

= 6+11

Имеется ложная тематическая попытка предварительного плана на ничью:

*1.b6? – если черные сыграют 1...Rc2, то после 2.Kb8! Rc8+ 3.Kb7 – у черных нет выигрышного хода, и после 3...Q*f7 белые получают пат с «замурованием» белого слона и пешки. Но это является «Миражом» (ввожу новый термин), который ускользает при других ходах черных. Какое-то время мысль будет крутиться вокруг этого плана, пока не станет понятно, что он недостижим и белые меняют игру.*

1.Kb8! – парадоксально, белые отказываются от возможного миража и меняют игру и сначала идет «размурование» белого слона и далее следуют два тематических варианта:

а) 1...Q*f7 2.Be4!! Rd5! – перекрывая линию слона 3.b6!

*(поспешное 3.a8Q?R*b5+ 4.Bb7 в надежде на 5.a7 с самопатом, но черные в этой позиции выигрывают, например:*

*4...Bg5 5.a7 Rc5! 6.Ba6 Rc7! 7.Qg2 Qf4 8.Qb2 Qf3 9.a8Q Qc6 10.Qab7 R*b7 11.Q*b7 Q*b7)*

3...Rc5 4.Bb7!!

Тематическое 4.Ba8!? (черный слон идет на замурование) 4...Rh8 5.b7! Ke8/Rd5 – новый эхо-пат с замурованием слона и короля.

Опровергается только:

4...Rc8+! 5.Kb7 – и, кажется, белые достигли первоначального плана с патом на замурование, который проходит на безразличный ход черных.

*Но, например, после 5...R*a8 – «мираж» снова ускользает и*

белые получают быстрый мат:

6.K*a8 Kc8 7.b7+ Kc7 8.b8Q+ Kc6 9.Q*e8 Q*e8#

4...Rc6/Rb5 – а вот теперь 5.a8Q! R*b6 6.a7!!

– и появляется парадоксальный самопат со связкой слона и замурованием уже ферзя и короля.

7...~/Rb1/Rb2/Rb3/Rb4/Rb5

И черные при своем (!) ходе не могут его избежать.

Причем белые могут превращать пешку именно в ферзя, а не в ладью: Тематическое 5.a8R? R*b6! 6.a7 – и, казалось бы, белые все равно получают аналогичный эхо-пат со связкой и с замурованием уже ладьи и короля, но этот ложный план опровергается единственным образом

6...Rc6! – и черные выигрывают, например:

7.V*c6 dc! 8.Kb7+ Kd7 7.Rb8 Qf8 8.a8Q R*b8+ 9.Q*b8 Q*b8+

b) 1...Rb2

Тематический ложный след:

2.b6?d5 3.b7!

3...e4 4.Q*f6!! R*b7+ 5.ab! ef - пат с замурованием

(5...d6 6.Q*e6! Q*e6 – пат с замурованием)

3...Vh4 4.Q*e6!! R*b7+ 5.ab! de/Q*e6 - пат

с замурованием

2...R*b6 3.Vb7 Q*f7 4.a8Q! ~/Rb1/Rb2/Rb3/Rb4/Rb5

5.a7!! – пат с замурованием со связкой слона

Но:

2...e4! 3.b7 Vd4 4.Qf2 V*a7+! – и черные выигрывают,

(например: 5.K*a7 Qh8 6.b8Q+ R*b8 7.K*b8 Rf8 8.Qc2 Ke8

9.V*e4 Kf7+ 10.Kb7 Rb8+ 11.Ka7 Qb2 12.Qc7 Rb4 13.Vb7 g5

14.Q*d7 g4 15.Qc6 d5 – и черные выигрывают, так как их

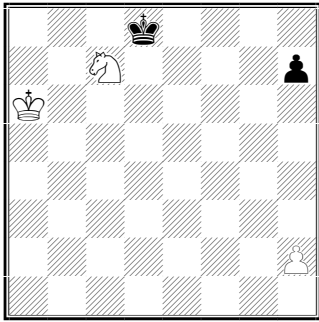
пешки неудержимы)

2.Vb7!! R*b5 3.a8Q! Q*f7 4.a7!! – эхо-вариант с самопатом

со связкой слона и замурованием ферзя и короля.

Представлена оригинальная идея «размурование-замурование» белых фигур в двух вариантах в различных эхо-патах, в том числе и со связками.

Особую пикантность придает наличие недостижимого тематического «миража» на замурование.



+ 3+2

1.Sd5! Kd7 2.Kb5! Kd6 3.Kc4!

(3.Se3? Ke5! 4.Kc4 Ke4! 5.Sf1 Kf3! 6.Kd3 Kg2!

7.Ke2 h6!! – **Festine Lenta**

(Но не 7...h5? угрожая 8.h4! Ke3 9.K*f1! Kf3

10.h3! Kg3 11.Ke2! K*h3 12.Kf3! – **Замурование, = =**

Из-за 8.Ke3!

(8.Ke1? Kf3! 9.Kd2 Kf2!

(9...Kg2? 10.Ke3!

(10.Ke2? h4! 11.Ke3 K*f1! 12.Kf3 h3!

13.Kg3 Ke3! 14.K*h3 Kf3! – **Замурование, = =)**

10...K*f1? 11.h4! – и белые выигрывают аналогично

11.Kf3? Ke1! 12.h4 Kd2! 13.Kf4 Kd3! 14.Kg5 Ke4!

15.K*h5 Kf5! – **Замурование эхо, = =)**

10.Se3 Kg1!

(10...h4? 11.Kd3! Kf3 12.Kd4! Kf4

13.Sf1! Kf3 14.Ke5!! h3 15.Kf5! Kf2

16.Kg4! Kg2 17.Kh4! K*f1 18.K*h3!))

- оригинальный вариант «**Матрешка**» - вместе с решением глубина в 6 (!) матрешек - возможно впервые!

8...K*f1 9.h4!

(9.Kf3? Ke1! 10.h4 Kd2! 11.Kf4 Kd3! 12.Kg5 Ke4

13.K*h5 Kf5! - **Замурование**

14.Kh6 Kf6! 15.h5 Kf7! = =

9.Kf4? Ke2!

(9...h4? 10.Kg4! Kg2 11.h3! Kf2 12.K*h4 Kf3 13.Kg5!

9...Kg2? 10.h4! Kh3 11.Kg5! Kg3 12.K*h5! Kf4 13.Kg6!

13.Kh6? Kf5! 14.h5 Kf6! – **Замуровывание, эхо**

15.Kh7 Kf7! 16.h6 Kf8!

17.Kh8 Kf7 18.h7 Kf8 – **пат с Замуровыванием, эхо**

17.Kg6 Kg8 18.h7+ Kh8! 19.Kh6 – **пат**)

10.h4 Ke3! = =)

9...Kg2 10.Kf4! Kh3 11.Kg5! Kg3 12.K*h5! Kf4 13.Kg6!

(13.Kh6? Kf5! = =) - еще вариант «**Матрешка**»

7...Kg1? 8.h4! Kg2 9.h5! Kh3 10.Kf3! Kh4 11.Sg3! Kg5
12.Ke4! Kg4 13.Ke5!)

8.Ke3 K*f1 9.Kf3 Ke1! 10.h4 Ke2!
11.Kg4 Ke3/Kd3 12.Kh5 Kf4/Ke4 13.K*h6 Kf5!
14.h5 Kf6! 15.Kh7 Kf7! 16.h6 Kf8! ==
9.h4 Kg2 10.Kf4 Kh3! 11.h5 Kh4! ==)

3...Ke5 4.Kc5! Kf5 5.h3!! - Festine Lente

5...Ke5

(5.Kd4? Kg4! 6.Se3 Kh3! 7.Sf1 Kg2! 8.Ke5 K*f1!
9.h4 Ke2!! 10.h5 Kd3! 11.h6 Kc4! 12.Kf6 Kd5!
13.Kg7 Ke6! 14.K*h7 Kf7! ==)

**6.Kc6! h6 7.Kc5 h5 8.Kc6! h4 9.Kc5! Ke4
10.Kd6! Kf3 11.Ke5! Kg3 12.Sf4! –**

1.Se6+? Ke7! 2.Sg5 Kf6!! 3.S*h7 Kf5! ==
(3...Kg6? 4.Sf8+! Kf5 5.Sd7! Kg4 6.Se5+! Kh3
7.Sf3! Kg2 8.h4!)

1.Kb6? Kd7!

2.Sd5 Kd6! 3.Se3 Ke5! 4.Kc5 Ke4!

5.Sf1 Kf3! 6.Kd4 Kg2! 7.Ke5! K*f1! 8.h4 Ke2!!

9.h5 Kd3! 10.h6 Kd4! 11.Kf6 Kd5! 12.Kg7 Ke6!

12.K*h7 Kf7! – Замурование эхо,

13.~ Kf8! 14.Kh8 Kf7!

15.h7 Kf8! – пат

14.Kg6 Kg8! 15.h7 Kh8! 16.Kh6 – пат ==

2.Sb5 Ke6! 3.Kc5 Ke5! 4.Sd4 Ke4! 5.Kc4 h6!! – Festine Lente

6.Kc3 h5! 7.Kc4 h4! 8.h3 Kf4!

(есть еще 8...Ke3? 9.Kd5! Kf2 10.Se6! Kg3 11.Sg5! Kf4
12.Se4! Kf5 13.Sc3!!)

9.Se2 Ke3!

(9...Kf3? 10.Kd3! Kf2 11.Sf4! Kf3 12.Se6!! Kg3

13.Sg5! Kf4 14.Se4! Kf3 15.Kd4! Kf4 16.Kd5! Kf5

17.Sc3!! Kf4 18.Se2+! Kf3 19.Sg1+! Kg2 20.Ke4! K*g1

21.Kf3! (но не 21.Kf4? Kf2! 22.Kg4 Ke3! 23.K*h4 Kf4!

– Замурование эхо, ==)

21...Kf1/Kh2 22.Kg4! Kg2 23.K*h4 Kf3 24.Kg5!)

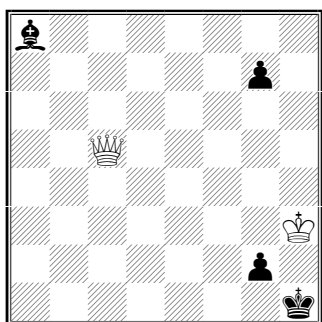
4.Sc3 Kf4! 5.Kd5 Kg4! ==

(5...Kf3? 6.Se4! h5 7.h3!! – Festine Lente

7...Kf4 8.Kd4! h4 9.Kd5! Kf5

10.Sc3!! - анадогично)

В этюде (всего при пяти (!) фигурах) в решении и ложных попытках представлено четыре (!) разные ситуации, где определяющее значение имеет короткий ход пешки (**Festine Lente**). Две ситуации с белой пешкой и две ситуации с черной пешкой. А также представлены все возможные эхо-хамелеонные ситуации, где белый король, как бы **замуровывается** по всей крайней вертикали **h**. (на полях h3, h4, h5, h6, h7, h8) под своей пешкой. И, пожалуй, впервые представлены варианты «**Матрешка**». Вариант «**Матрешка**» - это когда в варианте решения имеются точные попытки, а в точных попытках есть свои точные попытки и так далее. Вариант характеризуется глубиной – количеством точных ложных попыток (матрешек) друг в друге и имеющих единственное опровержение.



+ 2+4

Коррекции этюда опубликованного 15 мая 2018 года под номером 1459. Добавлена черная пешка b7, устраняющая тематическую дуаль в одном варианте

1...Bb7 2.Qc7 !

1...Be4 2.Qe5 !

1.Qa5? Bb7/Bc6 2.Qc7!

но:

1...Bf3!! 2.Qf5 Bc6!! = =

(2.Qc3 Bg4+! = =

2...g1S +? 3.Kh4!)

1.Qf8!

1...Bb7 2.Qb8!

1...Bc6 2.Qd6+! (теперь нет дуали 2.Qh6)

1...Bd5 2.Qd6!

(2.Qf5? Bb7 3.Qb1+ g1Q 4.Q*b7+ Qg2

5.Q*g2# Но: 2.Bc6! =)

1...Be4 2.Qf4!

И дополнительно:

2...g1S+ 3.Kg4! – выигрыш,

так как черным не создать ничейную крепость

*Но не 3.Kh4? g5+! 4.Q*g5 Sf3+! =*

*4.K*g5 Sh3+! =*

Лойдовская тема «Погоня Любви» (The Love Chase)

(преследование ферзем слона)

выполнена в этюде в чистом виде всего при шести

фигурах, вместо девяти фигур в трехходовой задаче Лойда.

<https://www.yacpdb.org/#47429>