

ЛОГИЧЕСКИЕ МАНЕВРЫ

Прямые и косвенные маневры. Маневры типа выбора. Абсолютная и относительная чистота цели. Характерные приемы и темы. „Темпо-задачи“. Логические маневры в защите черных

Свой доклад на Московском международном конгрессе шахматных композиторов (1961 г.), посвященный состоянию и перспективам развития логической школы, Г. Граземан начал с выяснения вопроса: что такое логическая задача, каковы объективные признаки, заключенные в задаче, которые позволяют отличать ее от задач других направлений?

Таких признаков два. Первый относится к структуре решения. В логической задаче процесс решения заключается в установлении причинных зависимостей и связей. Решение может быть расчленено на отдельные звенья или планы. Именно это и дает право называть такие задачи логическими, в отличие от всех остальных задач, в которых решение находится чисто интуитивным путем.

Второй признак заключается в чистоте цели хода: подготовительный план не должен иметь никаких других целей, кроме тех, которые устраняют препятствия к осуществлению главного плана. Мы уже видели, что это требование является своеобразным выражением общего закона экономии.

Логической задаче, определению и развитию принципов ее построения, посвящено много работ. Наиболее значительными из них являются книги А. Кремера и Э. Цеплера (17), В. Шпекмана (18), Г. Граземана (19), Г. Ключера (20). Несмотря на обилие книг и статей, законченной теории логических задач еще нет. Особенно существенны пробелы, как отмечал в своем докладе Граземан, в теоретической разработке логической структуры задач. Огромный опыт, накопленный в процессе развития школы, еще ждет всестороннего анализа. Пока дело ограничивается лишь классификацией отдельных типов логических задач или некоторых групп тематики.

С одним классификационным принципом мы уже знакомы. Если подготовительный маневр, осуществляемый

белыми, состоит в изменении расположения только белых фигур, это прямой маневр; если белые вынуждают в своих целях перемещение черных фигур, маневр называется косвенным.

В задаче № 103 белым нужно сдвоить ладьи по четвертой горизонтали. Однако пробная игра 1. Лdd4? Л : d8 2. Лb4 Сс8 указывает, что вперед должна пройти другая ладья, уже стоящая на этой линии, тогда связывание по вертикали «d» не будет препятствием к осуществлению главного плана — мата ладьей с f4: 1. Ле4 Л : d8 2. Лdd4 3. Лf4×. При сдвоении белые предварительно осуществляют антикритический ход ладьей с4, чтобы избежать перекрытия ее второй ладьей.

Сдвоение фигур широко используется логической школой и образует одну из основных тематических групп. Темы этой группы характеризуются игрой двух одинаково ходящих фигур, одна из которых уже находится на линии сдвоения и делает подготовительный ход, а другая после этого попадает на ту же линию. В последующей игре одной из этих фигур по линии сдвоения обязательно используется поддержка ее другой фигурой. Все эти темы являются примерами прямых маневров.

В рассматриваемой задаче есть второй вариант. В начальном положении нельзя играть 1. Сb1? из-за ответа 1...a2. Но когда черный король возьмет ладью—1...Кр:e4, ход 2. Сb1 становится возможным, так как теперь мат дается двойным шахом: 2...a2 3. Лd4×. Если в первом варианте белые достигали цели перегруппировкой собственных сил, то здесь они делают это, вынуждая черного короля попасть на невыгодное поле. Это пример косвенного маневра.

Косвенный маневр осуществлен и в позиции № 104. Пробная игра 1. Фе8? С : d4 2. Фg8 Сg7 3. Фh7 Ch6 показывает, что, пока черная ладья не стоит на a7, мата не будет. Поэтому сначала 1. Фа8, и лишь после 1...Ла7 проходит главный план: 2. Фе8 С : d4 3. Фg8 Сg7 4. Фh7 Ch6 5. Ф : a7×. А на 3...Лg7 следует вариант, готовый и до отвлечения ладьи на a7: 4. Фh8 Лh7 5. Ф : d4×. В этой задаче интересны ходы белого ферзя, совершаемые по одной линии. Подобные ходы мы видели и в задаче № 37, а впервые они встретились в знаменитой задаче Котца и Коккелькорна (1911 г.), известной под названием «Ласточка» («Швальбе»).

Более сложный косвенный маневр, вынуждающий желательное для белых перестроение черных фигур, реализован в задаче № 105. Здесь главный план 1. Лb8+ Л : b8 2. abФ+ Ф : b8 3. Фа6+ опровергается ответом 3. . . Фа7. Надо добиться, чтобы черный ферзь оказался впереди ладьи и именно он уничтожался на поле b8. Белые осуществляют это в два этапа: сначала черный ферзь переводится на e8: 1. Ke8 Ф : e8, а затем ладья ставится за ферзя: 2. Cd4 Лс2+ 3. Cf2 Л : f2+ 4. Kph3 Лf8. После этого осуществляется главный план: 5. Лb8+ Ф : b8 6. abФ+ Л : b8 7. Фа6×. По терминологии логической школы проведенный здесь маневр называется анти-пери-Цеплер-Лойд-Тертон. Если не придавать значения этим мудреным названиям, а просто посмотреть, что делается на доске, то нельзя не признать большой изобретательности авторов. Девиз современной логической школы: «логика + фантазия» — оправдан здесь полностью.

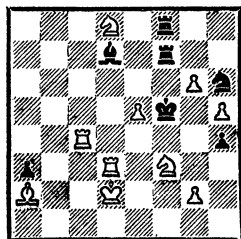
В последних примерах подготовительные планы состояли в устранении препятствий путем изменения положения некоторых фигур или нарушения готовых в начальном положении связей. Это действительно подготовительные маневры в собственном смысле слова. Иной характер носят подготовительные планы в следующих задачах. Здесь сами препятствия к реализации главного плана возникают только при попытке его осуществления, и их устранение достигается правильным выбором одного хода из нескольких — на первый взгляд одинаково возможных. Это маневры типа выбора.

№ 103. Б. Зоммер
«Швальбе», 1955
I приз

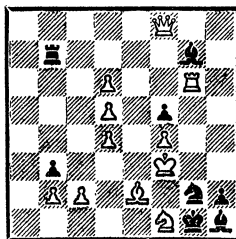
№ 104. И. Брейер
«Швальбе», 1962
I приз

№ 105. Г. Граземан
и А. Кремер
«Дейче шахцейтунг»,
1957

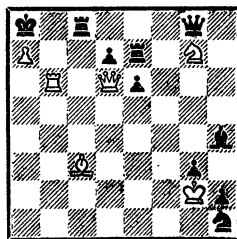
Поч. отзыв



Мат в 3 хода



Мат в 5 ходов



Мат в 7 ходов

В позиции № 106 для подготовки шахов ферзем ладья должна уйти с диагонали а2—g8. Решает только ход 1. Ле1 с вариантами: 1. . . h2 2. Фа2+ Kph8 3. Ф : h2+ Kpg8 4. Ф : b8× или 3. . . Ф : h2 4. Ле8×; 1. . . Фс8 2. Фb3+ 3. Ф : h3+; 1. . . Фd8 2. Фс4+ 3. Фh4+ (1. . . Kpf8 2. Фа2 Фb7 3. Фg8+ Kp : g8 4. Ле8×). Другие ходы ладьей представляют собой пробные игры: 1. Ле2? h2 2. Фа2+ Kph8 3. ?; 1. Ле3? Фс8 и 1. Ле4? Фd8.

В трехходовке № 107 белая ладья g7 должна попасть на пятую горизонталь. Она может сделать это через поля d7, с7 и b7. Однако две первые попытки являются пробными играми: 1. Лd7? Kg4 2. Лd5 c2 3. С : e4? или 1. Лс7? c2 2. Л7с6 Kg4 3. С : e4?, из которых видно, что белые не должны перекрывать своего слона на втором ходу. А на первом это возможно: 1. Лb7 Kg4 2. Лb5 c2 3. С : e4× и 1. . . c2 2. Л7b6 Kg4 3. С : e4×; угроза 2. Kd4+ ed 3. Лb5×.

В позиции № 108 белая ладья, играя по седьмой горизонтали, перекрывает черную и создает угрозу 2. Фf7+. Ход 2. Ф : g3 сразу не грозит, так как у черных имеется достаточная защита 2. . . Лb3 или 2. . . Лb4. Этот ход станет возможным после привлечения черной ладьи на нужную вертикаль, что достигается правильным выбором первого хода. Ходы на с7 и e7 являются пробными играми: 1. Лс7? Л : с7 2. Ф : g3 Лс4 или 1. Ле7? Л : e7 2. Ф : g3 Ле3. Правильно 1. Лd7 Л : d7 2. Ф : g3 Лd4 3. К : f6× или 2. . . Лd3 3. Л : f5×. С точки зрения строгих требований логической школы, известным недостатком является

№ 106. Б. Коцдон
«Дейче шахцейтунг»,
1959

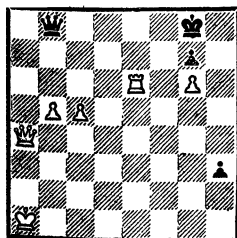
I приз

№ 107. Л. Лошинский
Международный
командн. матч

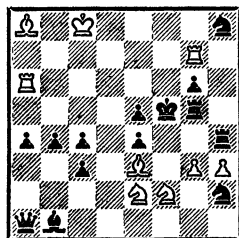
дружбы, 1962—1964

1-е место

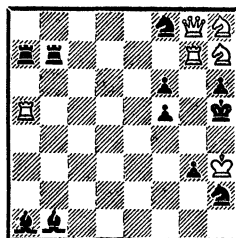
№ 108. Э. Цеплер
«Вельт», 1958



Мат в 4 хода



Мат в 3 хода



Мат в 3 хода

отсутствие в начальной позиции пробной игры с главным планом 1. $\Phi : g3$.

Задача № 109, где подобное же привлечение черной ладьи осуществляется не ладьей белых, как в предыдущем примере, а пешками, свободна от этого недостатка. Главный план 1. $\Phi : c7?$ в начальном положении опровергается ходами 1. . . Лh6(7) . Надо перевести черную ладью на другую вертикаль, где она перекрывала бы своих слонов. Тонкость состоит в правильном выборе играющей белой пешки. Пробные игры: 1. $g4?$ $\text{Л} : g4$ 2. $\Phi : c7$ Лg6 ; 1. $e4?$ $\text{Л} : e4$ 2. $\Phi : c7$ Ле7 . Решает 1. $f4$ $\text{Л} : f4$ 2. $\Phi : c7$ Лf6 3. $\text{Ked4} \times$ или 2. . . Лf7 3. $\text{С} : c4 \times$. В этой задаче осуществлена римская тема с выбором.

В двух последних задачах мы видим косвенный маневр типа выбора, тогда как в двух предыдущих выбор проходил в прямом маневре.

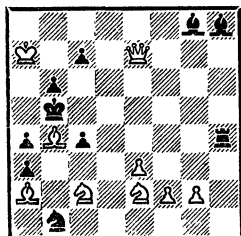
На первый взгляд в задачах № 106—109 нарушена чистота цели. Ведь точный выбор решающего хода мотивирован в двух первых задачах необходимостью избежать перекрытия двух своих фигур, а в последних — необходимостью перекрытия обоих черных слонов: в каждом случае белые одним ходом устраняли по два препятствия. Но так как устранение каждого из них необходимо для осуществления главного плана и это подчеркивается наличием пробных игр, выявляющих препятствия, считается, что чистота цели соблюдена. Только в подобных случаях говорят не об абсолютной, а об относительной

№ 109. И. Галум-
бирек и Э. Цеплер
«Дейче шахцейтунг»,
1958

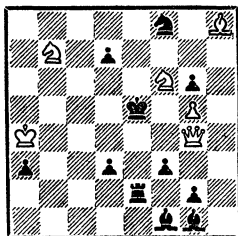
I приз

№ 110. Г. Граземан
«Шах», 1952
I приз

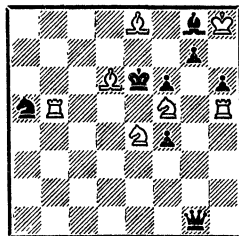
№ 111. И. Брейер
«Швальбе», 1955
II приз



Мат в 3 ходы



Мат в 6 ходов



Мат в 4 хода

чистоте цели. Это важное понятие, расширяющее класс логических задач, было введено Гольцгаузенем.

В современных логических задачах широко используется своеобразный прием вынуждения желательного изменения позиции путем провоцирования шаха белому королю. Мы встречались с ним в задаче № 105, где он был использован для перевода черной ладьи с одной вертикали на другую. В позиции № 110 этот прием позволяет осуществить прямой маневр — увести в надежное убежище белого короля. Здесь имеется трехходовый главный план: 1. К : d7++? Крd5 2. Фc4+ Кр : c4 3. Kb6×, который не проходит из-за черного слона g1. Первый подготовительный план заключается в привлечении слона на b6: 1. Кра5 Сb6+ (иначе 2. К : d7++ Крd5 3. Кf6+ Кре5 4. Ке4+ Крd5 5. Кс3+ Крс6 6. Фс8×), а второй обеспечивает возвращение короля на место с выигрышем темпа: 2. Крb5 Лb2+ (грозило 3. К : d7++ Крd5 4. Фc4× или Kb6×) 3. Кра4 Ле2 (черные должны вернуться ладьей ввиду угрозы 4. Фc4×). Теперь почти полностью восстановилась начальная позиция, только черный слон оказался на b6, что и требовалось для реализации главного плана: 4. К : d7++ 5. Фc4+ и 6. К : b6×.

Оригинальный замысел представлен в двух следующих задачах: здесь подготовительный план заключается в некотором видоизменении главной игры. В начальном положении задачи № 111 черный ферзь защищает поля d4 и g7, они называются фокальными. Попытка разрушить оборону ходом 1. Лg5? к цели не ведет, так как у ферзя находится новое контрольное поле — a7. Белые поступают хитрее: они тонким подготовительным маневром меняют фокальные поля — 1. Ке3 Фа1 (грозило 2. Ле5+) 2. Кd5 Фc1, после чего решает ход ладьи, аналогичный испытанному в пробной игре — 3. Лс5, так как в новой позиции у черного ферзя нет другого контрольного поля.

В задаче № 112 после 1. С : c6? от двух угроз мата с b7 и d7 черные имеют достаточную защиту 1. . . Лg7. Несложным маневром белые заставляют черного короля перейти на другую позицию, после чего от аналогичных угроз он оказывается беззащитным: 1. Ке4 Крb7 2. Кd6+ Кр : a6 3. С : c6 Лg5 4. d5. В этих примерах мы видим своеобразное представление в логической задаче мотивов перемены.

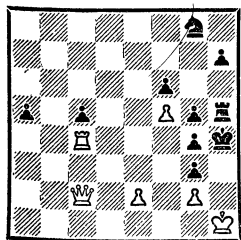
В последней задаче мы встречаем еще один характерный прием: сильной угрозой белые вынуждают черного

а черные стремятся снова попасть на нее, но попадают в цугцванг: 1. . . Лh3 2. f4 (не 2. f3? из-за 2. . . Лh4) или 1. . . Лh4 2. f3 (2. f4? Лh3) и после 2. . . Л∞ 3. Ла8 с неизбежным 4. Л : d8×.

Еще острее задачи со взаимным цугцвангом, выделяемые в особый класс «темпо-задач». Их нельзя отнести ни к прямым, ни к косвенным маневрам, так как в них решает не изменение в расположении фигур, а выигрыш темпа. Одной из разновидностей таких задач являются так называемые псевдодвухходовки. В позиции № 117 все готово: на любой ход ферзя следует мат конем. У белых нет выжидательного хода. Искусно маневрируя, им удастся вернуться к начальной позиции, передав ход черным: 1. Лс6 Фb3 2. Лd6 Фb7 3. Ле6 (2. . . Фd5 3. Л : d5).

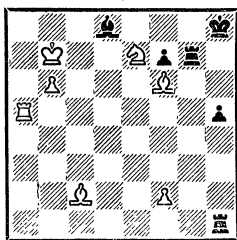
Рассматривая логические задачи, мы до сих пор обращали внимание лишь на их основные характерные особенности: чистоту цели, структуру подготовительной игры — и совсем не останавливались на тактическом содержании. И неслучайно, так как эта сторона не является здесь определяющей. В упоминавшемся докладе Граземан подчеркивал, что ошибочно связывать логическую школу с определенным кругом идей и устанавливать принадлежность задачи к ней лишь по тому, содержит ли она, скажем, римскую идею или нет. Это верно, но верно также и то, что некоторые идеи и механизмы все же ассоциируются именно с логической школой. Это можно сказать, например, о теме фокальных полей (брентпункт), встречавшейся раньше (№ 111), или о темах прицельных полей (трефпункт) и точек пересечения (шнитпункт), входящих в со-

№ 115. К. Альхейм
«Прага», 1959
II приз



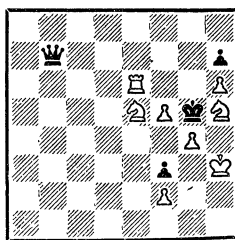
Мат в 3 хода

№ 116. Г. Латцель
и В. Шпекман
«Шах-эхо», 1956
I приз



Мат в 4 хода

№ 117. Г. Кайзер
«Аахенер шахцей-
тунг», 1955



Мат в 4 хода

держание задачи № 118. Белый конь не может матовать с поля е3, так как оно защищается двумя черными фигурами. Надо предварительно одну фигуру привлечь на это поле: 1. е3 С : е3, а вторую отвлечь (в этом и состоит тема прицельных полей): 2. Сg8 Л : g8 3. К : е3× или 2. . . Кс5 3. К : с3× и 1. . . Л : е3 2. Kg6 Са3 3. К : е3× или 2. . . Л : h7 3. Кf4×. Эта задача интересна тем, что в ней поле е3 является одновременно и точкой пересечения линии действия двух фигур, взаимное перекрытие которых используется в дополнительных вариантах.

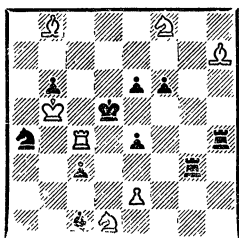
Тема точек пересечения (шнитпункт) также достаточно характерна для логических задач, хотя она широко используется и стратегической школой. Взаимное перекрытие разноходящих фигур с жертвой фигуры на точке пересечения называется темой Новотного, без жертвы — темой Гримшоу; перекрытие одинаково ходящих фигур с жертвой на точке пересечения дает тему Плахутты, а без жертвы — тему Вюрцбурга-Плахутты.

Развернутое представление тема Новотного получила в задаче № 119. Осуществлению главного плана с занятием точки пересечения линий действия ладьи а4 и слона а1 — 1. Kd4? с угрозами 2. Kf4× и 2. К : f6× препятствует наличие достаточных защит другой парой черных фигур: 1. . . С : d5 и 1. . . Лf3. Белые предварительно вынуждают взаимное перекрытие, занимая точку пересечения линий их действия, — 1. Лb3. После взятия черными и перекрытия одной из фигур белые занимают новые точки пересечения и вызывают перекрытие второй фигуры, а тогда беспрепятственно проходит главный план: 1. . . Л:b3

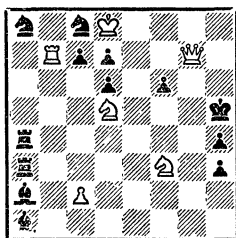
№ 118. Г. Енш
«Швальбе», 1956
I приз

№ 119. А. Иохандл
«Пежо эшек», 1962
I приз

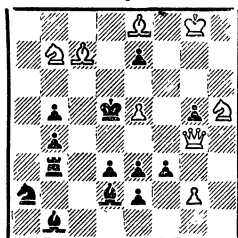
№ 120. Л. Лошинский
Конкурс пам.
Галицкого, 1964
II приз



Мат в 3 хода



Мат в 4 хода



Мат в 3 хода

2. с3 С : с3 3. Кd4 или 1. . .С : b3 2. с4 Л : с4 3. Кd4; угроза 2. Фh7+.

Большая группа тем, характерных для логической школы, связана с заменой защищающих ходов. Сюда относится, например, уже встречавшаяся нам римская тема (№ 100). Примером другой темы этой группы — дрезденской — является задача № 120, где она представлена в трех вариантах. Пробные игры: 1. gf? Кс3; 1. Сb6? Сс3 и 1. С : b5? Лс3. Подготовительный ход 1. Kg7 с угрозой 2. Кf5 вызывает ходы черных, после которых они лишаются прежних защит, а вместо них появляются другие. В римской теме эта новая защита осуществлялась той же фигурой, которая опровергала главный план в пробной игре. В дрезденской теме новая защита проводится уже другой фигурой: 1. . .Лс3 2. gf Лс4 3. Фd7×; 1. . .Кс3 2. Сb6 Ке4 3. Фе6× и 1. . .Сс3 2. С : b5 Cd4 3. Ф : f3×. В этой задаче дрезденская идея представлена на фоне взаимного блокирования черных фигур. Подобное многовариантное представление идеи более характерно для стратегической школы.

Интересная тема, также разрабатываемая и логической и стратегической школами, связана с превращением черных пешек. В задаче № 121 главный план состоит в игре 1. Cf6+ Кр : f4 2. Кd5×, но его надо подготовить. Тонким маневром белые вынуждают превращение пешки в коня: 1. Лb3 f1К, после чего осуществляют главный план: 2. Лb2 Kg3 3. Лb5+ cb 4. Cf6+ Кр : f4 5. Кd5×.

В задаче № 122, наоборот, в пробной игре черные защищаются превращением в коня: 1. К : a3+? Кра1 2. Фb1+ abК+. Для устранения этого препятствия белые вынуждают предварительное превращение пешки в ферзя: 1. Фf2 a1Ф 2. Фf5 Фа2 3. К : a3+ Кра1 4. Фb1+ Ф : b1 5. Кс2×.

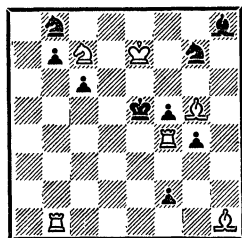
Подобная тема с превращением уже не одной, а двух черных пешек проведена в позиции № 123. Пробные игры опровергаются превращением пешек в коней: 1. Ле4? d1К 2. К : e3+ К : e3 3. с4+ К : с4 или 1. Ch5? e1К 2. С : f3+ К : f3 3. Лd4+ К : d4. Подготовительным маневром 1. Кrb8 с угрозой 2. a7 3. a8Ф× белые заставляют черных превращать пешки в ферзей, после чего становится возможной реализация главных планов: 1. . .d1Ф 2. Ле4 e1Ф 3. К : e3+ Ф : e3 4. с4× и 1. . .e1Ф 2. Ch5 d1Ф 3. С : f3+ Ф : f3 4. Лd4×.

В рассмотренных в этой главе задачах инициаторами идейной игры были белые. Реже встречаются логические маневры, в которых активной стороной являются черные. Пример такого защитительного логического маневра мы видели в позиции № 28, где черные осуществляли тему освобождения линии. Это был прямой маневр в игре черных.

Задача № 124 показывает пример проведения черными косвенного маневра. В пробных играх после 1. Се4? или 1. Ch7? черные парируют угрозы, занимая точку пересечения белых ладей (тема Плахутты): 1. . . Cf6. После взятия одна ладья оказывается перекрытой, а от сохранившейся угрозы у черных находится достаточная защита: 2. Ле : f6 Ла6 или 2. Лf : f6 Фf2. В подготовительной игре белые отвлекают одну из этих фигур: 1. Kd2 Ф : d2 2. Се4 Cf6 3. Лf : f6 Фf4 4. Лg6× и 1. . . Л : d2 2. Ch7 Cf6 3. Ле : f6 Л : h6 4. Лf5×. В первом варианте осуществлена римская тема.

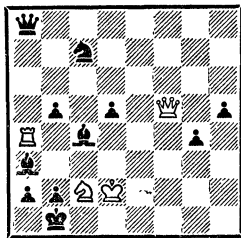
Сложней задача № 125, в которой реализована тема белого Новотного в сочетании с перекрытием Плахутты в игре черных. После 1. Сg8? Ф : g3 2. Лg7 g1Ф белые могут вызвать взаимное перекрытие черных ферзей путем 3. e3, например: 3. . . Ф1 : e3? 4. Сb3+ Ф : b3 и 5. Ла7× и 3. . . Ф3 : e3 4. Ла7+ Ф : a7 5. Сb3×. Но черные могут помешать этому, осуществляя комбинацию Новотного на поле f7 : 3. . . Кf7 и на 4. Л : f7 отвечая 4. . . Ф1 : e3, а на 4. С : f7 — Ф3 : e3. Не помогает белым и перестановка ходов: 1. Лg7? g1Ф 2. Сg8 Ф : g3 3. e3 Кf7. Чтобы предупредить такую возможность, белые должны занять поле

№ 121. Ш. Эберле
Конкурс Австрийск.
шахм. союза, 1955
II приз



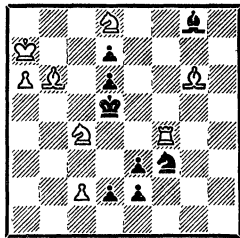
Мат в 5 ходов

№ 122. Т. Зирс
«Проблем», 1960
II приз



Мат в 5 ходов

№ 123. Э. Цеплер
«Вельт», 1956
I приз



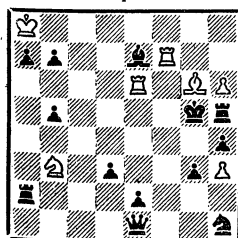
Мат в 4 хода

е3 заблаговременно и заставить сначала определиться черных. После 1. е3 черные уже не могут помешать мату: 1. . . g1Ф 2. Сg8 Ф : е3 3. Лg7 Кf7 4. С : f7 Фh : g3 5. Сb3+ и 6. Ла7×; и аналогично: 1. . . Ф : g3 2. Лg7 Ф : е3 3. Сg8 Кf7 4. Л : f7 g1Ф 5. Ла7+ и 6. Сb3×.

Примеры задач со сдвоением фигур (так же, впрочем, как и с другими темами) встречались еще в середине прошлого века, задолго до возникновения логической школы. Одной из первых была задача английского проблемиста Г. Тертона. В этой задаче слон освобождал путь ферзю, который, попав затем на эту линию, двигался по ней в противоположном направлении и матовал под защитой слона. Такое сдвоение получило название темы Тертона или тертоновского сдвоения. Здесь слабая фигура освобождала путь более сильной. Если в подобном маневре вперед пропускается слабая фигура, а более сильная ее поддерживает, он называется маневром Лойд-Тертона. При сдвоении одинаковых фигур, обычно ладей, — маневром Бруннер-Тертона.

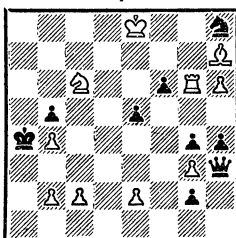
В позиции № 126 последний маневр проводится в нападении белыми и в защите черными. Из пробной игры 1. Лсс5? Лgf2 2. Л : f5+ Л : f5 видно, что белым надо осуществить сдвоение в ином порядке, пропустив вперед ладью с7. Тогда не останется закрытым слон b6: 1. Ла5 с угрозой 2. Лсс5 Лgf2 3. Л : f5+ Л : f5 4. С : d4+. Но черные также могут поменять местами ладьи и не закрывать слона g1: 1. . . Лf1. Теперь белым нельзя играть 2. Лсс5, и они должны сначала заставить черную ладью вернуться: 2. Лс1 Лf3, а лишь после этого осуществлять свой главный

№ 124. Э. Цеплер
Конкурс пам.
Триллинга, 1947
I приз



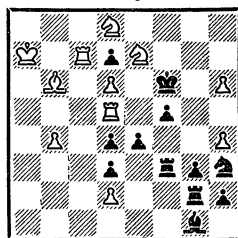
Мат в 4 хода

№ 125. Т. Зирс
Круговой конкурс
ФРГ, 1948
I приз



Мат в 6 ходов

№ 126. Б. Шауер
«Дейче шахцейтунг»,
1960
III приз



Мат в 6 ходов

план 3. Лс5 и т. д. Выражаясь языком логической школы, здесь проходит антиформа маневра. Если тот маневр назывался темой Бруннер-Тертон, то обратный маневр, являющийся его антиформой, естественно назвать анти-Бруннер-Тертон.

В послевоенные годы в логической школе наблюдается значительный прогресс мастерства. Прямолинейные планы с короткими угрозами и форсированными жертвами раннего периода «бури и натиска» сменились тонкими многоходовыми маневрами с тихими ходами и скрытыми идеями. Стремление к художественности и экономичности формы выразилось в разработке логической миниатюры.

Позиция № 127 представляет пример миниатюры-блока. В начальном положении готовы маты: 1. . . f4 (Kpd5) 2. Л : b5×. Но это псевдодвухходовка, выжидательного хода нет. Белые смогут вернуться к этой позиции через два хода: 1. Лb4 Kpd5 2. Лd4+ Кре5 3. Лb4 — все восстановлено, но ходить должны черные. При ответе 2. . . Крс5 белые создают симметричную позицию, играя 3. Лf4 с точной эхо-игрой: 3. . . b4 (Kpd5) 4. Л : f5×.

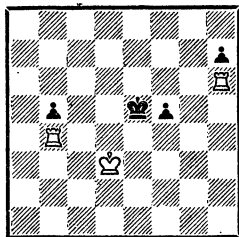
Главный план в задаче № 128: 1. Кph6 Kpf8 2. Фd8+ Kpf7 3. Kg5×, но в начальном положении он неосуществим из-за шахов слонем 1. . . Cf8+ и Cc1+. Подготовительным маневром белые последовательно устраняют оба препятствия: 1. Kpf6 Cb2+ 2. Kpg6 d2+, после чего решает 3. Kph6.

Для последнего десятилетия характерны маневры, содержащие систематические движения черного короля, вынуждаемые либо цугцвангом, либо угрозой мата. В за-

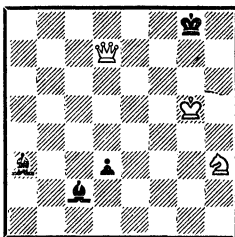
№ 127. В. Массман
«Вельт», 1949

№ 128. В. Шпекман
«Швальбе», 1954
I приз

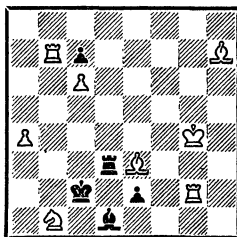
№ 129. Г. Гразман
и Ш. Шнейдер
«Шах», 1955
I приз



Мат в 4 хода



Мат в 5 ходов



Мат в 8 ходов

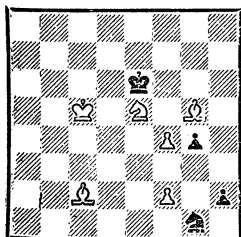
даче № 129 распатование черных путем предоставления королю свободного поля используется белыми как своеобразный трамплин для осуществления нужного перестроения. Сразу 1. Cd2? не годится из-за 1...e1Ф+. Короля надо увести: 1. Cd4 Крс1 2. Сb2+ Крс2 3. Сg7 Крс1 4. Ch6+ Крс2 5. Кpg5 Крс1 6. Кpf6+ Крс2, после чего проходит 7. Cd2 e1Ф 8. Ка3×.

«Фантастическое круговращение» белого слона в задаче № 130, совершающего дальний путь для уничтожения пешки g4, становится возможным благодаря постоянным угрозам черному королю, запертому на трех полях матовой зоны: 1. Са4 Кpf5 2. Cd7+ Кре4 3. Се8 Кpf5 4. Сg6+ Кре6 5. Ch5 Кpf5 6. С : g4+ Кре4 7. Cd1 Кpf5 8. Сс2+ Кре6 — восстановлено исходное положение, но без пешки g4, что позволяет реализовать главный план: 9. f5+ Кр : e5 10. f4×.

Подобный же механизм, но с конем в главной роли использован в позиции № 131. Вынуждая оборонительные ходы черного короля, белые выигрывают необходимые темпы для устранения препятствия: 1. Кd8 Кpd4 2. Кс6+ Крс5 3. Кf6 gf 4. Кd8 Кpd4 5. Ке6+ Кре5 6. ef и 7. f4×. Нельзя 1. ef? из-за 1...g5.

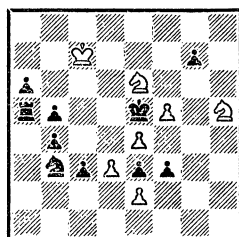
Сложный подготовительный маневр в задаче № 132 состоит из привлечения черного слона на поле e6 при помощи механизма спровоцированного шаха: 1. Кpf3 Ch5+ 2. g4 С : g4+ 3. Кpf2 Се6 и выигрыша этого слона: 4. Кf3+ Кр : e4 5. К : g5+ Кpd4 6. К : e6+ Кре4. После возвращения коня в исходную позицию 7. Kg5+ Кpd4

№ 130. Ш. Шнейдер
«Дейче шахцейтунг»,
1956
I приз



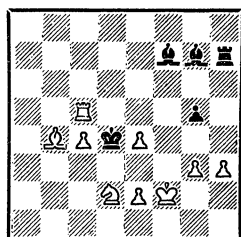
Мат в 10 ходов

№ 131. А. Иохандл
«Швейцерише
шахцейтунг», 1961
II приз



Мат в 7 ходов

№ 132. Г. Рем
«Юроп эшек»,
1962
I приз



Мат в 10 ходов

8 Kf3 + Кре4 9. Kd2 + Крд4 ничто уже не препятствует осуществлению задуманного мата 10. Лд5х.

Рассмотренные примеры подтверждают справедливость высказывания И. Галумбирека, что в настоящее время формулу «логика + фантазия», характеризующую логические задачи, следует расширить: «логика + фантазия + красота». Конечно, эта красота иного рода, чем красота, скажем, чешских композиций. Интересные мысли о красоте шахматной задачи высказали А. Кремер и Э. Цеплер во вступительной статье к сборнику своих избранных задач (17).

Что понимать под красотой шахматной задачи, каковы ее мера и законы? На этот вопрос трудно ответить, но, в конце концов, не труднее, чем ответить на аналогичный вопрос о красоте поэмы, музыкального произведения, картины,— пишут авторы. Этим сравнением они выражают твердое убеждение, что шахматная задача является произведением искусства. Несмотря на ее ограниченность в пространстве и материале, шахматная задача способна вызывать такие же ощущения, как книга, картина или любое другое произведение искусства. Как писатель, музыкант или художник создает внутренний контакт с теми, кто читает, слушает или смотрит их произведение, так же духовная нить связывает составителя шахматных задач с теми, кто их решает. Для такого тесного контакта требуется хорошее знание предмета, всего того, что хочет сказать составитель,— так же, как и во всех других сферах искусства. Решающий должен быть тренирован в распознавании правильных матов, чтобы ощутить красоту задачи чешской школы; он должен быть хорошо знаком с традициями логической школы, чтобы оценить логическую задачу. И чем больше он искушен, тем большее извлечет удовольствие.

Авторы перечисляют далее основные элементы задачной красоты: смелость и оригинальность идеи, неожиданное решение, глубина концепции, ясность позиции, располагающая к ее решению, экономия в использовании материала и элегантные матовые позиции. Они признают, что только иногда возможно сочетание всех этих факторов в одной задаче. Изящество позиции трудно совместить с глубиной идей. Поэтому правильно, что чешская школа игнорировала стратегические элементы и культивировала матовые позиции. С другой стороны, очень редко в страте-

гических задачах мощные и глубоко задуманные темы сочетаются с правильными матами. Последние придают задаче известную грациозность, а это совершенно чуждо основной концепции стратегической задачи.

Кремер и Цеппер убеждены, что задачи, основу которых составляют сочетания матовых позиций, должны отвечать принципам чешской школы. В них надо стремиться к ясной позиции, к хорошему решению, к экономии, элегантности и, естественно, к красивым правильным матам. Во всяком случае не следует останавливаться, пока не убедишься, что из позиции взято все возможное. Лучшим примером этого являются работы Хавеля, великого чешского составителя.

Если составляется логическая задача, пишут они, то нужно стремиться к глубине и оригинальности так же, как и к красоте конструкции. Решение должно быть достаточно скрытым, но и саму эту трудность не следует делать очевидной. Тяжелая перегруженная позиция, в частности в многоходовках, отпугивает решающего и вызывает чувство неудовлетворения. С конструкцией, кажущейся слабой, может примирить либо большое содержание, либо убежденность, что лучшая форма невозможна.

Глава 6

ТАКТИЧЕСКИЕ ИДЕИ. МЕХАНИЗМЫ

Основные принципы стратегической школы. Тактические идеи и их сочетания. Использование элементов логических маневров. Разные типы механизмов. Механизм выбора ходов белых. Классификация механизмов по Мэттьюзу

Тактические идеи составляют основной арсенал третьего направления современной задачи — стратегической школы. Стремление к широкому, наиболее полному представлению тактических идей, их сочетаний в чистом виде, а также осложненных различными механизмами и определяют творческие принципы школы.

Становление этой школы, в отличие от чешской и логической, нельзя связать с какой-либо одной страной. Начало было положено англо-американскими композиторами, на ранней стадии школа называлась даже