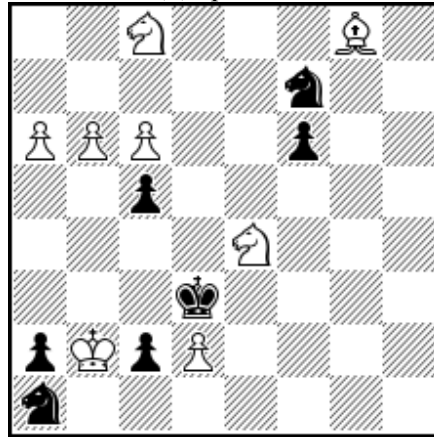


Этюд на мемориальный конкурс Марка Дворецкого

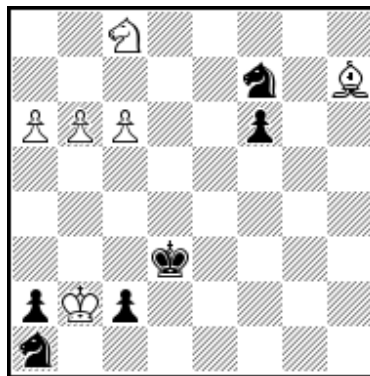
«Либо ты умираешь героем, либо живёшь до тех пор, пока не становишься негодяем».

С.Дидух
МК М.Дворецкого 2017



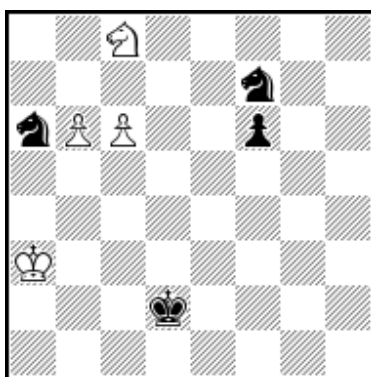
Выигрыш

Логический ложный след: 1.Nxc5+? Kxd2 2.Nd3 (После 2.Ne4+ Kd3 3.Vxf7 c1Q+ 4.Kxc1 Nb3+ 5.Kb2 a1Q+ 6.Kxb3 белые сохраняют опасные проходные пешки, но черные форсируют ничью путем 6...Qb1+ 7.Ка4 Qa1+ 8.Kb4 Qb2+ 9.Vb3 Qd4+ 10.Kb5 Qe5+ 11.Nc5+ Kd4 12.a7 Qxc5+ 13.Ка6 Qxc6 14.Ne7 Qe8 15.b7 Qxe7 16.b8Q Qa3+ 17.Kb6 Qxb3+ 18.Kc7 Qg3+ вечный шах.) 2...Kxd3 3.Bh7+



3...Ke2! Единственное. На других полях король попадает под шах.

а) 3...Kd2? 4.Vxc2 Nxc2 5.Kxa2 Nb4+ 6.Ка3 Nxa6



7.c7! Nxc7 8.bxc7 f5 9.Nb6 Nd6 10.Kb4 f4 (пешка должна спешить, иначе 11.Krc5) 11.Nc4+! шах!;

b) 3...Kd4? 4.Vxc2 Nxc2 5.Kxa2 Nb4+ 6.Ka3 Nxa6

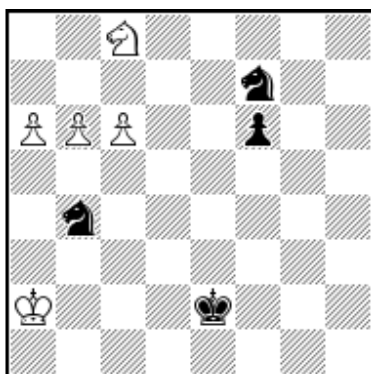
Возникла позиция, показанная на предыдущей диаграмме, но с черным королем на d4.

7.b7! Другой пешкой! 7...Ne5 8.c7 Nd7

(на 8...Nc4+ надо спрятаться от вилок 9.Ka2!; а после 8...Nc6 9.Ne7 Nxc7 10.Nxc6+ шах!)

9.Nb6 Nxc7 10.Nxd7 Na6 11.Ka4! f5 12.Ka5 f4 13.Kxa6+-.

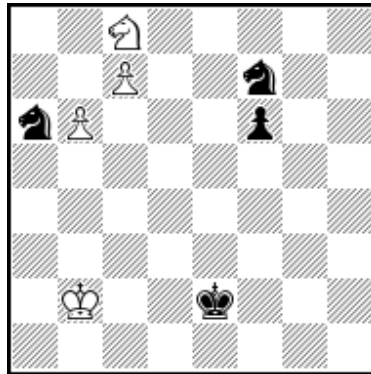
4.Vxc2 Nxc2 5.Kxa2 Nb4+



6.Ka3

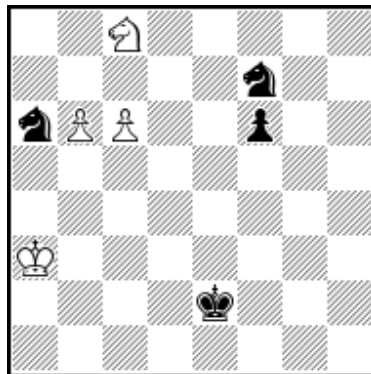
a) Ход 6.Kb3 плох из-за Nxa6 7.b7 Ne5 8.c7 Nc5+! Эта вилка стала возможной, потому что своим первым ходом белые освободили поле c5 от черной пешки.

b) Если сыграть хитро 6.Kb2!? Nxa6 7.c7,



то черный конь должен воздержаться от взятия пешки 7...Nc5! (7...Nxc7? 8.bxc7 f5 9.Ne7 Nd6 10.Nxf5 Nc8 11.Kc3!+-) 8.Kc3 f5 9.Kd4 Nb7 10.Kd5 (10.Ne7 Nfd6 11.Ke5 f4 12.Kxf4 Kd3=) 10...f4 11.Na7 Nfd6 12.Kc6 f3 13.Nb5 Nc8 (13...Na5+? 14.Kxd6 Nc4+ 15.Kc5 Nxb6 16.Nd4+!+-) 14.Kxb7 f2 15.Kxc8 f1Q=;

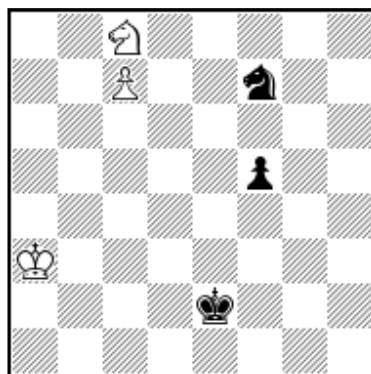
6...Nxa6



Теперь продвижение любой пешки безопасно для черных. 7.c7

7.b7 Ne5 8.c7 Nc6! 9.Ne7 Nxc7 10.Nxc6 без шаха! 10...Na6 11.Ка4 Nc5+! =.

7...Nxc7 8.bxc7 f5

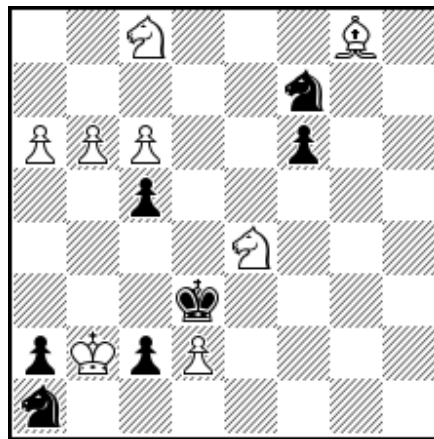


9.Ne7

Или влево 9.Nb6 Nd6 10.Kb4 f4 11.Nc4 без шаха! 11...Nc8!=.

9...Nd6 10.Kb4 (10.Nxf5 Nb5+! вилка спасает черных.) 10...f4 11.Kc5 f3 12.Kxd6 f2 13.Nf5 Kf3! (не 13...f1Q? 14.Ng3+). Пешка проходит, ничья.

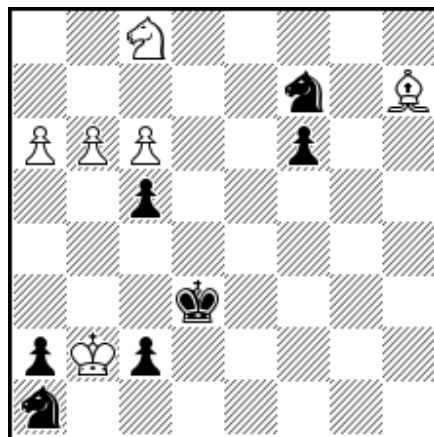
Итак, потеря пешки c5 на руку черным, поскольку поле b3 становится недоступным белому королю из-за вилки, а включение короля в борьбу другими путями неэффективно – черные обходят мины и защищаются темп в темп. Логично оставить героя в живых, чтобы тот стал негодяем.



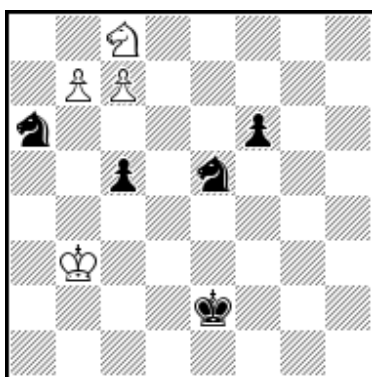
1.Nf2+!! Kxd2 2.Nd3 Kxd3

2...Nb3 3.Kxa2 c4 (3...Ne5 4.Vxb3 Nxd3 5.Vxc2) 4.b7 cxd3 5.b8Q c1Q 6.Qxb3, с выигрышем.

3.Bh7+



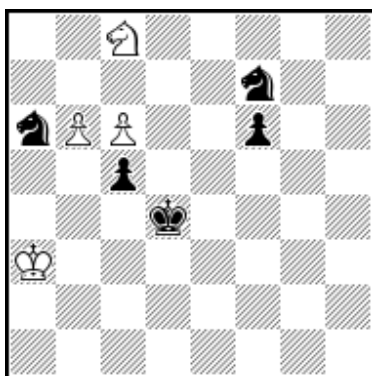
Теперь на 3...Ke2 4.Vxc2 Nxc2 5.Kxa2 Nb4+ последует 6.Kb3! Nxa6 7.b7 Ne5 8.c7



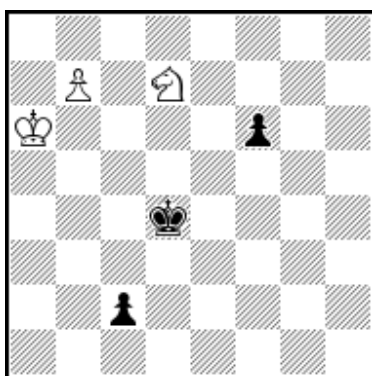
Пешка c5 мешает сделать вилку! 8...Nd7 (8...c4+ 9.Kc3) 9.Nb6 Nxc7 10.Nxd7 Na6 11.Kc4!
 (11.Ka4? c4 12.Kb5 c3 13.Kxa6 c2=) 11...f5 12.Kb5 f4 13.Kxa6 выигрыш.

Черный король вынужден остаться на вертикали «d». Но это может быть даже к выгоде черных – с королевской поддержкой у пешки c5 появляется шанс проскочить в ферзи и снова стать героем-спасителем.

3...Kd4 (на 3...Kd2 последует то же самое) 4.Vxc2 Nxc2 5.Kxa2 Nb4+ 6.Ka3! Nxa6

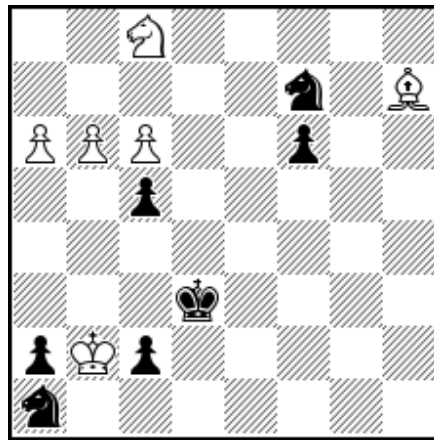


7.b7! Ne5 (7...Nd8 8.b8Q! Nxb8 9.c7+-) 8.c7 Nd7 9.Nb6 Nxc7 10.Nxd7 Na6 11.Ka4 c4 12.Ka5
 c3 13.Kxa6 c2



Осталось сделать последний шаг, но 14.Nc5! Kc3! Точно такой же трюк против коневой вилки король недавно исполнял на правом фланге, поддерживая пешку «f». Но в этот раз

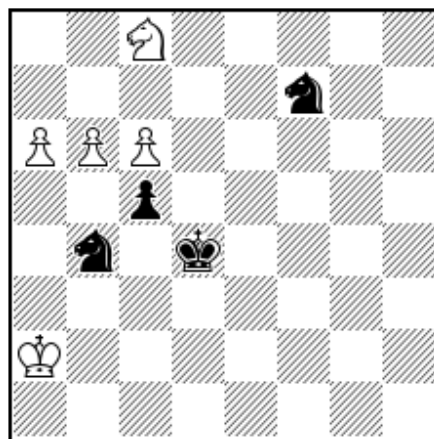
у белых есть комбинационное возражение 15.Nb3! Кxb3 16.b8Q+ шах. Черных губит пешка f6. Значит, надо из нее сделать героя!



3...f5!! 4.Bxf5+ Kd4!

Кстати, в случае 4...Kd2 5.Bxc2 Nxc2 6.Kxa2 Nb4+ 7.Ka3 Nxa6 8.b7 Ne5 9.c7 Nd7 10.Nb6 Nxc7 11.Nxd7 Na6 выигрывает только 12.Nxc5! Пешка осталась без защиты!

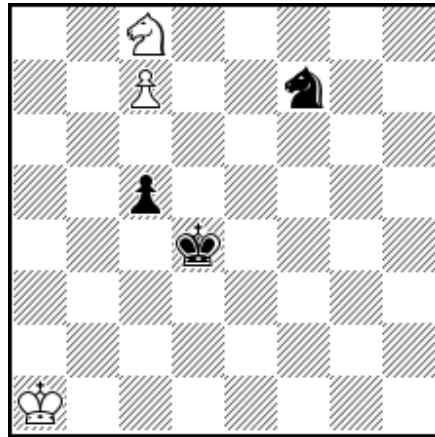
5.Bxc2 Nxc2 6.Kxa2 Nb4+



План черных срabатывает после 7.Ka3? Nxa6 8.b7 Ne5 9.c7 Nd7 10.Nb6 Nxc7 11.Nxd7 Na6 12.Ka4 c4 13.Ka5 c3 14.Kxa6 c2 15.Nc5 Kc3! (15...Kxc5? 16.b8Q c1Q 17.Qc7+; 15...c1Q? 16.Nb3+) 16.Nb3 Kxb3 17.b8Q+ Ka2, и когда белый ферзь уничтожит пешку, будет пат.

Но соревнование в хитрости еще не закончено. У белых есть возможность отразить логическую идею черных цугцвангом! Ловить соперника в цугцванг надо осторожно. После 7.Kb1? (ЛЛС) 7...Nxa6 8.c7 Nxc7 9.bxc7 Kd3! В цугцванг попадают белые! 10.Kc1 c4 zz 11.Kd1 c3 zz 12.Kc1 c2 zz 13.Na7 Nd6 14.Nb5 без шаха! 14...Nc8! =.

7.Ka1!! Nxa6 8.c7! Nxc7 9.bxc7



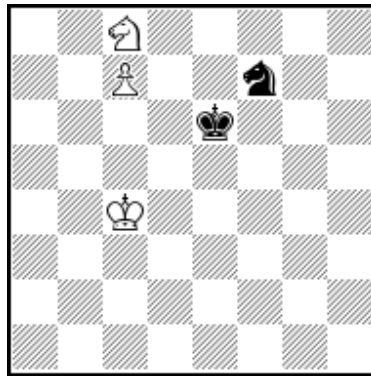
Поначалу даже не верится, что в этой позиции черные проигрывают. Оказывается, что их король не может приблизиться к белой пешке по прямой: поля d5 и f5 ему недоступны из-за шаха с e7, а на 9...Ke5 следует 10.Nb6 Nd6 11.Nc4+. Черная пешка снова стала антигероем, так как не пускает короля на c5, а времени на 9...c4 нет из-за грозящего Na7-b5+. Приходится идти в обход через g5.

9...Ke4!? (9...Kc3 10.Na7 Nd6 11.Nb5+) **10.Ka2!** zz

Не 10.Kb2? Ke5! Теперь сюда можно ступать! 11.Nb6 Nd6 12.Nc4+ Nxc4+! шах!

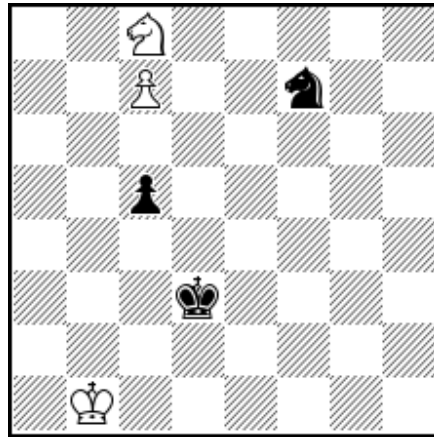
10...Kd3

10...c4 11.Kb1! Kf4 12.Kc2 Kg5 13.Kc3 Kf6 14.Kxc4 Ke6



Здесь временный барьер черному королю ставит конь 15.Nb6 Nd6+ 16.Kc5 и на попытку его прогнать 16...Nc8 следует 17.Kc6! (не 17.Nxc8? Kd7 18.Kb6 Kxc8 19.Kc6 пат). Из далекого угла белый король добежал к проходной раньше своего оппонента!

11.Kb1! Черные в цугцванге. (11.Kb2? Kd2 zz 12.Nb6 Nd6 13.Nc4+ Nxc4+ шах!)



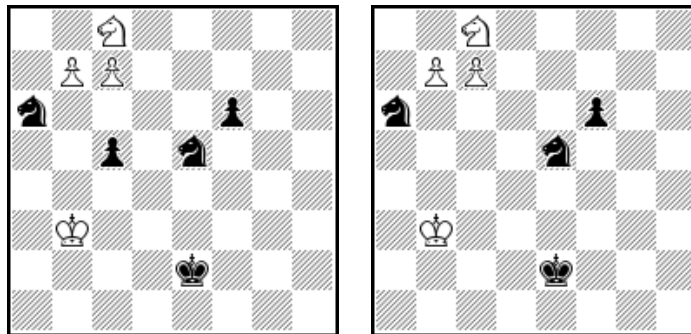
11...c4

Нельзя 11...Kd2 12.Nb6 Nd6 13.Nc4+!

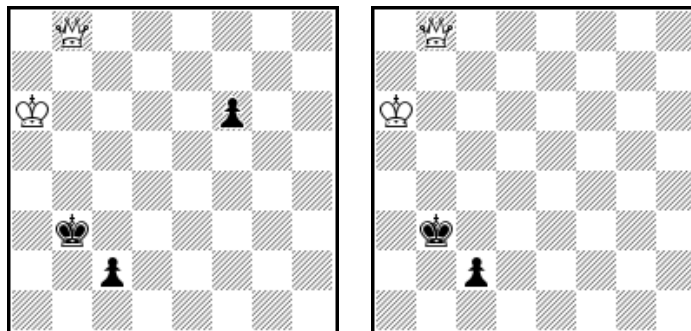
**12.Kc1 zz 12...c3 13.Kd1 zz 13...c2+ 14.Kc1 zz 14...Kc3. Черный король запатовал белого!
15.Na7 Nd6 16.Nb5+! шах! 1-0**

В этюде реализовано четыре масштабных логических идеи:

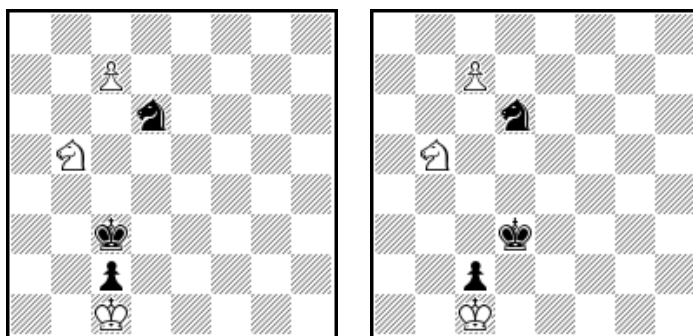
- 1) Сначала белые заглядывают на 8 ходов вперед и оставляют пешку c5 в живых **1.Nf2+!** (1.Nxc5+?), чтобы обезопасить своего короля от вилки.



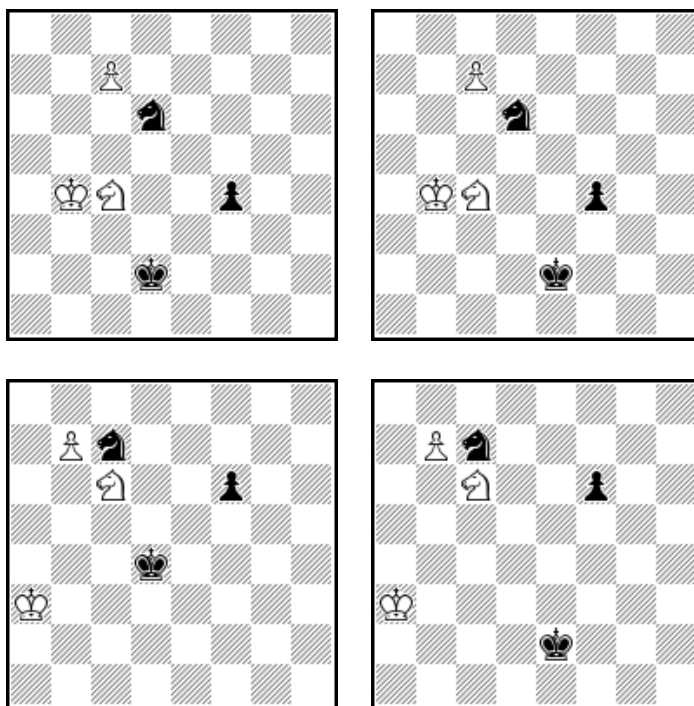
- 2) Черные отвечают сбросом пешки «f» **3...f5!** (3...Kd4?) с предвидением на 14 ходов!



- 3) Точным ходом в угол **7.Кa1!** (7.Кb1?) белые ловят черных в цугцванг, чтобы через 10 ходов черный король стоял на c3 (а не на d3) и попал под отвлекающую вилку.



- 4) Еще одну логическую идею черные проводят в ложном следе 1.Nxc5+? Их король обходит две ловушки **3...Кe2!** (3...Kd2?, 3...Kd4?). В каждой из попыток он попадает под шах через 7-8 ходов.



Другие достоинства этюда:

- Эхо-варианты с погоней коня за слоновыми пешками на обоих флангах и отсекающими ходами черного короля.
- Забавные черно-белые «эхо-паты».
- Эффект перемены ролей черной пешки c5 – она дважды становится героем, когда погибает, и дважды антигероем, когда выживает и блокирует поле своему коню и королю.