

ЛОГИЧЕСКАЯ ШКОЛА В ШАХМАТНОЙ ЗАДАЧЕ

Трехходовая и в особенности многоходовая шахматная задача совершенно незаслуженно попала в «немилость» советских композиторов. Конкурсы составления трехходовок, объявляемые ежегодно нашими журналами, обычно собирают очень небольшое количество задач. Здесь имеется ряд причин, но бесспорно главной является незнакомство широких кругов любителей композиции с идеями и учениями школ, господствующих в современной многоходовой задаче.

Одной из таких ведущих школ является так называемая **ново-немецкая** или, точнее, **логическая школа**.

Основы логической школы были разработаны И. Коцем (1843—1918) и К. Кокелькорном (1843—1914). В своей основной работе — «Das Indische Problem» (Индийская задача), вышедшей в 1903 году, исследователи обобщили весь опыт проблемистов второй половины XIX столетия и привели в систему накопленный по стратегическим комбинациям материал, в частности, по идее пересечения белых и черных фигур. Они дали также ряд точных определений, которые не потеряли актуальности и в настоящее время, напр. определение **критического хода**, введение понятия **абсолютной чистоты цели хода** и т. д.

После 1903 года развитие тематики логической школы идет вперед гигантскими шагами. Наибольшую активность проявляют проблемисты Бруннер, Закман, Кэнлейн, Орлимонт, Палич и, в особенности, Вальтер Гольцгаузен (1876—1935), который был крупнейшим теоретиком этой школы в течение последних тридцати лет. Ему принадлежит не только разработка ряда тем (фокальная тема, пересечение Гольцгаузена и т. д.), но также введение новых определений, которые значительно расширили кругозор логической школы, напр. введение понятия **относительной чистоты цели хода или маневра**, разделение всей тематики по признаку инициативы на прямые и косвенные комбинации и т. д. Все эти понятия изложены им в фундаментальном труде «Logik und Zweckreinheit im Neudeutschen Schachproblem» (Логика и чистота цели в ново-немецкой задаче), вышедшем в 1928 году, в ознаменование 25-летия «Индийской задачи». В этой и ряде других работ тематика логической школы разработана до тон-

костей, почти все темы уложены по группам в своеобразные таблицы. Любопытно, что, благодаря именно незаполненным местам в этих таблицах, было открыто много новых интересных тем (напр., Бруннер - Плахутта, антиформы ряда тем и т. д.).

Логическая школа оказала большое влияние на развитие других школ. Различные идеи и их составные элементы были использованы проблемистами других направлений для обогащения своей тематики.

У нас, в СССР, развитие трех- и четырехходовой задачи идет по пути максимального насыщения ее тематическим содержанием на более широкой основе. В задачах так называемой *н о в о й* *ш к о л ы* мы встречаем элементы не только логической, но и ново-американской школ. С ново-американской тематикой мы знакомы из двухходовой задачи, чего нельзя сказать о логической. У нас отсутствует точная терминология логических идей, что ведет к неверному пониманию их и нередко даже к искажению.

Часто к логической школе относят все задачи, не содержащие правильных матов, что неверно, ибо неправильное матовое положение не является отличительным признаком этой школы. Иногда задача, содержащая несколько правильных матов, должна быть безусловно отнесена по другим признакам к логической школе и, наоборот, задача без правильных матов часто ничего общего с принципами этой школы не имеет.

Настоящая статья ставит своей целью помочь каждому любителю шахматной задачи в СССР изучить тематику и овладеть художественными принципами логической школы, чтобы затем, взяв все лучшее что она дала шахматной задаче, поднять развитие *н о в о й* *т р е х х о д о в к и* на более высокую ступень.

Знакомство с идеями логической школы весьма полезно и для практического игрока. Не имея возможности остановиться на ряде позиций, где встречались те или иные логические комбинации, мы относим всех интересующихся к книге А. О. Гербстмана — «Шахматная партия и композиция».

Отличительным признаком ново-немецкой школы является логическое оформление стратегических комбинаций. Под стратегической комбинацией мы понимаем совокупность ходов белых или черных фигур (либо обоих вместе), связанных между собой одной общей мыслью (напр., овладение или освобождение поля, линии и т. д.). Стратегические комбинации мы встречаем в тематике как логической, так и ново-американской школы. Различие между ними заключается не только в том, что логическая школа занимается преимущественно идеями пересечения, привлечения и отвлечения фигур, а ново-американская — связыванием и развязыванием и, в последнее время, включением и исключением белых и черных фигур, но также в особенностях трактовки самой темы.

Логическая школа требует, чтобы нахождение решения задачи происходило не путем догадки, а вытекало из глубокого ана-

лиза взаимодействия фигур на доске, вынуждая решателя каждый раз отвечать на вопрос «почему?». Автор задачи заставляет решателя пойти по вполне определенному и указанному им заранее пути решения, используя для этого такое эффективное средство, каким является так наз. тематический ложный след. Почти каждая задача (не только логического направления) имеет ложные следы, т. е. кажущиеся правильными решения, которые опровергаются единственным способом. Напр., в задаче № 16 сильный ложный след 1. Каб? опровергается только ходом 1... с5! (но не 1... с6 2. Кb8!!, или 1... Kpd7 2. Л : с7+) 2. Кb8 Kpc7! 3. Лс1 : с5+ Kр : b6. Тематический ложный след отличается от обычного тем, что он связан с содержанием задачи; более того, он подчеркивает это содержание. Решатель, прежде чем найти правильное решение задачи, должен обязательно натолкнуться на тематический ложный след, который в свою очередь наведет его на верный путь. Пример тематического ложного следа в той же задаче: 1. Фс3? (с угр. 2. Ф : с7×) Лg3! и ферзь связан, а ладья им перекрыта. Белые стремятся избежать этого перекрытия, играя: 1. Лс5! угр. 2. Фс3! Лg3 3. Л : с7×!

Тематические ложные следы могут быть различного характера, поэтому на отдельных примерах мы остановимся в дальнейшем.

Итак, логическое оформление стратегической комбинации заключается в вполне определенной, точно мотивированной (с помощью тематических ложных следов) последовательности стратегических элементов, составляющих данную комбинацию.

По содержанию логические комбинации делятся на два основных класса:

- А. Идеи, основанные на пересечении белых и черных фигур, и
- Б. Идеи, основанные на использовании отвлечения или привлечения фигур.

В свою очередь, комбинации на пересечение — по тому, какой из сторон принадлежит инициатива проведения той или иной идеи, а также по цвету фигур их выполняющих, — делятся на четыре большие группы*:

1. Инициатива проведения комбинации принадлежит белым и выполняется тема белыми же фигурами. Это так наз. прямые комбинации в атаке. Пример: индийская идея, бристольская тема, тема Туртона.

2. Инициатива опять у белых, но проводится идея черными фигурами. Это так наз. косвенные комбинации в атаке. Пример: тема Гримшоу, замуравание Зеебергера.

* Настоящая классификация заимствована нами из работы Палаца и Монгредына «Антиформа» (1929 г.), авторам которой до настоящего времени наиболее полно удалось систематизировать тематику логической школы.

3. Инициатива проведения комбинации принадлежит черным, которые выполняют тему своими же фигурами. Это так наз. прямые комбинации в защите. В основном, здесь повторяется тематика первой группы, напр. тема Туртона, замурование Клинга.

4. Инициатива также у черных, но проводят они тему белыми фигурами. Эта наиболее редкая группа идей носит название косвенных комбинаций в защите. Пример: белый Новотный, Плахутта.

Это разделение, конечно, весьма условное, ибо как бы ни изощрялись черные, какую бы «блестящую» инициативу они ни проявляли, в лучшем случае они могут добиться лишь того, чтобы белые изменили свой первоначальный план атаки на новый, возможный теперь вследствие допущенного ослабления позиции черных. Все же, разделение тематики по этому принципу очень удобно для проведения классификации, и поэтому мы им будем пока пользоваться. В дальнейшем необходимо будет этот принцип классификации пересмотреть и улучшить.

А. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ БЕЛЫХ И ЧЕРНЫХ ФИГУР

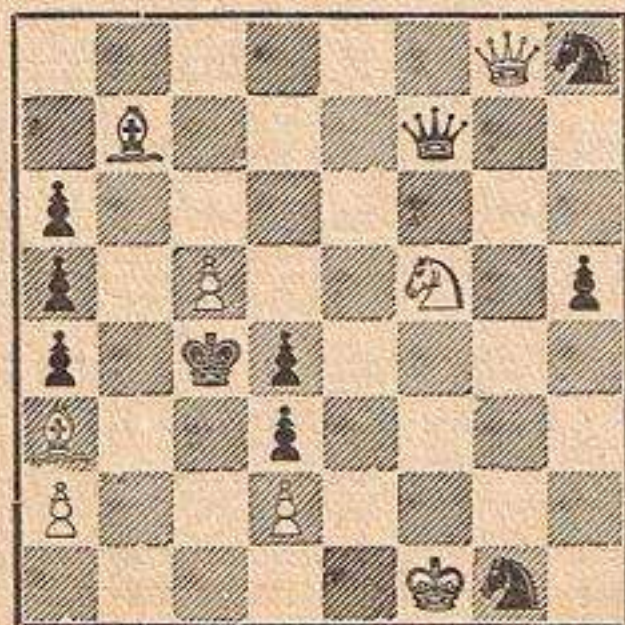
1. ПРЯМЫЕ КОМБИНАЦИИ В АТАКЕ

1. Абсолютная и относительная чистота цели хода в прямых комбинациях

Внимательное рассмотрение позиции задачи № 1 приводит к выводу, что на все ходы черных, кроме h5—h4, у белых имеются готовые ответы: 1... Ke2 2. Kpe1!; 1... Kh3 (f3) 2. C : f3!; 1... Kpb5 2. Фе8+ и т. д. Задержать пешку, однако, невозмож-

№ 1. Р. М. Кофман
и Э. Плеснивый

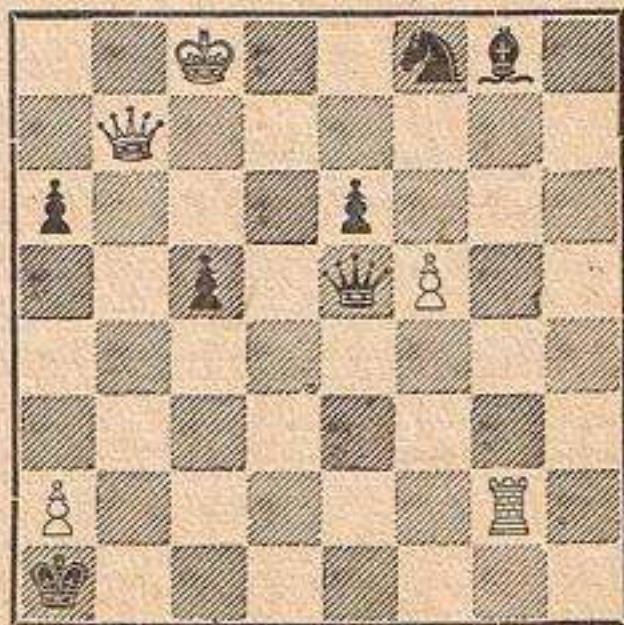
«Narodni Politika», 1931



Мат в 3 хода. 1. Cg2.

№ 2. Р. М. Кофман
(по А. Кремеру, 1931)

Печатается впервые



Мат в 3 хода. 1. Лf2.

но, и белым приходится в ответ на 1... h5—h4 придумать угрозу: 1.Cg2! h4 2.Kp : g1! Ф : g8 3.Kd6×. Ход 1.Cg2! имеет одну единственную цель: перекрытие линии g. Такой ход называется абсолютно чистым по цели.

Требование абсолютной чистоты цели хода было выдвинуто на заре развития логических идей. Действительно, стремление ярко выразить новую идею обязывало автора не затемнять ее никакими посторонними моментами. Идея должна была господствовать безраздельно, и поэтому часто отказывались даже от побочной игры.

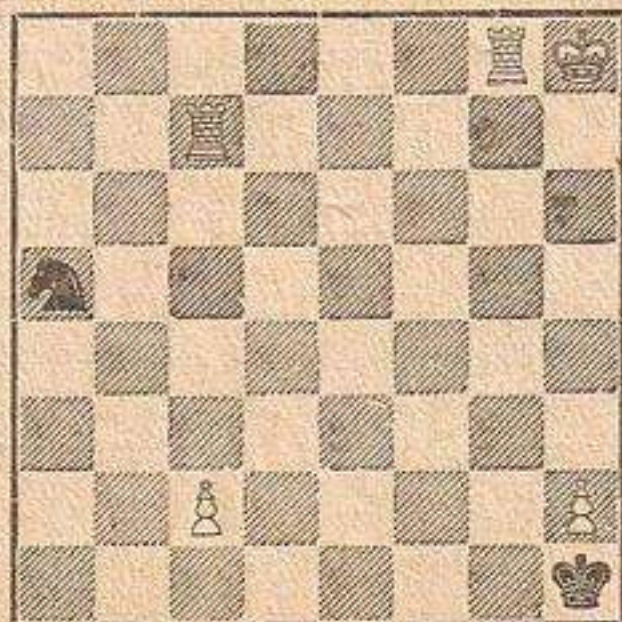
Развитие тематики логической школы и усложнение содержания задач изменило взгляд на требование абсолютной чистоты цели.

Рассмотрим задачу № 2, в которой проведена та же идея предварительного перекрытия линии действия черного ферзя. Для создания угрозы ладья должна освободить диагональ b7—h1, но сделать это она может несколькими способами: 1.Lc2, 1.Ld2 или 1.Lf2. Защита черных 1... Фh8 определяет верный вступительный ход 1.Lf2! с тем, чтобы после 1... Фh8 2.f6! Ф : f6 белый ферзь мог матовать по первой горизонтали: 3.Фh1×. Таким образом, ход 1.Lf2! имеет по крайней мере две цели: 1) освобождение диагонали b7—h1 и 2) перекрытие вертикали f6—f1. Но различие между казалось бы аналогичными тематическими ложными следами 1.Lc2 или 1.Ld2 и действительным решением 1.Lf2 заключается в одном дополнительном стратегическом моменте, а именно—в перекрытии линии f. В этом случае ход 1.Lf2 называется относительно чистым по цели.

Задача № 3 — блок. В ней проведена тема ловли коня. Белым достаточно сделать выжидательный ход, но здесь и начинаются трудности. После нескольких попыток выясняется, что сделать выжидательный ход может только Lg8. Но если 1.Lg7? Kb7! 2.L : b7 Кр : h2 — и Lb7 не может матовать, так как на ее пути находится вторая ладья. Аналогичны попытки 1.Lg6? Kc6! и 1.Lg4? Kc4! Лишь теперь мы приходим к правильному решению 1.Lg5 и т. д. В предыдущей задаче цель хода ладьей имела атакующий, «положительный» характер, в этой же задаче — она (цель) как-бы «отрицательного» порядка: белые избегают ослабления своей вполне законченной для матовой атаки позиции. Ход

№ 3. Ф. Палац

«Brit. Chess Probl. Soc.», 1932/33



Мат в 3 хода. 1. Lg5.

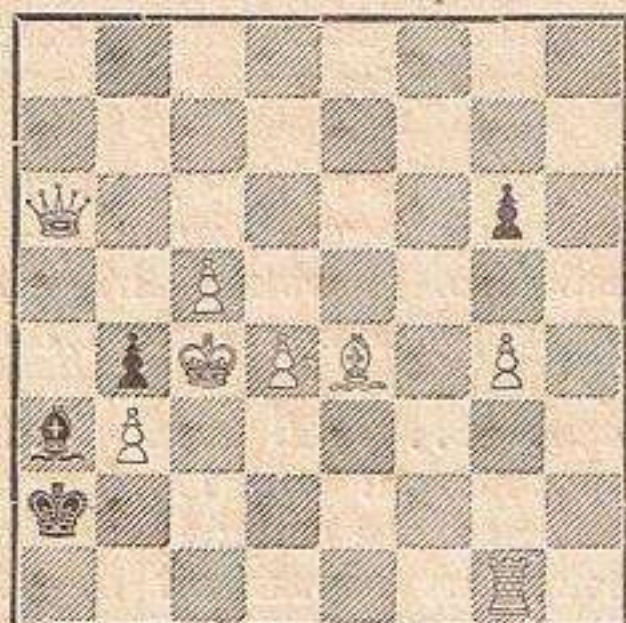
1. Лg5! как будто имеет одну единственную цель (выигрыш темпа), все же он в силу описанных обстоятельств — **о т н о с и т е л ь н о ч и с т ы й**.

Более сложна задача № 4. Если с доски убрать белого слона, задача решается любым выжидательным ходом, напр. 1. Лf1 g5 2. Фа8! Кrb2 3. Фg2×, или 1... Кrb2 2. Ф : g6! Кра2 3. Фb1×. Слон мешает ферзю, и его нужно удалить с диагоналей a8—g2 и g6—b1. Единственным полем, на котором он не препятствует маневрам ферзя, является h1. Отсюда решение: 1. Ch1! и т. д. В первом варианте (1... g5 2. Фа8 Кrb2 3. Фg2×) проведена так наз.

№ 4. Р. М. Кофман

(по Шорису, 1920)

Печатается впервые



Мат в 3 хода. 1. Ch1.

идея прокладки пути, или **б р и с т о л ь с к а я т е м а**. Впервые она была осуществлена американским проблемистом Хилли, получившим первую премию на Бристольском конкурсе в 1861 г.

Сущность этой темы заключается в **о с в о б о ж д е н и и** линии одной дальнбойной фигурой (слон) для другой (ферзь),

причем слон движется по освобождаемой линии в том же **н а п р а в л е н и и**, в котором будет двигаться ферзь.

С точки зрения требования абсолютной чистоты цели, ход 1. Ch1 не выдерживает критики, ибо он преследует одновременно две цели: освобождение диагоналей a8—g2 и g6—b1. Применяв, однако, принцип относительной чистоты цели, мы убедимся, что эта задача имеет право именоваться логической. Тематические ложные следы 1. Cd3? Кrb2! (но не g5? 2. Фа8!) и 1. Cd5? g5! (но не Кrb2? 2. Ф : g6!) отличаются каждый от действительного решения одним единственным моментом: в первом случае слон, освобождая диагональ a8—g2, держит закрытой вторую g6—b1, во втором случае — наоборот.

2. Мат Андерсена. Индийская задача

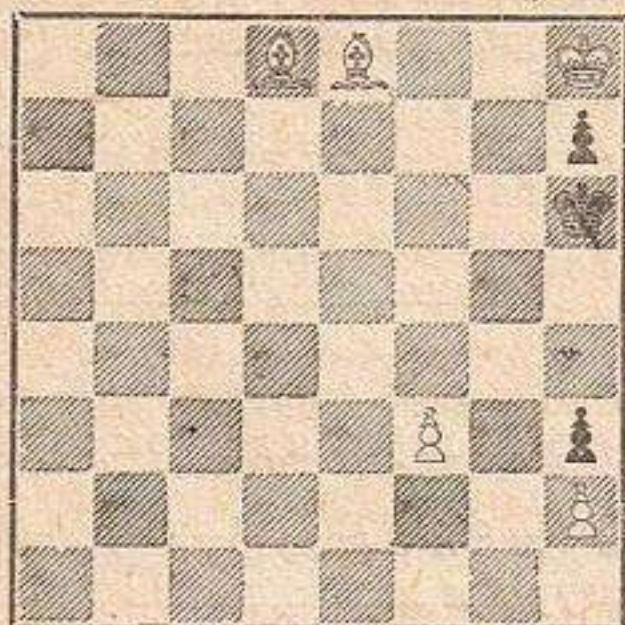
Знаменитый чемпион мира по шахматам середины прошлого столетия — Адольф Андерсен — начал свою шахматную карьеру с составления задач. В 1842 году им была выпущена небольшая книжка «Задачи для шахматистов», содержащая 60 его шахматных задач.

Среди ряда прекрасных для того времени произведений особенно выделялась задача, изображенная на диагр. № 5.

В короткое время эта задача обошла все журналы мира.

№ 5. А. Андерсен

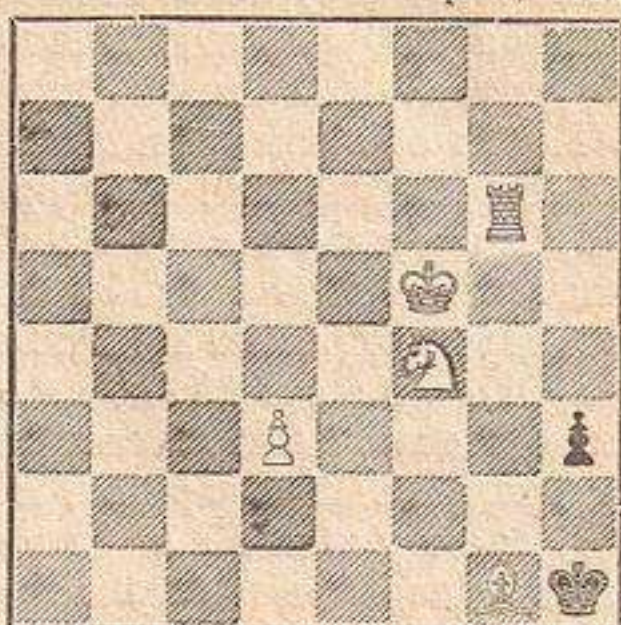
«Задачи для шахматистов», 1842



Мат в 4 хода. 1. Ch5.

№ 6. О. Вюрцбург

«Шахматные миниатюры», 1903



Мат в 3 хода. 1. Ca7.

Решение: 1. Ch5 Кр : h5 2. Крг7 h6 3. Крf6! Крh4 4. Крг6×! В последних двух ходах решения осуществлен впервые стратегический элемент, получивший впоследствии большое распространение: белое пересечение. Белый король перекрывает слона с тем, чтобы в дальнейшем использовать образовавшуюся батарею, давая мат на вскрышку.

Очень возможно, что этот мат Андерсена послужил прелюдией к знаменитой индийской задаче, появившейся в феврале 1845 года. Вот упрощенная позиция этой задачи: бел.: Крf2, Лd1, Ch6, п. g4 (4); черн.: Кре4, пп. e7 и e5 (3). Мат в 3 хода. 1. Сс1! e6 2. Лd2! Крf4 3. Лd4×. Исследования, произведенные Коцем и Кокелькорном, показали, что индийская задача принадлежит английскому капитану Ловедю, приславшему ее из Индии в задачный отдел журнала «The Chess Player's Chronicle». Задача оказалась чрезвычайно трудной, и долгое время никем нерешенной.

На диагр. № 6 изображена индийская тема в более современном оформлении. Из позиции очевидно, что белые должны играть слоном, чтобы затем матовать ладьей по первой горизонтали. Попробуем: 1. Сс5 h2! (Крh2 2. Лb6!) 2. Лb6 и неожиданно черные оказались в патовом положении. Однако, в распоряжении белых имеется тонкий маневр, устраняющий возможность патовой комбинации со стороны черных: 1. Са7! h2 2. Лb6! Крг1 3. Лb1×. Последние два хода решения нам уже известны из задачи Андерсена. Новым является маневр слоном, который носит название критического хода. Поле белого пересечения — b6 — называется критическим полем. Дальнобойная фигура, переходящая через критическое поле и выполняющая критический ход (слон), носит название критической фигуры, вторая же фигура, попадающая на критическое поле (ладья) и пересекающая линию действия слона, — перекры-

вающей (или пересекающей) фигуры. Критическое поле (b6) находится между полем, на котором стоит критическая фигура (a7), и полем, на которое она действует (g1). Это условие обязательно для индийской темы.

Таким образом индийская тема состоит из следующих стратегических маневров, проводимых белыми фигурами:

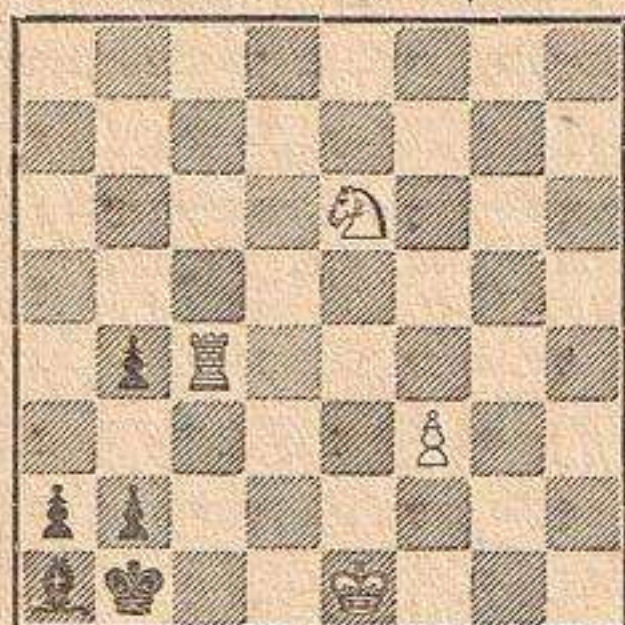
1) критического хода, единственная цель которого заключается в том, чтобы сделать возможным использование белого пересечения на критическом поле;

2) пересекающего хода, цель которого — временное исключение критической фигуры из игры, в данном случае для распатования черных, и

3) матующего хода на вскрывку, использующего перекрытие критической фигуры и являющегося заключением всей комбинации.

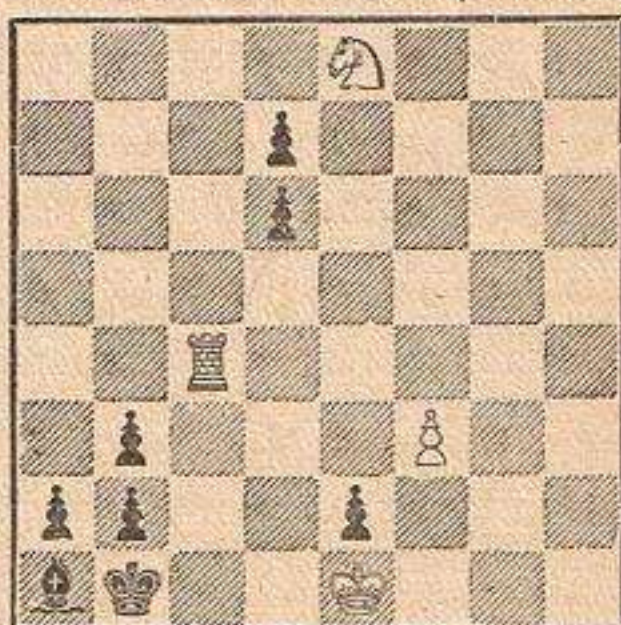
Сравним теперь задачу № 6 с задачей Ловедя. У Ловедя критический ход слоном преследует единственную цель: выполнение индийской темы. Идея задачи выражена очень четко, но скупо. Желание сохранить абсолютную чистоту цели привело к тому, что автор даже ограничился одним вариантом. О. Вюрцбург пошел по другому пути. В его задаче аналогичный ход 1. Са7 имеет, по крайней мере, три цели: 1) делает возможным уход ладьи с линии g, 2) открывает первую горизонталь, и, наконец, 3) является критическим ходом для последующей комбинации. Вот этой последней целью он и отличается от казалось бы равноценного хода 1. Сс5? Первый ход этой задачи — относительно чистый по цели.

№ 7. И. Коц и К. Кокелькорн
«Индийская задача», 1903



Мат в 4 хода. 1. Лс8.

№ 8. И. Коц и К. Кокелькорн
«Индийская задача», 1903



Мат в 4 хода. 1. Лс8.

Решение этих двух задач-близнецов совершенно аналогично, и вместе с тем первая задача в корне отличается от второй. Если мы в задаче № 7 попытаемся сразу сыграть 1. Кс7? b3 2. Кb5 пат!

Отсюда уже знакомое нам решение: 1.Лс8! (критический ход) b3 2.Кс7! Кр ~ 3.Кb5+ и 4.К(Л)× — индийская тема.

Проанализируем теперь задачу № 8. 1.Кс7? d5 2.Лс5 d6! — и ладье некуда деваться от назойливых пешек. Единственное хорошее для нее поле — с8 — недоступно из-за коня с7. Для того, чтобы избежать нападения пешек, приходится предварительно сыграть 1.Лс8 и затем следует маневр конем 2.Кс7, 3.Кb5 и 4.Ка3×. В этой задаче ход 1.Лс8 псевдо-критический, так как не выполнено основное условие индийской темы: нет необходимости в белом пересечении на поле с7. Если, напр., снять пешку d7, задача решалась бы и так: 1.Кс7 d5 2.Лс5 d4 3.Кb5 и 4.Ка3×. Следовательно, в этой задаче пересечение на поле с7 совершенно случайно, в то время как в первой оно является составной частью всей комбинации.

Этот пример является яркой иллюстрацией того большого значения, которое имеет тематический ложный след в логической задаче: ведь только благодаря ему мы сумели распознать в обеих задачах истинный смысл хода ладьей 1.Лс8.

3. Обходный маневр Эрлена

Рассмотрим позицию № 9.

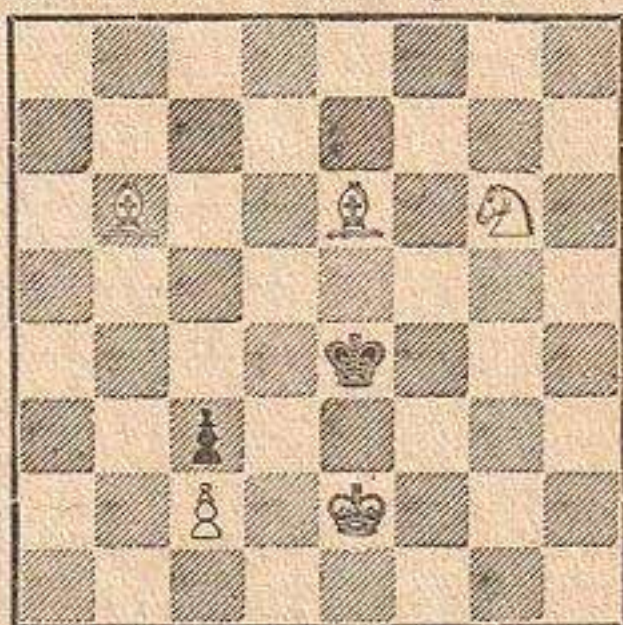
Если бы черная пешка в начальном положении стояла на с4 (в этом случае получается задача С. Лойда 1854 г., с небольшой перестановкой), задача № 9 решалась в три хода по знакомому

нам рецепту: 1.Сg1! с3 2.Крf2 Крd4 3.Крf3× — индийская тема. В положении на диаграмме белые не могут сделать критического хода из-за патового положения черного короля, но им на помощь приходит другой, не менее интересный маневр: 1.Сс7! Крd4 2.Сd6 Крe4 3.Сh2! Крd4 4.Сg1+ Крe4 5.Крf2! Крd4 6.Крf3×.

Заключительная часть комбинации совершенно аналогична таковой же из индийской темы, лишь критический ход заменен сложным маневром слона, носящим название обходного (перикритического) маневра Эрлена, впервые представленного им в следующей задаче: Th. Herlin «Le Palamède», 1845. Бел.: Крd6, Сd4, Кс8, пп. а3 и с4 (5); черн.: Кра6, п. а4 (2). Мат в 4 хода. 1.Крс7 Кра5 2.Сf6 Кра6 3.Сd8 Кра5 4.Крb7×. Очевидно, что проведение полного обходного маневра Эрлена требует увеличения решения не менее чем на два хода.

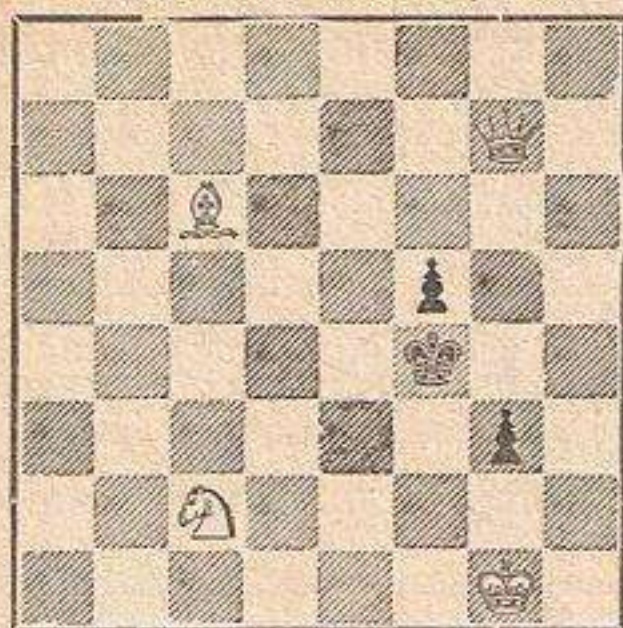
№ 9. М. Сезсер

«Els Escacs a Catalunya», 1930



Мат в 6 ходов. 1. Сс7.

№ 10. И. Коц и К. Кожелькорн
«Индийская задача», 1903



Мат в 3 хода. 1. Ch1.

4. Тема Ченей-Лойда

Наши читатели уже без труда решат задачу № 10. 1.Ch1! (критический ход) g2 2.Kp : g2 Kpe4 и не 3.Kpg3×?? (Kpd3!), а 3.Фd4×!

Таким образом, в задаче имеется и критический и пересекающий ходы, но отсутствует использование батареи: мат дает третья, посторонняя фигура.

Эта разновидность индийской темы носит название темы Ченей—Лойда.

5. Освобождение линии. Устранение пассивной фигуры

Теперь мы ознакомим наших читателей с новой группой тем, построенных также на основе критического хода, но, вместе с тем, отличающихся от всех предыдущих. Если в индийской группе на критическом поле пересекаются линии действия двух разноходящих белых фигур, то в темах этой группы — обе тематические фигуры равноходящие.

С одним видом этой комбинации — бристольской темой — мы уже собственно познакомились на примере задачи № 4. Тогда мы установили, что единственные два поля, где слон не будет мешать ферзю, это h1 и h7. В задаче № 4 поле h7 было для него недоступно и белые играли 1.Ch1, осуществляя в варианте 1... g5 2.Фа8! Kpb2 3.Фg2× — бристольскую тему.

В задаче № 11, наоборот, поле h1 недоступно для слона: 1.Ch1? g2! 2.Фа8 g2:h1Ф! 3.?, но он может стать на поле h7. Варианты задачи остаются теми же, но характер хода слонем по отношению к варианту: 1... Kpb2 2.Фg6 и 3.Фb1× изменился — он является критическим. Действительно, освобождая диагональ b1—g6 для ферзя, слон переступает через поле пересечения обеих фигур (g6), на которое позже становится ферзь. Эта тема носит название лойдовского освобождения линии — по задаче С. Лойда, опубликованной в 1858 г. в «Cincinnati Dispatch»: бел.: Kpa1, Фb1, Сg2, Kh3 (4); черн.: Kpe1, Cd1, Kc8, пп. d2, e2, f5 и g7 (7). Мат в 3 хода. 1. Са8! ~ 2. Фb7! и 3. Фh1×.

Является ли в задаче № 4 ход 1.Ch1 критическим (по отношению к варианту 1... g5 2.Фа8 и 3.Фg2×)? Нет, ибо слон не переходит через критическое поле, в данном случае — поле a8.

Итак, тема лойдовского освобождения линии (Räumung) отличается от бристольской темы (Bahnung) во-первых тем, что движение освобождающей линию фигуры противоположно по направлению движению второй фигуры, и во-вторых тем, что ход слона по отношению к маневру 2.Фg6 и 3.Фb1× является критическим. В теме прокладки пути критический ход невозможен.

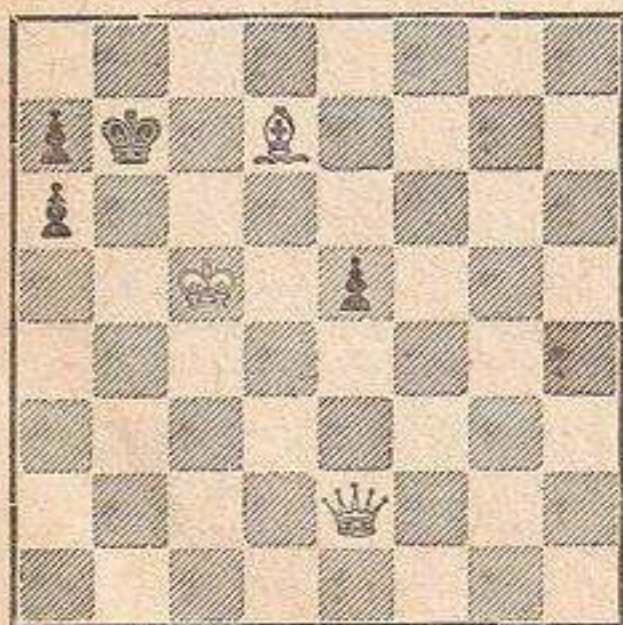
Освобождение линии по Лойду и бристольская тема являются двумя параллельными формами (или метаформами) выражения одной и той же стратегической комбинации: устранение мешающей (пассивной) белой фигуры с пути другой белой фигуры.

6. Тема сдвоения. Устранение активной фигуры

Характерным признаком предыдущих тем был момент ненужности освобождающей линию фигуры (устранение пассивной фигуры). Если же эта фигура используется в дальнейшем для поддержки второй белой фигуры, получается новый тематический ряд — тема сдвоения (устранение активной фигуры), к рассмотрению которого мы и переходим.

№ 12. О. Вюрцбург

«British Chess Magazine», 1896

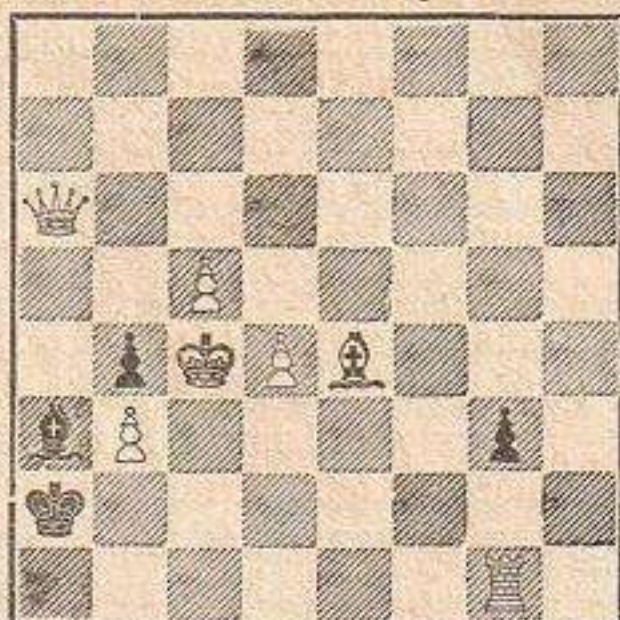


Мат в 3 хода. 1. Ch3.

№ 11. Р. М. Кофман

(по Шерису, 1920)

Печатается впервые

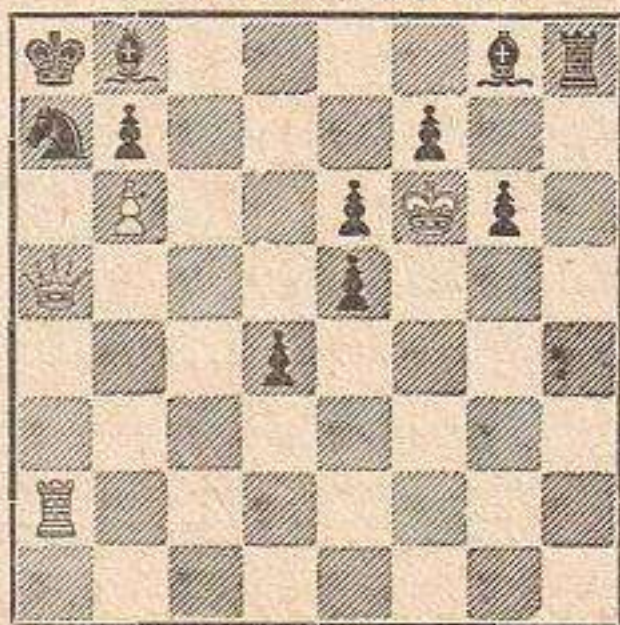


Мат в 3 хода. 1. Ch7.

№ 13. А. Кремер

(по Орлимонту)

«Die Schwalbe», 1935



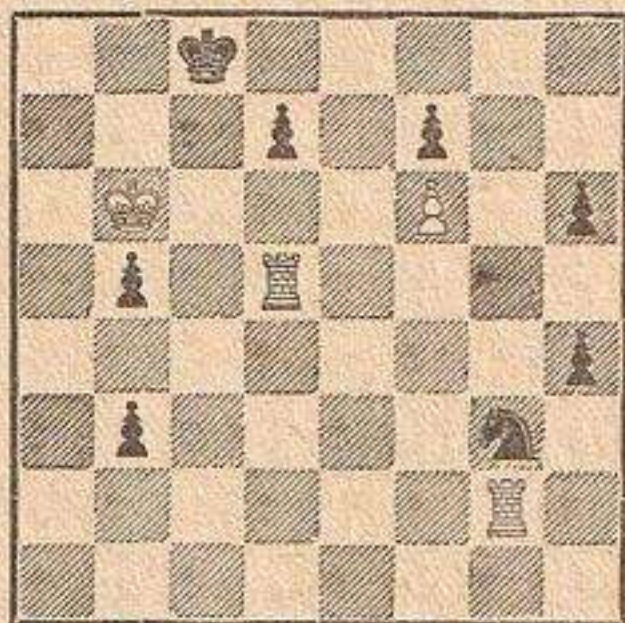
Мат в 5 ходов. 1. Лс2.

В задаче Вюрцбурга (№ 12) мат может последовать лишь в том случае, если ферзь будет находиться впереди слона и будет им подержан. Достичь этого можно единственным способом: 1. Ch3! (критический ход, освобождающий диагональ g4—с8) Kp~ 2. Фg4 и 3. Фс8×! (если 1... а5 2. Фа6+!). Такое сдвоение, когда впереди находится сильнейшая фигура (ферзь), называется темой Туртона и впервые была им осуществлена в 1856 г.

В задаче № 13 * сдвоение происходит таким образом, что впереди находится слабая фигура (ладья). Такое сдвоение известно под названием темы Лойд-Туртона, по задаче С. Лойда, опубликованной в 1856 г. В этой задаче тематические белые фигуры уже сдвоены в начальном положении, но использовать это сдвоение белые не могут: 1. Ф : а7+? С : а7 2. Л : а7+ Kpb8 3. ? Они вынуждены перестроить позицию, играя 1. Лс2! (с угр. 2. Лс8) Ch7 2. Фа1! (критический ход), угрожая 3. Ла2! 4. Л : а7+ С : а7 5. Ф : а7× — сдвоение Лойд-Туртона. У черных, однако, имеется тонкая защита: 2... е4! и если 3. Ла2? Се5+! Но пешка на е4 заблокировала поле для слона h7(!), и белые играют 3. Лс7!, угрожая 4. Фа6! ба 5. b7×. Раньше маневр 3. Лс7 не проходил из-за 3... g5! 4. Фа6 Се4! Очень сложная задача!

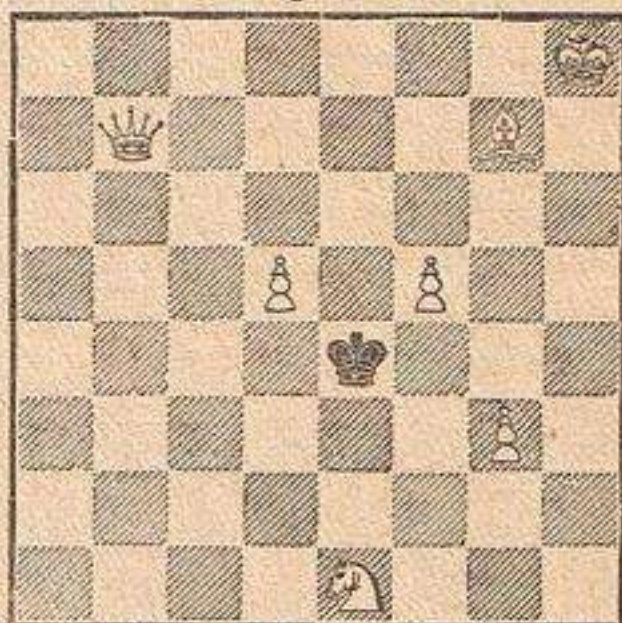
Возможно ли осуществление сдвоения двух ладей с вступительным критическим ходом? На этот вопрос швейцарский проблемист Эрих Бруннер ответил положительно. На диагр. № 14 изображена одна из его задач на эту тему (первая его задача появилась в 1910 году).

№ 14. Э. Бруннер
«Tägliche Rundschau», 1918



Мат в 5 ходов. 1. Лd1.

№ 15. А. Монгердьен
«L'Echiquier», 1927



Мат в 3 хода. 1. Са1.

Необходимость вступительного критического хода в задаче № 14 диктуется следующим тематическим ложным следом:

* Черная пешка d4 добавлена нами для устранения дуали в одном из вариантов.

1.Лgд2? Кe4! 2.Л:d7 К:d2! 3.? Теперь стало ясным, что брать на d7 должна ладья, стоящая на поле d2, и, следовательно, вторая ладья d5 должна ей освободить вертикаль d2—d7. Решение: 1.Лdd1! (критический ход), угрожая 2.Лgд2! Кe4 3.Л:d7 Кd2 4.Л:d2 и 5.Лd8×. Если 1... b2 2.Лc2+! Кpd8 3.Лcd2!, или 1... d5 2.Л:d5 и 3.Лgд2.

Тема сдвоения двух ладей известна под названием темы Бруннер-Туртона.

В задаче № 15 мы встречаемся с двумя темами. В варианте 1.Са1! Кр:f5 2.Фg7! Кре4 3.Фe5× проходит бристольская тема, причем фигура прокладывающая путь участвует активно в дальнейшей игре, поддерживая ферзя.

В варианте 1... Кре3 2.Фb2! Кре4 3.Фe5× осуществлено лойдовское освобождение линии. Этот вариант объясняет, почему не проходит попытка 1.Сс3? Кре3! и теперь ход 2.Фb2 теряет всякий смысл.

Тематический ложный след в задаче № 16 (1.Фс3? Лg3! — и ферзь оказывается связанным) наводит на мысль построить сдвоение с ладьей впереди (кстати заметим, что в угрозе ферзь используется только как ладья, т. е. налицо сдвоение Бруннер-Туртона). Решение: 1.Лс5!, угр. 2.Фс3! и 3.Л:c7×. Если 1... f3 2.Фf1! и 3.Фa6×, или 1... e3 2.Фf3! и 3.Фb7×. Из последних двух вариантов ясно, почему нельзя было играть 1.Лс4? или 1.Лс6? Ход ладьей носит, однако, уже совсем другой характер, чем в предыдущих задачах: он будет антикритическим.

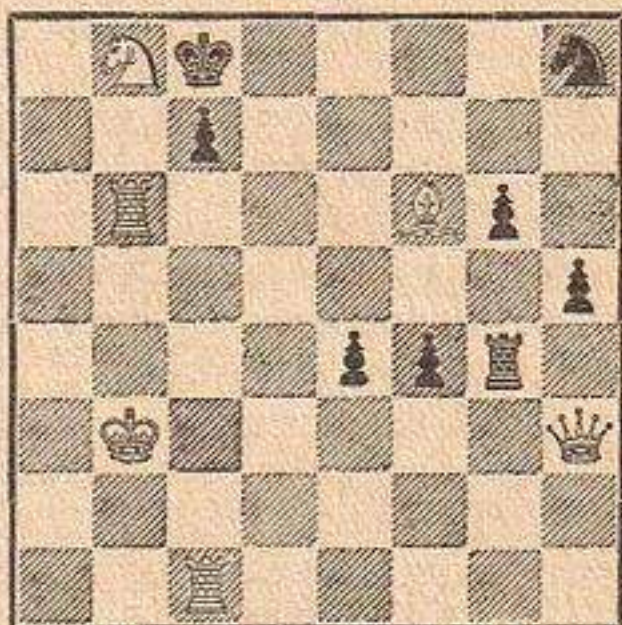
Здесь мы несколько забежали вперед, так как об антиформах логических идей речь будет идти позже, в специальной главе, но освещения этого вопроса здесь требует цельность изложения.

В нашем примере ход 1.Лс5 называется антикритическим потому, что белые стремятся избежать невыгодного для них сдвоения 1.Фс3? Лg3!, когда ладья оказывается перекрытой ферзем. Кроме того, по направлению своего движения он диаметрально противоположен критическому ходу.

Эта разновидность темы сдвоения — с заменой вступительного критического хода антикритическим — носит название сдвоения Цеплер-Туртона. Э. Цеплер был первым, кто обратил внимание (в 1923 году) на эту интересную разновидность темы сдвоения. Приводим еще одну задачу-миниатюру на эту тему, но с другими действующими фигурами. Ф. Палац «La Vie Rep-

№ 16. Р. М. Кофман

«Die Schwalbe», 1935



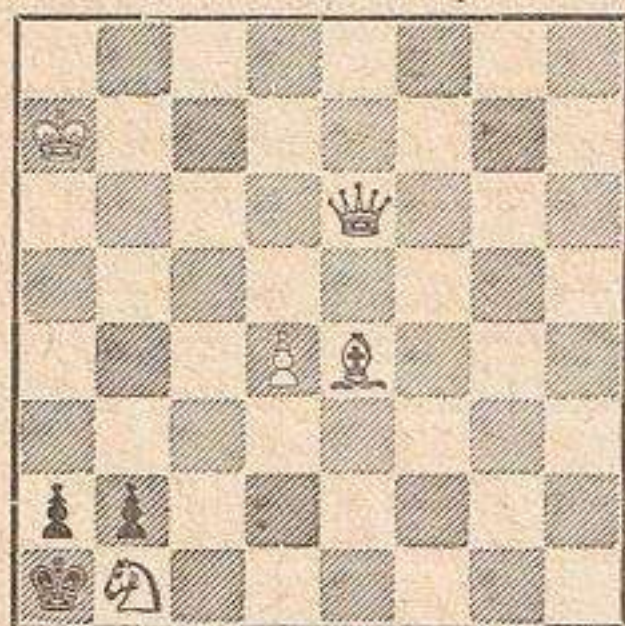
Мат в 3 хода. 1. Лс5.

наise», 1931: бел.: Kpg7, Фd3, Cf3 (3); черн.: Kpg7, пп. e3 и h6 (3). Мат в 3 хода. 1.Фf5!, угрожая 2.Се4 и 3.Ф×.

Наконец, в задаче № 17 мы снова встречаемся с темой сдвояния, но критический (точнее — антикритический) ход заменен обходным маневром.

№ 17. В. Гольцгаузен

«Шахматные миниатюры», 1903



Мат в 3 хода. 1. Сg6.

Действительно, попытка играть по рецепту Цеплера: 1.Фс4? (антикритический ход) abФ 2.Сd5 оказывается неудачной из-за 2...Фh7+!

Необходимо перекрыть седьмую горизонталь, что достигается следующим образом: 1.Сg6! abФ 2.Сf7! Фh7 3.Фа2×.

Аналогия между индийской темой и обходным маневром Эрлена, с одной стороны, и темой Туртона и обходным маневром Гольцгаузена, с другой — полная.

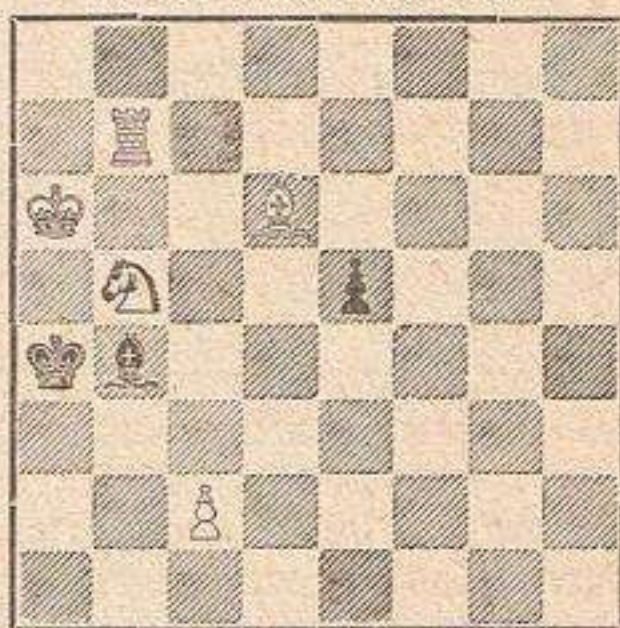
7. Тема прикрытия

Заматовать черного короля в задаче № 18 можно лишь в том случае, если ладья белых попадет на четвертую горизонталь. Но сделать это не так просто, ибо, как только ладья уйдет с линии b, черные возьмут белого слона и защитятся от всех угроз. Белым необходимо любой ценой сохранить своего слона.

Решение задачи получается довольно тонким: 1.Сf8!! e4 2.Ле7! (прикрывая слона и угрожая 3.Ле4) С : e7 3.С : e7 и 4.Кс3×. Если 1... С : f8 2.Кс3+ и 3.Лb3×, или 1... Са5 2.Ле7! и 3.Лс4+. Налицо как будто критический ход с последующим перекрытием на критическом поле e7. Однако это не так. В индийской теме (напр., в задаче № 7) критическое поле (с7) находится между полем, на котором стоит критическая фигура после выполнения критического хода (с8), и полем, на которое она влияет (с1 и с2). В задаче № 18 эти оба поля совпадают (f8) и находятся по одну и ту же сторону критического поля. В самом деле, цель хода 1.Сf8! именно и

№ 18. А. Монгрёдьен

«Chess Amateur», 1924



Мат в 4 хода. 1. Сf8.

заключается в сохранении слона и, следовательно, полем его влияния будет то поле, на котором он находится.

Ход 1. Cf8, в отличие от критического, называется *п а р а к р и т и ч е с к и м* и впервые был сформулирован Орлимонтом в 1906 г.

II. КОСВЕННЫЕ КОМБИНАЦИИ В АТАКЕ

1. Чистота цели в косвенных комбинациях.

Подготовительный и решающий маневры

Вопрос о чистоте цели в этой группе комбинаций ставится по-иному нежели в предыдущей. Соответственно этому меняет свой облик и тематический ложный след. На примере задачи № 19 установим предъявляемые к ним требования.

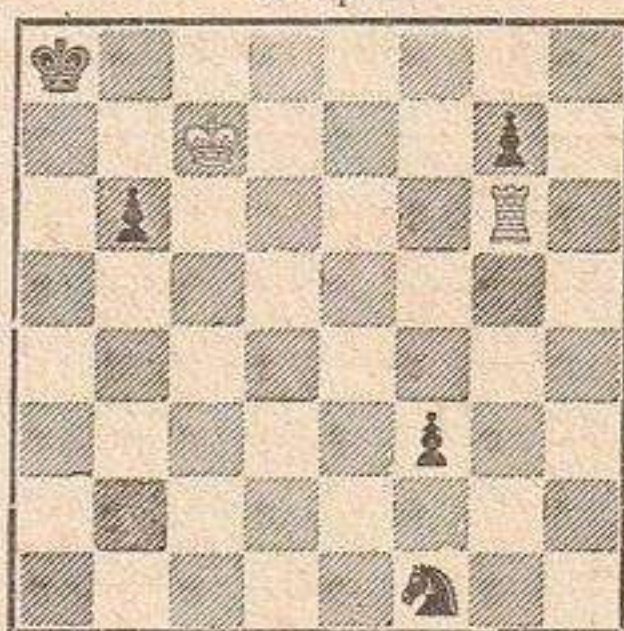
План игры белых в этой задаче очевиден — ладья должна попасть на линию *a*. Это достигается, напр., следующим образом: 1. Лg1, угрожая 2. Л : f1 и 3. Ла1×. Этот маневр мы назовем *р е ш а ю щ и м* (или *о с н о в н ы м*). Но провести его сразу нельзя: 1. Лg1? Кра7! 2. Л : f1 Краб! 3. Ла1+ Кrb5 и король выходит на свободу. Белые, однако, могут добиться предварительного блокирования поля b5 черной пешкой: 1. Лg4! (угр. 2. Ла4×) b5! и теперь уже проходит основной маневр 2. Лg1! и т. д. Таким образом, *п о д г о т о в и т е л ь н ы й* маневр, состоящий в этой задаче из первого хода белых и черных, позволяет провести решающую комбинацию.

В отличие от прямых комбинаций, здесь доминирует еще требование *а б с о л ю т н о й* чистоты цели. Это значит, что цель подготовительного маневра заключается в том, чтобы вызвать ослабление позиции черных в одной единственной ее точке.

Таким образом, можно сделать следующие выводы. Косвенные комбинации в атаке распадаются на два маневра: подготовительный и решающий. Тематический ложный след будет заключаться в попытке проведения решающего маневра без соответствующей подготовки. У черных, однако, найдется единственный ответ (требование абсолютной чистоты цели), который парирует эту угрозу белых. Цель подготовительного маневра именно и заключается в устранении этой защиты черных. В результате

№ 19. Ф. Палац

«Neue Leipziger Ztg.», VIII-1934,
II пр.



Мат в 4 хода. 1. Лg4.

проведения подготовительного маневра, позиция белых фигур, однако, не должна быть усилена, ибо это противоречит требованию абсолютной чистоты цели.

В четырех- и многоходовых задачах можно встретить несколько подготовительных маневров, которые по своему характеру делятся на три вида:

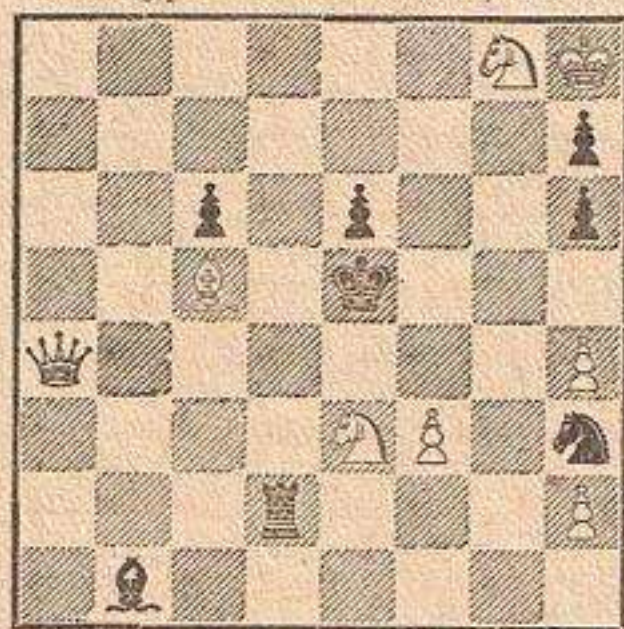
Первый вид. Немедленному проведению решающего маневра препятствуют одновременно две защиты черных. Цель каждого подготовительного маневра — устранение одного из препятствий.

Последовательность обоих подготовительных маневров определяется чисто внешними, конструктивными моментами. Пример: задача № 20.

Тематический ложный след 1. Kg4+? опровергается двумя способами: 1... Kpd5 2. Фd4+? Л : d4! или 1... Kpf5 2. Фе4+? С : e4! Поэтому белые предварительно вынуждают ладью и слона черных проделать критический ход: 1. Фg4! Сg6 2. Фb4! (2. Кс4+? все еще нельзя) Лd8 3. Kg4+! Kpd5 (f5) 4. Фd4 (e4) ×. Нельзя: 1. Фb4? Лd8! 2. Фg4 Л : g8+! 3. Кр : g8 Се4! 4. ×?

№ 20. О. Ципперлин

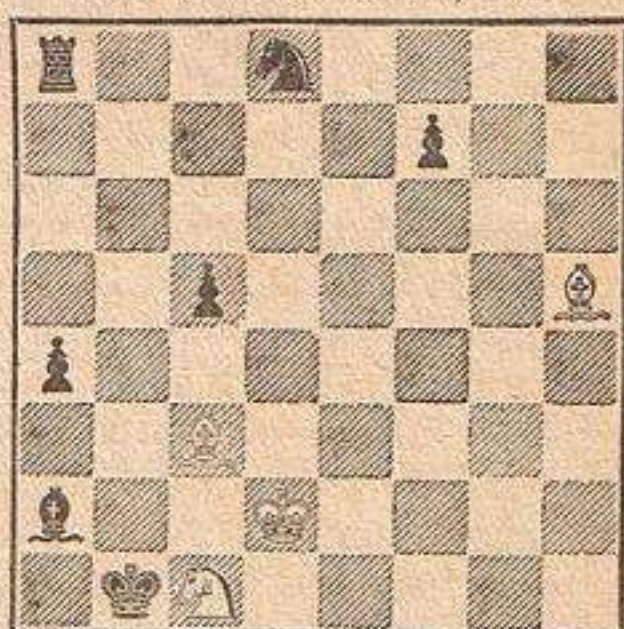
Конкурс памяти Коца, 1918



Мат в 4 хода. 1. Фg4.

№ 21. Л. И. Куббель

«Dt. Schachblätter», 1911



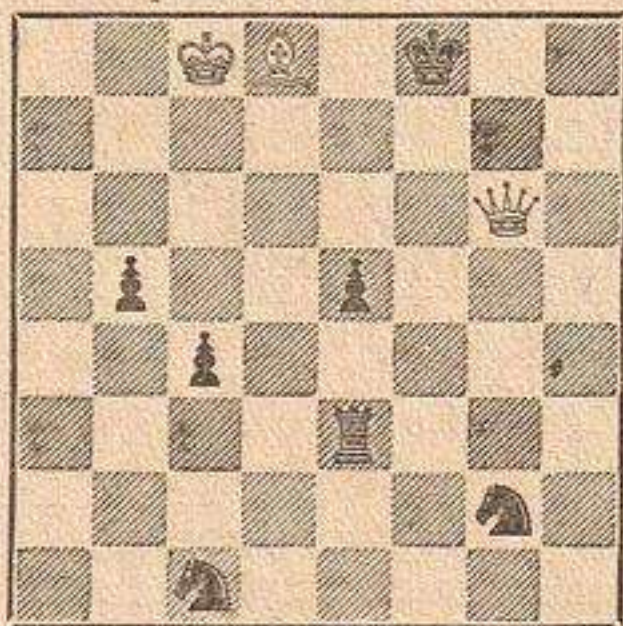
Мат в 5 ходов. 1. Сg4.

Второй вид. Немедленному проведению решающего маневра препятствует одна защита черных, но после проведения подготовительного маневра, устраняющего эту защиту, у черных открывается новая возможность защиты. Для устранения этой новой защиты и служит второй подготовительный маневр. Пример — задача № 21. Тематический ложный след: 1. Cd1? Сb3! Подготовительный маневр, устраняющий возможность защиты слоном на b3: 1. Сg4! Се6 2. Се2 с4 (Сf5 3. Сс4), и теперь как будто можно играть 3. Cd1, но у черных появилась новая, ранее несуществовавшая, возможность 3... Cf5! Потому белым следует играть: 1. Сg4! Се6 2. Cf3! f5 3. Се2! с4 4. Cd1! и 5. Сс2 ×.

Один подготовительный маневр состоит, таким образом, из первого и третьего ходов белых и черных, второй — из второго хода белых и черных, а решающая комбинация — из двух последних ходов решения.

Третий вид. К этому виду подготовительных маневров относятся такие, которые требуют для проведения одного подготовительного маневра, в свою очередь, второго. Так, в задаче № 22 не проходит сразу 1. Сс7? Лd3! Поле d3 можно заблокировать: 1. Сb6 Кd3 и теперь уже можно играть 2. Сс7 и 3. Cd6×. Но вместо 1. . . Кd3? черным следовало играть 1. . . Kb3! Поэтому предварительно необходимо заблокировать поле b3 для коня: 1. Ca5! Лb3 2. Сb6! Кd3 3. Сс7! и 4. Cd6×.

№ 22. А. П. Гуляев
и Р. М. Кофман
Конкурс Франц. шахм. федерации, 1936-1937



Мат в 4 хода. 1. Ca5.

Таким образом, первый подготовительный маневр обеспечивает проведение второго, который в свою очередь обеспечивает проведение решающего маневра.

2. Пересечение Новотного и Гримшоу

Первые открытия в тематике черного пересечения почти совпадают с открытиями в области белого пересечения. В пятидесятых годах прошлого столетия появляются первые задачи Новотного и Гримшоу, в которых была осуществлена идея пересечения двух разноходящих дальнобойных черных фигур на одном поле.

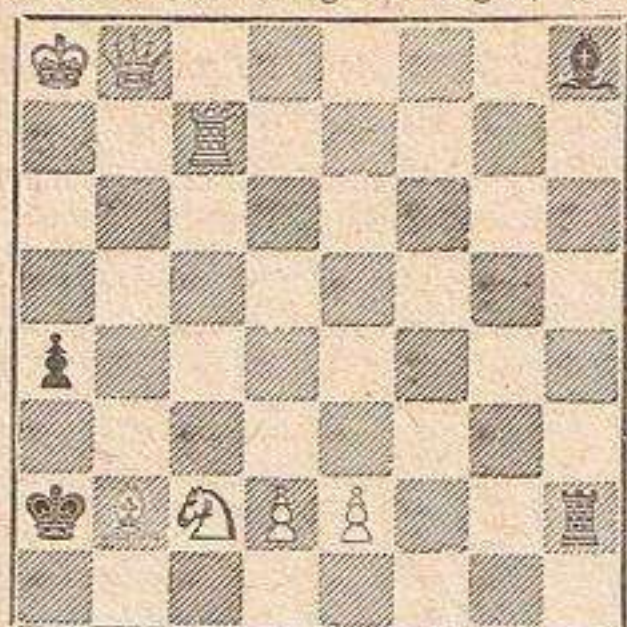
В следующих задачах (№№ 23—25) мы познакомимся с этими идеями.

В задаче № 23 после 1. Лb7! грозит 2. Фg8+ Кrb1 3. Ка3×. Черные, защищаясь, играют, напр., 1. . . Лh3!, на что следует 2. Сс3!, становясь на поле пересечения линий действия обеих черных тематических фигур, и грозя одновременно 3. Фg8× или 3. Лb2×. Черные в состоянии защититься только от одной из угроз, напр.: 2. . . С : c3 3. Фg8× (используя перекрытие ладьи) или 2. . . Л : c3 3. Лb2× (используя перекрытие слона).

Тема Новотного состоит во взаимном перекрытии двух черных разноходящих дальнобойных фигур на одном поле, причем это перекрытие вынуждается жертвой белой фигуры на поле пересечения. Особенность темы: наличие двух тематических угроз, из которых чер-

№ 23. Н. Рутберг

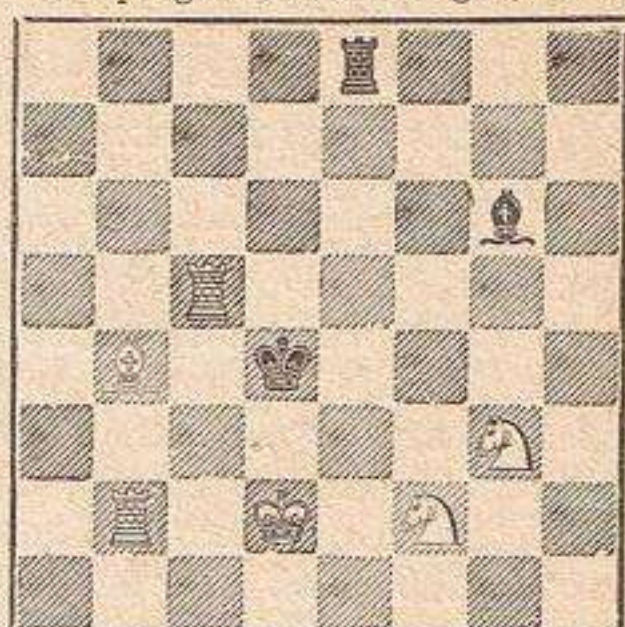
«Chemnitzer Allgem. Ztg.», 1927



Мат в 3 хода. 1. Лb7.

№ 24. А. Новотный

«Leipziger Illustr. Ztg.», 1854



Мат в 3 хода. 1. Лс2.

ные в состоянии парировать только одну, становясь одной из своих тематических фигур на поле пересечения.

В задаче Рутберга тема Новотного проведена в пяти вариантах: 1. ... Лh3 2. Сс3!; 1. ... Лh4 2. Сd4!; 1. ... Лh5 (: e2) 2. Се5!; 1. ... Лh6 (f2) 2. Cf6! и 1. ... Лh7 (g2) 2. Сg7!

На диаграмме № 24 представлена одна из первых задач (в сокращенном виде) А. Новотного. Попытка 1. Кf2—e4? (угр. 2. Сс3×) опровергается 1. ... Л : e4! (но не С : e4 2. Ке2×, используя перекрытие ладьи) 2. Кf5+ С : f5. Если бы слон стоял по другую сторону поля пересечения e4, эта комбинация проходила. Таким образом, мы пришли к выводу о необходимости вступительного маневра: 1. Лbс2! С : c2 и теперь 2. Кfe4! Л : e4 3. Кf5×! Как читатель уже смог сам убедиться, ход 1. ... С : c2 — критический.

Обратим внимание на положение, получающееся после второго хода белых 2. Кfe4! По примеру предыдущей задачи мы должны были бы иметь две тематические угрозы: 3. Кf5× и 3. Ке2×. В действительности, эти обе угрозы не проходят из-за 3. ... Кр : e4!, так как поле e4 еще не заблокировано. В задаче имеется третья, посторонняя угроза 3. Сс3×, которая и вынуждает черных бить Ке4. Таким образом, тема Новотного здесь представлена в соединении с темой блокирования поля; больше того, она совершенно затушевывается этим блокированием. Стремление избежать двух угроз в теме Новотного всегда приводит к таким результатам.

С чьей-то легкой руки пересечение Новотного в том виде, как оно выражено на диагр. № 24, принято у нас называть с о в е р ш е н н ы м в отличие от несовершенного в задаче № 23, имеющего две тематические угрозы. Из предыдущих строк очевидно, что это определение неверное, ибо тема Новотного по своему существу к о м б и н а ц и я н е с о в е р ш е н н а я, и всякая

попытка ее «облагородить» приводит всегда к затушевыванию другими стратегическими элементами (напр., блокированием).

Если осуществить пересечение двух черных дальнбойных фигур без понадания белой фигуры на поле пересечения, получится совершенная комбинация, известная под названием темы *Гримшоу*. Отметим кстати, что первая задача Гримшоу появилась на 4 года раньше задачи Новотного (в 1850 году), а по новейшим исследованиям эта тема была осуществлена Ю. Бреде еще в 1844 г.

В задаче № 25 тема Гримшоу проводится в двух вариантах при двух же вступительных критических ходах. Решение: 1. Kd3 (угр. 2. C : f4!), вынуждая перекрытие Новотного на поле d3. Если 1. . .

C : d3 2. Фf3! (угр. 3. Фd5 ×) Лe4 3. Фh3 ×! или 2. . . Се4 3. Лe5 ×. Второй вариант: 1. . . Л : d3 2. Фc2! (угр. 3. Фc4 ×) Сс3 3. Фb3 ×! или 2. . . Лc3 3. К : d4 ×.

В каждом из вариантов угроза должна быть обязательно посторонней (3. Фd5 × — в первом случае, и 3. Фc4 × — во втором), и основные маты проходят лишь после пересечения черных фигур на полях e4 и c3. Поэтому-то тема Гримшоу и является совершенной комбинацией.

Очень хорош также дополнительный вариант 1. . . Лe4 2. Ке5!

В двух последних задачах темы Новотного или Гримшоу проведены с вступительными критическими ходами. Это, впрочем, не обязательно, так как само по себе пересечение черных фигур очень интересно и может служить темой задачи (см. №№ 23, 27 и 30). Этого нельзя было сказать, напр., о теме Туртона, которая без вступительного критического хода потеряла бы всякую ценность.

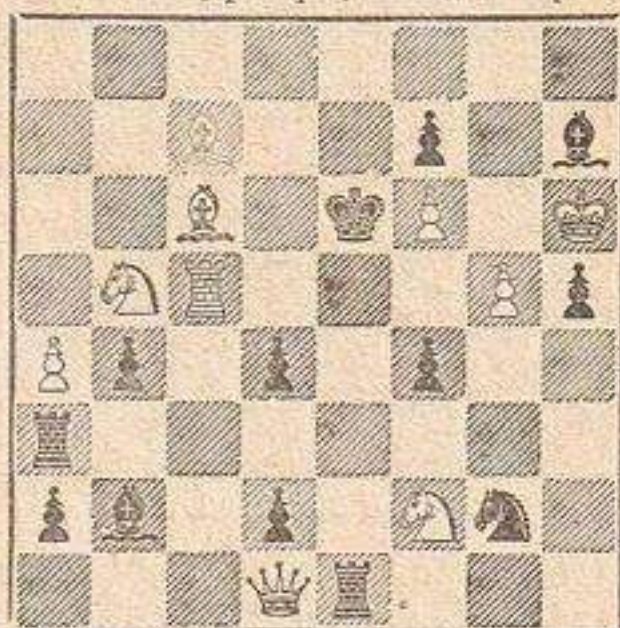
3. Пересечение Плахутты и Вюрцбург-Плахутты

В задаче № 26 воплощена идея пересечения двух черных равноходящих фигур на одном поле, известная под названием темы *Плахутты*, по его задаче, опубликованной в конце 1858 года.

Впоследствии было доказано, что впервые эта идея была осуществлена С. Лойдом и Вормальдом в том же 1858 г., но на несколько месяцев раньше Плахутты.

№ 25. В. И. Шиф

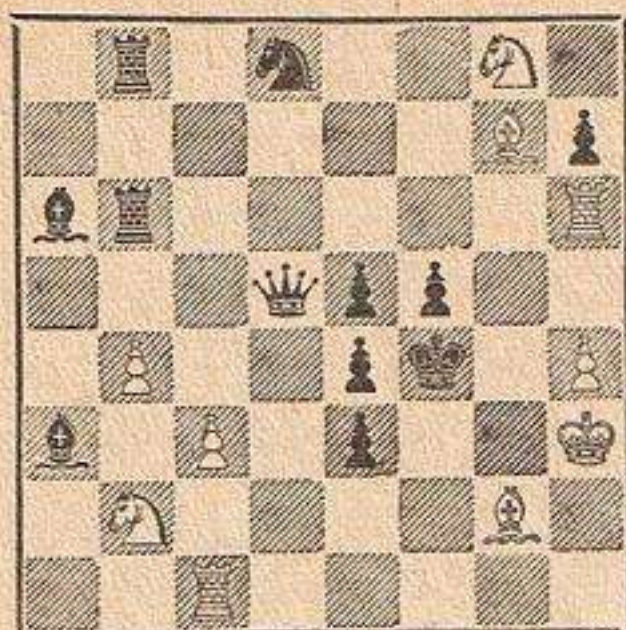
Междунар. конк. им. III Моск. шахм. турнира, 1936, I пр.



Мат в 3 хода. 1. Kd3.

№ 26. О. Тринкс

«Chemnitzer Tageblatt», 1926, I пр.

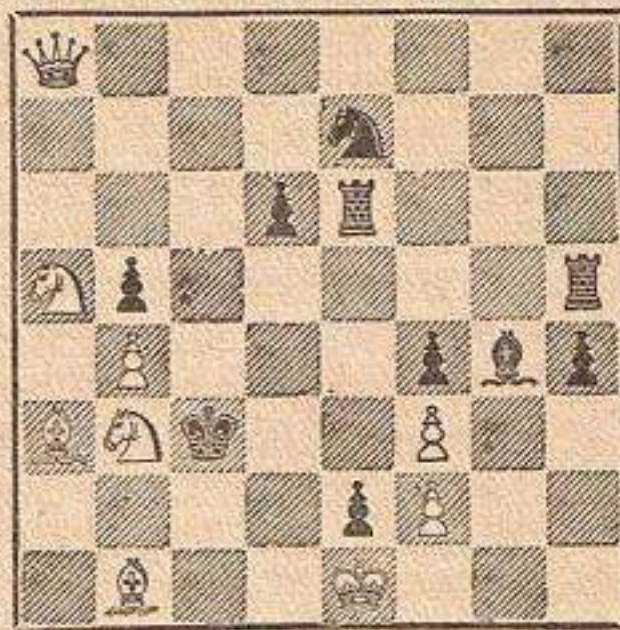


Мат в 4 хода. 1. Ke7.

№ 27. Э. Палькоска

(по Кайнеру)

«Die Schwalbe», 1929



Мат в 3 хода. 1. Kd4.

После 1. Ke7 черный ферзь должен отступить, напр., на a2. Полем влияния ферзя будет d5. Диагональ a2—d5 пересекается с диагональю a6—f1 (на поле c4), по которой действует слон a6, держа под обстрелом поле f1.

Естественно, это обстоятельство белые используют, играя 2. c4 и вынуждая перекрытие черных фигур, напр., 2... Ф : c4. Однако, непосредственно использовать это перекрытие, как в теме Новотного, белые не могут. Они используют тот факт, что ферзь перенял функцию слона (защиту поля f1), и отвлекают ферзя от его прямой обязанности (защиты поля d5): 3. Лf1+! Ф : f1 4. Kd5×. Аналогичен вариант 2... С : c4 3. Kd5+! С : d5 4. Лf1×.

В этой задаче тема Плахутты проведена полностью (с взаимным перекрытием двух фигур) в трех вариантах: 1... Фа2 2. c4!; 1... Фb3 2. Kc4! и 1... Фd7 2. Лd6! и с неполноценным перекрытием в остальных четырех: 1... Фа5 2. b5!; 1... Фd2 2. Kd3+!; 1... Фа8 2. Лc6! и 1... Фg8 2. Ле6!

Отвлечение черной фигуры после пересечения существенно отличает тему Плахутты от темы Новотного. Это отвлечение требует увеличения числа ходов решения на 1 ход.

Тема Плахутты также несовершенная комбинация, как и тема Новотного, и только без попадания белой фигуры на поле пересечения становится совершенной. В этом случае она носит название темы Вюрцбург-Плахутты.

Впервые она была осуществлена только в одном тематическом варианте В. Гольцгаузенем в 1908 году, почему ее иногда и называют темой Гольцгаузена, а в двух вариантах со взаимным перекрытием обеих фигур несколько позже — американским проблемистом О. Вюрцбургом.

Задача № 27 очень тонко построена. Решение: 1. Kd4! с угрозой 2. Фh8! Черные защищаются не менее тонко: 1... Лeе5! и если 2. Фh8? Л : h8!, так как ее функцию (защиту поля b5) переняла вторая ладья. Но в этом и заключается слабость черных: 2. Фd5! Л : d5 3. К : e2×! Или 1... Лhe5 2. Фе4! Л : e4 3. К : b5×!

Хороши также дополнительные варианты со связкой черных фигур: 1... Kc8 2. Фс6+ и 1... С : f3 2. Ф : f3+.

4. Пересечение Бруннер-Плахутты и первичный Плахутта

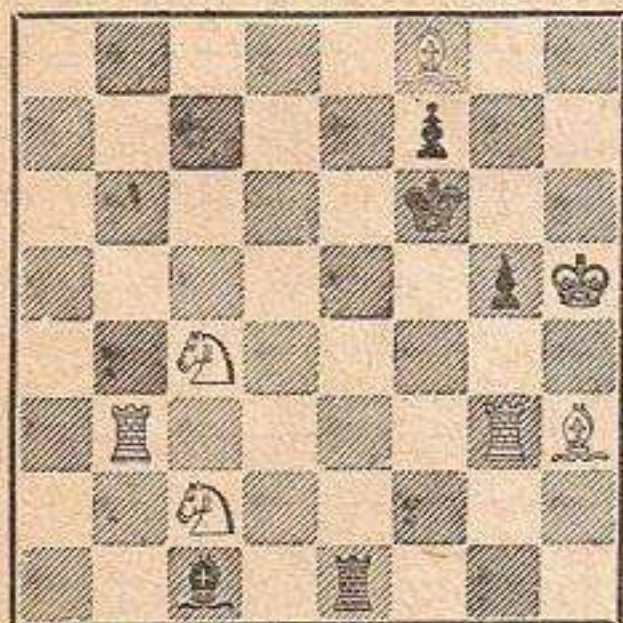
Мы уже отмечали, что в теме Новотного (Гримшоу) использование пересечения непосредственное, а в теме Плахутты (Вюрцбург-Плахутты) необходим дополнительный момент: отвлечение перекрывающей фигуры — вторичное использование.

Можно ли, наоборот, тему Плахутты осуществить разноходящими фигурами, а тему Новотного равноходящими?

На этот вопрос отвечают задачи №№ 28 и 29.

№ 28. Э. Бруннер

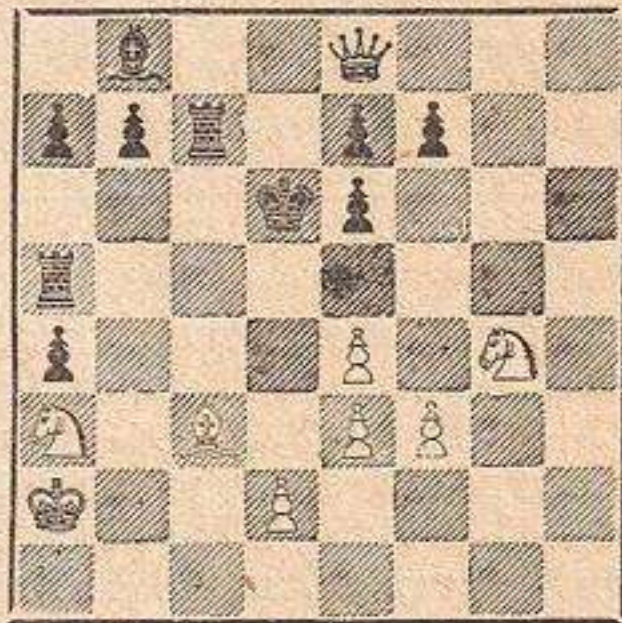
«Münchener Neue Nachr.», 1912



Мат в 3 хода. 1. Кс2—е3.

№ 29. Г. Бинцер

«Chemnitzer Tageblatt», 1927



Мат в 3 хода. 1. Ке5.

В задаче Бруннера нельзя 1. Лf3+? Cf4! или 1. Лb6+? Ле6! Однако, даже после 1. К2е3! Л : e3 еще нельзя сразу использовать перекрытие слона для мата, так как его функцию (защиту короля по линии f) переняла ладья. Поэтому приходится прибегнуть к механизму отвлечения, как у Плахутты: 2. Лgf3+! Л : f3 3. Лb6×. Второй вариант: 1... С : e3 2. Лb6+! С : b6 3. Лf3×.

Эта комбинация носит название темы Бруннер-Плахутты.

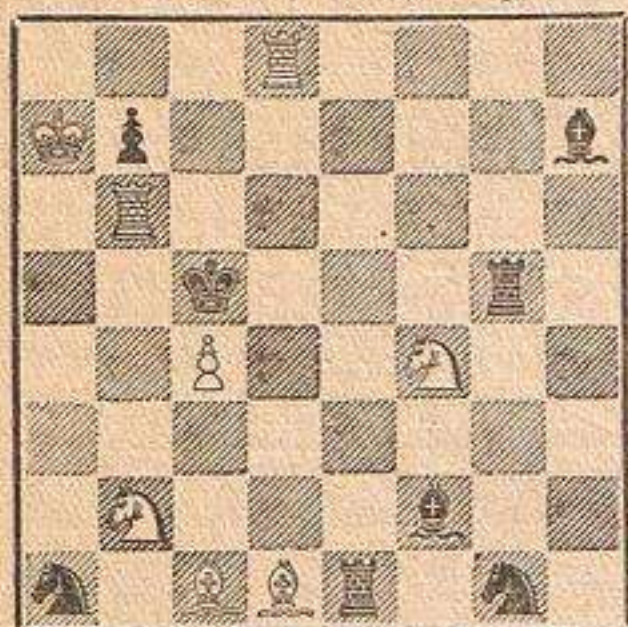
Наконец, в задаче № 29 мы видим попытку осуществления темы Плахутты с непосредственным использованием пересечения. Автор выбрал для этого механизм связывания.

Тематический ложный след 1. Сb4+? Лс5! (но не Лас5 2. Кс4×) 2. Кb5+ Ла: b5. Поэтому 1. Ке5! (вынуждая критический ход) Л: e5 2. Сb4+! Лс5 3. Кb5×!, используя перекрытие ладьи e5.

5. Тема обструкции

Под обструкцией понимают обычно взаимное блокирование одного поля двумя или более черными фигурами.

№ 30. Л. И. Куббель
«Звезда», 1928, I пр.



Мат в 3 хода. 1. Сg4.

В великолепной задаче Л. И. Куббеля варианты, в которых проходит тема обструкции, не являются главными, но все же эта тема достаточно полно представлена.

Основные черные фигуры прикованы к защите определенных полей: Ле1 держит под обстрелом поле e6, Лg5 — поле d5 и Ch7 — поле d3.

После 1. Сg4 грозит 2. Cf5! С: f5 3. Лd5× или 2... Л: f5 3. Кfd3× — тема Новотного.

Если 1... Kh3 2. Cf3! (угр. 3. Лb5×) Се4 3. Ке6× или 2... Ле4 3. Кfd3× — тема Гримшоу.

Черные имеют также возможность предупредить перекрытие Ch7 и Лg5, играя антикритически, напр. 1... Лg5—e5!. Тогда 2. Ке6+! Л: e6 3. Лd5× — один из вариантов темы Вюрцбург-Плахутты. Второй вариант этой темы получается после 1... Ле1—e5 2. Лd5+! Л: d5 3. Ке6×. Слон также может сыграть антикритически, напр. 1... Сb1! Однако, одновременно он является критическим для следующей комбинации: 2. Cd2 (угр. 3. Сb4×) Кс2 3. Кfd3×!

Эта чрезвычайно насыщенная стратегией задача содержит еще два варианта, в которых проходит тема обструкции: 1... Се2. Теперь слон заблокировал поле e2 для коня и можно играть 2. Cd2! и 3. Сb4×. Или 1... Кс2! В этом случае конь заблокировал поле c2 для слона: 2. Се6! и 3. Ка4×.

Таким образом, при очень легком построении (всего 16 фигур!) в задаче проведены темы Новотного, Гримшоу, Вюрцбург-Плахутты, один критический, два анти-критических хода и тема обструкции. Задача — уникум!

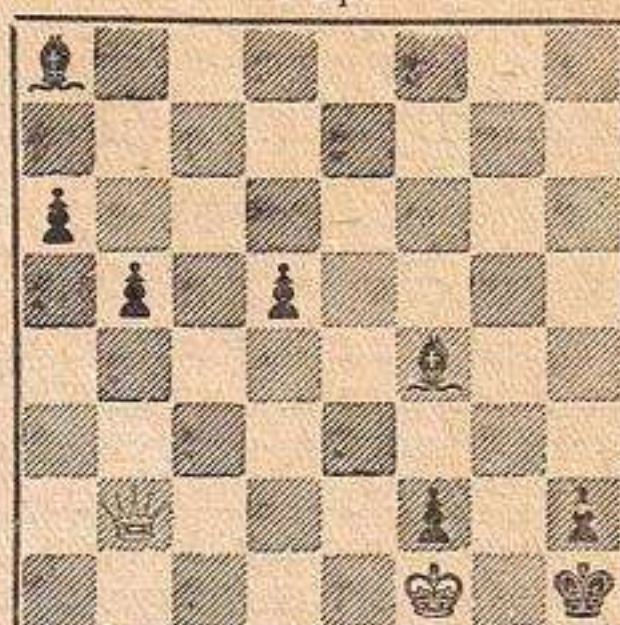
6. Обходный маневр Эрлена

Тематический ложный след в задаче № 31 1. Фa1? Ce3! (Cg3? 2. Крe2+!) 2. Фd1 d4! наводит на мысль о переброске черно-польного слона по ту сторону поля d4, чтобы на ход пешки d5—d4 ответить Кр : f2×. Достичь этого можно, заставив слона проделать обходной маневр: 1. Фh8! (угр. 2. Ф : a8) Cb8! (1... Cb7 2. Фg7! или 1... Cc6 2. Фc3!). Теперь 2. Фa1! Ca7 3. Фd1! d4 4. Кр : f2×.

Такие задачи, в которых у белых, кроме короля, имеется только одна фигура, называются минимальными.

№ 31. И. Галумбирек

Конкурс памяти Закмана, 1928/29,
1 пр.



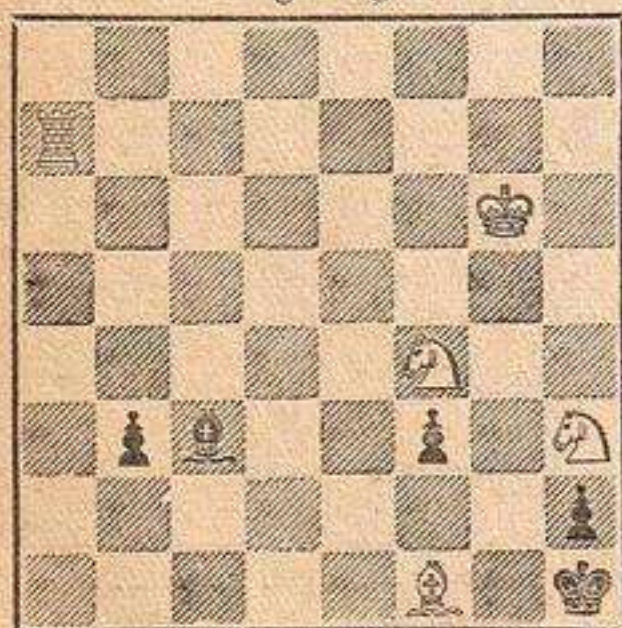
Мат в 4 хода. 1. Фh8.

7. Тема замурования

Эта тема очень распространена в этюдной композиции. Анализ задачи № 32 поможет нам разобраться в ней.

Попытка 1. Cd3? b2! 2. Ce4 b1Ф! 3. С : b1 не приводит к цели только потому, что черный слон имеет возможность свободного передвижения, не причиняя вреда своей позиции. Белые могут его запереть, не дать возможности двигаться: 1. Ла1! С : a1 (критический ход), теперь 2. Cd3! b2! 3. Сb1!! и черные в цугцванге вынуждены играть 3... f2, на что следует 4. Ce4×.

№ 32. Э. Цеплер и А. Кремер
«Dt. Tagesztg.», 1932



Мат в 4 хода. 1. Ла1.

Цель критического и пересекающего ходов заключается не в том, чтобы отрезать слона от определенного поля, а в ограничении его подвижности. Замурование может быть полным (как в № 32) или частичным (№№ 35 и 39). Запирание черной фигуры с последующим цугцвангом для них носит название

темы замурования типа Зеебергера, по его задаче опубликованной в 1860 г.

Позднее была найдена забытая задача Гримшоу (1851 г.), в которой было осуществлено частичное замурование черной фигуры.

Если цель замурования заключается в том, что белые, после запираания фигуры, нападают и бьют ее, то такая разновидность носит название темы замурования типа Палаца. Приводим одну из его задач. Ф. Палац, «Wien. Schachztg.», 1930. Бел.: Kpd6, Фh5, Кс5 (3); черн.: Kpd4, Лg2 и g4, Ке2, пп. b7, с2, с3, с4, d7, е3, е5 и g5 (12). Мат в 4 хода. Тематический ложный след: 1.Фf7? Кf4! 2.Фf5 Кf4 ~ 3.Фe4+ Л:Ф. Решение: 1.Фe8! Ле4 2.Фf7! Кf4 3.Фf5! и 4.Ф:е4×!

III. ПРЯМЫЕ КОМБИНАЦИИ В ЗАЩИТЕ

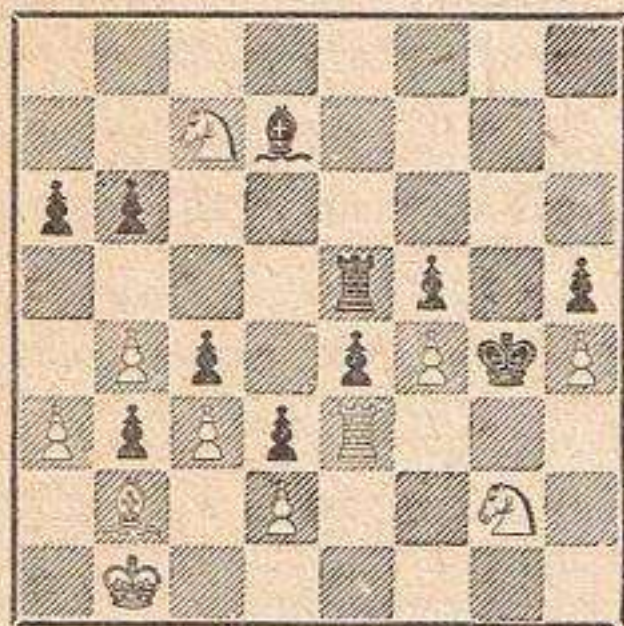
В задачах предыдущего раздела черные не проявляли никакой инициативы, они всецело повиновались воле белых. Теперь мы введем наших читателей в круг идей, где тема задачи выполняется также черными фигурами, но они уже проявляют некоторую инициативу и активно сопротивляются натиску белых.

Впервые на активную игру черных фигур обратили внимание основоположники логической школы Коц и Кокелькорн, опубликовав первую задачу на эту тему в 1865 году.

В настоящее время эти комбинации, известные под названием прямых комбинаций в защите, пользуются большой популярностью. Тематика этих комбинаций, однако, не нова и в общем повторяет уже известные нам идеи из первого раздела.

№ 33. Ф. Кэнлейн

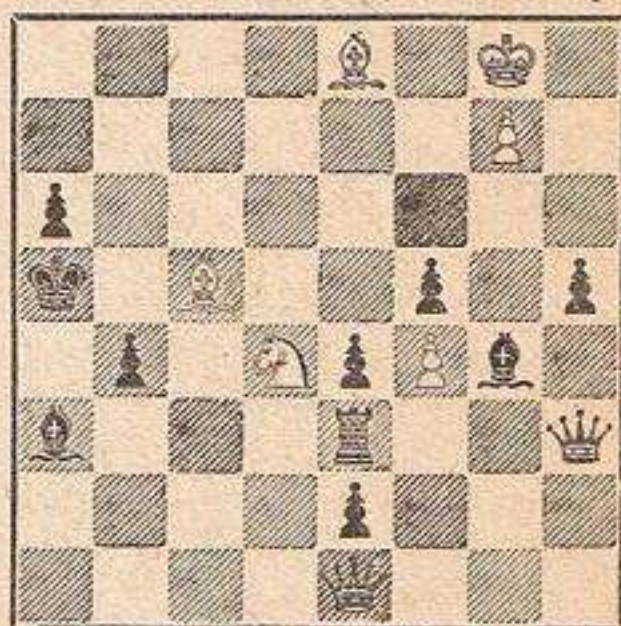
«Dt. Wochenschach», 1904



Мат в 5 ходов. 1. Крс1.

№ 34. А. Кремер

«Denken u. Raten», 1930, 1 пр.



Мат в 3 хода. 1. Фf2.

В классической задаче Кэнлейна (№ 33), на первый взгляд, черным нечего противопоставить угрозе белых: 1. Крс1 2. Крд1 3. Кре1 4. Крf2 и 5. Лg3×. Однако, у них имеется замечательно тонкий защитительный маневр: 1. Крс1 Са4!! 2. Крд1 Ла5!! 3. Кре1? b5! 4. Крf2—пат! Замурование двух фигур с двумя вступительными критическими ходами, как идея в защите. Белые вы-

нуждены изменить свой план атаки и, пользуясь тем, что обе черные фигуры совершили критический ход, играют: 3. b5!, вынуждая перекрытие Новотного. Если 3... Л : b5 4. Ke8! или 3... С : b5 4. Kd5!

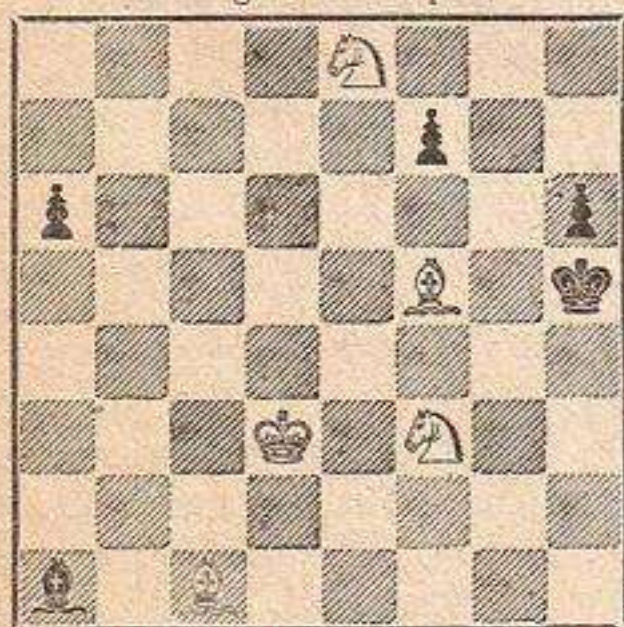
Впервые тема замурования в защите была осуществлена в этюде И. Клингом в 1849 году и известна под названием темы **Клинга**.

Очень трудна задача № 34. Первым ходом белые устраивают засаду, играя 1. Фf2 или 1. Фg1 и угрожая 2. Kb3+! Л : b3 3. Сb6×! Черные сами лезут в «пекло»: 1... Лb3!! и если теперь 2. К : b3+, то Ф : b3+! — б р и с т о л ь с к а я т е м а с ж е р т в о й ф и г у р ы, прокладывая путь, как идея в защите. Поэтому белым следует играть более осмотрительно: 1. Фf2! (а не 1. Фg1) с тем, чтобы на 1... Лb3! ответить 2. Фh4! (угрожая 3. Фd8×) Ф : h4 3. К : b3×!

В следующей задаче Кремера (№ 35), после некоторого анализа позиции, мы приходим к выводу, что мат может последовать лишь после уничтожения черного слона. Пробуем 1. Се3 с угрозой 2. Cd4! С : d4 3. Кр : d4 и 4. Кf6 (g7)×. Однако черные успевают проделать прикрывающий маневр 1... Ch8!! 2. Cd4 f6! и слон черных недосыгаем. Белым, во избежание этого маневра, следует играть: 1. Cd2! Ch8 2. Сс3 f6 3. Ga5! — и черные в цугцванге. Ход 1... Ch8 оказался одновременно критическим для частичного замурования типа Зеебергера.

№ 35. А. Кремер

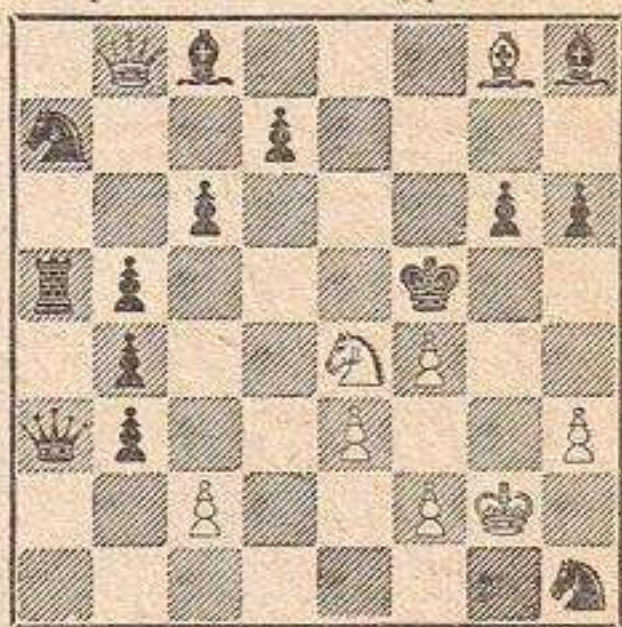
«Hamburger Corresp.», 1924



Мат в 4 хода. 1. Cd2.

№ 36. И. Коц и К. Кокелькорн

Британский конкурс, 1873



Мат в 5 ходов. 1. Фс7.

Изучение старой задачи (№ 36) Коца и Кокелькорна не может не доставить большого наслаждения. Решение: 1. Фс7!, угрожая 2. Kd6+ Kpf6 3. Фd8+ Kpg7 4. Фе7+ Кр : g8 5. Фf7×. Черные успевают уйти слоном с поля h8, разблокировав его. Если, напр., 1... Сс3, то 2. Фd6!, угрожая 3. Фf6+! Поэтому черным необходимо проделать критический ход слоном, освобождая диагональ

b2—f6 для ферзя: 1. . . Ca1! 2.Фd6? Фb2! 3.Фf6+ Ф : f6! — л о й-
 довское освобождение линии как идея в защите.
 Этим ходом черные не создали у себя никаких слабостей и белым
 приходится вернуть слона обратно: 2.с3! (угрожая 3.Фe5×)
 С : с3 и теперь проходит 3.Фd6! Фb2 4.Фf6+ С : f6 5.Kd6× или
 4. . . Кр : e4 5.Ф : g6×.

Прекрасная задача с тремя правильными матами.

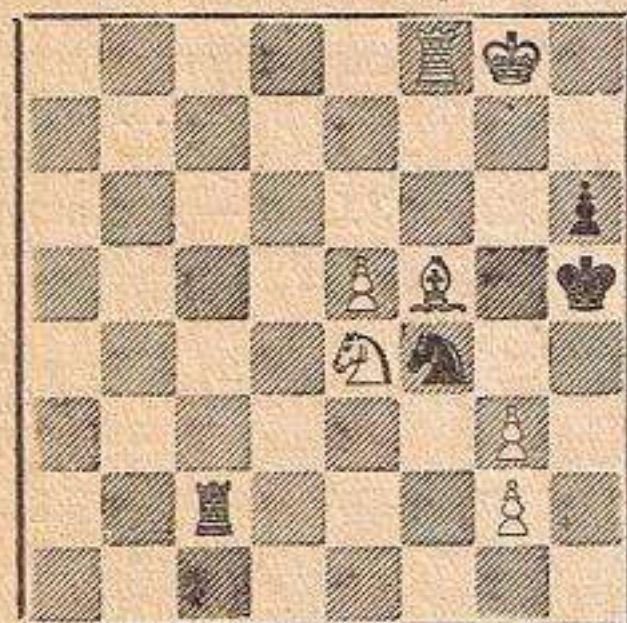
IV. КОСВЕННЫЕ КОМБИНАЦИИ В ЗАЩИТЕ

Комбинации этого типа в действительном решении встречаются
 очень редко. Гораздо чаще встречаются задачи, в которых они
 проходят в ложных следах, а в анти-формах их — в действитель-

ном решении (см. раздел V, задача
 №43). Мы ограничимся одним при-
 мером (№ 37).

№ 37. Р. М. Кофман

Печатается впервые



Мат в 4 хода. 1. Лf6.

После 1. Лf6 грозит 2. g4+
 Крh4 3.Л : h6+. Если 1. . . Л : g2
 2.Крh7. Но черные могут выну-
 дить слона или ладью белых пред-
 варительно проделать критиче-
 ский ход. Напр., 1. . . Лс8+! 2.
 С : с8 и теперь 2. . . Ке6!, стано-
 вясь на поле пересечения обеих
 фигур.

Белым приходится взять коня
 3. Л : е6!, и черные как будто
 добились своего, так как слон вы-
 ключен, но очень дорогой ценой:
 они лишились обеих активных
 фигур, и в этом положении цуг-

цванга должен играть король: 3. . . Крг4 4.Л : h6×. Или
 1. . . Лс6! 2.Л : с6 Ке6! 3.С : е6! Крг6 4.Сg4×. Здесь осуще-
 ствлена комбинация белого Новотного.

Если в задаче № 37 добавить белую пешку на с7 и переставить
 слона на с8, аналогия между черной и белой комбинациями Но-
 вотного будет полной, ибо после 1. . . Лс6! 2.Л : с6 Ке6 можно
 будет брать не только слоном, но и ладьей: 3.Л : е6 Крг4
 4.Л : h6×.

V. АНТИФОРМЫ ЛОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ

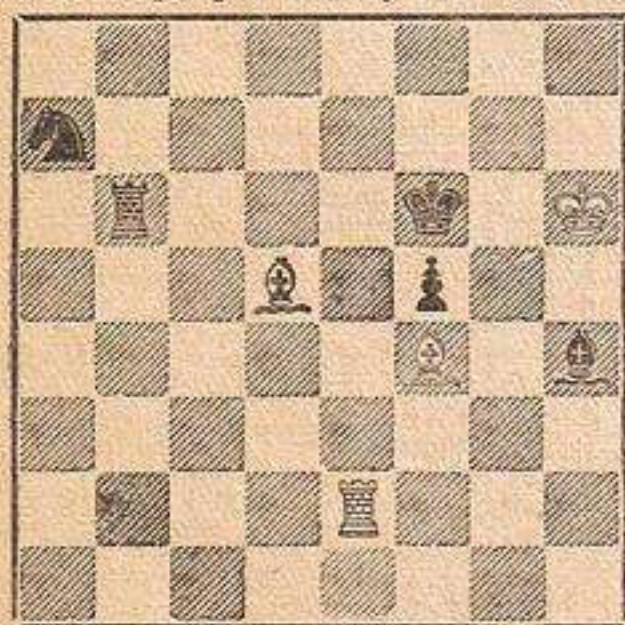
В комментариях к задачам №№ 16 (ход 1.Лс5), 30 (1. . . Сb1
 и 1. . . Лge5) и 36 (2. . . С : с3) мы уже вскользь упомянули об
 антикритических ходах. Теперь обобщим эти понятия и дадим
 точное определение антиформы логической идеи.

Всякая логическая комбинация имеет две формы: прямую, или проформу и обратную, или антиформу.

Антиформа логической комбинации состоит в возврате подготовительного маневра, либо части его, сделанного до или в течение решения. Если проформа — прямая комбинация в атаке (защите), антиформа ее — косвенная комбинация в защите (атаке), и наоборот. Правильность этого подтверждается следующими примерами. В задаче № 38 белые проводят в угрозе комбинацию Цеплер-Туртона: 1.Ла8! 2.Лdd8 и 3.Лас8×. Черные могут вынудить белых вернуться ладьей обратно: 1... Кf8! 2.Л : f8. Но у них иссякли все силы, и в остальные 3 хода белые снова беспрепятственно проводят задуманное сдвоение: 3.Ла8 4.Лdd8 и 5.Лас8×.

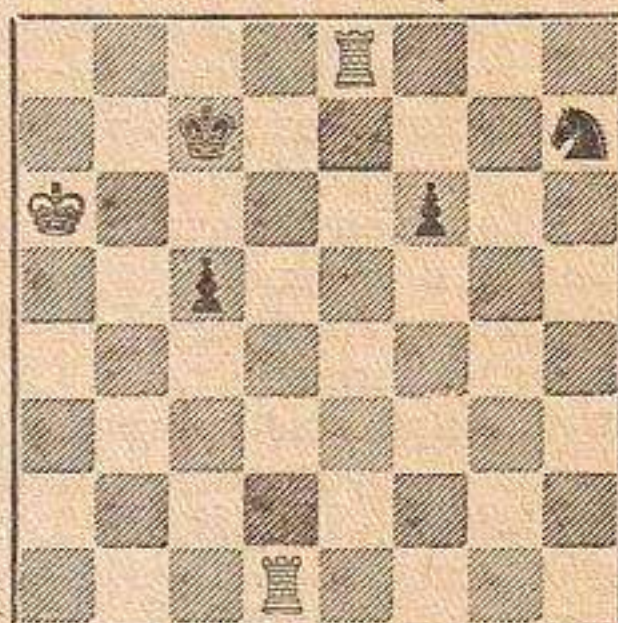
Тема Цеплер-Туртона — прямая комбинация в атаке, ее антиформа — косвенная комбинация в защите, так как черные вынуждают белых взять обратно сделанный ход.

№ 39. А. Кремер и Ф. Палац
«Neue Leipziger Ztg.», III-1934, I пр.



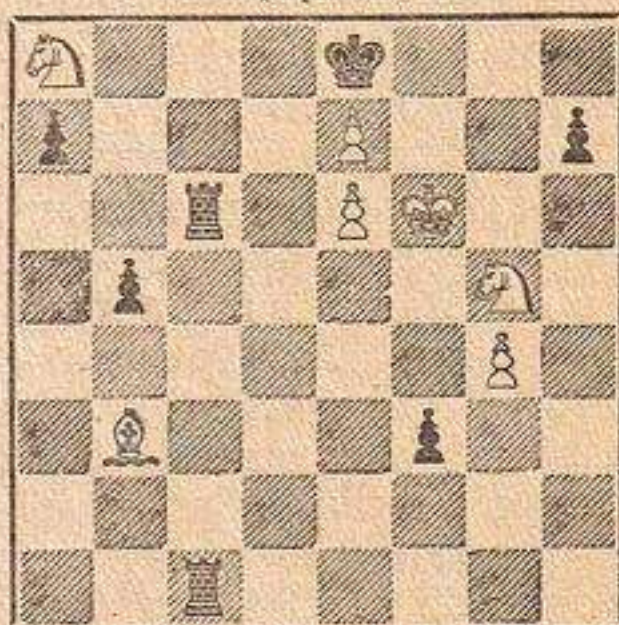
Мат в 4 хода. 1. Сg8.

№ 38. Ф. Палац
«Els Escacs a Catalunya», 1932



Мат в 5 ходов. 1. Ла8.

№ 40. Ф. Палац
«Антиформа», 1929



Мат в 6 ходов. 1. Кf7.

На примерах №№ 39 и 40, мы познакомимся с антиформами косвенных комбинаций в атаке.

В задаче № 39 после 1.Сg8! грозит 2.Ле8! Кс6 3.Ле6×. Кстати отметим, что первые два хода белых — антикритические: нельзя

сразу 1.Ле8? Леб! (но не Ксб? 2.Сg8!) 2.Л : еб+ Крf7!, а после 1.Сg8 нельзя 2.Се5+? Кре7! Цель обоих ходов — избежать перекрытия своих же фигур.

Черные успевают сыграть антикритически: 1... Лd6! и теперь 2.Ле8? уже не страшно — 2... Ксб! — и все защищено. На ход 1... Лd6 белые отвечают выжидательным ходом 2.Ле3!, ставя черных в положение цугцванга. Если 2... Лb6 (а6), то этот ход оказывается критическим для того же перекрытия: 3.Ле8! Ксб 4.Леб×. Если 2... Ксб, то опять 3.Ле8! — и черные снова в цугцванге. Теперь ход 1... Лd6 оказался критическим для частичного замурования ладьи типа Зеебергера. Очень сложная задача!

Нас интересовал в этой задаче, собственно говоря, только смысл хода 1... Лd6! Белые грозят использовать якобы уже сделанный критический ход (напр. Лd6—b6). Однако, их позиция еще не готова для решающей атаки и они вынуждены потерять один ход на ее завершение. Этим временем пользуются черные и берут свой критический ход обратно. Налицо прямая комбинация в защите.

В задаче № 40 черные возвращают не только критический, но и перекрывающий ходы. Следует себе представить, что белые вынудили раньше критический ход Лс8—с1 и затем перекрывающий Ла6—с6, и после 1.Кf7! грозят это пересечение использовать: 2.Кс7+ Л : с7 3.Кd6×. Черные берут свой перекрывающий ход обратно: 1... Ла6!. Тогда 2.Сd5, угрожая 3.Сс6+ — тема Плахутты. Черные все же успевают сыграть антикритически: 2... Лс8! 3.Сс6+? Ла : с6! 4.Кс7+ Лс8 : с7! Они как будто защитились от всех угроз, но все же у белых достаточно средств, чтобы снова вернуть все черные фигуры в первоначальное, невыгодное для них, положение: 3.С : f3! (угрожая 4.g5 5.Кd6+ и 6.Ch5×) Лс3! (4.g5? Л : f3+) 4.Сс6+ Ла : с6 5.Кс7+ (наконец-то!) или 4... Лс : с6 5.Кd6+.

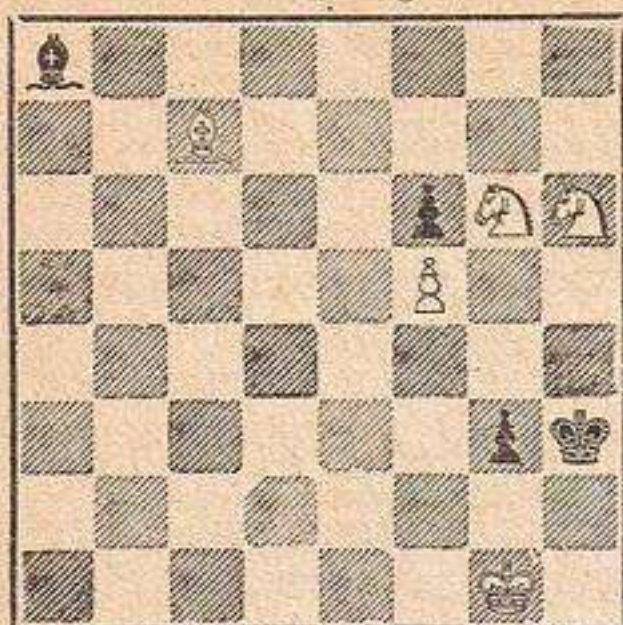
Такой вид антиформы, когда возвращаются все элементы какой-нибудь комбинации и затем эта же комбинация проходит в обратном порядке, назван Ф. Палацем *полной*, или *совершенной антиформой*.

В задаче А. Кремера (№ 41) после 1.Са5! грозит 2.Сс3 3.Кf4+ Крh4 и 4.С : f6×. Если 2... g2 3.Се1 и 4.Кf4×. Черные в защите проводят комбинацию Клинга: 1... Ch1! 2.Сс3? g2! и теперь нельзя 3.Се1 — пат! Белые играют, однако, 2.Се1!. Черные в цугцванге вынуждены взять критический ход слонком обратно: 2... Ch1—a8 (анти-Клинг), на что последует 3.Сс3! и т. д. Комбинация анти-Клинга является, таким образом, косвенной комбинацией в атаке.

Анти-бристольская тема осуществлена в задаче Монгредьена (№ 42). После 1.с3 наступает цугцванг. Каждая из черных фигур держит под обстрелом два поля (фокальные поля): ферзь — поля е3 и е6, ладья — а3 и d6. То, что, напр., поле е6 защи-

№ 41. А. Кремер

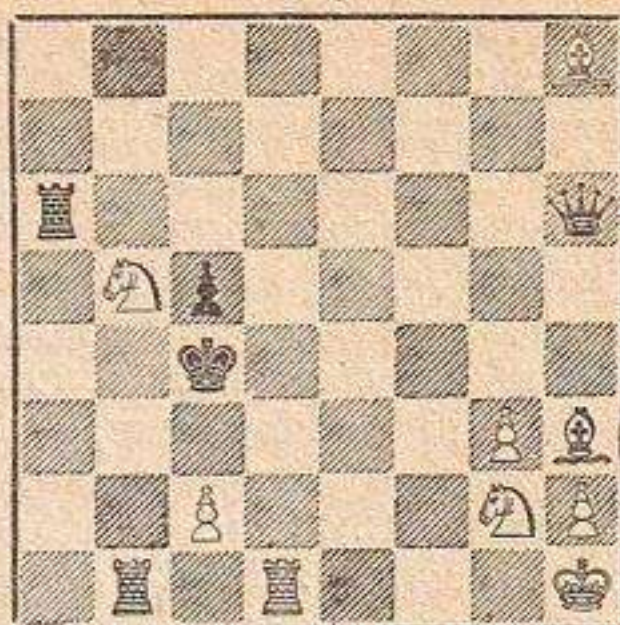
«Wiener Schachztg.», 1931



Мат в 5 ходов. 1. Са5.

№ 42. А. Монгердьен

«La Stratégie», 1921



Мат в 3 хода. 1. с3.

щено только ферзем (а не ладьей), ясно из попытки: 1. Се6+ Л: е6? (Ф: е6!) 2. Ка3×. Черные вынуждены играть, не выпуская фокальные поля из-под обстрела, напр., 1... Фс6! Но этим ходом ферзь перекрыл ладью двигаясь по линии ее действия: 2. Кd6+! Ф: d6 3. Ке3×. Или 1... Лf6 2. Се6+! Л: е6 3. Ка3×.

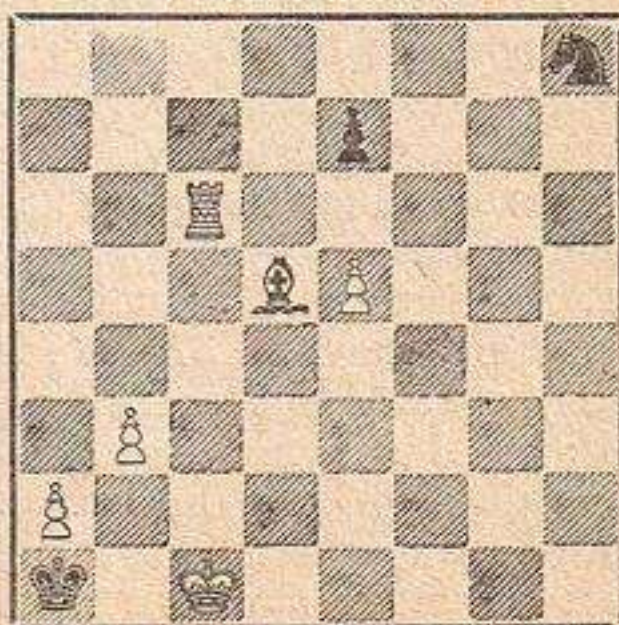
Представим себе позицию после первого хода 1. с3 Фс6. Грозит 2. Кd6+ Ф: d6 3. Ке3×. Черные защищаются, прокладывая путь ладье: Фh6! 2. Кd6+? Л: d6! 3.? — бристольская тема как идея в защите. Отсюда ясно, что ход 1... Фс6 — антибристольский. Отметим, кстати, что антибристольская тема очень напоминает пересечение Вюрцбург - Плахутты с той лишь разницей, что здесь линии действия обеих тематических фигур пересекаются под 180°, там-же — под 90°.

Наконец, в задаче № 43 осуществлена антиформа белого Новотного (т. е. антиформа косвенной комбинации в защите). В этой задаче нужно заставить черного короля взять на a2 и тогда следует Ла6×, а для этого необходимо уничтожить обе черные фигуры. Но на выжидательный ход белых, напр., 1. Лb6? черные отвечают 1... е6! и, если 2. Л: е6, то Кf7!, а если 2. С: е6, то Кg6! — и уничтожить коня не удастся.

Белым необходимо предотвратить перекрытие своих фигур и сыграть антикритически. У них на выбор как будто два хода: 1. Лh6 и 1. Сg8. После 1. Лh6 е6 2. С: е6 конь уже не может вы-

№ 43. И. Меллер

«Dt. Wochenschach», 1909



Мат в 4 хода. 1. Сg8.

рваться, но оказывается, что ладья проделала критический ход для вторичной комбинации Новотного: 2. . . Кр : а2! и не может матовать на а6. Поэтому следует играть: 1. Сg8! е6 2. Л : е6! и т. д.

Прежде чем закончить этот раздел, хочется обратить внимание наших читателей на следующее существенное обстоятельство.

Несмотря на существование совершенно точной и всеобъемлющей терминологии логических идей, можно натолкнуться часто на неверные определения тех или иных комбинаций. Происходит это главным образом потому, что авторы этих неверных определений не учитывают основного признака — и н и ц и а т и в ы проведения комбинации, — определяющего принадлежность ее к той или иной группе тем. Приведем несколько примеров.

В книге С. Левмана («Современная шахматная задача», 1928, часть II) на стр. 33—34 автор приходит к заключению, что лойдовское освобождение линии является антиформой бристольской идеи (см. задачи №№ 4 и 11), так как движения освобождающей и главной фигур противоположны по своему направлению. Мы же установили, что обе темы являются м е т а ф о р м а м и, так как в них выражена одна и та же белая стратегическая комбинация: устранение ненужной фигуры.

В задачах №№ 14 и 16 также проведена одна и та же идея: сдвоение белых фигур, причем в первом случае вступление представляет собой критический, во втором — антикритический ход.

И н и ц и а т и в а проведения комбинации в обоих случаях принадлежит белым. Следовательно, антиформа сдвоения Бруннер-Туртона будет косвенной комбинацией в защите и она содержится в той же задаче № 14 в варианте 1. Лd1 d5!, вынуждая белых взять свой критический ход обратно (иначе король выберется на свободу), 2. Л : d5, используя в дальнейшем открытую линию d, 3. Лgd2 и т. д.

С антиформой комбинации Цеплер-Туртона мы уже встретились в задаче № 38.

Наконец, интересно сравнить задачи №№ 6 и 37. В задаче № 37 в варианте 1. Лf6 Лс8+ 2. С : с8 (критический ход!) Ке6 3. Л : е6 как будто также проведена индийская тема, как и в задаче № 6: ведь на третьем ходе нельзя брать коня слоном из-за пата и, следовательно, перекрытие слона ладьей имеет целью распатовать короля. Все же обе задачи ничего общего между собой не имеют! Критический ход в задаче № 6 — с в о б о д н ы й ход, предусматривающий патовую защиту черных. Критический же ход в задаче № 37 — в ы н у ж д е н сильной угрозой черных (шах!), и для проведения первоначально задуманной атаки (2. g4+ 3. Л : h6+) ненужный и даже вредный.

Таким образом, при определении темы задачи следует руководиться не только цветом фигур, выполняющих данную тему, но и установить какой из сторон принадлежит инициатива ее проведения.

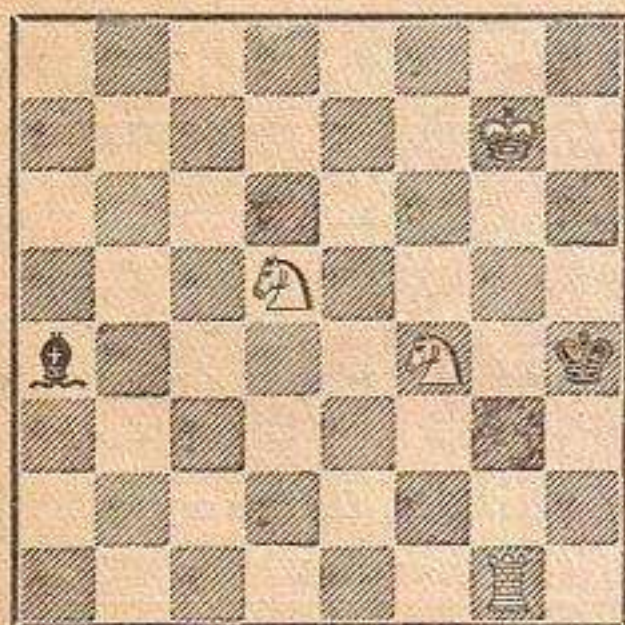
Б. ОТВЛЕЧЕНИЕ И ПРИВЛЕЧЕНИЕ ФИГУР

1. Римская идея и ее антиформа

Сущность римской идеи сводится к следующему. В начальном положении черная фигура может отразить определенную угрозу белых, напр., в задаче № 44: 1. Ke7? Cc2! Белые ее отвлекают таким образом, что, если она повторно будет стремиться отразить эту же угрозу, в позиции черных создастся определенное ослабление, чем и воспользуются белые. В задаче № 44 после 1. Лg2! грозит 2. Kg6+ и 3. Kdf4×. Если 1... Ce8 2. Ke7! Cg6 3. K:g6×! Второй тематический вариант: 1... Cc2 2. Ke3! (ранее на 1. Ke3? последовало бы Cd7!) Cf5 3. K:f5×! Замечательная миниатюра!

№ 44. В. Массман

«Neue Leipziger Ztg.», 1935

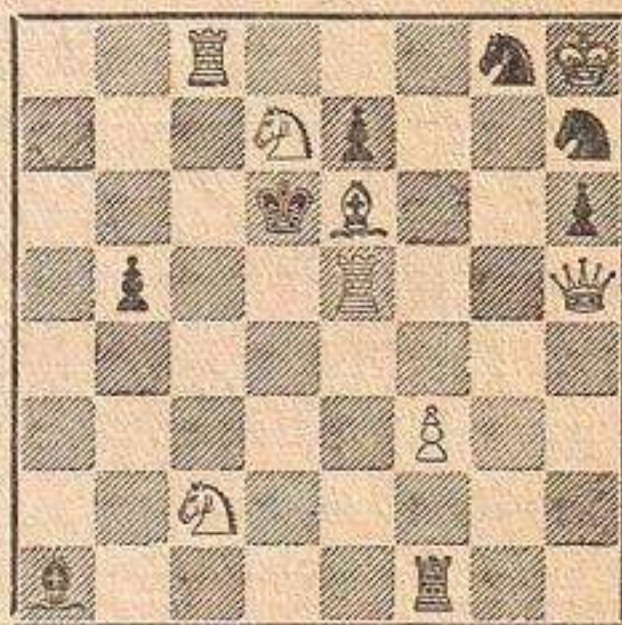


Мат в 3 хода. 1. Лg2.

№ 45. Г. Феттер

(переработка Р. Кофмана, 1930)

«Dresdner Schachbund», 1926, I пр.



Мат в 3 хода. 1. Фh2.

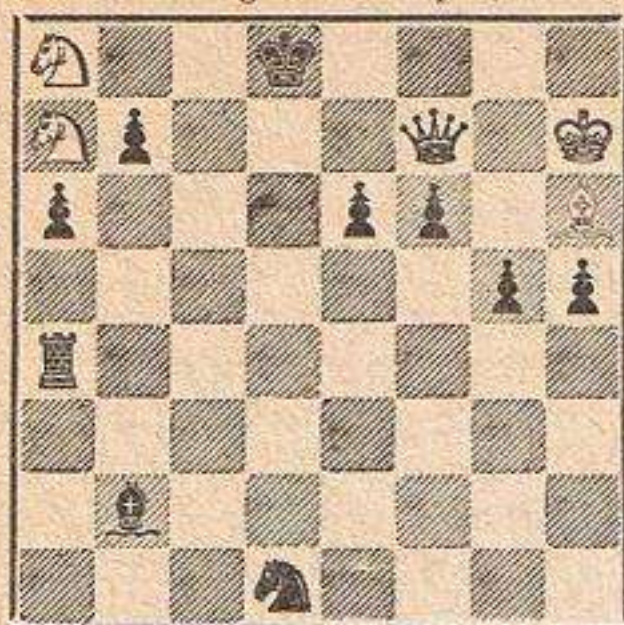
Римская идея с развязыванием белой фигуры в двух вариантах проведена в задаче Феттера (№ 45).

В начальном положении на 1. Ka3? следует Лb1!, а на 1. Kb4? — Лc1! (тематические ложные следы). После 1. Фh2! (с угрозой 2. Фd2+) Лf2 2. Ka3! Лb2 3. Ле2×! или 1... Л:f3 2. Kb4! Лc3 3. Ле3×! Ходы черной ладьи 2... Лb2 и 2... Лc3 носят критический характер.

Свое название эта идея получила по задаче Коца и Кокелькорна, напечатанной в «Dt. Wochenschach» в конце 1905 года и посвященной одному проблемисту из Рима. Впрочем, римский мотив встречался и ранее (напр., в задаче Кидсона, 1858 г.).

В задаче № 46 предполагается, что первое отвлечение черной тематической фигуры (ладьи) уже выполнено, и белые после

№ 46. Ю. Бухвальд
«Hamburger Corresp.», 1929



Мат в 3 хода. 1. Сg7.

1. Сg7 хотят его использовать, угрожая 2. Кb6 Лd4 3. С : f6×. Черные успевают уйти надъей с опасной четвертой горизонтали, напр., 1... Ла5! Теперь 2. Кb6? не достигает цели: 2... Лd5!, но ход 1... Ла5 является вступительным к новой римской комбинации: 2. Кc7! Ле5 3. С : f6×. Ранее на 1. Кc7? следовало 1... Ле4! В задаче еще имеются два варианта: 1... Ла3! 2. Cf8! и 3. Фе7×, используя блокирование поля a3, и 1... Се5! (антикритический ход — 2. Кb6? Лd4! 3. С : f6+ С : f6!) 2. Кc7! и 3. К : e6×.

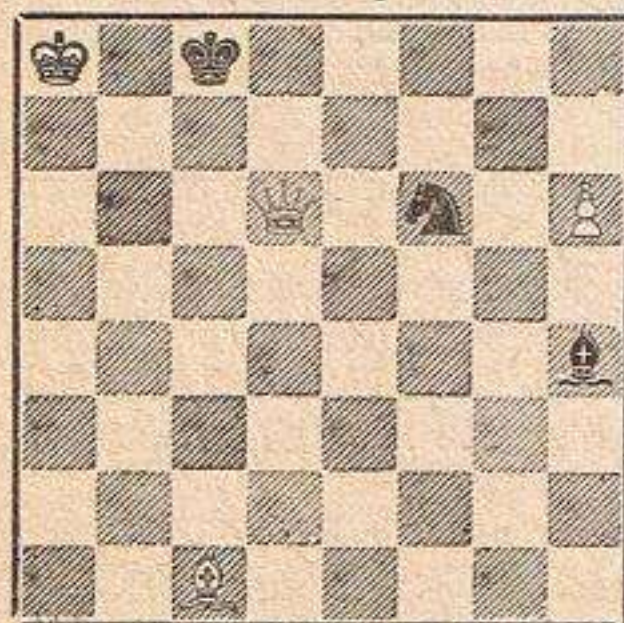
В этой задаче проведена, таким образом, одновременно римская идея и ее антиформа.

2. Дрезденская идея

Римская идея сводится к сложному, двукратному отвлечению или привлечению одной черной фигуры. Существует ряд тем, где эти два движения выполняют две черные фигуры. К их описанию мы и переходим.

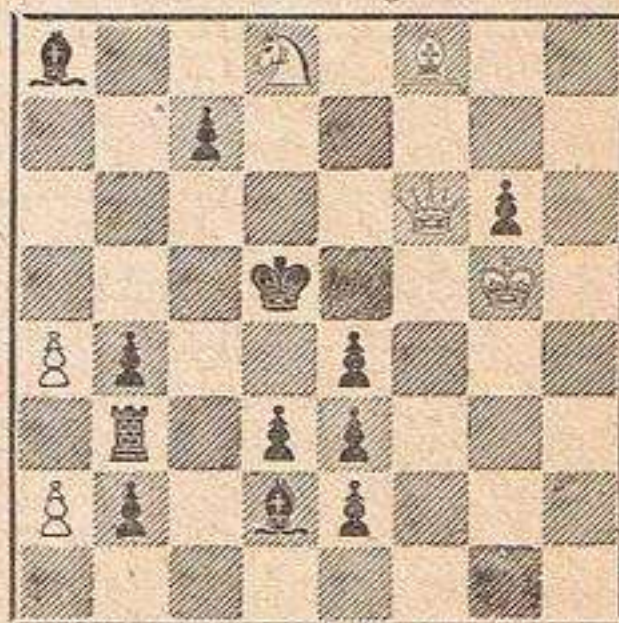
Среди этих тем особое место занимает так называемая дрезденская идея, названная по городу, в котором проживал ее автор — Ф. Палич.

№ 47. Ф. Палич
«Dt. Schachztg.», 1928



Мат в 3 хода. 1. h7.

№ 48. Э. Цеплер
«Dresdner Anzeiger», 1927



Мат в 3 хода. 1. Kpg4.

В задаче № 47 нельзя 1. Cf4? из-за Ке8! После 1: h7! К : h7 2. Cf4! конь уже не в состоянии парировать угрозу 2. Фе7×,

но включился слон, который и защищается 2. ... Cd8, правда теперь этой защиты уже недостаточно: 3. Фе6×!

Этот тип дрезденской идеи, когда играют обе черные тематические фигуры (одна из них отвлекается посредством 1. ... К : h7, а другая, наоборот, привлекается 2. ... Cd8) носит название типа П а л и ч а.

Если же одна из фигур во время действительного решения остается неподвижной и играет лишь в тематическом ложном следе, а вторая выполняет оба движения, то такой тип известен под названием дрезденской идеи типа Б р у н н е р а.

В задаче № 48 тематический ложный след 1. Сg7? опровергается движением слона 1. ... Сс3! После 1. Кpg4! (угрожая 2. Фg5+) Лс3 2. Сg7! поле с3 заблокировано для слона, но ладья получила возможность защиты 2. ... Лс4, тогда 3. Фе5×, используя блокирование поля с4.

Аналогичен второй вариант: 1. Фе7? Лс3! и 1. Кpg4! Сс3 2. Фе7! Cd4 3. Фе6×.

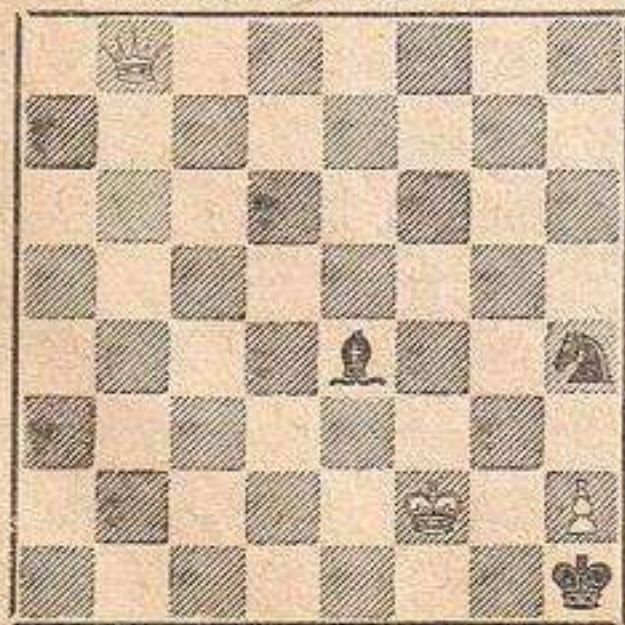
3. Тема прицельного пункта

Под прицельным пунктом (полем совпадения, цементирующим полем) понимают определенное поле, защищенное двумя или более черными фигурами, которым в результате проведения каких-то маневров овладевают белые.

Таким образом, прицельный пункт является, собственно, лишь механизмом для объединения в одной задаче аналогичных или даже разных идей. Но, как это случалось и с другими механизмами, А. Клинке, который в 1919 году впервые дал ему определение, трактовал прицельный пункт как самостоятельную тему.

№ 49. В. Массман

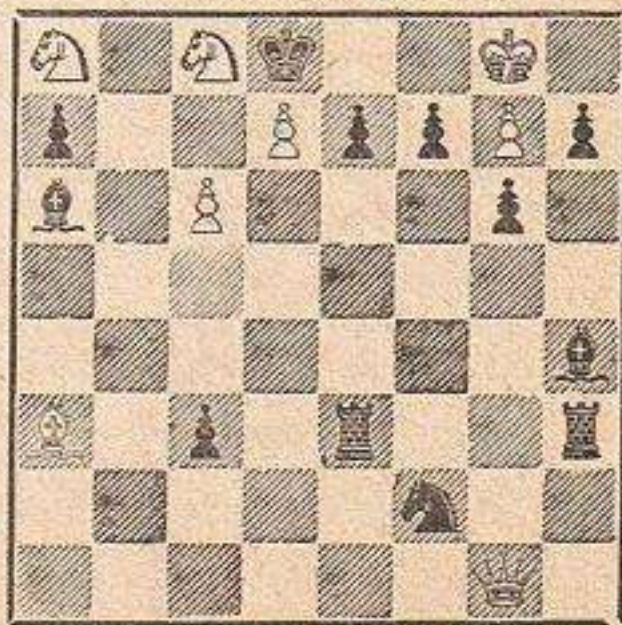
«Essener Anzeiger», 1927



Мат в 3 хода. 1. Фg3.

№ 50. Э. Плесниевый

«Die Schwalbe», 1932



Мат в 3 хода. 1. Фg3.

В задаче № 49 прицельным пунктом будет поле g2. После 1. Фg3 (угрожая 2. Фg1×) одна из черных фигур привлекается на прицельный пункт, напр., 1... Kg2 2. h4! (угрожая 3. Фh3×), вторая фигура отвлекается от защиты поля g2: 2... Cf5 3. Ф : g2×!

Второй вариант: 1... Cg2 2. h3 K~ 3. Ф : g2×!

Таким образом, в процессе решения одна из черных фигур привлекается на прицельный пункт (характерный признак темы по Клинке), а действие второй фигуры на это поле уничтожается взятием, отвлечением, связыванием или другим способом.

Впоследствии, через несколько лет, Массман и Палац, рассматривая прицельный пункт только как механизм, дали более общее определение, примерно приближающееся к данному нами.

Центр тяжести задачи Плеснивого (№ 50) — римская игра в двух вариантах со взаимным перекрытием ладьи и слона. Лишь внешне обе эти игры связаны с прицельным пунктом e7.

Нельзя 1. Kph8? Cf6! или 1. Cb4? Le5! Поэтому 1. Фg3!, угрожая 2. Фc7×.

Если 1... C : g3 2. Kph8! Ce5 3. C : e7×; 1... Le : g3 2. Cb4! Lg5 3. C : e7×.

В задаче еще имеются два варианта: 1... e5 2. Ф : h4+! и 1... Lh : g3 2. Kp : h7!

Наконец, проблемистами Розенкильдом и Экардтом понятие прицельного пункта было еще более обобщено.

Их определение сводится к следующему.

Прицельный пункт защищен двумя черными фигурами, причем одна из них непосредственно защищает этот пункт (активная защита), а другая находится на пути той белой фигуры, которая стремится попасть на прицельный пункт (пассивная защита).

Белые заставляют активную фигуру стать на прицельный пункт, а другую удаляют с пути любым способом.

В задаче № 51 после 1. Кра8 грозит 2. Ка7+.

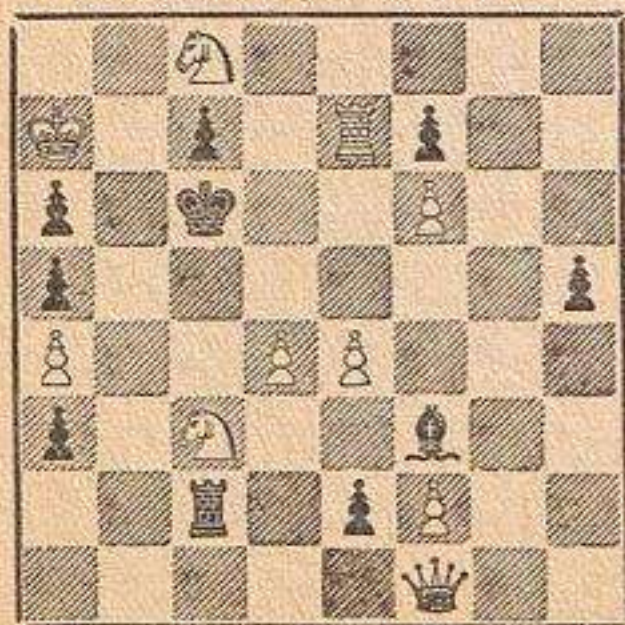
Черные могут уничтожить, напр., коня: 1... Л : c3. Тогда 2. Фh3! Cg4 3. Ф : c3×!

Таким образом, ладья — активный защитник прицельного пункта c3, слон — пассивный.

Во втором варианте они меняются ролями: 1... C : e4 2. Фb1! Лb2 3. Ф : e4×! Слон становится активным, а ладья — пассивным защитниками поля e4.

№ 51. Г. Розенкильде

«Hessische Landesztg.», 1935



Мат в 3 хода. 1. Кра8.

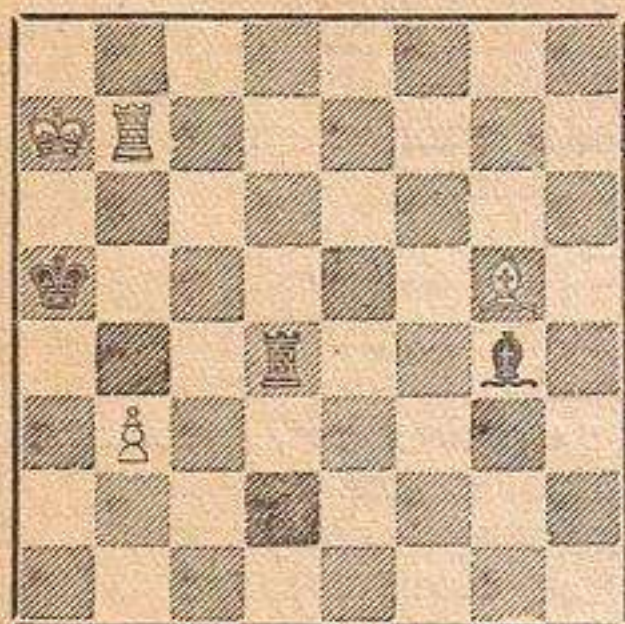
4. Фокальная тема

Фокальными полями называют два атакованных белыми поля, которые находятся под защитой одной черной фигуры (обычно ферзя).

Белые каким-нибудь стратегическим маневром делают невозможным одновременную защиту обоих полей и таким образом завоевывают одно из них.

№ 52. Т. Ниссля

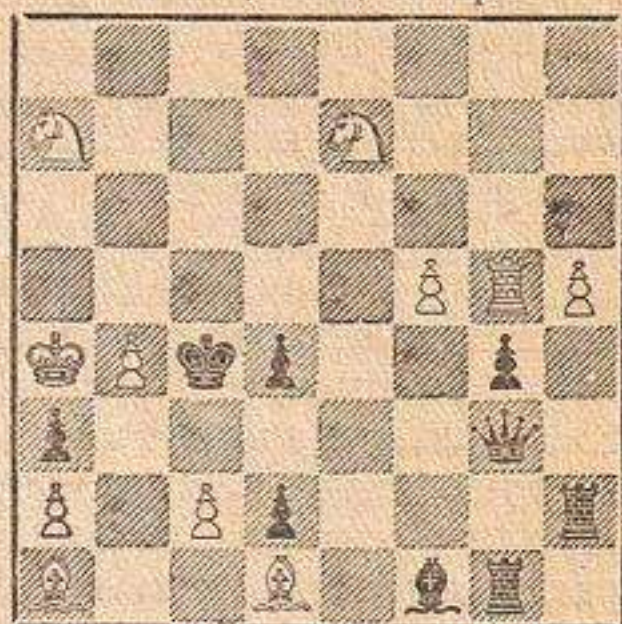
«Akad. Monatsschrift für Schach», 1910



Мат в 6 ходов. 1. Ch4.

№ 53. Л. И. Куббеля

«Tijdschrift v. d. Nederl. Schaakbond», 1934, II пр.



Мат в 3 хода. 1. Kb5.

В остроумной задаче Ниссля (№ 52) действующими фигурами будут белый слон и черная ладья.

Ладья держит под обстрелом фокальные поля d2 и d8. Белые первым ходом меняют их на другие: 1. Ch4! (угрожая 2. Ce1+). У черных имеется защита 1... Ld1! Тогда 2. Cg3! (снова меняя «фокусы») Лс1! 3. Cf4! (в третий раз!) Лс2! 4. Cg5! — слон вернулся в первоначальное положение, но, увы, черная ладья уже не в состоянии защитить одновременно оба поля — d2 и d8.

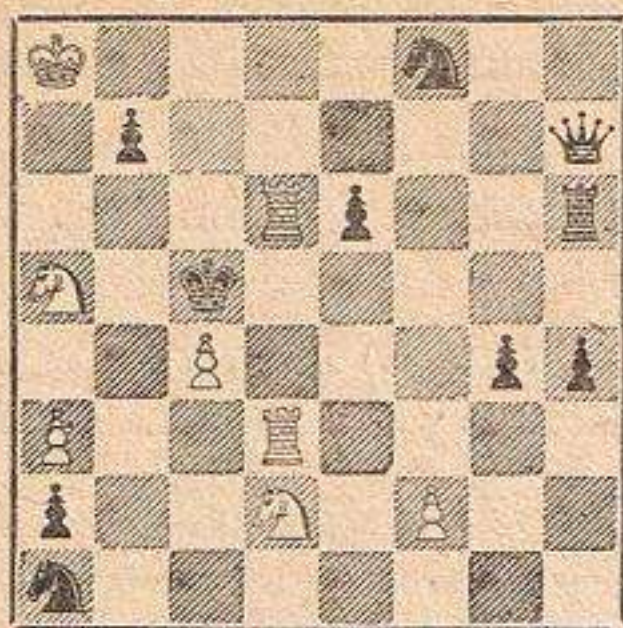
Эта прекрасная миниатюра может служить также хорошим примером так наз. темы дуэли, в данном случае между слоном и ладьей.

В задаче № 53 фокальные поля a3 и d6 защищены черным ферзем.

Тонкими маневрами, напоминающими римскую игру, белые заставляют черных ладью и слона стать на пути ферзя, завоевывая таким образом один из «фокусов». Решение: 1. Kb5 (угрожая 2. Cf3!). 1... Ce2 2. Лg6! Cf3 3. К : a3×; 1... Ле2 2. f6! Ле5 3. Kd6×; 1... Лf2 2. Л : g4! Лf4 3. Kd6×. Очень любопытен также вариант 1... Cg2! (2. Cf3? Л : a1!) 2. Ce2+. Задача высокого класса.

№ 54. А. Кремер

«Neue Leipziger Ztg.», V-1933, I пр.



Мат в 4 хода. 1. f4.

В задаче № 53 ферзь во время решения оставался неподвижным, в следующей же (№ 54) он проявляет большую подвижность. Если сразу попытаться 1. Лd3—d4? (угрожая 2. Kb3+), то Фb1! 2. Лd3 Фh1!. Поля h7, b1 и h1, с которых черный ферзь защищает фокусы, носят название узловых или контрольных точек. Поэтому белые предварительно перекрывают диагональ h1—b7: 1. f4! (угрожая 2. f5!) gf (en passant) 2. Лd3—d4! Фb1 3. Лd3! — и черные вынуждены сдать один из «фокусов».

В настоящей статье нами были описаны все основные логические комбинации. За неимением места, мы не смогли остановиться на смешанном пересечении, а также на некоторых менее распространенных комбинациях.

Следует отметить, что в настоящее время логическая школа переживает определенный кризис. В своем огромном большинстве, задачи ярых сторонников логической школы одновариантны. Оправдывается это якобы тем, что побочные варианты лишь отвлекают решателя от художественного восприятия основной мысли автора.

Идейный багаж логической школы, хотя и довольно велик, но уже основательно разработан и начинает себя исчерпывать. Ново-немцы же упрямо не желают включить в круг своей тематики другие стратегические элементы, кроме разобранных нами.

Прямым следствием такой установки явился тот факт, что в творчестве целого ряда проблемистов логической школы ярко проявляется формализм: логическая форма становится у них содержанием задачи. Налицо выхолащивание идейного содержания, сосредоточение всего внимания на механизме задачи.

Для движения вперед необходима свежая струя, новая творческая мысль, ибо без этого нового невозможен прогресс.

На такой точке зрения и стоят советские проблемисты. Они изучают творчество проблемистов всех школ для того, чтобы поднять развитие нового комплексного типа шахматной задачи, созданного их усилиями, на более высокую ступень. Что это так, демонстрируют хотя бы замечательные задачи №№ 25 и 30 из нашей статьи.