

ЛОГИКА В ШАХМАТАХ

Если попросить случайных прохожих назвать какую-нибудь логическую игру, то вторым по популярности ответом будет «шахматы» (сразу после «Отстань, и без тебя тошно!»). Шахматы считаются логической игрой, потому что в них должен побеждать тот, кто умеет делать правильные выводы. Увы, и к счастью, в партии приходится принимать столько решений, что даже самый умный человек сделает несколько, если не грубых промахов, то уж точно далеко не оптимальных ходов.

Так сложилось, что правильные ходы, которые можно сделать из общих соображений, шахматисты называют логичными, а правильные ходы, противоречащие им – алогичными или нелогичными. В их поиске логичные рассуждения не помогают, а иногда даже вредят, поэтому приходится считать варианты. Получается, что главное качество шахматиста – умение считать – не есть логика, а шахматы – игра логическая?

Шахматные композиторы имеют в виду совсем другую логику, когда называют этюды и задачи логическими. В них считать обязательно: в ложной попытке – до позиции с препятствием, мешающим выполнить задание, а в решении (логическом маневре) – до той же позиции, но с единственным отличием – без препятствия. И только после этого сделать логический вывод о том, какая единственная деталь в ключевой позиции меняла ее оценку? Возможных ответов всего четыре:

- отсутствие/присутствие фигуры;
- положение фигуры или фигур;
- очередь хода;
- масть фигуры.

В зависимости от типа препятствия, логические маневры делятся на четыре вида:

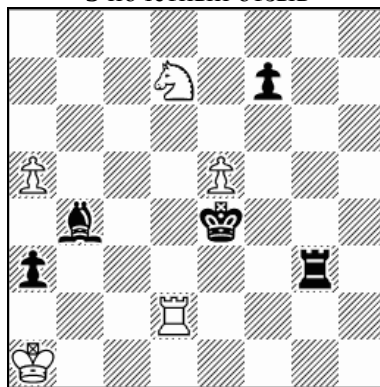
- 1) материальный маневр
- 2) маневр смещения;
- 3) темповый маневр (темповое смещение фигуры);
- 4) маневр замены.

Всегда желательно, чтобы сначала решатель попадал на ложный след с препятствием, а потом искал способ, как его устранить. Тогда он получит удовольствие от этюдного обеда: первым делом, он съест суп, а потом насладится десертом.

№1 Борис Гусев & Карен Сумбатян

МК Максу Эйве-100, 2001

3 почетный отзыв



Выигрыш

1.a6 ♖c3+

Слон идет задерживать пешку с поля «d4». Ладья с этим заданием справляется значительно хуже: 1... ♜g6 2.e6! fxe6 3.a7 выигрыш.

2.♟a2 ♜d4

Сразу бросается в глаза жертва 3. ♜xd4+? ♟xd4 4.a7 ♜g2+! 5.♟b3 (5.♟xa3 ♜g3+ 6.♟b4 ♜g1! 7.♜b6! ♜g8 8.♟b5 ♟xe5! 9.♜d7+ ♟d6! 10.♜b8 ♟c7! 11.a8♞ ♜xb8+ ничья.) 5... ♜g3+! 6.♟b4 ♜g8! (не 6... ♜g1? 7.a8♞ ♜b1+ 8.♟a4 a2 9.♞a7+ ♟d3 10.♞a6+ ♟e3 11.♞h6+!) 7.♜b8 a2! 8.a8♞ ♜xb8+ 9.♞xb8 a1♞ ничья. Белым мешает выиграть их собственная пешка. Поэтому сначала следует финт коня.

3.♜f6+! ♟xe5

На 3... ♖e3 выигрывает 4. ♜xd4 ♜g2+ 5. ♜b3! a2 6. ♜a4.

4. ♜d7+!

Рано 4. ♜xd4? ♜g2+! (4... ♜xf6 5. ♜d8!) 5. ♜xa3 (5. ♜b3 ♜xf6!) 5... ♜xd4 ничья.

4... ♜e4 5. ♜xd4+ ♜xd4 6.a7 ♜g2+!

После 6... ♜g8 7. ♜b8 ♜g2+ выигрывает простое 8. ♜xa3 ♜g3+ 9. ♜b4 ♜g1 10. ♜c6+. 7. ♜b3! (7. ♜xa3? ♜g3+ 8. ♜b4 ♜g1!=) 7... ♜g3+ 8. ♜b4 ♜g8 9. ♜b8 a2 10.a8 ♜ ♜xb8+ 11. ♜xb8 a1 ♜ 12. ♜h8+, с выигрышем ферзя.

В логическом маневре белых выделяются три важных момента:

1) он начался финтом коня 3. ♜f6+!,

2) после 4... ♜e4 исчезло препятствие в виде ♜e5, и ее отсутствие/присутствие было единственным отличием между позициями ложного следа и решения,

3) последним ходом маневра 12. ♜h8+ белые извлекли единственную выгоду от жертвы пешки – освободилась диагональ.

Интригующие позиции и яркие ходы в эти ключевые моменты украшают не только маневр, но и всю логическую идею (маневр + ложный след), поэтому их следует как-то назвать. Я привык к понятным названиям: *развилка*, *совпадение* и *развязка*. По воле композитора изюминкой этюда может стать любой момент: странное решение на развилке, максимальная задержка совпадения или неожиданная развязка.

Но, прежде всего, логическая идея должна удовлетворять строгим требованиям к чистоте логики. Единственное отличие между маневром и ложным следом в момент совпадения означает, что формально цель маневра (устранение препятствия) выполнена чисто, но еще важнее, чтобы из-за этого отличия в позиции лишь один ход становился вредоносным или безвредным и менял ее оценку. Этот ход делается в момент развязки, а причину его влияния на позицию называют *мотивировкой*. Если мотивировка одна – чистота цели выполнена полностью.

Все разнообразие логических замыслов создается с помощью десяти мотивировок, формирующих пять противоположных пар:

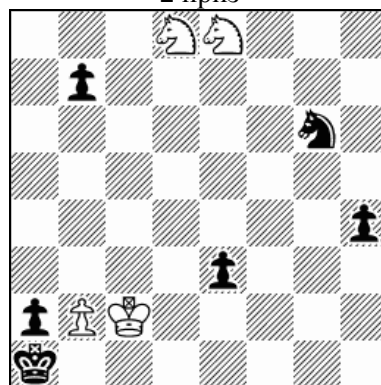
- 1) включение и выключение фигуры;
- 2) отвлечение и подключение фигуры;
- 3) блокирование и освобождение поля;
- 4) перекрытие и освобождение линии;
- 5) завлечение и обход минного поля.

В этюде №2 белый конь отказывается брать черную пешку, чтобы та в решающий момент *включилась* в игру и помешала черным спастись патом. Но конь уже не финтит, как в первом этюде, а просто выбирает менее кровопролитный путь к полю «с5» – логический маневр выполнен в форме выбора.

№2 Yechuda Hoch

Szachy 1985

2 приз



Выигрыш

Пешка отравлена: 1. ♜xb7? e2 2. ♜c5 e1 ♜+! 3. ♜c1 ♜d3+ 4. ♜xd3 ♜f4! 5. ♜xf4 h3 6. ♜xh3 пат.

1. ♜e6! e2 2. ♜c5 e1 ♜+! 3. ♜c1 ♜d3+ 4. ♜xd3 ♜f4! 5. ♜xf4 (5. ♜e1? ♜e2+) 5...h3 6. ♜xh3 b5. Шансы на пат еще сохраняются. 7. ♜f2! b4 8. ♜d1 b3 9. ♜d2 ♜b1 10. ♜d6! a1 ♜

Если сидеть и ждать в углу 10... ♜a1 11. ♜b5 ♜b1, то последует 12. ♜dc3+ ♜xb2 13. ♜a4+ ♜b1 14. ♜a3+ ♜a1 15. ♜d1 b2 16. ♜c2+, с матом.

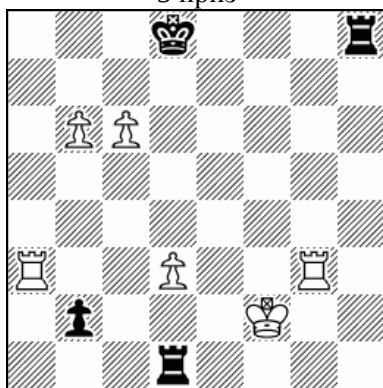
11. ♜c3+ ♜xb2 12. ♜c4#.

Подключение является одной из наименее эффективных мотивировок. В ложной попытке выясняется, что одна из фигур не задействована в атаке или защите, поэтому в решении белые улучшают ее положение.

№3 Mario Matous

Ceskoslovensky Sach 2001

5 приз



Выигрыш

1. **g7! f8+!**

После 1... **f1** + 2. **e3** **h3** + 3. **d4** **h4** + 4. **c3** **b1** ♖ + 5. **b3**, король скрывается от преследователей.

2. **e3** (2. **e2**? **e8** + 3. **f2** **f1** +!) 2... **e8** + 3. **d4** **xd3** +! 4. **xd3** (4. **xd3**? **b1** ♖ +) 4... **b1** ♖ 5. **c4** +! Ошибочность 5. **c3** +? скажется только в самом финале. 5... **c8** 6. **b7** + ♘ **b8** 7. **d8** +! **xd8** 8. **c7** + ♘ **a7** 9. **b8** ♖ +!

Белые потеряют ладью, если выберут 9. **cxd8** ♖? Например, 9... ♖ **c2** + 10. **b5** ♖ **b3** + 11. **c6** ♖ **c3** +!

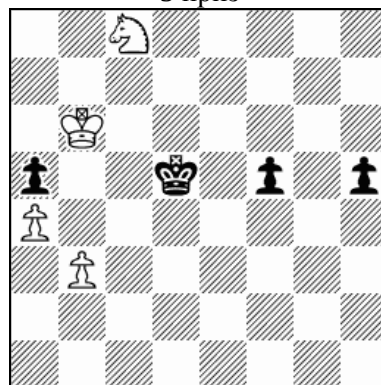
9... **xb8** 10. **c8** ♖ +! ♘ **a6** (10... ♘ **a8** 11. **a7** ♖) 11. **a7** ♖. Мат, благодаря точному подключению белого короля, который не пускает своего оппонента на «b5».

Ложный след в логической идее выполняет не менее важную роль, чем маневр. По нему легче всего установить, соблюдена или нарушена чистота цели. Если в ложном следе черные не позволяют белым выполнить задание лишь по одной причине, то все в порядке, если причин больше – логика не стоит ржавого гвоздя.

№4 Emil Sutovsky

ЮК Марку Дворецкому-60, 2007

5 приз



Ничья

1. **e7** +! ♘ **e4** 2. **g6** **f4** 3. **h4**! Конь не спешит с жертвой. Его надо отдать на «f3». Именно здесь, а не полем выше белые хотят видеть черного короля. По окончании решения догадайтесь, какую мотивировку использовали белые?

3... **f3** 4. **xf3** ♘ **xf3** 5. **c7**! **h4** 6. **b4** **h3**. Нет ничего хорошего для черных после 6... **axb4** 7. **a5** **b3** 8. **a6** **b2** 9. **a7** **b1** ♖ 10. **a8** ♖ +, с равенством. 7. **bxa5** **h2** 8. **a6** **h1** ♖ 9. **a7** ничья.

Итак, ваш выбор пал на перекрытие, завлечение или отвлечение? Правы вы будете только в том случае, если перечислите все это вместе. В этюде нет чистоты логики. Смотрим ложное продолжение: 3. **xf4**? ♘ **xf4**. Совпадение (позиции отличаются только положением черного короля) – формальная чистота цели выполнена. 4. **c7** **h4** 5. **b4** **h3** (опровергает также 5... **axb4** 6. **a5** **h3** 7. **a6** **h2** 8. **a7** **h1** ♖, и черные выиграли, потому что их король не перекрывает ферзя, и не попадает под шах.) 6. **bxa5** **h2** (также выигрывает 6... ♘ **e5** 7. **a6** **h2** 8. **a7** **h1** ♖ 9. ♘ **b8** ♖ **h8** +, поскольку король не вышел за пределы выигрышной зоны.) 7. **a6** **h1** ♖ 8. **a7** ♖ **a8** – диагональ свободна. Не логика, а дешевый трюк.

В следующем этюде белые вносят одно отличие, которое устраняет сразу два препятствия. Но чистота цели не на-

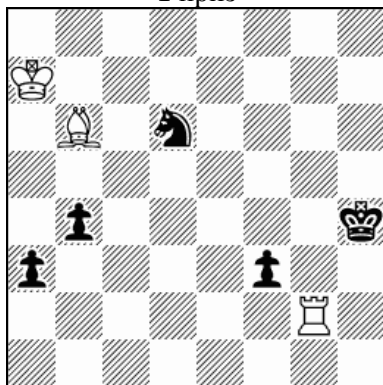
рушена, потому что препятствия находятся в разных ложных следах (или в его разветвлениях), по одному препятствию в каждом.

№5 Леонард Кацнельсон &

Алексей Сочнев

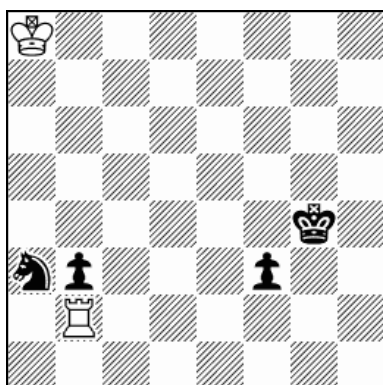
Задачи и Этюды 2007

1 приз



Ничья

1. ♔f2+ ♕h5! 2. ♖h2+ ♕g5 3. ♔c5! ♕b5+
Белые нашли способ увести ладью из-под удара и пригрозили опасным пешкам. Сейчас очень непросто угадать правильный ход, поскольку он замаскирован двумя ложными следами. Первый ЛЛС: 4. ♕a8? b3 5. ♔ха3 ♕ха3 6. ♖b2 (6. ♖f2 ♕f4!) 6... ♕g4! (цугцванг)



7. ♕b8 (7. ♕a7 ♕b5+ 8. ♕b6 ♕d4 9. ♕c5 ♕c2 10. ♖xb3 f2 11. ♖b1 ♕e1 12. ♖b4+ ♕g5) 7... ♕c2 8. ♖xb3 f2 9. ♖b1 ♕e1 10. ♖b4+ ♕g5(f5) 11. ♖b5+ ♕g6 12. ♖b6+ ♕g7 13. ♖b7+ ♕f8; и больше шахов нет.

Второй ЛЛС: 4. ♕b7? b3 5. ♔ха3 ♕ха3 6. ♖b2 ♕c4 7. ♖xb3 ♕a5+! Король на минном поле.

4. ♕b8!! b3 5. ♔ха3 ♕ха3 6. ♖b2 ♕g4 (6... ♕f4 7. ♖xb3 f2 8. ♖b7) 7. ♕a8! В цугцванге черные. Они вынуждены начать преждевременную активность. 7... ♕c2 8. ♖xb3 f2 9. ♖b1 ♕e1 10. ♖b4+ ♕g5 11. ♖b5+ ♕g6 12. ♖b6+ ♕g7 13. ♖b7+ ♕f8 14. ♖b8+! Поле свободно. А черный король не может покинуть сторожевой пост на вертикали «f», чтобы заставить приставучую ладью замолкнуть. 14... ♕e7 15. ♖b7+ ♕e6 16. ♖b6+ ♕e5 17. ♖b5+ ♕e4 18. ♖b4+ ♕e3 19. ♖b3+ ♕d2 20. ♖b2+ ♕c2 21. ♖b1 ♕e1 22. ♖b2+ ничья.

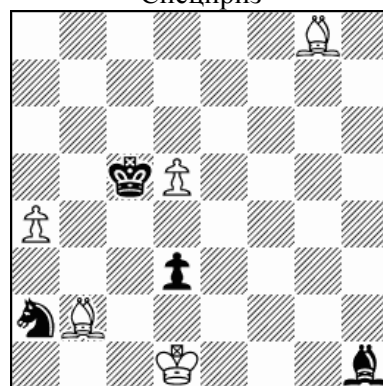
Препятствие может быть устранено не прямым воздействием на него, а косвенно: в решении сначала создается промежуточное отличие, которое потом трансформируется в решающее. Это явление я называю *трансформацией маленького отличия*, потому что в момент развязки, когда выясняется выгода от решающего отличия, промежуточное отличие пропадает, либо уже никак не влияет на оценку позиции.

№6 Анатолий Карпов &

Николай Кралин & Андрей Селиванов

Уральский Проблемист 2004

Спецприз



Выигрыш

1. ♔a3+! (1.d6? ♕xd6 2. ♔ха2 ♕d5 3. ♔b1 ♕b3+) 1... ♕d4 2.d6 ♕c3+ 3. ♕e1!

Черный король был готов поддержать свою пешку после 3. ♕c1? ♕e3 4. ♔c5+ ♕e2 5. ♔c4 ♕c6 6.a5 ♕e4 7. ♔b4 ♕xd6!

8. ♖xd6 ♗d5! 9. ♖b5 ♗c6 10. ♖a6 ♖b7!
11. ♗c4 ♗d5 ничья.

3...d2+! 4. ♗xd2 ♗e4+

Белые на развилке. ЛЛС: 5. ♗c2? ♗xd6!
6. ♖xd6 ♗d5 7. ♖h7 ♗e4+ 8. ♖xe4 ♗xe4
9. a5 ♗d5 10. a6 ♗c6 11. ♗c5 ♗c7 12. ♖a7
♗c6 ничья.

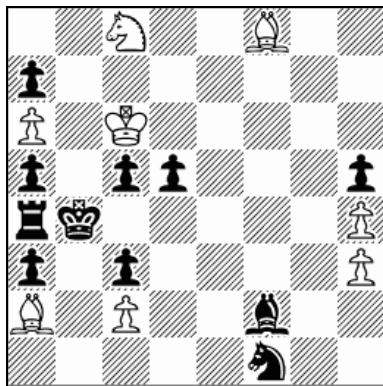
5. ♗e2! Возникло промежуточное маленькое отличие (5. ♗e2-5. ♗c2). 5... ♗xd6
6. ♖xd6 ♗d5 7. ♖h7 ♗e4 8. ♖c5+! (польза от промежуточного отличия) 8... ♗d5
9. ♖xe4+ ♗xe4 10. a5 ♗d5 11. a6 ♗c6
12. ♗d3! А здесь отличие трансформировалось в решающее (5. ♗d3-5. ♗c2).
12... ♗c7 13. ♖a7 ♗c6 14. ♗c4! И наконец, выяснилась мотивировка смещения короля – он успевает помешать ходу
14... ♗b5 (подключение белого короля).

В задаче №7 показано косвенное устранение темпового препятствия путем промежуточной жертвы белой пешки (сравните с этюдами 3-5 в статье «Трансформация маленького отличия»).

№7 Hans-Peter Rehm

III WCCT 1988

1 место



Мат в 6 ходов

Ложный след: 1. ♗d6? ♗d4 2. ♗e7 ♗e3 (цугцванг – *единственное* препятствие)
3. ♖f4 ♖f6;

1. ♗e7? ♗e3 2. ♖h6 ♖h4 3. ♖xe3 ♖xe7

Очередь хода передается так:

1. ♖h6! ♖xh4

1... ♗e3 2. ♖xe3 ♖xe3 3. ♗e7 ♖f4
4. ♗xd5#.

2. ♖f8! ♖f2 (промежуточное отличие – исчезла пешка h4) 3. ♖d6! ♖d4 (3... ♗d2 4. ♗e7 ♖b3 5. cxb3) 4. ♗e7 ♖e3 5. h4! В цугцванге черные. 5... ♖f6 (5... ♗f5 6. ♗xd5#) 6. ♖xc5#.

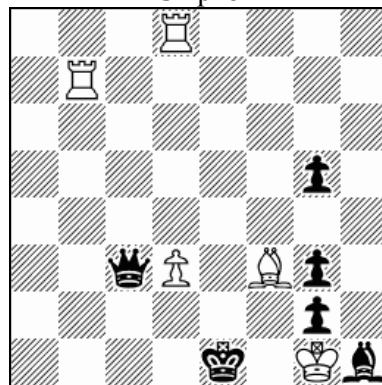
Всегда хочется видеть в задачах и этюдах больше изобретательной борьбы. Кажется, что если добавить в содержание дополнительное препятствие, то контригра черных усилится, и белым будет труднее отыскать правильное решение. В общем, мысль правильная, хотя многое зависит от особенностей препятствий.

Различные препятствия находятся в непохожих позициях. Их устраняют по отдельности: либо последовательно (этюды №8), либо в параллельных вариантах (этюд №9). Иногда общим маневром в форме выбора, который потом разветвляется, как было в этюде №5.

№8 Давид Гургенидзе & Леонард Кацнельсон

МК Бана 1989

3 приз



Выигрыш

1. ♖b2! ♗e5!

После 1... ♗xb2 2. ♖e8+ ♗d2 3. ♖e2+ ♗c1 4. ♖xb2 ♗xb2 5. d4, пешка неудержима.

Ферзь подставился под очевидный удар: 2. ♖e2+? (ЛЛС) 2... ♗xe2 3. ♖xe2 ♗xe2 4. d4. Пора сдаваться? Вовсе нет! 4... ♗d3 5. d5 ♗d4 6. d6 ♗d5 7. d7 ♗d6 ничья!

2. ♖e8! ♗xe8 3. ♖e2+ ♗xe2 4. ♖xe2 ♗xe2 5. d4 ♗f3!

Поскольку у пешки больше нет преграды на пути, то у черного короля созрел другой хитрый план.

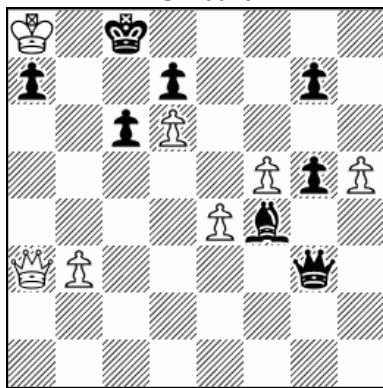
6.d5 ♖g4 7.d6 ♖h3 8.d7 g4 9.d8 ♜!

Белые вначале избавились от лишней ладьи, а теперь воскресили ее: 9.d8♖? пат.

9...♜h4 10.♜d5 ♜h3 11.♜h5#.

В следующем этюде одна пешка по-разному мешает своему ферзю в параллельных вариантах.

**№9 Василий Козырев &
Олег Перваков**
IX WCCT 2012
4-5 место



Выигрыш

1.f6! gxf6 (1...♜xd6? 2.fxg7) 2.h6 a5!

Со вскрытием вертикали «а» положение белого короля становится опасным. После 2...♖h3 3.♖a6+ ♜d8 4.♖c4 ♜xd6 5.♖g8+ ♜e7 6.h7 белые легко побеждали. **3.h7!** (3.e5? ♖f3 4.♖c5 ♜xe5 5.h7 ♖h1).

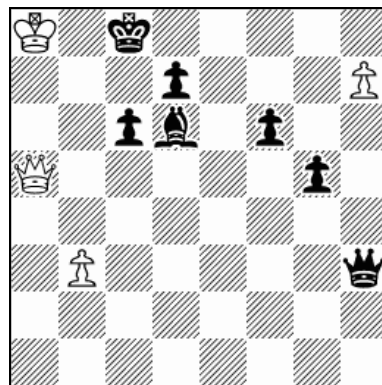
I. 3...♖h3! (3...♖h2 4.♖xa5 ♜xd6 5.♖d2!) 4.e5!

Первый ЛЛС: 4.♖xa5? ♜xd6 5.♖f5 ♖h2! Здесь ♜e4 мешает ферзю спуститься по диагонали на c2. 6.♖xf6 ♖a2#.

4...♜xe5 5.♖xa5 ♜xd6 (диаграмма) 6.♖f5! ♖h1 (6...♖h2 7.♖c2!) 7.♖b1 ♖h2 8.♖c2! ♖h1

Жертвенное шествие ферзей продолжается после 8...♖h3 9.♖d3! (не 9.♖g6? ♜c7 10.♖g8 ♜f8! 11.h8♖ ♖g2); или 8...♖h4 9.♖e4! ♖h5 10.♖g6! (10.♖e2? g4).

9.♖d1!



9.♖e4? ♖a1+ 10.♖a4 ♖h1 11.♖e4 ♖a1+ позиционная ничья.

9...♖xh7 10.♖xd6 ♜d8 11.♖f8+ ♜c7 12.♖b8#.

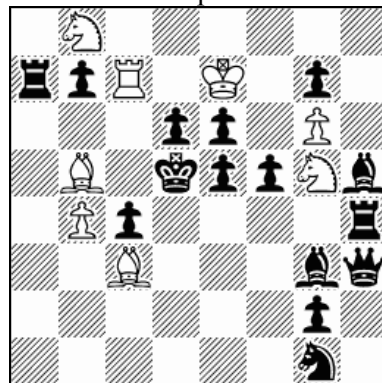
II. 3...♖h4! 4.e5!

Второй ЛЛС: 4.♖xa5? ♜xd6 5.♖e1 ♖xh7, а здесь ♜e4 мешает ферзю попасть на e8.

4...♜xe5 (4...♜d8 5.♖xa5+ ♜e8 6.♖c7 ♖xh7 7.e6) 5.♖xa5 ♜xd6 6.♖e1! ♖h5 (6...♖xh7 7.♖e8+) 7.♖d1! g4 8.h8♖+ ♖xh8 9.♖xd6 ♜d8 10.♖b8+ ♜e7 11.♖xh8 выигрыш.

Родственные препятствия находятся в одной позиции (или очень схожих). Их устранение осуществляется поочередно с возвратом к ключевой позиции.

№10 Михаил Марандюк
ЮК А.Феоктисову-50, 1998
1 приз



Мат в 7 ходов

Меня всегда удивляло, как нелогично подаются решения таких задач. Здесь читателю сразу объясняют, что в позиции

имеется главный план 1. ♖d7? (с угрозой 2. ♘b6#) и он опровергается единственным ходом 1... ♙f2!, не 1... ♖a6? 2. ♙ха6 бха6 3. ♘b6#. Главным планом называют ходы (или ход), которые будут венчать решение, после устранения препятствия. Да кто ж догадается в самом начале, чем все должно закончиться?! Решатели – не экстрасенсы, им нужно как-то дойти своим умом, что в позиции есть главный план. Поэтому обо всем по порядку. Одно препятствие мы нашли, ищем другие.

1. ♖d7? (с угрозой 2. ♙xd6#) 1...e4! 2. ♖c7 (угроза 3. Схс4#) – важный момент(!) – позиция повторилась и здесь спасает уже не ♙f2?, а только 2... ♙e2! – второе препятствие.

После 1. ♙d7! (угроза 2. ♙хе6#) 1...f4 2. ♙b5 (грозит 3. Схс4#) Позиция повторяется еще раз и черных спасает только 2...f3. Благодаря *повтору позиции* делаем вывод, что белые могут в попытках внести в нее (в этой задача это начальная позиция) единственное изменение, после чего черные спасаются разными защитами/препятствиями: 1... ♙f2! 2... ♙e2! и 2...f3. Поскольку последняя защита явно мешает предыдущей, то сначала вызываем ее, а потом следующую, которой уже нет: 3. ♖d7! e4 4. ♖c7 (нет защиты 4... ♙e2 – перекрытие) 4...e3 5. ♙d7! (нет защиты 5... ♙f2 – перекрытие) 5... ♖d4 6. ♙xc4+ ♖xc4 7. ♙b6#.

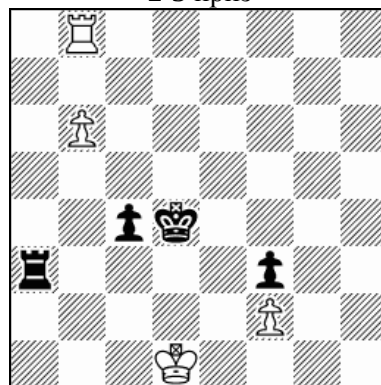
Возврат к знакомой позиции подсказал нам, что следует поочередно устранять возникающие препятствия, обнаружив среди них самое слабое звено. Повтор позиции также обеспечил чистоту логики – в каждом витке решения устранялось только одно препятствие. Виток решения, предшествующий главному плану, принято называть предварительным планом (маневром). Хотя он ничуть не менее важен, чем главный план и не является его частью. Просто в решении его следует провести раньше.

В этюде №11 легко понять, какое из препятствий нужно устранить первым.

№11 Николай Рябинин

Шахматы в СССР 1985

2-3 приз



Выигрыш

1.b7 ♖b3 (1... ♙c3 2. ♖a8)

Теперь поспешно 2. ♖d8+? (ЛЛС) 2... ♙c3 3.b8 ♙ ♖b1+! 4. ♙xb1 пат. Черного короля на c2 не пускают белый ферзь и король.

Сначала уводим короля:

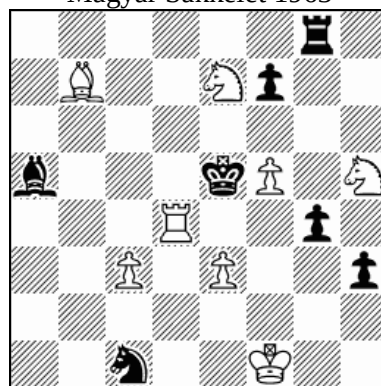
2. ♙c2! ♖c3+ 3. ♙d2 ♖d3+ 4. ♙e1 ♖b3 (повтор позиции!) 5. ♖d8+ ♙c3 6.b8 ♖! Не 6.b8 ♙? ♖b1+ 7. ♙xb1 пат.

6... ♖b1+ 7. ♖xb1 пата больше нет.

Новое препятствие возникает только в ходе устранения первого препятствия (в главном ложном следе его нет). Решение задач и этюдов с новым препятствием напоминает собирание кубика Рубика. В какой-то момент создается впечатление, что цель совсем близка и совсем не хочется разрушать уже собранные грани. Но надо, потому что только так можно выполнить задание.

№12 Hans-Peter Rehm

Magyar Sakkelet 1963



Мат в 5 ходов

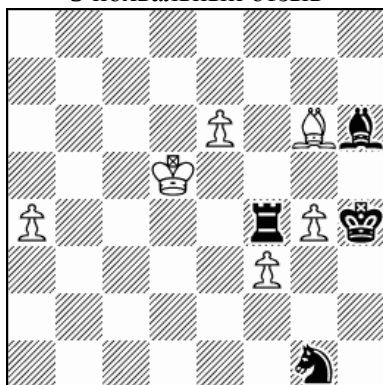
Ложный след: 1. ♔h1? ♚d8 2. ♚e4+ ♜d6.
1.e4! ♚g6. Теперь пешка мешает выполнить план: 1. ♔h1? ♚d6 2. ♚e4#. От нее следует избавиться.
2. ♚d5+ ♜xe4 3. ♚d4+ ♜e5 (3... ♜e3 4. ♔d5+ ♜f3 5. ♚f4#) **4. ♔h1 ♚d6 5. ♚e4#.**

В этюде №13 новое препятствие даже коварнее первого.

№13 Jan Timman

ЮК Н. van der Heijden-50, 2011

5 похвальный отзыв



Выигрыш

1.e7 ♚f8

Первый ЛЛС: 2. exf8 ♜? ♔xf8 3. a5 ♔h6 4. a6 ♔e3! Слон успел остановить пешку.

2.g5! ♜xg5

Диагональ слону перекрыта, но пока плохо 3. exf8 ♜? (второй ЛЛС) 3... ♔xf8 4. f4+! (4. a5? ♔xf3! 5. a6 ♜xg6 6. a7 ♔g7 7. a8 ♜ ♜h7 и 8... ♔e5, с крепостью Карштедта.) 4... ♜h6!! (не 4... ♜xg6? 5. a5 ♔e2 6. f5+! ♜xf5 7. a6 ♔f4+ 8. ♜c6; или 4... ♜f6 5. a5 ♔e2 6. a6 ♔xf4+ 7. ♜c6 ♔xg6 8. a7 ♔e5+ 9. ♜b5, черным не хватает одного темпа.) 5. a5 ♔h3 6. a6 ♔xf4+ 7. ♜c6 ♔xg6 8. a7 ♔e5+ 9. ♜b5 ♔g7 крепость.

3.f4+! Немедленно, пока слон блокирует поле h6! **3... ♜xg6 4. exf8 ♜ ♔xf8 5. a5 ♔e2**

Слон уже не успевал остановить крайнюю пешку после 5. ♔h6 a6, и нет 6. ♔e3, так как на пути появилась ♔f4. Поэтому черные надеются спастись вторым способом: 6. a6? ♔xf4+ 7. ♜c6 ♔g7 8. a7 ♔d3 9. a8 ♜ ♔e5+ 10. ♜d5 ♜h7=.

6.f5+! ♜xf5 7. a6 ♔f4+ 8. ♜c6! Черные не успевают расставить свои фигуры по местам. Их короля отвлекли на f5.

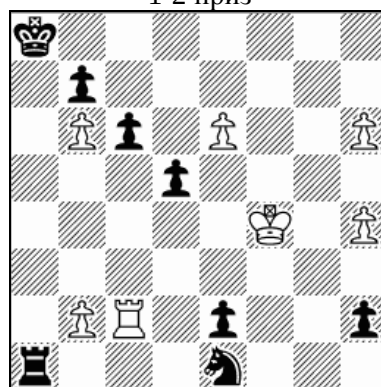
В этюде №14 новое препятствие поджидает решателя после того, как он определится, в какой последовательности устранять два родственных препятствия.

№14 Олег Перваков &

Владислав Тарасюк

ЮК Марсель Доре-80, 2013

1-2 приз



Выигрыш

1.h7 ♚a4+

Первый ЛЛС: 2. ♜f5? ♚xh4 3. e7 ♚h5+ 4. ♜g4 ♚h4+ 5. ♜g3 ♚h3+ 6. ♜f2 ♔d3+ 7. ♜xe2 ♔f4+ 8. ♜d2 ♚d3+.

Второй ЛЛС: 2. ♚c4? ♚xc4+ 3. ♜f5 ♚xh4 4. e7 ♚h5+ 5. ♜g4 ♚h4+ 6. ♜g3 ♚h3+ 7. ♜f2 ♔d3+ 8. ♜xe2 ♔c1+! 9. ♜d2 ♔b3+ 10. ♜c2 ♔d4+ (10... ♔a1+);

2.b4! ♚xb4+ 3. ♜f5!

Не получается избавиться сразу и от ладьи: 3. ♚c4? ♔d3+! 4. ♜f5 ♚xb6 5. h8 ♜+ ♜a7 6. ♚a4 ♚a6=; 3. ♜g3? h1 ♔+!

3... ♚xh4 4. ♚a2+!

4. e7? ♚h5+ 5. ♜g4 ♚h4+ 6. ♜g3 ♚h3+ 7. ♜f2 ♔d3+ 8. ♜xe2 ♔f4+ 9. ♜d2? ♚d3+.

4... ♜b8

Третий ЛЛС с новым препятствием: 5. e7? ♚h5+ 6. ♜g4 ♚h4+ 7. ♜g3 ♚h3+ 8. ♜f2 ♔d3+ 9. ♜xe2 ♔c1+ 10. ♜d2 ♔b3+ 11. ♜c2 ♔d4+ 12. ♜b2 ♚b3+.

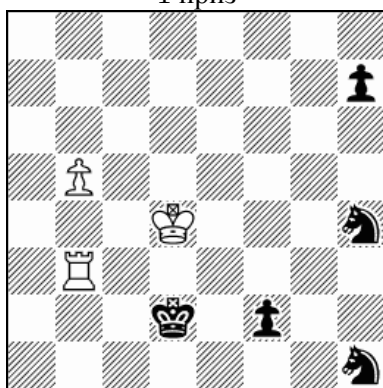
5. ♚a8+! ♜xa8 6. e7 ♚h5+ 7. ♜g4 ♚h4+ 8. ♜g3 ♚h3+ (8... h1 ♔+ 9. ♜xh4) 9. ♜f2 ♔d3+ 10. ♜xe2 ♔c1+ 11. ♜d2 ♔b3+

12. ♖c2 ♜d4+ 13. ♖b2 ♞b3+ 14. ♖a2!
выигрыш.

Промежуточное препятствие
нужно устранить еще в ложном следе,
чтобы обнаружить главное препятствие.

№15 Сергей Дидух Шахматная Поэзия 2008

1 приз



Ничья

1. ♞b2+! ♖c1 2. ♞a2!!

После 2. ♞xf2? (Главный ЛЛС) игра повторится вплоть до 15-го хода.

2... ♖b1 3. ♞xf2 ♜xf2

Едва белые обошли первый ложный след, как их уже поджидает второй: 4.b6? ♜f5+! 5. ♖e5 ♜e7 6. ♖f6 ♜c6 7. ♖g5 ♜e4+ 8. ♖h6 ♜f6 9. ♖g7 h5 10. ♖xf6 h4, и черная пешка убегает.

4. ♖e3!! Король удаляется от обеих пешек! 4... ♜h3

После 4... ♜g4+ 5. ♖f4 кони настолько ошеломлены смелостью белого короля, что неспособны перестроиться, и несут потери: 5... ♜f6 6. ♖g5 ♜d7 7. ♖xh4.

5.b6 ♜f5+ 6. ♖f3! ♜d6

Занятно, что в случае 6... ♜d4+ 7. ♖g4 ♜f2+ 8. ♖g5 ♜e4+ 9. ♖h6 ♜f6 10. ♖g7 h5 11. ♖xf6 h4 12. ♖e5 h3 13. ♖xd4 король возвращался на стартовое поле.

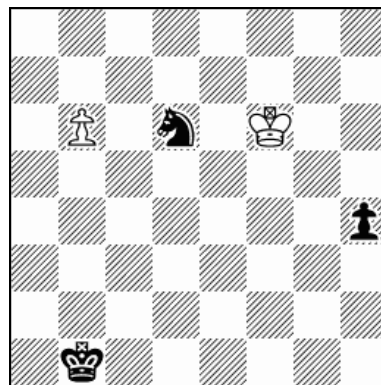
7. ♖g4 ♜f2+ 8. ♖h5!

Упускает ничью 8. ♖g5? ♜f7+! 9. ♖h5 ♜e4 10.b7 ♜f6+ 11. ♖h4 ♜d7, пешка задержана.

8... ♜fe4 9. ♖h6 ♜f6 10. ♖g7! h5

10... ♜de8+ 11. ♖h6 ♜d6 12. ♖g7, повтор.

11. ♖xf6 h4



12. ♖e5! Конь на d6, а не на c6! – промежуточное препятствие устранено.

12...h3 13. ♖xd6 h2 14.b7 h1 ♜ 15.b8 ♜+!
Шах и ничья. Наконец раскрылся секрет второго хода: стой черный король сейчас на c1, и белые потеряли бы ферзя после ♜h2+!

Масштаб логических сражений впечатляет, когда черные проводят свои логические маневры, а белые им противопоставляют свой маневр. Логическая школа различает четыре стратегии переигрывания одного маневра другим: *предотвращение, преодоление, отражение и отмена*. Уже составлены даже такие этюды, где черные успешно переигрывают маневр белых. Следовательно, ставить точку рано – продолжение следует!