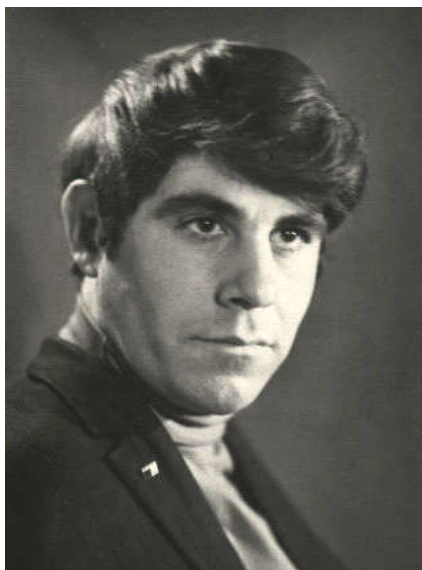


Борьба фигур в этюдах Станислава Белокона



Станислав Григорьевич Белоко́нь (30.04.1939 – 21.02.1984) родился и жил в Харькове. Его первые этюды опубликованы в 1963 году, а один из последних (№15) был присужден лишь спустя несколько лет после его смерти. Всего С.Белоко́нь составил около 120 этюдов. Шесть были отобраны в Альбомы ФИДЕ 1974-76 и 1977-79 годов, поэтому баллов не хватило для завоевания звания мастера. А вот признание его таланта именитыми коллегами пришло сразу. Несколько этюдов из раннего периода творчества вошли в известные книги Каспаряна и Надареишвили «Замечательные этюды» и «Этюд глазами гроссмейстеров».

С.Белоко́нь был из тех композиторов, кто показывает приличный уровень и хорошее понимание этюдного искусства с самых первых работ и становится лучше со временем. Если композитор развивает свои навыки, то в какой-то момент его «прорывает», и он начинает составлять шедевр за шедевром. Такой качественный скачок у Белоко́ня случился в 1975 году. Он находил новые пути развития популярных идей и придумывал собственные, а техника составления позволяла воплощать все задуманное на шахматной доске.

Систематическое движение фигур и синтез были любимыми у С.Белоко́ня. Параллельный синтез часто делает этюд трудным для восприятия, потому что решение порублено на тематические варианты, из-за чего отсутствует динамическое развитие игры. Но Белоко́нь нашел способ, как увлечь решателя и заставить его безотрывно следить за игрой. У него тематические ответвления были краткими, а в главном варианте шла погоня: либо король убегал в паты через все доску, либо другая фигура поэтапно улучшала свою позицию. Такая смесь синтеза однородных идей, систематического движения и дуэлей фигур формируют особенность его стиля.

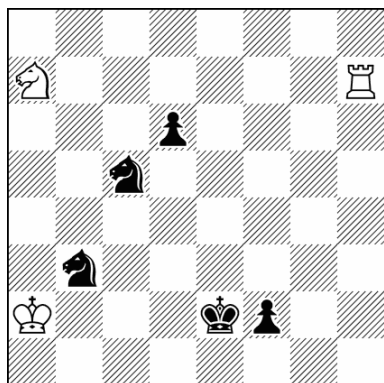
Каждый этюд в статье сопровождается предшествовавшими работами, а там, где первым был Белоко́нь, приводится этюд с последующим развитием идеи. Такая подача материала могла бы разочаровать читателя в оригинальности творчества не очень изобретательного композитора, но с Белоко́нем такого

риска нет. Даже в работе над известными идеями, ему несколько раз удалось воплотить их лучше, чем делали все композиторы до и после него.

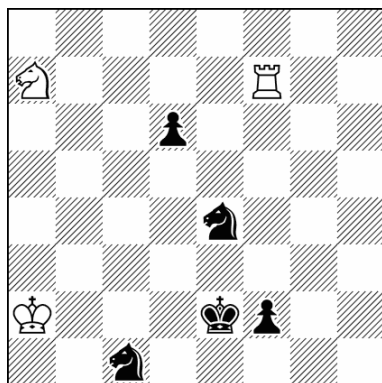
Этюд №1 включен Г.Каспаряном в книгу «Замечательные этюды», несмотря на идейных предшественников. По сути, оригинально только вступление, но фигуры обеих сторон занимают свои места в финале в ходе хитрой борьбы.

1. С. Белоконь

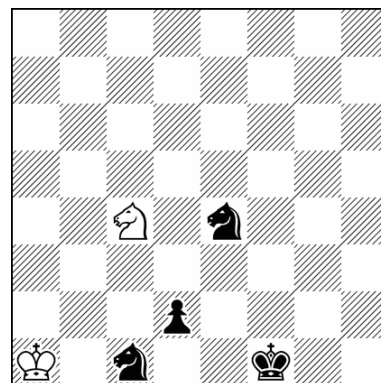
Шахматы в СССР 1965, 3 приз



Ничья



после 2...Nc1+

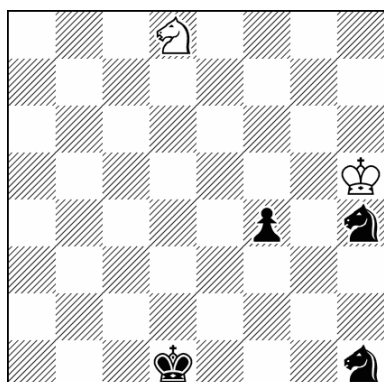


после 9.Nc4

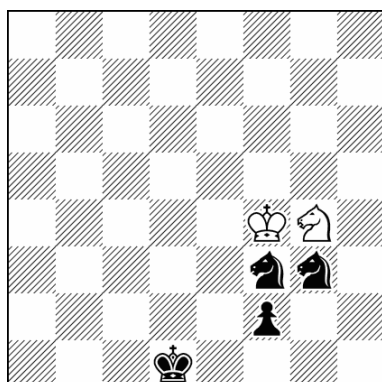
1.♞e7+! [1.♞f7? f1♚ 2.♞xf1 ♔xf1] 1...♞e4! 2.♞f7! [2.♞xe4+? ♔f3 3.♞e8 ♞c1+ 4.♔a3 ♞d3 5.♞f8+ ♞f4—+] 2...♞c1+ 3.♔a1! f1♚ 4.♞xf1 ♔xf1 5.♞c8. Начинается известная погоня за пешкой, приводящая к красивому пату. 5...d5 6.♞e7 d4 7.♞c6 d3 8.♞e5 d2 9.♞c4 d1♞ 10.♞d2+! ♞xd2 пат. Элегантный этюд!

Погоню коня за пешкой, вынуждая ее превратиться в третьего черного коня, придумал А.Троицкий (Chess Amateur 1924). Но закончить этюд патом с участием всех коней ему не удалось. Это было исполнено спустя десять лет.

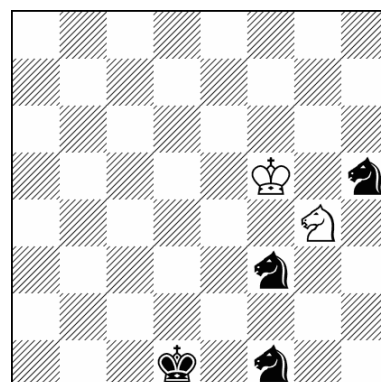
1а. В. Якимчик Шахматы в СССР 1934



Ничья



после 5.♔f4

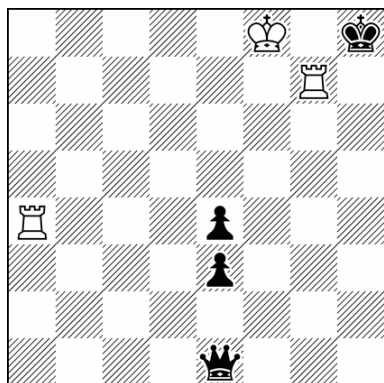


после 6...f1♞

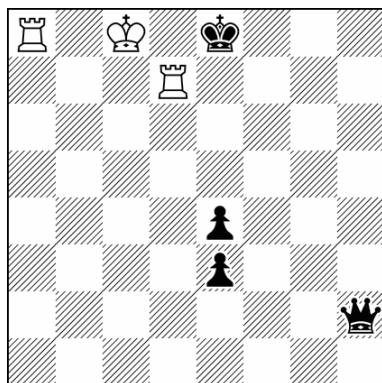
Погоня 1.♘c6! f3 2.♘e5 ♘g3+ и аккуратная игра короля 3.♔g5! [3.♔xh4? f2 4.♘g4 ♘f5+ 5.♔g5 f1♚] 3...f2 4.♘g4 ♘f3+ 5.♔f4 ♘h5+ [5...♘e2+ 6.♔f5! f1♘ 7.♘e3+! ♘xe3+ 8.♔e4=] 6.♔f5 вынуждают 6...f1♘ и после жертвы 7.♘e3+! ♘xe3+ пат не сразу, а лишь после 8.♔e4 ♔e2 и этот пат идеальный.

№2 попал в обе вышеупомянутые книги, а также в «Развитие этюдных идей» Г.Каспаряна: «*Прекрасный этюд, недооцененный судьей конкурса*».

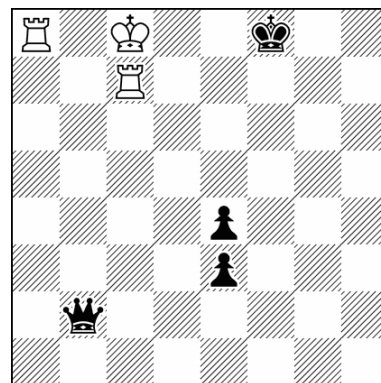
2. С. Белоконь Springaren 1965, 2 похвальный отзыв (исправление)



Выигрыш



после 7...♔e8

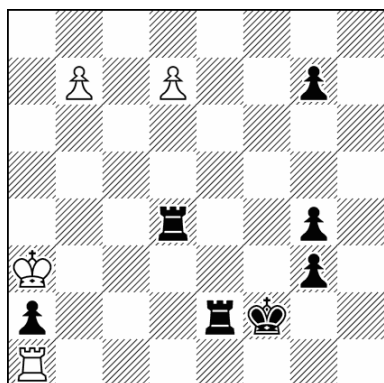


после 9...♚b2

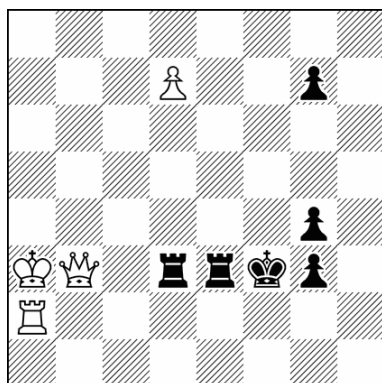
1.♙a8! ♚f2+ 2.♙f7 ♚h4 3.♔e8 ♔g8 4.♙e7 ♚h3 5.♔d8 ♔f8 6.♙d7 ♚h2 7.♔c8 ♔e8 8.♙g7! Настало время отцепить короля. [Продолжать систематическое движение 8.♙c7? плохо из-за 8...♚b2! 9.♙b8 ♚xb8+ 10.♔xb8 e2 11.♙c1 ♔d7=] 8...♔f8 9.♙c7 ♚b2 10.♙h7! ♔g8 [10...♚g7 11.♙xg7 ♔xg7 12.♙a4+–] 11.♙e7! [11.♙d7? ♚b6] 11...♔f8 12.♔d7+ с матом.

Компьютер забраковал много этюдов с систематическим движением тяжелых фигур, поэтому каждая уцелевшая схема имеет большую ценность для композиции. В замечательном этюде 2а покорно маршируют шесть фигур.

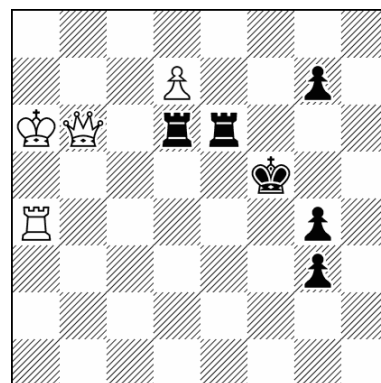
2а. О. Перваков WCCT4 1992, 3 место



Ничья



после 3...♔f3

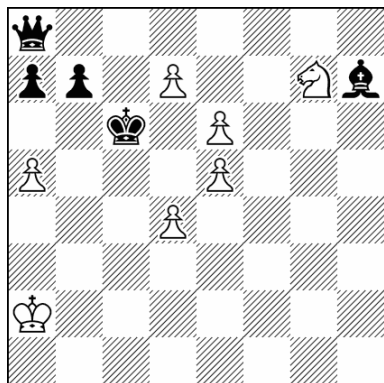


после 11...♙e6

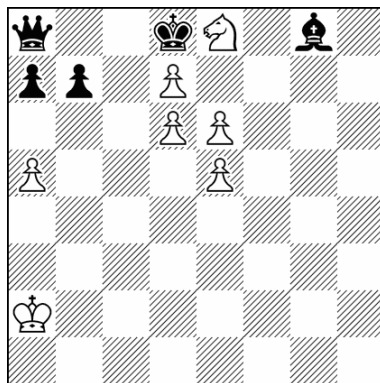
1.b8♚ ♖d3+ 2.♚b3! [2.♔a4? ♖e4+ 3.♔a5 ♖a3+] 2...♞ee3 [2...♞xb3+ 3.♔xb3 ♖d2 4.♞xa2=] 3.♞xa2+ ♔f3 4.♔a4 ♖d4+ 5.♚b4 ♞ee4 6.♞a3+ ♔f4 7.♔a5 ♖d5+ 8.♚b5 ♞ee5 9.♞a4+ ♔f5 10.♔a6 ♖d6+ 11.♚b6 ♞ee6 12.d8♚! ♖xd8 13.♞f4+! ♔xf4 14.♚xe6=.

Веселые сюжеты в этюдах №3 и №4 охватывают всю доску.

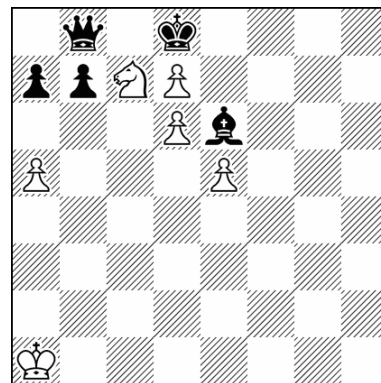
3. С. Белоконь Stella Polaris 1968, 1 приз (версия)



Ничья



после 3...♞g8

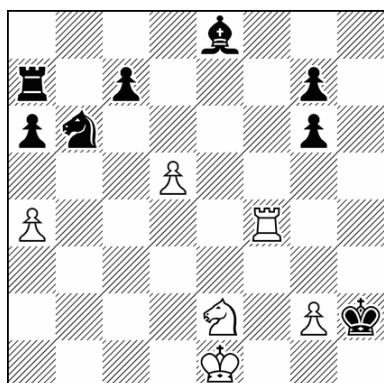


после 5...♚b8

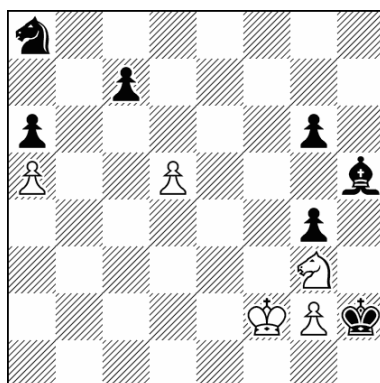
1.d5+ ♔c7 2.♞e8+! [2.d6+? ♔c6 3.e7 ♚g8+! 4.e6 ♚xg7 5.d8♚ ♚g2+ 6.♔b3 ♚c2+ 7.♔b4 ♚b2+ 8.♔c4 b5+! 9.axb6 ♚c2+ 10.♔b4 a5+ с матом.] 2...♔d8 3.d6 ♞g8 4.♔a1! ♞xe6 5.♞c7 ♚b8 6.♞a6! ♚a8 7.♞c7 ♚b8 8.♞a6 bxa6 пат.

Ряд счастливых «случайностей» обеспечивают успех вечному нападению на запертого ферзя. В случае принятия жертвы коня блокируется последняя белая пешка, а выглянувший из засады ферзь патует короля. Предварительный сброс ферзя не помогает, так как черный слон не того цвета.

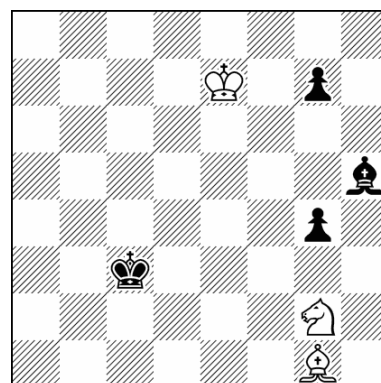
4. С. Белоконь Stella Polaris 1968 (исправление)



Выигрыш



после 7.a5



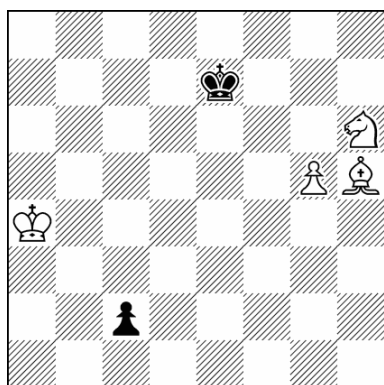
4а. А. Троицкий 1911

1.♔f2 g5 2.♞f3! [Не сразу 2.♞f8? ♞h5 3.♞h8 g6 4.♞g3 ♞a8=] 2...g4 [2...♞d7 3.♞g3 ♞a8 4.♞f1+ ♔h1 5.♔g3+–] 3.♞f8 ♞h5 4.♞h8 g6 5.♞g3 ♞a8 6.♞xa8 ♞xa8 7.a5+–. Замурование слона – тема Зеебергера, остальные фигуры тоже лишены

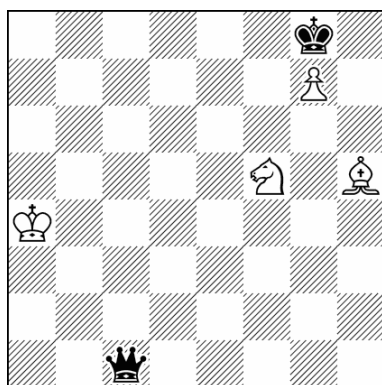
ходов, поэтому материальные потери неизбежны. Схема замурования в этюде А.Троицкого 4а. 1.♘f4 g6 2.♘e2+ ♔c4 3.♘g3 утопает в длинных вариантах, доказывающих выигрыш в финальной позиции.

В 1960-х годах Г. Надареишвили изучал позиции, где два белых коня запирают черного короля в углу, а белый король остается один на один с черным ферзем. Эти позиции ничейны при условии, что ферзь не сможет лишить короля ходов, и разрушить крепость. А что если заменить коня слоном?

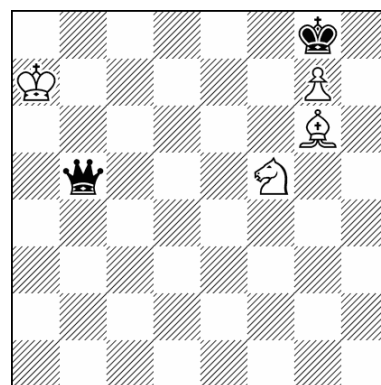
5. С. Белоконь L'Italia Scacchistica 1972, 1 похвальный отзыв



Ничья



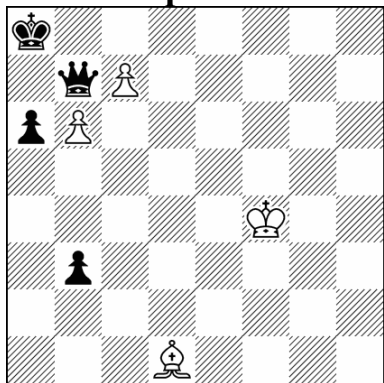
после 3...♔g8



после 7...♙b5

Комментирует Г.Надареишвили. 1.♘f5+ [Нельзя играть "просто" 1.g6? ♔f6! 2.♘f5 c1♙ 3.g7 ♙c4+ черные выигрывают.] 1...♔f8. Король должен задержать пешку. [В случае 1...♔d8 2.g6 c1♙ 3.g7 ♙c4+ 4.♔a3 белые легко добиваются ничьей.] 2.g6 c1♙ 3.g7+ ♔g8 4.♙g6 ♙b2. Создавалась интересная ситуация: силы белых защищают друг друга, но черные имеют возможность запатовать короля белых и заставить их разрушить гармонию фигур. 5.♔a5 ♙b3 6.♔a6 ♙b4 7.♔a7 ♙b5. После 8. Ka8? Qb6 белые проигрывают. Но сейчас, благодаря неудачному положению неприятельского ферзя, у них есть любопытный спасительный ресурс. 8.♙f7+! ♔xf7 9.♘d6+ и ничья.

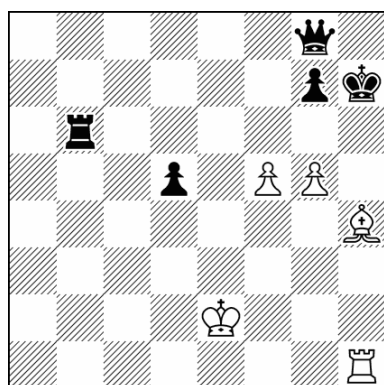
6а. Л. Прокеш 1944



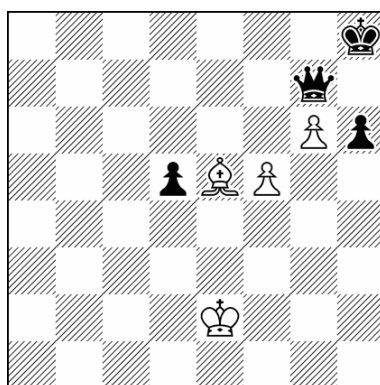
Выигрыш

Схема 6а (Narodni Stred) очевидно была отправной точкой творческой мысли при составлении этюда №6. Справедливости ради, следует упомянуть, что превращение пешки в коня 1.♔e5 ♙xb6 2.♙f3+ ♔a7 3.c8♘+ и 4.♘xb6 придумал еще дедушка Б.Горвиц в 1885 году, а Прокеш очистил позицию от лишних фигур. Конечно, С.Белоконь мог сам ее придумать. Как все было неважно, потому что оригинальность обеспечивают добавленные интересные идеи: отказ от ферзя, пат, борьба за темп.

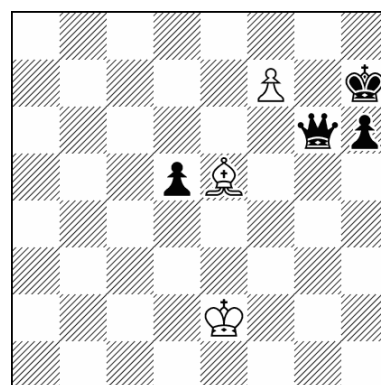
6. С. Белоконь Tidskrift for Schack 1973, 1 похвальный отзыв (версия)



Выигрыш



после 4... ♖g7

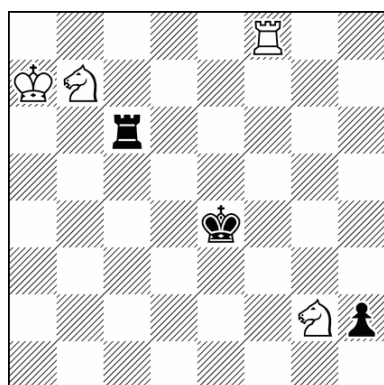


после 6... ♔h7

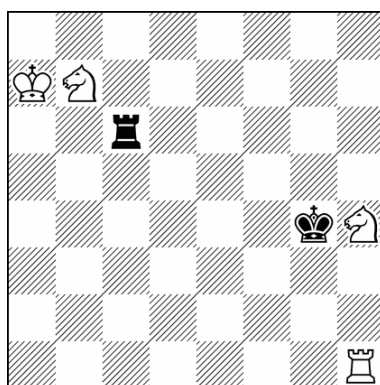
Из трех возможных выстрелов батареи следует избрать **1. ♕g3+!** [1. ♕f2+? ♜h6 2. g6+ ♔h8 3. ♜xh6+ gxf6 4. ♕d4+ ♜g7 5. f6 ♔g8! 6. fxf7 h5 7. ♕f3 h4 8. ♕g4 h3 9. ♕xh3 пат. (9. ♕e5 d4! 10. ♕xh3 d3 11. ♕c3 d2 12. ♕xd2 ♕xg7=)] **1... ♜h6 2. g6+ ♔h8 3. ♜xh6+ gxf6 4. ♕e5+ ♜g7 5. f6!** Отказ от взятия ферзя искусно вплетен в известную схему! [5. ♕xg7+? ♕xg7 6. ♕e3 h5 7. ♕d4 h4 8. ♕xd5 h3=] **5... ♜xg6** [После 5... ♕g8 6. fxf7 h5 7. ♕f3 h4 8. ♕g4 h3 9. ♕xh3 d4 10. ♕g4+— король успевает защитить пешку g6, после того как слон заберет пешку на d2.] **6. f7+ ♔h7 7. f8♖+!** ферзь выигрывается бесплатно.

Этюд №7 приводится с комментариями Г. Каспаряна.

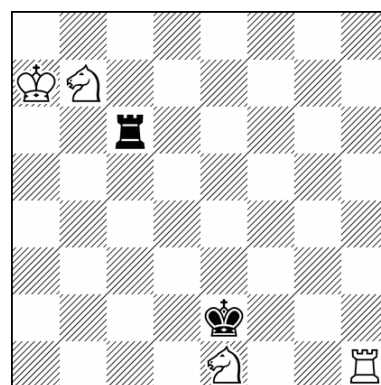
7. С. Белоконь Красная газета 1974, 1 приз



Выигрыш



после 5... ♔g4

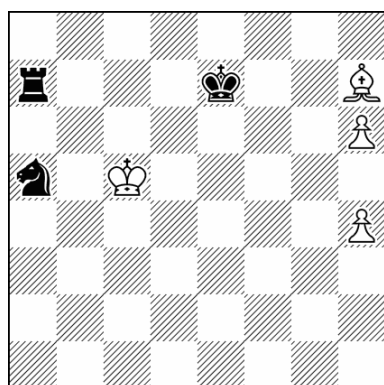


после 7... ♔e2

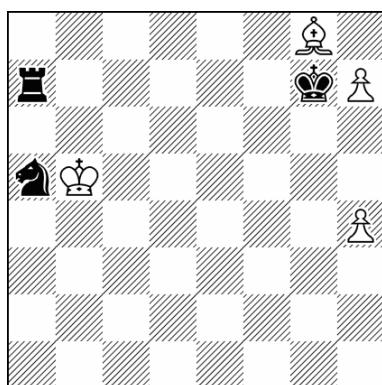
1. ♜f4+! Необходимо отбросить короля от пешки. **1... ♔d3** [После 1... ♕e5 2. ♜h4 ♜c2 3. ♜xh2 выигрыш прост.] **2. ♜h4 ♕e2 3. ♜xh2 ♕f2.** Король черных стал атакующей фигурой: грозит ♕g3. **4. ♖h4+ ♕g3 5. ♜h1 ♕g4** (готовя ♜h6) **6. ♖g2! ♕f3 7. ♖e1+ ♕e2 8. ♖a5!** Помощь второго коня становится решающей. **8... ♜c1 9. ♜h2+ ♕xe1 10. ♜h1+ ♕d2 11. ♖b3+**

Узнать контригру черных достаточно легко. Она спасла белых в следующем очень известном этюде.

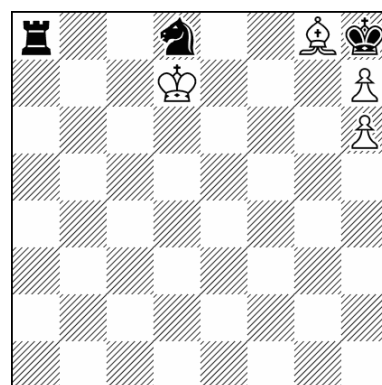
7а. А.Троицкий (по Е.Сомову-Насимовичу) 64 1936, 1 похвальный отзыв



Ничья



после 3. ♖b5

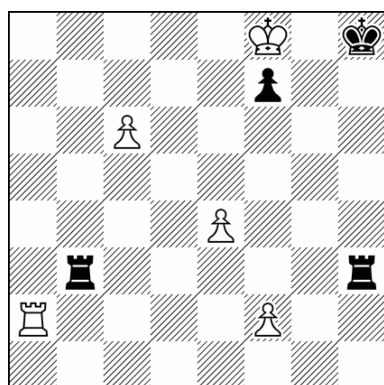


после 7. ♖d7

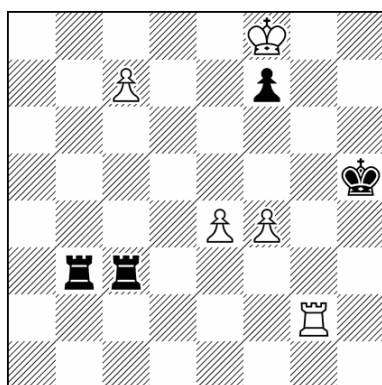
1. ♗g8 ♕f6! 2. h7! [2. ♖b5? ♕g6 3. h7 ♕g7 zz 4. h5 ♖a8 5. h6+ ♕h8 6. ♖b6 ♜b3! 7. ♗xb3 ♖b8+] 2... ♕g7 3. ♖b5! zz 3... ♖a8 4. h5 zz 4... ♜b7 5. h6+ [5. ♖c6? ♜d8+ 6. ♖d7 ♜f7-+] 5... ♕h8 6. ♖c6 ♜d8+ 7. ♖d7! zz [7. ♖c7? ♜f7! 8. ♗xf7 ♖a7+] 7... ♖b8 8. ♖c7 ♖a8 9. ♖d7 ♜b7 10. ♖c6 ♜a5+ 11. ♖b5! ничья.

В 1974 году журнал «Шахматы в СССР» опубликовал статью С.Белоконя «Фронтальное соприкосновение». Автор объяснил, что эта идея отличается от фронтального преследования Королькова переменной цвета фигур, чтобы в решении одинокая и незащищенная ладья сумела оказать достойное сопротивление тандему ладей противника.

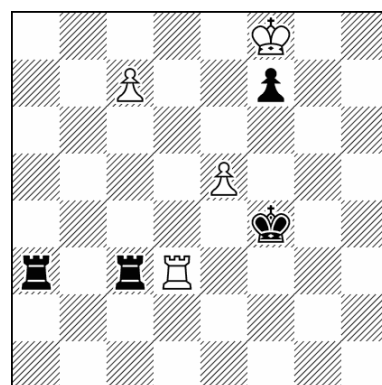
8. С. Белоконь Шахматы в СССР 1974, 1 почетный отзыв (исправление)



Ничья



после 4... ♖h5

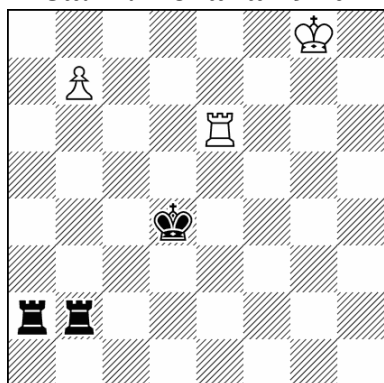


после 7... ♖xf4

1. c7 ♖hc3! [После 1... ♖bc3 2. ♖a3! белая ладья сковывает обе ладьи черных, и белый король успевает к проходной: 2... ♖h7 3. ♖e8 ♕g6 4. ♖xc3 ♖xc3 5. ♖d7=] 2. f4! [2. ♖a1? ♖h7 3. ♖h1+ ♕g6 4. ♖g1+ ♕f6 5. g3 ♖xc7 6. e5+ ♕xe5 7. ♖xb3 f5-+] 2... ♖h7 3. ♖h2+ ♕g6 4. ♖g2+ ♕h5 5. ♖g3! ♖a3 6. ♖d3! Защита от ♖a8+. Теперь ладьи выбыли из игры, и все решают короли: черный собирает пешки, а белый должен покинуть восьмую горизонталь, чтобы сыграть c8=♖. 6... ♕g4 7. e5! [7. ♕g7? f5] 7... ♕xf4 8. ♕g7! f5 9. c8♖ ♖a7+ 10. ♖d7! [10. ♖d7? ♖xc8 11. ♖xa7

♙xe5—+] 10...♖xd7+ 11.♖xd7 ♔xe5. Черная ладья осталась на месте, а без ее поддержки с тыла черная пешка не едет. 12.♔g6 ♖g3+ 13.♔h5 ничья.

8а. А. Вотава 1940



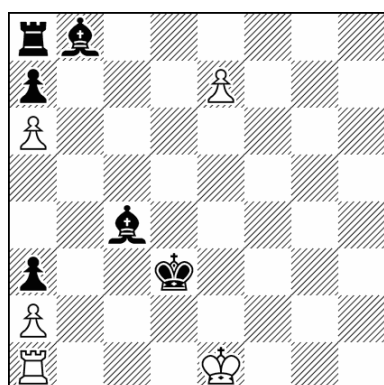
Ничья

С.Белоконь писал, что этюд был составлен по предложению Т.Горгиева, которому он и посвящен. Однако их опередил А.Вотава. Увы, в его этюде 8а борьбы мало: черные ладьи стоят, как вкопанные, и совсем не хотят драться.

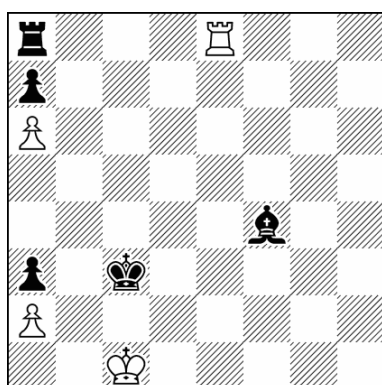
1.♖e2 ♔d5 [1...♔d3 2.♖f2! ♔e3 3.♖c2! ♔d3 4.♖f2=] 4.♖c2! ♔d6 5.♔f8 ♔e6 6.♖d2!= [6.♔g8? ♖xc2 7.b8♖ ♖g2+ 8.♔h7 ♖h2+ 9.♔g6 ♖ag2+]

О.Перваков прокомментировал этюд №9 в статье «Выйти из игры, чтобы вернуться» (Шахматная композиция 1992).

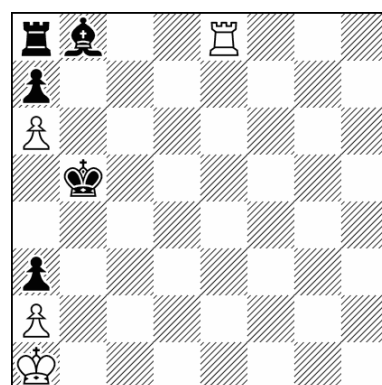
9. С. Белоконь Красная газета 1975, 1 приз



Ничья



после 4...♙f4+

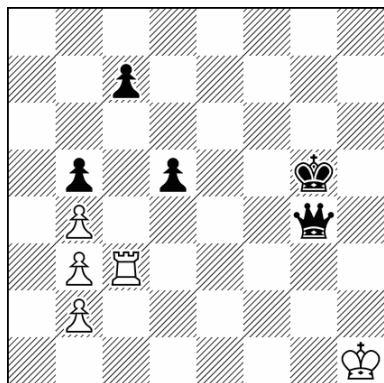


после 8...♔b5

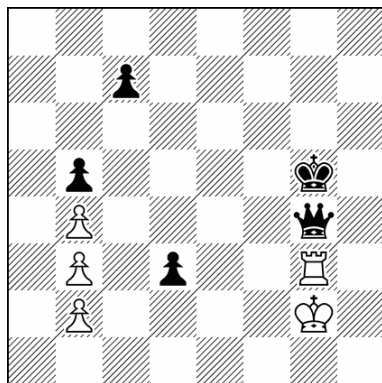
1.0–0–0+! [Не спасает 1.♖d1+? ♔c3 2.♖d8 ♙f7 3.e8♖ ♙xe8 4.♖xe8 ♙g3+] 1...♔c3 2.♖d8 ♙f7 [2...♙f4+ 3.♔d1! (3.♔b1? ♙d3+ 4.♔a1 ♙c1) 3...♙g5 4.♖xa8 ♙xe7 5.♖xa7=] 3.e8♖ ♙xe8 4.♖xe8 ♙f4+ 5.♔d1! ♙b8. Первое размурование не удалось, и слон возвращается, снова лишая ладью подвижности, но и белых – пата. [5...♖xe8 пат. 5...♖b8 6.♖xb8 ♙xb8 7.♔c1 с известной ничейной позицией.] Между тем план черных ясен: взять королем пешку а6, сыграть ♔a6–b7, а7–a5 с размурованием ладьи и выигрышем. Но и у белых на руках есть козыри: 6.♔c1! ♔b4 7.♔b1 ♔a5! 8.♔a1! ♔b5. Не цугцванг ли у белых? Однако 9.♖c8! ♙e5+ 10.♔b1 и нет 10...♖xc8 из-за пата. 10...♙b8! 11.♔a1! ♔b6 12.♖e8 ♔b5 13.♖c8 ♔ха6. Терпение лопнуло, но теперь 14.♖xb8 ♖xb8 все-таки, пат. Жаль, что ладья уже стоит на а8, но, тем не менее, здорово!

По пути в угол король патуется три раза: на d1, b1 и a1. Нечасто композиторам удавалось организовать белому королю увлекательное путешествие по патовым достопримечательностям.

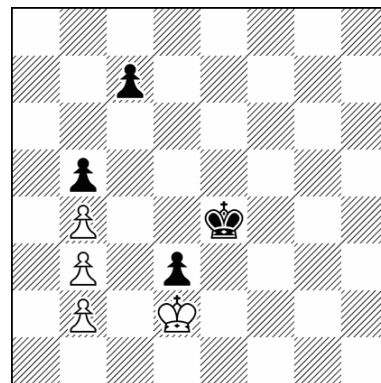
9а. B. Neuenschwander Schweizerische Schachzeitung 1989, 2 похв. отзыв



Ничья



после 4...d3

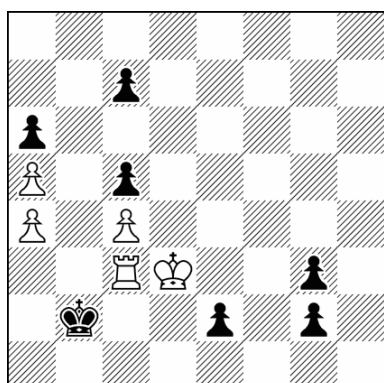


после 8...Ke4

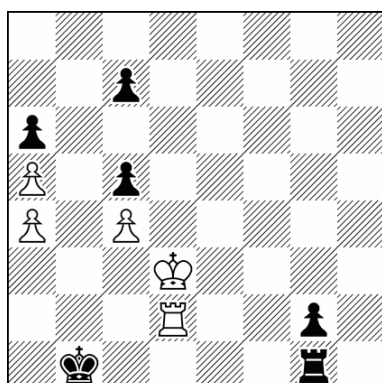
В позиции без пяти пешек на вертикалях с и b читатели могут узнать двухпатовый этюд Маттисона 1931 года. На самом деле, его автор Н.Сohn (Morgenzeitung 1928). Добавление пешек оправдано двумя новыми патами после двух известных. 1.♞g3! d4 [1...♞xg3 первый пат.] 2.♞g2 d3 3.♞f1! ♞f4 [3...♞xg3 второй пат.] 4.♞xg4+ ♞xg4 5.♞e1 ♞f4 6.♞d2 ♞e4 7.♞c3! c5 [7...♞e3 третий пат.] 8.♞d2! cxb4 9.♞d1! ♞e3 10.♞e1 d2+ 11.♞d1 ♞d3 и четвертый.

Еще один пат в этюде №10 появился благодаря плагиату. В конкурсе Нона-2007 победила копия оригинального этюда Белоконя с пешкой g вместо пешки h2. Новый пат был уже на расстоянии превращения, но его не заметили.

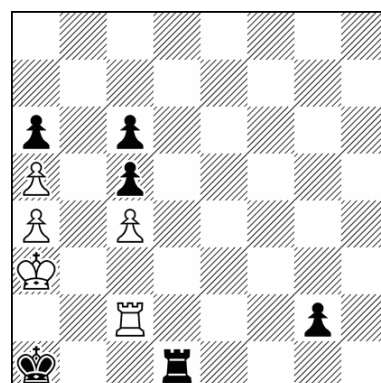
10. С. Белоконь IX командный ч-т СССР 1975, 2 место (версия)



Ничья



после 3...g2



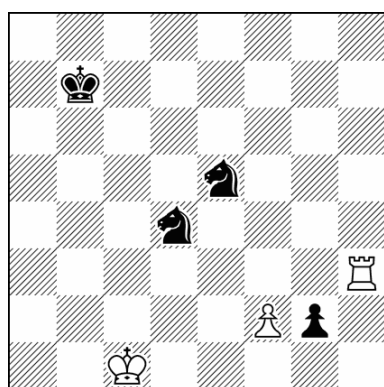
после 7...Rd1

1.♞c2+ ♞b1 2.♞xe2 g1♞! [2...g1♞ 3.♞e1+! ♞xe1 правильный пат.] 3.♞d2 g2 [3...c6 4.♞e3 g2 (4...♞c1 5.♞d3) 5.♞e2=] 4.♞c3! ♞a1 [После 4...♞c1+ 5.♞b3 угроза вечного шаха вынуждает черных жертвовать ладью 5...♞c3+ 6.♞xc3

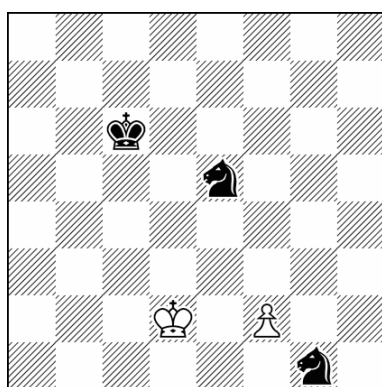
g1♔ и здесь белые возвращают должок: 7.♖d1+ ♔xd1 пат.] 5.♖c2 c6 6.♕b3 ♖b1+ 7.♕a3. Грозит мат черным. 7...♖d1! А теперь белым. [7...♖b3+ 8.♕xb3 g1♔ 9.♖c1+ ♔xc1 пат.] 8.♖a2+ ♕b1 9.♖b2+ ♕c1 10.♖xg2 ♖d3+ 11.♕a2 ♖d2+ 12.♕a1! ♖xg2 путешествие белого короля заканчивает четвертый пат. Три эхо-пата на полях d3, c3 и b3 после эхо жертв ладьи. Вот так спустя 50 лет замечательный этюд стал еще лучше.

Два содержательных эхо-варианта уместились в миниатюре №11.

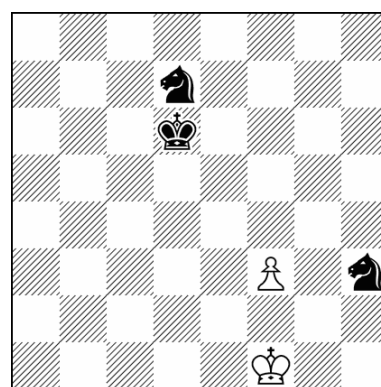
11. С. Белоконь МК 3. Бирнова 1977, 1 приз (версия 2021)



Ничья



после 4...♖xg1



после 7...♖h3

1.♖h7+! [1.♖g3? ♖e2+] 1...♕c6 2.♖g7 ♖e2+ 3.♕d2. Здесь черные решают, где будет размен: на g2 или g1. 3...g1♔ [Второй главный вариант: 3...♖f4 4.♖xg2! ♖xg2 5.f4 ♖d7 6.♕e2 ♖f6 7.♕f2 ♖h4 8.f5! ♕d5 9.♕g3=] 4.♖xg1 ♖xg1. В этом окончании для ничьей белая пешка должна добежать до поля f5, а если черные не пустят белого короля в угол h8, то пешке надо бежать еще на одну клетку дальше. Но она не спешит: 5.f3!! Белые охотятся на коня! [5.f4? ♖g4 6.♕d3 ♕d5 7.f5 ♖f6–+] 5...♕d6 [5...♖h3 6.♕e3! ♖g5 7.♕f4! ♖gf7 8.♕f5 король прорвался, а пешка доходит до f5, ничья.] 6.♕e1! [6.♕e3? ♕e7 7.♕f2 ♖h3+ 8.♕g3 ♖g5 9.f4 ♖e4+ король не прорвался в угол.] 6...♖d7 7.♕f1 ♖h3 8.f4! ♕d5 9.♕g2 ничья. Белые "черепахи" ловят коня в двух вариантах.

Усложненное правило Троицкого про борьбу коней против слоновой пешки может помешать восхититься этим прекрасным этюдом. Шахматистам не надо его знать, так как такое окончание, скорее всего, ни разу не встретится в их партиях. Они ничего не теряют. А вот мир шахматных идей был бы обделен без замысла Белоконя. Трудно представить, в каком другом материале на почти пустой доске можно четыре раза (по два в каждом варианте) заставить беззащитную пешку занять поле, на которое собиралась сыграть фигура противника. В конце концов, зачем ограничивать свой кругозор, если одной

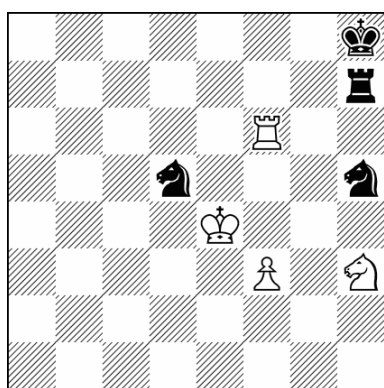
минуты достаточно, чтобы усвоить это правило, тогда как составить такой шедевр способен лишь талантливый композитор, и только один раз в жизни!

«Этюд, который я ставлю на самую вершину пирамиды, составленной из всех шахматных этюдов за всю их 200-летнюю историю. В каждом варианте единственный белый пешотинец ставит две последовательные хамелеонные подножки копытному тяжеловесу чёрных в позициях Троицкого».

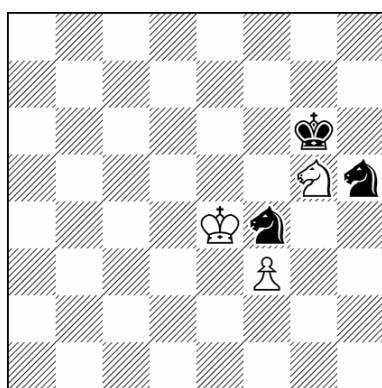
(В.Власенко «Грани интеллектуального творчества» 2023)

Ловлей коня с участием пешки и короля закончился такой веселый этюд.

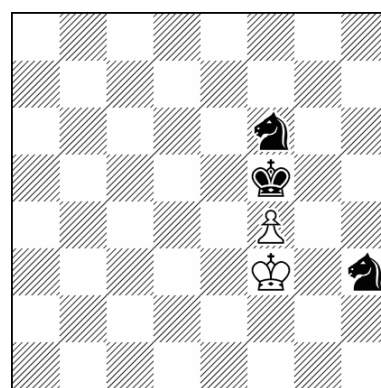
11а. Э. Погосянц Вечерний Киев 1965, 1 похвальный отзыв



Ничья



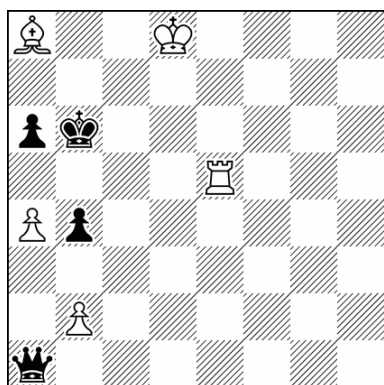
после 5...♔g6



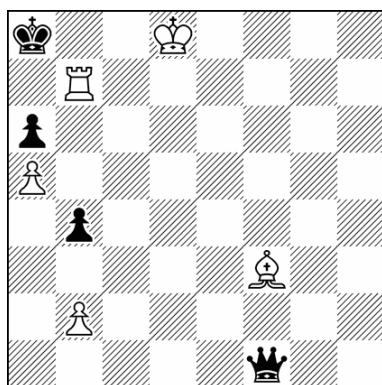
после 8...♔f5

1.♞f8+ ♔g7 2.♞f7+ ♔xf7 3.♘g5+ ♔g7 4.♘h7 ♘df4 5.♘g5 ♔g6 (белый конь пойман) 6.♘h3! Конь вернулся домой, но здесь его уже ждут: 6...♘h3 7.f4 ♘f6+ 8.♔f3 ♔f5 9.♔g3 ♘g1 10.♔f2 ♘h3+ 11.♔g3 выхода нет. Обезьянья тема.

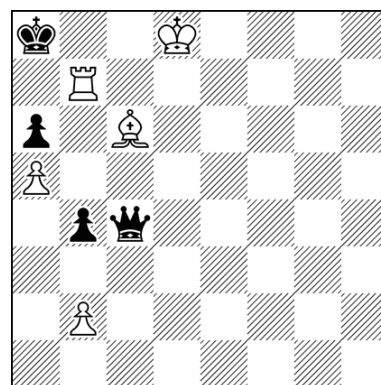
12. С. Белоконь 64 1979, 1 почетный отзыв (версия 2024)



Выигрыш



после 4...♔a8



после 10...♔a8

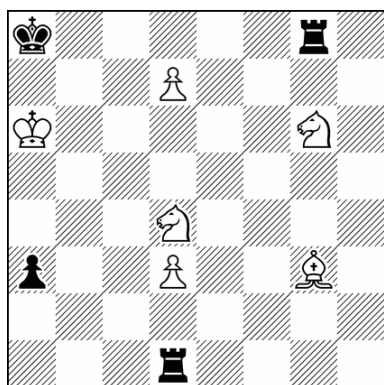
1.a5+ ♔a7 2.♙f3! [2.♙c6? ♔b8! 3.♞e7 ♞xa5+] 2...♞f1 [После 2...♞xb2 3.♞e7+ ♔b8 4.♞b7+ ♔a8 ладья ловит короля, а не ферзя 5.♞c7+! (5.♞xb4+? ♔a7 6.♞xb2 пат.) 5...♔b8 6.♞c8+ ♔a7 7.♞a8#] 3.♞e7+ ♔b8 4.♞b7+ ♔a8. Главному плану

♖c7+ препятствует висячий слон, поэтому белые ведут его на c6. 5.♞f7+ ♔b8 6.♙d5 ♚d3 7.♞b7+ ♔a8 8.♞d7+! [8.♞b5+? ♔a7 9.♞c5 ♚f5 10.♞c7+ ♔b8=] 8...♔b8 9.♙c6! Слон прибыл в пункт назначения. 9...♚c4 10.♞b7+ ♔a8 11.♞c7+ ♔b8 12.♞c8+ ♔a7 13.♞a8#

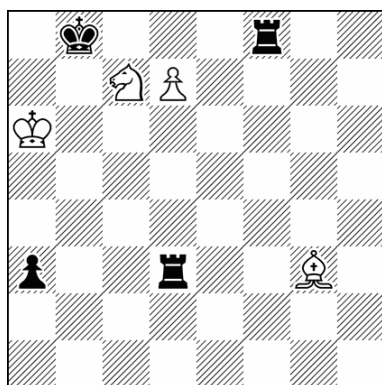
Мощный этюд с механизмом Рэма. Его суть состоит в использовании батареи несколько раз в логической комбинации: сначала проводится предварительный план (стреляет батарея, следующий ход устраняет препятствие и та же батарея создается снова), а потом следует главный план – батарея стреляет ходом фигуры на другое поле. Таких этюдов совсем мало. В мою статью «Механизм Рэма» (Chess Study Art 2024) вошло шесть, и среди них этюд Белоконя оказался единственным примером логической комбинации, где препятствием выступает белая фигура.

В этюде 12а кроме механизма Рэма реализована сложная и редкая логическая комбинация: белые предвидят предварительный план черных и используют его против них самих.

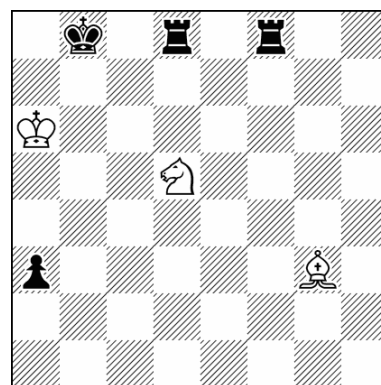
12а. Н. Kallstrom Tidskrift for Schack 1981 (версия 2024)



Выигрыш



после 3...♔b8

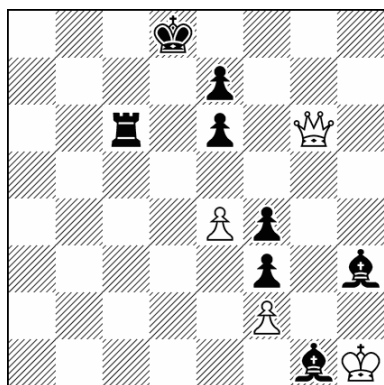


после 7.♙d5+

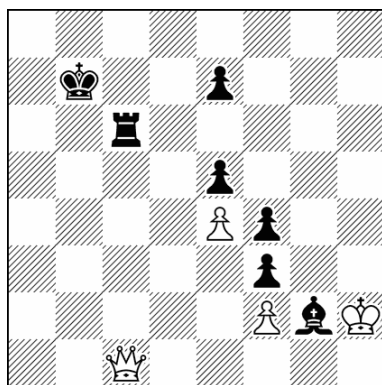
1.♙f8!! [Рано 1.♙e6? ♞xd3 2.♙c7+ ♔b8 3.♙e8+ ♔a8 4.d8♚+ ♞xd8 5.♙c7+ ♔b8 6.♙d5+ из-за ответной жертвы 6...♞d6+! (предварительный план черных) 7.♙xd6+ ♔c8 8.♙ge7+ ♔d7 9.♙xg8 ♔xd6=] 1...♞xf8 2.♙e6 ♞xd3 3.♙c7+ ♔b8 4.♙e8+! [4.♙d5+? ♞xg3] 4...♔a8 5.d8♚+ ♞xd8 6.♙c7+ ♔b8 7.♙d5+ ♞d6+! [7...♔c8 8.♙b6#] 8.♙xd6+ ♔c8 9.♙xf8+–

Ход-план ♞d6+! освобождает поле d8 для короля. А еще он смещает белого слона на d6, что, впрочем, никак не вредит черным, пока их ладьи нет на f8. Своим предварительным планом 1.♙f8!! белые переиначивают цель маневра черных с освобождения поля на перевод слона для выигрыша второй ладьи (шашечная тема). Отсюда название идеи – реинтерпретация (иная трактовка).

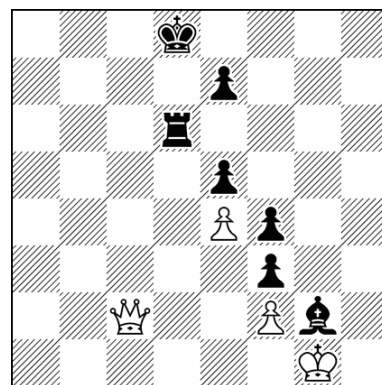
13. С. Белоконь Бюлетень ЦШК 1979, 1 приз



Ничья

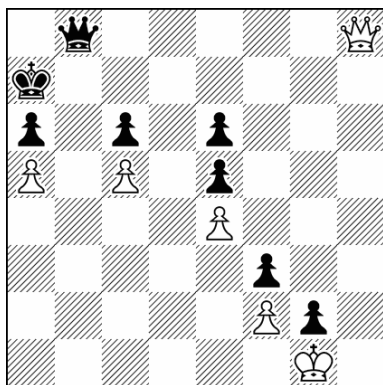


после 4...♔b7



после 12...♞d6

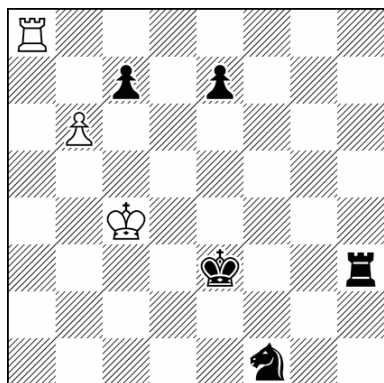
1.♞g8+! Перед взятием слона ферзь заставляет короля спрятаться за ладьей. [1.♞xg1? ♞g2+ 2.♔h2 e5 3.♞d1+ ♞d6 4.♞a4 ♞h6+ 5.♔g1 ♞h1#] **1...♔c7! 2.♞xg1 ♞g2+ 3.♔h2 e5 4.♞c1!** Взаимный цугцванг и пат парируют последующие попытки черных развязать свою ладью (механизм вечного пата). **4...♔b7** [4...♞xc1 пат; 4...♔d7 5.♞d1+ ♞d6 6.♞a4+] **5.♞b2+!** [5.♞b1+? ♞b6 zz] **5...♞b6 6.♞b1! ♔a7 7.♞a2+! ♞a6 8.♞a1 ♔b7 9.♞b2+ ♞b6 10.♞b1 ♔c7 11.♞c2+! ♔d8 12.♔g1! ♞d6.** Здесь белые используют два новых цугцванга, чтобы помешать королю сбежать на королевский фланг. **13.♞a4!** [13.♞b3? ♔d7 zz] **13...♔c7 14.♞c2+!** [14.♞a7+? ♔c8 15.♞a8+ (15.♞a4 ♔d8! zz) 15...♔d7 16.♞b7+ ♔e8 17.♞c8+ ♞d8 18.♞c6+ ♔f7—; 14.♞c4+? ♞c6] **14...♔d7 15.♞b3! ♔e8 16.♞g8+ ♔d7 17.♞b3.** Последовательный синтез двух позиционных ничьих с взаимными цугцвангами. Всего их пять: с ферзем на полях c1, b1, a1, a4 и b3.



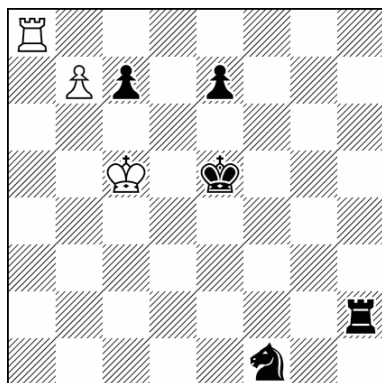
13а. Г. Надареишвили L'Italia Scacchistica 1970:

1.♞g7+! ♞b7 2.♞h7! ♔a8 3.♞g8+! ♞b8 4.♞h8! ♔a7 5.♞g7+!

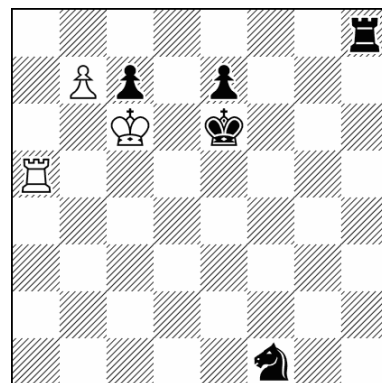
14. С. Белоконь Шахматы в СССР 1979, 1 почетный отзыв (исправление)



Выигрыш



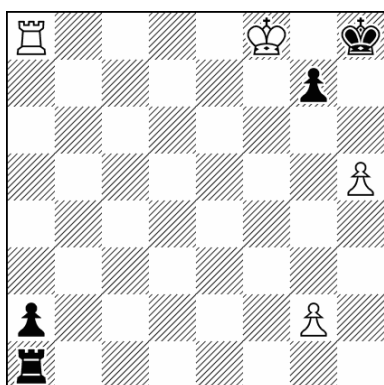
после 4...♞h2



после 6...♔e6

1.b7! ♖e4 2.♖a4! Ладья препятствует намерению черных выиграть ферзя, но допускает **2...♞h8** [2...♞d2+ 3.♙b5+ ♔d5 4.b8♞ ♞b3+ 5.♞b4+—] **3.♙c5+ ♙e5 4.♞a8 ♞h2 5.♞a5! ♞h8** [На 5...♞c2+ 6.♙b4+ ♔d4 следует снова зарядить батарею **7.♞a4!** (Перекрытие вертикали упускало выигрыш: **7.♞b5? ♞d2 8.b8♞ ♞b2+ 9.♙a3 ♞c4+ 10.♙a4 ♞a2+ 11.♙b3 ♞b2+**) **7...♞b2+ 8.♙a3+ ♙c3 9.♞c4+ ♙xc4 10.♙xb2+—**] **6.♙c6+ ♙e6 7.♞a1!** Неожиданно белые сами помогают коню быстрее включиться в борьбу, но не через поле e3! [7.♙xc7? ♞e3 8.♞a6+ ♙e5 9.♞a8 ♞d5+ 10.♙c6 ♞h6+ 11.♙c5 ♞b6=] **7...♞d2** [7...♞e3 8.♞e1!] **8.♙xc7 ♞e4 9.♞a8 ♞h1 10.♞a6+!** с превращением. Неудачная позиция короля мешает проходной пешке сделать последний шаг, поэтому вездесущая белая ладья медленно ведет дедушку в безопасное место.

14а. Э. Добреску 1985
Romana de Sah, 2 приз



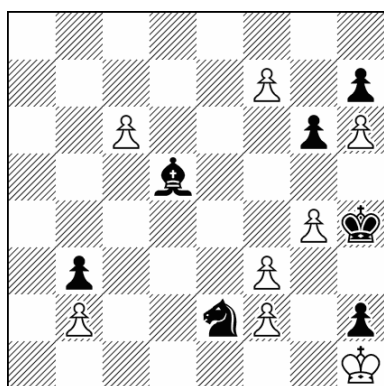
Ничья

Умение С.Белоконя тонко мотивировать ходы фигур помогало ему наполнять содержание борьбой и причаливать к интересным финалам даже в работе над трудными замыслами. «Остроумно» было самым популярным словом в оценке его этюдов судьями.

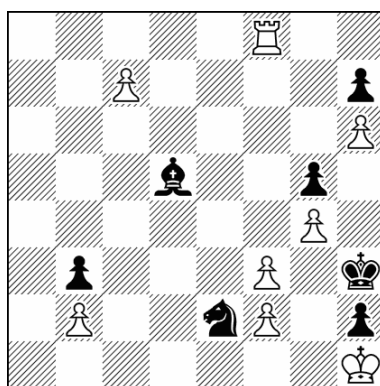
Румынский гроссмейстер нашел способ увеличить количество батарей, но финал без изюминки:

1.h6! gxf6 2.♙f7+ ♙h7 3.♞a7! h5 4.♙f6+ ♙h6 5.♞a6! h4 6.♙f5+ ♙h5 7.♞a5! h3 8.♙f4+ ♙g6 [8...♙h4? 9.g3#] **9.♙g3=**

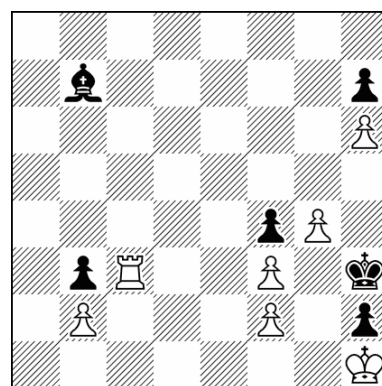
15. С. Белоконь Шахматы (Рига) 1983, 2 приз



Выигрыш



после 2...g5

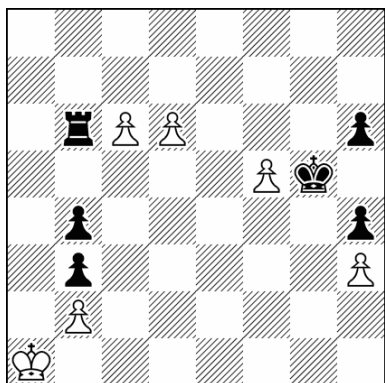


после 5...♙b7

1.c7! ♙h3 2.f8♞! [На превращение любой пешки в ферзи **2.f8♞?** g5 3.c8♞ следует **3...♞g3+!** 4.fxg3 ♙xf3+ 5.♞xf3 пат.] **2...g5 3.c8♞! ♞f4 4.♞xf4!** [4.♞c3? ♙c4! 5.♞xc4 ♞d3 6.f4 ♞xf2#] **4...gxf4 5.♞c3 ♙b7! 6.♞d3!** [Плохо **6.g5? ♙a6!** (с угрозой ♙f1 и ♙g2#) **7.♞c1 ♙e2! 8.♞c3 ♙f1—**] Теперь же после **6...♙a6** белые ставят мат быстрее **7.♞d5 ♙f1 8.♞h5#.**

«Остроумный этюд на тему дуэли ладьи и слона в синтезе с темой двукратного слабого превращения. Одно из последних творений талантливого украинского этюдиста». (судья конкурса В. Неидзе «Шахматы» №19 1987)

15а. А. Гербстман 1932
Шахматы в СССР



Выигрыш

Последовательное превращение пешек в ладьи (первое превращение без белых фигур, второе при наличии ладьи) дополнено маневрами ладьи, коня и слона (♖c3-d3-d5-h5#, ♜b7-a6-f1-g2#, ♘e2-f4-d3-f2#) настолько выразительно, что судья отметил эту борьбу фигур в первую очередь.

1.d7 ♘h5! 2.c7! [2.d8♞? ♜a6+ 3.♙b1 ♜a1+ 4.♙xa1 пат.] 2...♜c6 [2...♜d6 3.d8♞! ♜xd8 4.cxd8♞!] 3.c8♞! [3.c8♞? ♜c1+ 4.♞xc1 пат.] 3...♜d6 4.d8♞! И это все!
Этюд закончился слишком быстро.

Идейное содержание этюдов

- №1 – дуэль коня и пешки, превращение в коня, правильный пат.
- №2 – систематическое движение четырех фигур
- №3 – позиционная ничья с вечным нападением на ферзя, пат.
- №4 – замуравание Зеебергера.
- №5 – дуэль ферзя с королем, тема минного поля.
- №6 – отказ от взятия ферзя, превращение в коня, контригра на пат.
- №7 – дуэль коня с королем, игра против связок.
- №8 – фронтальное соприкосновение (механизм трех ладей)
- №9 – синтез трех патов, рокировка, связка.
- №10 – синтез четырех патов (три эхо), превращение в ладью.
- №11 – эхо-игра с ловлей коня, борьба пешки против коня.
- №12 – батарейный механизм Рэма, систематическое движение трех фигур.
- №13 – механизм вечного пата, синтез пяти взаимных цугцвангов.
- №14 – синтез королевских батарей, маятник ладьи.
- №15 – два превращения в ладью, дуэль ладьи против слона.