

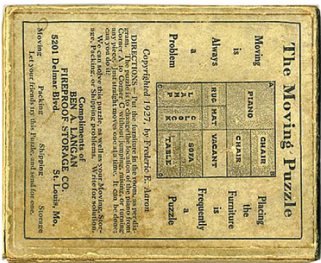
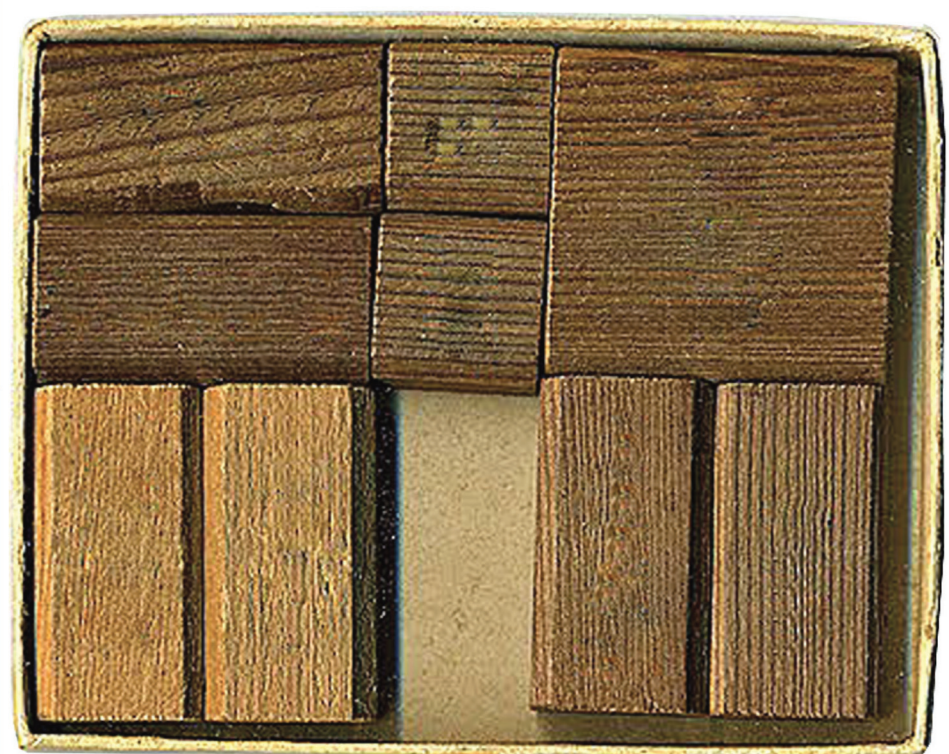


КОЛЛЕКЦИЯ ГОЛОВОЛОМОК

БРУСОЧКИ

В этом году исполняется 100 лет одной замечательной головоломке, ставшей родоначальницей целого семейства подобных игр. Автор головоломки Льюис Харди называл ее чемпионской. Но сейчас она больше известна как «клоцки» (klotzki – английское написание польского слова клоцкі – деревянные блоки). Головоломка Харди изображена на рисунке в центре. Требуется передвинуть большой квадрат из левого верхнего в левый нижний угол, не вынимая брусочков из коробки.

(Продолжение – на странице 18 внутри журнала)

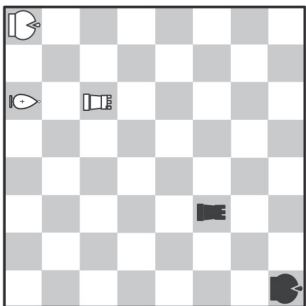


СИММЕТРИЯ

УКРАШАЕТ

Благодаря мотивам симметрии (и асимметрии!) шахматные задачи и этюды часто приобретают дополнительное изящество. Сейчас мы в этом убедимся.

Начнем с одной старинной миниатюры.



Р.Бианкетти

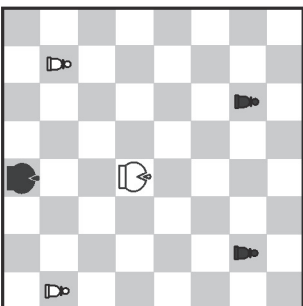
Выигрыш

После вступления 1. ♜b2! все фигуры на доске выстроились по большой диагонали. Ладья черных в опасности, и, в зависимости от того, куда она двинется, возникнут два симметричных варианта.

1... ♜f8 (1... ♜f7 2. ♜h3++ ♚g8 3. ♜h8×) 2. ♜c7+ ♚g8 3. ♜g7+ ♚h8 4. ♚a2!, и белые выигрывают ладью (но не 4. ♚b1 из-за 4... ♜f1+ 5. ♚a2 ♜a1+ 6. ♚b3 ♜a3+ 7. ♚c2 ♜c3+ 8. ♜:c3 мат).

Или

1... ♜b6 2. ♜g3+ ♚h7 3. ♜g7+ ♚h8 4. ♚b1! с аналогичным финалом (4. ♚a2? ♜a6+ и т.д.).



Г.Адамсон

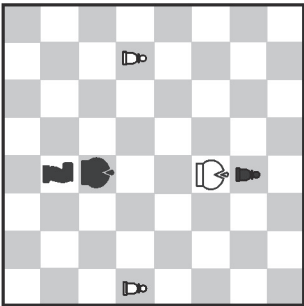
Выигрыш

В этом этюде одна из белых пешек должна двинуться вперед, но какая?

1. h4! ♚d2 2. ♚d5 ♚c2 3. b4 ♚b3 4. ♚c5 ♚c3 5. b5 ♚b3 6. ♚c6 ♚c4 7. ♚:c7, и белый король отправляется в победный марш на королевский фланг.

ШАХМАТНАЯ СІТРАНИЧКА

А симметричное вступление представляет собой ложный след: 1. b4? ♚d2 2. ♚d5 ♚c3 3. ♚c5 g5! 4. h3 ♚b3 5. b5 ♚c3 6. ♚c6 ♚b4 7. ♚:c7 ♚:b5 8. ♚d6 ♚b6 9. ♚e6 ♚c6 10. ♚f6 ♚d7 11. ♚:g5 ♚e8 12. ♚g6 ♚f8, и черные спасаются – с крайней пешкой выигрыша нет.



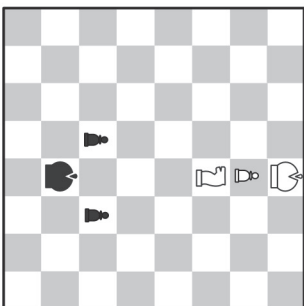
Э.Целлер

Выигрыш

А какой пешке первой стартовать в данной позиции? Ответ: никакой!

После 1. ♚c5! белые сохраняют симметрию и ждут, когда черные первыми нарушат ее.

Упускает победу как 1. b5? ♜d4+ 2. ♚:c7 ♚f4 3. b6 ♜c6+, так и 1. h5? ♜f4+ 2. ♚:c7 ♜:h5! 3. b5 ♜f4 4. ♚d6 ♜d3 5. b6 ♜b4 и 6... ♜a6. Обе попытки (симметричные!) не удались. 1... ♜f4 (1... ♚f3 2. h5!) 2. b5 ♚f3 3. b6 ♚g4 4. h5! или 2... ♜g6+ 3. ♚e6 ♚e4 4. b6 ♜f4+ 5. ♚f7! с победой.



Т.Дюсон

Выигрыш

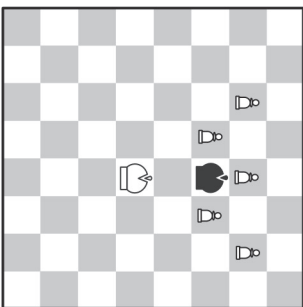
Здесь в распоряжении белых два логичных продолжения – 1. ♜d4+ и 1. ♜f4+, забывая с темном одну из проходных пешек. Линия «а», которая вносит в позицию асимметрию, как будто, не играет никакой роли. Кажется, что если выигрывает шах с d4, то достигнет цели и шах с f4. Однако к победе ведет лишь первый из них.

1. ♜d4+! ♚c3 2. ♚:f3 ♚:f3 3. ♚f8! d2 4. e8 ♚d1 ♚5. ♚h5+, и все кончено. Если черные не ставят ферзя, то зыгншпшь «ферзь против центральной пешки» легко выигран.

А вот 1. ♜f4+? дает только ничью – 1... ♚e3 2. ♜:d3 ♚:d3 3. ♚d8 f2 4. e8 ♚ ♚d2! Разница в том, что эншпшь «ферзь против слоновой пешки» уже ничейный (ситуация, когда белый король стоит близко к этой пешке, не в счет): 5. ♚b5 ♚e1 6. ♚b1+ ♚e2 7. ♚e4+ ♚f1 8. ♚e7 ♚g1 9. ♚g4+ ♚h1 10. ♚f3+ ♚g1 11. ♚g3+ ♚h1! 12. ♚:f2 мат.

Любопытно, что если линию «а» отрезать от доски, то выигрыша нет ни в одном случае, так как пешка «d» из ферзевой превращается в... слоновую.

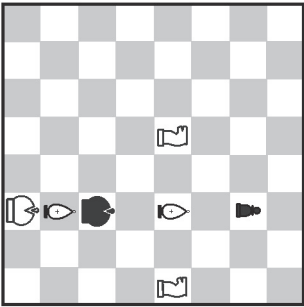
Следующая симметричная задача когда-то была пробным камнем для компьютера. Три белые пешки на поле ферзевой превращения, и ни одна из них не станет ферзем!



Ф.Хоффман

Мат в 3 хода

1. e8 ♜! ♚:d6 2. e8 ♜! ♚e6 3. ♜c6× или 1... ♚:f6 2. g8 ♜! ♚e6 3. ♜g6×.



Д Бройер

Мат в 4 хода

Какова роль вертикалей «а», «b» и «с», нарушающих симметрию в этой позиции? Интересно, что именно на этих вертикалях разворачиваются главные события.

1. ♜a7! Справа аналогичное поле отсутствует. 1...f6 2. ♜b6! Временно перекрывая слона. 2... ♚c3 3. ♜c4+ ♚f3 4. ♜d2×. Так называемая индийская тема, выраженная в симметричной форме.

E.Tuk