

БИБЛИОТЕЧКА
ШАХМАТИСТА

№ 26-27

Л. А. ИСАЕВ

КАК СОСТАВЛЯТЬ ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧИ

— О Г И З —
ФИЗКУЛЬТУРА
И ТУРИЗМ

60

Оглавление

ОТ АВТОРА

I. ВВЕДЕНИЕ

II. РАБОТА НАД ЗАДАЧЕЙ И ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

III. ВЫВЕРКА ЗАДАЧИ И ВЫБОР ВСТУПИТЕЛЬНОГО ХОДА

IV. ПРИМЕРЫ ПОСТРОЕНИЯ ЗАДАЧИ

V. ВСЕСТОРОННЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМЫ

VI. ГДЕ ИСКАТЬ НОВЫЕ ТЕМЫ?

VII. ОПУБЛИКОВАНИЕ ЗАДАЧИ И ПОСЫЛКА НА КОНКУРСЫ

УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ

ОТ АВТОРА

Знание основных технических приемов, встречающихся в процессе составления шахматной задачи, и знакомство с наиболее рациональными методами применения теоретических познаний проблемиста на практике, — составляет необходимое условие роста композитора и совершенствования его творчества.

Настоящая книга и имеет своим назначением помощь начинающему составителю в этом направлении.

На пути самостоятельной композиторской работы первым и начальным этапом должна явиться двухходовая задача. Поэтому-то содержание настоящей книги и центрируется вокруг двухходовой именно задачи. Читателю не составит, однако, большого труда распространить все наши указания и заключения на область и трехходовых задач.

Отдельные положения книги иллюстрируются примерами. Все эти примеры (за единичными исключениями) взяты нами из наших собственных композиций (они обозначены инициалами Л. А. И.), так как только автор задачи может с надлежащей полнотой осветить все те скрытые технические и психологические моменты, которые сопутствовали процессу составления задачи.

Все термины, встречающиеся на страницах книги и могущие быть непонятными при чтении, — выделены нами и объяснены в особом приложении, помещенном в конце книги. Нами составлен также указатель русской специальной литературы применительно к вопросам, затрагиваемым настоящей книгой.

I. ВВЕДЕНИЕ

Что должен знать и что должен уметь начинающий проблемист, приступающий к первым опытам самостоятельного задачного творчества? Каким теоретическим и практическим шахматным багажом должен он располагать, принимаясь за шахматную композицию? Достаточно ли ему обладать лишь самыми элементарными, самыми первоначальными сведениями в области шахматного искусства вообще и шахматной композиции в частности, — или же его познания в этой области должны быть значительно полнее? — вот вопросы, неминуемо встающие перед всяким любителем-шахматистом, который хочет испытать свои силы на пути задачного творчества. Если на все эти вопросы мы ответим так, что никаких особых познаний, кроме самых основных, от начинающего проблемиста не требуется, — если мы скажем, например, что ему нужно знать лишь правила шахматной игры, ходы фигур, нотацию, запись этих ходов и положений на шахматной доске, — то этот наш ответ будет заведомо неудовлетворителен. Знать эти элементы шахмат, конечно, необходимо; без этих элементарных сведений проблемист, конечно, не сможет составить задачу, — совершенно подобно тому, как и шахматист-практик без знания этих элементов не сможет играть шахматную партию.

Ясно, однако, что шахматист только что освоившийся с правилами игры, только что научившийся различать между собой фигуры, знакомый лишь с азбучной и чисто-внешней стороной игры, — он не может, по существу, играть шахматную партию, не может играть ее хорошо, не может вести эту партию. И это, прежде всего потому, что такой шахматист еще не ознакомился как следует с внутренней сущностью шахматной игры, не знает еще по-настоящему, что значит вообще "хорошо" играть партию. Принципы шахматной стратегии и тактики, хотя бы самой элементарной, для такого шахматиста неизвестны.

В одинаковом положении оказывается и начинающий проблемист. Обладая лишь азбучными сведениями, он не сможет составлять задач, а тем более задач хороших. Ему нужно обладать некоторыми дополнительными познаниями, выходящими из пределов элементов или азбуки. Ему нужно быть знакомым, хотя бы в основных чертах, с сущностью и идеями задачного искусства, с его целями и принципами. И чем лучше будет подготовлен в этом отношении любитель, чем разностороннее будет его знакомство со стратегическими идеями, чем с большим числом комбинаций ему придется столкнуться, чем глубже, наконец, вникнет проблемист в сущность и тех и других, чем "грамотнее" будет он в сфере теоретического охвата шахматной композиции, — тем скорее и легче добьется он успехов в сфере практической — на пути самостоятельного задачного творчества.

Здесь следует указать два полезнейших и необходимейших средства, которыми начинающий проблемист должен пользоваться в указанных целях. Первое средство, достаточно очевидное и само собой разумеющееся, — это изучение задачной литературы, чтение специально-задачных статей и заметок в журналах, проработка комментариев, даваемых к решениям задач, изучение специальных книг по шахматным задачам, — одним словом: знакомство с тем, что называют обычно "теорией" задачной композиции.

Второе средство, мы бы сказали, не менее важное и полезное, чем первое, — это самостоятельное решение шахматных задач, печатающихся в журналах и газетных отделах. Это средство, на которое обращают недостаточное внимание, является прекраснейшей школой для начинающего проблемиста и вдобавок, — школой необходимой даже на более позднем этапе самостоятельного творчества (о чем речь будет в конце книги).

Как нужно решать шахматные задачи? — Их не следует решать механически. Никким образом решатель не должен удовлетворяться только тем, что нашел путь к мату в установленное заданием задачи число ходов, а затем перешел к следующей задаче. Подобного рода механическое решение вряд ли принесет какую-нибудь ощутимую пользу. Любитель может перерешать таким образом тысячи задач, найти десятки тысяч вариантов, но ни на йоту не продвинуться на пути понимания задачного искусства и остаться в этой области полнейшим невеждой. При решении задачи любитель не должен относиться к ней поверхностно, но должен вникать в нее; не голые ходы должен он отыскивать в решении задачи, но должен стараться уловить и понять смысл этих ходов и ту общую связь, которая эти ходы объединяет.

Любитель должен осознать и впитать в себя самое сущность той или иной задачи, уяснить и четко выявить ту основную идею, которая в данной задаче заключена. Идя по этому именно пути, проблемист и может лишь встретить, — и обязательно встретит, — необычный, увлекательнейший мир шахматных идей, в котором творческая мысль проблемиста всегда найдет неиссякаемые источники для своих замыслов.

Итак, некоторые теоретические и практические предпосылки, как то, — знание хотя бы основных принципов задачной композиции, знакомство с шахматными идеями и темами, известные навыки в аналитическом решении задач, — и все это в степени чем большей, тем лучше, — необходимы начинающему проблемисту, вступающему на путь самостоятельного творчества.

Мы должны особенно подчеркнуть важность знания и полного уяснения проблемистом основных принципов и целей задачной композиции. Особенно существенно это для того проблемиста, который приходит к задачной композиции не непосредственно, а через шахматную партию. Цели и принципы

задачной композиции существенным образом отличаются от таковых в шахматной партии, и шахматисту-практику, переходящему в лагерь проблемистов, необходимо отказаться от многих представлений, с которыми он уже успел свыкнуться и сродниться. Эти представления ему необходимо заменить новыми, кажущимися на первых порах несколько необычными и парадоксальными.

Ломка привычных представлений необходима для нового адепта шахматной композиции потому, что в среде шахматистов-практиков царят в корне неправильные представления о сущности и значении шахматной задачи.

Шахматист-практик мерит шахматную задачу своим аршином и интерес ее оценивает только с точки зрения пригодности и полезности ее для шахматной партии. Шахматисту-практику бывает чрезвычайно трудно отказаться от мерок, пригодных только для шахматной партии и теряющих всякую силу при переходе к другой области шахмат — композиции, имеющей свои собственные законы логического и художественного порядка.

Шахматная композиция давно уже перестала быть служебным придатком шахматной партии. Она является в настоящее время отдельной, всецело самостоятельной отраслью шахматного искусства, тою его ветвью, в которой внутренняя сущность шахмат вскрывается с особенной силой.

Целью шахматной композиции является представление шахматных идей в наиболее "осязаемом", полном, чистом и самодовлеющем виде. "Осязаемость" идеи проявляется в том, что эта идея выражается проблемистом в его задаче так, чтобы всякий решающий задачу ясно увидел бы, что задача составлена автором для того и только для того, чтобы указанную идею воплотить, сделать очевидной, как бы поставить на пьедестал, отделив ее от множества других шахматных идей. Полнота идеи проявляется в том, что она выражается в задаче не в отрывках, не в разорванном виде, но в известной логической самозаконченности, когда шахматная идея проводится с тою полнотой, при которой только и возможно о ней целостное впечатление. Шахматная идея проводится в задаче также и в наиболее чистом виде, т. е. она не заглушается разными привходящими и не имеющими к идее ни малейшего отношения моментами; она выступает перед решателем в отчетливой и рельефной форме. Итак, содержанием всякой шахматной задачи служит та или иная шахматная идея; в представлении такой идеи заключается весь смысл существования задачи. Ради этой-то цели, — воплощения шахматной идеи, — проблемист и отказывается с полным правом от тех обычных представлений, которые свойственны шахматисту-практику, и заменяет их другими, свойственными шахматной композиции.

Замечательный принцип господствует в этой области и является основным среди всех остальных принципов. Не сразу шахматная композиция выработала этот принцип в полном объеме и с надлежащей четкостью. Потребовалось несколько сот лет исторического пути для того, чтобы шахматная мысль пришла к выводу о возможности и необходимости введения этого принципа. Принцип, о котором мы говорим, — краеугольный камень всего здания современной шахматной композиции, — это принцип экономичности. В сущности, одним этим принципом объясняются все остальные требования задачной логики и эстетики; одним этим принципом обосновывается отказ проблемиста от таких привычных для шахматиста-практика представлений, как например равенство сил в шахматной партии, поддерживаемое во всех стадиях ее, и целого ряда других.

В чем заключается формулировка принципа экономичности? — В том, что для представления шахматной идеи допустимо употреблять только действительно необходимые средства. В позиции задачи не должно находиться никаких лишних фигур или пешек, — лишних с точки зрения их действительной необходимости, — являющихся бесполезным балластом задачи. Экономичность — это использование возможно меньших средств с возможно наибольшим эффектом.

Принцип экономичности распространяется на все части шахматной задачи. Если идея может быть какой угодно, если проблемист не связан в выборе идеи для задачи (она может быть простой, а может быть и сложной, даже вычурной), то выполнение всякой идеи должно быть экономичным. Эта экономичность проявляется и в средствах, употребленных для проведения идеи, и в том времени (т. е. том числе ходов), в течение которого идея проводится. Если проблемист проводит идею в большее число ходов, чем это требуется идеей, то он в равной степени грешит против принципа экономичности, как если бы он проводил ту же идею без соблюдения экономичности в средствах. Принцип экономичности можно распространить, как мы уже сказали, на все части задачи, а в том числе и на ее финальную фазу, — на [матовое положение](#). Этим путем мы приходим к понятию экономичного мата, затем — к понятию чистого мата и, наконец, к понятию правильного соединяющего в себе признаки и экономичного и чистого мата.

Мы должны указать еще на один, в высшей степени важный конструктивный принцип. Этот принцип, правда, не столь обязателен для шахматной задачи, как принцип экономичности, однако в современном задачном искусстве заметна достаточно яркая тенденция к упрочению этого принципа и к проникновению его по всем художественным направлениям.

Этот принцип следует даже считать до известной степени характерным для сегодняшнего этапа в развитии шахматной композиции.

Принцип, о котором мы говорим — это принцип повторения, принцип "эхо" (в широком смысле слова).

Принцип "эхо" заключается в том, что та или иная положенная в основу задачи шахматная идея, — в целях наибольшей четкости, наглядности, в целях наибольшей выразительности, — проводится в задаче повторяясь, дублируясь, как бы отражаясь в самой себе. Дублирование идеи может проходить в двух формах. Идея может быть представлена так, что весь маневр, выражающий эту идею, будет повторяться или несколько раз в течение решения задачи. И все решение задачи, — цепь решающих ходов, — будет состоять из ряда тождественных звеньев, каждое из которых обнимает собой идейный маневр.

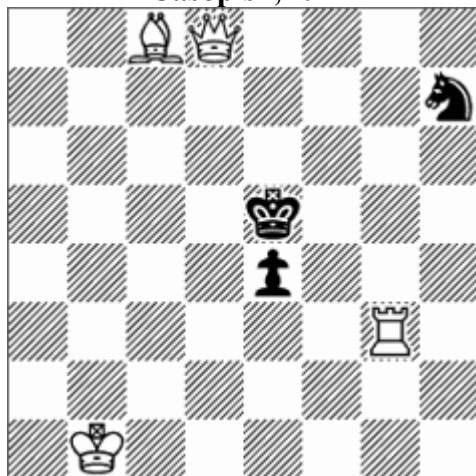
Такое дублирование идеи можно назвать последовательным.

Дублирование может быть параллельным, в этом случае та или иная идея повторяется так, что она проводится в двух, трех и т. д. самостоятельных, одновременно протекающих [вариантах](#).

Форма последовательного повторения, как требующая значительного числа ходов, применяется обычно в этюдах и в многоходовых задачах. В двухходовках, трехходовках и четырехходовках имеет место почти исключительно параллельное повторение.

Рассмотрим два примера (диагр. №1 и №2).

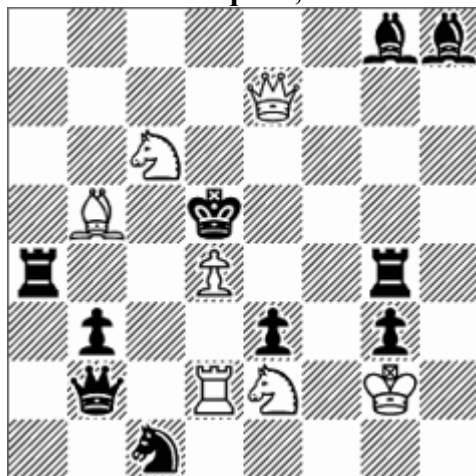
**№1. К.Тракслер
"Casopis", 1917**



Первая диаграмма принадлежит к области задач [чешской школы](#); идеей этой задачи служит определенное матовое положение. Таким образом, именно это матовое положение и будет дублироваться в задаче, а именно: 1. ♖g3-c3 ♘f8 2. ♜g5+ ♘d6 3. ♜c5#; 1...e3 2. ♜c4 ~ 3. ♜d4# и 1...♔f4 2. ♜e7 e3 3. ♜:e3# .

Идейное матовое положение встречается в данной задаче целых три раза и получает, поэтому особую рельефность и выразительность.

№2. Л. А. И.
"L'Echiquier", 1927



В задаче 2-й диаграммы повторяется один и тот же стратегический мотив — связывание черной фигуры на поле d4 — и число повторений доходит до четырех: 1.♔g2-f3 ♚:d4, 1...♙:d4, 1...♖a:d4 и 1...♗g:d4.

В обоих приведенных примерах повторение идеи было полным и точным. Эхо-маты первой задачи были совершенно тождественны друг другу; ходы черных фигур на клетку d4 во второй задаче были совершенно тождественными друг другу в том отношении, что все они влекли за собой самосвязку черной фигуры.

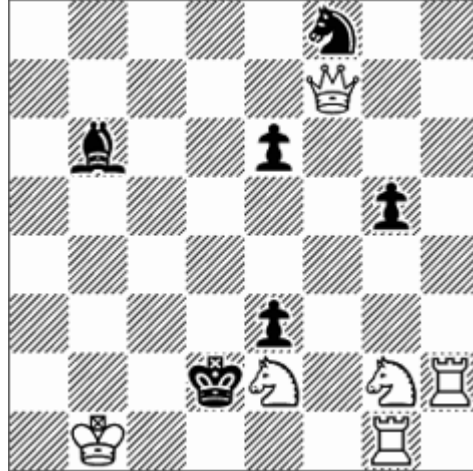
Однако полная тождественность эхо, прямолинейность и как бы угловатость его может быть до известной степени смягчена и завуалирована той или иной нюансировкой, которую проблемист сообщает отдельным вариантам задачи, проводящим эхо.

Матовые положения, например, оставаясь по существу отображением самих себя, перестают, однако быть тождественными и делаются лишь подобными друг другу.

Равным образом, какая-нибудь комбинация при повторении теряет полное соответствие своих элементов, но сохраняет в эхо-вариантах то общее, что сообщает всему комплексу этих вариантов характер единства и однородности.

Два дальнейших примера поясняют сказанное.

№3. М.Хавель
I приз
К-с Чешского шахм. союза 1920



На диаграмме № 3, являющейся опять-таки чешской задачей, все три идейных мата (а именно: 1. ♖f7-e8, угроза 2. ♖a4 ♕:e2 3. ♘e1#; 1... ♔c7 2. ♖c6 ♕:e2 3. ♘f4# и 1... ♘d7 2. ♖g6 ♕:e2 3. ♘h4#) несомненно, представляют собой типичное эхо, однако это эхо уже не будет столь же абсолютным, как в задаче диаграммы №1.

Здесь во всех трех вариантах имеется общая и существенная часть — маты конем на вскрышку от ладьи, но построение этих матов в деталях отличается в каждом отдельном варианте.

№4. Л. А. И.
"Tijdschrift", 1930



На примере диаграммы №4 можно видеть, что различия в вариантах задачи, являющихся носителями ее идеи, могут заходить достаточно далеко; однако то

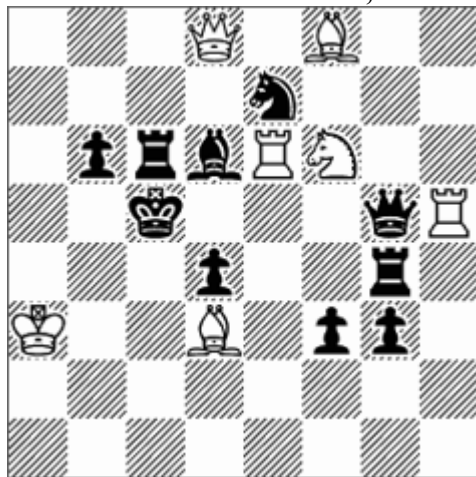
зерно общего, однородного по идее, которое заключается в таких вариантах, заставляет нас считать эти варианты ничем иным, как эхо, — несмотря на все их различия. Идеей данной задачи служит представление ходов черных фигур, — ходов, являющихся одновременно [антикритическими](#) и [критическими](#). Таких ходов в задаче имеется два, в зависимости от чего основное содержание задачи разбивается на два варианта. И так как мы имеем здесь дело с ходами разных черных фигур, с ходами по различным линиям, парируемыми различными путями, — характер эхо центральных вариантов довольно сильно замаскировывается. Однако принцип повторения есть и в этой задаче, а это придает ее содержанию тематическую однородность ([главные варианты](#): 1.e6-e7 ♟g8 2.d5# и 1... ♚h6 2.e6#)

II. РАБОТА НАД ЗАДАЧЕЙ И ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

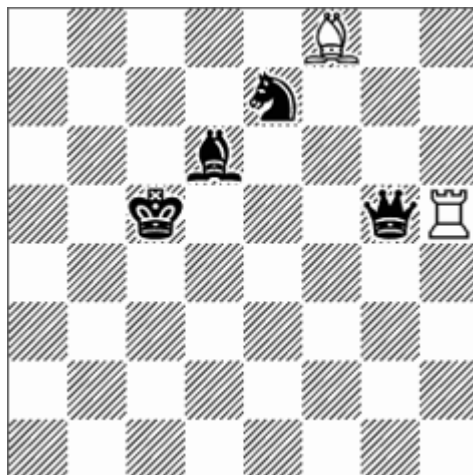
Шахматная задача, как уже мы сказали, имеет в своей основе определенную шахматную идею, "облеченную в плоть" при посредстве шахматных фигур. В претворении шахматной идеи в "осязаемую" форму и состоит процесс составления задачи. Он напоминает во многом постройку современного здания, когда идея сооружения, выраженная в проекте, находит для себя вначале железобетонный костяк, покрывается затем стеклом, кирпичной обшивкой и получает окончательную отделку. То же самое происходит с шахматной идеей. Проблемист должен прежде всего найти для своей идеи костяк, — "схему", или "скелет", как его называют, а затем — превратить этот скелет в законченное произведение, добавляя в него новые элементы. Что такое схема, или скелет задачи? Схема — это такая позиция фигур на доске, которая намечает будущую задачу в ее наиболее характерных чертах. В схеме нет еще многих фигур, какие впоследствии появятся в задаче; схема не обращает внимания на многие частности в содержании задачи, не учитывает многих вопросов, связанных с существованием ее; схема берет от идеи самое существенное и это существенное в себе фиксирует. На этой базе проблемист и строит свою задачу. Приводимый пример пояснит сказанное.

Диаграмма № 5 представляет собой законченную задачу, а следующая диаграмма №6 — тот скелет, который лег в ее основу.

№5. Л. А. И.
"Шахматный листок", 1927



№6.



Мой замысел при составлении задачи был таков: дать сложный комплекс полусвязки с перекрытиями и развязыванием черной фигуры (так наз. "сложное перекрытие"). Скелет моей задачи и намечает ее замысел. Действительно; черный ферзь g5 находится под связкой, черные слон d6 и конь e7 находятся в полусвязке. У этих полусвязанных фигур имеются ходы $1... \text{♕e5}$ и $1... \text{♞f5}$; эти ходы и должны создавать идейную игру.

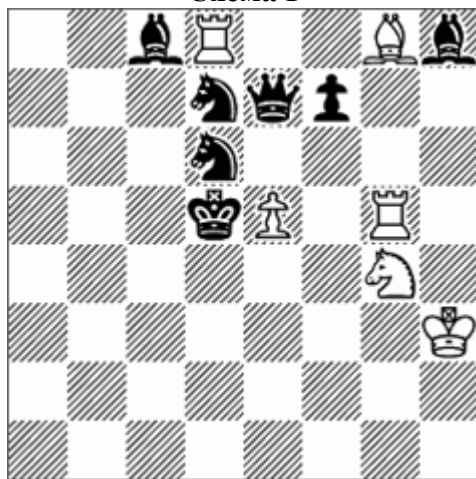
На этом примере видно, что замысел автора достаточно отчетливо выявляется уже на схеме задачи; ее стержень уже вырисовывается нам при взгляде на скелет. Таким образом, идея задачи проявляет себя уже на первом этапе ее оформления, а этот есть базис для всех дальнейших манипуляций с задачей.

Из сказанного читатель может усмотреть, что скелет задачи требует от проблемиста особого к себе внимания. От скелета зависит, по существу, весь окончательный вид задачи. В процессе обработки задач могут и, вероятно, будут меняться мелкие и второстепенные детали, но скелет задачи останется до самого конца таким, каким он появился вначале. Всякое изменение скелета (не говорим здесь о передвижении фигур, не отражающемся на основных свойствах скелета) существенным образом трансформирует его и на деле приводит к новому скелету, хотя бы и достаточно родственному первому. Затем, от удачности скелета зависит во многих случаях и удача в построении всей задачи. Нередки, действительно, примеры того, как неудачный скелет не дает возможности построить задачу вообще и наоборот, — удачный скелет дает сразу же чуть ли не готовую задачу: проблемисту остается только добавить парочку второстепенных вариантов, которые, как это нередко бывает, "сами просятся на доску", да окончательно отшлифовать и выверить задачу.

Скелет требует к себе, как мы сказали, самого внимательного отношения. Нужно сказать также, что он требует от проблемиста и значительного времени для своего нахождения. Для простых тем скелет бывает найти довольно просто; таких скелетов для одной темы бывает несколько; проблемисту достаточно лишь остановить свое внимание на одном из них. Совсем по-другому обстоит дело со сложными и трудными темами. Тут уже вовсе не редки случаи, когда скелет, выражающий тему, оказывается единственным на всей шахматной доске, и для того, чтобы найти его, нужно потратить много времени и усилий, приложить много выдумки. Но даже если и не брать такого крайнего случая, то проблемисту при обработке трудной идеи нередко приходится находить не один, а целый ряд скелетов, постепенно отбрасывая одни из них и изобретая на смену им новые. Это объясняется тем, что хотя скелет для идеи уже и найден, однако превращение его в настоящую задачу невозможно по той или иной причине. (Пусть даже такой причиной будет техническое неумение композитора!) Как бы то ни было, для многих тем приходится изобретать не один, а несколько скелетов, оперировать не с одной, а по очереди с несколькими схемами. Следующая серия примеров из моей недавней практики достаточно поучительна.

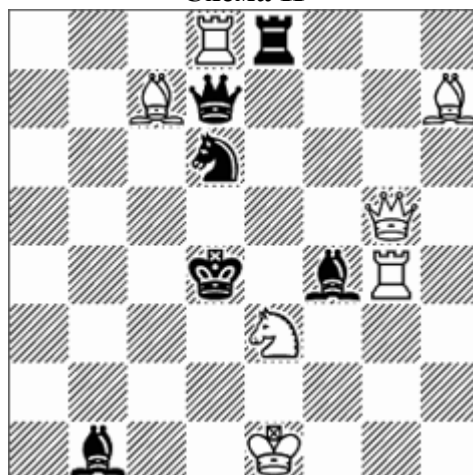
В проблемистском матче Москва — Ростов моей "доске" была задана тема: сочетать не менее шести стратегических моментов в одном варианте (в двухходавке). В поисках подходящих схем я потратил много времени. Целый ряд их мною был найден, но забракован по тем или иным причинам. Я приведу некоторые из намеченных мною схем в том порядке, в котором они у меня появлялись в процессе работы.

Схема I



1...♘f6 2.e5-e6#

Схема II



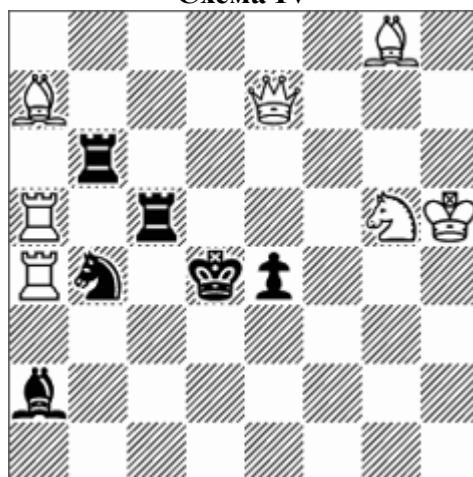
1... ♖e4 2. ♘f5#

Схема III



1... ♖e4 2. ♘c4#

Схема IV



1... ♖e5 2. ♘e6#

Схема VI

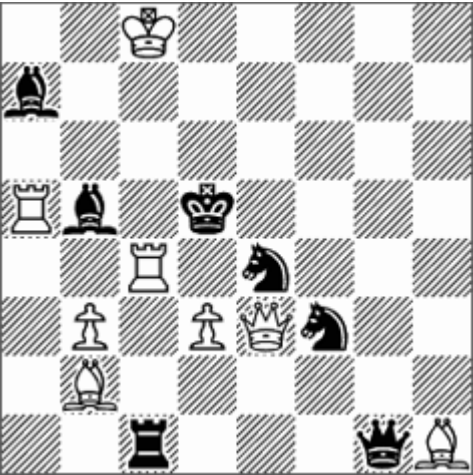
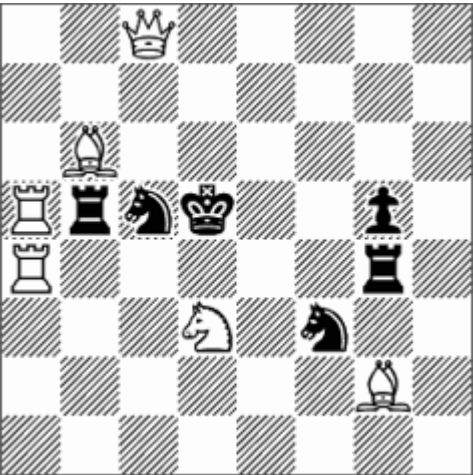
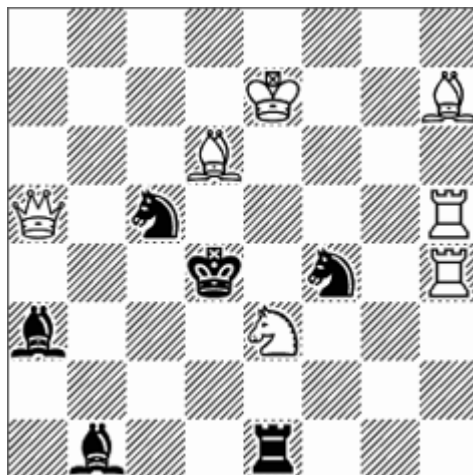


Схема VII



1... ♖e4 2. ♖b4#

Схема VIII



1...♖e4 2.♗f5#

Все приведенные схемы, за единичным исключением, пришлось отбросить; ни одна из них не вылилась в настоящую задачу, которую я мог бы считать в полной мере разрешающей задание темы. Из схемы I задача у меня в конце концов, получилась, но лишь с 5-ю стратегическими моментами, шестой момент был неполноценным и вряд ли был бы принят во внимание судьей матча. Схема II вообще едва ли возможна для обработки, если даже пожертвовать "[сложным блокированием](#)" поля e4 (сняв белого слона h7) и оставить [блокирование простое](#). В схеме III было очевидным, что найти ответы на шахи 1...♙:d3+ и 1...♖c4+ будет явно безнадежным делом. Схема V была уже явно фантастичной, и на нее совсем не стоило тратить время и труд. Больше других обещала схема IV — и, прежде всего, потому, что в ней заключалось не шесть, а целых семь моментов. Действительно, при ходе 1...♖c4 мы имеем:

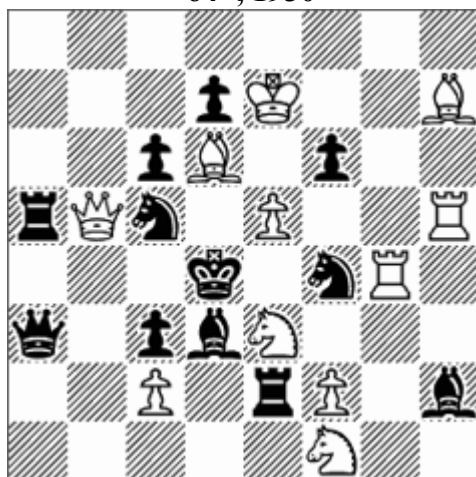
1. развязывание черного коня b4,
2. развязывание белого коня g5,
3. полусвязывание ладьи b6,
4. перекрытие черного слона a2,
5. [включение](#) ладьи на клетку d5,
6. включение той же ладьи на клетку e5

(все это в связи с [выключением](#) белого слона и ферзя на эти клетка после матующего хода 2.♗e6#) и седьмой момент — блокирование поля c4 и выключение на это поле слона g8. Однако в данном виде и эта схема совершенно не реальна: у белых, например, нет ответа на шах 1...♖:g5+. Можно было надеяться, что пожертвовав каким-нибудь одним моментом, удастся воплотить схему в задачу, однако этой надежде не суждено было оправдаться. Пришлось отбросить и эту схему. Очень много обещала схема VI, но ее постигла участь всех предыдущих. Любопытна еще VII схема, в которой имеются также не

шесть, а семь моментов (при 1...♘e4 2.♘b4# развязывание коня f3 содержит два момента, — с одной стороны, такое развязывание составляет цель хода 1...♘e4, напр., при угрозе 2.♚f5#, а с другой стороны, оно играет существенную роль, как следствие хода 1...♘e4, делая невозможным мат 2.♚d#). Эта схема, вероятно, сможет создать настоящую задачу, но до сих порона еще не претворена в нее. Лишь из последней схемы VIII (которая по счету явилась, эдак, 15-й, так как добрую половину схем я не привожу) мне удалось, в конце концов, составить задачу, которая и приняла участие в матче.

Эта задача приведена на диагр. №7. Читатель усмотрит близость ее схемы к схеме II.

№7. Л. А. И.
"64", 1930



Приведенные примеры ясно показывают, скольких усилий требует подчас от проблемиста самый процесс нахождения подходящей схемы, изобретение пригодного для задачи скелета. Но даже и в более легких случаях, чем только что описанный, нахождение скелета для темы заставляет композитора проявить полное напряжение его сил.

Пойдем теперь далее. Допустим, что скелет для темы уже набросан и проблемист желает приступить к переработке его в задачу. Первое, что проблемист должен сделать, — определить все явные и скрытые возможности выбранного скелета. Это значит, что составитель уже в этот момент должен ясно себе представить и увидеть, что данный скелет может ему дать и чего он дать не может.

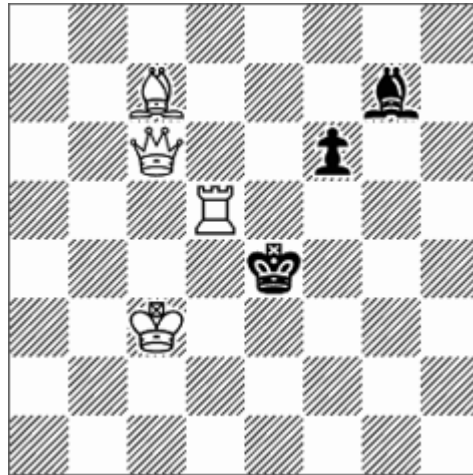
Конфигурация шахматного материала в скелете задачи часто влечет за собой самым неминуемым образом целый ряд вариантов, от которых проблемист, при всем его желании, не отделается.

Во многих случаях такие "даровые" варианты идут задаче на пользу; из них автор создает окружение для своей идейной игры, однако во многих случаях эти варианты являются лишь "печальной необходимостью", которую приходится терпеть. На примере той же диагр. № 7 мы получим ясное предоставление об одной из такого рока "явных возможностей". Поскольку в задаче диагр. № 7 (и в схеме VIII) белый конь e3 связан черной ладьей и поскольку эта черная ладья не может быть поставлена под связку, постольку мне с самого же начала составления задачи приходилось считаться с ходом **1...♖:e3+** и на этот ход готовить какой-то ответ. В данной задаче такой ответ мне подыскать удалось, однако сплошь и рядом создание варианта, парирующего ту или иную "явную возможность", встречает непреодолимые трудности; это мы и видели на примере схем III и IV. Хорошо бывает еще тогда, когда проблемист сразу же обратит внимание на эти трудности и сразу же оценит, возможно или невозможно их преодолеть; в противном случае, — когда проблемист пренебрежет этими трудностями, отложит заботу о них под конец, — тогда часто преодолеть их оказывается уже невозможным и вся работа композитора над задачей, весь его труд и потраченное на него время идут на смарку.

Конфигурация материала в скелете задачи влечет за собой не только явно необходимые варианты; часто она включает в себе возможности скрытые, о которых проблемист при первоначальном наброске схемы совсем и не думает, но с которыми ему придется столкнуться тотчас же, как только он подвергнет позицию схемы более глубокому и детальному анализу.

Предположим, действительно, что проблемист задумал провести, к примеру, такой-то тематический вариант и набросал скелет задачи, удовлетворяющий этому тематическому варианту. Проблемист сейчас же должен выяснить, не пригодна ли его схема для представления и второго идейного варианта? Может быть, этот второй вариант уже имеется в наличии (хотя и требует еще своего оформления) на доске, или, быть может, для создания его необходимо в схему внести лишь самые незначительные изменения, быть может даже не добавляя ни одной фигуры к уже имеющимся на доске? Небольшой пример скелета подобного рода будет очень показателен. Пусть проблемист задался целью представить тему: "шах белому королю черной пешкой на вскрышку" и пусть он набросал схему с диагональным шахом, подобно приведенной на диагр. №8.

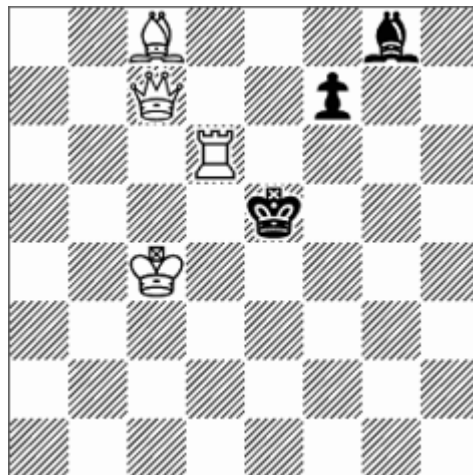
№8



В этой позиции идейная игра **1...f5+ 2. ♖d4#** (поле e3, конечно, каким-то образом держится) всецело соответствует задуманной автором. Казалось бы, что он может теперь уж не заботиться больше о схеме, а перейти к обработке задачи: поставить фигуры, чтобы держать поля вокруг черного короля, создать угрозу, прибавить несколько вариантов, — и задача будет готова.

Однако, если бы проблемист поступил именно таким образом, то справедливо заслужил бы упрек в близорукости. Скелет данной задачи таков, что может подарить проблемисту еще один тематический вариант и, вдобавок, чисто автоматическим способом. Проблемисту не придется ни вводить для этого каких-либо новых фигур, ни делать каких-либо перестановок среди уже имеющихся на доске. Ему следует только сдвинуть всю позицию на один ряд выше; черная пешка получит после этого возможность играть на 2 хода, а это даст нам автоматически и второй идейный вариант (см. диагр. 9): **1...f7-f5+ 2. ♖e6#**, в добавление к уже имевшемуся **1...f7-f6+ 2. ♖d5#**.

№9.

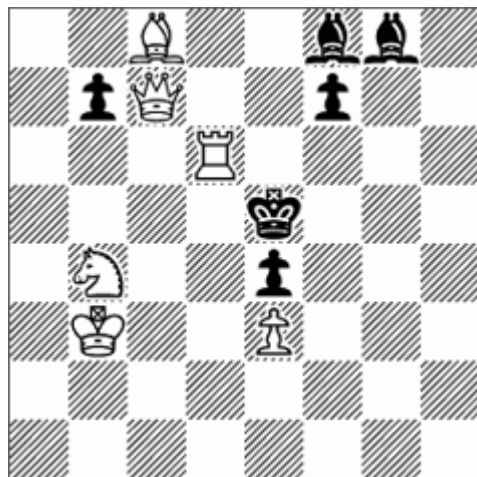


Пойдем теперь еще немного далее, будем продолжать изучать скелет нашей задачи. Что он может дать нам помимо двух идейных вариантов? Какие скрытые возможности имеются в нашей позиции, — возможности, которые мы должны выявить и связать в одно целое с уже найденными играми? Указания на одну такую возможность нам дает конфигурация белой [батарей](#) ♖d6/♗c7. Эту батарею нужно каким-то образом "укротить", то есть не допускать никаких иных отходов ладьи с шахом, кроме намеченных нами двух ответов 2. ♖d5# и 2. ♖e6#. А это нужно нам сделать, как нетрудно видеть, по той причине, что иначе, мы получим либо множественную угрозу, либо ряд дуалей в побочных вариантах. Итак, решим "укротить" белую батарею атакой на нее со стороны какой-нибудь черной фигуры. Будем атаковать ладью d6, но не ферзя c7 (что создавало бы значительно больше трудностей) и для атаки предназначим черного слона, напр. на f8. Этим слоном мы "укротим" белую батарею и заботиться о ней (по крайней мере до того момента, когда будем выверять задачу в отношении [побочных решений](#)) больше уже не будем. Однако, поставив черного слона f8, мы создадим новую возможность, — ход 1... ♗:d6. Спрашивается, будем ли мы реагировать на этот ход или не будем? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, нам нужно немедленно же решить другой, а именно: какая угроза будет у нас в задаче и будет ли ход 1... ♗:d6 защитой от угрозы?

Обратимся для этого к нашим идейным вариантам 1...f6 2. ♖d5# и 1...f5 2. ♖e6#. Первый из них базируется на том, что ладья уходит с шестой линии, снимая свою атаку с поля f6, потому — и только потому, что поле f6 занято теперь попавшей на него черной пешкой. Момент [блокирования](#) является, таким образом, стержнем всей идейной игры, и совершенно очевидно, что мы не можем поле f6 держать под ударом еще второй белой фигуры: мотивировка возможности отхода ладьи с шестой линии именно после хода 1...f6 пропадет и ход 2. ♖d5# будет вообще возможен в любой момент. А раз так, то ход 1... ♗:f8:d6 снимает удар белых на поле f6, делает его свободным для черного короля. И если белые в угрозе (которую мы и должны сейчас придумать) не будут вторично атаковать поле f6, то ход 1... ♗:d6 явится защитой от угрозы. Этим путем черные создадут новый, правда, [побочный вариант](#). Предусмотреть этот вариант, равно как и угрозу, будет довольно просто: угрозой мы сделаем ход 2. ♗c5#, а ответом на 1... ♗:d6 — ход 2. ♗c3# (переместив предварительно белого короля с клетки c4, например, на b3). Обратим внимание на то, что и мат 2. ♗c3# стал возможным только после того, как поле d6 блокирует черная фигура. Теперь нам осталось лишь держать поля вокруг черного короля и, в первую очередь, поле d5, которое в вариантах 1...f5 и 1... ♗:d6 стало незащищенным благодаря перестановке белого короля. Тут нам уже приходится прибегнуть к добавлению фигур, ибо с имеющимся на доске очень ограниченным материалом нам ничего сделать не удастся. Попробуем поставить на b4 белого коня, на b7 — черную пешку, а также белую пешку на e3 и черную — на e4. Мы прибавили еще один

побочный вариант: 1...b7-b6 2.♘с6# и на этом отложим пока работу над задачей. Мы для темы шаха на вскрышку черной пешкой создали скелет и сделали уже порядочно на пути превращения его в настоящую задачу. Запомним, какой вид она у нас приняла (диагр.№10).

№10.



Уже на этом небольшом примере нам пришлось столкнуться с одним употребительным и чрезвычайно важным техническим приемом в композиции, к которому проблемист обращается во всех стадиях процесса составления задачи, — именно с приемом "сдвигания рядов", т. е. с передвигкой всей конфигурации задачи (или ее отдельных частей) на один или несколько рядов кверху, книзу, вправо или влево. Случай предыдущей задачи был до некоторой степени исключительным: передвигка позиции на один ряд кверху диктовалась проблемисту с железной логической необходимостью. Однако во многих случаях сдвигание рядов проявляется как значительно более скрытая и замаскированная потребность и имеет место не при расстановке скелета на доске, но при работе проблемиста над деталями задачи. Передвигание позиции может преследовать различные цели. Во-первых, такую целью часто является желание ограничить подвижность белых или черных фигур. Во-вторых, как и в разобранным примере, целью передвигания позиции может служить стремление сообщить фигурам большую подвижность (игра пешки на один и на два хода в нашем примере!). Наконец, целью передвигания рядов может служить приобретение пунктов для постановки тех или иных фигур; этот случай, конечно, достаточно родственен первому.

Особенно широкое применение, — и при том на разных этапах процесса составления задачи, — находит второй основной прием технического порядка, именно прием вращения доски. С этим приемом начинающему проблемисту нужно быть хорошо знакомым и научиться применять его в самых разнообразных случаях. Легко установить, когда этот прием может принести

пользу и когда он бесцелен. Все шахматные фигуры, — кроме пешек, — обладают свойством движения в двух противоположных направлениях по линии их действия. А так как у каждой фигуры имеется по меньшей мере две линии действия (у ферзя и короля — четыре), то для всех фигур (кроме пешек) не существует какого-то особого направления на шахматной доске, которое проводило бы различие между противоположными ее краями (напр., между линией a и h). Поэтому, при этих фигурах совершенно безразлично, какой край доски мы будем считать верхним или нижним, правым или левым. Лишь введение в задачу пешек, имеющих определенное направление движения, заставляет нас считаться с нижним и верхним рядом доски. Поэтому, лишь при наличии в задаче пешек (безразлично — белых или черных) вращение доски может вызвать, — и обычно вызывает, изменения в возможностях ходов фигур задачи; но эти изменения, повторяем, касаются исключительно ходов пешек и не затрагивают движений других фигур. Так как подавляющее большинство задач составляется при участии пешек, то отсюда видно, что вращение доски является важным вспомогательным приемом при обработке задачи.

Довольно характерным примером, иллюстрирующим необходимость во вращении доски, является следующий.

№11. Л. А. И.
"Bristol Times", 1928

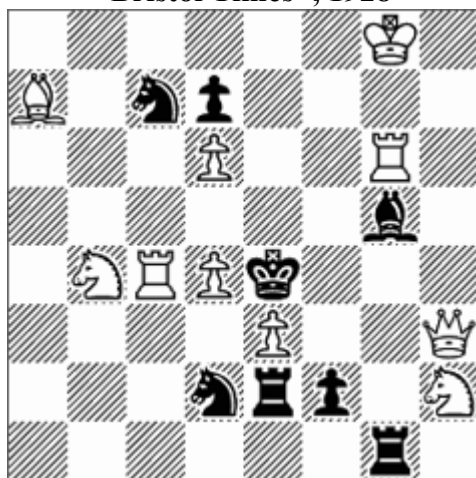
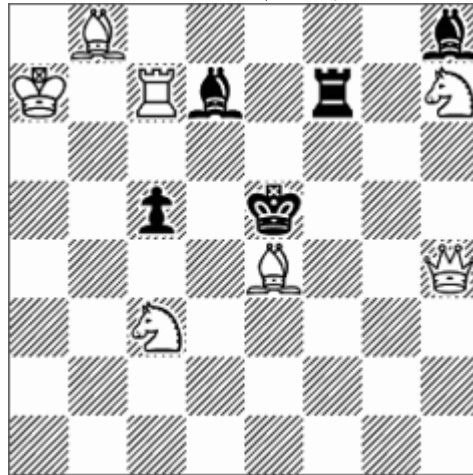


Диаграмма № 11 представляет собой задачу, темой которой является связывание белой ладейной батареи ♖g6/♔h7 ходами слона g5. Тема эта проведена в задаче достаточно полно, и любопытно отметить еще то, что все маты задачи будут матами на вскрышку.

№12. Л. А. И.
"Известия ЦИК", 1928



Следующая же диаграмма № 12 представляет собой по существу ту же самую задачу, но значительно облегченную от фигурного материала, что произошло за счет некоторого сокращения побочного содержания задачи и ухудшения первого хода. Позиция этой последней, как легко видеть, повернута на 90° влево по сравнению с первой. Чем было вызвано это вращение доски? Введением в задачу черной пешки с5. Эта пешка нужна для того, чтобы в варианте **1...♔d6** белая ладья могла играть только единственным образом — **2.♚c8#**, но никак не иначе, на какое-нибудь другое поле линии с (напр., с4, при отсутствии пешки с5). Оставить направление черной пешки тем же, каким оно было на диагр. № 11, было невозможно, так как черные получали в этом случае возможность хода **1...e6-e5**, сообщавшего задаче [нерешаемость](#). Конечно, и в этом и в ряде других случаев можно было бы поискать каких-нибудь других способов устранения дефекта. Вероятно, а быть может даже и, наверное, такие способы и найдутся, однако в данном случае оказалось проще повернуть позицию, чем проводить сложный анализ всех возможностей.

В последнем примере потребность во вращении доски была достаточно замаскированной. В большинстве случаев эта потребность проявляется более резко; необходимость изменения направления движения пешек диктуется, напр., непосредственной необходимостью держать то или иное поле под ударом или же необходимостью снять такой удар со стороны пешки, и т. д. Как бы то ни было, проблемист должен пользоваться этим способом, являющимся во многих случаях более легким, чем способы, основывающиеся на коренной переработке позиции.

В ранней стадии процесса составления задачи, — едва ли не тотчас же после первой наброски ее схемы, — проблемисту приходится столкнуться с вопросом; каким образом привести в движение механизм идейных вариантов

задачи, как заставить фигуры в задаче играть так, чтобы эти идейные варианты осуществлялись? Тут проблемист должен произвести выбор между двумя возможными способами реализации этих вариантов.

Первый способ состоит в том, что задача строится на определенную угрозу. Проблемист создает такое продолжение для белых, такую цепь их ходов (в двухходовке она сводится к одному лишь матующему ходу), которая приводила бы к мату в том случае, если черные как бы не обращали на нее никакого внимания, если черные делали бы исключительно безразличные ходы, ни в какой мере не препятствующие проведению заключающей в себе угрозу цепи ходов белых. Можно сказать даже так, что угроза — это такая последовательность ходов одних только белых фигур (и, понятно, вынужденных ответов черных на шахи), которая приводит к мату в установленное число ходов. В схеме на диагр. № 10 мы имели пример угрозы, — ход **2. ♖c5#**, — которую белые проводят во всех тех случаях, когда черные никак на эту угрозу не реагируют (играя напр. **1... ♜h7** или **1... ♜g7** и т. д.). При парировании, отражении, при противодействии угрозе со стороны черных, при таких их ходах, которые делают проведение угрозы уже невозможным, — создаются варианты задачи, в том числе и идейные.

Второй способ заключается в построении всей вообще задачи на цугцванг. Цугцвангом, как известно, в шахматах называется такое положение, когда обязанность сделать очередной ход влечет за собой невыгодные последствия, когда благодаря вынужденному движению происходит существенное ослабление позиции той стороны, которая к этому движению была вынуждена. Цугцванг в шахматной задаче получает более узкое, более специфичное определение. Цугцванг в задаче, — это такое положение, в котором необходимость сделать очередной ход дает возможность противной стороне провести матовую комбинацию. В двухходовой задаче, в частности цугцванг характеризуется тем, что лишь благодаря обязанности черных двинуться как-то своими фигурами, белые получают возможность заматовать их на 2-м ходе; если бы черные имели право пропустить свою очередь хода, то белые и не смогли их заматовать согласно с условиями задачи.

При цугцванге белые должны, таким образом, предвидеть все ходы черных и приготовить на все эти ходы свои ответы. Непредусмотрение какого-нибудь одного хода черных повлечет за собой отсутствие матующего продолжения белых, а тем самым, значит, повлечет за собой и нерешаемость задачи.

Производя выбор между "способом угрозы" и "способом цугцванга", проблемист должен соображаться с индивидуальными особенностями позиции своей задачи и, в первую очередь, со свободой движения черных фигур. Если фигур у черных в задаче мало, если последние обладают лишь немногими ходами и эти ходы легко контролируются соответствующими ответами белых, то

проблемист может построить свою задачу на цугцванг. Наоборот, при большом количестве черных фигур (а это всегда почти бывает при сколько-нибудь сложной теме) ему удобнее строить свою задачу на угрозу. Введя механизм угрозы, проблемист будет принимать во внимание не все ходы черных, а только те, которые эту угрозу отражают. В полной власти проблемиста находится ограничить эти отражающие угрозу ходы двумя, тремя, создавая тем самым два, три варианта. И на примере диагр. № 10 мы видим, что можем ограничиться только теми вариантами, которые в ней уже имеются, — или же, при желании, — некоторые из них даже вовсе упразднить (напр. 2. ♘c6#). При цугцванге будет уже не то; там не столько проблемист диктует свою волю шахматным фигурам, сколько шахматные фигуры заставляют проблемиста считаться с ними, — со всеми их движениями, во многих случаях нежелательными. Механизм угрозы более гибок, чем механизм цугцванга; пользуясь им, проблемист оставляет за собой больше свободы для построения задачи, для углубления ее содержания и для окончательной отделки.

Вернемся опять к той позиции, которую мы оставили на полпути на диаграмме № 10. Может быть, возможно, эту задачу представить не в форме задачи с угрозой, а в форме цугцванга? Предпосылки для этого имеются налицо: у черных немного фигурного материала, ограниченного вдобавок в своих возможностях движения; таким образом, контролировать все ходы черных и приготовить на них ответы не будет, как будто, слишком трудным делом.

Мы не будем, однако, вести сейчас нашу работу в этом направлении. Мы должны еще закончить обработку нашей задачи в той форме с угрозой, которую определили с самого начала. Посмотрим теперь, как нам следует поступать дальше.

Если считать, что позиция нашей задачи на диагр. № 10 является окончательной, если нам почему-либо нежелательно усложнять задачу, создавать добавочные варианты и вводить ради этого новые фигуры, — то нам нужно обратить наше внимание на следующее. Мы имеем в нашей задаче два идейных варианта (1...f6+ и 1...f5+), угрозу (2. ♚c5#) и два побочных варианта (1...♙:d6 и 1...b6). Но мы имеем, разумеется, в задаче и другие ходы черных фигур, которые, однако, от угрозы не защищают. Такими ходами будут: 1...♙h7, 1...♙e7, 1...♙g7, 1...♙h6 и 1...b5. На первый из них ответ белых будет только 2. ♚c5#, т. е. при этом ходе мы сможем заматовать черных только путем проведения угрозы. Но вот на все ходы черного слона f8 (на e7, g7 и h6) и на ход черной пешки 1...b7-b5 у нас появляется две возможности мата. С одной стороны, это будет возможность проведения нашей угрозы 2. ♚c5#, а с другой — при ходах слона f8 мы можем дать мат посредством 2. ♚e7#, при ходе же пешки 1...b7-b5 — посредством 2. ♘c6#. Такая двойная возможность для нас нежелательна (она

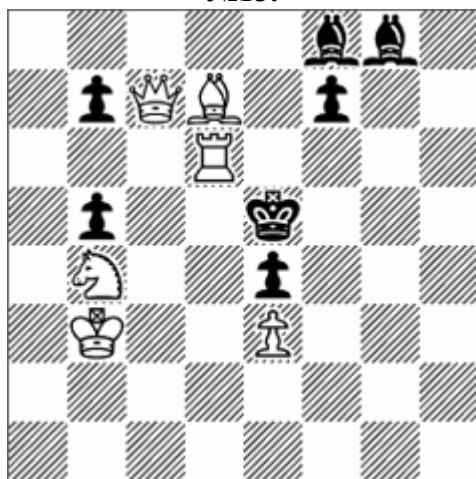
называется дуалью и о ней мы говорим дальше), и мы должны как-то так перестроить нашу позицию, чтобы этой возможности в ней не было.

Для уничтожения дуали при ходе **1...b5** проще всего, конечно, поставить на b5 черную пешку, чем мы упраздним вообще самый ход пешки b7 на это поле b5. Для уничтожения же дуали при движениях слона f8 следует поискать какие-то другие способы.

Здесь нам представляется сразу несколько возможностей. Наиболее быстрый способ решения вопроса заключается в постановке какой-нибудь черной фигуры, держащей под ударом поле e7. Мы можем, к примеру, поставить где-нибудь на диагонали d8-h4 — хотя бы на поле h4 — черного ферзя. Таким путем мы добьемся желаемого результата без сколько-нибудь сложных манипуляций.

Но еще проще поступить так: переставить белого слона c8 на d7. Благодаря этому мы механически лишаем белых возможности хода **2.♔e7#** и тем самым исправляем задачу, не прибегая ни к каким добавлениям фигур. Таким образом, мы получили одну из приемлемых для нас редакций нашей задачи. Она представлена на диагр. №13.

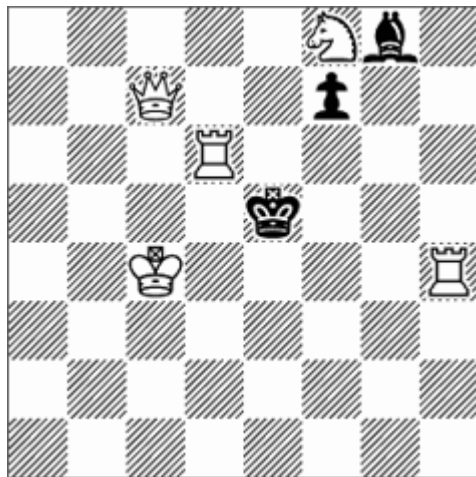
№13.



С другой стороны, наша работа над задачей могла бы пойти и по иному направлению. Мы могли бы обратить внимание на то, что в обоих идейных вариантах и в угрозе атака слона d7 на поле f5 не имеет значения, удар другой белой фигуры кроме матующей на это поле вообще не нужен в этих играх. Поэтому мы могли бы оставить поле f5 вообще свободным для черного короля. Правда, нам пришлось бы в этом случае отказаться не только от варианта **2.♘c6#**, что не было бы большой бедой, но и от варианта **2.♔c3#**, имеющего некоторое стратегическое значение (блокирование поля d6 черной фигурой), —

однако, если бы мы в результате такого отказа имели бы задачу, выражающую идею в максимально экономичной форме, то и такая редакция задачи была бы оправдана. Одна из возможных редакций (мы не учитываем сейчас никаких возможных ее изменений, связанных с введением в задачу [вступительного хода](#)) представлена на диаграмме №14.

№14.



Если же мы захотели бы сообщить правильность позиции на диаграмме № 10 другим путем — путем усложнения задачи, путем увеличения числа вариантов и путем введения в задачу новых фигур, то мы должны были бы столкнуться в процессе работы над задачей еще с одним, достаточно важным и постоянно практикуемым приемом, а именно с приемом замены фигур.

Обычно такая замена имеет место тогда, когда новая фигура предназначается нести приблизительно те же функции, что и старая заменяемая фигура. Однако весь смысл и вся целесообразность такой замены состоит в том, что мы либо получаем выигрыш на тех новых возможностях, которые новая фигура нам являет сравнительно со старой, либо же подобного рода заменой фигур мы освобождаемся от тех или иных ненужных и мешающих нам возможностей старой фигуры.

Употребление тех или иных фигур для выполнения приблизительно одинаковых функций всецело зависит, конечно, от конкретной обстановки, однако существует вполне закономерная тенденция употреблять, — при прочих равных условиях, — фигуры, способные проявить возможно большую активность. Не нужно, понятно, рассматривать эту тенденцию, как противоречие основному принципу экономичности. Действительно, неправильно вместо пешки ставить коня или слона (не говорим уже о ферзе) для того и только для того, чтобы эта фигура исполняла функции пешки, была бы, так сказать, обезличена, разжалована в чине. Однако, если эта новая фигура, поставленная на

место пешки, создает новую игру, новые варианты, сравнительно с теми, которые давала пешка, то подобного рода замена не будет грешить против принципа экономичности. Перевес в материале будет всецело компенсироваться увеличением содержания задачи. Конечно, и здесь необходимо соблюдать известное равновесие, потому что чрезмерное расширение содержания, — скорее всего отягощение, — вредит четкости и ясности представления основной идеи задачи.

Итак, подведем итог тому пути, которым идет проблемист, и тем приемам, какие он применяет в процессе своей работы над задачей.

Прежде всего, он устанавливает ту тему, которую он будет проводить в своей задаче. Эта тема может рисоваться проблемисту в уже законченном виде, или же, — как это часто бывает, — лишь приблизительно, как бы расплывчатыми мазками. В последнем случае окончательное формирование и уточнение темы приходит в дальнейшем.

Затем проблемист делает для задуманной темы набросок — скелет, схему, и намечает те возможности, которые этот скелет в себе заключает и которые проблемист так или иначе должен принять во внимание. Это ему нужно сделать или для того, чтобы воспользоваться ими и включить в содержание задачи, или же для того, чтобы эти возможности отбросить, исключить из будущей задачи, как ненужные или мешающие.

Уже при наброске скелета проблемисту приходится иногда столкнуться с необходимостью применения двух важнейших технических приемов: сдвига позиции и вращения доски. Этими приемами ему придется пользоваться постоянно в процессе работы над задачей.

При дальнейшей работе, при оформлении темы в заданную форму, проблемисту придется, в целях ли расширения содержания задачи, в целях ли наибольшего соответствия ее принципу экономичности, в целях ли, наконец, сообщения задаче правильности, — ему придется вводить в задачу новые фигуры и заменять одни другими, добавлять новые варианты, видоизменять их и, зачастую, отказываться от тех, которые по какой-либо причине окажутся для задачи непригодными.

После этой работы, уже окончательно закрепившей тему задачи в задачной форме, процесс творчества проблемиста вступает в новую фазу.

III. ВЫВЕРКА ЗАДАЧИ И ВЫБОР ВСТУПИТЕЛЬНОГО ХОДА

После того, как задача приняла почти, что окончательный вид, когда для нее проблемисту осталось лишь подыскать вступительный ход, — нужно подвергнуть задачу испытанию. Это испытание будет сводиться к выверке задачи в отношении ее решаемости и в отношении наличия в ней дуалей.

Процент нерешающихся задач довольно заметен, хотя и значительно ниже процента задач с побочными решениями. Это объясняется тем, что нерешаемость задачи становится очевидной уже в ранней стадии процесса составления; проблемист зачастую сталкивается с возможностью нерешаемости уже при наметке им схемы задачи. Ясно, что, обнаружив слабое место в своем произведении, составитель будет все время иметь его в виду и постарается тем или иным путем нерешаемость уничтожить. Побочное же решение приходит в задачу лишь в самый последний момент ее составления, появляется на сцену лишь тогда, когда композитор нашел уже вступительный ход к задаче, т. е. когда он уже проделал почти всю творческую работу над своим произведением.

Нерешаемость, обычно, не проявляется в идейных вариантах, — и понятно почему. Ведь именно идейные варианты проблемист и держит под своим напряженным наблюдением, именно им и уделяет наибольшее время для обработки. Да и вообще нерешаемость какого-либо варианта, т. е. того пути игры, который умышленно допускался и даже создавался автором, — эта нерешаемость — очень редкое явление. Значительно чаще встречается случайная нерешаемость, когда ее вызывают те фигуры и те ходы, о которых автор не особенно думал. Проблемист переделывает позицию своей задачи в каких-нибудь целях, располагает фигуры по-новому, добавляет пешки, — а в результате эти новые фигуры, благодаря измененному их положению, получают новые возможности движения, разрушающие весь замысел автора. Именно на такие - то случаи нерешаемости, проистекающие от случайных, незначительных изменений в позиции задачи, проблемист и должен обратить свое внимание.

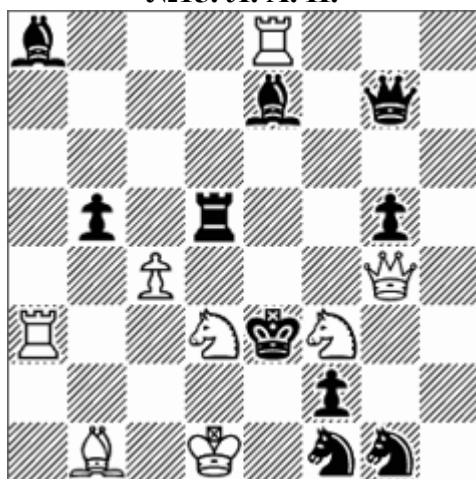
Дуали, иначе называемые двойными ударами, родственны по своей сущности побочным решениям. Лет тридцать тому назад их так и называли: "частичное побочное решение" (в отличие от "полного"). Действительно, дуаль есть побочный путь к решению задачи, но начинающийся не с первого ее хода, а со второго, с третьего и т. д. Дуаль есть таким образом побочное решение укороченной задачи, побочное решение одного из ее вариантов. Отсюда ясно, что дуаль не носит такого же абсолютно отрицательного характера, как настоящее побочное решение, потому, что она затрагивает и разрушает не всю задачу целиком, а только часть ее организма. Однако если дуаль имеет место в

идейном варианте задачи, она лишает смысла и всю задачу в целом, ибо идейный вариант является душою, центром задачи. Таким образом, дуали в главных вариантах совершенно недопустимы. Наоборот, дуали в вариантах побочных, второстепенных, а в особенности в тех, которые не являются защитами от угрозы, — такие дуали в той или иной степени терпимы. Хотя нужно сказать, что в этом вопросе между проблемистами нет единства во мнениях.

Исправление дуалей требует, по существу, тех же методов, что и исправление побочных решений, а о них мы говорим дальше, — однако уничтожить дуаль часто бывает легче, чем побочное решение, — и это по той причине, что дуаль по количеству ходов короче полного побочного решения. Все же следует сказать, что иногда дуаль бывает вообще невозможно исключить из задачи, особенно тогда, когда она слишком тесным образом зависит от основного содержания задачи.

Приводимый пример на диаграмме №15 достаточно убедительно говорит об этом.

№15. Л. А. И.



Дуаль на матующем ходе $2.\text{♜b4\#}$ или $2.\text{♞c5\#}$ после $1...\text{♚e5}$ органически свойственна всему механизму задачи и удалить ее представляется абсолютно невозможным. Благодаря наличию этой дуали, являющейся дуалью главного варианта, задача теряет право называться задачей и представляет собою лишь пример невоплощенной в корректной форме интересной темы.

Выбор вступительного хода в задаче представляет большие трудности не только для начинающего проблемиста.

Проблемист совершенно неопытный, еще не знакомый даже с элементарными принципами шахматной композиции, — он подчас и не

задумывается слишком над выбором первого хода в своих задачах. Он ищет только такого хода, который решил бы задачу хоть как-нибудь, да не влек бы за собой побочных решений. О качестве первого хода он задумывается мало, — и это просто потому, что он не знает еще никаких мерок для качества этого хода. Отсюда — первые ходы с шахом, с взятием фигур, с отнятием полей у черного короля, и т. д. и т. д., — ходы, которые слишком часто встречаются в задачах начинающих и неопытных авторов. И такой порядок вещей продолжается до тех пор, пока проблемист не узнает, что к вступительному ходу предъявляются известные требования. А тогда как раз перед ним и встают весьма и весьма значительные трудности проблемист начинает сознавать, что выбор вступительного хода — процесс значительно более сложный, чем он представлялся ему раньше.

Говоря о "выборе" вступительного хода мы, в сущности, говорим о следующем: во-первых о том, что проблемист должен найти вступительный ход, т. е. найти такой ход, который фактически мог бы быть первым ходом решения задачи, — и, вдобавок, такой, который соответствовал бы в наибольшей степени тематическим и художественным условиям, предъявляемым композитором, — а во-вторых, мы говорим о том, что проблемист должен этот намеченный вступительный ход в действительности претворить в первый ход решения задачи, т. е. проверить его с точки зрения различных возможных дефектов.

Таким образом, работа проблемиста над вступительным ходом разбивается на два этапа. Сперва проблемист делает предварительную наметку тех ходов, которые могли бы быть вступительными к его задаче, выделяет известную группу ходов, пригодных для этой цели с точки зрения их тематичности и соответствия общему характеру задачи. На втором же этапе композитор приступает к испытанию намеченных ходов и их пригодности с формальной точки зрения и останавливается, в результате, на том из них, который в наибольшей степени будет удовлетворять тематическому и одновременно формальному критерию.

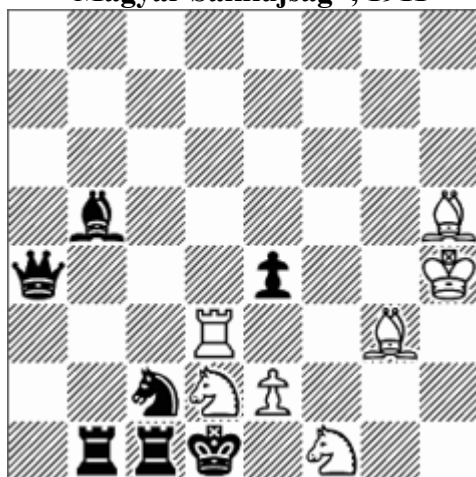
Чем должен руководствоваться проблемист на первом этапе своей работы над вступительным ходом? В первую очередь, конечно, — теми основными и, так сказать, азбучными положениями, которые всякий проблемист обязан знать. Это именно те положения (первый ход без шаха, взятия и т. д.), о которых мы упомянули выше и невыполнением которых так часто грешат неопытные авторы. Однако эти положения, являясь по существу ограничительными, стесняющими выбор проблемистом вступительного хода, дают ему лишь указания среди каких ходов ему не нужно искать первый ход, но не говорят, среди каких ходов ему следует искать вступительный ход.

Главный упор проблемист должен делать на тематичность первого хода. Тематичность — это соответствие хода основной теме задачи, наибольшая и

теснейшая связь его с идеей задачи; наиболее тематическим вступительный ход будет тогда, когда он является неотъемлемой составной частью всей задачной темы.

Рассмотрим следующую позицию (№ 16) и решим, — какой первый ход должен был подобрать для нее автор, исходя из признака наибольшей тематичности.

№16. Г.Хэткот
"Magyar Sakkujsag", 1911

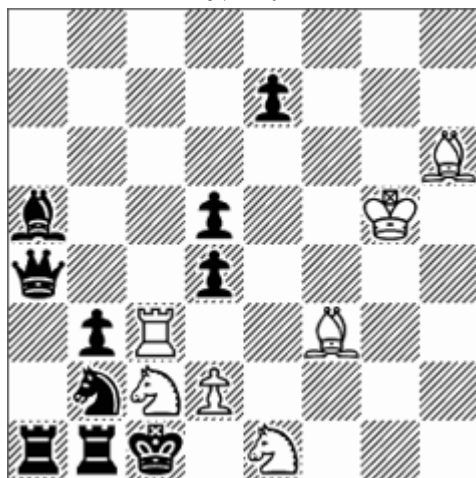


В этой позиции вступительный ход уже сделан; сейчас очередь хода за черными. Спрашивается, таким образом, какой ход белые только что сделали с наибольшей вероятностью? Темой задачи является комбинация двух шахов белому королю от пешки на вскрышку: **1...e3+ 2.♖c4#** и **1...ed+ 2.e4#**. Наиболее тематическими были бы здесь такие вступительные ходы, которые обусловили бы собой, создали бы возможность указанных шахов. Поэтому составитель задачи наверняка отбросил ходы, подобные **1.♙f7-h5** или **1.♙h2-g3**, просто потому, что они не тематичны, не говоря уже о том, что они вообще плохие, так как отнимают у черного короля поля.

Очень тематичными были бы ходы белым королем на 4-ю линию, напр. **1.♔h3-h4** или **1.♔g5-h4**; однако и эти ходы, несмотря на известную их привлекательность, не были избраны автором задачи. Почему? — Оба эти хода не реальны — они ни в какой мере не влияют на возможность осуществления угрозы белых **2.e3#**. Эта угроза не является следствием такого вступительного хода, как напр., **1.♔g5-h4**, — этот ход не создает указанной угрозы, существующей помимо него и потому возможной уже в начальном положении задачи (при положении белого короля на g5). В задаче будет побочное решение и, вдобавок, в один ход: **1.e2-e3#**. Таким образом, если бы автор захотел сделать вступительный ход королем, то он должен был бы как-то связать вступительный

ход с угрозой, сделать последнюю следствием первого. Он мог бы поступить, напр., так, как показано на следующей диаграмме № 17, — сдвинуть всю позицию в основном на один ряд влево и произвести кое-какие перемещения и добавления фигур.

№17.



В позиции №17 вступительный ход **1.♔g5-h4** будет вполне тематическим. Однако его нельзя назвать удачным. Во-первых, этот ход плох потому, что отнимает поле (d2) у черного короля (на крайний случай этому горю можно было бы помочь постановкой белой ладьи, напр., на h2), и, во-вторых, — этот ход чересчур очевиден. Решатель сразу же задумается над положением стоящего где-то "на отлете" белого слона h6, не имеющего никаких перспектив, пока диагональ c1-h6 занята белыми фигурами. Первой же попыткой решателя будет попытка убрать куда-нибудь белого короля, а наиболее удобное для этой цели поле и будет как раз h4.

Ход, избранный автором в качестве вступительного, значительно более тонок и столь же тематичен, как и ход королем. Это ход **1.♚e3-d3!**. Этот ход можно назвать даже идеальным для данной позиции; действительно: лишь в результате этого хода становятся возможными оба шаха белому королю, — с одной стороны, — и лишь в результате этого хода та черная фигура (пешка e4), которая дает шах белому королю, вообще получает возможность двигаться и проявить свою активность. Это — тонкость, которой нет в позиции диаграммы №17.

В приведенном примере тематичность вступительного хода была непосредственной: в начальном положении черные не имели возможности дать шах белому королю, а после первого хода они эту возможность (являющуюся темой задачи) получили. Вступительный ход явился подготовкой к теме и носил однородный с ней характер.

Во многих случаях тематичность вступительного хода базируется не на однородности идеи вступительного хода и темы задачи, а на известных контрастах между тем и другим. Это бывает, например, в задачах с развязыванием белой фигуры. Тематическим вступительным ходом здесь будет такой, который связывает ту белую фигуру, которая будет развязываться в процессе дальнейшей игры. Общее, что есть у вступительного хода этого типа со вступительными ходами непосредственно-тематическими, — это то, что вступительный ход создает самую возможность тематической игры.

Тематичность вступительного хода во многих случаях оправдывает некоторые формальные его дефекты. Взятие пешки фигурой, попадающей в результате этого под связку, — или взятие пешки, открывающее возможность шахов белому королю и т. п., — с формальной стороны являются минусом для задачи. Однако этот минус компенсируется иногда тем плюсом, который проблемист выигрывает на тематичности. Нужно, конечно, сказать, что к нарушению подобного рода основных формальных требований следует прибегать лишь в исключительных случаях, когда ничего лучшего уже не имеется. Начинаящему проблемисту мы рекомендовали бы вообще исключить из своего поля зрения тематичность, покупаемую этой ценой. Лишь опытный композитор сумеет подвести правильный итог всем плюсам и минусам такой тематичности; у начинающего же проблемиста для этого не будет доставать надлежащих эстетических предпосылок. Итак, возможный первый ход для задачи следует искать в первую очередь среди тех ходов, которые являются тематическими. Лишь при невозможности (технической или идейной) найти тематический ход, можно удовлетвориться ходом безличного характера. Последнее, между прочим, и имеет место при составлении не идейных двухходовок и, в особенности, трехходовок, но мы говорим сейчас преимущественно о двухходовках с ярко выраженным комбинационным содержанием.

Наметив для своей задачи один или несколько тематических вступительных ходов, проблемист вступает во второй этап своих изысканий. Теперь он должен подвергнуть намеченные ходы серьезному испытанию; он должен посмотреть, годится ли хоть один из найденных ходов для того, чтобы быть единственным ходом, решающим задачу. Проблемист должен установить, не вызовет ли позиция задачи с намеченным первым ходом какого-либо побочного решения.

Данный этап в процессе составления задачи — пожалуй, самый кропотливый и наиболее скучный. На этом этапе проблемист покидает область настоящего творчества (в которой он вращался, когда изобретал или выбирал вступительный ход) и переходит в область точного расчета.

Как выверить нашу задачу? Путь, наиболее обеспечивающий правильность задачи, но путь слишком медлительный, — сводится к тому, чтобы

проанализировать все первые ходы, которые только вообще допускает начальная позиция задачи. Этот путь дает наибольшие гарантии, но и отнимает больше всего времени. Поэтому, композитор обычно не проверяет всех представляющихся первых ходов в задаче, а ограничивается выверкой лишь нескольких, наиболее опасных и наиболее типичных в отношении возможности с их стороны создать побочные решения.

В первую очередь проблемист должен посмотреть те ходы, которые сопровождаются шахом черному королю, но на них-то как раз обычно и не обращается должного внимания; они смотрятся только мельком, — потому что проблемист-де ... "чувствует", что эти ходы не решают его задачу. "Чувство" это в большинстве случаев проблемиста обманывает, и побочные решения с шахом на первом ходе — явление достаточно частое в проблемистской практике. Это "чувство", конечно, психологически легко объяснимо: проблемист привык иметь дело с задачами, решаемыми посредством тихого хода, — и у него как бы атрофируется внимание к опасностям решения с шахом на первом ходе. Итак, проверьте прежде всего, не решает ли задачу самый обыкновенный, "грубый" шах черному королю.

Для двухходовой задачи такой анализ будет иметь, помимо непосредственного результата, и другое, вскрывающееся впоследствии, значение: он позволяет не рассматривать в целях выверки те ходы, которые не меняют положения существенным образом; раз у белых не будет мата в один ход (нам важно сейчас именно это), то в ответ на не меняющий положение вступительный ход белых, черные смогут ответить хотя бы безразличным ходом.

После того как проблемист покончил с шахами, он должен рассмотреть другие, представляющиеся подозрительными, фигуры. Особое внимание должен он обратить на белые батареи. Батарея является конфигурацией в высшей степени опасной в отношении побочных решений, хотя бы потому, что две фигуры ее составляющие, рассматриваемые как одно целое, — по своей силе значительно превосходят все фигуры (включая и ферзя в некоторых случаях).

№18. Л. А. И.
Похв. отзыв
"British Chess Fed", 1930



На диаграмме № 18 читатель ясно увидит, каких средств требует иногда "укрощение" сравнительно даже безобидной батареи: черные пешки d6, f5 и g6 имеют исключительно это назначение. В более же сложных случаях приходится тратить целую армию черных фигур, держащих под наблюдением белую батарею. Предположим далее, что проблемист, анализируя задачу, натывается на какое-нибудь побочное решение. Что ему следует делать дальше? Самое простое будет тогда, когда у проблемиста имеются в запасе другие ходы, которые он наметил, как возможные служить вступительными; проблемисту придется подставить один из них на место негодного и снова начать работу над проверкой задачи. Если же у проблемиста таких ходов в запасе не имеется или если ни один такой ход не освобождает задачу от побочных решений, то приходится прибегать к экстренным мерам. Проблемист должен уничтожить возможность побочного решения. Кроме того, уничтожить побочное решение часто бывает легче, чем проделывать работу по выверке вступительного хода заново.

Способы устранения побочных решений при избранном уже вступительном ходе сводятся по своему характеру к двум основным типам.

К первому типу принадлежат те способы, когда побочное решение устраняется чисто механическим путем; например, когда на линию движения или удара фигуры, создающей побочное решение или участвующей в нем, ставится пешка или какая-нибудь фигура, автоматически мешающая движению или действию опасной фигуры, — или когда черная фигура ставится для непосредственной защиты опасного поля, и т. д. К этому типу и относится случай устранения побочных решений с ходами белого коня e6 в задаче последней диаграммы путем постановки черных пешек d6, f5 и g6. Аналогично устранено и побочное решение 1. ♔f3# путем постановки черного коня h2.

Ко второму типу относятся те способы, при которых побочное решение уничтожается более скрытыми тонким путем, когда опровержение побочного решения включается более глубоким образом в содержание задачи. Сюда следует отнести те случаи, когда, напр. побочное решение парируется замаскированным маневром черных, делающимся возможным после ставшего благодаря ему ошибочным выпада белых. Сюда же относятся все случаи неожиданно получающихся — результате неправильной попытки решения — шахов белому королю, связок белых фигур, перерывов линий действия белых фигур, самоблокирования белых фигур, и т. п.

Проблемист должен стремиться пользоваться именно этим способом уничтожения побочных решений, как более скрытым, сообщаям задаче известную трудность решения, создающим сильные [ложные следы](#). Хорошим примером именно этого способа устранения побочного решения является задача, приведенная дальше, на диаграмме №48. Пусть читатель подумает, почему эту задачу не решает ход 1.♔d6, в то время как ход 1.♔f6 решает задачу. В обоих случаях ферзь занимает одну и ту же 6-ю линию и в первом случае он попадает даже в более близкое соседство с черным королем.

Наконец, следует иметь в виду и равным образом пользоваться еще одним способом устранения побочных решений, именно таким, когда частично изменяется начальная позиция задачи. Часто бывает так, что достаточно незначительной перестановки одной или нескольких фигур, сдвига задачи на один ряд, замены той или иной фигуры, — для того, чтобы освободить задачу от всяких неправильностей. Первостепенное значение здесь имеет выбор места для белого короля, — и такой выбор места можно подчас рассматривать как специальный способ устранения побочных решений.

Итак, подытожим те требования, которые предъявляет проблемист при выборе вступительного хода к задаче.

Прежде всего этот ход должен удовлетворять обязательному требованию быть единственным и не допускать побочных решений; далее — этот ход должен удовлетворять ряду принципов эстетического порядка, как-то: вступительный ход без шаха ("тихий ход"), без взятия фигуры или пешки, без отнятия полей у черного короля, без отвода белой фигуры из-под удара. К этой же группе принципов относятся и другие, несколько более "деликатного" порядка, например: первый ход не должен связывать черную фигуру или развязывать белую, — без соответствующей компенсации, — не должен уводить белого короля из-под грозящего ему со стороны черных шаха, первый ход не должен, вообще говоря, превращать белую пешку в фигуру, и т. д. Все эти требования сводятся, по существу, к одному основному: вступительный ход не должен слишком очевидным, слишком грубым образом усиливать положение атакующей стороны.

Наоборот, он должен носить видимый характер ослабления позиции белых и усиления положения черных, или — на крайний случай, сохранять известное равновесие в этом отношении. И, наконец, — вступительный ход должен удовлетворять требованию уже по существу его содержания — быть тематическим. В прежнее время на одно из первых мест по своей важности и значению для задачи выдвигалось еще одно качество вступительного хода — его трудность. Трудный первый ход импонирует решателю; приходится сделать известное усилие для нахождения решения и идеи задачи. В преодолении трудности решения заключается известный психологический момент. Однако не следует считать трудность задачи качеством, выходящим на первый план; это качество нужно считать подчиненным качествам идейного порядка (тематичность) или художественным.

Действительно, как измерить трудность той или иной задачи? Абсолютных цифр для этого, конечно, нет, но и относительные цифры очень изменчивы и непостоянны; они вдобавок очень субъективны и меняются в зависимости от опытности решателя. Начинающему решателю едва ли не всякая двухходовка покажется трудной, а многих ему совсем не удастся решить. По мере роста решателя, он научится улавливать в позиции задачи те вехи, ориентируясь на которые он будет решать ее уже с значительно меньшим напряжением своих сил и по известной системе. Он дойдет, наконец, до того, что для него вообще не будет существовать трудных двухходовых задач; самое понятие "трудность" исчезнет в отношении двухходовки. И вправду, сможет ли он считать трудным решение двухходовой задачи, если оно проводится прямо по диаграмме и с затратой каких-нибудь долей минуты на это?

Поэтому, мы посоветовали бы начинающему проблемисту не гнаться за эффектом трудности своей задачи. Если трудность задачи органически связана с ее темой, — очень хорошо; трудность в этом случае будет являться моментом, увеличивающим ценность задачи. Если же трудность вступительного хода становится в явное противоречие с тематическим замыслом задачи, если трудный вступительный ход избирается автором в явный ущерб художественной и логической гармонии задачи, то лучше от такого трудного первого хода отказаться. Чутье проблемиста, по мере совершенствования последнего, подскажет ему нахождение правильных пропорций.

Задача совсем готова. Она выверена в отношении нерешаемости, она освобождена от дуалей, у нее имеется вступительный ход, не оставляющий места для побочных решений. Проблемисту остается сделать лишь один шаг, чтобы закончить свою работу над задачей. Этот шаг будет уже значительно более легким, чем сделанные им до сих пор. И этот последний шаг проблемиста будет заключаться в выверке возможности начального положения задачи и в окончательной его шлифовке.

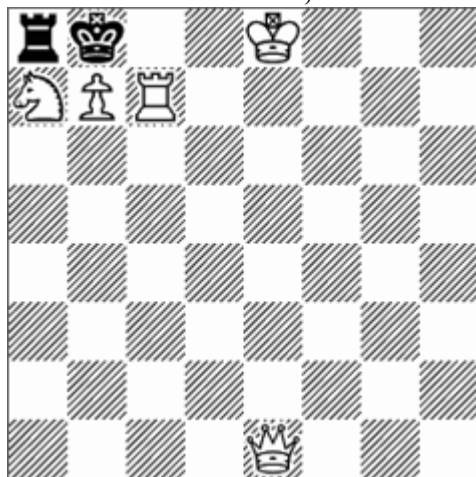
Требование возможности начального положения задачи говорит о том, что это последнее должно достигаться из начального положения фигур в шахматной партии посредством ходов, согласных с законами шахматной игры и ее правилами. Положение белых пешек напр., на a2, a3 и b2 — невозможно, так как никогда не может быть достигнуто из начального расположения шашек. Равным образом невозможно положение: черный слон h8 и черная пешка g7, и т. д. Оба эти примера — элементарны, и их заметит даже не искушенный глаз: даже чисто геометрическая конфигурация этих положений слишком необычна и идет в разрез с привычными для "шахматного взгляда" конфигурациями. Позиция: белый король a8, черный слон c8, пешки b7, c7 и d7, — менее обращает на себя внимание, хотя и она, как нетрудно видеть, является невозможной. Более трудно различимы те позиции, в которых невозможность можно установить прибегая лишь к подсчету взятий фигур пешками.

№19. М.Барулин
Приз
"Шахматный листок", 1929



Как показывает диагр. № 19, этот случай невозможности положения наиболее скрыт, наиболее замаскирован, и его невольно допускают даже очень опытные композиторы. Этот случай также бывает и наиболее трудным в отношении исправления задачи. В задаче диагр. № 19 имело место взятие по меньшей мере двух белых фигур (или пешек), так как иначе нельзя было бы объяснить положения черных пешек c4 и f6 при наличии на этих линиях с и f двух других пешек: c7 и f7. Но белых фигур в задаче имеется 15, что вместе с двумя взятыми составляет в сумме 17. А этого не может быть, так как в распоряжении каждой стороны — белых и черных — может быть не больше как по 16 шашек. Все невозможные положения, разобранные выше, имеют причиной своей невозможности положение пешек. Другой характер носит невозможное положение задачи диагр. №20.

№20. С.Киппинг
II приз
"Salut Publie", 1929



В ней нарушается правило последовательности в порядке ходов белых и черных. Действительно: согласно общепринятому условию, ход в диаграммной позиции — за белыми; следовательно, перед этим был только что какой-то ход черных. Вглядевшись внимательно в позицию, мы усмотрим, однако, что черные не могли сделать последнего хода. Тот ход, который привел к изображенной на диаграмме позиции, — был сделан белыми. Таким образом, белые делают как бы два хода подряд, что противоречит нормальным правилам шахматной игры.

Наконец, третий тип невозможных, — или возможных лишь с некоторой натяжкой, положений — это тот, при котором на доске имеется больше фигур какого-нибудь одного вида, чем это допускается комплектом фигур начального положения шахматной партии. Собственно говоря, лишь наличие в задаче больше чем 8 белых или 8 черных пешек говорит о полной невозможности положения. Но этот случай вряд никогда встретится проблемисту. Во всех других случаях, — напр., когда на доске имеется 2 белых ферзя, или 3 черных коня, или 2 белых слона на полях одного цвета, — во всех этих случаях следует говорить лишь об условности подобных положений. Лишние фигуры (при учете, конечно, пешек) могут найти объяснение своему происхождению в превращении соответствующих пешек.

Мы отнесли условные положения к разряду невозможных потому, что хотя они и не противоречат формальным правилам шахматной игры, но также не соответствуют целиком духу шахматной композиции. Подавляющее большинство композиторов вообще не считает такого рода позиции за законные и выбрасывает их из своего рассмотрения, как явно невозможные. Более того, следует очень строго и осторожно отнестись даже к превращению пешек, происходящему "на глазах" у всех, — в процессе решения задачи, особенно если

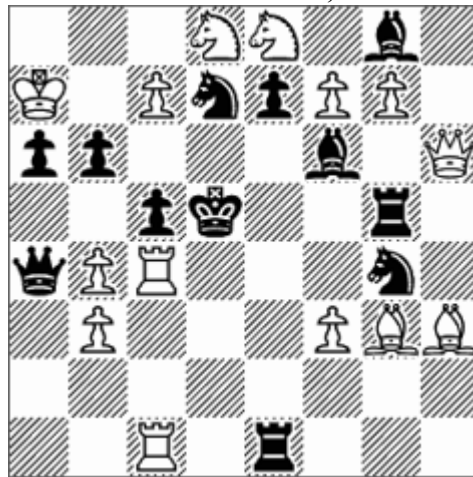
такое превращение проходит на первом ходе и не обуславливается самой темой задачи. Начинаящие авторы любят как раз превращать на первом ходе белые пешки, особенно в коней, не задумываясь над тем, имеется ли для такого превращения хоть какая-нибудь тематическая необходимость. А между тем такое превращение пешки, особенно на первом ходе, не может быть рекомендовано, хотя бы потому, что оно сразу же усиливает атакующую сторону. С другой стороны, нужно указать на следующее. Превращение белых пешек по существу изменяет ту сумму средств, которыми проблемист оперирует при составлении своих задач. Превращенная фигура появляется как некий "дар небес" и в корне ломает все установившиеся взаимоотношения на шахматной доске. В превращении фигуры есть что-то общее со сказочными шахматами; там — сказочные фигуры создают возможности новых, немислимых при старых фигурах, комбинаций. При превращении пешек равным образом возможно усложнение некоторых комбинаций. Однако все шахматные комбинации могут оцениваться только, учитывая те условия, подчиняясь которым эти комбинации проводятся. Комбинации, проводимые при различных формальных условиях (различие фигурного материала), по существу несравнимы между собой. Примером тому могут служить следующие две задачи (диагр. №21 и №22).

№21. И.Гартонг
"Good Companion", 1920



Первая задача иллюстрирует комбинацию многократного [взаимного перекрытия](#) черных фигур на поле d5. Такое перекрытие повторяется в задаче пять раз, и это число "пять" является, повидимому, наивысшим для данной комбинации, если оперировать с "нормальным" комплектом фигур. Следующая задача проводит ту же комбинацию, но повторяет ее уже шесть раз, достигая (при "нормальном" комплекте черных фигур) своего теоретически максимального выражения.

№22. С.Субраманьям
1 приз
"The Problemist", 1929



Однако вряд ли обе эти задачи сравнимы друг с другом, а путь второй задачи кажется очень опасным: не получим ли мы, к примеру восьми перекрытий на одном поле, если введем в задачу еще парочку черных ферзей и штуки три — белых? Этот, доведенный до абсурда, пример показывает, что следует соблюдать очень и очень большую осторожность с привлечением в задачу фигур сверх их "нормального" комплекта; очень легко допустить здесь перегиб и поставить задачу на грань трюка.

И наконец, — еще несколько слов о начальном положении задачи. Старайтесь делать его возможно более легким, возможно более "естественным" (отнюдь, конечно, не с точки зрения шахматной партии), возможно более свободным. Не группируйте фигуры в какой-нибудь одной части доски, не допускайте "комков" фигур, а располагайте их по всей доске. Однако, — центрируйте вашу задачу, т. е. проводите основные комбинации и помещайте черного короля возможно ближе к середине доски. Задача принимает от этого более компактный и непринужденный вид.

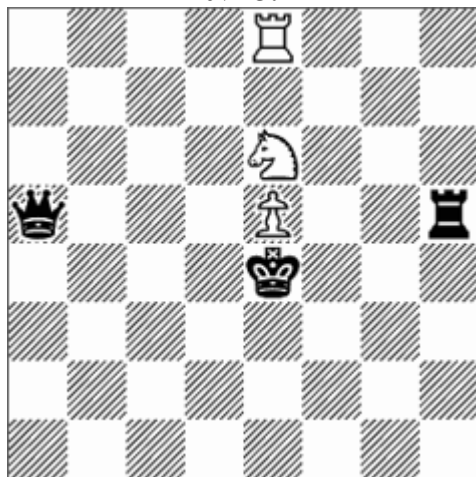
IV. ПРИМЕРЫ ПОСТРОЕНИЯ ЗАДАЧИ

ПРОСТАЯ ТЕМА

В главе I мы рассмотрели, как проблемист пользуется известными техническими приемами при построении своей задачи. Мы видели, как приходится ему прибегать в тот или иной момент к вращению доски, к передвиганию рядов и к целому ряду других приемов в процессе творчества. Сейчас мы приведем несколько примеров составления задачи, взятых из нашей практики, и проследим процесс составления во всех его постепенно сменяющих друг друга фазах.

Первый пример иллюстрирует составление задачи на простую и несложную тему. В 1926 г. я задумал как-то составить задачу на какую-нибудь простую, не отличающуюся сложностью ни в замысле, ни в формах выражения, идею. Я не хотел также гнаться за слишком большими эффектами. Я хотел только сделать печатную задачу. Тему для нее я нашел быстро, — потому что взял, чуть ли не первую, пришедшую мне на ум. В сущности, в момент первоначальных набросков задачи, тема ее не была для меня даже достаточно четко сформулированной. Я задался целью провести два связывания двух дальнобойных одинаково движущихся черных фигур и притом так, чтобы на матующем ходе оба эти связывания носили бы характер [перекрытия Плахутты](#). Для тематических черных фигур я сразу же выбрал ферзя и ладью и сразу же набросал следующий скелет моей будущей задачи (диагр. №23).

№23.

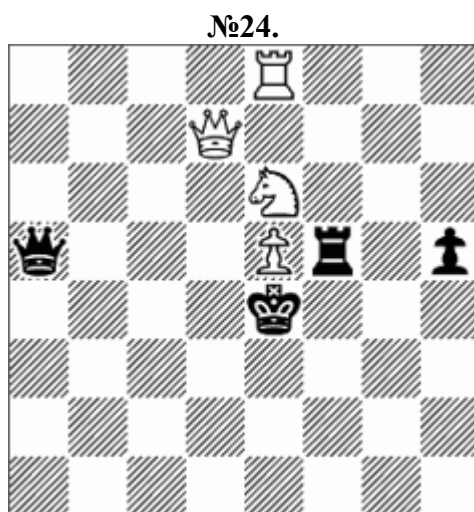


Варианты, которые предполагалось сделать центральными, были: 1...♔:e5 2.♘g5# и 1...♚:e5 2.♘c5#.

После того, как я расставил эту схему, передо мной сейчас же встал вопрос: ради чего черные будут играть именно этим образом? В чем будет заключаться смысл их защиты в этих вариантах? — С черным ферзем дело обстояло довольно просто: он попадал на поле е5, защищаясь непосредственно от какой-то угрозы на клетке d4; но как быть с ладьей? Однако и здесь я скоро нашел, что ладью следует переставить на f5 с тем, чтобы она, уходя с этой клетки, разблокировала бы ее, то есть делала бы ее свободной для черного короля. Но, поскольку мат на ход **1...♚:e5** я хотел сделать конем **2.♘g5#**, постольку мне нужно было прибегнуть к созданию косвенной белой батареи, действующей на поле f5 при отходах коня е6; — иными словами, мне нужно было поставить либо белого слона, либо ферзя на с8 или d7. Я остановился на ферзе и на клетке d7 для него, — и ясно, почему. Ферзь должен быть как раз той фигурой, которая станет грозить матом на d4.

Дальнейшие мои рассуждения были, примерно, таковы: раз ладья f5 защищает от угрозы всяким своим уходом с поля f5 и раз на всякий такой ее уход (а в том числе и на **1...♚:e5**) мат должен быть **2.♘g5#**, то на поле h5 следует поставить черную пешку, дабы лишить ладью возможности попадать на это поле.

Итак, моя схема приняла несколько более полный вид; в ней прибавилось две новых фигуры (♔d7 и ♕h5), а одна из имевшихся заняла другое, уже четко теперь определенное поле (диагр. №24).



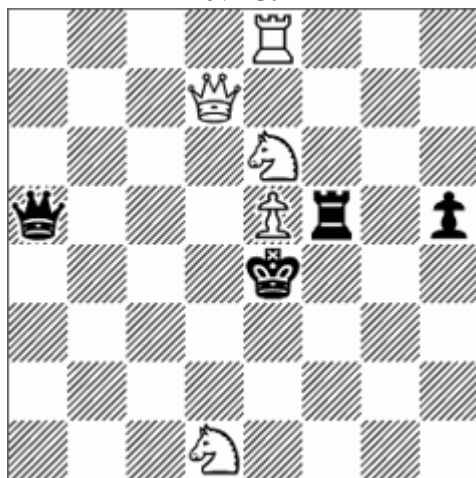
Оставались ходы черного ферзя, обладавшего излишней свободой движения. Среди них было восемь, защищающих от угрозы (♚a7, b6, c5, d5, b4, c3, d2 и a1). Эти ходы нужно было либо парировать, либо упразднить вообще; к последней мере прибегать, однако, не пришлось, так как парирование этих ходов было нетрудным делом: ходы ♚a7, b6, d5 и c3 будут обезврежены возможным

матом 2. ♘c3#, а на ход 1... ♔b4 или a1 можно будет дать мат посредством 2. ♚c6#.

Наконец, ходы 1... ♚c5 и 1... ♚d2 влекут за собой уже подготовленный мат идейного варианта 2. ♘c3#.

Итак, — и с черным ферзем все обстояло благополучно. Оставалось решить только нетрудный вопрос: куда поставить белого коня, матующего с поля c3? Здесь я почти, что не раздумывал: поле d1 было для коня самым выгодным, самым удобным, — потому, именно, что при случае можно было пристроить еще один мат этим конем (2. ♘f2#) и тем использовать последнего в максимальной степени. Теперь схема моей задачи приняла следующий вид (диагр. №25).

№25.



Я подсчитал имеющиеся в задаче варианты:

1. угроза 2. ♚d4#,
2. 1... ♜:e5(или ~) 2. ♘g5#,
3. 1... ♚:e5 2. ♘c5#,
4. 1... ♘d5 2. ♚c3# и
5. 1... ♔b4 2. ♚c6#

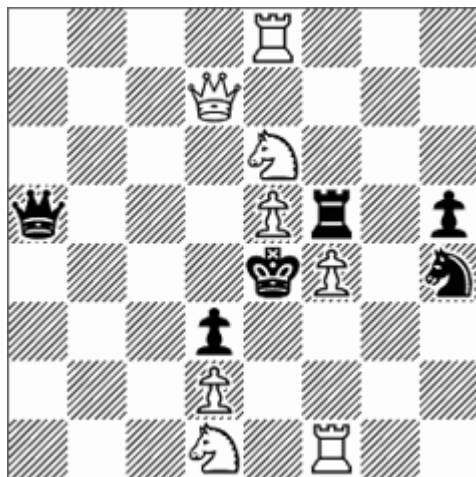
— итого 5 уже готовых вариантов, в добавление к которым имелся еще один вариант в зародыше 2. ♘f2#.

Этого было уже вполне достаточно. Делать для данной задачи более шести вариантов уже не имело смысла: это значило бы загружать позицию лишними фигурами. Кроме того, я еще не знал, сколько материала потребуется для окончательной отделки задачи и, в первую очередь, для окружения черного короля.

Картину этого окружения я представлял себе, когда вводил в задачу белого коня d1.

Я предполагал поставить белую ладью на f1, а на f4 — белую пешку. Пешка будет играть двойную роль: с одной стороны, — защищать пешку e5, а с другой, — прерывать действие черной ладьи по линии f. Затем, следовало поставить еще черного коня таким образом, чтобы он попадал на клетку f3 (что, очевидно, будет являться защитой); ход же **1...♘f3** даст возможность матовать ходом **2.♔f2#**. Далее: поле e3 держится пока только конем (d1, который в двух случаях играет и, значит, снимает удар с этого поля. Поэтому я поставил на d2 белую пешку и запер ее сверху черной пешкой d3. После всех этих манипуляций задачу почти уже можно считать готовой: в ней имеются все варианты, остается поставить белого короля, найти первый ход и почистить задачу от побочных решений, — если они появятся при избранном первом ходе. На диагр. № 26 изображена задача в том виде, какой она приняла к настоящему моменту.

№26.



Однако, прежде чем приступить к выбору первого хода (хотя я и наметил уже его ориентировочно) решил немножечко оживить побочную игру в задаче. Прежде всего я заметил, что вариант - **♔c6#** может быть реализован не только при защите **1...♔b4**, но и при перекрытии черного ферзя по 5-й линии, напр., на клетке c5. Черная пешка c7 как нельзя лучше смогла бы выполнять эту функцию: играя на c5, она защищала бы от угрозы и вызывала бы ответ **2.♔c6#**, — но в значительно более тонкой форме, чем это делал ход ферзя **1...♔b4**. Поэтому и поставил черную пешку на c7.

Тут я столкнулся с неприятностью: я заметил дуаль **2.♔c6#** и **2.♔b7#** в ответ на ход **1...c5**. Конечно, уничтожить эту дуаль можно было легко. Черный слон ab, например, меня вполне устраивал, и я едва не остановился именно на этом способе. Однако более внимательное изучение позиции показало мне что

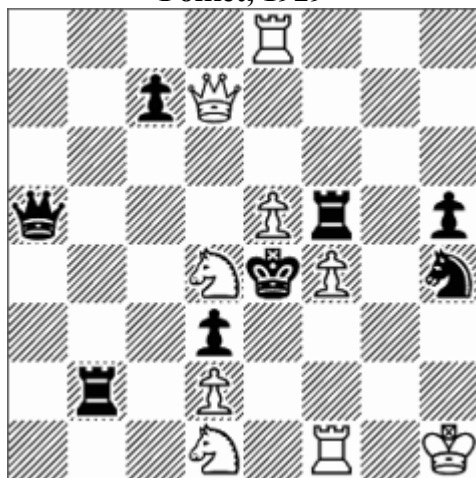
возможно также поставить на линию b черную ладью: она будет отражать ненужный ход **2. ♖b7#** с одной стороны (это — ее пассивная функция), а с другой, — будет активно защищаться, играя **1... ♖b4**, — перекрывая черного ферзя и допуская мат **2. ♘c3#**. А это как раз мне и было нужно, — сделать вариант **2. ♘c3#** несколько более глубоким.

Теперь в моей задаче помимо двух идейных варианта (**1... ♖:e5** и **1... ♕:e5**) имелась еще пара хороших вариантов с перекрытиями ферзя (**1... c5** и **1... ♖b4**) и один вариант со сложным блокированием (**1... ♘f3**). Итого — пять вполне приличных игр со стратегическими моментами в каждой.

Найти место для белого короля было нетрудно: в правом нижнем углу доски он чувствовал себя наиболее спокойно, будучи проще всего защищен от шахов со стороны черных фигур. Приходилось лишь выбирать между двумя полями (h1 и h3). Я избрал h1 из соображений эстетических, в целях сохранения более свободной позиции фигур в задаче.

Итак, задача уже окончательно составлена. Ни о каких добавлениях вариантов, ни о каких изменениях позиции я не думал; я был всецело удовлетворен тем, что у меня получилось, и считал редакцию задачи на диагр. №27 окончательной. Эта редакция и была в свое время опубликована.

№27. Л. А. И. Folket, 1929

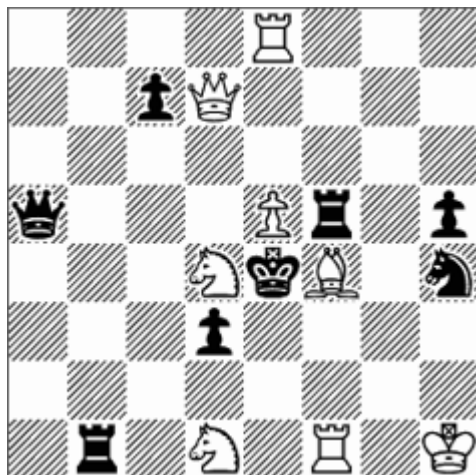


Я уже сказал, что вступительный ход ориентировочно мною был намечен еще до окончательного завершения задачи. Он, действительно, оказался вполне пригодным для нее и не потребовал ни прибавления лишних фигур (как это сплошь да рядом бывает), ни вообще какого бы то ни было изменения позиции. Задача сказала, что успешно сопротивлялась всем попыткам привить

ей, — благодаря вступительному ходу, — какие-либо неправильности (напр., побочное решение 1. ♖e2 опровергается ходом 1... ♔g5!).

И вот, несмотря на все это, несмотря на то, что задача получилась у меня без особых трудностей в процессе составления, — а может быть именно благодаря этому обстоятельству, — я не потрудился над окончательной шлифовкой задачи; я послал ее в печать не совсем в том виде, в каком ей надлежало быть.

№28. Л. А. И.



Мне следовало не удовлетворяться получившейся позицией, а подвергнуть ее дальнейшему, более тщательному изучению. Я убедился бы тогда, что задаче можно было бы придать еще более совершенный и экономичный вид. Эта, слишком поздно найденная вариация моей задачи и представлена на диагр. №28.

СЛОЖНАЯ ТЕМА

При представлении сложных тем, то есть составленных из нескольких простых, процесс композиции не течет, обычно, по такому же гладкому и прямому руслу, как только что описанный. Технические трудности прогрессивно увеличиваются и заставляют проблемиста уже с самых первых шагов составления задачи приложить к обработке темы все свое искусство и умение.

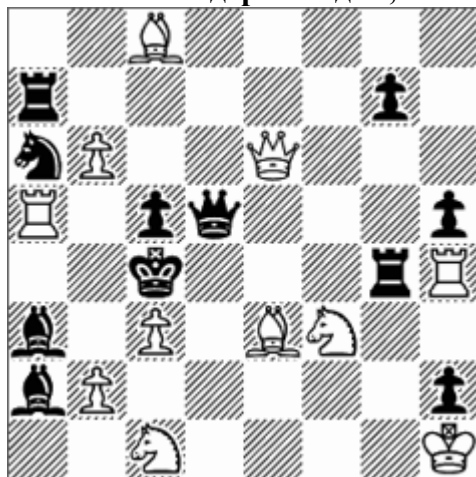
Творческий процесс становится значительно труднее: различные препятствия встают на пути композитора, не только замедляющие темп составления задачи, но зачастую и отклоняющие проблемиста в непредусмотренные им области.

Конечно, нельзя считать всякую сложную (по своему строению) тему обязательно трудной для оформления. Мы постоянно сталкиваемся с тем, что в некоторых случаях более простые темы оказываются технически более

неподатливыми, более трудными для реализации, чем темы более сложные. Но, вообще говоря, нельзя отрицать и того, что существует известная пропорциональность между сложностью темы и техническими трудностями ее осуществления.

Мы рассмотрим сейчас подробно процесс составления задачи на сложную и действительно технически трудную тему. В 1927 году на [конкурсе](#) Шахматного союза Нидерландской Индии следующая задача П. Тен-Катэ получила 2-й приз (диагр. №29).

№29. П.Тен-Катэ
II приз
Шах.союз Нидерл. Индии, 1927

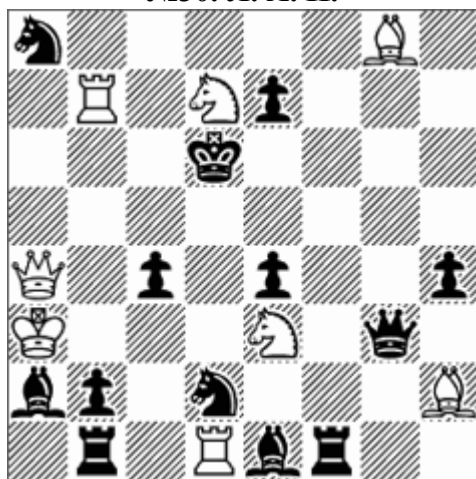


Тема этой задачи состоит в том, что белые своим первым ходом развязывают черную фигуру (♞g4), которая, в свою очередь, развязывает своими движениями белую фигуру (♘f3), предназначенную для мата ($1... \text{♞e4}$ 2. ♘d2\# и $1... \text{♞g2}$ 2. ♘e5\#). Тема — не чересчур новая; однако задача сама по себе является произведением высокого достоинства. Когда я анализировал эту задачу, то мне бросилось в глаза следующее: белый слон, попавший при вступительном ходе на d4, оказывается защищенным ударами двух белых фигур — пешки c3 и коня f3, причем, когда на матующем ходе 2. ♘e5\# удар коня f3 снимается с поля d4, то на сцену появляется скрытая защита слона d4 ладьей h4. Совершенно очевидно, что защита поля d4 пешкой c3 является в этом случае ненужной, лишней. Конь f3 во всей этой характерной конфигурации является вполне достаточной защитой поля d4, — пока он стоит на месте. Но как только ему необходимо делать ход 2. ♘e5\# , — его функцию защиты поля d4 немедленно и автоматически берет на себя ладья h4. Установив все сказанное, я и решил составить задачу с той же основной темой, что и в задаче Тен-Катэ, но с оригинальным нюансом — обрисованным выше и приводимым в двух вариантах. Дело это оказалось, однако, довольно трудным, и некоторым (хотя бы

субъективным) подтверждением тому служит то обстоятельство, что я работал над темой почти что в течение трех лет, — точнее говоря, — лишь через три года после первых набросков схем задачи она получилась у меня в готовом для печати виде.

Проследим путь, по которому шли мои опыты над темой. Прежде всего я потратил очень много усилий для того, чтобы подобрать хотя бы один скелет для моей темы. Я перепробовал множество позиций и в результате пришел к заключению, что скелетов, на базе которых можно построить задачу, — очень и очень мало. Я нашел их только два (что, конечно, не означает несуществования других).

№30. Л. А. И.



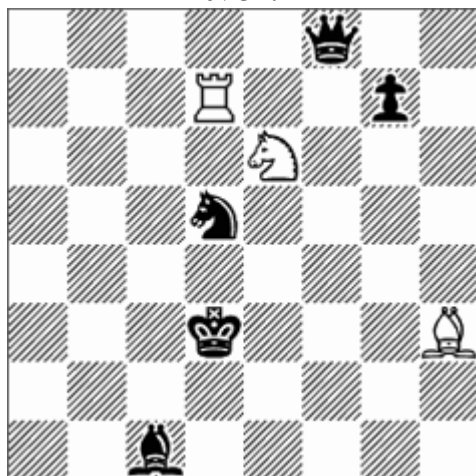
На диагр. № 30 помещена задача, в которой я использовал один из этих скелетов, — задача, не законченная до сих пор, и которая вряд ли когда-либо мною будет закончена. В ней имеется побочное решение, настолько тесно связанное со всем механизмом задачи, что устранить его я не пытаюсь.

Но тематические варианты задачи выступают достаточно рельефно: 1. ♘d5 (с угрозой 2. ♚b4#) ♘b3! 2. ♘c4# и 1... ♘f3 2. ♘f5# (Побочный вариант: 1... ♘c7 2. ♚b6#). Но что особенно подчеркивает характерную особенность данной темы, так это то, что при ходе 1... ♚f4 мат 2. ♘f5# оказывается невозможным, несмотря на то, что при ходе 1... ♚f4, — совершенно аналогично защите 1... ♘f3, — проходит одновременно и развязывание коня e3 и перекрытие ладьи f1. Момент необходимости второго белого удара ладьей d1 на поле d5 проявляется здесь вполне осязаемым образом. Вся задача, к сожалению, разрушается побочным решением 1. ♚b4+ с неминуемым матом 2. ♘d5# и дуалью 2. ♚c6# в угрозе.

Второй из найденных мною скелетов оказался более удачным в отношении своей реализуемости, хотя потребовал от меня в окончательном итоге раз в 30

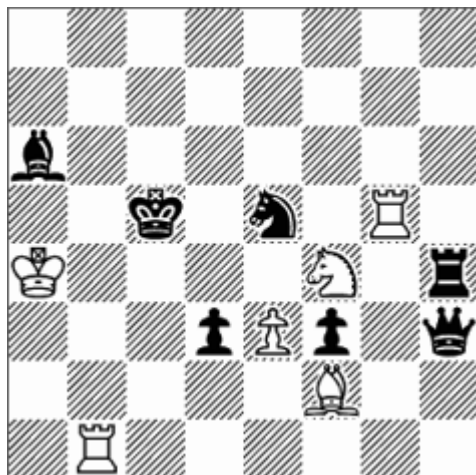
более усилий. Первый набросок этого скелета представлен на диаграмме №31.

№31.



Пункт с5 бьется черным ферзем, пункт f4 — черным слоном. Идейные варианты должны проходить при ходах коня $1... \text{N}e7$ $2. \text{N}c5\#$ и $1... \text{N}e3$ $2. \text{N}f4\#$, развязываемого какой-то попадающей на поле d4 белой фигурой. На линии е, — по разным сторонам коня е6, — должны находиться белый король и черная ладья для того, чтобы конь е6 был связанным вначале и развязывался бы в указанных идейных вариантах. Тут представляются две возможности: черную ладью можно держать на е8 и белого короля на е1, или же наоборот, — ладью на е1 или е2 и короля на е8 (обменяв, понятно, местами черного ферзя и слон, и лишив черных возможности ходов $1... \text{N}c7+$ и $1... \text{N}f6+$ с шахом). Я остановился на 1-й возможности. Угрозу удалось подыскать сравнительно легко: нужно было провести диагональный мат (напр., слоном) с поля f5; в этом случае ходы $1... \text{N}e7$ и $1... \text{N}e3$ будут как раз защитами. Однако здесь мне пришлось столкнуться с тою трудностью, что простой диагональный мат в угрозе не годится для мое схемы потому, что в ней нужно каким-то образом предусмотреть ответ на ход $1... \text{R}e6+$. Приходилось прибегнуть к батареейной угрозе, а, в связи с этим, — и к вращению доски. Я выбрал пешечнослоновую батарею и повернул доску на 90° вправо. Угроза в задаче приняла вид $2. e3-e4\#$; этот же ход являлся ответом на взятие черными коня с шахом ($1... \text{R}f4+$). Оставалось предусмотреть ответ на шах $1... \text{K}b5+$ и не пускать черного коня на клетки d3 и f3. Я поставил белую ладью на линию b и две черных пешки: d3 и f3.

№32.



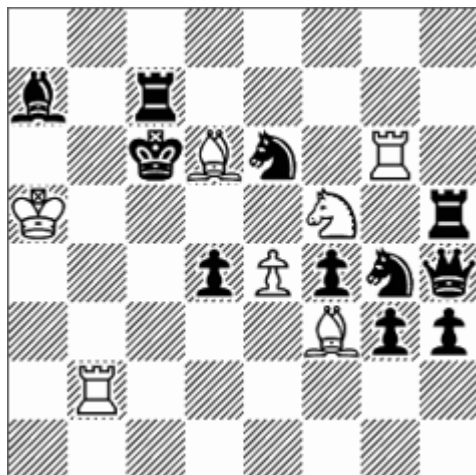
Первые шаги по работе над задачей были окончены и она приняла вид, изображенный на диаграмме №32.

Мои дальнейшие заботы направились к преодолению трех препятствий: 1) вредный ход черного коня на с6, 2) затруднения, связанные с отрезанием полей вокруг черного короля, 3) излишняя подвижность черного ферзя и, в первую очередь, возможность для него атаки слона f2. Ход коня на либо черной ладьей, либо черной пешкой. Пешка не годилась для этой цели, потому что она была бы белой фигурой, попадающую на 1-м ходе на d5 и мешала бы проведению угрозы 2.е4 из-за 2...d4! Значит, на с6 должна находиться черная ладья. В связи с этим разрешался также вопрос о том, какая белая фигура делает первый ход, попадая на d5: — это должен был быть белый слон, атакующий поле с6 при отходе с него черной ладьи.

Как держать поле d6? Из белых фигур у меня оставались только ферзь и конь. Ферзя я вообще не хотел вводить в задачу, так как видел, что его роль в игре не будет достаточно активная. Поэтому я поставил белого коня на e8. После этого все поля вокруг черного короля были для него недоступны, и я перешел к преодолению третьего препятствия—укрощения черного ферзя.

В данной позиции это оказалось делом совершенно невыполнимым, так как забаррикадировать поля g2 и h2 черными пешками все равно не имело смысла (из-за ходов 1...g1♔ и 1...h1♚). Пришлось прибегнуть к испытанному методу передвигания рядов, — к поднятию всей конфигурации задачи на один ряд кверху. При этом пришлось, понятно, снять коня e8 и вновь оставить поле d7 без надзора. На g3 и h3 теперь уже можно было поставить черные пешки; на поле же g4 оставалось поставить черного коня, — единственную из оставшихся в моем распоряжении черных фигур. Задача приняла следующий вид (диагр. №33).

№33.

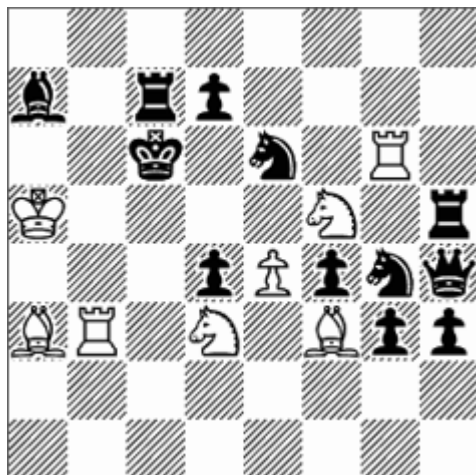


Нельзя сказать, чтобы я был удовлетворен комком фигур на королевском фланге, но этот комок был единственным способом реализовать тему задачи и поэтому с ним приходилось все равно мириться.

Поле d7 осталось у меня теперь незащищенным: его нужно было блокировать черной пешкой, — кстати других средств для этого и не было, так как поставить куда-нибудь белого коня (как в предыдущей позиции) было уже невозможно, а кроме того этот конь был нужен и для других целей. Черная же пешка защищала коня e6 на случай **1. ♖:e6+**.

Для чего же был нужен оставшийся у меня в запасе белый конь? А вот для чего: поставленный в задачу черный конь к сожалению, не желал ограничиться чисто-созерцательной ролью в нашей маленькой драме на шахматной доске; он хотел играть и активную роль, защищая черных от угрозы ходами **1... ♖f6, ♖e5, ♖e3, ♖f2 и ♖h2**. И счастливой случайностью явилось то обстоятельство, что у меня был в запасе белый конь, могущий матовать на поле e5 при любом отходе коня g4; не будь этого — задачу было бы невозможно составить! Случайностью же нужно назвать и то, что для этого белого коня нашлось — опять-таки — единственное поле d3, на которое его было можно поставить. После всего этого задача может считаться вчерне готовой. В ней можно найти и вступительный ход: **1. ♔a3-d6**, — как читатель видит, — даже тематический, но не дающий пока еще уверенности в том, что он единственный. Окончательная вариация задачи представлена на диаграмме №34.

№34.



Эта вариация меня, однако, не удовлетворила. Мне казалось, что она не дает всего того, что может дать созданная с такими большими усилиями позиция и чего я хотел бы от нее получить. А я хотел сразу двух вещей: во-первых, того, чтобы момент скрытой поддержки поля d6 стоящей в засаде белой ладьей g6 был бы представлен еще ярче и, во-вторых, чтобы вступительный ход заключал бы в себе (в связи с идейными вариантами) тему Шора. Иными словами, вступление должно было состоять в ходе белого слона на d6 с пятой горизонтали, т. е. с полей c5 или e5. В поисках такого первого хода, точнее говоря, — в уничтожении всех неправильностей задачи, вызываемых этим ходом, а также в поисках особо подчеркнутого выявления основного момента темы задачи, я много раз возвращался по уже пройденному пути, разламывая уже готовую конфигурацию диаграммы №34, уклоняясь от нее довольно далеко в сторону, неоднократно пробуя переставлять и менять местами белого короля a5 и черную ладью h5.

Но, в конце концов, я пришел-таки к моей первоначальной версии (диагр. №34) и придал задаче вид, изображенный на диаграмме №35.

№35. Л. А. И.

I приз

Задачи и этюды, 1930



Пусть только не думает читатель, что эта окончательная редакция задачи выпилась у меня непосредственно из предыдущей. Вовсе нет! К этой редакции я пришел, чуть ли не через два года после того, как у меня уже была готова редакция диаграммы №34.

Сходство обеих редакций, конечно, очевидно. Но в чем разница между ними, разница по существу и не считая различия в положении белой ладьи b, да нового второстепенного варианта **1...♙b3 2.b5#** ? — Основная особенность новой редакции, особенность, к которой я и стремился, заключается, во-первых, в том, что в новой редакции полностью проведена тема Шора и, во-вторых, — в том, что в ней тот оригинальный нюанс скрытой поддержки поля d6 о котором я уже говорил, — этот нюанс подчеркивается с особенной силой. Сравните, действительно, варианты **1...♘g5** и **1...g7-g5**. Казалось бы, что поскольку и тот и другой ход перекрывает линию действия черного ферзя, поскольку и тот и другой ход развязывает белого коня, — постольку и следствие обоих этих ходов, — матующий ответ на них, — должно быть одинаково. Однако в первом случае проходит только идейный мат **2.♚e7#**, а во втором — только угроза **2.e5#**! Вот это-то подчеркивание особенной зависимости идейных матов от ходов черного коня e6, указание на особенную цепную связь всех ходов идейного варианта между собой и придает задаче как раз характер оригинальности. На примере построения данной задачи, читатель может отметить некоторые специфические черточки, отличающие процесс композиции более сложной и более трудной темы от процесса реализации темы простой и более легкой. При легкой теме, обычно, проблемист уже сразу находит нужную ему схему и в дальнейшем оперирует только с ней. Обработка протекает гладко и достаточно быстро. При более грудной теме работа над задачей идет замедленным (по видимым результатам) темпом, проблемисту приходится подчас надолго отходить от ранее

избранных и почти отделанных конфигураций в поисках других, в большей или меньшей степени измененных.

Но в то же время нужно сказать, что, несмотря на значительные иногда отклонения в сторону, проблемист находится под влиянием своего первоначального замысла в большей степени при трудной теме, чем при легкой. При легкой теме проблемисту или удастся ее быстро реализовать, или же для него не составит особого труда просто отбросить первоначальный набросок и заменить его совершенно новым, — и это — при малейшем встретившемся затруднении. А при трудной теме проблемист как бы инстинктивно цепляется за первоначальную вариацию задачи и с подобной легкостью не отказывается от нее окончательно. Проблемист как бы чувствует, что и в новой вариации он встретит те же самые, если не большие трудности; поэтому он предпочитает побороть те, которые он уже имеет перед своими глазами, которые он уже достаточно изучил и с которыми свыкся.

V. ВСЕСТОРОННЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМЫ

Когда задача составлена, "отшлифована", выверена до максимальной уверенности в ее полнейшей правильности, — когда, наконец, задача даже послана для напечатания в журнале или на конкурс, — тогда проблемист имеет, казалось бы, право "почтить на лаврах", — точнее говоря — в ожидании лавров...

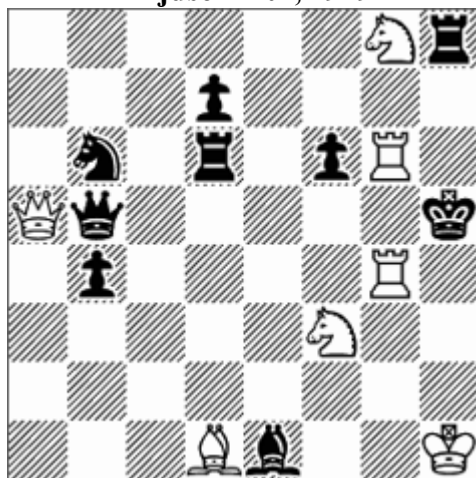
Казалось бы, что проблемист в праве рассуждать примерно следующим образом: "Я нашел интересную и оригинальную комбинацию, подыскал для нее удачный механизм, составил превосходную задачу, в которой довел представление темы до границ возможного. Теперь-то я буду отдыхать; я не вернусь к уже использованной мною теме; я подожду, пока мне в голову не придет какая-нибудь новая тема, и я не увижу что смогу найти для нее достаточно хорошую форму"...

Но проблемист не в праве рассуждать таким образом. Проблемист во многом подобен научному исследователю, ставящему свои опыты при различных условиях, стремящемуся изучить то или иное явление с различных сторон. И проблемист, нашедший хотя бы и оригинальную тему, не может ограничиться представлением ее в единственной лишь задаче. Разве этим будут исчерпаны все возможности темы? Разве она не допускает иных механизмов? Разве проблемист в процессе обработки своей задачи все эти возможности видел? А если он и видел эти возможности, то как же он может оставить их за сферой своей работы? Ведь только в том случае он может "отдыхать" и отбросить от себя всякие заботы о своей теме, когда он будет знать, что эта тема выявлена в максимальной степени и разнообразных сочетаниях и что эта тема выявлена именно им, а не кем-либо другим. Ведь сплошь и рядом проблемисту приходится испытывать сожаление, что он опубликовал несовершенную задачу, составленную как бы второпях: "А можно было бы добавить то-то, — говорит он, — а я упустил это совсем из виду!"... Но особенно это сожаление бывает неприятно тогда, когда проблемист встречает "свою" тему, обработанную другим композитором в действительно артистической форме и исчерпывающим образом. То же чувство сожаления, — но в еще большей степени, — должен испытывать и испытывает проблемист, который видит, что "его" тема, для которой он сам удосужился создать только одну единственную задачу, получает разностороннее выражение, прошедшее закалку и отделку в мастерских других авторов.

А вывод из всего этого только такой: не удовлетворяться лишь одним наброском темы, стараться выявить ее до конца в ряде произведений, искать для темы новые и новые механизмы, — и лишь после этого "почтить на лаврах".

Серия дальнейших примеров может служить хорошей иллюстрацией к сказанному. Под впечатлением одной конкурсной задачи я составил следующую задачу (диагр. №36): темой ее служит игра белой батареи ♖g4/♙d1 в связи с игрою черных фигур, направленных к развязыванию черного ферзя.

№36. Л. А. И.
Похв. отзыв
"Tijdschrift", 1929



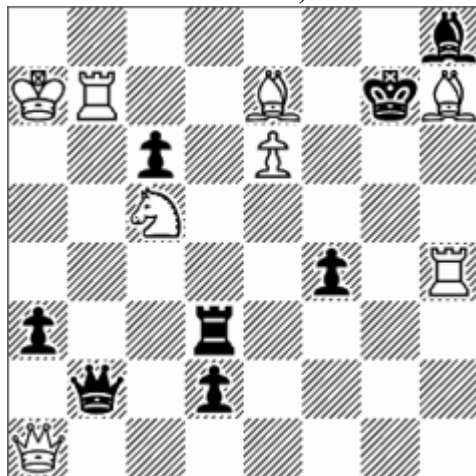
Тема представлена в задаче в трех вариантах: угроза 2. ♖d4#, 1... ♘d5 2. ♖c4# и 1... ♚d5+ 2. ♖e4#.

В задаче - "предшественнице" (той, которою была навеяна моя собственная) было только два аналогичных моим варианта, — угроза с исключением свободной черной фигуры (подобно 2. ♖d4# данной задачи) и вариант, подобный игре 1... ♘d5 2. ♖c4# у меня. Движения же связанного ферзя, перекрывающего свободную черную фигуру (подобно 1... ♚d5+ 2. ♖e4#), в "предшественнице" моей задачи не было. Моей целью и было как раз добавить этот третий идейный вариант, потому что такое добавление придало бы тематическому комплексу задачи особую цельность и законченность. Возможность такого добавления оказалась выполнимой, примером чему и является приведенная диаграмма.

По времени составления эта задача была самой первой из серии ей аналогичных; именно эта схема попала мне под руку первой, когда я стал искать механизмы для воплощения темы. Но уже в процессе работы над данной схемой для меня стали намечаться контуры и других схем, которые впоследствии были мною реализованы в свою очередь.

Второй задачей данной серии была следующая (диагр. №37).

№37. Л. А. И.
 "Skakbladet", 1930



Процесс известной закономерности мышления здесь нетрудно усмотреть: задача из "Tijdschrift" оперировала с фронтальным связыванием черного ферзя и с ладейно-слоновой батареей. Более чем естественен и логичен был переход к диагональному связыванию с соответствующим изменением характера белой батареи (в задаче из "Skakbladet" она слоново-ладейная). Нетрудно усмотреть и некоторую частную особенность, присущую обоим задачам: вступительный ход коней, открывающий возможность третьего идейного варианта (с шахом белому королю). Основная игра в задаче диагр. №37 следующая: угроза 2. ♘d6#, 1... ♖c3 2. ♘b4# и 1... ♔d4+ 2. ♘c5#.

Можно, однако, усмотреть и различие в трактовке темы в той и другой задаче. В первой из них (диагр. №36) второй вариант (1... ♘d5) проводится "посторонней" фигурой — конем, во второй задаче (диагр. №37) этот же вариант реализуется движением той самой "свободной" фигуры (♖d3), которая выключается в угрозе. Таким образом, различие между обеими задачами проявляется не только в различии чисто внешней конфигурации и не только в перемене основных направлений (линии связывания и линии батареи), но и в различии нюансировки соответствующих друг другу вариантов обеих задач.

Третья по счету задача той же группы, — задача из конкурса "Monatsschrift" (диагр. №38) отличается от обеих предыдущих задач прежде всего тем, что оба основных направления ее схемы — диагональные (c1-g5 и d8-g5).

Характер всех трех тематических вариантов (угроза 2.♖e6#, 1...♜e3 2.♝d6# и 1...♞e3+ 2.♝b6#) — тот же самый, что и в задаче из "Tijdschrift". Однако в данную задачу мне удалось ввести любопытное усложнение, а именно: сделать перекрытие ферзя и ладьи на клетке e3 взаимными провести это в варианте 1...♝e3 2.f3-f4# (в добавление к 1...♞e3+ 2.♝b6#). Благодаря наличию этого нового варианта, данная задача представляется мне наилучшей из числа всех задач данной тематической серии, несмотря на то, что она уступает в отношении количественного содержания задаче из "Tijdschrift", и несмотря даже на то, что в этой последней также имеется вариант с так называемым "сложным перекрытием" ферзя (1...f5 2.♝g6-g5#). Последней задачей этой серии является моя задача из "L'ItaliaScaccistica" (диагр. №39), составленная несколько позднее трех предыдущих и получившаяся у меня как бы случайно. Я к тому времени уже считал, что найти какой-либо существенно новый механизм для темы будет трудно, — и это, вероятно, оттого, что один такой механизм мне долго не удавался, да и сейчас еще не воплощен в задачу из-за трудностей устранения побочных решений. И как-то однажды, экспромптом, я набросал на доске эскиз какого-то совершенно "постороннего" механизма и увидел, что нет нужды придерживаться слоново-ладейных или ладейно-слоновых батарей в схемах моей темы. Я как-то неожиданно понял, что можно ведь ввести и коня в качестве батарейной фигуры, — а после этого у меня довольно быстро получилась и новая задача.

№39. Л. А. И.
III приз
"L'Italia Scacchistica", 1930



Основное содержание ее заключается в вариантах: угроза **2. ♖d5-f4#**, **1...e5**
2. ♜e7# и **1...♔e5+ 2. ♜e3#**.

На примере приведенных диаграмм читатель видит, сколько различных возможностей может дать даже достаточно узко сформулированная и не слишком уж легкая тема, — возможностей, отличающихся друг о друга довольно характерными особенностями.

Проблемист никогда не должен упускать таких возможностей. Нужно отметить здесь очень любопытный факт: каждая новая задача из определенной тематической группы дается проблемисту легче, чем самая первая. Это звучит немного парадоксально, — потому что с каждой новой задачей составитель исчерпывает возможные для темы механизмы и ему становится все труднее и труднее находить новые. И все-таки, — каждая последующая задача дается композитору обычно легче, чем предыдущая. Это находит свое объяснение, конечно, в том, что при работе над первой еще задачей, автор ее как бы сживаетея и с самой темой и с ее механизмами; он уже чувствует, чего можно добиться от темы помимо его первой задачи, уже заранее прикидывает и намечает иные возможности схем. Совершенно очевидно, что эти лишь намеченные, но неиспользованные возможности проблемист не в праве выкидывать из своего композиторского багажа и должен взять их с собою в творческий путь, как основу для целого ряда своих будущих композиций.

Такого рода воззрений придерживается большинство составителей нашего времени. Только на заре шахматной композиции, — лет 80 тому назад, когда область задачных идей была еще совершенно не разработана, проблемисты проявляли тенденцию не останавливаться подолгу на какой-нибудь одной идее, а

стараться охватить своим творчеством возможно больше различных идей и тем. Подобное положение вещей, вполне закономерное для соответствующего периода в истории задачной композиции, коренным образом изменилось к нашим дням. Элементы систематизации, научности и логической последовательности все более и более проникают в шахматную композицию, в определенном направлении видоизменяя приемы и методы работы проблемиста, — и это даже в области, казалось бы, чисто интуитивной, — в области нахождения, изобретения тем для его задач.

Практика всех крупнейших композиторов нашей эпохи подтверждает нашу мысль, — и, в особенности, практика композиторов [ново-американской школы](#), в которой систематизация доведена до высокой степени научности. Показательно в этом отношении творчество Эллермана, дающего на какуюнибудь специфическую тему длинный ряд задач, почти до конца исчерпывающий возможности этой темы. Но совершенно аналогичным образом работают и другие современные нам мастера.

Начинающий составитель, конечно, не может справиться с большой цифрой задач, иллюстрирующих определенную тему. Ему недостает владения в полном объеме современной техникой и эрудиции в области композиции. Но цифру в 5-8-10 задач на одну тему мы бы очень рекомендовали начинающему проблемисту. Пусть только он не задумывается над тем, будут ли все эти 5-10 задач напечатаны, пусть он расценивает эти задачи как чисто учебную работу, необходимую и полезную в первую очередь только для него самого. Избирая какую-нибудь тему, пусть составитель не боится возможных совпадений. На первых порах совпадение, вероятно, и даже наверняка будет иметь место. Чем легче, обычнее, проще, — а, значит, и чем старше тема, тем больше шансов за то, что она уже была использована раньше. Но это вовсе и не должно смущать начинающего проблемиста. Главная цель, которую он должен себе поставить на первых шагах своего самостоятельного творчества, — это — овладеть композиторской грамотностью и техническими навыками и умением. И чем разностороннее будет он разрабатывать каждую отдельную, хотя бы и наипростейшую тему, тем больше пользы окажет ему это в дальнейшем. У него появится определенное чутье, позволяющее ему и быстро подобрать нужный вариант к его задаче, и набросать нужную ему схему, и сразу же охватить все те возможности, которые следует ждать и искать в набросанной им схеме. Все это как нельзя больше облегчит и его творческую и чисто-техническую работу в будущем.

VI. ГДЕ ИСКАТЬ НОВЫЕ ТЕМЫ?

"Ну, хорошо, — скажет читатель: — я уже ознакомился со всем тем, что необходимо знать проблемисту; я приобрел все нужные мне технические познания; я уже умею составлять задачи соответственно современным требованиям в отношении их грамотности; я умею даже — ту тему, которую я выбрал для одной своей задачи, — эту тему я уже умею варьировать в целом ряде задач. Но где же я стану искать темы для моих задач? Где я буду находить комбинации и идеи, которые должны быть положены в основу моих композиций? Ведь не могу же я ограничиваться или самыми элементарными идеями, или же, попросту говоря, "заимствовать" темы уже напечатанных задач других авторов?"

Эти вопросы чрезвычайно важны и серьезны; в сущности, лишь ответив на них, мы сможем сказать, что дали проблемисту то основное, чего он от нас ждет. Ведь, в конце концов, все техническое искусство композитора не представляет собой какой-то обособленной части его творчества. Техника дает определенный эффект лишь при применении ее к какому-то объекту. В шахматной задаче техника и замысел образуют единое целое, воспринимаемое нами как нечто неделимое. Правда, мы почти всегда, в процессе оценки задачи, отделяем одно от другого; мы определяем идею задачи и смотрим потом, как эту идею автору удалось выразить; говорим в этом случае, что автор справился или не справился с поставленной себе целью. Однако общую оценку задаче мы даем исходя из задачи в ее целом. Мы говорим: "плохая задача", характеризуя и композицию с интереснейшей идеей, но слабую в техническом оформлении, и задачу, безупречную технически, но с бедным внутренним содержанием. И наоборот, мы назовем задачу хорошей только тогда, когда ее содержание, замысел находится в соответствии с высоким его техническим оформлением. Можно сказать еще больше: чем выше техника проблемиста, тем серьезнее, значительнее должен быть и объект ее применения. Проблемист, стоящий во всеоружии современной техники, не может ограничиться перепевами старых задачных мотивов, следовать по пути, проложенному другими авторами. Он с необходимостью должен искать новых путей. Он должен отыскивать новые комбинации для своих задач и именно к новым комбинациям прилагать свою технику. Только при этом условии техническое искусство не будет для проблемиста или игрушкой, или ненужным и мертвым балластом. Вопрос о темах, таким образом, — коренной вопрос для составителя.

Несколько путей можно указать сейчас, следуя которым проблемист ищет темы и комбинации для своих произведений.

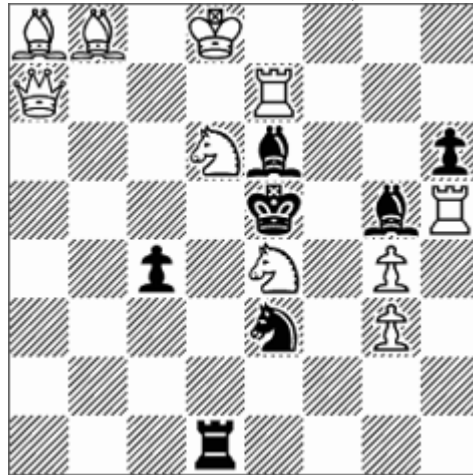
Первый путь — для проблемиста самый легкий и самый простой (но это — лишь в отношении выбора темы, а не реализации темы в задачу). Первый путь представляется тогда, когда проблемист составляет задачу на уже готовую, заранее определенную и заданную тему. Этим путем проблемисту приходится идти, когда он принимает, например, участие в каком-либо "тематическом конкурсе", то есть в таком, в котором для всех конкурирующих задач устанавливается одна единственная, выбранная независимо от проблемиста тема. В этом случае составителю не нужно изобретать ее; он должен только найти для заданной определенной темы возможно лучшее выражение. Можно подумать, что при таком условии сильно умалется и даже сводится почти на нет творческий момент в работе проблемиста. Можно подумать, — и частица истины в этом есть, — что творческий момент преимущественно-то и проявляется в процессе изобретения темы, а реализация темы в "осязаемую" форму относится уже к техническому уменью. Однако это не совсем так. Творчество проблемиста не ограничивается лишь изобретением какой-либо темы; оно простирается дальше, пропитывая весь процесс составления задачи от самого его начала и до самого конца. Нахождение схемы, хотя бы и для заданной откуда-то со стороны темы, оперирование материалом и целесообразное его размещение, диктуемое особенностями темы, характер создаваемых вариантов, выбор вступительного хода, и т. п. — все это никоим образом нельзя отнести к области "голой техники" проблемиста или исключить отсюда чисто-творческий момент.

Этим-то и объясняется то, что на тематических конкурсах одну и ту же, зачастую чрезвычайно узкую и не допускающую широких отклонений, тему различные проблемисты трактуют по-разному, внося в свои произведения заметные и ясные черточки своей творческой индивидуальности.

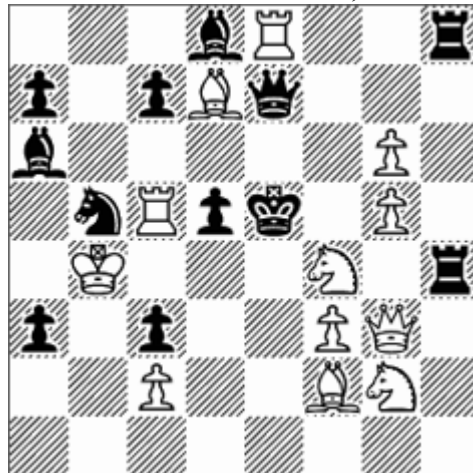
Хорошим примером ко всему сказанному может служить следующая, взятая из одного и того же конкурса, пара задач (диагр. №40 и №41).

Обе эти задачи участвовали в особом тематическом конкурсе в 1926 году. Темой их обеих является развязывание белых фигур черным королем. При первом же взгляде на эти задачи бросается в глаза их почти полное сходство: сходство схем, сходство вариантов, сходство конфигураций. Однако обе эти задачи не тождественны; это две существенно разные задачи и обе они имеют каждая в отдельности право на самостоятельное существование.

№40. Л. А. И.
II приз
"Grantham Journal", 1926



№41. К. А. К. Ларсен
"Grantham Journal", 1926



В моей задаче я, отыскав для нее схему, не задавался никакими усложнениями темы; я был доволен тем, что задача у меня вообще "вышла", — это была одна из моих первых двухходовок, и я не мог себе позволить роскоши, как в позднее время, "бесцеремонного обращения" с составляемой задачей, Ларсен же, — избрав по существу ту же самую схему, что и я, — решил усложнить задачу добавлением еще одного развязывания коня f4 (1...♘d4 2.♘d3#) и повторением имеющегося тематического мата 2.♙:d5# (после 1...♘d6). Правда, ему пришлось ради этого порядком загромождать задачу (пешки a3, a7, c3 и c7), но здесь вопрос уже не техники, а личного вкуса автора. Моя же собственная техника в то время была, конечно, значительно ниже ларсеновской.

Второй путь, приводящий проблемиста к новым темам, базируется на систематике задачных идей и тем.

Задачные идеи и темы служат в наше время предметом тщательного изучения.

Устанавливается тесная зависимость или прямая связь одних идей с другими. Идеи и темы, имеющие общее друг с другом, объединяются в особые тематические группы. Систематизация идей, входящих в одну и ту же группу, часто дает возможность судить о том, не существует ли, внутри этой группы каких-либо новых, еще не открытых идей. В пояснение рассмотрим следующий пример.

Предположим, что мы задались целью систематизировать комбинации перекрытия и расположить их в табличку. Для простоты включим в эту табличку только комбинации в их основной форме, во-первых, — и комбинации, выгодные для атакующей стороны, — во-вторых. Атакующей стороной будут белые. Спросим теперь себя, какими признаками должны мы руководиться при составлении нашей таблицы? Прежде всего, будем различать комбинации перекрытия одноименных фигур и комбинации перекрытия фигур разноименных. Затем, разделим все комбинации по цвету участвующих в комбинации фигур: будем различать перекрытия белых фигур и перекрытия фигур черных. И наконец, остановимся еще на характере самих комбинаций, а именно, будем различать, используется ли перекрытие непосредственно или же для достижения результата перекрытия необходимо последующее отвлечение попавшей на [критическое поле](#) фигуры; таким образом, будем различать перекрытия с первичным и вторичным характером.

Исходя из указанных принципов, мы можем построить следующую схематическую таблицу.

Перекрытие фигур:		белых	черных
Разноименных	первичное	1	2
	вторичное	3	4
Одноименных	первичное	5	6
	вторичное	7	8

Какие из этих комбинаций перекрытия нам знакомы? Прежде всего, комбинация 2 — перекрытия разноименных черных фигур с первичным (то есть непосредственным) характером использования. Это будет всем известная комбинация [перекрытия Гримшоу](#). Затем столь же хорошо знакома нам и комбинация 8, являющаяся ничем иным, как [перекрытием Вурцбург-Плахутты](#). Комбинация 3 есть знаменитая ["индийская" комбинация](#), а 1 получила название

"комбинации Лойда-Ченея". Таким образом, четыре графы нашей таблички оказались уже заполненными. Но как обстоит дело с остающимися четырьмя графами — 4 и 6, с одной стороны, и с 5 и 7 — с другой? Могут ли существовать задачи, построенные на темы, определяемые указанными номерами нашей таблицы? Ответ на этот вопрос очень поучителен. Можно установить, что комбинации под номерами 5 и 7 вообще не могут встретиться в обычных задачах на прямой мат и что они могут быть реализованы только в "сказочных шахматах", — при наложении на задачу некоторых новых ограничительных условий. Но что касается комбинаций под номерами 4 и 6, то такие комбинации существовать могут и, таким образом, наша таблица непосредственно указывает путь, по которому может пойти проблемист, предлагая ему даже конкретную тему для реализации. Мы не можем сейчас входить в крайне интересные подробности, связанные с вопросом фактической реализации именно этих комбинаций 4 и 6; укажем только, что комбинация 4 впервые была осуществлена Циперлином в 1916 году, а комбинация 6 в тематически чистой форме еще не осуществлена и до сих пор. Толчком же к попыткам представления этой комбинации и была как раз таблица, подобная вышеприведенной.

Приведенный нами пример относится к классификации идей новонемецкой школы, допускающих систематизацию в наиболее полной степени. Однако и новоамериканские идеи и целый ряд других (например, идеи матовых положений) дают возможность широкого применения систематики, а вместе с тем, — и методов систематического отыскивания новых комбинаций.

Третий путь нахождения новой идеи для задачи достаточно близок к только что рассмотренному и основывается на умении проблемиста комбинировать уже известные ему идеи между собой. На первый план, таким образом, выдвигается здесь знакомство композитора с существующими темами, с имеющимися достижениями; иными словами, основное значение имеет здесь эрудиция проблемиста.

Мы сталкиваемся тут снова с тем вопросом, который ставили в самом начале нашей книги, — вопросом о том, что должен знать проблемист. И наша мысль о том, что чем больше он будет знаком с сущностью и духом шахматной игры, чем большая область шахматных идей и комбинаций будет им охвачена,— тем легче будет идти по самостоятельному творческому пути, — эта наша мысль находит еще раз себе подтверждение. Для того, чтобы произведения композитора, идущего по описываемому третьему пути, носили на себе печать новизны и оригинальности, недостаточно того, чтобы проблемист создавал только новые комбинации уже известных старых идей. В высшей степени существенно для этого и то, чтобы эти самые идеи, служащие составной частью сложной комбинации, была бы сами возможно более новыми и оригинальными. В этом случае новизна задачи будет как бы усиленной, а задача получит характер злободневности, модности или, как говорят, "актуальности".

Отдельные простые идеи могут быть скомбинированы между собой в одно сложное целое двумя различными приемами.

Первый прием сводится к тому, чтобы сгущать тематическое содержание в одном ходе, стараться довести число отдельных моментов в нем до максимума. Такое сгущение моментов является характерной чертой для ново-американской школы, давшей множество задач, насыщенных стратегическим содержанием в главных играх. Задачи этого типа можно назвать "многотемными" (политематическими), потому что сложная тема задачи состоит из нескольких, соединенных в одно целое, простых тем.

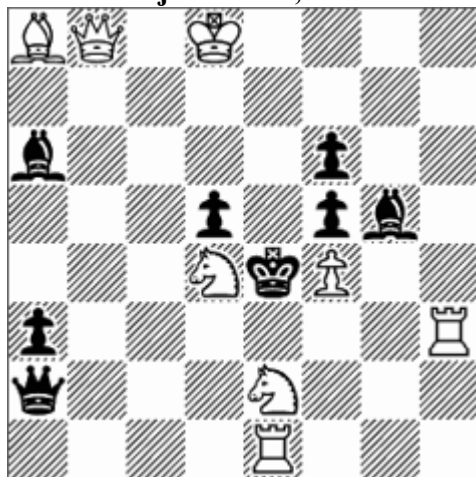
Второй прием несколько более "деликатен" и сущность процесса комбинирования идей при этом приеме будет несколько иная.

Рассмотрим для уяснения этого приема пример из моей недавней практики. Будем отправляться от двух простых тем: во-первых, от так наз. "шифманской защиты" и, во-вторых, — от темы, представленной в следующей задаче Мэнсфильда (диагр. №42).

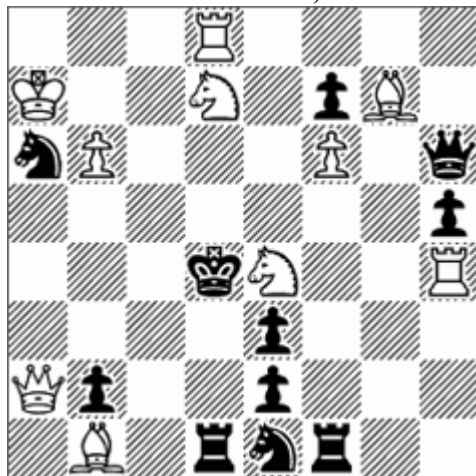
№42. К.Мэнсфильд

I приз

"Tijdschrift", 1928



№43. Л. А. И.
 "Bristol Times", 1929



Тема этой задачи состоит в самосвязывании двух черных дальнбойных фигур (♔ и ♕) и в игре белой батареи (♘d4,/ ♔b4), направленной к выключению несвязанной черной фигуры. Главные варианты задачи будут:
 1. ♔b8-b4 ♕:e2! 2. ♘b5# и 1... ♕:e2! 2. ♘b3#.

Возможна ли комбинация темы этой задачи с "шифманской защитой"? Оказывается, что вполне возможна, и мне удалось дать целый ряд задач, представляющих эту составную комбинацию. На диагр. №43 дана одна из них.

Центральные варианты задачи будут: 1... ♔:f5 2. ♘f2# и 1... ♕:f6 2. ♘g5#, — вполне, как видно, эквивалентные главным вариантам задачи Мэнсфильда; ничего нового, более сложного, углубляющего, в них нет, — по крайней мере, если брать только вторые ходы белых! Но мы сейчас же почувствуем различие этих вариантов в той и в другой задаче как только спросим себя: ради чего черные идут под самосвязку? В задаче Мэнсфильда они это делают просто для того, чтобы снять удар белых на клетки d4 и f4; в моей же задаче черные связываются для того,— и только для того,— чтобы белые развязали их на втором ходе, если вздумают проводить угрозу! (2. ♘e5#). А в этой-то мотивировке полезности самосвязывания черных фигур и состоит как раз "шифманская защита".

Таким образом, мы видим, что задача диагр. №43 по своему тематическому замыслу значительно шире предыдущей задачи и сочетает в себе тему задачи Мэнсфильда с темой Шифмана. Но легко усмотреть особенность такого сочетания: оно идет не по линии углубления, не по линии насыщения того или иного отдельного хода возможно большим числом различных моментов, а это сочетание движется по линии расширения тематической игры на весь вариант в целом. Здесь мы имеем дело с последовательным усложнением темы, когда

составные идеи следуют одна за другой в определенном порядке даже в чисто-временном отношении (по порядку ходов — сперва тема Шифмана, а потом игра белой батареей). При первом же приеме, — при создании проблемистом "многотемной" задачи, все сложное содержание ее выявляется как бы сразу, и все отдельные темы задача концентрируются в одном единственном ходе.

Наконец, четвертый путь, представляющийся проблемисту, — это путь, так сказать, интуитивного творчества, когда тема задачи изобретается проблемистом не посредством уже рассмотренных трех процессов, а "самостоятельно", как бы "по свободному вдохновению". Точно описать этот путь значительно труднее. Кроме того, следует иметь в виду, что и вопрос о "самостоятельном" творчестве и "свободном вдохновении" несколько более сложен, чем это можно подумать на первый взгляд. Дело все в том, что за весь период времени, предшествующий составлению какой-либо задачи, проблемист накопил в своей памяти большой запас где-то и когда-то виденных, полузапомнившихся ему идей. Этот запас идей, живущий, быть может, даже и не в самой памяти проблемиста, а где-то в области подсознательного, — неминуемо сказывается на творчестве проблемиста, лишь только последний начинает "самостоятельно" творить задачу. Накопленные в свое время идеи успели уже частично скомбинироваться в определенных направлениях, образовать, быть может, уже почти готовые новые формы, — и их-то композитор и кладет в основу своей задачи, рождающейся (для постороннего наблюдателя) как бы совершенно независимо и без воздействия со стороны других композиций. Описываемый четвертый путь творчества лучше всего будет охарактеризовать как такой, при котором проблемист не прибегает к сознательному синтезу уже известных ему задачных идей.

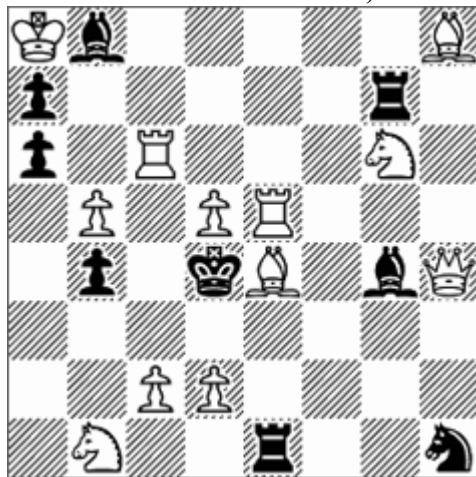
Очень интересным представляется следующее наблюдение. Часто бывает так, что просматривая чью-либо задачу, проблемист получает почти в готовом виде идею для своей композиции и, притом, — идею, заведомо в "чужой" задаче не заключающуюся.

"Чужая" задача является в этом случае как бы ускорителем того подсознательного психического процесса формирования идей, о котором мы только что говорили. Чаще, однако, бывает несколько иное: новая идея, изобретенная проблемистом под влиянием какой-нибудь задачи, имеет все же нечто общее, хотя, быть может, и очень отдаленное, с идеей этой "чужой" задачи. В обеих идеях имеется, значит, какое-то общее зерно, какая-то существенная часть, которую и выделяет проблемист, окружая ее новой оболочкой. Но процесс такого "выделения", аналитического рассечения идеи, представляется для проблемиста очень неопределенным и неуловимым и вряд ли опять-таки руководится в полной мере сознанием.

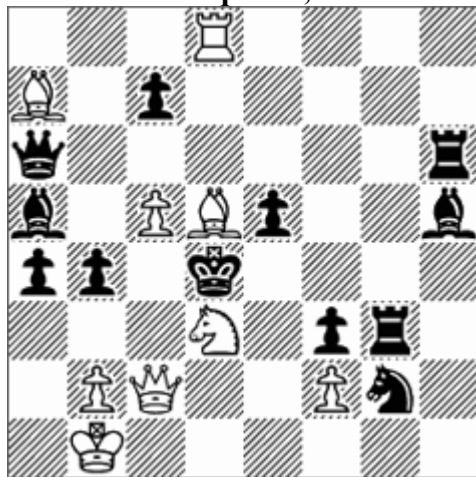
В качестве примера укажу на то, что именно этим путем у меня появилась, например, задача, представленная на диаграмме №45.

В конкурсе "Шахматного листка" за 1-е полугодие 1927 года I приз получила следующая задача Симховича (см. диагр. №44).

№44. Л. Симхович
I приз
"Шахматный листок", 1927



№45. Л. А. И.
"L'Echiquier", 1928



Идея ее заключается в критических ходах двух черных фигур, выключающих действия двух черных фигур на белые батарейные линии и выключаемых в свою очередь игрой белых батарей: 1. ♖b1-a3 ♜c7! 2. ♜e7# и 1... ♜e2! 2. ♜f3#. Зерно задачи — критические ходы указанного характера и игра белой батареей — перенесено и в задачу диагр. №45, где ему придана совершенно другая оболочка, да и само оно подверглось известным метаморфозам.

VII. ОПУБЛИКОВАНИЕ ЗАДАЧИ И ПОСЫЛКА НА КОНКУРСЫ

Эту заключительную главу мы посвятим некоторым, чисто практическим советам начинающему проблемисту.

После того, как задача составлена, встает вопрос: что делать с нею дальше? Первое — запишите эту задачу в особую тетрадь, которая предназначена для записи всех ваших композиций. И лучше даже — отпечатайте эту задачу на диаграмме шахматными штемпелями (имеющимися в продаже). Ваша тетрадь с диаграммными отпечатками задач будет иметь более нарядный вид, чем тетрадь с задачами, записанными буквами от руки. Кроме того, — это еще более существенно, — задача на диаграмме гарантирует вам в максимальной степени то, что вы не ошиблись при ее записи и не напутали чего-либо в нотации.

Мы посоветовали бы иметь даже две тетради для записи задач. В одну, служащую "черновой" тетрадью, следует заносить все задачи вами составленные; в эту же тетрадь следует вносить даже задачи и незаконченные (например, без первого хода, не выверенные до конца и т. д.), даже отдельные схемы или механизмы. Это будет у вас рабочая тетрадь, к которой вы будете прибегать постоянно в процессе составления. Вторую же тетрадь вы должны сделать "беловой". Вносите в нее только до конца выверенные задачи, а еще лучше — только те композиции, которые прошли испытание на конкурсе или в печати.

Для удобства обзора своих задач разбейте тетрадку (особенно это необходимо в отношении "беловой" тетради) на несколько частей, — специально для двухходовых, трехходовых, многоходовых задач, этюдов и т. п. Над каждой диаграммой отмечайте дату и место первого опубликования задачи, а под диаграммой — пишите решение задачи, как оно обычно записывается. Полезно указывать здесь же и дату составления задачи. Наконец, если это возможно, старайтесь приводить в "беловой" тетради те комментарии, которые задача вызвала со стороны судей конкурса (если она участвовала в конкурсе) или редакторов задачных отделов. Все это будет способствовать наибольшей полноте впечатления от задачи даже для вас самих, напоминая о некоторых для вас интересных подробностях из жизни задачи, которые при других обстоятельствах могут легко позабыться.

Наконец, перенумеруйте все диаграммы в тетрадке. В таком виде ваша коллекция задач будет иметь изящный и удобный для наведения всяких справок вид.

Итак, задача составлена, выверена до конца и занесена в тетрадку... Как поступить с нею в дальнейшем? Ведь будет мало смысла, если эта задача останется навеки-вечные погребенной в тетрадке и не увидит "божьего света", не будет где-то опубликована. Где же и когда ее следует публиковать?

Мы должны предостеречь от слишком раннего, от слишком поспешного опубликования задачи. Начинающие авторы постоянно делают ту очень серьезную ошибку, что слишком торопятся отослать в печать свои задачи, чуть ли не за минуту перед тем составленные.

Конечно, подобная поспешность находит себе в известной степени оправдание. Проблемист торопится опубликовать свою композицию потому, что хочет закрепить за собой право на ее авторство и право на приоритет ее идеи. Во многих случаях промедление с опубликованием задачи в какой-нибудь месяц может лишить композитора всех плодов его работы над задачей, потому что за этот период может быть опубликована совершенно тождественная задача другого автора. Однако, несмотря ни на что, здесь следует учитывать другое обстоятельство: излишняя поспешность с опубликованием задачи слишком часто приводит к тому, что проблемист публикует композиции весьма и весьма посредственного достоинства. Мы уже не говорим о том, что подавляющее большинство задач-скороспелок обладают различными формальными дефектами (побочные решения, нерешаемость и т. п.), — нет, мы хотим сказать то, что в такой задаче проблемист часто не дает всего того, что он может дать при более спокойных условиях, при более длительной выверке задачи и ее анализе.

Дело заключается в том, что при работе над задачей творческая мысль композитора идет до известной степени в определенном замкнутом направлении, движется почти, что по заколдованному кругу и не имеет силы сойти с предвзятого пути и дать проблемисту возможность взглянуть на задачу другими глазами с какой-то другой точки зрения. Проблемист находится всецело под впечатлением того круга идей, в который он вступил, начиная составлять данную задачу. А между тем, — взгляни он на свое произведение с иной точки зрения, он, несомненно, увидел бы в своей задаче кое-что новое, быть может очень интересное и достойное для включения в основное ядро задачи. Вот эти-то новые возможности, не замечаемые проблемистом, находящимся всецело под впечатлением "предвзятых" идей, — и должны быть вскрыты до конца. А на это потребно время; нужен известный перерыв, известное расстояние между моментом окончания составления задачи и моментом подхода к ней под новым углом зрения. Отсюда и следует, что лучше несколько задержаться с отсылкой задачи в печать или на конкурс и постараться, если это вообще возможно, еще более улучшить задачу. Лучше иногда будет даже "потерять" задачу, чем выбрасывать в свет посредственное, незавершенное, недостаточно художественное произведение. Само собой разумеется, что при таком "медлительном" способе отсылки задач уменьшается и процент неправильных,

так как проблемисту легче найти побочное решение или нерешаемость, подходя к задаче как бы со стороны и смотря на нее более объективно.

Теперь перед начинающим проблемистом, который воспользовался этим нашим советом, встает еще один новый вопрос: куда послать задачу? Три возможности, обычно, открываются перед ним, — возможности, требующие известной постепенности в переходах от одной к другой. Эти возможности будут: дать задачу для напечатания в газетном шахматном отделе, послать ее в шахматный журнал и отправить задачу на тот или иной конкурс. Опытные проблемисты обычно соразмеряют качество своей задачи с той ролью, которую задача должна по их мнению, сыграть. Поэтому лишь наилучшую свою задачу опытный проблемист посылает на имеющий важное значение конкурс, ибо в конкурсе этой задаче придется выдержать серьезную борьбу с конкурентами, — а нужно, чтобы эта борьба была успешной!

У начинающих же композиторов замечается как раз противоположная тенденция: они любят посылать первые же свои попытки в композиции на серьезный конкурс, совершенно не оценивая ни своих сил, ни сил своих противников. О результатах говорить, конечно, не приходится: обычно задачи начинающего автора, слишком понадеявшегося на себя, оказываются забракованными и вообще исключаются из конкурса, как не удовлетворяющие нормальному конкурсному "стандарту".

Поэтому и здесь для начинающего композитора "торопливость" будет бесполезна. Если проблемист хочет работать, совершенствоваться, то конкурсы от него "не уйдут"; он рано или поздно выступит на них, но уже вооруженный с ног до головы всем техническим и идейным оружием шахматного композитора.

Начинающий проблемист в первую очередь должен посылать свои задачи в газетные шахматные отделы и во вторую — в специальные шахматные журналы. В обоих этих случаях ему легче всего будет получить необходимую помощь со стороны компетентного редактора задачного отдела. Этот последний укажет на недостатки задачи, на способы их устранения, даст ряд советов относительно идеи задачи и технических рецептов. А это-то как раз и является самым необходимым для начинающего автора.

Итак, известная постепенность в выборе места напечатания задачи должна существовать и она определяется подготовленностью автора задачи. Но предположим теперь, что начинающий проблемист достиг уже известных успехов в композиции и чувствует себя достаточно сильным, опытным и технически-подготовленным, чтобы выступить на одном, быть может даже международном, конкурсе.

Технические правила посылки задач на конкурсы несложны и в большинстве одинаковы для всех конкурсов. Конкурс называется "открытым", если задачи посылаются под фамилией их авторов; конкурс называется, наоборот, "закрытым", если каждая задача посылается под каким-либо девизом, а фамилия и адрес автора задачи сообщаются в отдельном запечатанном конверте (посылаемом в одном письме с задачей). Это делается для того, чтобы обеспечить в максимальной степени инкогнито автора и объективность судей конкурса. На всех конкурсах выставляется обязательное требование: присылать задачи напечатанными на диаграммах и с приведением решений. Отдельные подробности условий конкурсов указываются в объявлении о них.

Но тут встает более сложный вопрос, уже не технического порядка, а по существу: на какой конкурс послать задачу? На каком конкурсе из числа объявленных проблемист должен остановить свое внимание? Куда послать вот эту задачу, а куда вот ту? И имеет ли какое-нибудь значение такого рода выбор; не все ли равно, куда послать действительно хорошую композицию, ведь она на всяком конкурсе должна быть отмечена?

Вопрос этот, однако, не разрешается таким простым "все равно"... Совсем не безразлично, на какой конкурс и к какому судье проблемист пошлет свою задачу.

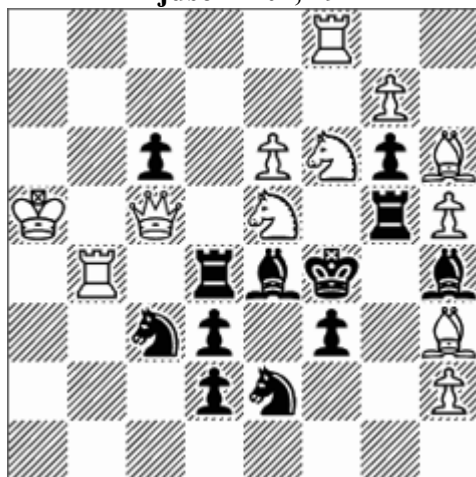
Проблемист должен рассчитывать не только на свою задачу, но должен принимать во внимание личные вкусы и симпатии судьи. Проблемист должен не столько требовать от судьи внимания к своей задаче, сколько быть знакомым, что требует судья от присылаемой к нему на конкурс композиции. Дело в том, что художественные воззрения судей играют главную роль в присуждениях по конкурсам. Если я знаю, что судьей в конкурсе трехходовок является проблемист — приверженец ново-немецкой школы, то я не пошлю на этот конкурс задачи чисто чешского стиля,— и наоборот. В этих случаях вопрос решается сравнительно легко. Но и в пределах одной школы симпатии судей,— ее последователей, — не заключены в узкие и прямолинейные рамки. И здесь проблемисту нужно выработать в себе известную способность к ориентации во вкусах различных судей, даже придерживающихся одних и тех же общих воззрений. Даже внутри определенной школы судьи могут оказывать предпочтение тому или иному типу задач, принадлежащих, по существу, той же школе. Поэтому, проблемисту следует очень и очень считаться не только с принципиальными воззрениями судьи, но и с индивидуальными его вкусами и симпатиями.

В частности, например, композитор двухходовых задач, — если даже исключить такие крупные, но стоящие особняком, разделы двухходовок, как задачи на white to play и задачи с [правильными матами](#), — он должен знать о том, что существует даже внутри современной двухходовой школы целый ряд отдельных типов задач, более или менее заметно отличающихся между собой.

Мы считаем не лишним охарактеризовать главнейшие из этих типов и выявить их отличия друг от друга.

Первую группу образуют задачи, которые можно назвать "комплексными": содержанием их служит идея очень сложная, являющаяся соединением нескольких отдельных, более простых идей. Главные варианты такой задачи являются комплексом, объединяющим в себе целый ряд тем. Это те задачи, о которых мы говорили отчасти ранее. Внешний рисунок и построение задачи этого типа обычно бывают очень громоздки: сложность замысла приносит ущерб художественности задачи. Однако во многих случаях эти задачи бывают оригинальны. Примером задачи этой группы может служить композиция, представленная на диаграмме №46.

№46. Л. А. И.
I приз
"Tijdschrift", 1927



Вторую группу образуют задачи с ясно выраженным рекордным характером: это так называемые задачи — "таски" (task). В них какая-нибудь комбинация представлена максимальное число раз; оригинальность задачи будет чисто количественного характера, стремление автора добиться поставленной цели, во что бы то ни стало, в явный ущерб художественности будет сказываться в задачах этой группы еще сильнее, чем в задачах предыдущей группы. Лишь очень редкие "таски" сочетают в себе рекордное достижение с художественностью конструкции и в большинстве оказываются для автора как бы счастливой находкой.

№47. Л. А. И.
II приз
"L'Echiquier", 1929



Примером задач второй группы служит диаграмма №47: так называемое "сложное блокирование" (т. е. выключение белых фигур на матующем ходе в результате блокирования полей вокруг черного короля черными же фигурами) проведено в задаче рекордное число раз. Рассмотрите идейные варианты: 1. ♖h6-g7 c6 2. ♜f6#, 1...c5 2. ♜d6#, 1...♜c5 2. ♜e7# , 1...♜bd4 2.e4#, 1...♜cd4 2. ♜e4# и 1...e4 2. ♜Kf4#. Данная позиция по своей легкости, четкости (нет ни одной дуали) и изяществу является исключением из общего правила.

Третью группу составляют задачи, являющиеся оригинальными в типичном значении этого слова, содержащие в себе действительно новую и свежую идею и, притом, — достаточно простую, т. е. не являющуюся, подобно идеям 1-й группы, новым соединением ряда старых идей. Примерами задач этой группы могли бы быть первые задачи Шифмана с "шифманской защитой", первые же задачи на "анти-Гетгарт" и т. д. В качестве примеров одной из разновидностей этой группы можно было бы указать на задачи с ["комбинациями в попытках"](#), получившие распространение за последние годы у нас в СССР, — поскольку сами "комбинация в попытках" являются новостью для двухходовой задачи. Любопытным образцом является задача на диагр. №48, в которой "комбинации в попытках" имеют место не на 1-м ходе белых, а на втором.

№48. Л. А. И.
"Magyar Sakkvilag", 1930



Центральные варианты задачи: 1. ♔d8-f6 ♕:g6 2. ♘c2# (но не 2. ♘d3+?, потому что этим развязывается черный слон); 1... ♕g5 2. ♘a6# (опять-таки не 2. ♘d3+? по той же причине) и 1... ♕a5 2. ♘d3# (а теперь "развязать" черного слона уже возможно; правда, он уже развязан ходом черного короля).

Попытки играть 2. ♘d3# в первых двух вариантах и сообщают задаче характер оригинальности, ибо тема задачи и заключается в существовании этих попыток.

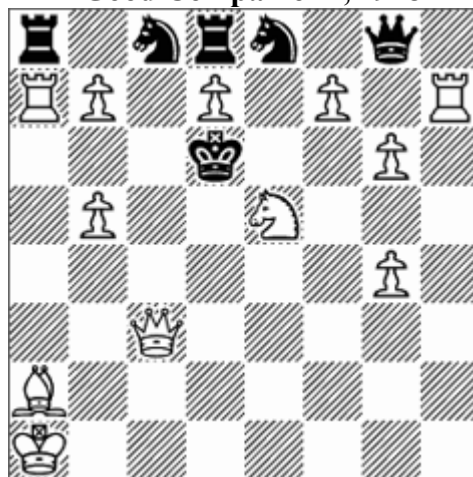
К четвертой группе следует отнести задачи, которые можно было бы назвать "художественными" (конечно, только не в смысле задач с правильными матами). В таких задачах обычно нет какой-нибудь новой идеи, которой задача поразила бы решателя. Она построена на старую тему, но в ней так удачно скомбинированы уже привычные идеи, так гармонично соединены отдельные части, что задача очаровывает совершенством своего построения и полным соответствием между замыслом и формой. В такой задаче чрезвычайно экономично использован материал, очень точно отшлифован каждый ее вариант, выбран хороший вступительный ход и изгнаны (в большинстве случаев) дуали. Иллюстрацией задач этой группы может до известной степени служить диаграмма №49.

№49. Л . А. И.
IV приз
"Pewarta Soerabaja", 1928



И, наконец, к пятой группе можно отнести "экстравагантные" задачи, идея которых заключается либо в неожиданном первом ходе, заставляющем решателя порядком "поломать голову" и дающем эффект какого-то трюка, — либо в вариантах, обращающих на себя внимание своею вычурностью.

№50. Д.Стимсон
"Good Companion", 1918



В задаче на последней диаграмме № 50 — необычное расположение материала, и неожиданный вступительный ход (1. ♘c4+!), и ряд своеобразных вариантов, которые нужно порядочно поискать, прежде чем отыщешь...

В подобного рода задачах есть что-то от Лойда, в наше время уже редко встречающееся, — вероятно потому, что в них центр тяжести задачи значительно смещен в сторону сравнительно с современными нам задачами.

УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ

Антикритический ход

ход фигуры через критическое поле, делающий невозможным ее перекрытие на этом поле.

Батарея

такое положение двух фигур на доске, когда по линии действия какой-нибудь дальнбойной фигуры стоит другая фигура; при ходе последней открывается действие первой. Батареи могут быть белые (когда обе составляющие батарею фигуры — белые), черные (при черных составляющих фигурах) и смешанные (одна фигура — белая, вторая — черная). Если линия действия дальнбойной фигуры направлена непосредственно на поле, занятое неприятельским королем, то батарею называют прямой, если же линия действия направлена лишь на одно из соседних с неприятельским королем полей, то батарею называют косвенной.

Блокирование

попадание на определенное поле какой-либо фигуры, делающее таким образом невозможным попадание на то же поле другой фигуры.

Блокирование сложное

такое блокирование поля, соседнего с черным королем черной фигурой, при котором оказывается возможным снятие удара белой фигуры на блокируемое поле путем выключения ее действия другой белой фигурой. В задаче №47 во всех тематических вариантах имеет место сложное блокирование. Напр., после 1...с7-с6 оказывается возможным ход 2. ♖f6#, выключающий действие белой ладьи g6 на поле с6.

Вариант

путь решения задачи, который определяется тем или иным выбором ходов черных в процессе решения; эти ходы влекут за собой определенные ответы белых, а цепь ходов и черных и белых (начиная от 1-го хода черных и вплоть до матующего хода белых) и образует вариант.

Вариант главный

вариант, выражающийся составляющими его ходами тему или идею задачи или — приводящий к тематическому матовому положению.

Вариант побочный

вариант, не являющийся главным и имеющий для задачи лишь второстепенное значение.

Включение (действия фигуры)

открытие удара дальнбойной фигуры на какое-либо поле или линию путем ухода с линии действия первой фигуры другой фигуры. В широком смысле слова включение равносильно результату реализации батареи, однако термин "включение" по преимуществу употребляется в отношении открытия удара белой фигуры, направленного на одно из полей матового положения.

Вступительный ход решения

первый ход решения задачи.

Вурцбурга-Плахутты перекрытие

взаимное перекрытие двух одинаководвижущихся дальнобойных фигур (одноцветных). Примером может служить следующая задача: Э.Палькоска.

Белые — ♖a8; ♜b2; ♙d6; ♘a3, b8. Черные — ♗a5; ♝c1, h5; ♚e1; п. a4 (3#).

1. ♜b7 (угроза 2. ♜a7+) ♝c1-c5 2. ♜b5+; 1... ♝h5-c5 2. ♚c7+.

Выключение (действия) фигуры

устранение удара дальнобойной фигуры на какое-либо поле или линию путем попадания другой фигуры на линию действия первой. Выключение, таким образом, эквивалентно перекрытию, однако термин "выключение"

употребляется преимущественно при таких перекрытиях, которые выгодны для той стороны, которая проводит выключение.

Гетгарта тема

двухходовая задачная тема, заключающаяся в том, что на матующем ходе белые получают возможность развязать черную фигуру благодаря тому, что последняя оказалась перекрытой другой черной фигурой. См. главный вариант задачи №99: 1. ♚d6 ♙a5! 2. ♘c4#.

Гримшоу (перекрытие)

перекрытие двух разнодвижущихся черных (в задачах на прямой мат) дальнобойных фигур на одном поле, напр. ♙ и ♙. См. варианты 1... ♚e3+ и 1... ♝e3 в задаче №38 (связанный ферзь в первом варианте играет роль диагональной фигуры — слона).

Идея задачная

замысел, положенный в основу задачи.

"Индийское" перекрытие (комбинация)

перекрытие двух разнодвижущихся дальнобойных белых фигур. Прототипом является следующая задача: Г.Ловдей. Белые — ♖a2; ♜d1; ♙g2, h6; ♞f2,g4.

Черные — ♗e4; ♘a3; ♞a4,e5 (3#). 1. ♙c1 a3 2. ♜d2 ♖f4 3. ♜a4#.

"Комбинации в попытках"

комбинации, имеющие место не в действительном решении задачи, но в ложных следах; от обычного ложного следа удобная попытка отличается четкостью и глубиной своего стратегического содержания. Употребляющийся для обозначения "комбинаций в попытках" термин "белые комбинации" — неправилен, так как сущностью подобной комбинации может быть и типично-черная (т. е. проводимая черными фигурами) игра.

Конкурс

соревнование шахматных композиций.

Критический ход

движение дальнобойной фигуры через критическое поле, делающее возможным последующее перекрытие этой фигуры на критическом поле. Ход 1. ♙c1 в задаче Ловдея (см. "Индийское перекрытие") — критический.

Критическое поле

поле, на котором возможно перекрытие, подготовленное критическим ходом, напр, поле d2 в той же задаче Ловдея (узкое значение термина); вообще, всякое поле, на котором возможна обструкция фигуры или открытие линии ее действия (широкое значение термина).

Ложный след

вступительный и следующие ходы в решении задачи, кажущиеся до более тщательного анализа действительно решающими задачу, однако опровергаемые той или иной защитой черных. Наличие сильных ложных следов, естественно, увеличивает трудность нахождения истинного решения задачи.

Лойда-Ченя перекрытие

перекрытие двух разнодвижущихся дальнобойных белых фигур. От "индийского" перекрытия отличается тем, что в последнем перекрытие является временным и критическая фигура (т. е. перекрытая) вновь получает возможность действия; при перекрытии же Лойда-Ченя устранение действия перекрытой фигуры является окончательным. Прототипом комбинации является следующая задача: Г.Ченей. Белые — ♔b8; ♚b3; ♙g7, h1; ♘d6; ♖b4,g3,g4. Черные — ♕d4; ♗d7,e5,e6,f5,g5 (3#). 1. ♙a8 fg 2. ♘b7 ♕d5 3. ♚d3#.

Мат

положение, когда король, находясь под шахом, не имеет хода и не может парировать шах ни одним способом.

Матовое положение

положение короля в момент мата в связи с конфигурацией других фигур, участвующих в образовании мата.

Многотемные задачи

задачи комбинирующие в себе в целом или в отдельном варианте несколько простых тем.

Начальное положение (задачи)

позиция до 1-го (вступительного) хода ее решения.

Нерешаемость

дефект задачи, состоящий в невозможности выполнить задание условия задачи (напр., мат в 2 хода) благодаря наличию непредусмотренных автором ходов защищающейся стороны.

Ново-американская задачная школа

одно из направлений в задачном искусстве, избравшее своей областью преимущественно двухходовые задачи и достигшее небывалого развития за последние 15 лет.

Ново-немецкая школа

направление в заданной композиции, культивирующее стратегические идеи.

Ново-чешская школа

направление в задачной композиции, разрабатывающее идеи матовых положений.

Обструкция

преграждение движения фигуры или путем занятия поля, на которое фигура могла бы пойти (блокирование), или же путем пересечения линии движения (или действия) фигуры (перекрытие).

Перекрытие

заграждение линии движения (или действия) дальнобойной фигуры путем попадания на одну из клеток этой линии другой фигуры.

Перекрытие взаимное

такая пара перекрытий на одном поле, когда в одном случае одна фигура перекрывается другой, в другом — вторая перекрывается первой.

Плахутты перекрытие

взаимное перекрытие двух одинаководвижущихся дальнобойных фигур при попадании на критическую клетку фигуры другого цвета. (Этим перекрытие Плахутты и отличается как раз от перекрытия Вурцбурга, при котором перекрытие проходит на свободной клетке.)

Побочное решение

последовательность ходов приводящая к выполнению задания задачи (напр., мат в 2 хода) путем иным, нежели задуманный автором.

Полусвязка

такое положение черного короля, двух черных фигур и дальнобойной белой фигуры на одной линии, что при отходе с этой линии одной или другой черной фигуры остающаяся фигура оказывается связанной.

Правильный мат

матовое положение, являющееся одновременно и чистым, и экономичным.

Развязывание

движение фигуры, уничтожающее существовавшую до того связку той или иной фигуры.

Решаемость

возможность выполнить задание задачи (мат в определенное число ходов) при всяких ответах защищающейся стороны.

Решение авторское

решение задачи, предусмотренное автором.

Связывание

невозможность фигуры уйти с занимаемого ею поля или линии ввиду открытия непосредственного удара на короля от враждебной дальнобойной фигуры.

Сказочные шахматы

область шахматной композиции, в которой или применяются отличные от обычных правила игры, или вводятся новые фигуры или пространство. Совпадение идей и задач — нередкий в композиторской практике случай, когда два автора, независимо один от другого, печатают две почти совершенно тождественные (по содержанию и форме) задачи.

Содержание задачи

идейный комплекс, уложенный в рамки задачи.

Стратегический момент

составляющий элемент той или иной стратегической идеи. К числу стратегических моментов принято относить: перекрытие, блокирование, связывание, развязывание, полусвязку и т. д.

Тихий ход

ход без шаха черному королю.

Угроза множественная

наличие нескольких угроз в задаче.

Циперлина перекрытие

перекрытие двух разнодвижущихся дальнобойных черных фигур на одном поле с той существенной особенностью, что для использования перекрытия необходимо последующее отвлечение занявшей критическое поле фигуры. В этом — отличие перекрытия Циперлина от обычного перекрытия Гримшоу, где использование перекрытия наступает немедленно. Прототипом является следующая задача: О.Циперлин. Белые — ♔a6; ♚h1; ♜d3; ♙b5,h6; ♞e8; ♚a3,g5. Черные — ♚c5; ♜g4; ♙g3,g8; ♚a4,c7,d5 (3#). 1.g5-g6 ♜f4 2.♙f8+; 1...♙f4 2.♚c1+.

Чистый мат

матовое положение, в котором каждое из 8-ми полей, окружающих матуемого короля, недоступно для него только по одной причине. Таким образом, напр., удар двух белых фигур на одно и то же поле матового положения мешает мату быть чистым; равным образом удар белой фигуры на определенное поле и блокирование его черной фигурой также нарушает чистоту мата.

Шифмана защита

самосвязывание черной фигуры, проводимое как цель защиты черных, — в силу того, что при попытке провести угрозу, белые в этом случае развяжут связанную черную фигуру. См. главный вариант задачи: Л.Исаев. Белые — ♔f8; ♚a5; ♜d1, g4; ♙f3, f4; ♞b7,c5; ♚a4,d3. Черные — ♔d4; ♚a3; ♞c2; ♚b2,d7,f6 (2#). 1. ♚a5-c7 ♚:d3! (угроза 2. ♙d2#).

Шора тема

двухходовая тема, заключающаяся в том, что белые своим первым ходом связывают белую и развязывают черную фигуру, а последняя, своими движениями, развязывает первую. См. задачу №35.

Экономичный мат

матовое положение, в котором принимают участие все фигуры (исключение допускается лишь для короля и пешек) матующей стороны.