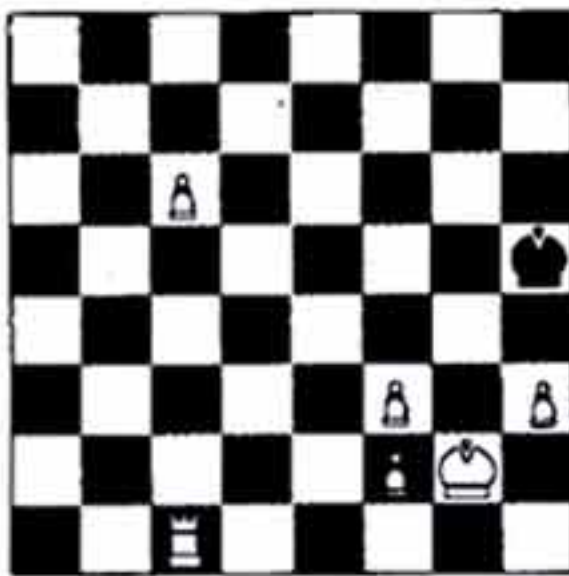


СПЛОШНЫЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ

Шахматы, по сути, — сплошная геометрия, и сегодня мы в очередной раз убедимся в этом. Одним из наиболее распространенных тактических приемов, особенно в эндшпиле, является передача хода противнику. Часто сторона, владеющая инициативой, добивается цели, если одна из ее фигур пробегает треугольный маршрут. Как вы знаете, в пешечных окончаниях эта идея встречается довольно часто, поэтому обратимся к другим примерам.

Марич — Петрович
Югославия, 1983



Кажется, белые не могут усилить свою позицию, и все же они красиво выигрывают. 1. h4! g4 2. fg+ Кр:g4 3. f3 + Кр:h4 4. Лс5! Теперь плохо 4...h5 из-за 5. Крf2, и черным остается только сдать. Но ведь черная ладья может объявить шах и вернуться обратно на с7. Вот тут-то белый король и нарисует необходимый треугольник f1-f2-g2...

4...Лg7+ 5. Крf1! Лс7 6. Крf2 h5 7. Крg2. После 7...Лg7+ 8. Крf1 черные в отчаянии сыграли 8...Лg2! в надежде на 9. Кр:g2? пат, но 9. Л:h5+ вынудило их сложить оружие.

Продемонстрированный треугольный маневр широко используется и в этюдах; вот классический пример.

В.Чеховер, 1937
Выигрыш

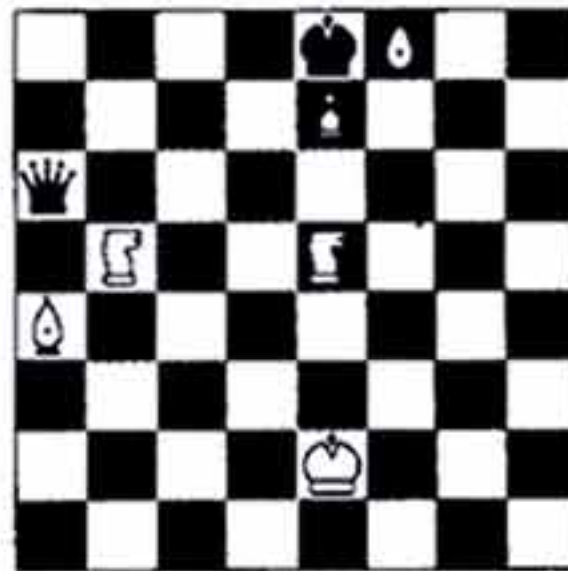


Ферзь и ладья прикованы к своим местам, и все решает противостояние белого короля и черного коня. Непос-

редственная ловля коня не приводит к успеху: 1. Крb2 Kg6 2. Крc3 Kh8 3. Крd4 Kf7, и король остановлен: 4. Крc5 Kh8 5. Крd6 Kg6! Чтобы сбить с темпа неприятельского коня, белому королю надо разок ступить на белое поле, но нельзя допустить выпада слона f1 с шахом. Избежать его можно только на одном белом поле доски — a8. Теперь план ясен: 1. Крb2 Kg6 2. Кра3 Kh8 3. Крb4 Kg6 4. Крc5 Kh8 5. Крb6 Kg6 6. Кра7! Kg8 7. Кра8!! Kg6 8. Крb8! Kh8 9. Крc7 Kf7! Временное препятствие на пути короля. 10. Крb6 Kh8 11. Крc5 Kg6 12. Крb6 Kg6 12. Крd4 и благодаря треугольному маневру в левом верхнем углу доски белый король прорывается в желанный угол — 12...Kh8 13. Кре5 и т.д.

Можно было бы привести множество практических примеров и этюдов на данную тему, они не раз появлялись на шахматной страничке. Но самое интересное, что подобные треугольники встречаются и в задачной композиции. Ей и посвящены все дальнейшие примеры.

Ф.Закман, 1912
Мат в 4 хода



Конь b5 готов объявить мат, но как заставить черного ферзя покинуть свое сторожевое место на a6? 1. Кре1! Фa5+ 2. Крf1! Фа6 3. Кре2! Треугольник e1-f1-e2 построен, цель достигнута. Следующим ходом белые ставят мат.

Я.Клинг, 1847
Мат в 10 ходов



1. Фh1+ Лb1 2. Фh8+ Лb2 3. Фd4! d5 4. Фg1+ Лb1 5. Фg7+ d4! 6. Ф:d4+ Лb2 7. Фg1+ Лb1 8. Фg7+ Лb2 9. Фd4! Крb1 10. Фd1 x. Здесь дело решили несколь-

ко треугольников, которые «разыграл» белый ферзь.

Меньше размах треугольника в следующей задаче, где темп также выигрывает ферзь.

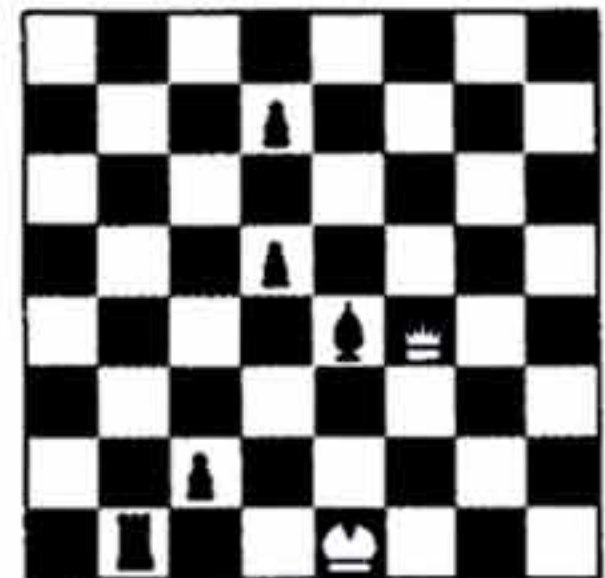
Ф.Закман, 1914
Мат в 5 ходов



1. Фc5 Лb1 (или другое поле по линии «b») 2. Фe6 Лb6 (2...Л:c1 3. Фb5+ Крd2 4. Фe2 x) 3. Фd5! Лb1 4. Фe6 и 5. Фe2 x, 3...Лс6! 4. Фb5+ Лс4 5. Фf5 x.

В двух последних примерах треугольные маршруты ферзя позволили ему справиться с ладьей; а вот задача, где ферзь перехитрил слона.

А.Кремер, 1948
Мат в 5 ходов



1. Фg5! Ch2 2. Фf5!, угрожая 3. Фd3, 4. Ф:e3 x, а после 2...Ce4 3. Фf4! возникает начальная позиция. 3...С — любой ход, 4. Ф:d4 и 5. Ф:e3 x. Или 1...Ch7 2. Фg1! Cd3 3. Фg7! и 4. Ф:d4. Последний вариант, кстати, объясняет выбор первого хода белых.

В следующей миниатюре (на доске всего шесть фигур) треугольный маршрут позволяет ферзю выиграть темп в противоборстве с конем.

Д.Дилман, 1937. Белые: Крh2, Фg1; черные: Крh4, Ке4, пп.h3,h5. Мат в 4 хода. Решение. 1. Фg7! Kg5 2. Фd4+ Ке4 3. Фg1!, и мат неизбежен.

Осталось сказать, что до сих пор не разработаны подобные поединки ладьи и слона, наоборот, слона и ладьи, ладьи и ферзя, короля и слона. Так что в теме «треугольника» еще немало белых пятен.

Е.Гух