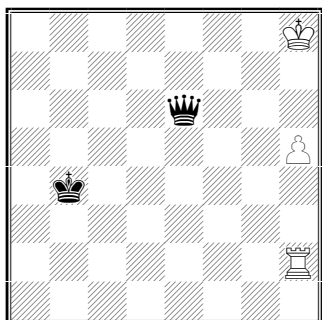


Vladimir Kuzmichev



= 3+2

**1.h6! Kc5 2.h7! Kd6 3.Rb2!!**

*(Белые комбинации ладьи:*

*3.Rg2? Qe5+! 4.Kg8 Qd5+! 5.Kh8 Qa8+!*

*6.Kg7 Q\*g2+! - и черные выигрывают, например*

*7.Kh8 Qb7 9.Kg8 Ke6 10.h8Q Qf7#*

*5.Kf8 Qf3+! 6.Ke8 Q\*g2 7.a1Q Qa8+!*

*4.Rb7 ~ 5.Kg8 Qe8# - правильный мат*

*3.Rf2? Qe5+! 4.Kg8 Qg3+! 5.Kh8 Q\*f2*

*-и черные выигрывают*

*3.Rc2+? Qf6+! 4.Kg8 Qg6+! 5.Kh8 Q\*c2!*

*и черные выигрывают. например:*

*6.Kg7 Qc7+ 7.Kg8 Ke6 8.h8Q Qf7#)*

**3...Ke7 4.Rb7+! Kf6 5.Rf7+!!** (5...K\*f7/Q\*f7 – маты)

**5...Kg6 6.Rg7+! Kh5!** (6...Kf5 7.Rf7+!! Q\*f7 – мат

6...Kh6 7.Rg6+!! K\*g6/Q\*g6 – маты)

**7.Rg2!!**

*(7.Rg1? Qe3!! – и черные выигрывают, например:*

*8.Rh1 Kg5 9.Ra5+ Kf6 10.Ra6+ Ke7 11.Kg7 Qg5+!*

*12.Rg6 Qe5+! 13.Kh6 Kf7 14.Rg4 Qh2+ 15.Kg5 Q\*a7)*

*И разветвление (комбинации ферзя):*

*a)*

**7...Qe4 8.Ra2!! Qb7 9.Kg8! Kg6 10.h8S+! Kf6 11.Rf2+!**

*– финал со слабым превращением = =*

**8...Kg6 9.Ra6+! Kc7 10.Ra7+! Kf6**

**11.Ra6+! Kg5 12.Ra5+!** – финал с вечным преследованием = =

*b)*

**7...Qd5 8.Re2!! Kg6 9.Re6+!!** (9...Q\*e6 – мат)

**9...Kf5/Kf7 10.Rf6+!! K\*f6** – финал с идеальным матом

с)

**7...Qc6 8.Re2!! Kh6 9.Re6+!! Q\*e6 – пат**

**8... Qc3+ 9.Kg8! Qg3+ 10.Kc7!!**

*(10.Kc8? Kg6! 11.h8S+ Kf6!*

*11.h8Q Qd6+ 12.Re7 Qf4+ 13.Ke8 Qb8+)*

**10....Qg6+ 11.Kf8! Q\*h7 (11...Qh6+ 12.Kg8! = =)**

**12.Rh2+! Kg6 13.R\*h7 K\*h7 – финал голых королей = =**

*Еще:*

**7...Qe5+ 8.Kg8! Qd5+ 9.Kf8!** – и белый король уходит от пешки,

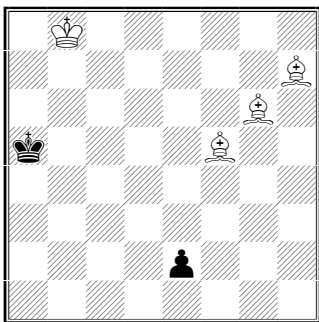
*но ни пешку, ни ладью черные уже взять не смогут = =*

*Дополнительный вариант заканчивающийся правильными патами:*

**1...Qe5+ 2.Kg8! Qb8+ 3.Kg7! Qg3+ 4.Kh8!! Q\*h2**

**5.h7! Qg3/Qg2/Qg1 – правильные эхо-паты**

*Впервые в соотношении «ладья с пешкой против ферзя» представлена масштабная по содержанию этюдная композиция.*



=

4+2

Белые могут достичь ничьи только в единственном случае - если успеют построить в углу шахматной доски ничейную крепость. Причем крепость надо строить только в углу, который соответствует цвету поля по которому ходят слоны. Потеря слона не допускается, это равносильно проигрышу.

*1.Bd3? e1Q! – и белые просто не успевают построить крепость в углу a8, (например:*

*2.Kb7 Kb4 3.Bge4 Kc5 4.Bhf5 Qb4+ 5.Ka8 Kb6*

*6.Bb7 Qa5+! 7.Kb8 Qa1 8.Bde4 Qe5+ 9.Ka8 Qe8+*

*10.Bfc8 Qa4+! 11.Ba6 Q\*e4+! – черные выигрывают*

*Или 5.Ka7 Kd6 6.Bb7 Kc7! 7.Bfe4 Qd4+ 8.Ka8 Qa4+*

*9.Bda6 Qe8+ 10.Bbc8 Q\*e4+! – эхо-выигрыш*

Или 5.Кс7 Qb6+ 6.Кd7 Qd6+ 7.Ке8 Кd4 8.Кf7 Ке5  
9.Кг7 Qf6+ 10.Кh7 Кf4 11.Вс2 Кг5 12.Вg6 Qf8  
с неизбежным 13.~ Кf6 и 14.~ Qg7#)

Белые принимают самое парадоксальное решение идти королем  
в противоположный по диагонали угол h1:

**1.Кс7!! d1Q 2.Кd6!! Qe3 3.Кd5!! Кb4**

и только теперь **4.Вd3!!** с разветвлением на два эхо-варианта:

а)

**4...Qc5+ 5.Ке4!! Кс3 6.Кf3!! Кd2**

*(Тематически ложный след:*

*6.Вf5? Qc6+! 7.Ке3 Qg2! 8.Ве2 Qf3+! 9.Ке4 Qf2+!*

*10.Вd3 Qg2+! 11.Ке5 Qc6! 12.Вhg6 Кd2! 13.Кf4 Qd6+!*

*14.Кf3 Qd5+! 15.Вfe4 Qd4! 16.Вgf5 Ке1! 17.Кг2*

*– кажется, что белые близки к построению ничейной крепости,*

*(17...Qf2? 18.Кh1! Qg3 19.Вg2! – ничейная крепость.)*

*но: 17...Qg7+! 18.Кf3 Qg1!*

*(18.Кh1 Кf2! 19.Вg6 Qh6+ 20.Вh5 Q\*h5#*

*18.Вg6 Qb2+! 19.Кh3 Qf2+ и черные выигрывают аналогично  
варианту ниже)*

*19.Вс4 Qf2+! 20.Кг4 – черные очень точной игрой не дали  
белым построить ничейную крепость и теперь выигрывают,  
например:*

*20...Кd2 21.Вcd5 Ке3 22.Кг5 Qb2 23.Вg6 Qe5+ 24.Вgf5 Qe7+*

*25.Кг4 Qg7+ 26.Вg6 Qe5 27.Вgf5 Qf4+ 28.Кh5 Qg3 29.Кh6 Кf4*

*30.Вg6 Qg5+ 31.Кг7 Qe7+ 32.Вdf7 Кг5 33.Вef5 Qe5+ 34.Кh7 Qh2+*

*35.Кг8 Qh6 с неизбежной угрозой 36...Кf6 и 37... Qg7#)*

**7.Вgf5! Qe3+ 8.Кг2!! Ке1 9.Вh3! Qf2+ 10.Кh1!! Qg3**

**11.Вdf1! Кf2 12.Вfg2! Qc3 13.В7f5! Qc1+ 14.Вf1!**

– белые построили уникальную непробиваемую крепость

**10...Qf3+ 11.Вg2! Qh5+! 12.Кг1! Qc5+ 13.Кh1! Кf2**

**14.Вhf5!** - белые построили еще одну вариацию ничейной  
крепости – **14...Qc1+ 15.Вdf1! Qh6+ 16.Вgh3/Вfh3 = =**

*Невероятный парадокс в том, что белый король совершает  
фантастический марш бросок в самый дальний противоположный  
угол h1 для построения ничейной крепости, несмотря на то, что  
с самого начала белый король находился всего в одном ходе от  
ближнего угла a8.*

б)

**4...Qf3+ 5.Кd4!! Qf2+ 6.Кd5! Кс3 7.Вge4! Qb6!**

*(7...Qd4+ 8.Кс6! Кb4 9.Вhf5! – и далее аналогично*

*варианту ниже)*

**8.Bhg6!! Qc7 (8...Kb4 9.Bef5! = )**

**9.Bh7!! Qc8 10.Bg6!! Qd7+ 11.Kc5! Qd4+ 12.Kc6! Kb4**

**13.Bgf5! Qf6+ 14.Kb7 Kc5 15.Bc8! Qd8 16.Bef5! Qb6+**

**17.Ka8!** – а теперь белые построили новую ничейную крепость в ближайшем углу a8.

**15...Qe7+ 16.Ka8! Kb6 17.Beb7!**

- белые построили еще одну вариацию ничейной крепости

**18...Qa3+ 19.Bba6/Vda6 = =**

*Для того, чтобы построить ничейную крепость в ближайшем углу a8 белым пришлось сначала увести черного короля подальше от этого угла, и только после этого вернуться в угол a8 для построения ничейной крепости.*

Художественный и тематический замысел состоит также и в том, что белые строят ничейные эхо-крепости в двух противоположных по диагонали углах шахматной доски.

Этюд в соотношении ферзь против трех однопольных слонов представлен впервые.