

+ C+ 11+12  
5B2PPPPPPPPq73rppp12p4p3p3n5p23N1Kbk

**1.a8Q!** 1.a8R? Qxb7,—+.

**1... Qa5 2. Qxa5 Rxa5 3.b8Q!** 3.e8Q? Ra1 4.Qa8 Rxd1#

**3... Ra1 4.Qa8+! Rxa8 5.e8Q!**

ТЛС: 5.d8Q? Ra1 6.Qa8+ Rxa8 7.e8Q Ra1 8.Qa8+ Rxa8 9. Ba3 Rxa3 10.f8Q Ra1

11.Qa8+ Rxa8 12.g8Q Ra1, —+.

**5... Ra1 6.Qa8+! Rxa8 7.Ba3!!**

Важная жертва слона ради освобождения восьмой горизонтали.

**7... Rxa3.** Картинная позиция: белые могут следующим ходом превратить в ферзи любую из 5 пешек, но выигрывает только одно превращение, а остальные ведут даже к проигрышу.

**8.g8Q!** ТЛС: 8.f8Q? Ra1 9.Qa8+ Rxa8 10.g8Q Ra1 11.Qa8+ Rxa8 12.c8Q Ra1

13.Qc6+ e4 14.Qa4 Rxa4 15.h8Q Ra2! 16.d8Q Re2, —+.

**8... Ra1 9.Qa8+! Rxa8 10.c8Q! Ra1 11.Qc6+ e4 12.Qa4! Rxa4 13.h8Q! Rb4!**

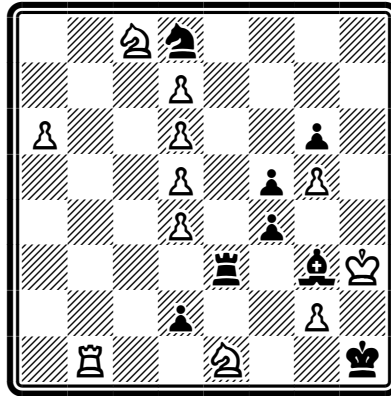
13...Ra2 14.d8Q Re2 15.Qc3, +-.

**14.Sc3!** Ложно 14.Sb2? Sf4! 15.d8Q Rxb2 16.Qxb2 e3 17.Qa8+ Kh2 18.Qxf2+ Bxf2, =, например, 19.f8Q Kg3 20.Qf3+ Kxf3 21.Qa8+ Kg4 22.Qf3+ Kxf3 – пат.

**14...Sf4! 15.d8Q!** 15.f8Q? e3 16.Qa8+ Kh2, —+.

**15...e3 16.Qxh4+ gxh4 17.Qxh4+ Bh2 18.f8Q** – выигрыш.

8 превращений в ферзя – таск.



+ C+ 11+8

1. Sc2+? Be1+! 2. S:e3 fe 3. a7 e2 4. a8Q d1Q! -;  
**1. Sf3+! Be1 2. a7(2. Se7? Rb3!) Sf7(3. ... S:g5#)**  
**3. d8B! S:d8 4. d7 Sf7(5. ... S:g5#) 5. d8B! S:d8**  
**6. Sd6 Re7(7. ... Rh7#) 7. S:f5 gf(8. ... Rh7#)**  
**8. g6 Re8(9. ... Rh8#) 9. g7 Sf7**  
**10. Ra1! Re3(11. ... Sg5#)**  
**11. g8Q!( 11. g8R?) d1Q (11.... R:f3+ 12. gf d1Q 13. Qg2#)**  
**12. R:d1 R:f3+ 13. g3!! Rf2(14. ... Rh2#) 14. R:e1++ .**

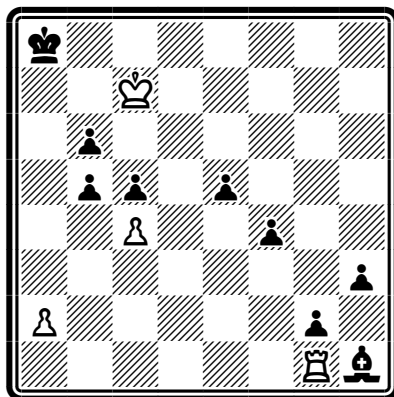
2 последовательных превращения в слона.

Не достаточно для победы превращения в ладью на 11 ходу.

11. g8R? R:f3+! 12. gf3(12. g3? Rf2!) d1Q 13. R:d1 Sg5+ 14. R:g5 пат.

Этот же пат возникает при превращении в ферзя на 3 и 5 ходу (3. d8Q? и 5. d8Q?).

Возникает парадокс. Если на 3 и 5 ходах к выигрышу ведёт слабое превращение, а превращение в ферзя ведёт к пату, то на 11 ходу всё наоборот - выигрывает превращение в ферзя,



+ C+ 4+9

Напрашивается 1. K:b6? но после 1... Kb8! 2. Rd1 Kc8, выигрывают уже чёрные.  
Рано 1. Rd1? g1Q! 2. R:g1 Bb7! 3. K:b6 (3. Rg8+ Ka7 4. Rb8 Ba6) 3... Kb8 4. Rg7 Bc8,  
и вновь черные побеждают.

Решает: **1. a4!! bc** (1...ba 2. Ra1! g1Q 3. R:a4#) **2. a5 b5!**

Не выручает 2...h2 3. ab hgQ 4.b7+ Ka7 5.b8Q + с победным эксцельсиором.

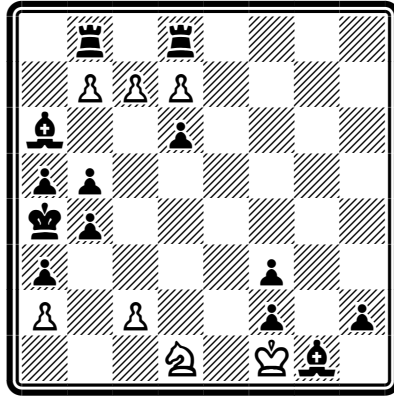
**3. Kb6!** (пора!) **3... Kb8 4.a6 h2 5.a7+!**

Еще рано подключать резерв: 5. Rd1? Kc8!, и черные побеждают.

**5. ... Ka8 6. Rd1!** (а теперь в самый раз!) **6...g1Q 7. Rd8#.**

Ключ к матовой атаке в неожиданном рывке крайней пешки.

№4 Grigory Popov(Russia), SuperProblem, 24/09/2017  
 (статья “Логический квартет превращений”)



$$= C+ 7+13$$

1r1r4/1PPP4/b2p4/pp6/kp6/p4p2/P1P2p1p/3N1Kb1

Чёрные грозят матом в 2 хода - 1. ... h1Q(B) 2. ... Q(B)g2#, Qh3#, белых спасёт только пат. План белых запатовать такой - 1. Sc3+ bc пат.

Но этому мешает пешка c7, которую надо во что-то превращать на 'c8'.

**1-е пробное превращение**, это превратиться в слона - 1. c8B?

И если теперь чёрные играют на мат - 1. ... h1Q?, то - 2. Sc3+ bc пат.

Но чёрные распатовывают белых, например - 1. ... R:b7! и потом матуют.

**Вывод.** Пассивное превращение не проходит, нужно активное превращение.

**2-е пробное превращение** – превращение в коня - 1. c8S?(2. Sb6#).

Если чёрные защитятся, как в случае с превращением в слона ходом - 1. ... R:b7?, то возможен пат - 2. Sb6+ R:b6 3. Sc3+ bc пат.

Но у чёрных находится единственный выигрывающий ход - 1. ... b3!

Если продолжить вариант - 2. Sc3+ Kb4, то видно, что король чёрных от шаха

3. Sd5+ скрывается на вертикали 'c'.

**Вывод.** Надо превращаться в фигуру, которая сможет контролировать вертикаль 'c', на случай хода 1. ... b3.

**3-е пробное превращение** - в ферзя - 1. c8Q?

Теперь у белых есть ответ на 1. ... b3. Но чёрные могут начать претворять свою главную угрозу - 1. ... h1Q(2. ... Qg2#, Qh3#).

Белым остаётся только попробовать срочно запатовать - 2. Sc3+ bc 3. Qc4+ и теперь если bc?, то пат, но есть 3. ... b4!.

**Вывод.** Три предыдущие попытки превращений приводят к окончательному итогу - спасает только превращение в ладью.

**1. c8R!** Что тут делать чёрным? На примере с пробным превращением в коня, показано, что не выигрывает 1. ... b3(даже проигрывает).

На пробном превращении в ферзя, показано, что белые самопатуются при 1. ... h1Q.

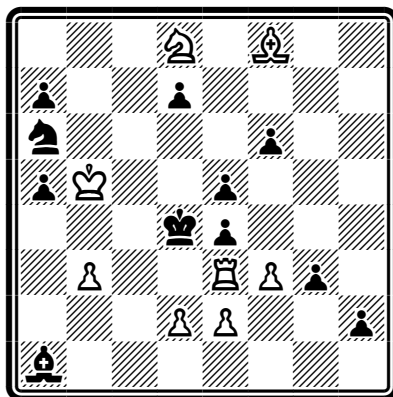
Чёрным остаётся только продлевать предничейную агонию.

**1. ... Rd:c8!**(хуже 1. ... Rb:c8, т.к. предоставляет больше возможностей белым спастись)

**2. dc8R**(белые теперь знают, во что превращаться) **R:c8**

**3. bc8R h1Q** - чёрные начинают свой план проводить, но белые опережают со своим самопатованием-

**4. Sc3+ bc 5. Rc4+ b4, bc** - пешка c2 парализована, конь - гибнет, ладья подвешена на диагональной связке. В итоге - пат!



= C+ 8+11  
 3N1B2/p2p4/n4p2/pK2p3/3kp3/1P2Rpp1/3PP2p/b7

Напрашивается - 1. R:e4+? Kd5. Далее у белых богатый выбор продолжений.

а). На 2. Rh4 нельзя играть 2. ... g2? из-за 3. Rh7!(4. R:d7#). Верно только так – 2. ... Sc7+! 3. K:a5 Se6! и т.д..

Белые могут попытаться сыграть на вечный шах –

б). 2. Rc4(3. e4#) e4 3. fe+ Ke5 4. Sf7+ Ke6? 5. Sd8+ - казалось бы есть вечный шах, но 4. ... Kf4! 5. Bd6+ Be5! – чёрные выигрывают благодаря засадному слону.

Поэтому белые применяют задачный элемент - коррекцию, беря под удар чёрного слона –

с). 2. Ra4(3. e4#) теперь на e4? 3. fe+ Ke5 4. Sf7+ Ke6 5. Sd8+ Ke5 – вечный шах уже получается, потому что на 4. ... Kf4 есть 5. R:a1! g2 6. Bd6+ ~ 7. B:h2.

Но при 2. Ra4 у чёрных появляется другая защита - 2. ... Sb4! и чёрные выигрывают.

Таким образом 1. R:e4+? не спасает, это ложный след.

В решении роли ладьи и коня белых кардинально меняется.

Они просто жертвуются для изменения пешечной структуры чёрных.

**1. Rd3+ ed 2. e3+ Kd5 3. e4+ Kd4 4. Se6+ de 5. Bh6(6. Be3#) Sc7+**

**6. Kc6 Sd5 7. Bf8(8. Bc5#) Sb4+ 8. Kb5 Sa6 9. Bh6(10. Be3#) =**

**8. ... a6+ 9. Kb6 Kd5+ 10. Kc6 Sb4+ 11. Kb6 =**

Если в ложном следе белый конь пытался объявить вечный шах, то здесь уже чёрный конь вечно шахует.

Получается вечный RUNDLAUF чёрного коня и маятники белого слона и белого короля.