

ПРЕДИСЛОВИЕ

Книга, которую вы держите перед собой, — сборник избранных популярных шахматных задач, как говорится “всех времен и народов”. Если ваше сердце навсегда отдано шахматам, а партнера рядом нет, то откройте ее на любой странице и познакомьтесь с лучшими творениями шахматной мысли. Поверьте, что раскрытие тайн внешне, возможно, замысловатых позиций доставит вам немало приятных минут и не меньше удовольствия, чем победа за доской над соперником.

Известно, что композиция — самостоятельная и очень увлекательная область шахматного творчества, призванная в ярких, эмоциональных образах демонстрировать красоту и глубину древней игры. Все выдающиеся шахматисты отмечают пользу, которую приносит самостоятельное решение задач и этюдов, развивающее комбинационное чутье, умение быстро заметить возможную хитроумную матовую сеть и несомненно повышающее общую шахматную культуру.

Начиная с 1976 г., весьма популярными стали очные соревнования по решению задач и этюдом, кульминацией которых стал ежегодно проводимый чемпионат мира. Естественно, что состязания решателей проходят и в России. В начале года отборочные и полуфинальные встречи проводятся в регионах, а летом сильнейшие решатели встречаются на чемпионате страны. Кстати, международный гроссмейстер по решению, москвич Георгий Евсеев четыре раза становился лучшим в мире, а наша команда пять раз побеждала в мировых чемпионатах.

Появились новые формы соревнований решателей, как бы аналогичные практической игре. По нокаут-системе партнеры решают одни и те же задания, и шахматист, первым нашедший правильный ответ, проходит в следующий круг. Или перед аудиторией решателей на большом экране в течение одной минуты проецируется диаграмма с задачей. Затем экран гаснет, и появляется новая позиция. Таким образом, в течение определенного времени демонстрируется несколько десятков задач. Победителем становится решатель, нашедший максимальное количество правильных ответов.

Конечно, решение шахматных композиций — процесс сугубо индивидуальный, и каждый шахматист участвует в нем по-своему. Опреде-

люющим фактором является практическая сила, ибо в процессе проникновения в авторский замысел проделывается большая аналитическая работа. Однако время, затраченное на исследование и раскрытие загадок конкретного положения, зависит от опыта и подготовленности шахматиста в области композиции, его знакомства с теоретическими основами и распространенной тематикой, которая значительно шире, чем типовые приемы практической игры.

Венцом шахматной партии должен быть мат королю противника, но в подавляющем большинстве случаев игра не доходит до этого финала, а если мат и получается, то чаще всего он весьма примитивен. В композиции очень много внимания уделяется красоте финального положения (есть даже специальная школа, отдающая основное предпочтение именно процессу формирования матовой картины), и в книге вы встретите множество удивительно красивых и неожиданных по конструкции матов.

Существует даже понятие *правильного* мата, о котором будет много говориться в комментариях к решениям. В этом финале, прежде всего, соблюдается *принцип экономичности*: в мате должны участвовать *все белые фигуры*, за исключением их короля и пешек (но если они участвуют в мате, то это только повышает его ценность!). Согласно *принципу чистоты* мата каждое поле вокруг черного короля должно быть недоступно ему лишь по *одной причине*: либо оно занято черной фигурой, либо *один раз* атаковано белыми. Итак, *правильный мат* – одновременно экономичный и чистый мат. Если в процессе решения вы видите, что сумели построить *правильный мат* черному королю, то значит вы – на верном пути.

Круг представленных в настоящем сборнике позиций ограничен лишь так называемыми *популярными* задачами. Они имеют достаточно легкую исходную позицию, внешний вид которой не отталкивает неискушенного решателя, замаскированное, неожиданное решение демонстрируют яркую идею или комбинацию. Словом, решатель должен получить эстетическое удовлетворение от найденного решения. Все задания – вполне по силам квалифицированному шахматисту, и он в состоянии решить их непосредственно по диаграмме. Естественно, если возникнут затруднения, то можно воспользоваться комплектом шахмат, поскольку с его помощью решение отыскать проще, да и “повозив” фигуры по доске можно глубже проникнуть в замысел.

Конечно, популярные задачи и этюды не являются столбовой дорогой развития современной композиции, так как в них, как правило, отсутствует ее важнейший критерий – оригинальность авторского замысла. По этой причине и знаменитые шахматные композиторы (особенно современные) не представлены в сборнике адекватно той роли, которую



они занимают в композиторском мире. Кроме того ограничения в количестве фигур неизбежно отражаются на полноте и глубине воплощения авторской идеи. Тем не менее основная тематика современной задачи, а также творчество всех ведущих проблемистов мира, нашло отражение на страницах настоящего сборника.

Он рассчитан на самые широкие круги шахматистов. Большинство из них может просто потренировать свою выдумку, шахматную фантазию и точность расчета. И им достаточно сверить найденное решение с ответами в конце каждой главы. Любителям шахматных головоломок полезно тщательнее познакомиться с комментариями, в которых рассказывается о тематике, приемах решения. И, наконец, те, кто сами пробуют свои силы в составлении, могут найти немало полезных практических советов и поближе узнать мир композиции.

Последняя глава книги посвящена неортодоксальной и сказочной композиции, получившей в XX веке очень большое распространение. Она удивительно разнообразна, но никак не связана с практической игрой, поэтому мы лишь очень кратко рассказали о самых известных ее видах.

Задачи сгруппированы по числу ходов, количеству фигур, а внутри группы по годам их первой публикации, что позволяет естественно переходить от более простых заданий к более сложным. Каждой главе предшествует небольшое предисловие, в котором рассказывается об основных приемах решения.

И об ответах. В соревнованиях решателей большое внимание уделяется полноте записи решения. В задачах на угрозу необходимо приводить только те варианты, которые от нее защищают. В задачах на цугцванг нужно указывать все варианты. Поэтому найдя решение, убедитесь все ли разветвления вы обнаружили, и лишь потом сверьтесь с ответами.

В ответах жирным шрифтом выделены варианты, составляющие авторский замысел действительного решения. Одновременно приводится ложная игра, дополнительные варианты и тематические ложные следы, украшающие замысел и затрудняющие его нахождение.

Для шахматистов, мало знакомых с нотацией, поясним, что запись 1...♖b— означает безразличный первый ход черным слоном, стоящим на линии «b». Запись 1.♔e4! — 2.♚f3 говорит, что после вступительного хода ферзем на e4 грозит второй ход белых ладьей на f3, т.е. тире — означает любой ход.

I. ДВУХХОДОВКА? ЭТО ОЧЕНЬ ПРОСТО!

Прочти перед решением

Сколько раз приходилось наблюдать, как неопытный решатель, расставив на доске фигуры, первым делом хватался за белого ферзя, и ставя его то на одно, то на другое поле, пытался безуспешно найти решение.

На самом же деле, поиск решения надо начинать с анализа исходной позиции. Прежде всего надо выявить самые сильные защиты черных (это шахи белому королю, взятия или исключения из игры белых фигур, после чего у черного короля появляются свободные поля, ходы черного короля на свободные поля, развязывания черных или связывания белых фигур и т.д.) и проверить, есть ли у белых достойные ответы. Если обнаружится, что какие-то сильные ходы черных парировать нельзя, то начинается поиск вступительного хода белых, подготавливающего ответ на эти защиты или устраняющего их. При этом полезно выяснить, какие *ослабляющие моменты* содержатся в упомянутых “сильных” защитах (например, *блокирование* поля возле черного короля, *перекрытие* другой черной фигуры, *развязывание*, *включение* белой или *связывание*, *отвлечение* черной фигур и т.д.).

Нередко при анализе позиции решатель обнаруживает, что уже в начале есть все ответы на возможные ходы черных. Тогда надо искать *выжидательный* первый ход белых, при котором все эти ответы сохраняются. Однако нередко идея задачи заключается в том, что после первого хода белых часть или все *маты* на прежние защиты становятся новыми, то есть *меняются*.

Убыстряет процесс решения определение формы построения задачи — на *угрозу* или *цугцванг*. В первом случае после вступления на безразличные ходы черных есть мат, так называемая угроза. И тогда надо искать ответы белых **только на защиты**, которые **парируют угрозу**. Если видно, что в начальном положении у черных есть ходы, которые никак не ослабляют позицию черных, то скорее всего надо искать первый ход белых, после которого возникает угроза.

При построении задачи на цугцванг после первого хода белые ни чем не грозят, но должны иметь ответы (в двухходовке — маты) **на все** ходы черных. Обычно так бывает в ситуациях, когда количество возможных ходов черных весьма ограничено.

Нередки ситуации, когда первый ход нужно выбрать из серии внешне аналогичных вступлений, например, после освобождения поля, с которого белые грозят матом, или правильно выбрать фигуру, которая перекроет фигуры противника, или развяжет свою. Вполне возможно, что каждая такая попытка решения содержит довольно интересные варианты, и нужно тщательно проверить, есть ли у белых ответы на все защиты черных. Поскольку вы не на соревновании и время вас не “поджимает”, полезно выявить, как опровергаются другие идентичные попытки решить задачу, кроме той, которая принята за правильное решение.

В современных задачах замысел автора порой заключается не сколько в вариантах, которые имеются в решении, сколько в синтезе их с игрой в ложных следах и в начальной позиции. Конечно, если вы ставите себе только цель найти мат в конкретной позиции, а все остальное вам не интересно, то можно перейти к следующей задаче. Если же вы увлекаетесь решением задач, а тем более пытаетесь составлять их самостоятельно, то очень полезно всегда уяснить для себя, в чем же заключался замысел автора, как связана игра в действительном решении с идейными ложными следами, защитами в них или с опровержениями сильных попыток. Если самому разобраться в этом пока сложно, то проанализируйте приведенное в ответах решение.

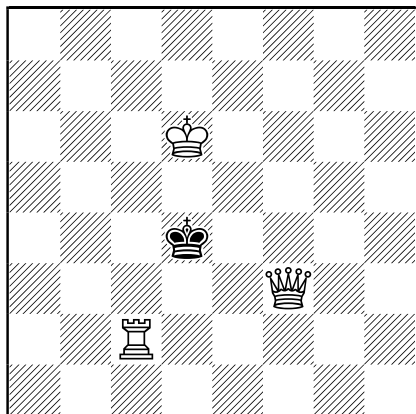
Следует помнить, что при составлении задачи шахматный композитор (его называют также и *проблемистом*, в отличие от *этюдистов*, составляющих этюды) руководствуется определенными эстетическими критериями при выборе первого хода. Так, не рекомендуется начинать решение со взятия черных фигур, превращением белой пешки в ферзя, объявления шаха черному королю или отнятием у него свободных полей без соответствующей компенсации. Однако эти правила не догма, и порой, если того требует замысел или если композитор хочет “озадачить” решателя, они могут быть нарушены. В частности, в настоящем сборнике **есть несколько задач**, начинающихся с шаха королю черных или со взятия их пешки.

Считается красивым первым ходом жертвовать белые фигуры, предоставлять королю черных свободные поля или возможность шаховать белого короля. Словом, в хорошей задаче вступительный ход обязан быть труднонаходимым, ярким, запоминающимся.

I



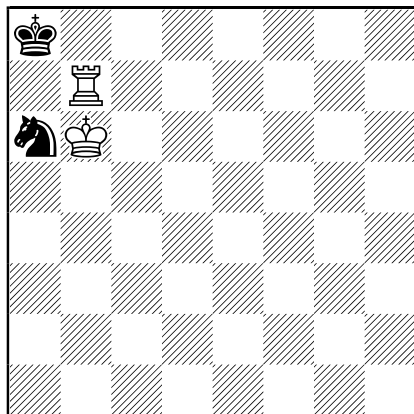
1. Ж. КАРПЕНТЕР
“Dubuque Chess Journal”
1873



Мат в 2 хода

3+1

3. О. ДЕЛЕР
“Neue Welt”
1919

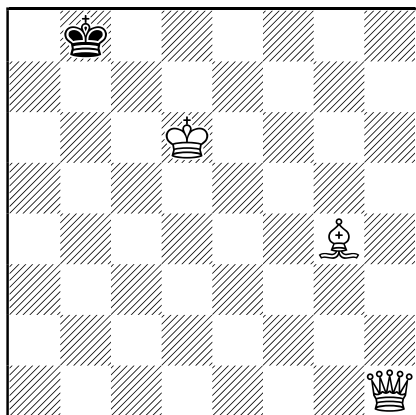


Мат в 2 хода

2+2

Двухходовка? Это очень просто!

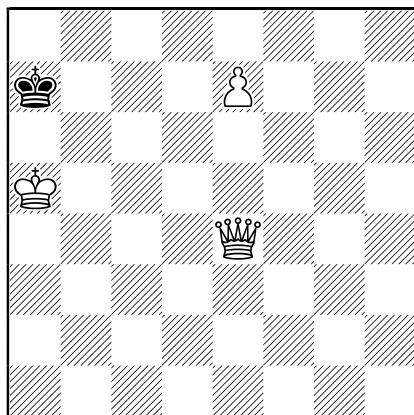
2. Д. ШУМЕР
“Transvaal Leader”
1906



Мат в 2 хода

3+1

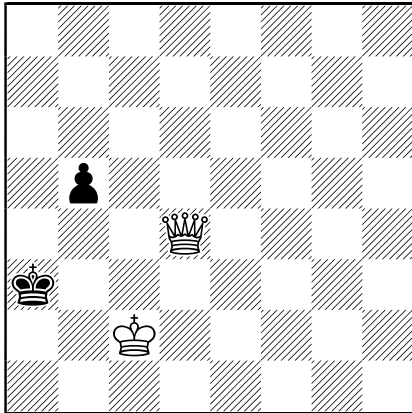
4. О. ДЕЛЕР
“Tidskrift for Schack”
1928



Мат в 2 хода

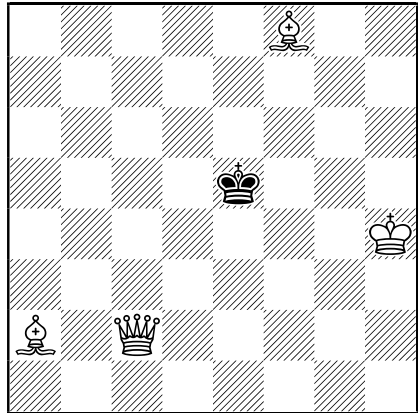
3+1

5. П. ЛЕРМЭ
 “Revista de Sah”
 1927



Мат в 2 хода 2+2

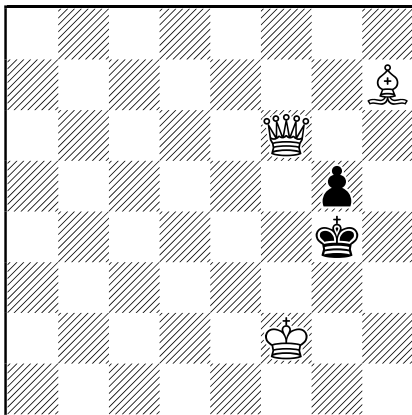
7. У. ГРИНВУД
 “Leads Mercury”
 1880



Мат в 2 хода 4+1

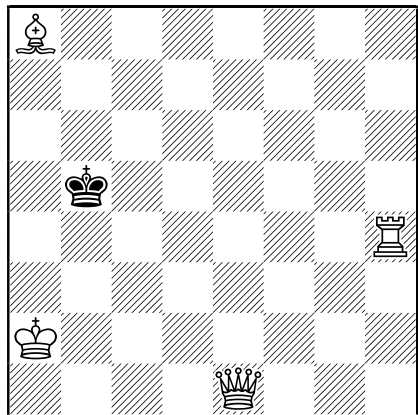
I
 Духходова? Это очень просто!

6. Д. КЭМПБЕЛЛ
 “Chess Player’s Review”
 1861



Мат в 2 хода 3+2

8. Е. ПЬЮГ Ю ПЬЮГ
 “Schackbladet”
 1906



Мат в 2 хода 4+1



В процессе игры белый слон совершил своеобразный “круг почта” около черного слона.

940

1. ♖g6! – 2. ♗:♙, 1... ♙h8! 2. ♗g7!
– 3. ♗c1+ ♗b1 4. ♗c3+ ♗b2 5. ♗g1#,
2... ♙:g7 3. ♗g1+! ♗b1 4. ♗:g7+ ♗b2
5. ♗d4! ♗b1 6. ♗d1#.

Блестящая вариация комбинации “мышеловка”, которая уже встречалась ранее.

941

1. ♙b2! ♙d2 2. ♙g2! ♙:e3 3. ♙c3
♙:f4 4. ♙d4! ♙g5 5. ♙e5 ♙h4
6. ♙f6#.

Диагональный “Подъем на Эверест” на этот раз черной фигуры.

942

Неудовлетворительно 1. ♙h3?
♗d7+, 1. ♙h5? ♗d5+!, а анализ подсказывает, что белые – в цугцванге, например, 1... ♗c4 2. ♙d5
♗d4 2. ♙h3, 1... ♗a4 2. ♙g5.

1. ♙b7! ♗a4 2. ♙a8! ♗d4 3. ♙c6!,
и очередь хода передана черным.
3... ♗c4 4. ♙d5 ♗d4 5. ♙h3.

Отличная дуэль слона и ферзя подчеркнута тематическими ложными следами 1. ♙d5? ♗c4! и 1. ♙a8? ♗d8+!

943

1. ♙c5! c6 2. ♙d4 cd 3. ♙d6 de
4. ♙e3 ef 5. ♙f2 fg 6. ♙:g2#.

Пешка, как по эскалатору, спустилась к своему королю и помогла его “казни”.

944

Белые – в цугцванге, и они остроумно выигрывают темп.

1. ♗e5 ♗c5! 2. ♗f3! ♗:b3, конь сделал свое “черное дело”, и можно возвращаться назад. 3. ♗e5 ♗c5
4. ♗f7 ♗b7. Исходная позиция повторилась, но теперь возможно 5. b3! – цугцванг, 5... ♗ – 6. ♗d6#.

945

1. ♗h3+ ♙e2 2. ♗f1+! ♙:f1
3. ♙h3+ ♙e2 4. ♙f1+! ♙:f1 5. ♗f5 –
6. ♗g3#.

Остроумный пример темпового освобождения поля.

946

1. ♗d2+! ♙:d4 2. ♗f3+ ♙e4
3. ♙d5+! ♙:d5 4. ♗:c6+! ♙:c6 5. e4!
– цугцванг, 5... ♗b – 6. ♗d4#, 5...
♗d – 6. ♗e5#.

Снова яркая идея: сначала белые избавляются от пешки d4, а затем рядом жертв вынуждают внезапный цугцванг.

947

1. ♗c8! ♗:c8 2. dc♗+! ♗:c8
3. bc♙! ♙a8 4. ♙:a6 ♙a7 5. c8♗!
♙:a6 6. ♗a8#.

Три слабых превращения на одном и том же поле!

948

1. ♙d4+! ♙h7 2. ♙e4+ ♙h6! (2...
♙g8 3. ♙g6 ♙f8 4. ♙f6 ♙g8 5. h5 и
т.д.) 3. ♙f2 ♙h5 4. ♙e3 ♙:h4 5. ♗g3
♙:h3 6. ♙g5 ♙h2 7. ♗f1+ ♙h1 8. f4#!

Забавный маневр черного короля по линии h из одного угла доски в другой.

949

1.0-0-0! ♖:a7 2.♞d8 ♖:a6 3.♞d7
 ♖:a5 4.♞d6 ♖:a4 5.♞d5 ♖:a3 6.♞d4
 ♖:a2 7.♞d3 ♖a1 8.♞a3#.

Это авторское решение, и оно очень забавно. К сожалению, компьютерные программы стали помогать проблемистам лишь с середины 80-х годов XX века, и Шинкман допустил досадный просчет, не заметив другое решение:

1.♞d2! ♖:a7 2.♞e1 ♖:a6 3.♞e7
 ♖:a5 4.♞e6 ♖:a4 5.♞e5 ♖:a3
 6.♞c3! ♖:a2 7.♞e1! ♖a3 8.♞a1#,
 2...♖b8 3.♞e8+ ♖a7 4.♞c3 ♖:a6
 5.♞e7 ♖:a5 6.♞e6 ♖:a4 7.♞e5 ♖:a3
 8.♞a5#.

950

Не будь черной пешки g4 игра заканчивалась моментально — 1.f5+ ♖:e5 2.f4#. Следовательно, надо уничтожить мешающую пешку.

1.♞a4! ♖f5 2.♞d7+ ♖e4 3.♞e8!
 ♖f5 4.♞g6+ ♖e6 5.♞h5! ♖f5
 6.♞:g4+ ♖e4. Цель выполнена, и, казалось бы, черные могут возвращаться обратно. Однако есть более короткий путь к исходной

позиции — 7.♞d1! ♖f5 8.♞c2+ ♖e6, и главный план 9.f5+ ♖e5 10.f4#! с красивым правильным матом.

951

1.♞b1! a4 2.♞:b2 b4! 3.♞c2 c4!
 4.♞d2 d4! 5.♞e2 e4! 6.♞f2 f4! 7.♞g2
 g4! 8.♞h2 h4 9.♞:h4 — 10.♞h5
 11.♞a5#!, и ладья прорвалась через пешечную цепь.

952

1.♞c3! ♖b1 2.♞d3+ ♖a1 3.♞d4
 ♖b1 4.♞e4+ ♖a1 5.♞e5 ♖b1
 6.♞f5+ ♖a1 7.♞f6 ♖b1 8.♞g6+
 ♖a1 9.♞g7 ♖b1 10.♞h7+ ♖a1
 11.♞h8! ♖b1 12.♞h1#.

Такой маневр ферзя (или ладьи) получил названия “*Эскалатора*” или “*лесенки*”.

В одном из “фильмов ужасов” знаменитого англо-американского кинорежиссера Альфреда Хичкока есть кадр: убийца неспеша поднимается по лестнице на 12-й этаж, где его ожидает беспомощная жертва — паралитик, прикованный к постели. По словам Хичкока, этот сюжет был навеян ему задачей 952.

Решения многоходовок



РЕШЕНИЯ НЕОРТОДОКСАЛЬНЫХ И СКАЗОЧНЫХ ЗАДАЧ

953

a) 1. ♖f6 ♘c5 2. ♗b2 ♙a4#; b) 1. ♜b6 ♚b1! 2. ♜b3 ♙a1#; c) 1. ♙c4 ♘e1 2. ♙a2 ♘c2#; d) 1. ♘c5 ♘c1 2. ♘a4 ♚b3#; e) 1. a5 ♚b3+ 2. ♙a4 ♘c5#.

Впоследствии выяснилось, что, если на а6 поставить сверчка, то находится шестое решение – f) 1. ♙a2 ♚b3 2. Сва1 ♘c1#.

954

1. ♙d6 ♗g5 2. ♗d7 ♙d5#, 1. ♗e4 ♗g7 2. ♙f5 ♙g4# – абсолютно идентичные правильные эхо-маты.

955

1... ♙d5 2. g1 ♙! ♙d6#!, 1. ♙g1 ♚g2 2. ♙h2+! ♚g3#!

Тема возврата.

956

1. ♗h8 b8 ♙+! 2. ♙a8 c7#, 1. ♗:c6 b8 ♙! 2. ♗b6 ♚a8#, 1. ♗e2 c7 2. ♗a6 b8 ♗#, 1. ♗c8 bc ♘! 2. ♙a8 c7#.

Полный комплект превращения белой пешки в миниатюрной форме.

957

1. cb ♘! g8 ♗ 2. ♘c3! ♗b3#, 1. cb ♙! g8 ♙! 2. ♙a2 ♚a8#.

Полный комплект превращения в игре сторон.

958

a) 1. ♜b1 ♚e3 2. ♜4b2 ♚a4#; b) 1. ♙a3 ♙g5 2. ♙a4 ♙c1#; c) 1. ♘c2

♘d5 2. ♘a1 ♘c3#; d) 1. ♙a3 e8 ♙! 2. ♙a4 ♚a8#.

959

1. ♙:b7 ♗a8+! 2. ♙:a8 b7#!

960

1. cb ♙! ♚c2 2. ♗a8! ♙g7#, 1. cb ♙! ♙c1 2. ♗h8! ♚a7#.

Выжидательные ходы ферзем в углы доски. В кооперативном жанре такой маневр называют *темпоходом*.

961

1. ♙c4 b4 2. d5 ♘d6#, 1. ♚a5 bc+ 2. ♙a4 ♚b4#, 1. ♙a2 b3 2. d5 ♘c3#, 1. ♙c2 ba 2. ♚:a3 ♘:a3#.

Синтез “звездочки” черного короля и темы альбино (четырёхкратной игры белой пешки).

962

1. ♙f4 ♘e5 2. ♙f5 ♘g3#, 1. ♙g4 ♘f4 2. ♙f5 ♘d6# – снова эхо-маты, но уже со связкой слона.

963

1. ♗:e5 ♙f8! 2. ♚e4 ♙e2#, 1. ♗:d3 ♚c1! 2. ♙e4 ♚f5#.

964

1. b1 ♙! ♙:c2+! 2. ♙:c2 ♘b2#, 1. b1 ♘! ♘:d2 2. ♘:d2 ♙e2#.

965

1. ♘f4 ♘c2+! 2. dc d3#, 1. ♘g3 ♗e2! 2. de d4#.

966

1.e4 ♖a7! 2.♔e5 d4+ 3.♔d5 ♜d7#.

Красивый темпоход ферзем.

967

1.d1♔! d5 2.♔:d5! ♞d3 3.♔d4 ♞e3#, 1.d1♔+! ♔d2 2.♔a4! ♞c2 3.♔b3 ♞e3#.

Темпоходы превращенными фигурами.

968

1.♖a8 f5 2.♖h8! ♞f8 3.♖g8 f6#, 1.♔g6 ♔e6 2.♖h8! ♞f6 3.♖g7! f5#.

Снова отличные темпоходы.

969

Иллюзорная игра 1...c3 2.dc ♖a8 3.♔d4 ♖e4#.

1.c6 ♖:d4+! 2.♔:d4 ♔d2 3.♔e5 c3#.

970

1.♔h1 ♔g1 2.♔g8 ♔:g8 3.♔:b1 ♔:a8#.

971

1.♔h7 ♔h1 2.g6 ♔h2 3.♔g7 ♔h3 4.♔h6 ♔g4#.

Вариация индийской темы в коопмате.

972

1.♖g1 ♔b6 2.♔g3 ♞:e4+ 3.♔h2 ♞f2 4.♔g2 ♔c7#.

В процессе игры белые фигуры возвращаются на свои места.

973

a) 1.g2 ♖:g2 2.♖b1 ♔f2 3.♔b2 ♔e3+ 4.♔c1 ♖d2#; b) 1.♖c1 ♖h2

2.♔b3 ♖g2 3.♔c2 ♔f3+ 4.♔d1 ♖e2#.

Два идентичных эхо-хамелеонных решения.

974

1.♔b6 ♔h8! 2.♖:h8 ♞c7 3.♖a1 ♞d5 4.♔b2 ♞c3#.

Великолепный по замыслу темпоход белым слоном.

975

a) 1.♞b8 ♔g6 2.♔b6 ♔e4+ 3.♔a7 ♔c6! 4.♔a8 ♔a6#; b) 1.♔c4 ♔g6 2.♔d3 ♔f6+ 3.♔e2 ♔f5! 4.♔f1 ♔d3#.

976

1.♖e4 ♞e7! 2.♖:e7 fe 3.♔a3 e8♔! 4.♔a4 ♔a8#.

977

1.♔b3 ♔b8 2.♔c4 ♖c8 3.♔d5 d8♞! 4.♔d6 ♖e6#.

Задача-гротеск.

978

1.g1♞! ♔d5 2.♖d1+ ♔e4 3.♞e2 ♔f3 4.♞g3+ ♔g2 5.♖h5 fg#.

979

1...♔h1! 2.g2 b5 3.gh♔! b6 4.♔a8! b7 5.♔f1 ba♖ 6.♔ae2 ♖h1#.

980

1.♔g2 ♔c4 2.♔f3 ♔c5! 3.bc b6 4.♔e4 b6 5.♔d5 b8♖ 6.♔c6 ♖b7#, 1.d5 ♔b7 2.d4 ♔c6 3.d3 ♔d5 4.d2 ♔e4 5.d1♔! ♔f3 6.♔g1 ♔h4#.

981

1.c1♞! ♔b1 2.♞d3! ed 3.d1♔! d4

♔ 4.g1♖! d5 5.♗g4 d6 6.♕a4 d7 7.♖b3
d8 8.♗b4 ♗d3#.

982

1.b5 ♖d1! 2.b4 ♖c1 3.b3 ♖b1
4.b2 ♖a2 5.b1 ♗+! ♖b3 6.♗c3 ♖c4
7.♗b5 ♖d5 8.♗b2 ♖c6 9.♗a7+
♖c7+ 10.♗b7+ ♕:b7#.

983

1-5.f7-f1♖! 6.♗c1 7.♗c2 8.♖d2
9.e1♕! 10.e2 11.♖c1 12.♕d2
13.e1♗ 14.♗d3 15.♗b2 ♗a1#.

984

1.♖h2 2.♖h3 3.♖g4 4.♖f3
5.♖e3 6.♖d2 7.♖d1! 8.c1♖! 9.♗c2
10.♖d2 11.♖e3 12.♖f3 13.♖g4
14.♖f3 15.♖h2 16.♖h1 17.♗h2
♗g3#.

985

1.♗e4! – 2.♗:g2+ hg#, 1...♗:e4
2.♗:f2+! ♖:f2#, 1...♖:e4 2.♗d3+!
♖:d3#, 1...♗a1 2.♗e3+! ♖:e3#.

986

Вначале все готово: 1...♗:b2
2.♗e2+ ♗:e2#, 1...♗b1 2.♗d3+
♗:d3#, 1...♗:c1+ 2.♗d1+ ♗:d1#.
1.♗b1! ab♕ 2.♗d3(c3)+ ♕d3#,
1...ab♗ 2.♗c3+ ♗:c3#, 1...
ab♗(♗)+ 2.♗d1+.

Задача-блок.

987

1.♗d3! – цугцванг, 1...e1♗
2.♗g3+ ♗:g3 3.♕c3+ ♗:c3#, 1...
e1♗ 2.♗e3+ ♗:e3 3.♕c3+ ♗:c3#,
1...e1♕ 2.♕c3+ ♕:c3 3.♗d4+
♕:d4#, 1...e1♗ 2.♗f5+! ef 3.♗d3+
♗:d3#.

988

1...hg♕ 2.♗:e6+ ♖f4 3.♗e3+
♕:e3#, 1...hg♗ 2.♗g7+ ♖f4 3.♗f3+
♗:f3#.

1.h4! hg♕ 2.♗g7+ ♖f4 3.♗d4+
♕:d4#, 1...hg♗ 2.♗:e6+ ♖f4
3.♗f3+ ♗:f3#.

989

1.♗c1! – 2.♗:f2+ ♖:f2 3.♗g1+
♗:g1#, 1...♗b2 2.♗c3+ ♗d1 3.♗d3
♗g1 (♗h2)#, 1...♗c3 2.♗b2+ ♗d1
3.♗bd3.

990

1.♖e1 ♖c1 2.♗d3+ ♖b1 3.♖d2
f2 3.♗d1+ ♕c1#!

991

1.♕g6! ♗:g6 2.♗h8! ♗f8 3.♕f6
♗e6 4.♗a8+ ♖b1 5.♗d1+ ♗:d1#,
1...♗f7 2.♗g7! ♗– 3.♗a7+ ♗a4
4.♗d4+! ♗:d4 5.♗d1+ ♗:d1#.

992

1. ♗c6! bc 2. ♕d2! c5 3. ♗e1 c4
4. ♗e4! c3 5. ♕c1 c2#, 1...b6 2. ♗e4
b5 3. ♕b2 b4 4. ♗a3+ ba 5. ♕a1 a2#,
1...f5 2. ♗d1 b4 3. ♗a4+ ♖c3 4. ♖:c1
b3 5. ♕b1 b2#.

Три правильных пешечных
эхо-мата.

993

1. ♗e8!, и сначала самые длин-
ные ходы может делать только
конь: 1...♗d– 2. ♗b8! ♗:b8 3.g4
♗h2#, 1...♗e5! 2. ♗a8! ♗:a8 3.g3
♗a8#, 1...♗f4 2. ♗c8! ♗:c8 3.g3
♗h3#.



994

1. ♔e2! – 2. ♔f1 ♘:g3#, 1...f1 ♗+
2. ♔e3 ♗he2#, 1...f1 ♗+ 2. ♗f2
♗:f2#, 1...f1 ♘+ 2. ♔e1 ♗e2#, 1...
f1 ♘+ 2. ♔d1 ♗d2#, 1... ♗:g3 2. ♔f1
♗d3#, 1... ♗g2 2. ♗e3 f1 ♗#, 1...
♗g1 2. ♗f3 ♗e1#.

995

1.g3 Сvh4 2.g4 Сvf4 3.g5 Сvh6
4.g6 Сvf6 5.g7 Сvh8 6.ghСв#!

996

1.Вса7 g4 2.e1Вс g5 3.Вcb7
g6 4.f1Вс g7 5.Вch5 g8Вс 6.Вcb8
Вcd2#.

997

1. ♘:f4! (и черная пешка воз-
вращается на f7) – цугцванг, 1...
fe (♗h1) 2. ♗f1#, 1...fg (♗h1) 2.0-0#,
1... ♘ – 2. ♗g3# (король не может
брать слона f4, так как при воз-
вращении его на c1 черный король
оказался бы под шахом), 1... ♘:f4
(♘c1) 2. ♗e3#.

998

Мат в 1 ход – 1.e8 ♗#.

Мат в 2 хода – 1.e8 ♗+ ♔d7
3. ♗e7#.

Мат в 3 хода – 1.e8 ♘! d5 2. ♔c6
d4 3. ♘d7#.

Мат в 4 хода – 1.e8 ♘ ♔d7 (d5)
2. ♘g7 d5 (♔d7) 3.e5 d4 4.e6#.

999

1.e8 ♚ (черный король!) ♚d8
2. ♗d7#.

Ранее в правилах игры не было четкой формулировки превращения, что, в принципе, допускало превращения пешки в **любую** фигуру.

На этом основано шуточное условие задачи.

1000

Последний ход белых был ♔g6: ♗h5, а черных – ♗h8: ♗h5. После возврата их (т.е. ферзя на h5, короля на g6 и черную ладью на h8) можно играть 1.0-0 ♗h7#.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....	5
I. Двухходовка? Это очень просто!	8
II. Королева шахматной задачи	90
III. Сквозь лабиринт вариантов	188
IV. В мире шахматной фантазии.....	253
Решения двухходовок	267
Решения трехходовок	308
Решения многоходовок	364
Решения неортодоксальных и сказочных задач	398
Тематический указатель	402
Указатель авторов	405