

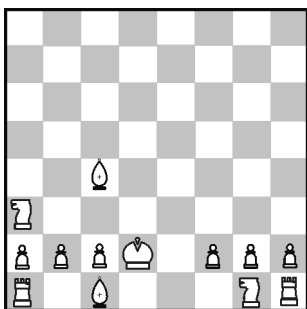
Поддавки

Более популярны поддавки шашечные, но и шахматные поддавки довольно интересны. Понятие мата здесь отсутствует, а побеждает тот, кто первым отдаст все свои фигуры или патует их. Взятие обязательно, а если есть выбор, то брать можно любую фигуру, включая короля. В этой игре тоже возможна ничья – например, если у соперников остались разнопольные слоны, или короли которые никогда не сблизятся, а будут вечно блуждать по доске.

Любопытно, что в шахматных поддавках имеется своя необычная теория. Как это ни парадоксально, но уже первый ход белой пешки «е» или «d» на два поля вперед является решающей ошибкой. Черные форсированно отдают все свои фигуры.

1. e4? b5 2. ♖:b5 ♜f6 (тихий ход)
3. ♜:d7 ♜:e4 4. ♜:c8 (возможность 4. ♜:e8 рассмотрена ниже) **4... ♜:d2 5. ♜:d2 ♜:d2 6. ♜:d2 ♜a6 7. ♜:a6 ♜c8 8. ♜:c8 f5 9. ♜:f5 ♜g8 10. ♜:h7 c5 11. ♜:g8 e6 12. ♜:e6 c4 13. ♜:c4 a6 14. ♜:a6 g5 15. ♜:g5 ♜d8 16. ♜:d8 ♜e7 17. ♜:e7**, и на доске остались одни белые фигуры.

На **4. ♜:e8** решает **4... ♜:d2 5. ♜:d2** (5. ♜:f7 ♜:c1 6. ♜:c1 ♜:f2 7. ♜:f2 ♜g8 и т.д.) **5... ♜:d2 6. ♜:d2 ♜g8 7. ♜:f7 c5 8. ♜:g8 g6 9. ♜:h7 e5 10. ♜:g6 e4 11. ♜:e4 ♜c6 12. ♜:c6 ♜b7 13. ♜:b7 ♜c8 14. ♜:c8 a6 15. ♜:a6 c4 16. ♜:c4 ♜a3 17. ♜:a3**, и черные взяли верх в поддавке.

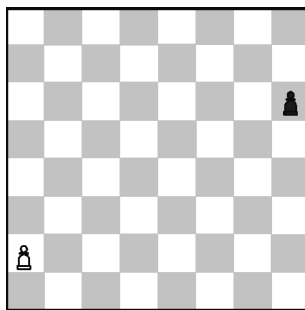


Черные покинули доску

Еще проще опровергается первый ход ферзевой пешки: **1. d4 e5! 2. de ♜g5! 3. ♜:d7 ♜:d7** (этот размен на d7 может произойти и позднее) **4. ♜:g5 ♜d8 5. ♜:d8 a6 6. ♜:c7 ♜a7 7. ♜:b8 b6 8. ♜:a7 a5 9. ♜:b6 g6 10. ♜:a5 ♜b4 11. ♜:b4 ♜e7 12. ♜:e7 ♜f8 13. ♜:f8 h6 14. ♜:h6 g5 15. ♜:g5 f6 16. ♜:f6 ♜h3 17. ♜:h3**. Победа за черными!

Кстати, осторожное движение пешки «d» на одно поле тоже проигрывает в поддавки: **1. d3? g5! 2. ♜:g5 ♜g7 3. ♜:e7 ♜:b2 4. ♜:d8 ♜:a1 5. ♜:c7 ♜c3 6. ♜:b8 ♜:b8 7. ♜:c3 d5 8. ♜:d5 ♜f6 9. ♜:f6 ♜g8 10. ♜:e8 ♜:g2 11. ♜:g2 f6 12. ♜:b7 ♜:b7 13. ♜:f6 ♜b8 14. ♜:h7 ♜b1 15. ♜:b1 ♜b7 16. ♜:b7 a6 17. ♜:a6**, и на доске остались одни белые фигуры.

Оригинальные и неожиданные идеи содержатся в поддавках и в окончаниях игры. Во всех приведенных здесь позициях белые начинают и выигрывают в поддавки. Очевидно, проще положения, чем это, не придумаешь. Но посмотрите, сколько тонкостей оно содержит!



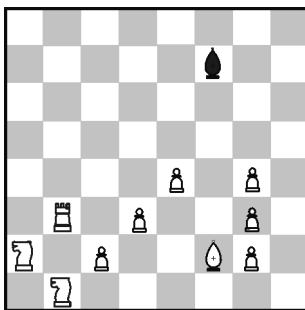
Выигрыш в поддавки

1. a3! Белые, как говорят в таких случаях, уступают темп противнику – обычный прием в нормальных шахматах. **1...h5 2. a4 h4 3. a5 h3 4. a6 h2 5. a7 h1 ♜!** Если черные ставят ферзя или слона, то после любого превращения белой пешки они вынуждены будут сразу взять новую фигуру.

На **5...h1 ♜** следует **6. a8 ♜** и **7. ♜h1!** Если на доске появится черный король (в поддавках возможно и такое) – **5...h1 ♜**, то не годится **6. a8 ♜** или **6. a8 ♜** из-за **6... ♜g2**.

К ничьей ведет и **6. a8 ♜** или **6. a8 ♜**, а решает **6. a8 ♜!** **♜g2 7. ♜a4 ♜f2 8. ♜d4 ♜g2 9. ♜e4 ♜h2 10. ♜f4 ♜h1 11. ♜f3 ♜g2 12. ♜f2 ♜:f2**, и белые избавились от своей фигуры.

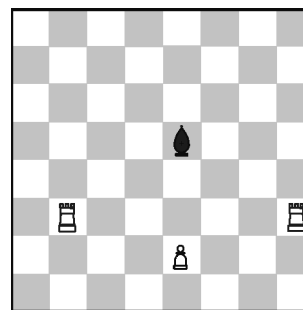
6. a8 ♜!! Белая пешка превращается



Т.Доусон. Выигрыш

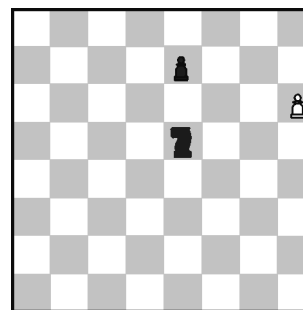
в еще более слабую фигуру, иначе черные легко отдадут свою ладью. Теперь же на любое ее движение следует **7. ♜h1! ♜:h1**, и игра в поддавки закончилась в пользу белых.

Здесь от одних фигур белые избавляются, а другие патуют: **1. ♜b6! ♜:a2 2. ♜g6 ♜:b1 3. g5 ♜:c2 4. g4 ♜:d3 5. ♜h4! ♜:e4 6. g3 ♜:g6**, и ничем ходить.



Т.Доусон. Выигрыш

Проиллюстрируем интересную тему – симметрию на доске. **1. ♜b2! ♜:b2 2. ♜h8 ♜:h8 3. e4!** Теперь **3... ♜e5** патует пешку, а в противном случае следует **4. e5!** Однако не годится симметричное **1. ♜h2? ♜:h2 2. ♜b8 ♜:b8 3. e4 ♜a7!** Слон увильнул и вскоре сам встанет под бой: **4. e5 ♜b6 5. e6 ♜a5 6. e7 ♜d8!**



А.Корнилов. Выигрыш

В этой остроумной позиции решает **1. h7 ♜g4! 2. h8 ♜** белый! Появление другой белой фигуры на руку черным: **2. h8 ♜ ♜e5 3. ♜:e5 e6; 2. h8 ♜ ♜e5 3. ♜:e5 e6** и **4...e5; 2. h8 ♜ ♜h6 3. ♜:h6 e6; 2. h8 ♜ e6 3. ♜f7 (g6) ♜e5 4. ♜:e5**, и они взяли верх в поддавке.

2...e5 3. ♜g7 ♜h2 4. ♜g6 e4 5. ♜g5 ♜g4 6. ♜:g4 e3 7. ♜g3 e2 8. ♜g2, и, во что бы ни превратилась черная пешка, король становится под удар.

Е.Гук