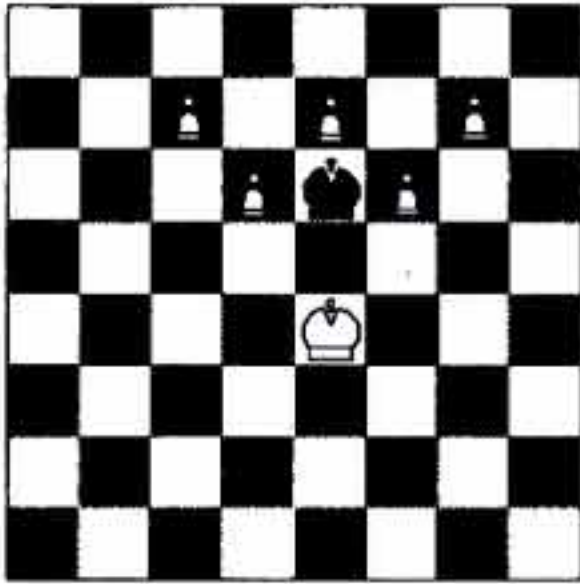


**МНОГОЛИКАЯ СИММЕТРИЯ**

В шахматных задачах важна не только сложность решения, но и внешняя привлекательность, выразительность. Нередко составители задач обращаются к каким-нибудь геометрическим формам, сразу привлекая внимание решателей. Одной из самых популярных тем такого рода является симметрия. Вернемся еще раз к этой занятной идее, которой мы посвящали немало места и раньше.

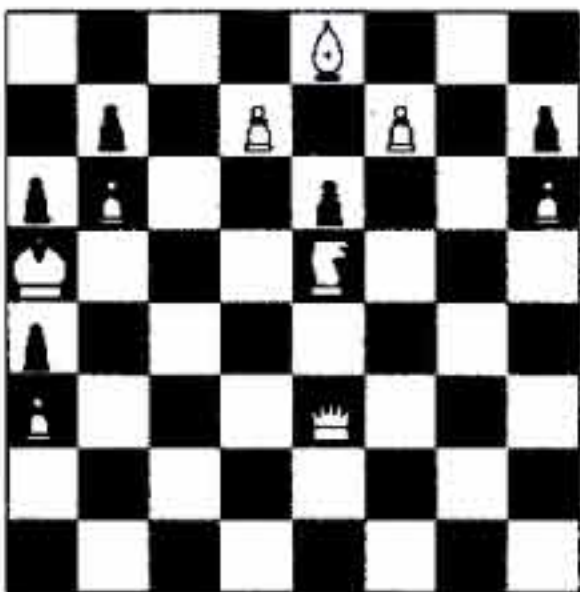


**Ф.Хоффман, 1902**  
Мат в 3 хода

Классическая миниатюра, которая лет тридцать назад была пробным камнем для шахматных программ на ЭВМ. Если машина справлялась с задачей, то получала высокую оценку... Три белые пешки на пороге своего превращения в ферзи, но ни одна из них ферзем не станет!

1. e8C1 Kp:d6 2. c8L1 Kpe6 3. Лс6 × или 1...Kp:f6 2. g8L1 Kpe6 3. Лg6 ×.

Забавно, что в некоторых задачных замыслах на тему симметрии никак не удается пристроить белого короля. Для реализации авторской мысли он совсем не нужен, и, чтобы он не мешал, приходится сооружать для его величества надежную крепость.

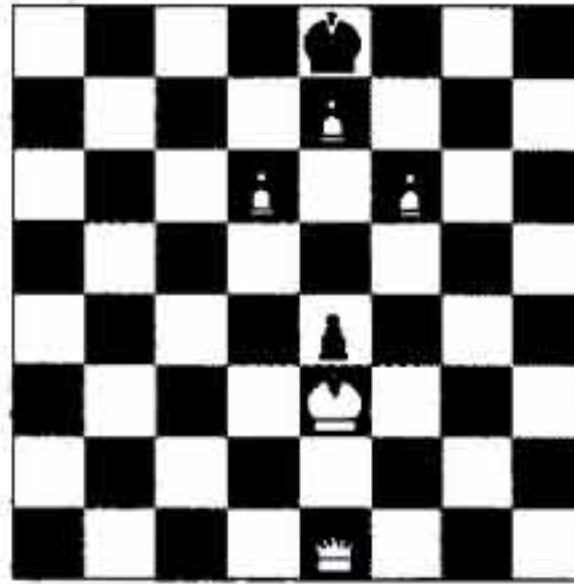


**Я.Киш, 1942**  
Мат в 2 хода

Хорошо бы отрезать линию «а» от доски, тогда получилась бы идеальная симметрия. В начальной позиции на любой из четырех ходов черного короля следует мат: 1... Kpd8, Kpd6, Kpf8, Kpf6 и, соответственно, 2. Фg5, d8Ф,

Фс5, f8Ф ×. Однако ни одного из этих матов мы не увидим, такая тема называется иллюзорной игрой. После выжидательного 1. Фe4! четыре знакомых нам хода короля ведут к совсем другим матам — 2. Фh4, f8Ф, Фb4, d8Ф ×. Вступление к двухходовке, как и полагается, единственное, поскольку белый король неподвижен: 1. Kp:a4 a5, 1. Kpb4 a5+.

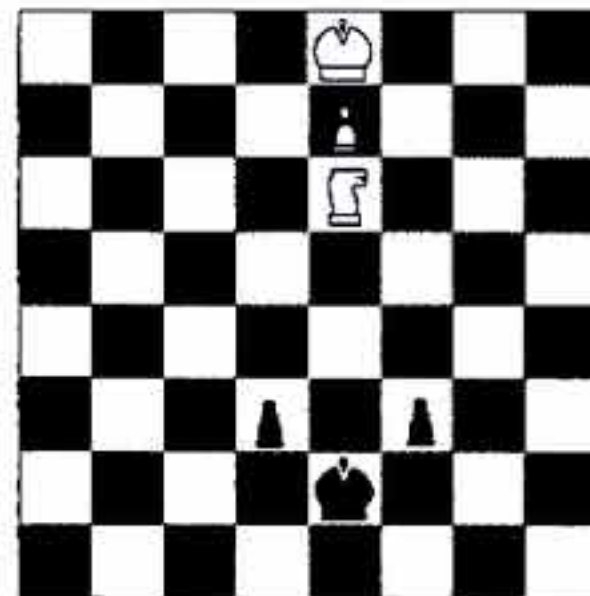
В предыдущей задаче первый ход сохранил симметрию (линия «а» не в счет), а в следующей он, наоборот, вносит диссонанс (правда, затем все возвращается на круги своя).



**Л.Куббель, 1928**  
Мат в 3 хода

1. Фa5! Kpd7 2. Фd5! Kpe8 3. d7 × (2...Kpc8 3. e8Ф ×) или 1...Kpf7 2. Фf5! Kpe8 3. f7 × (2...Kpg8 3. e8Ф ×). В данном случае линия «а» играет совсем другую роль: при симметричном построении решает асимметричная игра: на королевском фланге у белого ферзя отсутствует поле, симметричное полю a5, и поэтому решение единственное.

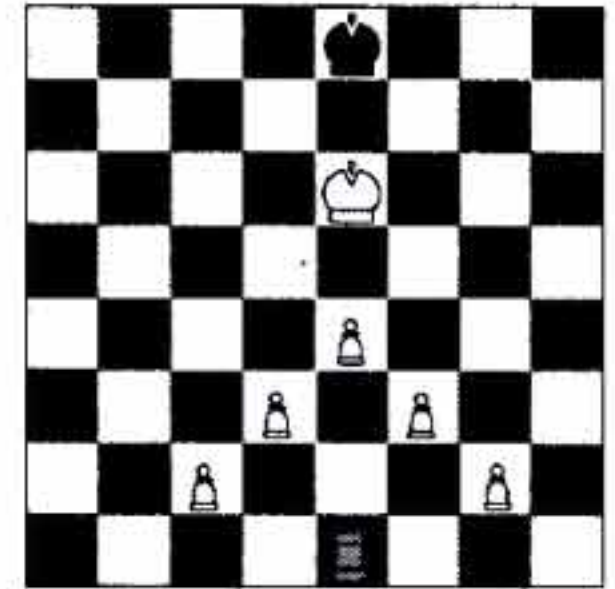
Замыслы, связанные с асимметричным решением симметричных позиций пользуются большой популярностью, особенно плодотворно потрудились классики необычной композиции Доусон и Паули.



**Т.Доусон, 1924**  
Выигрыш

1. Kd4+ Kpe3 2. K:f3 Kp:f3 3. Kpf8 d2 4. e8Ф d1Ф 5. Фh5+ и 6. Ф:d1. Но почему не проходит аналогичное 1. Kf4+ Kpe3 2. K:d3 Kp:d3 3. Kpd8 f2 4. e8Ф f1Ф 5. Фb5+? Дело в том, что черные в

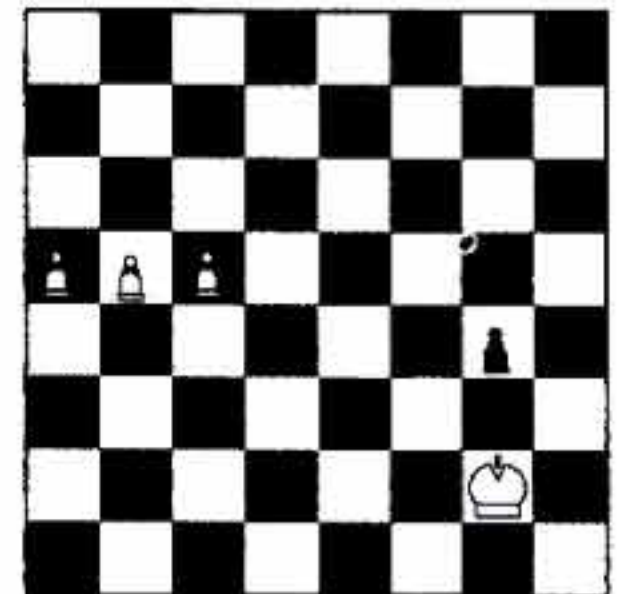
этом случае последним ходом не ставят ферзя, а играют 4...Kpd2! с теоретической ничьей — черный король находит патовое пристанище на поле h1.



**В.Паули, 1914**  
Мат в 5 ходов

1. Лb1! Kpd8 2. d4 Kpc7 3. Kpe7 Kpc6 4. Kpd8 Kpd6 5. Лb6 × или 1...Kpf8 2. Лb7 Kpg8 3. Kpf6 Kph8 4. Kpg6 Kpg8 5. Лb8 ×. Но геометрию разрушает 1. Лh1? Kpd8 2. Лh7 Kpc8 3. Kpd6 Kpb8, и на другой стороне доски черный король убегает.

И в заключение еще один вид симметрии.



**И.Крейчик, 1953**  
Выигрыш

После 1. Kpg1! возникает центральная симметрия, и возможности сторон, как будто, одинаковые. Но все решает очередь хода. В цугцванге оказались черные.

1...Kpb7 2. b6! Но не 2. c6+? Kpc7 3. Kpg2 g3 4. a6 Kpb6.

2...f3 3. Kpf2 h3 4. Kpg3. Черные пешки заблокированы и гибнут, белые же пешки спокойно идут вперед. Кстати, поспешно было бы 1. c6? h3+ 2. Kph2 Kpc7 3. a6 Kpb6, и верх берут черные.

*Е.Гук*