

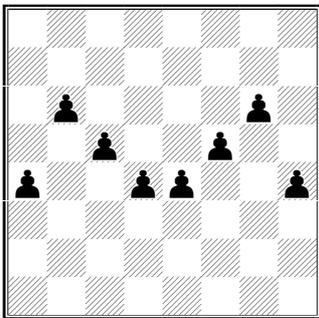
МЧАТСЯ КОНИ УДАЛЫЕ

*Новые рубежи в линии Троицкого,
или правила Кузьмичева*

Линию Троицкого в шахматах знают все практики, решатели и шахматные композиторы. Знание этой линии помогает оценивать шахматные позиции и переходы в соответствующий эндшпиль во время шахматной игры и при составлении этюдов, анализе позиций.

Два коня против пешки – почти две лишние фигуры, и конечно сильнейшей стороне желательно такое преимущество реализовать, но и у слабейшей стороны есть свои шансы на ничью. Если бы пешки не было, то была бы ничья сразу, и только ее наличие создает интригу возможного проигрыша.

Позиция 1



+ 0+8

Линия Троицкого для черных пешек

Смысл линии Троицкого заключается в том, что если черная пешка перешла ее на следующую клетку вперед, то партия для обладателя пешки будет с высокой вероятностью закончена ничьей. А если черная пешка еще не перешла такую линию и была заблокирована одним из коней противника на линии Троицкого и раньше, то партия для слабейшей стороны будет проиграна.

Во всех правилах случаются исключения, и их очень хорошо подмечают шахматные композиторы в своих этюдах и задачах. Можно привести немало задач, где два коня ставят мат черному королю уже в той ситуации, когда пешка перешла линию Троицкого. И, наоборот, слабейшая сторона добивается ничьей в том случае, когда пешка еще не перешла линию Троицкого. Но это все-таки редкие интересные позиции-исключения.

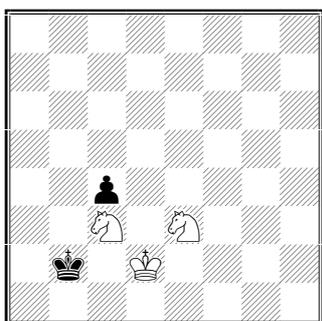
В своей этюдной деятельности мне многократно приходилось обращаться к линии Троицкого в обоих вариантах - одна пешка против двух коней борется за ничью и два коня против пешки борются за победу. В результате меня заинтересовали позиции со слоновой черной пешкой, которая уже перешла линию Троицкого на полях *c4* и *f4* и была заблокирована конем.

(для удобства будем говорить только о черной пешке с4, так как другие зеркальные вариации будут идентичны, в том числе и для белой пешки против двух черных коней)

Из линии Троицкого следует, что если слоновая черная пешка оказалась на поле с4, то игра заканчивается вничью. Троицким приводятся этюды, где выигрыш белых при такой пешке осуществляется этюдным, единственным путем - но, на мой взгляд, это совершенно не так. Автор пришел к выводу, что такая позиция с пешкой с4 в большинстве своем является всегда выигрышной для белых за исключением всего двух (!) существенных моментов, о которых речь пойдет ниже.

Соответственно, многие этюды Троицкого и других авторов, не учитывающих выигрышные возможности сильнейшей стороны с такими пешками становятся ошибочными, так как в них выигрыш возможен множеством разных путей.

Позиция 2



= 3+2

Ничья, при любом ходе

Первый исключительный случай, когда черные делают ничью при заблокированной пешке на с4.

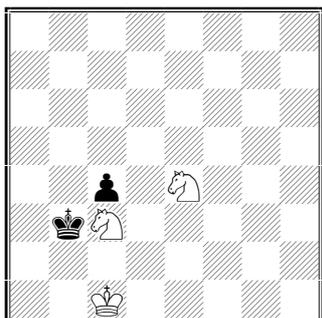
В такой позиции (*Позиция 2*), если черный король попал на поле b2, то черные всегда делают ничью.

При ходе черных они играют только *1...Ka1!* и черный король до бесконечности будет играть по полям a1, b2 пока белые не поставят ему пат, например, правильный *2.Se1*. Именно использование патовых возможностей в углу a1 позволяет черным спасти партию.

При ходе белых попытка подхватить поле a1 конем *1.Sc2?* – ничего не дает. После ответа черных *1...Kb3* возникает позиционная ничья.

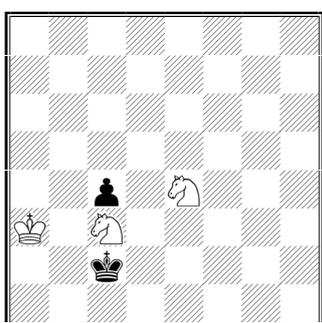
Конь с поля c3 ходить не может, так как на освободившееся поле сразу устремится черная пешка с ничьей. Белый король ходить не может из-за потери коня. А белый конь с поля c2 следующим ходом будет вынужден вернуться обратно, куда бы он ни отошел, чтобы не пустить черного короля на поле a1.

Позиция 3



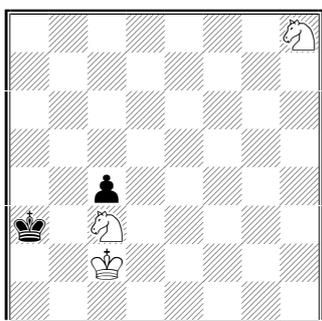
+ 3+2

Позиция 4



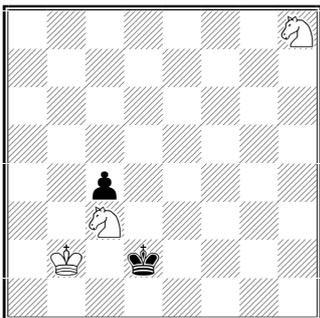
+ 3+2

Позиция 5



+ 3+2

Позиция 6



+ 3+2

В *Позициях* 3, 4, 5, 6 всегда выигрывают белые, так как белый король держит под контролем важное поле *b2* и не пускает черного короля в ничейный патовый угол – это достаточное условие для победы.

Белый король и второй конь в дальнейшем загоняют черного короля в матовую сеть, которую они создают для черного короля в любом из трех других углов шахматной доски (*a8, h8, h1*).

В *Позициях* 3 и 4 стоящий на поле *e4* конь, может аналогично находиться на других полях, поддерживающих второго коня *a4, b5, d5, e2, d1*.

А вот нахождение коня на поддерживающих полях *a2* и *b1* в *Позициях* 3 и 4 чревато ничейными цугцвангами из-за того, что такой конь будет сам ограничен в ходах и будем мешать проведению выигрышного маневра своему королю.

При нахождении коня на поле *a2* в *Позиции* 3, при ходе черных будет ничья *1...Ka3* и у белых нет важного хода *2.Kc2?* из-за возникающего правильного пата, а на *2.Kb1 Kb3 3.Ka1 Kc2!* – у белых нет выигрышающего хода *4.Ka2?*.

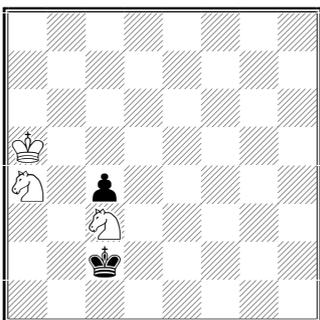
При нахождении в *Позиции* 3 коня на поле *b1* при ходе белых у белых не будет необходимого выигрышного хода *1.Kb1*.

В *Позиции* 4 нахождение поддерживающего коня на поле *a2* сразу приводит к ничьей при ходе белых, так как им некуда ходить без потерь.

А при нахождении поддерживающего коня на поле *b1* в *Позиции* 4 появляется ничья при ходе черных:

1...Kc1! 2.Ka2 Kc2! 3.Ka1 Kb3! – и белым снова некуда ходить без потерь

Позиция 7



3+2

При ходе черных ничья

При ходе белых выигрыш

Частный случай контроля белыми поля $b2$ (Позиция 7) - когда это поле контролируется не белым королем, а вторым поддерживающим конем (белый конь на $a4$ может стоять аналогично и на поле $d1$).

В такой позиции важно понимать следующий аспект: если черный король свободно перемещается по полям $c2-b3$, то черные всегда делают ничью, так как черный король при этом создает ничейную крепость, бесконечно играя на полях $a3-b3-c2-c1$. Это второй исключительный случай, когда слабейшая сторона делает ничью.

1...Kb3! 2.Kb5 Ka3! 3.Kc5 Kb3! 4.Kd4 Kc2! 5.Ke3 Kc1!

6.Ke2 Kc2 7.Ke1 Kc1! - белые кони стреножены и не могут ходить, а белому королю в одиночку не вытеснить черного короля из ничейной крепости.

(Хочу обратить внимание, что эта крепость впервые обозначена мной и никто ранее не обозначал ее. Есть пара работ с указанием ничьи, когда король слабейшей стороны достигал полей аналогичных $c2$ и $c1$ в такой позиции и указывалась позиционная ничейная игра короля по полям $c2$ и $c1$ против короля сильнейшей стороны, находящимся на вертикали "e". Но то, что это именно крепость с игрой по четырем полям об этом никто не говорил).

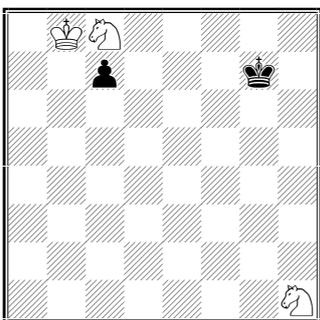
При ходе белых в Позиции 7 выигрыш достигается за счет того, что белый король перекрывает черному королю ничейный путь, затем белый король сам устанавливает контроль за важным полем $b2$ переводя Позицию 7 в выигрышную Позицию 6.

1.Kb4! Kc1 2.Ka3 Kc2 3.Ka2 Kc1 4.Sb6 Kc2 5.Sbd5 Kc1

6.Sb4 Kd2 7.Kb2 – белые вытеснили черного короля и выигрывают

Позиция 8

V. Kuzmichev (after A. Troickij)
Original



+ 3+2

Легко понять, что в *Позиции 8* белый король не успевает взять под контроль важное поле *b2* раньше черного короля. А если поле *b2* подхватывает второй конь, когда белая пешка будет заблокирована на поле *c4* вторым конем, то черный король успевает построить ничейную крепость.

И, тем не менее, белые выигрывают. Как? Смотрим фокус:

1.*Se7!* *c5* 2.*Sd5!* *c4* 3.*Sc3!* *Kf6* 4.*Sg3!*

(4.*Sf2?* *Ke5!* 5.*Sfd1* *Kd4!* – и черный король строит ничейную крепость)

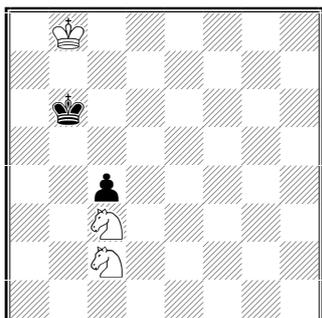
4...*Ke5* 5.*Sge2!* – белые построили первый заслон черному королю, из полей *d5*, *d4*, *e4*, *f4* заставляя его обходить и терять темп

5...*Kd6* 6.*Sd4!* *Kc5* 7.*Kc2!* – а теперь черные построили уже не просто заслон, а непробиваемую выигрышную крепость

7...*Kb6!* – и перед нами появляется этюд Троицкого (*Позиция 9*), который в своей книге («Сборник шахматных этюдов» 1935 года) только такую конструкцию со слоновой пешкой на 4-ой горизонтали со вторым конем на поле *c2* относил к безусловно выигрышной для белых.

Далее белый король выбирается из-под опеки черного короля точным маневром: 8.*Kc8!* *Kc6* 9.*Kd8!* *Kd6* 10.*Ke8!* *Ke6* 11.*Kf8!* *Kf6* 12.*Kb8!* *Kb6* 13.*Sc~* *Kf6* 14.*Kh7!* *Ke5* 15.*Sc2!* *Kf6* 16.*Kh6* – и черный король выпускает белого короля из под своей опеки.

Позиция 9



+ 3+2

Если белым удалось создать такую позицию (*Позиция 9*), с белым конем на поле *c2* и черным королем за пределами ударной линии коней, то они выигрывают всегда. Белые кони создали неприступную крепость для черного короля и тем самым не пускают его в левый нижний угол и к важным ничейным полям.

Надо отметить, что это не единственная позиция, в которой белые игрой и установкой заслонов могут не пустить черного короля к полю *b2*. Такие позиции встречаются в разных местах в процессе игры. Несколько заслонов будет показано в *Примере 3*.

На основании вышеизложенного можно сделать выводы и сформулировать определенные правила:

Правило 1

Если черный король попал на поле *b2*, то это однозначно ничья.

Правило 2

Если поле *b2* контролируется вторым конем (с полей *a4*, *d1*), то черные делают ничью только в том случае, если их король свободно перемещается по соседним полям *b3-c2*, в результате чего им создается ничейная крепость.

Правило 3

Если белый король контролирует поле *b2* и может его занять, то белые всегда выигрывают.

Правило 4

Если сильнейшая сторона в процессе игры создает позиции, при которых король слабой стороны не пускается на поля аналогичные *b2*, то сильнейшая сторона всегда выигрывает.

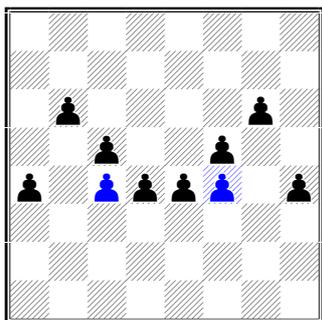
Можно ограничиться только правилами 1 и 2, в которых обозначены условия для достижения ничьей слабой стороной в том плане, что если эти условия не выполняются, то во всех других случаях всегда выигрывает сильнейшая сторона с двумя конями. Но для оперативной оценки позиции удобнее пользоваться всеми четырьмя правилами в комплексе.

Четвертое правило является частным случаем от третьего правила, так как если белые игрой способны не пустить черного короля к полю $b2$, то это означает, что белый король всегда способен захватить ключевое поле $b2$, переводя четвертое правило в третье.

Учитывать эти правила в процессе шахматной игры, составления или анализа этюдов достаточно просто.

Вряд ли эти поля со слоновыми пешками ($c4, f4$ – для черных пешек и $c5, f5$ – для белых пешек) можно непосредственно включать в линию Троицкого. Скорее всего, удобнее будет такие поля рассматривать как дополнения к линии Троицкого – «поля Кузьмичева» с обозначенными правилами.

Позиция 10



+

2+8

Пешки черным цветом – линия Троицкого

Пешки синим цветом – поля Кузьмичева

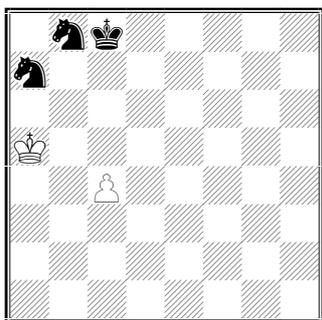
Также надо иметь в виду, что выигрышными для двух коней будут и позиции, где белый король сам блокирует черную пешку чуть раньше - на поле $c5$. Логика выигрыша такая - на поле $c3$ затем устанавливается конь, и белый король уходит с поля блокировки беря под контроль поле $b2$.

Привожу ряд своих этюдов на тему новых правил и их обоснования.

Пример 1

V. Kuzmichev

Шахматная школа, 2018



= 2+3

Пример на тему очень неудачного нахождения коней на полях $a7, b8$
1.Kb6? Sac6? 2.c5! – и черные вынуждены пропустить белого короля к ничейным полям,

Но: **1...Sbc6! 2.c5 Kb8!** – и черные выигрывают, например:
2... Ka6 3.Sc8 Kb5 4.Kb7

Правильно:

1.c5! Sac6 2.Kb6! ==

1...Sbc6 2.Ka6!! Kc7 – правильный пат

2...Kb8 3.Kb6! Ka8 4.Kc7! – разрывая черных с ничьей

3...Kc8 4.Ka6! Kd7 5.Kb7(b6) Sc8 6.Ka8! Sd6 –

еще один правильный пат.

6... S8e7 7.Kb7 Sd5 8.Ka8! Sf4 9.Kb7 Se6

10.Ka8! S*c5/Sd8 – правильные паты.

(Аналогично: 8... Se3 9.Kb7 Sc4 10.Ka8! S4a5 – еще один правильный эхо-пат)

6... Kd8 7.Kb7 S8e7 8.Ka8! Ke8 9.Kb7 Kd7 10.Ka8! Sd5

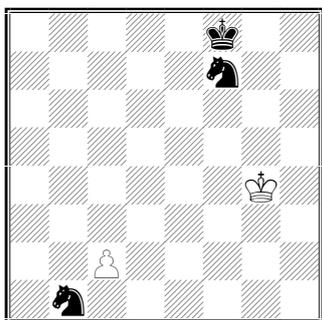
11.Kb7 Sc7 - перекрыли белому королю поле a8, но

12.Kb6! и черные ничего не могут поделаться – ничья.

Пример 2

V. Kuzmichev

Шахматная школа, 2018 (версия)



= 2+3

1.c4! Sd8 2.Kf5!

(2.Kf4? Sc6! 3.Ke4 Sc3+! 4.Kd3 Sa4? 5.c5! Sb2 6.Kc3! Sd1
7.Kc4! Ke7 8.Kb5! Kd7 9.Kb6! – и белый король достиг
ничейного поля b7

9...Sb2 10.Kb7! Sc4 11.Ka8! S4a5 – правильный пат
но: 4..Sa2! – и черные выигрывают)

2.c4! Ke7 – черный король и конь готовы к блокировке белой пешки на
поле c6 (2.c5? Sc6!)

Белые находят интересное решение:

3.Ke4!! – пошли ловить черного коня на b1

3...Sd2+ 4.Kd5! Kd7 5.c5! Sc6 – белая пешка заблокирована вовремя, и
белый король не будет допущен к полю b7, но – неожиданно идеальный пат в
центре доски!

Другие варианты:

3... Sc6 4.Kd3! Sb4 5.Kd4! Kd7 6.Kc5!! – парадоксальный ход.

С точки зрения линии Троицкого, нужно быстрее двигать пешку вперед,
чтобы она скорее пересекла эту линию, а этим парадоксальным ходом белые
мало того, что сами блокируют свою пешку, но и следующим ходом пешка
также не сможет пойти, так как ее еще освободить нужно – кажется, теряется
два нужных темпа, но:

6...Sc6 7.Kb6! – и ничья, так как белый король пробился к важному полю b7
и ему теперь не страшна блокировка пешки конем на поле c6.

3...Sc3+ 4.Kd4! Sa4 5.c5! Sc6+ 6.Kc4! Sb2 7.Kb5! Kd7 8.Kb6! –

и белый король снова пробился к ничейному полю b7
(8...Sc4+ 9.Kb7! S4a5+ 10.Ka8! Kd8 – правильный пат)

4... Se2 5.Kc5!! Kd7 6.Kb6! Sd4 7.Ka7! с небольшим разветвлением:

a)

7... S4c6 8.Ка8! Se6 9.c5!

*(9... S*c5 – эхо-правильный пат)*

9... Sed4 10.Kb7 Kd8

(Еще один переход на правильный пат возникает после

10... Sb3 11.Ка8! S4a5 – эхо-правильный пат)

11.Ка8! - ничья

(11.Каb? – провоцируя на новый правильный пат 11...Kc7, но

11...Kc8! 12.Kb6 Kb8! – и черные вытесняют белого короля

с выигрышем, например: 13.Каb Sb3 14.Kb6 Sba5! 15.Каb Kc7!

16.Kb5 Kb7)

b)

7...Kc8 8.c5!!

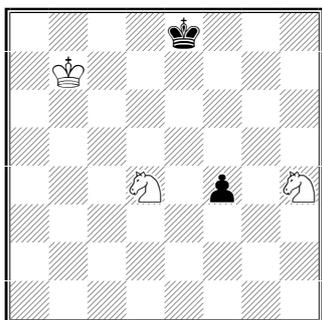
(8.Ка8? S8e6!! 9.c5 Sb5! 10.c6 Sc7# - правильный мат)

8...S4c6+ 9.Ка8! Kd7 – эхо-правильный пат

Пример 3

V. Kuzmichev

Original



+

3+2

В этом этюде художественным образом связаны решение и тематический ложный след на мотив построения ничейной крепости.

1.Shf3? Kf7 2.Kc6! Kg6 3.Se5+!

(3.Kd5? Ka5! 4.Ke4 Kg4! 5.Kf5 Kh3! 6.S5h4 Kg3!

7.Kd3 Kf2! 8.Kd2 Kf1! – черные создали ничейную крепость

6.Kf5 Kh3! = =)

3...Kg5

(3...Kh5 4.Sdf3! – белые поставили черным заслон)

4.Sdf3! Kf5 5.Kd5! – и белые поставив эхо-заслон выигрывают, не пустив черного короля на поля g3-f2

Но:

1...Kd7!! 2.Sf5 Ke6! 3.S5h4 – белый конь подхватил ключевое поле g2

3...Kd5! 4.Kc7 Ke4 5.Kd6 Ke3! 6.Ke5 Kf2! – черный король не может прорваться в ничейный угол h1, но он удивительным образом строит ничейную крепость меж двух белых коней
7.Kf5 Kg3! 8.Kg5 Kh3! 8.Kf5 Kg3! (8.K*f4 – идеальный пат)
9.Ke4 Kf2! 10.Kd3 Kf1! 11.Kd2 Kf2! – ничья, так как белые кони не могут уйти со своих полей, а белому королю одному не вытеснить черного короля из этой ничейной крепости.

Правильное решение:

1.Sdf3! Kd7 2.Kb8!! Kd6

(черные не могут терять темп 2...Kd8 так как белые кони в этом случае успевают выстроить выигрышную крепость, например

3.Sg2 Kd7 4.Sgf1! Ke6 5.Sd3! Kf5 6.Sf2!)

3.Kc8!! Kd5

(3...Kc6 4.Kd8! Kd6 5.Ke8! Ke6 6.Kf8! Kf6 7.Kg8! – черный король попал на заслон в полях g7-g6-g5-f5-e5 и будет вынужден потерять необходимый темп на его обход, пропуская белого косяк к захвату важных полей, белые выигрывают)

4.Kd7! Ke4

5.Ke6! Ke3 6.Kf5! Kf2 6.Kg4! – и белый король успевает не дать черному королю выстроить ничейную крепость

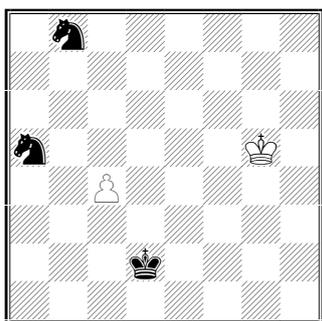
6...Kf1 7.Kh3! Kf2 8.Kh2 Kf1 – белые выигрывают, так как теперь на помощь белому королю может прийти конь, например:

9.Sg6 Kf2 10.Se5 Kf1 11.Sg4 Ke2 12.Kg2 – белые взяли выигрышную позицию.

Пример 4

V. Kuzmichev

Original



=

2+3

Поля соответствия в таком соотношении очень удивительны!

1.Kf5!

(1.Kf6? Sd7+! 2.Ke7 Sc5! – черные заблокировали пешку на линии Троицкого с выигрышем

1.c5? Sbc6! – черные заблокировали пешку на поле Кузьмичева

с выигрышем)

1...Kc3 2.Ke6!!

На 2.Ke5? уже красиво выигрывают черные

2...Kb3!! 3.Kd5 Ka3!! 4.Ke6 Ka4!!

5.Kd6 Kb4! 6.c5 Sbc6! 7.Kc7 Kb5!

8.Kc8 Ka6! 9.Kc7 Ka7! – и черные выигрывают

6.Kc7 Sa6+! 7.Kb6 Sc5!

2...Kb3 3.Ke7!!

2...Kb4 3.Kd6! Sbc6 4.Kd7!! Kc5 5.Kc7! – еще одна интересная
позиционная возможность для ничьей слабейшей стороне

4.Kc7? Kc5! 5.Kc8 Kb6! – и уже черные выигрывают

3...Ka4 4.Kd8! Kb4 5.Kc8! Sbc6 6.Kd7!! Kc5

7.Kc7! = =

1...Sb7 2.c5! Sc6 3.Ke6! Kc3 4.Kd7! Sbd8(Sba5) 5.Kc7! Kb4

6.Kb3! Kc4 7.Ka6! Kd5

(7...K*c5 – идеальный пат)

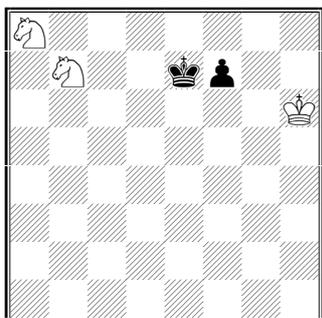
8.Kb6! Ke6 9.Kc7! Ke7 10.Kc8! - ничейная крепость

(10...Se6 11.Kb7! Kd7 12.Ka8! Sed8 – правильный пат)

Пример 5

V. Kuzmichev

Original



+ 3+2

Белым коням самостоятельно не удастся заблокировать черную пешку с выигрышем и тогда им на помощь приходит белый король.

1.Kg5! f5 2.Kf4! Kd7 3.Sa5! Kd6 4.Sb6! Kc5

5.Sd7+! Kb5 6.Sb3!

(6.Sb7? Kc6! 7.Sbc5 Kd6! = =

7.Sdc5 Kb6! = =)

Kc4 7.Sd2+!

(7.Sc1? Kc3! 8.Se2 Kd2! 9.Sg1 Kf1!

10.Sf3+ Kf2 ! 11.Sde5 Kg2! 12.Sd3 Kh1!

13.Sde1 - *правильный пат*)

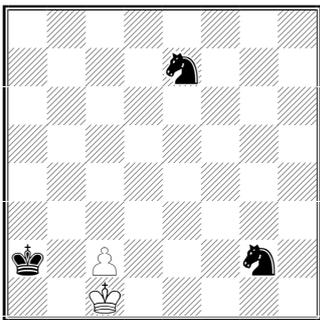
7...Kd3 8.Sf3! Ke2 9.Kg3! f4+ 10.Kg2!

- и белые выигрывают по правилу Кузьмичева

Пример 6

V.Kuzmichev

Original



= 2+3

Любопытная ничейная тактика применяется в этом этюде для достижения ничьей.

1.Kd2! Ka3 2.Kc3!! Ka4 3.Kc4!!

(3.Kd4? Kb5! 4.c4+ Ka6! 5.c7 Sc6+! 6.Kc5 Kb7!

- черные выигрывают по правилу Кузьмичева)

3...Se3+ 4.Kc5! Sf5 5.c4! Ka5 - и неожиданный идеальный пат в центре доски!

3...Ka5 4.Kc5! Ka6 5.Kd6! – белый король просто прогоняет черного коня от поля с6

5...Sc8+ 6.Kc7! Sa7 7.c4! – а вот теперь можно и пешкой вперед

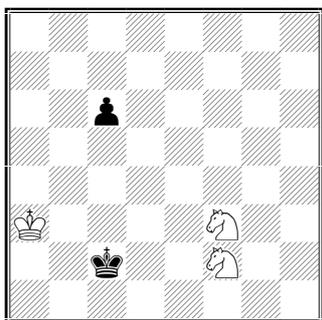
7...Sf4 8.c5! – и черные не смогут заблокировать белую пешку, ничья.

Белый король сначала занял устойчивый плацдарм, мешающий черным произвести блокирование белой пешки, и уже потом пошла в движение пешка.

Хочу обратить внимание, что несколько этюдов показывают более мудрый механизм достижения ничьей для слабой стороны, а именно - не торопиться идти пешкой вперед напролом, чтобы быстрее пересечь линию Троицкого – так можно и проиграть. Это пересечение необходимо предварительно хорошо подготовить королем с тем, чтобы когда пешка пересечет линию Троицкого, то у короля будет преимущество, во-первых, для захвата ключевых ничейных полей, а во-вторых, чтобы разгонять коней и не давать им произвести блокирование пешки.

Пример 7

V. Kuzmichev
Original



+ 3+2

Пример того, как кони этюдным образом могут бороться против захваченного королем плацдарма:

1.Sd4+! Kc3! 2.Se2+! Kd2 3.Sf4!

(3.Sg3? Kc2! 4.Sf5 c5! 5.Se3+ Kc3!

6.Sd5+ Kd4! 7.Sc7 Ke3! 8.Sd1 Kd2! 9.~ c4 = =

5.Sfd1 Kd2! = =

4.Sfe4 c5! 5.Se2 Kb1!! 6.S4c3+ Ka1!

7.Sc1 c4 = =

6.S2c3+ Ka1! 7.Sd2 c4 = =

И белым просто удивительным образом не удастся поставить, казалось бы, неизбежный мат черному королю)

3...Kc3 4.Se4+! Kd4 5.Sg3!!

(5.Sg5? Ke3! 6.Sg2 Kf2! = =)

5...Ke3 6.Sgh5!! c5 7.Kb2! c4 8.Sd5+! Kd2

9.Sc3! – и белые выигрывают по Кузьмичеву

Аналогично и **7...Kd4 8.Se2! ~ 9.Sc3!** с выигрышем

Эхо-вариант:

3...Ke3 4.S4h3! c5 5.Kb2! c4 6.Sd1+ Kd2

7.Sc3! – и белые вновь заблокировали пешку по Кузьмичеву с выигрышем

Аналогично и **5...Ke2 6.Se4! c4 7.Sc3+!** – с выигрышем

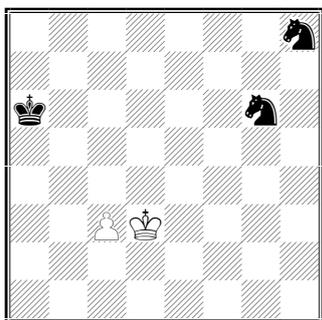
Еще:

3...c5 4.Sd5! c4 5.Se4+! Kc1 6.Sdc3/Sec3 – белые выигрывают по Кузьмичеву

Пример 8

V. Kuzmichev

Шахматная школа, 2018



= 2+3

Черные легко заблокируют пешку на поле Кузьмичева с выигрышем
И мысль белых крутится вокруг того, чтобы попробовать создать
предварительный плацдарм белым королем и для этого можно использовать
атаку на коней.

1.Ke4! Sf7

(1...Se7 2.Ke5! Shg6 3.Kf6! = =)

2.Kf5! Sh4+

И, кажется, что после:

3.Ke6 Sd8+ 4.Kd7 Sf7 5.Kc7 Se5 6.c4 – белые достигли своей цели,
разогнали коней, захватили плацдарм обеспечив ничейное продвижение
пешки, но:

3...Sg5+! 4.Kd5 Kb7! 5.c4 Sg6!! 6.Kd6 Sf7+! 7.Ke6 Sd8+!

8.Kd7 Sc6! – черные все-таки захватили поле Кузьмичева с выигрышем

Еще проще им удастся сделать это после

6.c5 Se7+! 7.Kd6 Sc6!

А где же тогда обещанная ничья? А ничья спряталась совсем на другом краю
света, и скакать на тот край света придется на совсем другом коне!

3.Kg4! Sg2 4.Kf3! Se1 5.Ke2! Sc2 6.Kd3! – белый король совершив круг
вернулся на свое место, откуда начинал, но вернулся не один, а привел с
собой коня.

6...Sa3 7.c4!! – совсем неожиданно черный конь оказывается в просторной
клетке

7...Ka5 8.Kc3!

(8.c5? Se5+! 9.Ke4 Sc6! 10.Kd5 Kb5! 11.Kd6 Sc4!

12.Kc7 S4a5! - и черные успевают конем в последний момент

подхватить поле b7 с выигрышем по Кузьмичеву

13.Kc8 Ka6! 14.Kc7 Ka7!)

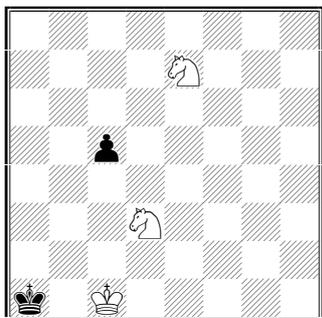
8...Sd8 9.Kb3! Sb1 10.Kc2! Sa3 11.Kb3! – ничья с вечным преследованием
коня

Еще: **6...Sa1 7.c4! Sb3 8.c5! Se5+ 9.Kc3! Sa5 10.c6!** – и пешка прошла опасное поле, ничья.

Пример 9

V. Kuzmichev

Original



+ 3+2

И в завершение забавная позиция.

Черный король уже в углу, и черную пешку не удержать, казалось бы все признаки ничьи. Но, теоретически ничейный угол спасения неожиданно становится опасным местом.

1.Sd5! Ka2

*(1...c4 2.S3b4! c3 3.Se3! c2 4.Se*c2# - идеальный мат)*

2.Kc2!

(Попытка заблокировать пешку приведет к ничьей

2.Sc3+? Kb3! 3.Kd2 c4+! 4.Sc~ Kb2! – и ничья по правилу Кузьмичева

2.S3f4? c4! 3.Sc3+ Ka1! – и ничья по правилу Кузьмичева)

2...c4 3.Sc1+! Ka1

(3...Ka3 4.Sc3! – выигрыш по правилу Кузьмичева)

4.Sb4! – если бы сейчас снова ходили белые, то была бы ничья, но ход за черными

4...c3 5.Sb3# - другой правильный мат другим конем.

Важно помнить, что нижний левый угол для короля слабейшей стороны становится спасительным лишь тогда, когда пешка была заблокирована или блокируется в моменте конем на поле *c4*, с этого момента угол становится спасительным, а до этого момента при нахождении короля в углу есть шанс нарваться на матовую атаку. При всех других пешках на других вертикалях именно так и происходит – во всех углах шахматной доски слабейшая сторона получает матовую атаку и только слоновая пешка, достигшая поля аналогичного *c4* и заблокированная конем, создает ничейный спасительный угол возле себя для своего короля.