



МАКСИМУММЕР В ЗАДАЧАХ-МИНИАТЮРАХ



Максимуммер – одна из разновидностей шахматных задач, основанная на изменении общеизвестных правил шахматной игры. Она была предложена английским шахматным композитором Т.Доусоном в 1913 году. В максимуммере чёрные обязаны делать геометрически длиннейшие ходы, причём ход фигуры на одно поле по горизонтали (вертикали) принимается за 1, а по диагонали – за 1,41. Другие ходы оцениваются так: ход коня – за 2,23, короткая рокировка – за 2+2=4, а длинная – за 2+3=5. Например, ход а1-ф6 (5х1,41=7,05) длиннее хода а1-а8, равного 7. Чаще всего максимуммеры встречаются в задачах на обратный мат.

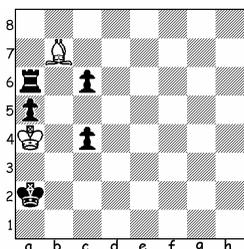
Эти геометрические положения иллюстрируются следующими оригинальными многоходовками-миниатюрами.

ЗАДАЧИ НА ОБРАТНЫЙ МАТ

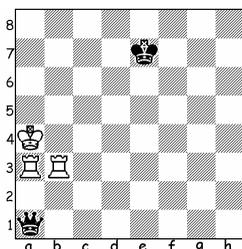
В задачах №№ 1 – 6 матующие ходы делают различные чёрные фигуры.

№№ 1 – 3. В.БАРСУКОВ, Ю.ФОКИН

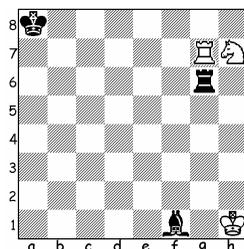
Публикуется впервые



S # 5 Max 2+5



S # 5 Max 3+2



S # 5 Max 3+3

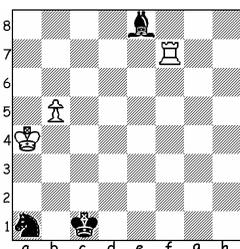
№1. 1. ♖c8 ♖a8 2. ♖e6 ♖h8 3. ♖g8 ♖h1 4. ♖h7 ♖a1 – ладья выведена в засаду за своим королём. Теперь следует 5. ♖b1+! и чёрный король делает финальный ход: 5... ♔:b1#.

№2. Здесь чёрный ферзь вынужден заматовать белого короля в одиночку. Однако, хотя чёрный король находится далеко от белого, он всё же участвует в игре. 1. ♖b2, ограничивая ферзя. 1... ♖h1 2. ♖e3+, вынуждая ферзя стать на вертикаль «е», где он попадает под связку (вот она – роль чёрного короля!), 2... ♖e4+ 3. ♖b4 – блокируя поля у своего короля. 3... ♖e6 – приходится ходить по линии связки. 4. ♖e5! – ферзь «прижат к стенке», и ходить может только король: 4... ♔d6 (d8,f6,f8). 5. ♖eb5 – надо заблокировать ещё одно свободное поле. 5... ♖a2#. А что делать?

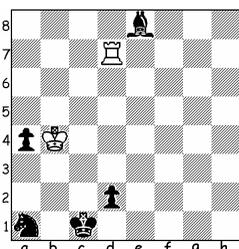
№3. Не решает 1. ♗f6? или 1. ♗f8?, так как конь при этом перекрывает либо шестую, либо восьмую горизонтали, что выясняется в процессе решения. Надо играть 1. ♗g5!, хотя пока ещё не ясна роль этого хода. 1... ♖a6 2. ♖g8+ (а если бы конь был на f8?) 2... ♖c8 3. ♖h8 ♖a6 (а если бы конь был

на f6?) 4. ♖h2, блокируя поле у своего короля. 4... ♗h3 – у белого короля отнято поле g2. И последний удар белых: 5. ♗e6!! – необходимо перекрыть шестую горизонталь! 5... ♖a1# – ладье ничего не остаётся делать.

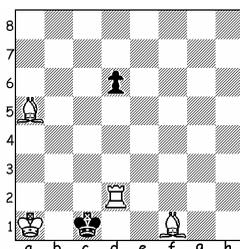
№№ 4 – 6. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН
Публикуется впервые



S # 4 Max 3+3



S # 4 Max 2+5



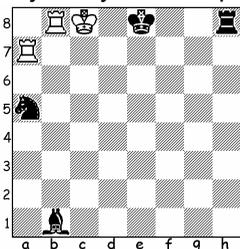
S # 4 Max 4+2

№4. Наступила очередь слона. Но как заставить его сделать нужное для белых дело? А вот как: 1. ♔a3 – пока не ясно, зачем так ходить королю. 1... ♗:b5 2. ♖c7+ ♗c2+, ничего другого нет. 3. ♔a2 ♗f1 – белый король пошёл на своё место, а чёрный слон ушёл далеко в сторону. Но...4. ♖c4!, и поймали слона! 4... ♗:c4#. Так ему и надо!

№5. Заканчивает фигурную игру чёрный конь. 1. ♔a3 – ближе к стенке, чтобы было меньше свободных полей. 1... ♗h5 2. ♖:d2 ♗d1. Пока чёрный конь вне игры. 3. ♖e2 – укрощение слона. 3... ♗b3 – вот здесь ему и место! 4. ♖c2+! – заключительная жертва ладьи! 4... ♗:c2#. Иного ничего нет.

№6. А как же чёрная пешка? И она при деле. 1. ♗c4 d5 – пешка пошла вперёд. 2. ♗a2 – поле заблокировано. 2... d4 – пешка идёт дальше. 3. ♗c3! – крайне нужная жертва, чтобы приблизить пешку к белому королю. 3... dc 4. ♖b2! Подставляется ладья, и её нужно бить: 4... cb#. А это уже мат!

№7. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН
Публикуется впервые



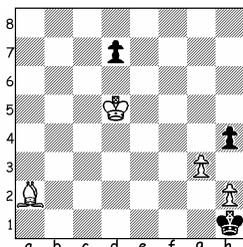
S # 4 Max 3+4

Заключает раздел тема рокировки. 1. ♖bb7 – точное и тонкое вступление. 1... ♗h7 2. ♔b8 – король пошёл в угол. 2... ♗b1 – чёрный слон вернулся. 3. ♔a8 – главная фигура на месте. 3... ♗h7, продолжая движение маятника. 4. ♖:h7! – слона на доске нет. 4... 0-0#! – цель достигнута!

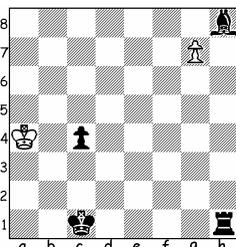
ЗАДАЧИ НА ПРЯМОЙ МАТ

И здесь белые заставляют чёрных делать нужные ходы, после чего дают мат чёрному королю в разных задачах, также различными фигурами.

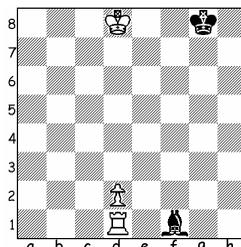
№№ 8 – 10. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН Публикуется впервые



4 Max 4+3



4 Max 2+4



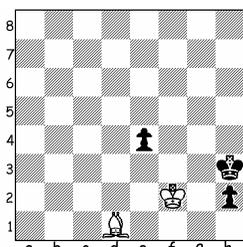
4 Max 3+2

№8. 1.♔e4!, заставляя чёрных сделать нужный второй ход. 1...d5+ 2.♕f3! hg – дело сделано! 3.♘:d5 gh – иного нет! 4.♔f2# – матующий ход королём.

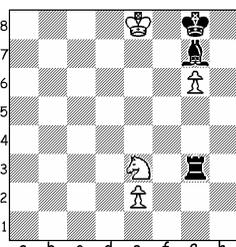
№9. 1.g8♗ ♘a1 – предварительная блокировка поля у чёрного короля. 2.♗g5+ ♔b2 3.♗h6!, ограничивая чёрную ладью. 3...♖b1 – блокировка другого поля у чёрного короля. 4.♗d2#.

№10. 1.♔e7 ♘a6 2.d3!, привлекая слона на нужное белым поле. 2...♘:d3 3.♕f6 ♘h7 – единственный ход с блокировкой поля у чёрного короля. 4.♗d8# – мат ладьёй, находившейся в начальной позиции в засаде, который не просто было предположить.

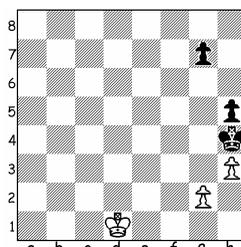
№№ 11 – 13. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН Публикуется впервые



4 Max 2+3



4 Max 4+3



4 Max 3+3

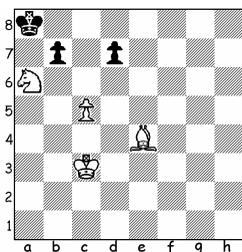
№11. 1.♔e1! – неожиданное вступление! 1...♔g2 2.♘g4, чтобы чёрный король не вернулся на h3. 2...♔h1 3.♕f1!, запирая короля противника в углу. 2...e3 – вот когда выясняется тонкость третьего хода белых: будь сейчас король на f2, он был бы под шахом! 4.♘f3#.

№12. 1. ♖d5! – белые играют точно, что проявляется на матующем ходу. 1... ♗a1 2. e3! Ещё один точный ход, сила которого будет видна на третьем ходу. 2... ♗h8 3. g7! – слон заперт в углу, где он блокирует поле у своего короля. 3... ♖:g7, а тут ладья обязана взять пешку и заблокировать другое поле у короля. 4. ♖f6#! Вот почему нельзя было играть на первом ходу конём на g4 – тогда бы он перекрывал вертикаль «g» и третий ход чёрных ладьёй был бы невозможен.

№13. 1. ♖e2, приближаясь к чёрному королю. 1... g5 2. ♖f3 – смело под шах! 2... g4+ 3. ♖f4 – цель достигнута! 3... gh – поле h3 заблокировано для чёрного короля. 4. g3#.

№14. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН

Публикуется впервые



4 Max 4+3

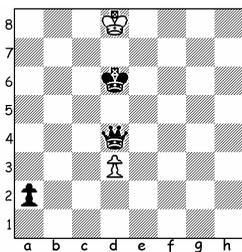
А этот раздел включает тема взятия на проходе. В начальном положении чёрная пешка b7 связана.

1. ♖b4 d5 – единственное возможное. 2. ♗:d5 ♖a7 3. ♖a5. Теперь пешка развязана и должна делать ход: 3... b7-b5, на что следует взятие её на проходе с матом чёрному королю: 4. cb#.

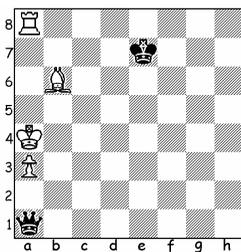
И несколько задач для самостоятельного решения:

№№ 15 – 17. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН

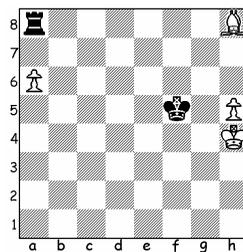
Публикуется впервые



S # 4 Max 2+3



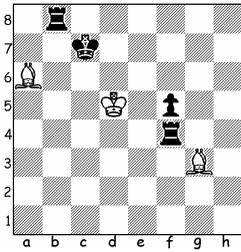
S # 5 Max 4+2



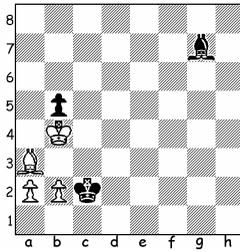
S # 4 Max 4+2

№№ 18 – 20. В. БАРСУКОВ, Ю. ФОКИН

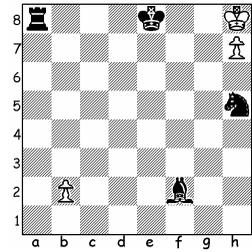
Публикуется впервые



S # 5 Max 3+4



S # 5 Max 4+3



S # 4 Max 3+4

Ответы на эти задачи будут опубликованы в следующем номере журнала.

Авторы надеются, что им удалось привлечь внимание композиторов к когда-то популярному виду сказочных шахмат, который позволяет и в рамках миниатюры создавать элегантные шахматные композиции.

Валерий БАРСУКОВ, Юрий ФОКИН, Санкт-Петербург.

«СШН» №107, 2014

