

ИННОВАЦИЯ БЕЛЫХ ФИГУР

Думаю не открою Америку, если скажу, что *тема* – это авторский замысел, содержание композиции, основу которого составляют *идея* (план) и *механизм* (объединение ходов по определённом принципу). Это понятно – классика, о которой много написано, создано предостаточно справочного материала, которую все хорошо знают, понимают и применяют в своей творческой деятельности.

Однако для композиции малого жанра существует масса нюансов (о многих я уже писал), которые также, при желании, можно сгруппировать воедино, подчёркивая тем самым принадлежность созданной идеи (не обязательно тактического или логического плана) в этом жанре.

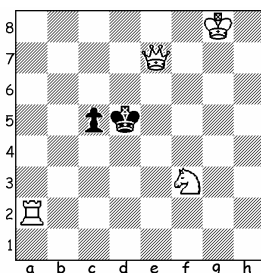
К сожалению, проблемисты используя в своей творческой деятельности лишь классический подход к составлению, не замечают или просто не хотят замечать, эти маленькие изюминки, из которых также можно приготовить не плохой «десерт» по новому рецепту.

Так уж повелось в шахматной композиции, что основу многих тем составляет трёхкратное повторение чего-либо (угрозы, фазы, перемены и т.д.), поэтому и мы не будем выходить за рамки такого

канонического выбора.

Рассмотрим такой замысел: *каждый вариант (без разветвлений) должен непременно заканчиваться матом новой фигуры (пешки). Количество вариантов, как следствие, должно равняться количеству белого материала. Исключение может составлять белый король.* Ну, а если и он батарейно матует, то это будет просто идеально для замысла.

№1. В.Иванов
«Семь шахматных нот»,
2008



3

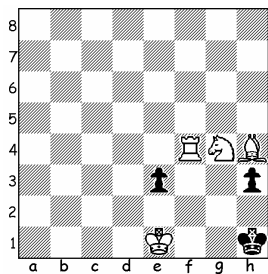
1. ♖b2! ♙c4 2. ♚e4+ ♙c3 3. ♚c2#,
1... ♙c6 2. ♚b7+ ♙d6 3. ♖b6#, 1...c4
2. ♖b5+ ♙c6 3. ♙d4#.

№2. 1. ♖f2! ef+ 2. ♙f1 h2 3. ♙:f2#,
1...~ 2. ♖h2 ~ 3. ♙f2#, 1...h2 2. ♙:e3
♙g1 3. ♖f1#.

Тема не потеряет смысл, если подобная игра будет реализована в сочетании с виртуальными фазами, но только в том случае, если в этих фазах отсутствуют бездефектные нетематические варианты. В противном случае, замысел будет носить формаль-

ный характер из-за элемента случайности.

№2. В. Иванов,
Б. Чистяков
«Сто шахматных мини-
опусов», 2006



3

