 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

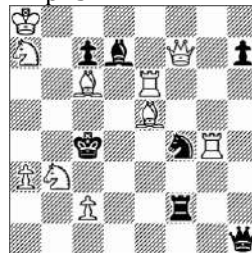


6+3 3# 1.Kg4+

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.Фh2+ gh 3.Kf2#; 1...Kpf1 2.Фf2+ gf 3.Kh2#; 1...Kph3 2.Лh5+ Kp:g4 3.Фe2#; 1...Kpf3 2.Фe2+ Кре4 3.Kf6#; 1...Kpg1 2.Лh5, и мат на третьем ходу.

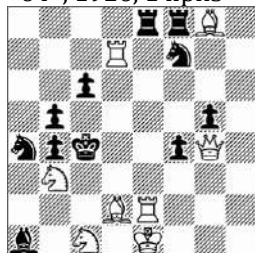
№115. И.Гартонг
«Вестерн морнинг ньюс», 1925,
1 приз



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.Се4 угрожает 2.Лс6#; 1...Kd5 2.Cd3#; во втором варианте 1...К:е6 2.Cf3# - черным мат по линии связки.

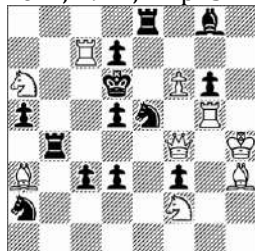
№116. М.Барулин
«64», 1926, 1 приз



8+11 2# 1.Ле6

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.Ле6 (угрожает 2.Фе2#) развязан черный конь. При 1...Ке5, в свою очередь развязана ладья и возможно 2.Л:с6#. Есть ряд дополнительных вариантов: 1...Kd6 2.Ле4#, 1...Кс3 2.Ld4#, 1...Кс5 2.Ка5#.

№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.Ке4#; 1...Кс4 2.Фс5# и 1...Кg4 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.Кb6#, 1...e5 2.Кс3# и 1...Kf5 2.Кf6#. 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.К:c7#. Аргентинский композитор А.Эллерман, творчески отталкиваясь от исходной позиции №118, нашел эту возможность.

№119. А.Эллерман
«Гуд компенион», 1919, 2 приз



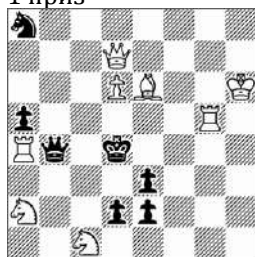
9+11 2# 1.Фe2

Художественным выражением замысла и стала задача №119 с четырьмя полноценными тематическими вариантами. Первый ход 1.Фе2 с угрозой 2.Фе4#; 1...d5 2.Кf3#, 1...f5 2.Кg6#, 1...Кс5 2.Кс6# и 1...Кg5 2.К: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 связанной с задачей №118, вместе с тем – целиком самостоятельна, потому что являет собой случай увеличения числа идейных вариантов.

№120. Ф.Закман

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



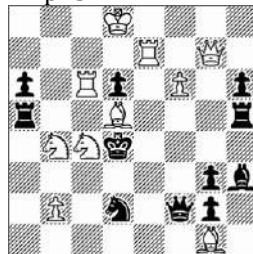
8+7 2# 1.Сс4

В задаче №120 основная идея в варианте 1.Сс4 Ф:d6+ 2.Се6# - 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 слонovo-ладейной батареей. Этот пример – иллюстрация развития задачного

искусства путем усложнения (комбинирования) варианта разными тактическими идеями.

№121. М.Барулин

«Известия ВЦИК», 1923-25,
4 приз

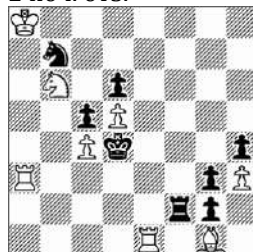


10+11 2# 1.Ле3

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.Ле3! угроза 2.Лd3#, теперь на 1...Ф:f6+ 2.Ле7# - 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.Кс2# - блокирование поля d5. В вариантах 1...К:c4 2.Ле4#, 1...Ла3 2.Фа7# 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.Ле8

Диаграмма №122 – творение Л.Куб-беля, 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 – Крb4, Ле2, Сb1, g3, пп. d2, g2 (6), черные – Крд4, Лf6, пп.. b2,d5,d6,g4 (6). Мат в 4 хода. Решение: 1.Ch2! Лf2 2.Cg1 g3 3.Ле3 Л:d2 4.Ле2 (e4)#. При решении создается любопытная позиция, в которой черная ладья сначала связывается, а потом развязывается. Молодой автор не придумал существенного значения двойному удару на матующем ходу. Я же сразу составил вышеуказанную задачу, в которой использовал мотив задачи А.Краснокутского».

Решение позиции №122 1.Ле8 цуцванг. Теперь 1...Ка5 2.Лае3! – перекрытие вертикали «а» сделало возможным развязывание черной ладьи 2...Лf4 (f8) 3.Лf3#. Если 1...Kd8 2.Лее3! – перекрыта восьмая линия, и развязывание осуществляет другая ладья: 2...Лd2 (a2) 3.Ле2#; задача исполнена в чудесной легкой форме с такими тонкостями: 1.Ле7? Ка5 2.Лае3 Лf8+, если 1...С:f2+? gf 2.Лее3 f1Ф (С)!

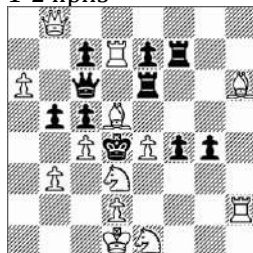
№123. Л.Исаев
«Ешикье», 1927,
1 приз



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.Се6# и 1...Лb6 2.Сс6# – это главные варианты. В дополнительной игре 1...Сb6 2.Се6# и 1...Сg6 2.Сс6#.

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



13+10 3# 1.Ле2

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

Игра разворачивается после 1.Ле2 (с угрозой 2.Ле3 и 3.Кс2# или 2...fe 3.С:e3#). В основных вариантах 1...Ф:a6 2.Фа7! (угроза 3.Ф:c5#) 2...Лb6 3.Сс6# или 2...Фb6 3.Фа1#, или 2...Ф:a7 3.С:e6#; 1...Л:h6 2.e5 (угроза 3.Ле4#) 2...Фg6 3.Се6# – 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.Фd1

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.Фd1 Лa1 2.f4+ Кр:e4 3.Kd6#, нельзя 2.Фf3? Л:c1 3.f4#?; 1...Кр: e4 2.Kd6+ Кре5 3.f4# (нельзя 2.f3+? Кре5 3.Ф:h5#?); дополнительный – 1...Cd3 2.Ф:h5+ Кр: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.Фg3

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



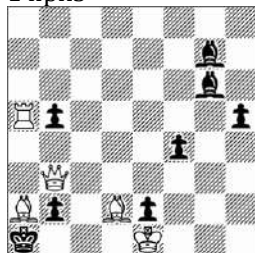
12+7 3# 1.Lh1

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 Сb8 2.Фf1 Cf4 3.Ф:b1#; **№127** 1.Фg3 Ce1 2.Фb8 Сb4 3.Фg8#; **№128** 1.Lh1 C~ 2.Фb1 Сb5 3.Фg1#.

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 бристольтском конкурсе был присужден за оригинальность первый приз.

В задач композиции эта идея известна как «б р и с т о л ь с к а я тема», другое ее название – «темы прокладки пути». Суть ее в том, что фигура, (зачастую дальнбойная), 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.Сf7+ Крb1 3.С:g6#, 1...Сf5 2.Се6+ Крb1 3.С:f5#, 1...Се4 2.Сd5+ Крb1 3.С:e4#, 1...Cd3 2.Сc4+ Крb1 3.С:d3#. В дополнительном варианте 1...Сс3 2.Сb1+ Кр: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 задача 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, устраняют 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.Ла3

№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.Ла3 с угрозой 2.Се5#. В первом варианте 1...Kdf3 2.Kh5# (не проходит 2.Ke2# и 2.Фе5#: поля e2 и e5 под кон-

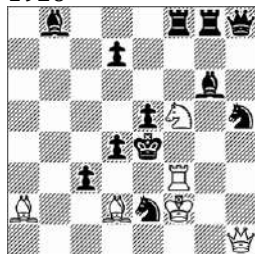
тролем черного ферзя, а на поле e5 действует черный конь f3, который переместился с поля d2); во втором – 1... Khf3 2.Ke2# (нельзя 2.Kh5# - при защите освободилось поле h4, а 2.Фе5# - по той же причине, что и в первом варианте); в третьем – 1...Cf3 2.Фе5# (нельзя 2.Ke2# и 2.Kh5# - на эти поля действует 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.Lh3!) 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

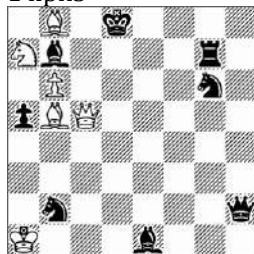
В задаче №132 три фронтальных развязывания белой ладьи после 1.Kd5!: 1... Cg3 2.Lc2#, 1...Kf3 2.Lc1# и 1...Kd3 2.Lc3 - c4#. Тут много позитивных свойств: хороший первый ход с неочевидной угрозой мата 2.Cf6#, есть свободное поле, четкие идейные варианты, но задача много теряет из-за громоздкости построения – 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#. Идейные 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

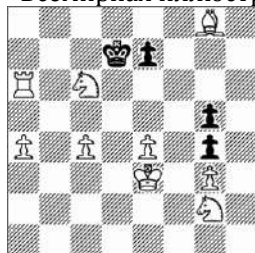


6+8 3# 1.Cd6

Трехходовка №134 очень любопытна. На 1.Се5 угрожает 2.Фс3+ К:с3 3.дс#, используя то, что действию черного ферзя на поле с3 препятствует белый слон е5. После защиты 1...Фh3 возможно 2.Сс3+ К:с3 3.дс# - теперь действию черного ферзя на поле с3 мешает белый ферзь g3: в дополнительных вариантах: 1...de 2.Фe1 Кс3 3.дс# и 1...Ф:e5 2.Ф:e5 de 3.efФ(С)#. 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.Сd6, а сама идея продемонстрирована меньшим количеством фигур, размещенных легко и непринужденно. Угроза 2.Фс7+ Л:c7 3.бс#, вариант 1...Фс2 2.Сс7 3.бс# и дополнение - 1...Фh7 2.Фg5+ Ле7 3.Сс7# - 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**.

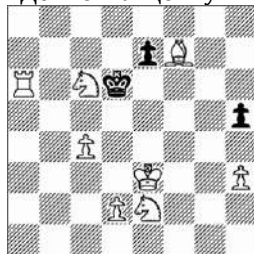
№136. О.Марков
«Всемирная иллюстрация», 1872



9+4 4# 1.Се6+

В позиции №136: 1.Се6+ Кр:e6 2.Ке5+ Кр:e5 3.Кf4 и 4.gf#, 1...Крс7 2.с5 Крb7 3.Сd7 Кр:a6 4.Сс8# и 1...Крд6 2.Крд4 Крс7 3.Крп5 Крb7 4.Ла7#. Тут при легком построении – развернутая сеть вариантов. Но позиция технически несовершенна: неудачен первый ход (начинается с шаха), белый конь g2 играет только в одном варианте.

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



8+3 4# 1.Се6

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.Се6 цугцванг. Варианты: 1...h4 2.Кed4 Крс7 3.с5 Крb7 4.Ла7#, 1...Крс7 2.с5 Крb7 3.Кed4 Кр:a6 4.Сс8#, 1...Крп5 2.Ке5 Крb4 3.Кd3+ Крb3 4.Кd4# и 1...Кр:e6 2.Ке5+ Крf5 3.Кd4+ Крg5 4.Кef3#.

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



11+8 4# 1.Фа8

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

В его задаче №138 находится картинный мат с симметричным размещением шахматных фигур. 1.Фa8 К:c5 2.Ле3+ К:e3 3.С:d4+ Кр:d4 4.Фа1#. В случае 1...Ф:a8 – 2.Кg4+ Крe4 3.К:f6+ Крe5 4.Кd7#. 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 Кf4 2.Лd6+ К:d6 3.С:e5+ Кр:e5 4.Фh8#.

Редакция 1912 г.

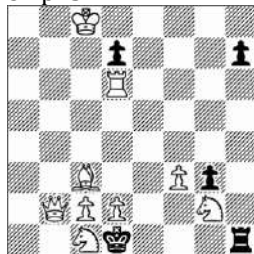


Мат в 4 хода: 1.Фa8 К:c5 2.Ле3+ К:e3 3.С:d4+ Кр:d4 4.Фа1#.

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

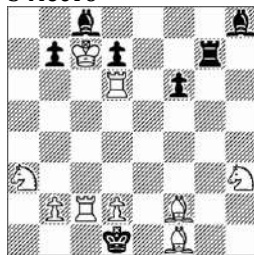


9+5 3# 1.Фb1

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...Ле1. Правильное решение – 1.Фb1! с тихой угрозой, которую тяжело найти, 2.Кf4! Крe1 3.Кcd3#. Основные варианты: 1...Лh4 2.d3! (угроза 3.Кe3#) 2.Ле4 3.de#, или 2.Лс4+ 3.dc#; 1...Лh5 2.d4! Ле5 3.de# или 2...Лс5+ 3.dc#; 1...Ле1 2.Кe3+! 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 идейных 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.Krb5

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

вым ходом 1.Krb5!. Угроза 2.Фс5+ Кре6 3.Kf8#. Главные варианты: 1...Kd4+ 2.Kр:c4+ Kb5+ 3.d4#, 1...Kd6+ 2.Kрс6+ Kb5+ 3.Фd6#, дополнительный вариант 1...Kpd4 2.Kрb4 3.Фс3#.

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 – Kрc5, Фа3, Ла5, Ле1, Ch3, Ch8, Kг2, Kh7, пп. a2,d3 (10), черные – Кре5, Фf6, Ле4, Lf4, Kf5, Kh5, пп.a4,f7 (8); мат в три хода; 1.Kрb5. Она была снята с годового конкурса журнала, поскольку обнаружилось побочное решение 1.Ф:a4!.

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

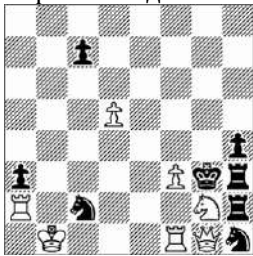
Переделывать (обрабатывать) можно не только свои, но и чужие задачи. Переработку чужих задач подразделяют на три основных вида:

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*;

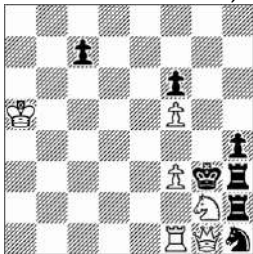
в) переработка чужой задачи, которая являет собой *существенное углубление идеи* и полнее использует схему, механизм.

№142. Г.Валле
«Проблемы ди шахи», 1878



7+8 2# 1.Фа7

№143. Г.Валле
(переработка А.Гуляева)
«Шахматы в СССР», 1952



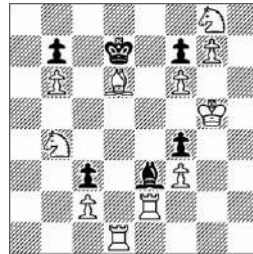
6+7 2# 1.Фа7

Рассмотрим пример переработки, который принадлежит к **первому** виду. В сборнике итальянского композитора Г.Валле «100 шахматных задач» помещена двухходовка №142 (решение 1.Фа7! цугцванг). В позиции автор никак не мог справиться с побочными решениями 1.Фе3! и 1.Фд4!. Чтобы устранить их, он поставил черного коня на с2, а к этому пришлось еще добавить белую ладью на а2 и черную пешку на а3 (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.

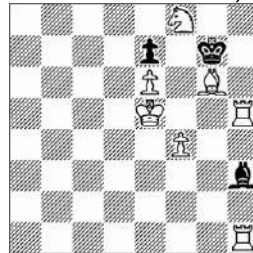
Примеры обработки **второго** вида.

№144. С.Пугачев
Командное первенство СССР, 1958,
1 место



11+6 3# 1.Ld5

№145. О.Табидзе (по Пугачеву)
«Шахматы в СССР», 1958



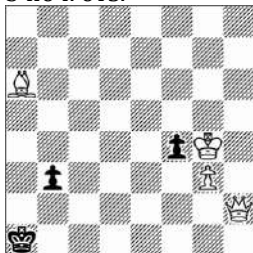
7+3 3# 1.Lg5

Содержание трехходовки №144 – развязывание черного слона с последующим выключением на критическом поле: 1.Ld5 Кре6 2.Се5! С~3.Ld6#, 2...Cc5 3.Cd4#; 1...Кре8 2.Се7!

(угроза 3.Ld8#) 2...С:b6 3.Сс5#, дополнение 1...Крс8 2.Сс5 С~ 3.Ле8#. 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...Крh8 2.Ch7 С:e6 3.Cf5#, 1...Крh6 2.Ch5 Cf5 3.Cg4#, 1...Кр:f8 2.Cf5 С~ 3.Lh8#, 1...С:e6 2.К:e6+ Крg8 3.Ce8#.

№146. И.Шмидл

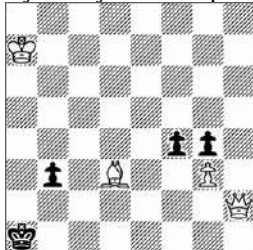
Укр. Респ. конкурс, 1952,
3 поч. отз.



4+3 3# 1.Cd3

№147. Н.Зелепукин (по Шмидлу)

Публикуется впервые



4+4 3# 1.Крb8

В задаче №146 вступлением 1.Cd3 создан цугцванг: на 1...f3 2.Фf2 b2 3.Фа7#, в случае 1...fg 2.Фg2! b2 3.Фа8#, если 1...b2 2.Фс2!, 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.Кра8 (b7)? fg!, в случае 1.Крb6? f3! – это значительное дополнение содержания. Правильно – 1.Крb8.

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

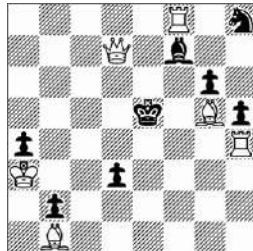
Олимпийский конкурс, 1952,
2 место



14+5 2# 1.Ле8

№149. Л.Лошинский

«Чехословенски шах», 1953

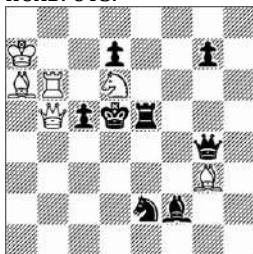


6+8 2# 1.Фс6

В задаче №148 содержание заключается во взаимной перемене ответов на два хода, которые есть у черных. В начальном положении 1...К~ 2.С:e6# и 1...с2 2.Кe5#. После вступления 1.Ле8 цугцванг – на те же ходы черных ответы взаимно меняются: 1...К~ 2.Кe5# и 1...с2 2.Се6#. 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 переменной матов.

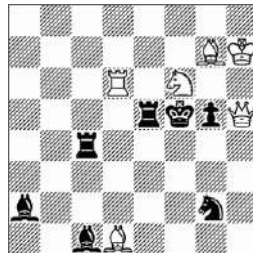
Решение 1.Фс6! цугцванг, 1...d2 2.Сf6#, 1...С~ 2.Ле4# и 1...Cd5 2.Фf6#. В начальном положении проходило 1...d2 2.Ле4#, 1...С~ 2.Сf6# и 1...Се6 2.Фd4#. Первые два варианта со взаимной переменной матов, как в задаче №148, третий вариант – с переменной игры, использованием блокирования поля, дальнейшим 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

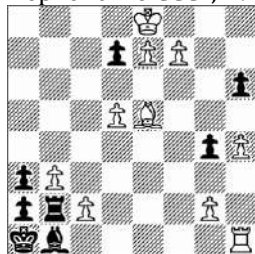
Сравнивая задачи №150 и №151 можно увидеть, что внешне они похожи. Разница становится заметной только при внутреннем анализе позиции. В первой после 1.Ke4 (угроза 2.Фс4#) – проходят две пары вариантов с блокированием 1...Ф:e4 2.Ф:d7#, 1...Л:e4 2.Лd6#, 1...Cd4 2.Cb7# и 1...Kd4 2.Кс3#.

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 Кe3 2.Фf3#, а попытки решения с шахами иллюстрируют «Белые комбинации» с взаимным перекрытием белых фигур, которые двигаются навстречу одна другой: 1.Сg4+? Кpf4 2.Фf3#? и 1.Фf3+? Лf4 2.Сg4#?

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



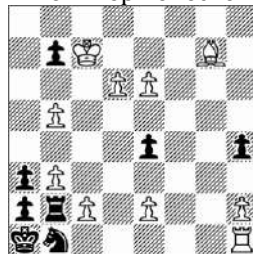
10+8 5# 1.Ch8

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 Л:b3 (:c2) 5.К:b3 (:c2)#; 1...g3 2.f8Л d6 3.Лf3 h5 4.Лc3 Л:b3 (:c2) 5.Л:b3 (:c2)#; 1...h5 2.f8С d6 3.Ch6 g3 4.Cc1 С:c2 5.С:b2#.

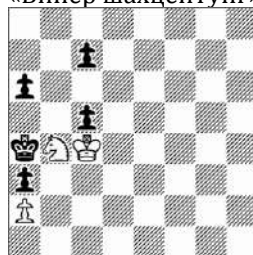
№153. В.Паули
«Мюнхнер нейесте нахрихтен», 1909



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.Кс6 h3 4.Kd4 Л:b3 (:c2) 5.К:b3 (:c2)#; 1...e3 2.d8Л b6 3.Лd3 h3 4.Лс3 Л:b3 (:c2) 5.Л:b3 (:c2)# и 1...h3 2.d8С b6 3.Ch4 e3 4.Ce1 Кс3 (d2) 5.С:c3 (:d2)#. Но задача И.Розенфельда с тематическими ложными следами была признана образцовой, и судьи дали ей оценку как оригинальной.

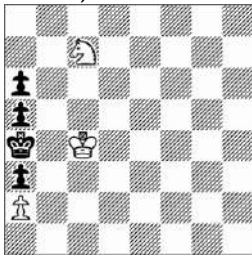
№154. И.Дзивонский
«Винер шахцейтунг», 1855



3+5 6# 1.Кс6

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.Кс6 цугцванг. 1...a5 2.Ка7 с6 3.Кb5! cb+ 4.Кр:c5 b4 5.Крc4 b3 6.ab#.

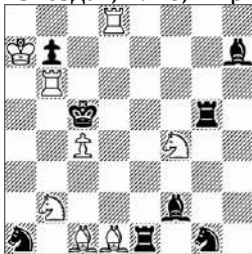
№155. А.Шваб
«Шах», 1922



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 распатовать, вынуждены делать очевидный ход 1.Kb5. На самостоятельное существование позиция №155 права не имеет.

№156. Л.Куббеля
«Звезда», 1928, 1 приз



8+8 3# 1.Cg4

№157. Э.Палькоска (по Л.Куббелю)
«Народни политика», 1929



11+12 3# 1.Кра6

Задача Л.Куббеля (№156) легко построена и исключительно насыщена содержанием. После 1.Cg4 угрожает 2.Cf5! и в случае 2...Л:f5 3.Kd3#, а на 2...С:f5 3.Ld5# – проходит тема Новотного. В защите 1...Kh3 2.Cf3 Лe4 3.Kd3, 2...Ce4 3.Ke6# – тема Гримшоу. При ответах 1...Lge5 2.Ke6+ Л:e6 3.Ld5#, 1...Lee5 2.Ld5+ и 3.Ke6# – тема Плахутты (взаимное перекрытие двух дальнобойных и равноходящих черных фигур с последующим их отвлечением). Есть еще варианты 1...Cb1 2.Cd2 Кc2 3.Kd3# и 1...Kc2 2.Ce6! 3.Ка4#. Чехословацкий композитор Э.Палькоска решил «расширить» идейное содержание задачи Л.Куббеля. Даем возможность читателям самостоятельно оценить эту переработку.

Решение позиции №157: 1.Кра6, угроза 2.c4!, 1...Ldd4 2.Ле4+ Л:e4 3.Kd3#, 1...Лbd4 2.Kd3+ Л:d3 3.Ле4#, 1...Сg8 (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 *и 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.Попандопуло).

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.

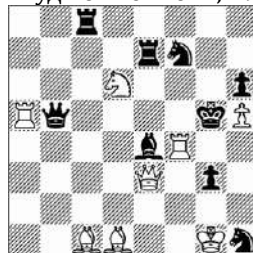
Приёмы воплощения идейной основы

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 п р и е м. 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 компенион», 1915, 1 приз



8+9 2# 1.Фd4

Идейное содержание двухходовки №158 – представление перекрытия черным ферзем своих фигур. Как это осуществляется, видно из двух тематических вариантов: 1.Фd4 (угроза 2.Фf6#). 1...Фe5 2.К:e4#, а на 1...Фf5 2.Фg7#.

В дополнение к идейной игре черные имеют еще защиты с такой игрой: 1...Ле5 2.К:f7#, 1...Кe5 2.К:e4#, 1...Сf5 2.Л: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...Сf5. 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.Сe6

Идейное содержание задачи №159 незначительно, хотя сами варианты и представляют определенный интерес. Ходом 1.Сe6 белые ставят под удар фигуру и создают тонкую угрозу 2.с5# - с включением белой ладьи. Повтор имеем при защите 1...Сс3 2.Фg1# и 1...e4 2.Кf5# в обоих случаях с использованием элемента блокирования. Обратим внимание на дополнительный вариант 1...Кb6 2.С: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. задаче №86)

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

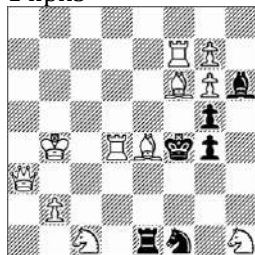


11+7 2# 1.Сс4

В задаче №160 повторяемость идейной основы осуществлена в таких двух вариантах: 1.Сс4 (угроза 2.Фd5#) 1...Фс6 2.Кe4# и 1...Фd7 2.Кb7#; 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.

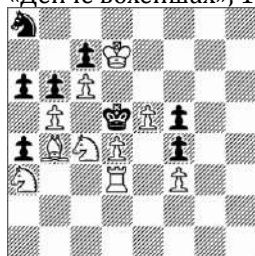
№161. А.Мекензи
«Брайтон сосайети», 1901,
1 приз



11+6 2# 1.Лс4

В задаче №161 после 1.Лс4 – тонкого хода, который создает цугцванг, основная игра проходит в трех вариантах, которые трактуют идею сложного блокирования: 1...Л:е4 2.Сd4#, 1...Ле3 2.Сс3# и 1...Ке3 2.Кd3#.

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



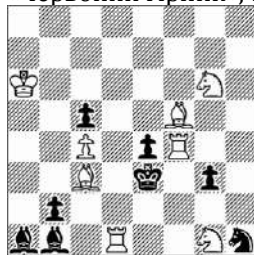
10+8 3# 1.Лd1

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.Лd1 – цугцванг. 1...ab 2.Кd2! Кр:d4 3.Кс4# и 1...а5 2.Сd2! Кр:d4 3.Сb4# - оба варианта усложнены возвратами белых фигур.

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



8+8 3# 1.Крb5

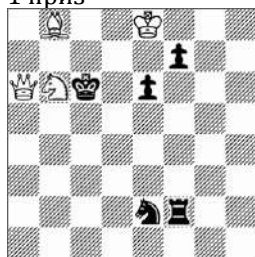
В коллективной задаче №163 – три идейных варианта, которые иллюстрируют тактическую идею блокирования в соединении с другими усложняющими моментами. На 1.Крb5 с угрозой 2.Кр:c5 и неминуемым 3.Сd4#, черные защищаются отходом слона с поля b1, чтобы на втором ходу сыграть b1Ф, открыть своего слона a1 и отразить угрозу. Но 1...Сd3 2.Сd2+ Крd4 3.Кf3# - белые матуют, используя блокирование поля d3 и связки пешки e4; если 1...Сс2 2.Ле1+ Крd3 3.Лf3# - те же моти-

вы, что и в первом варианте. К этим двум стержневым играм органично примыкает и вариант 1...Kf2 2.Lf3+ ef 3.Ле1#, 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.Л:e4+ Kpf2 3.Ле2# 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.

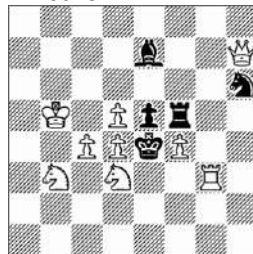
1.Ca7! ~ 2.Фс8+ Kpb5 3.Фс4+ Кра5 4.Фа4#. Варианты: 1...Kc3 2.Kd7+ Kpd5 3.Фb7+ Kpc4 4.Ke5# и 1...Лf4 2.Kc4+ Kpd5 3.Фb5+ Kpe4 4.Kd2#.

Повторять можно не только идейную 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



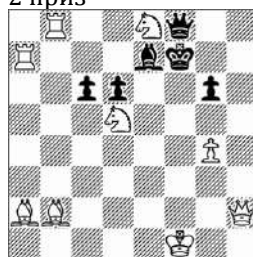
9+5 2# 1.d6

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

«Проблеемблад», 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...Kpe6+ 2.Kf4#. В решении 1.K:d6+ Kpg8+ 2.Kf4# и 1...Kpe6+ 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 п р и е м. 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.Фa5

В композиции **№167** – три варианта, все с разными мотивациями. Решение: 1.Фa5 угроза 2.Ф:a1#. При 1...Ca2 2.Кb3#

- черный слон переходит через критическое поле b3, белые пользуются этим, выключая его действие на свою батарею. На 1...С:e6 2.Ка4# - черные сами связали слона на поле e6 и белые выключают уже действие черного ферзя на свою батарею. В случае 1...Фd4 2.Кd7# - черные блокируют поле около своего короля, далее – мат со сложным блокированием. Во всех трех вариантах достигнута цельность и единение вследствие взаимосвязи с игрой белой батареей.

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

№168. Н.Зелепукин
«Червоний гірник», 1968



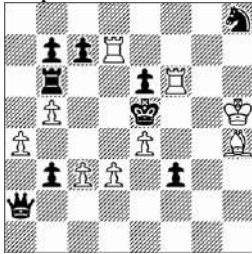
7+9 3# 1.Фg8

Рассмотрим решение трехходовки **№168**. 1.Фg8 с угрозой 2.Ле6+ de 3.Фd8#. Вариант 1... f5 2.Фg1! С:g1 3.Се5# интересен тем, что в нем тяжело найти второй ход белых (они жертвуют ферзя и отвлекают слона соперника). При ответе 1...c5 2.Ф:d5+ Кр:d5+ 3.Кe5# - 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 – жертва одинаковой белой фигуры и матующий удар с одного и того же поля e5. Дополнительный вариант: 1...d4 2.Фc4 c5 3.Ф:c5#.

№169. Л.Куббель

«64», 1936,

3 приз



9+9 4# 1.Ле7

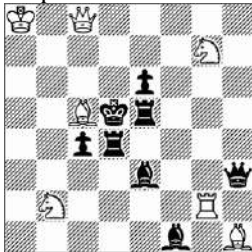
В четырехходовке **№169** в защите (после трудного первого хода 1.Ле7!) от угрозы 2.Ле:e6+ Л:e6 3.Лf5+ Кpd6 4.Лd5# возникают варианты: 1...b2! 2.Лf8! Кpd6 3.Лd7+ Кр:d7 4.Лd8# - с темой простого клапана, 1...c5 2.Лf5+ Кpd6 3.Лd5+ ed 4.e5# - с идеей одновременного разблокирования и блокирования полей. Задача имеет два разнородных тематических варианта, связанных активной игрой белых и черных фигур при трех правильных матах (вместе с угрозой). Образование матовых картин – идейная основа, вложенная в данную задачу.

3-й п р и е м. Сначала рассмотрим построение двух пар идейно *однородных* вариантов.

№170. М.Адабашев

«Вестерн морнинг ньюс», 1937,

1 приз



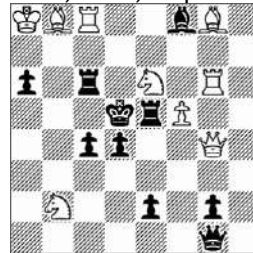
7+8 2# 1.Сf8

Идейная основа позиции **№170** в двух парах повторных угроз. Защищаясь от угрозы 2.Фb7# (первый ход 1.Сf8!), черные играют 1...Лd~ 2.Лd2#, на тонкую защиту 1...Лdd3 2.Ф:c4#, так точно и в другой паре – 1...Ле~ 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.Ка4

В позиции **№171** после 1.Ка4 с угрозой 2.Кс7# защита 1...Ле:e6 2.Фf3# и 1...Лсеб 2.Кb6# содержит первую пару вариантов при самосвязывании черных ладей, а защита 1...Лd6 2.Лс5# и 1...Ле3 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



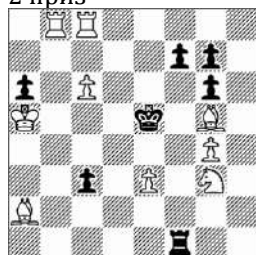
9+10 2# 1.Фс3

В двухходовке №172 идейное 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.Кef4# и 1...Л:d4 2.Кg7# составляют идею самосвязывания черных фигур. Во второй паре – встречные шахи: 1...Кре4+ 2.Кg5#; 1...Кр:e2+ 2.Кdf4#. Две коневые батареи в этой задаче объединяют в одно целое интересный замысел.

Воплощение двух пар идейной игры в разделе трехходовок очень расширяется.

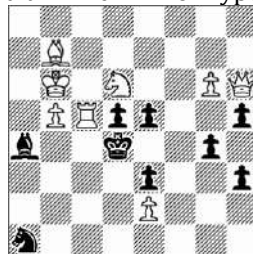
№173. Л.Куббель
«Шахматы в СССР», 1939,
2 приз



9+7 3# 1.Лb4

В задаче №173 дана сложная тема перекрытия ладьи и пешки. Первый ход 1.Лb4 создает очевидную угрозу 2.Ле4+ Крд6 3.Се7#. Первая пара вариантов: 1...Лf6 2.Лd8 Лf4 3.еf# и 1... f6 2.Ке4! и 3.Ле8#; вторая пара вариантов: 1...Лf5 2.Се7! Лf4 3.еf# и 1...f5 2.Лd4 и 3.Ле8#. Игра в дополнительных вариантах: 1...Крд6 2.Лd4+ Кре5 3.Ле8# и 1...Лf4 2.еf+ Крд6 3.Лd4#. 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, ответственная на двух полях. После 1.Фf8 (угроза 2.Кf5+ Кре4 3.Лс4#) в первой паре вариантов взаимное блокирование черные фигуры осуществляют на поле b3: 1...Сb3 2.Фf1 (угроза 3.Ф:a1#), а в случае отступления коня на свободное поле он перекрывает слона 2...Кс2 3.Фd1#. Если же конь займет поле b3, то слон не может парировать угрозу мата с пункта d5: 1...Кb3 2.Фс8 и 3.Лd5# или 2...К:c5 3.Ф:c5#.

Во второй паре вариантов эти же мотивы повторяются, но с игрой на поле c2: 1...Сс2 2.Фа8! (угроза 3.Ф:a1#) 2...Кb3 3.Фа4#, при 1...Кс2 2.С:d5 и неминуемое 3.Кf5#. 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.Фе4 создает угрозу 2.К:c6+ Кр:c6 3.Ф:d5#. Основная идейная игра в двух хороших, утонченных вариантах, которые раздваиваются на матующем ходу, в зависимости от защиты черных.

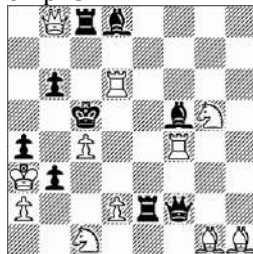
Так: 1...de 2.К7:f5+! Cd6 3.Кg3#, если 2...Kpb5 3.К:d4#; на 1...fe 2.К7:d5+! Cd6 3.Кf4# или 2...Kpb5 3.Кc7#. К этим двум стержневым играм с помощью коневой батареи вплетены две однородных между собой игры, одна из них – угроза, а вторая – 1...Kpd6 2.К:g6+ Креб 3.Ф:f5#. Дополнительная игра: 1...Cd6 2.Фb1! 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** идейно 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 Гримшоу 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.Лс6# и 1...Лс7 2.Ф:b6#; вторая пара – 1...Ле4 2.Кd3# и 1...Ce4 2.Ке6#; третья пара – 1...Ле3 2.d4# и 1...Фе3 2.Л:f5#. Слабый первый ход, безусловно, снижает уровень этого любопытного произведения.

№177. А.Бобек
«Шахови бюлетин», 1964,
1 поч. отз.



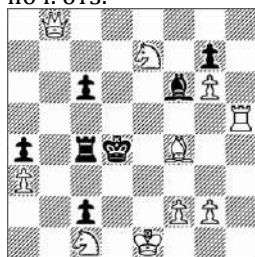
10+14 2# 1.Kb3

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.К:c3# и 1...Ce4 2.К:e3#; третью пару – игра черного слона d6: 1...Cc5 2.Фe6# и 1...Ce5 2.Фc6#.

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



10+7 2# 1.Лh4

В двухходовке **№178** показаны три пары вариантов с разными тактическими моментами. Для воплощения замысла автор использовал механизм, в котором основную роль играет слонowo-ладейная батарея. Вступительный ход 1.Лh4 образует цугцванг. Если черная ладья ходит 1...Лс3 – 2.Се3#, если 1...Лс5 2.Се5# – четкое геометрическое движение черной ладьи и белого слона, это первая пара; после выхода черного короля 1...Крс3 2.Сd2# и 1...Крс5 2.Сd6# снова геометрические мотивы с другой фигурой – это вторая пара. К двум предыдущим парам органично добавлена и третья: 1...Кре4 2.Сg5# и 1...c5 2.Се5#. В дополнительных вариантах 1...Лb4 2.Ф:b4# и 1...Ce5 (:h4) 2.Ф: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.Кре2

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

Решение: 1.Кре2 Кс4 2.dc+ Крс5 3.Лс7+ Крb6 4.c5# и 1...Ке4 2.de+ Кре5 3.Ле7+ Крf6 4.e5# – одна пара; 1...Кс8 (f7) 2.Фf4+ Крс5 3.Сb6+ Кр:b6 4.Фс7# и 1...Ке8 (b7) 2.Фb4+ Кре5 3.Сf6+ Кр:f6 4.Фe7# – вторая пара; 1...Крс5 2.Лс7+ Крb6 3.Фа5+ Кр:a5 4.Лс4# и 1...Кре5 2.Ле7+ Крf6 3.Фg5+ Кр:g5 4.Ле4# – третья пара. В последнем варианте мат неправильный, потому что поле h4 атаковано дважды.

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

В четырехходовке **№180** проведена логическая комбинация привлечения.

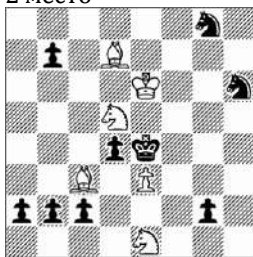
№180. Е.Тиле
Матч ГДР - Дания, 1964,
1 место



8+6 4# 1.Ла4

Нельзя 1.Cd3? Л:d3!, 1.Ce4? Се6!. Поэтому 1.Ла4 С:a4 2.Ce4 Cd7 3.Cd3 Л:d3 4.Кс4#.

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

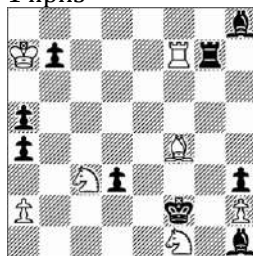


6+9 7# 1.Cb5

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...c1К 2.C:d4 b1К 3.Ca4 a1К 4.Cd1 g1К 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.Лf2+ Kpg1 3.Лf6+ Kpg2 4.Kpb6 (белая ладья защитила короля от возможного шаха черной соперницы) 4...a3 5.Лf2+ Kpg1 6.Лf5+ Kpg2 7.Kp:a5 (маневр повторился, белый король недоступен для шаха ладьи; в случае 7... b6+ - 8. Kpb5!) 7... b5 8.Лf2+ Kpg1 9.Лf4+ Kpg2 10.Kpb4! (белые вынуждают черных ходить своей ладьей) 10...Lg8 11. Лf2+ Kpg1 12.Лf8+ Kpg2 13.Л:g8+ Сg7 14.Л: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 рассматри-

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 знакомы 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 составленных 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 шахкблаттер», 1911



4+7 5# 1.Cg4

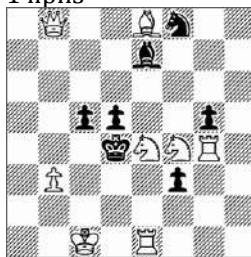
В задаче №183 в одном тематическом варианте разработана логическая комбинация последовательной взаимной обструкции черных фигур. Сразу нельзя 1. Cd1 ? Cb3 !, 1. Ce2? c4!

1.Cf3? f5. Необходимо принудить черных перегруппироваться, но так, чтобы это явилось причиной ослабления. Решает 1. Cg4 Ce6 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 «полубатарей» в составе двух коней и ладьи действует на черного короля по горизонтали.

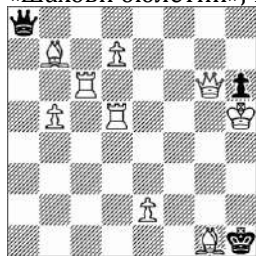
Такое расположение наводит на мысль, что ход одним из белых коней ведет к цели. Но каким? В этом суть замысла: разными попытками искать в позиции верное решение.

Ложный след 1.К:d5? с угрозой 2.Ld1# создает варианты: 1...Кр:d5 2.Кс3#, 1...Крd3 2.Кf2#.

Опровержение 1...Cd6!. Действительное решение: 1.К:c5 (угроза 2.Фb4#) 1...Кр:c5 2.Kd3#, 1...Крс3 2.К:d5# и 1...С:c5 2.Фe5#.

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 бюлетин», 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.Лс1? угроза 2.Фe4#; варианты – 1...Фe8 2.Лde5#, 1...Фf8 2.Лdf5#, 1...Фa3 2.Лdd3# и 1...Фa4 2.Лdd4#. Опровержение 1...Фg8! Действительное решение 1.Ld1 с той же угрозой и игрой, которую образует батарея с ладьей с6.

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

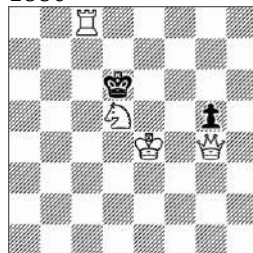
(Возьмем, например, творчество мастера Лошинского, который разработал открытую им тему «преследования фигур»).

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 отображение 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 идее – 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.

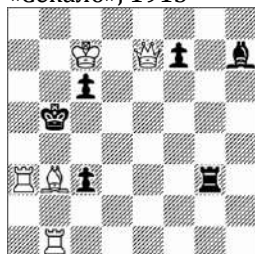
№186. С.Лойд
«Буффало Комерцал адвертишер», 1880



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.Kpe5# - только дополняющий атрибут воплощения идеи.

№187. Г.Андерсен
«Секало», 1915

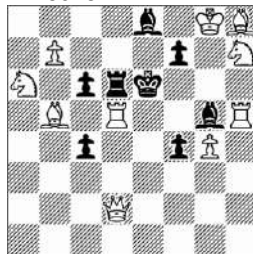


5+6 2# 1.Kpd6

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 слонно-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...Krb6 2.Cc2# и 1...Krb4 2.Kp:c6#.

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

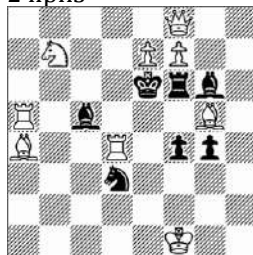
№188. А.Кузнецов
Первенство СССР, 1946-47,
4 место



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



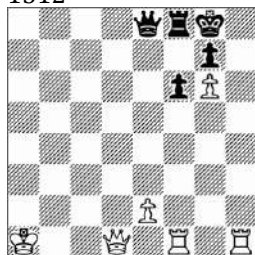
9+7 2# 1.Fh8

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...Л: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.

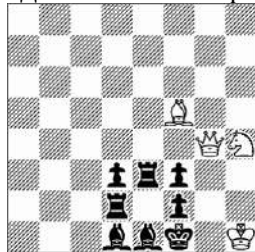
№190. Домиано
1512



6+5 5# 1.Lh8+

В известной старой композиции №190, белые, чтобы освободить путь ферзю, жертвуют две ладьи: 1.Lh8+ Кр:h8 2.Lh1+ Крg8 3.Lh8+ Кр:h8 4.Фh1+ Крg8 5.Фh7#. (Есть побочные решения 1.Фb3+ и 1.Фd5+ - Ю.Г.)

№191. Г.Граземан
«Дейче шахблеттер», 1962, 2 приз



4+8 6# 1.Фh3+

В позиции №191 поле для белого коня освобождают тоже форсировано. Но идея проведена тоньше, с новым механизмом. 1.Фh3+ Кре2 2.Фf1+ Кр:f1 3.Ch3+ Кре2 4.Cf1+ Кр:f1 5.Kf5 и 6.Kg3# - четко и просто.

№192. Л.Куббель
«Италия скаккистика», 1933,
1 приз



9+11 4# 1.Лс2

Любопытно построена задача №192. Эффектный первый ход 1.Лс2 с жертвой ладьи создает угрозу 2.Ке1+ Кре4 3.Фf8 4.Фf4#.

Черные защищаются несколькими способами, но в основе лежит идея прокладки пути, которая неотразима в главном варианте с созданием правильного мата: 1...bc 2.Лс3+! – жертва другой ладьи (не проходит 2.Фe8? Кре4 3.Фf7 c1Ф или 2.Кс5+? Крc3 3.Фb7 c1К), 2...dc 3.Фс4+ dc 4.Кс5#, если 2...Кре4 3.Фf8 dc 4.Кс5#.

Другие варианты: 1...Кре4 2.Фf8 Крд3 3.Ке1+ и 4.Фf4#, 1...Cg8 2.Ф:g8 Кре4 3.Фf7 Крд3 4.Ф:g6#, в случае 2...Кс3(d2) 3.Ф:g6 Ке4+ 4.Кf4#.

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 фигуру, для того, чтобы одна фигура, кото-

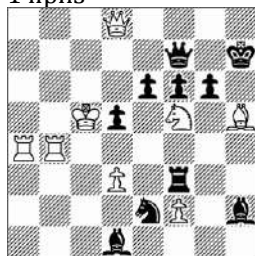
рая остается, делала матующий ход – в первой позиции это ферзь, во второй – конь. Это тоже может стать основой авторского замысла.

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

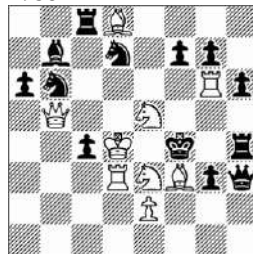
Задача **№193** – одна из наиболее интересных задач XIX столетия, современники назвали ее «бессмертной». В ходе решения белые жертвуют все свои фигуры, чтобы завлечь черного короля в такую сеть, где единственная уцелевшая белая пешка объявляет мат: 1.Lb7 Ф:b7 2.С:g6+ Кр:g6 3.Фg8+ Кр:f5 4.Фg4+ Крe5 5.Фh5+ Лf5 6.f4+ С:f4 7.Ф:e2+ С:e2 8.Ле4+ 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 Л:g4 2.Cg5+ hg 3.Lf6+ gf 4.Kg6+ fg 5.Фf5+ gf 6.Kd5+ С:d5 7.Lf3+ С:f3 8.e3#.

№194. К.Камстре

«Тейдшифт ван ден Недерланд скакбонд», 1958



9+13 8# 1.Cg4

(Задача не решается и есть два побочных решения 1.Сe7 и 1.С: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 мата, 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 строго лимитировано. Кое-где четкую грань между этими двумя понятиями различить бывает тяжело. И в схеме, и в механизме, за основу берется костяк – 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.Кре7

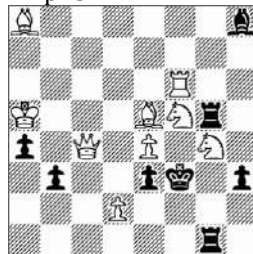
В 1926 г. в прессе была напечатана задача (№195), которая демонстрировала идею прямого развязывания белого коня в трех главных вариантах: 1.Кре7 Л:с3 2.Кd2#, 1...Лd3 2.Кd6# и 1...Лg3 2.Кf2#.

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...Л5:g4 2.Кh4# и 1...Лg7 2.Кf:e3#.

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



9+8 2# 1.Cb8

Составитель сознательно уменьшил число идейных игр, но взамен усилил содержание, добавив два варианта: 1...Кр:g4 2.Фе2# 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



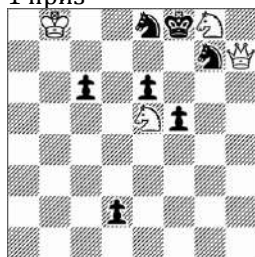
12+9 2# 1.Кpf4

Идейная основа позиции №197 в трех вариантах. В двух 1.Кpf4 (угроза 2.Кр:e3#) Лс5 2.Кdf5# и 1...Лс2 2.Кс6# 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 идейных 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 идейной основы или замены ее части. Можно уменьшать и число ходов решения, но, конечно же, с дополнительными моментами.

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

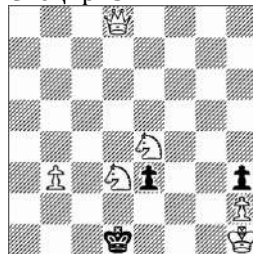


4+7 4# 1.Фh8

В задаче №198 после 1.Фh8 в угрозе 2.Кh6+ Кре7 3.Фf8+ Кр:f8 4.Кg6# - картинный 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 ляду», 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.Кс5# и 1...e2 2.Ке1 – очень эффектно. Жертва коня в последнем варианте аналогична жертве ферзя, осуществленной в первом варианте данной задачи.

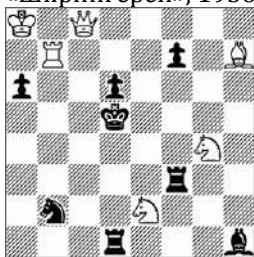
Способ комплектования содержания шахматной задачи путем изменения или уменьшения тактических моментов в идейной основе, а также изменение количества ходов решения (с соответствующим оформлением) в творческой практике композитора мало распространен.

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
«Шпрингерн», 1956



6+8 2# 1.Лb4

Рассмотрим поучительный пример работы одного автора над задачей. В позиции **№200** только две игры. После ложного следа 1.Ле7? (с угрозой 2.Се4#) варианты: 1...Лf1 2.Кe3# и 1...Лh3 2.Кf6#, опровержение 1...Лd4!.

В действительном решении 1.Лb4 угроза та же самая, защитные ходы черных тоже одинаковы, но матующие ходы поменялись: 1... Лf1 2.Кc3# и 1...Лh3 2.Кf4#. Тема перемены матов тут выражена просто и доходчиво. Впрочем, выясняется, что в этом механизме есть возможности, использование которых обогащает содержание. И автор иллюстрирует эту возможность.

№201. В.Бартолович
«Проблемамблад», 1958



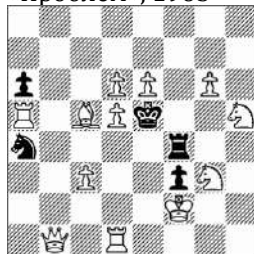
6+9 2# 1.Фc7

В позиции **№201** уже имеем три игры: в начальном положении 1...Ле4 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...Ле4 2.Фd2# и 1...Лf3 2.С:e5#(опровержение 1...Лb5!). В действительном решении тематическая игра меняется еще раз: 1.Фc7! Ле4 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.Ле1# 1...Лd4 2.cd#, опровержение 1...Ка~!. Действительное решение 1.Фb8 (угроза 2.d6#) Лb4 2.Фh8# и 1...Лf8 2.Cd4#.

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



13+10 2# 1.Сg5

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 т а с к а в теме перемен: 1.Kf4? Л:f4 2.Ld2#, 1...С:f4 2.Ле4#, опровержение 1...Л:e5+; 1.g4? С:g4 2.Ле4# и 1...Л:g4 2.Ке6#, опровержение 1...Сf1+; 1.Lf5? Л:f5 2.Ке6# и 1...Сf5 2.Фе5# опровержение 1...Ле4+; 1...Лg5? С:g5 2.Фе5# и 1...Л:g5 2.Ld2#, опровержение 1...Ле4+; 1.Cf4? Л:f4 2.Ld2# и 1...С:f4 2.Ле4#, опровержение 1...Kf2!; 1.Cg4? С:g4 2.Ле4# и 1...Л:g4 2.Ке6#, опровержение 1...Фе8!; 1.Cf5? Л:f5 2.Ке6# и 1...С:f5 2.Ld5#, опровержение 1...Фе8!. Действительное решение 1.Cg5 С:g5 2.Ld5# и 1...Л: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.

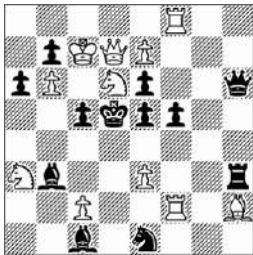
Ложный след: 1.Cg5!? – угроза 2.Ld4#. Варианты: 1...Фb6 2.Кс6# и 1...Лg6 2.К:g6# - идея критических ходов, 1...Сb6 2.Кg6#, 1...g6 2.Кс6# - простое перекрытие черных. Попытку решения опровергает ход 1...Фg6!

В действительном решении 1.Kg4 с угрозой 2.Кс5# весь комплекс идейной игры осуществляет словоладейная батарея. 1...Фb6 2.Cd6# и 1...Лg6 2.Cf6# - это основные варианты, 1...g6 2.Cd6# и 1...Сb6 2.Cf6# - два варианта с перекрытием на матующих ходах. В дополнение 1...Лс6 2.Фd5# и 1...Фс6 2.Ле3#.

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: Кра1, Фf3, Лd8, Лd8, Ле1, Cd5, Ch2, Kb2, Kd7, п.e5 (9); Черные: Kpd4, Фа6, Лg6, Лh8, Kb1, п.а4, с5, f5, g7, h3 (10). Мат в 2 хода. 1.Kf8! нельзя 1.Kb6!? Фе2!, а 1.Kf6!? Лg3!

№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...С6е3 2.Кb5+ Кре4 3.Кс3#, 1...Ф:e3 2.Ke8+ Кре4 3.Кf6#, 1...Л:e3 2.К:b7+ Кре4 3.К:c5#. Попытки белых сохранить эту игру опровергаются из-за блокирования белыми поля для своего коня: 1.с3? С:e3! 1.е8Ф? Ф:e3!, а в случае 1.Кр: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.К: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-

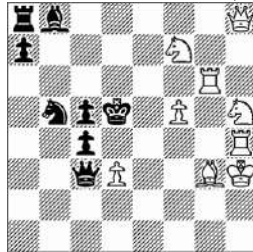
анты в этих задачах объединены общими моментами замысла, поскольку они осуществляются теми же белыми фигурами, которые принимают участие в идейных вариантах. Много примеров идейного обогащения содержания шахматной задачи можно найти в разделе IV. Стремясь пропитать замысел наилучшими идейными мотивами, 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 переменной тактического содержания. На диагр. **№206** ложный след 1.Kd8? (угроза 2.Фg8#, опровержение 1...С: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.Фg8#) 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.Фg5

В композиции **№208** иллюзорная игра, подчеркнутая ложным следом 1.Лаб с угрозой 2.Cd6#, такая: 1...С: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.Фg5 (угроза 2.Фe7#) – те же самые защиты черных, но матующие ходы чередуются между собой 1...С: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 какой воплотил тему, аналогичную предыдущей, но с

тактической основой, построенной в обратном порядке. Хороший первый ход 1.Фе1 создает угрозу 2.Фе7#. В действительной игре – 1...С:d4 2.Кd3# и 1...Ф:d4 2.Лb2# – проходит полусвязывание черных ферзя и слона. В иллюзорной игре 1.Фf4? с угрозой 2.Фd6# защита остается той же самой, но порядок матующих ходов изменен: 1...Cd4 2.Лb2# и 1...Ф:d4 2.Кd3#. Тут идейную игру составляет также самосвязывание черных фигур.

Опровержение ложного следа 1...К:f4 очень грубое, к тому же в действительном решении, при ответе 1...Фе2, обесценивает угрозу дуаль на матующем ходу 2.Ф:c3# и 2.Лb2#. По этим причинам задача была снята с годового конкурса журнала «Шахматы в СССР».

№210. Ф.Прибыл
«Проблем», 1958



10+7 2# 1.Фd7!

Если п.с7 заменить черной – 1.Фg4

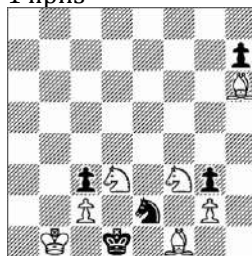
В композиции №210 идейная основа такая же, как и в рассмотренных выше трех задачах, хотя и построена с другим механизмом. Тут в двух играх – иллюзорной и действительной – полусвязывание и развязывание. Если бы вся суть заключалась только в этой позиции, она не имела бы большой ценности. Но содержание расширено тем, что образован близнец: если

пешку с7 заменить черной, то весь игровой процесс проходит в обратном порядке.

Иллюзорное решение 1.Фg4?. Опровержение 1...Л:c7! – тактический мотив полусвязывания черных фигур. Действительное – 1.Фd7 (угроза 2.Фа4#) варианты 1...Л:d3 2.Кe3# и 1...С:d3 2.Сf2# (самосвязывание). В близнеце при ложном следе 1.Фd7? с6! – самосвязывание, в решении 1.Фg4! угроза 2.Фа4# - 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

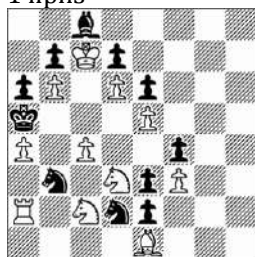


7+5 3# 1.Сf4

Композиция №211 – блок в начальном положении, на все ходы черных подготовлены ответы: 1...Кс1 2.Кf4! К~ 3.Се2#, 1...Кf4 2.Кс1 К~ 3.Се2#, 1...Кd4 2.Кg1 К~ 3.Се2# и 1...Кg1 2.Кd4 К~ 3.Се2#. В связи с отсутствием выжидательного хода, белые меняют игру: 1.Сf4 (угроза 2.С:g3) 1...Кс1 2.К:c1, 1...К:f4 2.К:f4, 1...Кd4 2.К:d4 и 1...Кg1 2.К:g1, во всех случаях с 3.Се2#. 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? Кс5!. 1.Ла3! 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.

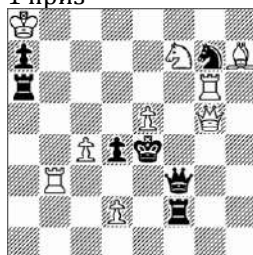
1. Однородность **полная**. В защите черные осуществляют тот же самый идейный комплекс и теми же фигурами, что и белые.

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

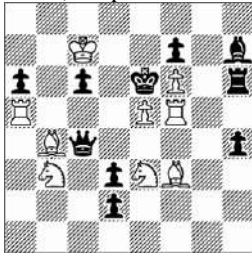


9+7 2# 1.Фg3

На диагр. №213 первым ходом 1.Фg3! белая фигура освобождает вертикаль для движения ладьи, которая угрожает 2.Лg4#. Белые в угрозе применяют бристолевскую 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 шахцейтунг», 1963,
 1 приз



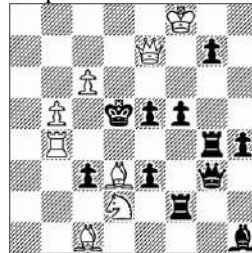
7+11 7# 1.Kg6

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.

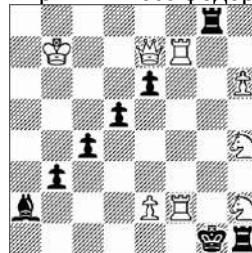
№216. А.Ярославцев
 «Шахматы в СССР», 1951,
 4 приз



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



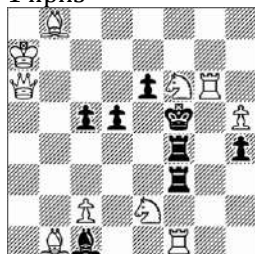
8+8 3# 1.Ff8

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.Куббеля
«Задачи и этюды», 1928,
1 приз



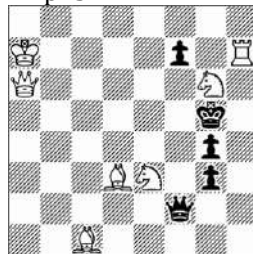
10+8 2# 1.Ke8

Идейную игру в задаче **№218** составляют две ладьи, которые пребывают в полусвязке, и белая слонovo-пешечная батарея.

После 1.Ke8 возникает угроза 2.Фе6#, 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.с3# и 1...Ла4 2.с4#. Дополнительные варианты составляет игра тех же черных ладей: 1...Ле4 2.Кг7# и 1...Ле3 2.Л:f4#. Есть еще один дополнительный вариант 1...е5 2.Кd6# со сложным блокированием.

Ложные следы: 1.Ke4? Л:e4! 1.Кg4 (d5) e5! «Глубокий замысел, богатое содержание, хорошее вступление и безупречная конструкция позволяют отнести эту задачу к числу классических произведений шахматной композиции» (А.Батурин).

№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.Кc2#, 1...Фf6 2.Кf5# и 1...Фh2 2.Кg2#, 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, замечена и батарея, которая действует на черного короля. Но механизм востребован. Все эти перемены способствовали созданию совершенно новой композиции. В решении хороший первый ход 1.Фh7, который освобождает поле f8 черному королю, создает угрозу 2.Ke6#; варианты: 1...Лh3 2.Cg3#, 1...Лh5 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

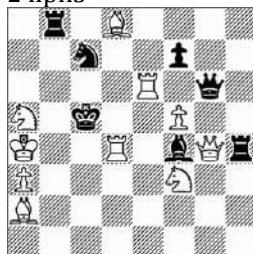


10+11 2# 1.Ca2

Главный замысел задачи №221 в особенности игры связанной белой ладьи в четырех вариантах: 1.Ca2 (2.C:d6#) 1...Лf4 2.Ле4#; 1...Ke5 2.Лf4#; 1...Ce7 2.Лg4#; 1...d5 2.Лc4# - в первых трех вариантах использовано перекрытие черных фигур, а в четвертом – блокирование поля. Главные варианты дополнены пятой игрой ладьи 1...Cf4 (Л:h2) 2.Лd5# при ее развязывании и еще одним вариантом 1...Лg6 (C:c2+) 2.Лc2# с перекрытием. Задача имеет недостаток – громоздкое по-

строение и неприятное расположение белой пешки на c7.

№222. А.Гуляев
«Шаховски вестник», 1947,
2 приз



10+7 2# 1.Фg1

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.Фg1 (угрожает 2.Лd5#). В защите какой-либо отход слона парировать угрозу, поскольку связывается ладья d4. Но, если слон будет двигаться по диагонали b8 – h2, возникнет вторая угроза 2.Фc1#, поэтому отступление должно быть тоньше, чтобы убрать и вторую угрозу. Этого можно достигнуть путём 1...Cd6, тогда 2.Лg4#. Если слон будет двигаться по диагонали c1 – h6, возникнет угроза 2.Ce7#, чтоб защититься и от этой угрозы, нужно играть 1...Cg5, теперь решает 2.Лf4#. Механизм задачи реализует две пары тематических идейных игр. Задача А.Гуляева по форме лучше, чем задача Л.Лошинского, но внутренним содержанием она ей уступает.

В трехходовой форме построение задачи с использованием известного механизма осуществляют, как и в двухходовой.

№223. Л.Лошинский, Е.Умнов
«Тейдширфт 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.Фa3+ с5 3.bc#). Решение: 1.b5 Кс6 2.Ke7+ К:d4+ 3.Ke5 – с6#, 1...Ke6 2.Кс6+ Кf4+ 3.Кde7#.

№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+! Кс2+ 3.Ked5#, 1...Kef4 2.Kd5+ Ке2+ 3.К3f4#; дополнительные: 1...C:f6 2.Kd5+ Kpf5 3.К:e5# или 2...Kp: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

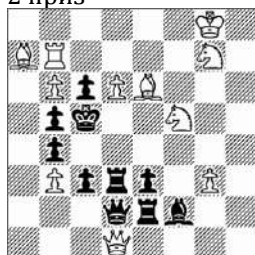


7+6 2# 1.Cc8

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 c8 препятствует защите черных 1...Фb8. В ответ черные связывают белого коня ходом своей пешки c7. Но на 1...сb2.Фf3# - матующий ход возможен из-за перекрытия слона a8; в случае 1...с5 2.Фа1#, 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

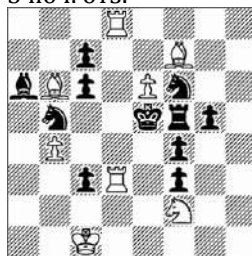


11+10 3# 1.Ke8

В трехходовке №226 ход 1.Ke8 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.Лg7! - прикрывают своего короля, и, когда ладья отошла с поля b7, возникла угроза 3.b7#, от которой защищает ход ферзем 2...Фа2; но после отхода ферзя с поля d2 включился белый ферзь и имеем ход 3.Ф:d4#. Во втором варианте 1...Лd5 преследует другую защитительную цель - взять коня на f5. Белые отвечают 2.Лс7! - тонким ходом, который не только создает угрозу 3.b7#, но и игра-

ет определенную роль на третьем, матующем ходу, а именно 2...Фа2 3.Ф:d5# - мат при связанной черной пешке c6. 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...Kd6 2.Cd4+ Kpd5 3.e7# предусмотрен правильный мат с использованием связки черного коня. Решение 1.Л8d4 cb 2.Ле4+ К:e4 3.Кg4#. 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.Лd5+ К:d5 3.Cd4# - второй правильный мат, но его мотив - жертва белой ладьи и блокирование двух полей черными фигурами; в случае 1...К:d4 2.С:c7+ Kpd5 3.e7# третий правильный мат с жертвой белой ладьи, отвлечением черного коня от контролируемого им пункта c7 и при связан-

ной черной фигуре. Интересен и четвертый вариант 1...Kd5 2.Kg4+ Kpd6 3.Cc5# - мат с блокированием поля d5.

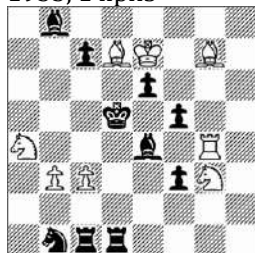
Очень широко трактует способ комплектования содержания из разных идей задача известного советского композитора Л.Куббеля №156, где варианты максимально насыщены тактическими мотивами.

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 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

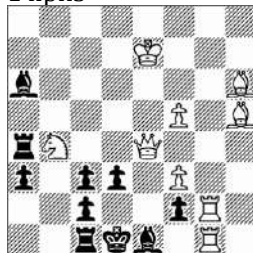
Любопытно содержание задачи №228. Решение 1.Kh5!. От угрозы черные защищаются двумя способами: прямолинейно (движение черной пешки открывает действие черного слона на поле f4), и скрыто (движение черного слона e4 освобождает поле).

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...f1Ф 2.Ke3#. Дополнительные – 1...Л:e4+ 2.fe#; 1...Лс4 2.Ф:d3# - подчеркивают остроту идейной основы.

Интересно, что если бы не было белой пешки на f5, позиция допускала бы побочное решение 1.f4+ Kpd2 2.f5#

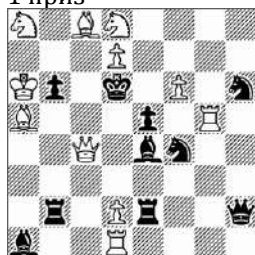
Механизм двойного шаха (в задачной композиции его называют «Московской темой») заключается в том, что от угрозы черные защищаются, перекрывая одну из линий нападе-

ния и одновременно атакуя 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 шагами и т. д.).

№230. А.Гуляев

Конк. посв. VII ш/ш съезду, 1931,

1 приз



11+10 2# 1.d4

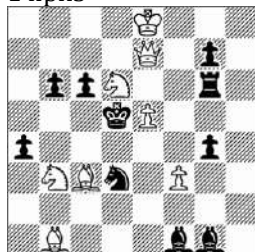
В задаче №230 объединены механизм двойного шаха с перекрытием, блокированием и отвлечением черных фигур.

1.d4 угроза 2.de#, 1...Kd5 2.Фс6#, 1...Kd3 2.Фе6#, 1...Cd5 2.Фс7#, 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 защитой от основной угрозы. Первый ход 1.Ka5 создает угрозу 2.Ca2+ Kpc5 3.Kb7#. 1...K~ 2.Ce4+ Kpc5 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.Фb7+ Kpe6 3.Фf7#, 1...Kpc5 2.Kab7+ Kpd5 3.Ca2#.

№232. Б.Авшаров

«Шахматы», 1964,

1 приз



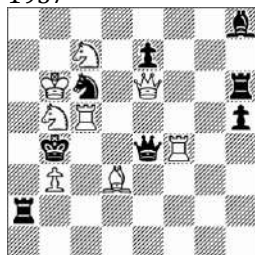
12+7 4# 1.Ле2

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.Ле2! 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+ Kpf4 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.

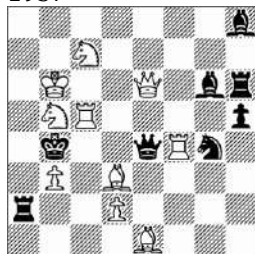
№233. М.Адабашев
«Советская шахматная композиция»,
1937



8+8 2# 1.Cc2

В задаче №233 после 1.Cc2 угрожает 2.Kd5#; варианты: 1...Cd4 2.Фс4# и 1...Kd4 2.Лс4#.

№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 тактическому 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

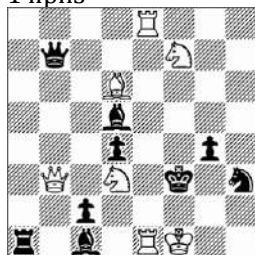


7+11 2# 1.Cc6

Удачно совмещены в одной позиции №236 механизмы удвоенной и повторной угрозы. Замысел реализован таким образом: 1.Сс6 (угроза 2.Ле4#). В варианте 1...Ксb2 2.Фе2# - механизм двойной защиты («Московская тема») от основной угрозы 2.Ле4#, а в варианте 1...Кdb2 2.Фh2# - удвоенная защита препятствует уже повторной угрозы 2.Ld5#, тогда как от основной угрозы защитились 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 (1Lf8 угроза 2.Kg5#, 1...Ф:f7 2.Ф:d5# и 1...С:f7 2.Ф: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 органичный 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



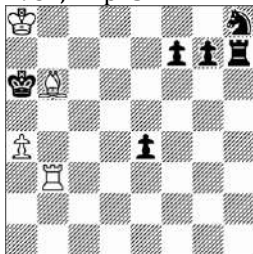
7+13 3# 1.Фа7

Задача №238 трактует тему простого клапана с правильными матами. 1.Фа7 с угрозой 2.Krb7 и 3.Kb3#. Основные варианты – 1...f6 (или g6) 2.Kр:b6! и 3.Kb3#, 1...f5 (или g5)

2.Кр:b5! и 3.Кb3#, в дополнительном 1...Ce2 2.Фd7! С:d3 3.Ф:d4# тоже правильный мат.

№239. Т.Доусон

Конк. Британского союза пробемистов, 1937, 1 приз



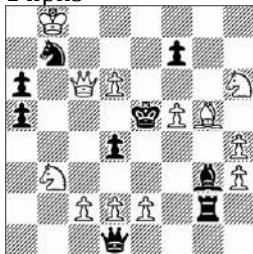
4+6 3# 1.Cd8

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.Лb7 и 3.Ла7#) идейная игра: 1...f6 (или g6) 2.Лс3 и 3.Лс6#, 1...f5 (или g5) 2.Лb5! и 3.Ла5#.

№240. Л.Куббель

«Нова Прага», 1927,

1 приз



12+9 3# 1.h5

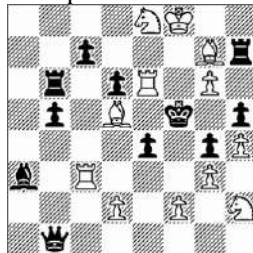
В задаче №240 основная идея заключается в перекрытии линии для черного ферзя, а осуществляет его черная пешка взятием на приходе.

1.h5 с угрозой 2.К:f7+ Кр:f5 3.К:d4#, основные варианты 1...Фа1 2.c4! dc 3.d4# 1...Фg1 2.e4! de 3.d4#. Дополнительный 1...Ф:d2 2.К:d2 d3 3.Кf3#. Вместе с угрозой тут четыре правильных мата.

№241. Л.Куббель

«Задачи и этюды», 1928,

1-2 приз



12+11 3# 1.Крf7

В более развернутом виде, но без правильных матов, эту идею встречаем в трехходовке №241. Решение: 1.Крf7 (угроза 2.d4 ed 3.Се4#), 1...Фd1 2.f4! ef 3. Се4#, 1...Фe1 2.Ле7! e3 3. Се4# - это идейные варианты. Дополнительная игра: 1...c5 2.К:d6+ Л:d6 3.Ле5#, 1...с6 2.Ле5+ de 3.Се6# и 1...Фb4 2.Лс5 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.



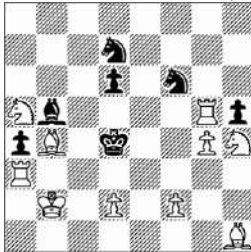
8+12 2# 1.Kcd8;

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.Фd3# и главные варианты 1...Kd6 2.Ked4#, 1...Kf6 2.Keg7#; во второй – с белой пешкой на h4: 1.Kec5 угроза 2.Фe4#, - 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

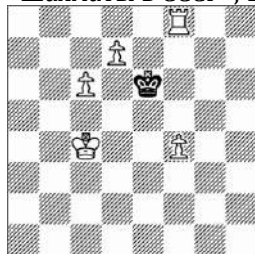
В задаче №243 перестановкой черных пешек автор скомпоновал угроенный близнец, причем в каждом из них осуществлены решения, которые раньше были ложными слезами.

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, переставляя фигуры белых, добился создания четырех близнецов, объединенных идеей превращения белой пешки в разные фигуры.

В основной позиции 1.d8C!;

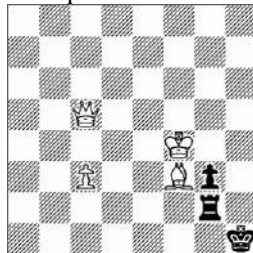
а) при белом короле на c5 1.d8Л!;

б) при белой ладье на f7 1.d8К!;

в) при белой пешке f4 на d6 1.d8Ф!.

Замысел очень эффектный, хоть и беден содержанием.

№245. В.Заходякин
«Задачи и этюды», 1928,
1-2 приз



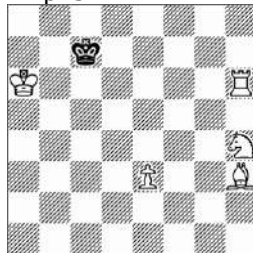
4+3 3# 1.Фb6

а) Kpf4→f5 Фе3!

б) Kpf4→b8 1.Cb7!

Находчиво, с разными способами матования построена задача №245. В основной позиции – 1.Фb6 Kph2 2.Фb1 Лg1 3.Фh7#; а) при белом короле на f5 – 1.Фe3! Kph2 2.Фc1 Лg1 3.Фh6#; б) при положении белого короля на b8 решение резко отличается от двух предыдущих: 1.Cb7 Kph2 2.Фd5! Лg1 3.Фh5#, в случае 2...Kph3 – тот же ответ, таким образом, нельзя было 2.Фc6!?

№246. Я.Владимиров
Конк. памяти М.Чигорина, 1959,
2 приз



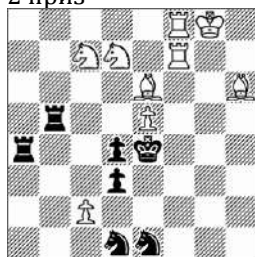
5+1 4# 1.Ce6

Очень оригинальна четырехходовка №246. Тяжелый вступительный ход 1.Ce6! приводит к таким разветвлениям игры с правильными матами:

1...Kpd6 2.Kpb6 Кре5 3.Сс4 Кре4
4.Ле6#(или 2...Кре7 3.Kf5 Kpf8
4.Lh8#); 1...Крс6 2.Kf5 Крс7 3.Lh8
Крс6 4.Лс8#(или 2...Крс5 3.Lh4 Крс6
4.Лс4#); 1...Kpd8 2.Kf5! Крс7 3.Lh8
Крс6 4.Лс8#.

Если в этой задаче переставить бе-
лую пешку с е3 на с3, игра пойдет в
другом направлении: 1.Kg6!! – эффек-
тный и не сразу понятный ход, кото-
рый раскрывается только в процессе
решения. 1...Kpd6 2.Kpb6 Kpd5 3.Lh4
Kpd6 4.Ld4#; 1...Крс6 2.Ke7+! Крс7
3.Kd5+ Kpd8 4.Lh8#; 1...Kpd8 2.Kpb7
Крс8 3.Ce6! Kpd8 4.Lh8#.

№247. А.Кузнецов, Ан.Кузнецов
«Бритиш чесс мегезин», 1956,
2 приз



9+7 2# 1.Lf1

По второму признаку (**замена од-
ной фигуры другой**) построена зада-
ча №247.

Близнец создается путем замены
черной ладьи а4 на черного слона; и
поэтому возникает разница в реше-
нии: в первой позиции 1.Lf1 угроза
2.Cf5#, нельзя 1.Lf3? Ла8!; в позиции
с черным слоном на а4 – 1.Lf3! угроза
2.Lf4#, нельзя 1.Lf1? Сб3!, т.е. то, что
было в основной позиции ложным
следом, стало действительным ре-
шением, а действительное – ложным
следом.

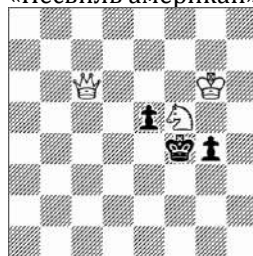
№248. А.Кузнецов, Ан.Кузнецов
«Шахматы в СССР», 1955,
1 приз



9+8 2# 1.Cf5

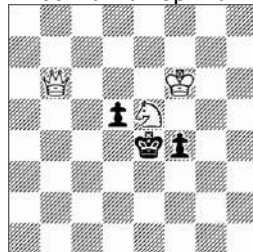
Третий признак – образование близ-
неца **путем снятия фигур** – иллю-
стрирует диаграмма №248. Тут имеем
две позиции: а) 1.Cf5! угроза 2.Фе6#,
ложный след 1.Лс3? Кед4!, б) без бе-
лой пешки с2 – 1.Лс2! угроза 2.Ф(С)
с6#, ложный след 1.Cf5? Кfd4!.

№249. Л.Июкиш
«Несвиль американ», 1888



3+3 3# 1.Фа8

№250. Б.Лоус
«Несвиль американ», 1888

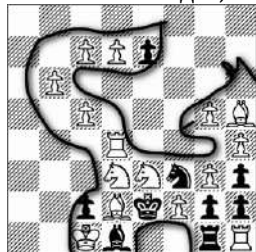


3+3 3# 1.Фg1

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.Фа8 е4 2.Фа3 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+

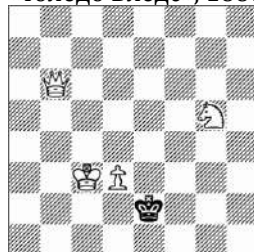
В задаче №251 мат в четыре хода осуществляют так:

1.Kf4+ Кр:f2 2.К:h3+ Кре2 3.c8Ф(С) и 4.Ф(С)а6#, 2...Кр:g3 3.Кf5 Кр:h3 4.Сg4#.

Не проходит 1.c8К? Л:h1 2.К:e7 g1К! 3.Кed5 – пат. Решение этой задачи после передвижки всех фигур на один ряд влево: 1.b8К (с угрозой 2.К:d7 3.Кd7-c5 и 4.Кc5-b3), 1...d5 2.Кc6 dc 3.Кe4+ Кр:e2 4.Кc6-d4#. Тут нельзя 1.Кe4+? Кр:e2 2.К:g3+ Кр:f3 3.Кe5 Кр:g3 4.Сf4 Крh3 (h4)!

Любопытно, что эти задачи-близнецы легли в основу юмористического рассказа С.Лойда «Кошки из Килкенни».

№252. С.Лойд
«Тоledo Бледс», 1887



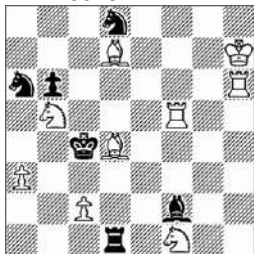
4+1 3# 1.Кe6

Составление близнецов по пятому признаку – путем **изменения цвета королей** – показано в трехходовке №252.

Вступление 1.Кe6 и теперь 1...Крf3 2.Фg1! Кре2 3.Кd4#, 1...Крf1 2.Кf4 Кре1 3.Фg1#, на 1...Кре1 2.Фg1+ Кре2 3.Кd4# - 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.Крd1 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



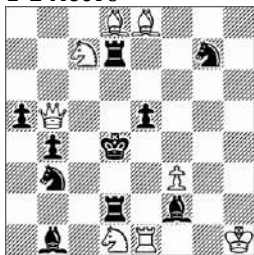
9+6 2# 1.Лh4

Рассмотрим задачи, составленные по шестому признаку. Позиция №253 иллюстрирует тему чередования матов.

После 1.Лh4 угроза 2.Kd6# - 1...С:d4 2.Ke3#, 1...Л:d4 2.Kd2# - матующие ходы с использованием связывания черных фигур.

Если **переместить черного короля** на e4, решение - 1.Лhf6 с угрозой 2.Лf4#; варианты: 1...С:d4 2.Kd6#, 1...Л:d4 2.Кс3# - матующие ходы обусловлены блокированием черными фигурами поля d4.

№254. Ю.Сушков
Командное первенство СССР, 1964,
1-2 место



8+10 2# 1.Сf7

В начальной позиции задачи №254 после 1.Сf7 (угроза 2.Фс4#) варианты: 1...Лс2 2.Ле4# - использовано пере-

крытие, 1...Cd3 2.Ф:#e5 - использовано блокирование.

При положении черного короля на d6 решение 1.Kb2 (угроза 2.Кс4#), основные варианты: 1...Cd3 2.Ф:d5#, 1...Лd4 2.Фb6# - с перекрытием фигур, 1...Л:c7 (:d8) 2.Ф: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.bc

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 асси-

метричном решении в целом. В первой позиции: 1.g6 Л:h6 2.С:e4 Кр:g8 3.Фf6 Лh8-h7+ 4.gh# - мат навскрышку, 1...К g5 2.Ф:g5 Л:h6 3.Фf6+ Кpg8 4.Фf7(f8)#, 1...ef 2.gh+ К:g3 3.Ф:g3+ Кр:h7 4.Кf6 (или Кf7, Кf5)# и последний вариант 1...d1Ф 2.gh+ Фg4 3.Л:g4 Кg5 4.Л(Ф):g5#.

Вторая позиция имеет решение скромнее: 1.bc С:e6 2.с8К+ С: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 объявят белым мат на четвертом ходу.

Так, в позиции №255 – 1...d1Ф 2.Cd2 Ф:d2 3.Ld3 Ф:d3 4.~ Фе6 (e7,e8)#; в №256 – 1...g4 2.Л:h6 Лg5+ 3.К:g5 Ф:g5+ 4.Лg6 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.

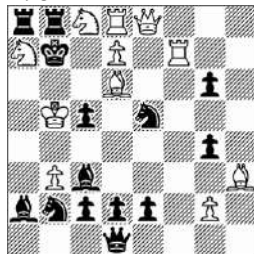
№257. Т.Иванов
«Шахматна мисъл», 1964



14+11 4# 1.d4

Решение позиции №257 за белых: 1.d4 Лf3 2.ef Фе6 (Кb6) 3.Фd3+ Фc4 (Кc4) 4.Ф:c4#, за черных: 1...С:e5 угроза 2...d5 (d6)+, 2.Л:c8 d5+ 3.gf Ф:f7+ 4.Лc7 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.Ле8 Л:a7 3.dФ+ Кра8 4.Кb6#!;

При ходе черных: 1...e1Ф 2.Ф:e5 (Лf2) Фde2+ 3.Ф(Л):e2 Ф:e2+ 4.Кр:c5 Фc4#, а на 2.С:e5 ход 2...Фe2+ 3.Кр:c5 Фc4+ 4.Крд6 Сb4#.

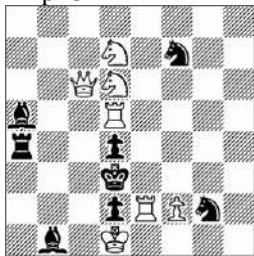
Рассмотренные четыре близнеца стали темой рассказа Т.Иванова (журн. «Шахматна мисъл», №5, 1964).

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.Кb5 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

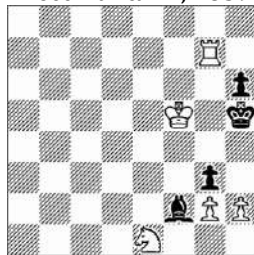
№260. А.Копнин
Чехословацкий конкурс, 1953,
2 приз



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 матают в три хода так: 1. Л: g3 с угрозой 2. Лh3+ Ch4 3.g4#, 1...С: g3 Kf3 Cg3~ 3. g4#. Если снять с доски белого коня, мат в четыре хода: 1.hg Ce3 (1...С: g3 2.Л: g3) 2. Лg4 Cg5 3. Лh4+ С: h4 4. g4#.

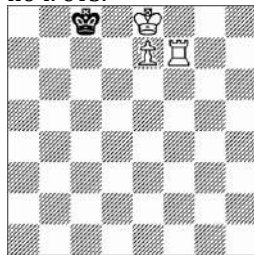
№261. С.Лойд
«Чесс мансли», 1859



5+4 3# 1.Л:g3

Если снять еще и белую пешку h2, мат возможен только на пятом ходу: 1. Лb7 Ce3 2. Лb1 Cg5 3. Лh1+ Ch4 4. Лh2 gh 5. g4#, 1...Cg1 2. Лb1 Ch2 3. Ле1 Kph4 (3...Cg1 4.Л:g1) 4. Kpg6 и 5. Ле4#. 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.К: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.Крf8 Крс7 2.е8Ф+ Крb6 3.Фс8 и далее 4.Лb7 и 5.Фа8#, или 2.Крd6 3.Фb5 Кре6 4.Лd7 и 5.Лd6#. При повороте шахматной доски вправо на 90° - мат в семь ходов – 1.Лf3 Крг6 2.g5 Крh7 3.Крh5 Крг7 4.g6 Крh8 5.Крh6 Крг8 6.Л~ и 7.Лf8#. Если повернуть доску вправо, еще на 90° (относительно начальной позиции – на 180°), мат в пять ходов 1.d4 Крг1 2.Кре1 Крh1 3.Крf2 Крh2 4.Лс3 и 5.Ла3#. Еще поворот вправо на 90° (т.е. на 270° к начальной позиции), - мат в шесть ходов – 1.Лс6 Кра2 2.b6 Кра3 3.b7 Кра2 4.b8Ф Кра3 5.Лс4 Кра2 6.Ла4# - 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
«Швальбе», 1928



9+9 2# 1.d4;

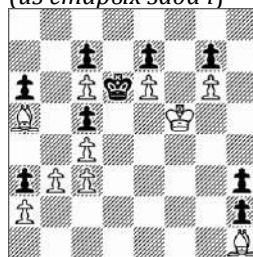
После вступительного хода #2 – 1.Лd3!

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.Лd3.

Из работ украинских композиторов приводим задачу №263а Г.Славинского «Карпаты Игаз Со», 1958 г. (белые Крh8, Фg8, Лс8, Cd6, п.e5 (5), черные Кре6, п.f7 (2), 2#). 1.Лс4! цугцванг. При положении белой ладьи на с4 также мат в два хода – 1.Крh7 цугцванг.

№264. Д.Уенрайт
(из старых задач)



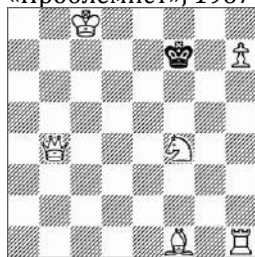
10+9 2# 1.b4

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.Крг5 cb (1...Кр:e6 2.bc) 2.C:b6 a5 (2...Кр:e6 3.Cc7) 3.c7 Кре5 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 привлёк 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 – ещё нельзя. Но из нее, **каждый раз переставляя одну фигуру**, получают ряд близнецов, где задание уже можно выполнить.

№265. Б.Линдгрэн
«Проблемист», 1967



6+1 2#

Характер этих задач иллюстрирует пример №265.

При перестановке белого коня на e8 решает превращение пешки в коня 1.h8K+ Kpg8 2.Cc4# или 1...Kr:e8 2.Cb5#.

Если вместо коня переместить слона на e2, то пешку необходимо превратить в слона: 1.h8C Кре8 2.Ch5#.

Если переставить ладью с поля на h1 на b5, то первым ходом нужно превратить пешку в ладью 1.h8Л Kpf6 2.Фf8#.

Наконец, если в позиции на диаграмме переставить ферзя на c2, то пешку нужно превратить в ферзя 1.h8Ф Кре7 2.Фс7#.

В этой задаче достигнуто единство во всех четырех позициях потому, что при перестановке белой фигуры пешка превращается в такую же самую фигуру.

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 дискредитируют 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.

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.К:f5+ еf 3.Ф6d6#. 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, по-вариантно рассмотреть все решение.

№267. А.Гуляев

«Италия скаккистика», 1932



10+13 4# 1.Ка3

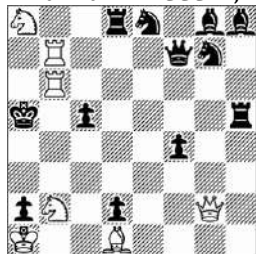
Задача №267 была снята с соревнования, потому что в ней нашли в одном из идейных вариантов промежуточный ход, на который у белых не было продолжения с матом на четвертом ходу. Решение 1.Ка3, если черные сделают нейтральный ход, то возникает угроза 2.Фd1+ Крc5 3.Ke4+ d:e4 4.b2-b4#. Черные защищаются конем: на 1...К:f4 2.Ф:e3+ Кр:e3 3.Кc2+ Крf2 4.Се1#; в случае 1...К:g5 2.Сb4! Кf3 3.Фc3+ К:c3 4.bc#. Так задумал автор. Но оказывается, что черным в последнем варианте на втором ходу необязательно играть 2.Кf3, можно и 2...Ke4!, 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.Фd5; 1.Лb5+

Двухходовка №268 имеет авторское решение 1.Фd5 с угрозой 2.Кс4# и побочное 1.Лb5+ Краб 2.Фс6#.

№269. А.Молдованский, Л.Уланов

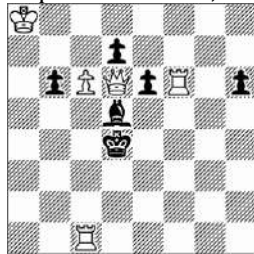
«Шахматы в СССР», 1963



14+6 3# 1.Лf1; 1.Фd5+

В трехходовке №269, по замыслу авторов, основная игра должна разворачиваться после скрытого первого хода 1.Лf1, который ставит черных в положение цугцванга. Впрочем, если сразу сыграть 1.Фd5+ Кр:d5, то после 2.с8Ф – мат также неминуем на третьем ходу.

№270. Г.Лободинский
Первенство СССР, 1952



5+6 4# 1.Лс2; 1.Фb1+

Задачу №270 в 1952 г. на 3-м Всесоюзном первенстве по разделу многоходовок, судьи соревнования сначала выдвинули на первое место. Но, кроме авторского (1.Лс2 с угрозой 2.Лf4+ Крd3 3.Лfc4 и 4.Фа3#), заслуженный мастер спорта СССР П.Романовский обнаружил тут и побочное решение. 1.Фb4+, с учетом лучшей защиты черных 1...Сс4 2.Лd1+ Кре5 3.Фb2+ Кре4 4.Фd4#, 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.Се6; 1.Лd3

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.Лd3 с угрозой 2.Л:с3# обесценивает задачу, лишая ее права на существование.

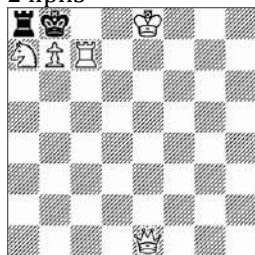
Нелегальная позиция. В задачной композиции есть условие *легальности* позиции, то есть начальное размещение фигур должно отвечать возможности получения ее из исходной позиции шахматной партии. Возьмем для примера *размещение* белых пешек на g2, h2, h3, или позицию черного короля на a1 при наличии белого 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 публик», 1929,
2 приз



5+2 2# 1.Фb4

Нелегальность позиции на диагр. №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:а7 2.Лс8#; 1...Кр:а7 2.б8К#, 1...Крс7 2.баК#.

Случаев полной нелегальности начальной позиции, которая сразу бросалась бы в глаза, очень мало. Обычно ищут доказательств возможности начального положения путем сложных подсчетов взятый 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.Фс8

Приведем пример №273. Решение 1.Фс8 с угрозой 2.Ф:с7# открывает авторский замысел в двух тематических вариантах: 1...Фe7 2.Кe6# и 1...Ф:с6 2.Кd5# - с прямым развязыванием белого коня, который осуществляет белую матующую 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 шахквиллаг», 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.Ф:a1# и 1...Ke4 2.Kf8 Kg5 3.Фe3#.

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



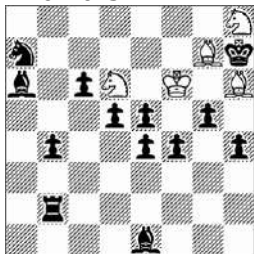
9+14 3# 1.Lf7

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.Лf7 угроза 2.Фg8 и 3.Лf5#,
1...Фс8 (e8) 2.К:d3+ Кре4+ 3.Сf5# и
1...Ф:a8 2.Сf5! Кpf4 3.К:d3#.

№276. Л.Исаев

«Вольк унд цейт», 1925-26,
2 поч. отз

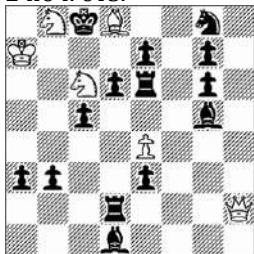


5+13 2# 1.Ke8

Совсем иное положение на диагр.
№276, где есть два чернопольных
слона. Эта позиция содержит теорети-
ческую вольность и не отвечает тре-
бованиям современной шахматной
задачи. Решение: 1.Ke8 угроза 2.Кpf7 и
3.Кf6#, на 1...Сс8 2.Кре7 и 3.Кf6#, если
1...Се2 2.Кр:g5 и 3.Кf6# - три правиль-
ных мата.

№277. Г.Лободинский

«Шахматы в СССР», 1948,
2 поч. отз.



6+14 3# 1.Са5

Тяжело заподозрить что-нибудь
ложное и в задаче №277. После
1.Са5 (угроза 2.Кра8 и 3.Ка7#) 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...Сf3
2.Фh8 Лf6 3.К:e7#, если 1...Сс2 2.Фh3
Кf6 3.К:e7#.

Рассмотрим позицию внимательнее.
При недвизимости черных пешек e7 и
g7 удивляет наличие черного слона на
g5. Он не мог покинуть свое начальное
положение. Его наличие можно объ-
яснить 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 пози-
ции», это не то же самое.

Естественность – это характери-
стика из практической партии, так
называемого равновесия сил. У авто-
ров прошлого столетия часто можно
встретить задачи, в которых боль-
шинство фигур обеих сторон никако-
го отношения к самой идее не имели:
их поставили только для того, чтобы
удовлетворить условию естествен-
ности позиции.

№278. С.Лойд

«Нью-Йорк сундау Геральд», 1889



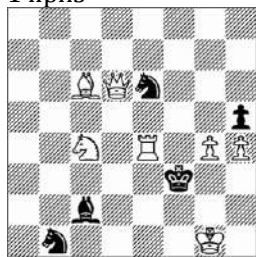
12+12 2# 1.Сf8

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.Са4

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.

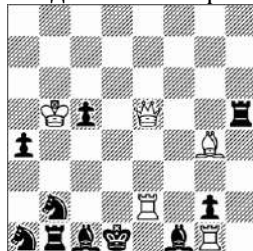
(С другой фигурой этот замысел осуществлен в задаче №279а, Б.Лоус, «Монинг пост», 1885 г. Белые: Кре1, Фб7, Ле3, Са1, Сh7, Кd3, Кf5 (7). Черные: Крс4, Лс8, Лd8, Са2, пп.а5,а6,е2,ф7 (8). Мат в 2 хода 1.Ле8!)

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 плагиат 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.

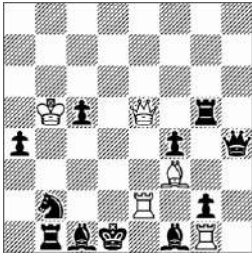
Если задача, опубликованная позднее, целиком совпадает (идеей, схемой и оформлением) с напечатанной ранее, то она не имеет права на существование (не может принимать участие в конкурсе).

№280. Г.Гвиделли
Гвиделли – Эллерман Фольдер, 1917



5+10 2# 1.Фс3

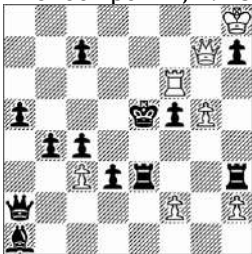
№281. В.Калина
«Шахматный листок», 1926



5+11 2# 1.Фс3

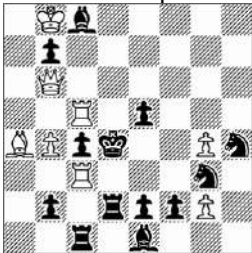
Композиции №№280 и 281 тождественны оформлением и содержанием: шахи белому королю с развязыванием белой ладьи. Разница в создании угрозы не имеет значения. Позиция В.Калины (на с5 – черная пешка) опубликована позднее, и поэтому она самостоятельного значения не имеет.

№282. Л.Куббель
«Новое время», 1913



7+12 3# 1.f3

№283. И.Шель
«Вестминстер газете», 1926, 1 приз



8+13 2# 1.Сс2

Рассмотрим случай, который иногда толкуют по-разному.

В задаче №282 – четыре правильных мата в легком конструктивном оформлении: 1.f3 Лe: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+ Крд5 3.Ф:a5#.

Через 13 лет на конкурсе «Вестминстер газетт» первая премия была присуждена проблеме №283. В ней тоже четыре варианта: 1.Сс2 Лd:c2 2.Лb5+ Кр:c3 3.Фe3#; 1...Лс:c2 2.Ла5+ Кр:c3 3.Ла3#; 1...Кр:c3 2.Л:c4+ Кр:c4 3.Фс5#; 1...К:g2 2.Фс7! Кр:c3 3.Л:c4#.

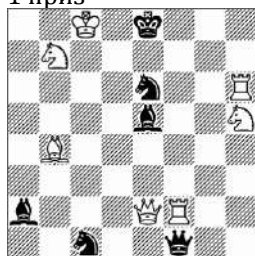
Рассмотрев задачи, заметим, что обе позиции имеют одинаковую идею, но подана она по-разному. Из четырех правильных вариантов три совершенно тождественны, четвертый вариант у Шеля даже лучше – он тихий, а у предшественника форсированный. Л.Куббель провел идею при 19 фигурах, то есть со значительным перенасыщением. 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.), преимущество всегда отдается той задаче, которая была опубликована раньше.

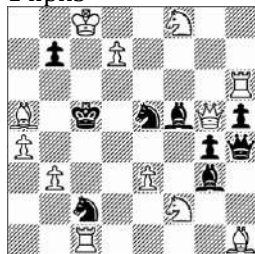
Кроме полного совпадения в задачной композиции, можно встретить частичное совпадение, когда новая задача совпадает с ранее опубликованной в основной идее и схеме, но кое-где отличается конструктивным оформлением. В таких случаях приоритет определяют в зависимости от того, в какой мере совпадают конструкции (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.Ле7#. Основные варианты: 1...Kc5 2.Kd6#, 1...Kf4 2.Kf6# и 1...Kg7 2.K:g7#.

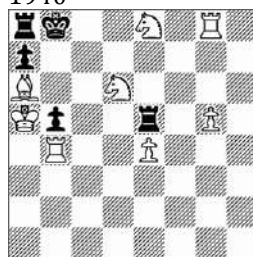
Но оказалось, что эта задача не оригинальна, год тому назад на испанском конкурсе М.Сежер за аналогичную задачу получил первый приз (диагр. №285).

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).

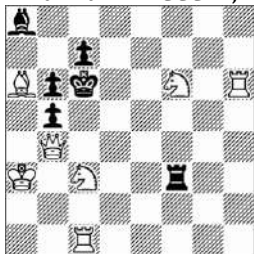
№286. Д.Померанц, О.Шапиро
«Шахматы в СССР»,
1940



8+5 2# 1.K:b5

Через полгода в этом же журнале появилась задача (№287), в которой значительно расширено идейное 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.Сс8

№288. А.Батурин
«Суомен скакки», 1947,
2 приз



9+9 3# 1.Лg8

В трехходовке **№288** осуществлено пятикратное перекрытие в защите черного слона пешками. Мотив движения черных пешек заключается в открытии линий для черной ладьи. Решение: 1.Лg8 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 (**№288a**, А.Доборджгинидзе, Ростовский конкурс, 1940 г., 5 поч. отз. Белые: Кра8, Ла3, Лg8, Са7, Кd4, Кf7, п.d6 (7). Черные: Крс8, Фh4, Лh3, Лh5, Сg1, Кd8, Кh2, пп. b7, c7, d7, d5, e4, f3, h7 (14). Мат

в три хода – 1.Кb5 угроза 2.С: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 красоте шахматных задач можно постичь только при преодолении трудностей, при неожиданном движении мысли.*

Поэтому очень важно, чтобы первый ход был интересным. 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.

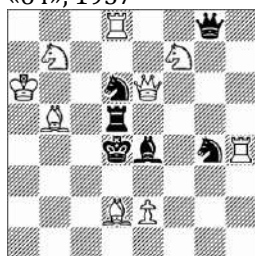
Правила, впрочем, категорически не запрещают на первом ходу превращать белую пешку в фигуру. Но превратить пешку внезапно в юркого

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, придирчивее композитор работает над составлением задач, тем разнообразнее приемы имеет в своем творческом арсенале, чтобы сделать первый ход удачным, эффективным.

К недостаткам схемы, механизма относят, в первую очередь, замусоренность лишними фигурами, и органические дуали в дополнительных вариантах. Лишние 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.Ка5

Решение задачи **№289** – 1.Ка5 с угрозой 2.Кb3#. Удачный первый ход открывает любопытную игру с «полусвязкой» черных фигур: 1...Л:b5 2.Фс4#, 1...К:b5 2.Фb6#, 1...Сс2 2.Фе3#. Своеобразие 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.

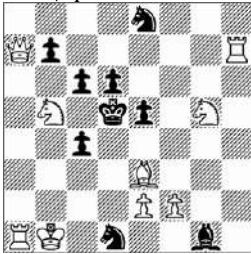
№290. С.Пугачев
Всесоюзный конкурс, 1950,
1 приз



11+6 3# 1.h4

Сложнее обстоятельства в композиции **№290**. Тут идейное содержание заключается во взаимном перекрытии черных фигур на полях с3,с5,с6, которое используется отступлением белого короля. 1.h4 (угроза 2.f4+ Лс6 (Сс6) 2.Лh3#). Варианты: 1...Лс3 2.Крh6! (черные собственноручно перекрыли своего слона, и он не может пойти 2...С:c2), 1...Сс3 2.Крf8 (черные не могут играть 2...Лс8), 1...Лс5 2.Крf6 (черные не могут бить 2...С:e7), 1...Сс5 2.Крh8!, 1...Лс6 2.Крf7!, 1...Сс6 2.Крh8!. 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 матающего 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 устраняют 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;

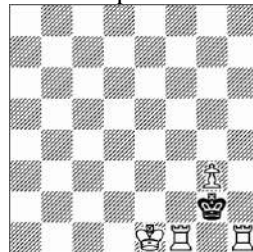
5 – изменение первого, вступительного хода;

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

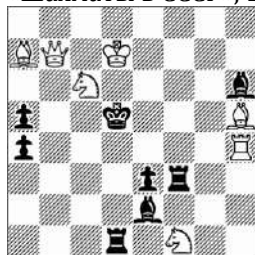


4+1 3# 1.Lf4

В известной задаче-малютке С.Лойда **№292** решение – 1.Lf4 (цугцванг) Кр:g3 2.0-0! Крh3 3.Lf3#, 1...Крh1

2.Крf2 Крh2 3.Лh4# - 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.Лfg1+ Крf3 2.Лh4 Кре3 3.Лg3#.

№293. Ж.Монтейро
«Шахматы в СССР», 1963



7+8 2# 1.Фb1

Рассмотрим двухходовку №293.

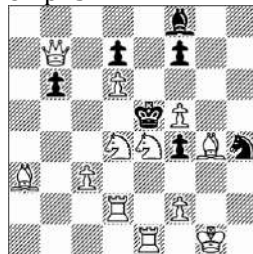
После 1.Фb1 черные в защите осуществляют в двух вариантах тему Гримшоу: 1...Лd3 2.Фb5# и 1...Cd3 2.Лd4#; 1...Лf4 2.К: e3# и 1...Cf4 2.Cf7#. Но грубое побочное решение – 1.Фb5+ C:b5 2.C:f3# - испортило авторский замысел.

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.Лf1

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...К:g5 2.Ф:e3+ Кр:e3 3.Кc2+ 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.Лd3 (нет угрозы матующего хода), или вместо черной пешки h4 можно поставить черного слона; тогда, в случае 1.Лd3, слон ходом 1...Ce1 ликвидирует угрозу 2.Л:c3#.

Но, проанализировав глубже, замечаем, что пешка h4 вообще лишняя: если ее не будет, то на 1.Ld3 защитит ход 1...Фh8! 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

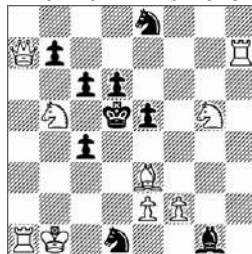


9+14 3# 1.Lb7

В первом Международном матче дружбы шахматных композиторов в разделе трехходовок на II тему необходимо было 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, нот 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

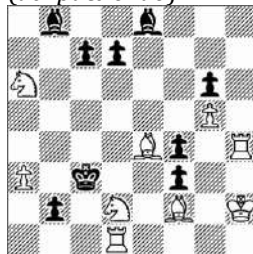
На диагр. №297 после 1.Lf4! в позиции черных цугцванг. При ходах

1...Ch4,g5,d8 есть двойной удар: кроме авторского 2.Ld4, еще – 2.Фd7#. 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 а7, а черного коня на f1. С такими исправлениями задача была опубликована в журнале «Шахи» (Польша), 1957 г.

Задача №268, кроме задуманного авторского решения 1.Фd5, которая демонстрирует замысел, допускает другое решение – прозаическое 1.Lb5+ Краб 2.Фс6#. Избавиться от побочного решения в этой позиции можно, изменив вступительный ход. Целеобразнее 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.Фg5 – d5! с угрозой 2.Кс4#. 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 ею на поле f8, а вторую белую ладью сдвинул чуть-чуть с поля с1 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.Кс5! (используя перекрытие линии слона е8) и 3.Ка4#; если 1...с5 2.Лh3! (используя перекрытие слона b8 с поля а7) и 3.Л:f3#; в случае 1...d6 2.Л:f4! (снова используя перекрытие слона b8), и от мата на третьем ходу нет защиты; на 1...d5 2.Kb4! и 3.Ка2#.

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 неустрашимыми 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.Фd3

Содержание позиции **№299** – тема перемены.

В начальном положении: 1...Сс~ 2.Фd5#, 1...С:е4 2.Сf4# (2.Кf3#?), 1...Лс~ 2.Фd4#, 1...Л:е4 2.Кf3# (2.Сf4#?). После 1.Кс7! (с угрозой 2.Ле8#) основную игру осуществляют те же две черные фигуры.

Но теперь на 1...С:е4 2.Кg4# (2.Сf4#?, 2.Лf5#?), а в случае 1...Л:е4 2.Лf5# (2.Кf3#?, 2.Кf4#?).

Но побочное решение 1.Фd3! испортило задачу.

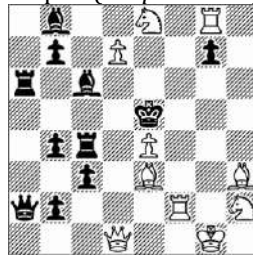
Попробуем обосновать, по каким причинам автор именно так расположил белые фигуры. Пешка f6 устраняет побочное решение 1.Сf4+ Кр:е4 2.Кf6#; пешка g2 устраняет второе решение 1.Кg4+ Кр:е4 2.Сg2# (на отход 1...Кре6 2.d8К#); белый король на h5 устраняет дуаль в одном из идейных вариантов 1...Л:е4 2.Кf3# и 2.Лh5#; пешка d7 дает возможность белым создать угрозу мата 2.Ле8#.

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.Кс7

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.Фd3 невозможны из-за шахов 1...Фa1 (b1)+.

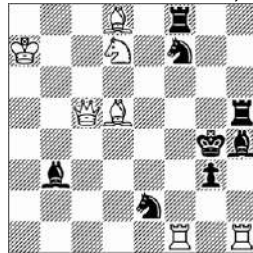
Пришлось кое-что изменить: вместо белой пешки f6 поставлена черная на g7, переставлена белая ладья на g8. Черная пешка на c3 предотвращает нерешаемость (1...Лс1).

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.Сg2

№302. А.Домбровский, Е.Рухлис,
Л.Загоруйко
«Шахматы в СССР», 1948,
1 приз (*исправление*)



7+8 2# 1.Kg1

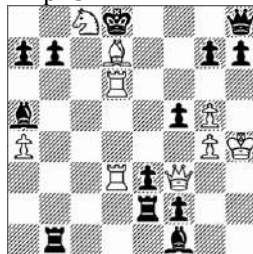
Идейная основа двухходовки **№301** – оригинальная трактовка темы повторной угрозы: слон и ладья черных, защищаясь от угрозы, взаимно перекрывают друг друга. Так, если 1...Ch4~, то 2.Ф:h5#; 1...Cg5 (перекрыта ладья) тогда 2.Ke5#; 1...Lh5~ 2.Л:h4#; 1...Lg5 – теперь 2.Kf6#. Таким был авторский замысел.

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.Фf4

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.С:f5 Кре8 3.Ld8 С:d8 4.Cd7#. Вариант 1...Фe8 2.С:e8+ Кр:c8 3.Ld8+ С:d8 4.Cd7# относительно угрозы является эхо-вариантом (повторением внешнего контура). При ответе 1...Крc7 – 2.Lb6+ Крд8 3.Сс6+ Кр:c8 4.С:b7#, на 1...Лd1 – 2.Сb5+ Кр:c8 3.Лс6+ bc 4.Са6#. Всего в задаче четыре эффектных правильных мата.

Впрочем, дуали в двух основных вариантах дискредитируют задачу. При ответе черных 1...Крc7, кроме авторского 2.Lb6+, есть еще удар 2.Lf6+, который тоже ведет к мату в четыре хода: 2...Крд8 3.С:f5+ Кре8 4.Фe5#. На ход 1...Лd1 аналогично 2.С:f5+ Кре8 3.Ld8+ С:d8 4.Cd7#.

№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.

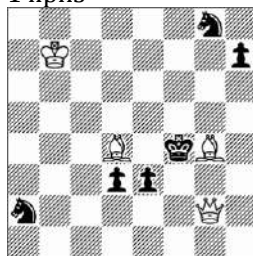
№305. Л.Цимбурек
Пражский конкурс, 1891,
1 приз (*исправление*)



6+7 4# 1.Фg3

В позиции №305 идейная основа – повторение матового положения с сохранением одинакового взаиморасположения основных действующих фигур (тема эхо-матов). Решение 1.Фg3 (угрожает 2.С:d6+ Кр:f5 3.Фf4+ Кpg6 3.Сf7#). Главные варианты: 1...Кр:f5 2.Фg5+ Кре4 3.Сd5+ Кpd4 4.Се3#; 1...Кg6 2.Фе3+ Кр:f5 3.Се6+ Кpf6 4.Сg5#; 1...Кpd4 2.Ф:d3+ Крс5 3.С:d6+ Крс6 4.Сb5#.

№306. Л.Цимбурек
Пражский конкурс, 1891,
1 приз



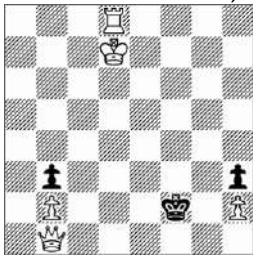
4+6 4# 1.Фh3; 1.Фf3+

В первой редакции (№306) – 1.Фh3 Кре4 2.Ф:e3+ Кpd5 3.Се6+ Кpd6 4.Сс5# - варианты были те же самые но позиция допускала грубое побочное решение. 1.Фf3+ Кpg5 2.Се5 (угроза 3.Фf5+ и 4.Фh5#), если 2...Кrh4 или h6, то 3.Фh3+ и 4.Фh5#, в случае 2.Кg8~ - 3.Фf4+ и Сf6 или Фf6#. 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.

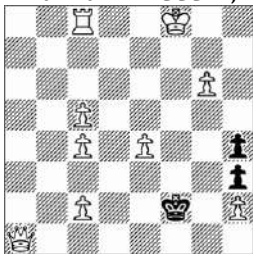
№307. А.Немцов
«Шахматы в СССР», №2, 1948



5+3 4# 1.Крс6; 1.Фд3; 1.Ле8; 1.Фе4

Решение – 1.Крс6 цугцванг. 1...Кре2 2.Лд3 Крf2 3.Фд1 Крg2 4.Лд2#, 1...Кре3 2.Фf1 Крe4 3.Фf2 Кре5 4.Ле8#, 1...Крf3 2.Фf1+ Крg4 3.Лд5 Крh4 4.Фс4# или 4.Фf4#, 1...Крg2 2.Фf5 Крh1! 3.Лд2 Крg1 4.Фb1#. Тонкая тихая игра в задаче очень любопытна. Впрочем, замысел разрушают три побочных решения: 1.Фд3!, 1.Фе4! и 1.Ле8!. Чтобы сделать задачу правильной, автору пришлось добавить 4 белых пешки-статиста. Технические трудности посчастливилось перебороть, но позиция стала тяжелой. После 1.Лд8 – цугцванг. Ход решения и варианты такие же, как в предыдущей позиции.

№308. А.Немцов
«Шахматы в СССР», №5, 1948



9+3 4# 1.Лд8

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 – наипростейший 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 дефектными 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 суровой, близкой к науке природе шахмат. Самые маленькие изменения на

шахматной доске сопровождается вечная тень анализа. Это приводит к тому, что составитель, у которого плод шахматных полей, не успев вызреть, множество раз бывает скошен анализом, не может свободно отдаться волнам интуиции, и вынужден даже в наипростейших положениях предвидеть тысячи усложнений». (М.Хавель).

Работая над замыслом, творец как бы *сживает* 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 *соотнестись* 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 (двухходовка, 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,

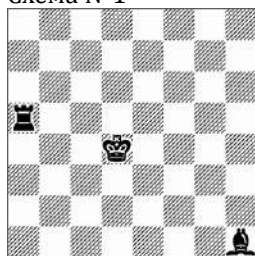
композитор строит задачу, воплощает замысел. Работая над схемой, автор окончательно определяет, насколько полно иллюстрировать замысел и каким будет содержание задачи. В процессе составления автор в определенной последовательности нанизывает на схему составные элементы, которые, объединяясь, и составляют содержание.

Для создания полноценных задач, необходимо знание основ конструирования. основные технические приемы с составлением 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 Гримшоу. Ее суть во взаимном перекрытии двух черных фигур на одном поле.

Схема №1



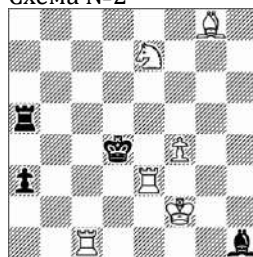
0+3

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...Лс5. Им является ход 2.Лd1#. 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 черному шаховать с поля a2, ставим на a3 (или на a2, a4) черную пешку. Нерешаемое положение в случае хода черных 1...Се4 устраняем, поставив на поле f4 белую пешку.

Схема №2



6+4 2#

Получаем схему №2. Теперь главная игра состоит при перекрытии черных фигур на одном поле, пристраивается и дополнительный вариант при защите 1...Лс5.

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.Лd3#. Если белый слон будет пребывать на полях, a2, b3, d5, e6, f7 – тоже мат в один ход другой ладьей. Можно его поставить на поле c4, но тогда появятся побочные решения 1.Сb3 и 1.Се6 (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.Ке6#, 1...Ла4 2.Кb5#, но 1...Cd5! и 2...#?; в случае 1.Кb4? – 1...Лd5 2.Кс6#, но при 1...Cd5! снова мата нет.

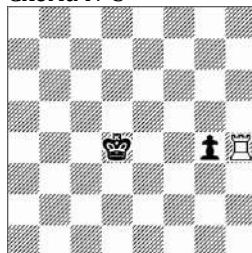
Ходы белым конем на поля c7 и b4 только кажутся возможными для решения, они являются ложными следами. Учитывайте, что ложный след отличается от какого-либо неправильного (не авторского) хода тем, что его можно опровергнуть только 1 способом: ложный след украшает задачу, обогащает общее содержание.

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



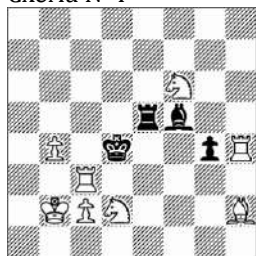
1+2

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, построим 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...Се4 – 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...Ле4 – перекрыт слон, и матующие ходы возможны с поля c2 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...Ce4 и 1...Le4 имеем защиту с целью развязывания. Но это сопровождается взаимным перекрытием черных фигур, и белые используют этот мотив на матующем ходу: в первом случае 2.Cg1#, во втором 2.Ld3#. В данной схеме черные могут защититься от угрозы ходом 1...Le3, блокируя поле, поэтому белые отвечают 2.Lc4#.

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...Ce4 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...Le4 даст мат ходом 2.Kf5#, а на 1...Ce4 – 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.

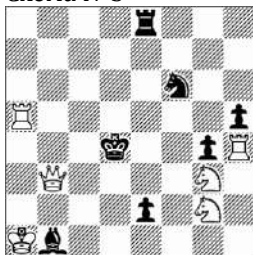
На защиту черных 1...Le4 и 1...Ce4 уже запланированы ответы, а что должны будут делать белые на ход черных 1...Le3? Есть ответ и на этот ход – 2.Fb4#. Очевидно, в этой схеме наилучшим будет первый ход белого коня с поля g2.

Теперь остались чисто технические дела – найти место для белого короля и устранить огрехи схемы.

Чтобы не допустить нерешаемого положения (ход 1...Le1), на поле e2 добавляем черную пешку. Побоч-

ное решение – мат в один ход 1.Ld5 – устраняем с помощью черного коня на f6. При анализе обнаруживаем еще одну «неприятность»: 1.L:g4+ К:g4 2.Ld5#. Чтобы воспрепятствовать этому побочному решению необходима еще одна черная пешка на h5. А для короля самое безопасное место будет, наверно, 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 поразмышляем, 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...Le3, она будет развязана. Построим еще один подобный вариант. Если на поле d1 поставить черного коня, то при ходе 1...Ke3 тоже достигнем желаемого.

На эту защиту черных напрашивается 2.Fb2#, 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.Fc4#) переставляем белого ферзя на поле, a3. А мат 1.Fc5# устраняем с помощью черных пешки на d6.

Перегруппировав и дополнив фигуры, проверим позицию повариантно. После первого хода 1.Ke1 с угрозой 2.Kf3# имеем 1...Le4 2.Kf5#, 1...Ce4 2.K:e2# - одна пара вариантов с идеей развязывания черной пешки; в случае 1...Le3 2.Fb4# и 1...Ke3 2.Fb2# - вторая пара вариантов с идеей развязывания черной ладьи.

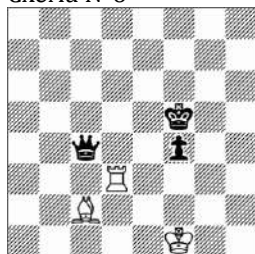
Ищем другие опровержения плановой угрозы. Такой ход есть – 1...Ke4 черный конь снял защиту с поля d5, и белые матуют путем 2.Ld5#. К сожалению, это не единственным, матующий ход, есть еще 2.K:e2# и 2.Kf5#. Как устранить эти погрешности? Это легко сделать, переставив черного коня на поле c7. Чтобы избавиться от нежелательной защиты черных 1...Lf8, 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, Кg2, Кg3 (8), черные: Кpd4, Ле8, Лf2, Сb1, Кс7, Кd1, пп. d6, e2, f7, g4, h5 (11), мат в 2 хода, 1. Ке1 угроза 2.Кf3#), 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. диагр. №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

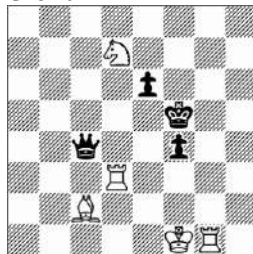


3+3 2#

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 с4. 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 навскрышку.

Поставим белого коня на поле f7 и пусть он угрожает 2.Кd6# (представляется, что поле, h6 для белого коня недоступно). Теперь на защиту черных 1...Фb4 имеем 2.Лd4# и 2.Лd5#, в случае 1...Фс5 – 2.Лс3# и 2.Лd5#. Еще есть защита 1...e5!, и мата 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...Фс6! и 1...Фаб!. В первом случае черный ферзь держит под обстрелом с2

и е4, и белый не могут развязанной ладьей дать мат, во втором – черный ферзь не развязывает эту ладью. Поставим на поле с6 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...Лg5 и грубым ответом белых 2.Л:g5#. Ход черных 1...Кре4 не принимаем во внимание как такой, который не защищает от угрозы 2.Kd6#.

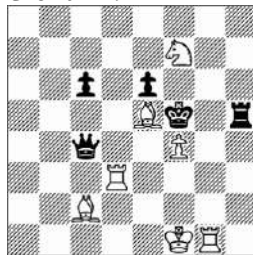
Схема №8



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 е5, черную f4, и белого коня d7. Если на поле е5 поставить белого слона, а на f4 белую пешку, то надобность в белом коне d7 отпадет. Тут сокращение шахматного материала на – одну фигуру – очень своевременная 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.

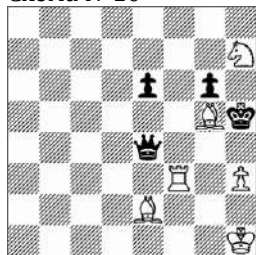
Время подумать про первый ход. Учитывая требования к вступлению, убеждаемся, что хорошо подходят для этой роли белый конь f7, и пешка f4. На поле f7 белый конь может попасть с полей d8 или h8 белая пешка на поле f4 может попасть с полей f2 или f3. С этих четырех возможных вступительных ходов отдадим 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...Лg5 2.Л:g5# и 1...Кре4 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.Lf1#. Теперь после 1.h4 (угроза 2.Kf6#) имеем четыре прямых развязывания белой ладьи: 1...Фd4 2.Lf4#, 1...Фe5 2.Ле3#, 1...Ф:h4+ 2.Lh3# и 1...Фb1+ 2.Lf1#. 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

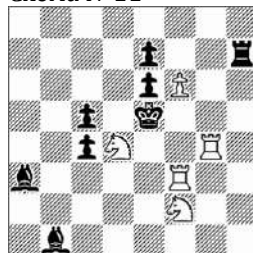
Процесс составления трехходовок такой же, как процесс составления двухходовых задач: определяют замысел; подбирают костяк, схему будущей задачи с размещением основных фигур; решают, каким способом придать схеме движения, какая будет угроза (форсированная или тихая), что вызовет тематические защиты черных; 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 находят 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 с5 и е7, которые раскрывают на поля угрозы (думается – такими полями являются d6 и с7) свои дальнобойные фигуры Са3 и Лh7. Например, на 1...cd 2.Ле4+ С:e4 3.Кg4# - первый, а при ответе 1...ef 2.Лf5+ С:f5 3.Кf3# - второй тематический вариант.

В схеме угрозу можно сконструировать, если поставить белого ферзя на поле с6, чтобы он защищал поля d5 и одновременно угрожал 2.Фс6: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.Се8-с6#.

Схема №12



8+10 1.Се8

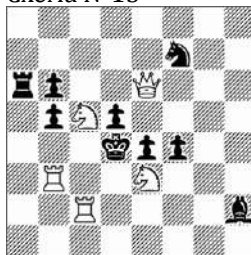
На рис. №12 – схема с дополнительными фигурами и с предусмотренным первым ходом 1.Се8.

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...с3 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...с3 далее будет 2. d3!, и на единственное 2...С: d3 – 3.Кd3#. 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 решение 1. d3! И теперь на 1...С:d3 2.К:d3 cd неотразимое 3.Ле4#. Итак, возникают дополнительные недостатки. В таком случае, лучше позицию изменить.

Схема №13



5+9

На схеме №13 угроза 2.Фf6+ Ке5 3.Ке6#. Запланированы тематические варианты 1...bc 2.Лс4+ bc и потом 3.Кс2#; 1...fe 2.Лd3+ ed 3.Кb3#. Отметим, что в последнем варианте блокирование двух полей около черного короля не достигнуто, на поле е3 включено действие белого ферзя. Размышляем дальше в такой последовательности: чтобы устранить влияние белого ферзя на поле е3, необходимо его переместить, но так, чтобы он контролировал поле е5 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 запомним 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.Крh7. Угроза уже известна. Теперь на 1...bc запланировано 2.Лс4+ и в случае 2...bc – 3.Кс2#. Но черные могут играть 2...dc, и тогда мата на третьем ходу не будет. Устраняем этот недостаток с помощью белого слона на поле a8. Но при ответе черных 1...bc можно и проще – 2.Лd2#. Вывод: первый запланированный идейный вариант требует дополнительной доработки.

А как дела со вторым тематическим вариантом? После 1...fe 2.Лd3+ ed запланированный 3.Кb3# не проходит: свободно поле e4. Ставим белую пешку на f3 и устраняем 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 устранил ответ 1...La8, а очевидное 1.Кf5# не допускаем, защищая поле f5 черной пешкой g6. Задача составлена (см. №14).

Схема №14



8+12 3# 1.Крh7

(В этой позиции несколько побочных решений – Ю.Г.)

Два тематических варианта иллюстрирует 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 ферзь и слон (нарушен принцип экономичности).

Работая над задачей, тематическую защиту строим за счет движения черных пешек, которые раскрывали действие своих дальнобойных фигур (ладьи a6 и слона h2) на поля, откуда создавались угрозы. Но если бы черные пешки, которые играют в идейных вариантах, сами действовали на поля угрозы, то можно было бы избавиться от двух черных фигур (ладьи a6 и слона h2). Например, если в позиции №14 переставить 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.

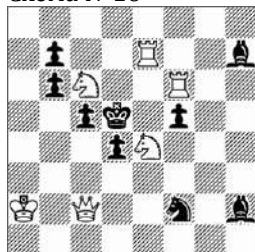
Схема №15



5+6

Теперь при ответе 1...bc угроза 2.Фb3+ c3 3.Фb5# не имеет силы (поле b5 под боем черных), но дальше идет запланированное 2.Лd6+ С:d6 3.Кf6#. 1...fe от угрозы не защищает, но если на поле f2 поставить черного коня, 1...К:e4 защитит от угрозы. Возможно 2.Ле5+ С:e5 3.Кe7# (короткий ответ 2.Л: f5# устраняем с помощью черного слона на h7). Отметим, что второй тематический вариант идейно 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.Кс3+ Крс4 3.Фb3#, в случае 2...dc - 3.Ф:d3#. Недостаток – 1.Ф:c5# - устраняем, 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...Кb4. 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 c3 (кстати, этим избавим от контроля поле e4 в идейном варианте 1...Кe4), а черного коня на c2. Теперь в случае 1...c4 нельзя 2.К:b4+ будет 2.К:b4+ и нет мата на третьем ходу. Надо играть 2.Ф:d4+ К:d4 и потом 3.Кb4#. На прямую защиту 1...К:b4+ в начальном положении есть ответ 2.К: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.К: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 c3 защита черных 1...Kd3 делает позицию нерешаемой. Есть ли в этом варианте на третьем ходу мат? Попробуем поставить поле c8 белого слона и вынудить его (после 2.К:c3+ Крс4) матовать 3.Се6#. Выясним одновременно, нет ли возможности нагрузить слона еще какими-нибудь функциями? Анализируем тематическую игру: 1-й вариант – 1...bc 2.Лd6+ С:d6 3.Кf6#; 2-й вариант – 1...К:e4 2.Ле5+ С:e5 3.Кe7#; 3-й вариант – 1...c4 2.Фd4+ К:d4 3.Кb4#.

Есть ответы на дополнительные защиты черных 1...dc 2.К:c3+ Крс4 3.Се6# и на 1...Кb4+ 2.К:b4 cb 3.Фб3#. Оказывается, при ходе черных 1...Ka1 (когда белый слон пребывает на с8) есть также ответ 2.Кb4+ cb 3.С:c7#. 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.Са5

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 дуалями? При ответе черных 1...fe возможно запланированное (тематическое) 2.Ле5+, и непредвиденное 2.Лd7+ со следующим матующим ходом. Но ответ черных 1...fe не является защитой от угрозы 2.Фб3+, его не следует рассматривать как дуаль.

Другое дело при ходе 1...Кb4+ 2.Кb4 cb. Тут на матующем ходу возможен двойной удар 2.С:b7# и 2.Фб3#. 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).

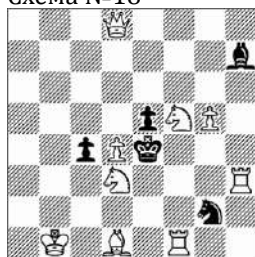
Изю всех белых фигур в трех идейных играх принимают участие ферзь, ладья и кони. По принципу экономии в каждом замысле все поставленные на доску белые фигуры должны играть хотя бы в одном из тематических вариантов. Итак, позиция имеет недостатки, но несущественные, потому что хотя белые слоны не использованы в идейных играх, в общем замысле они действуют активно: белый чернопольный слон осуществляет первый ход, и потом принимает участие в варианте 1...dc 2.К:c3+ Крс4 3.Се6#, а второй белый слон не только играет в этом варианте, но и необходим при ответах черных 1...Кb4+ и 1...Ka1 (a3).

Что касается частоты выражения идеи, варианты 1...bc и 1...К: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 слон - 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...K:f5 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+ Ф: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.Ле3+ 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...Ф:d4 только 2.Фа8+ Фd5 3.Kc5# - хороший вариант со связкой черного ферзя; при 1...Фe7 2.Фа8+ Фb7 3. Фb7# - простое отвлечение черного ферзя; в случае 1...Ke2 (вот оно – другое предна-

значение черного коня с1) 2.Кс5+ Ф:с5 3.Сс2# - 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 а5 на поле d8 (позиция допускает только один из многих возможных ходов).

Намеченный первый ход (1.Фа5 – d8) лишен тактических тонкостей, но его нельзя назвать и плохим. Рассмотрим позицию при положении белого ферзя на а5. Оказывается, возможен мат в один ход (1.Ф:е5#). 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 а3 (можно и на а4 или а5, но на а3 – лучше пространственное размещение),

чем избавляем черную ладью возможности парировать запланированную угрозу. Побочную (незапланированную) угрозу 2.Кf2+ Кр:f5 3.Фf6 (или g5) 3.Лf3# устраняем перестановкой белой ладьи с поля f1 на f2. Потом проверим правильность тематических вариантов и частоту отражение идеи. На 1...ef 2.Лf4+ К:f4 3.Кf2#, при 1...с4:d3 2.Ле3+ К:e3 3.Кg3#, в случае 1...е5:d4 2.Фd5+ ed 3.Кd6#. Но в последнем варианте есть дуаль: 2.Кd6+ Крd5 3.Сf3#. Эту дуаль устраняем, ставя на h7 черного слона. Устанавливаем, что в защите 1...с4:d3 попытка 2.Кg3+ не осуществляется – еще не заблокировано поле e3; в варианте 1...ef попытки 2.Кf2+ 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...С:d8 2.К:c5+ Крd5 3.Сf3#, где белые на втором ходу играют так же, как и в угрозе. Если попробуем увеличить число дополнительных вариантов, то на поле, а7 поставим черного коня, пешку а3 передвинем на b5, а на поле а6 черную ладью заменим черным ферзем. Теперь в случае 1...Фа4 (а3,а2) будет 2.Фа8+ Кс6 3.Ф:c6#. После доработки получаем такую позицию: белые – Крh6, Фd8, Лf2, Лh3, Cd1, Kd3, Kf5, пп.d4,e5 (9); черные – Кре4,- Фа6,Сb6, Ch7, Ka7, Kg2, пп. b5,c4.c5.e6 (10), мат в три хода, угроза 2.К: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 конями нельзя – возникнут неприятные побочные решения. Например, если белый конь d3 будет стоять в начальном положении на c1, то 1.Ле3+ К:е3 2.Кг3# или 1.Ле2+ Кrf4 2.Фг5#. 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 советского 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 скученности); 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 наложения 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 работала 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.Коккелькорн). 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.