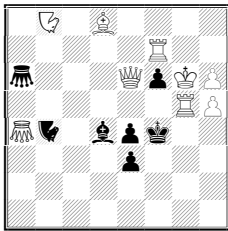


## РАЗДЕЛ СКАЗОЧНЫХ ШАХМАТ

В 2005 году в журнале были опубликованы 32 оригинальные задачи сказочного жанра. По сложившейся за последние годы традиции значительное число этих задач содержит дефекты. Точнее говоря, ровно половина из этих задач не могла претендовать на отличия. Задачи №№3667, 3768, 3722, 3723, 3787, 3860, 3861, 3866, 3867, 3868, 3936 и 3939 имеют побочные решения. В начальной позиции задачи 4019 белый король находится под шахом, и авторское решение не проходит. В задачах 3784 и 3864 имеются дуали, достаточно серьезные, чтобы композиции не могли претендовать на отличия. Особый случай — задача 3865. Автор нашел технически более совершенную форму своей композиции и опубликовал ее в журнале «Шахматная поэзия». На мой взгляд, после этого участие задачи 3865 в конкурсе теряет смысл.

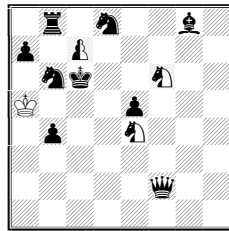
Несмотря на столь значительный отсев, я не могу назвать конкурс 2005 года неудачным. Впервые за последние годы у меня не было особых трудностей с отбором задач, заслуживающих отличия. Хочется надеяться, что это не случайность, а реальный поворот к лучшему в конкурсах сказочного жанра в нашем журнале. Предлагается следующее распределение отличий.

**№4021. П. Петков**  
I приз



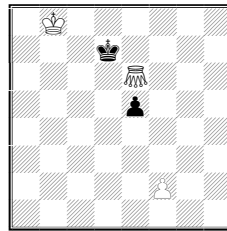
HS#3      2 решения

**№3940. Л. Грольман**  
II приз



N#3      См. текст

**№4020. С. Радченко**  
Е. Альберт, III приз



N#6      2 решения

№4021. 1. ♖c6! N:c6 2. ♜:f6 N:b8+ 3. ♜g7+ Nf6#, 1. ♖b6! ♜:b6 2. N:f6 ♜:d8+ 3. Nh7+ ♜f6#.

Кооперативный обратный мат, отличающийся от обычного обратного мата тем, что вся игра, кроме матующего хода, носит кооперативный характер, — это относительно новый, но, судя по всему, очень перспективный сказочный жанр. В данной задаче мы видим очень интересную и тактически насыщенную игру с похожими мотивами и белых и черных, связанную с подготовкой антибатареинного мата по шестой горизонтали. Интересно проследить, как обеспечивается устранение всех помех мату и контроль свободных полей возле белого короля.

№3940 (исправление). а) 1. Cd5 Knc5 2. Kpd6 Kpb5 3. Kng8 cbCn#; б) ♜b6→c5 1. Ce6 Kne8 2. Фf7 Kn4f6 3. Лb7 cdKn#; в) ♜d8→a8 1. Kc8 Кра4 2. Knd5 Knxb4+ 3. Kpb6 cbФ#; д) ♜a7→d4 1. Kbd7 Кра6 2. Лb5 Кра7 3. Kb8 c8Jn#.

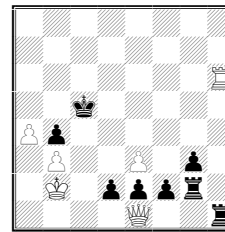
Классическая тема — полный комплект превращений — выполнена здесь с нейтральными фигурами. Обратите внимание на особенности построения нейтральных матов. Задачу украшает подвижность обоих королей и превращение

пешки на всех доступных ей полях. Приятно и то, что маты при превращении в ферзя и ладью совсем разные.

№4020. а) 1. e4 f4 2. e3 f5 3. e2 f6 4. e1G f7 5. Ge7 Gg8 6. ♜d8 f8♜ =; б) 1. ♜c6 Gb6 2. ♜d5 ♜c7 3. ♜e4 ♜d6 4. ♜f3 ♜e5 5. ♜g2 ♜f4 6. ♜h1 ♜g3 =.

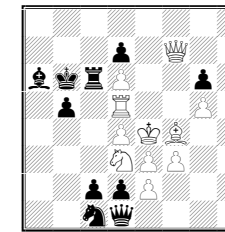
Среди опубликованных в этом году задач Сергея Радченко, в большинстве своем дефектных, встретился маленький шедевр. В композиции настолько часто используется идея усиления замысла повтором основной идеи, что подобная задача, в которой два решения совершенно непохожи друг на друга, производит неожиданно сильное впечатление. Разумеется, важную роль при этом играют стопроцентное использование материала и значительная длина решения.

**№3937. П. Петков**  
I почетный отзыв



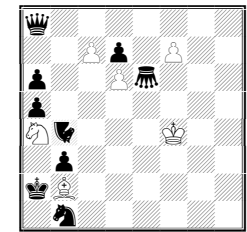
HS#3      3 решения

**№3859. А. Степочкин**  
II почетный отзыв



R#2

**№4018. В. Нефедов**  
III почетный отзыв



N#2      2 решения

№3937. 1. ♖:d2 f1♜ 2. ♖:e2 ♜d2 3. ♖c4+ ♜:c4#, 1. ♖:e2 d1♜ 2. ♖:f2 ♜c2 3. ♖:f5+ ♜:f5#, 1. ♖:f2 e1♜ 2. ♖:d2 ♜c2 3. ♖d4+ ♜:d4#.

Еще одна задача на кооперативный обратный мат, на сей раз с циклическими мотивами в игре белого ферзя и превращением разных черных пешек в легкие фигуры. Недостаток задачи — некоторое однообразие игры.

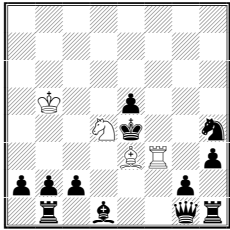
№3859. 1. ♞e5? – 2. d5 ♞c4#, 1... ♞c4 2. ♜d5 ♜b7#, 1... ♜:d3 2. ♜d5 ♜f2#, 1... ♞:d6! 1. ♜e5! – 2. f4 ♞h1#, 1... ♞h1 2. ♜f4 ♞h4#, 1... ♜:d3 2. ♞f4 ♜f2#.

В этой задаче акцент сделан на игру белых на одно и то же поле как на первом, так и на втором ходах. Обоснование всех тематических ходов одинаково — блокирование, так что в игре просматриваются антидуальные мотивы. К сожалению, блокирование — слишком тривиальный и избитый тактический прием, и автору не удалось сделать игру в задаче по-настоящему интересной. Неприятно и повторение матующего хода Kf2: надо было или уж делать все маты разными, или добиваться полноценной перемены по Рухлису.

№4018. 1. ♜d8 cdN 2. Gg8 fgG#, 1. ♜g8 fgG 2. Nd8 cdN#.

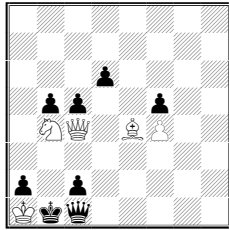
Тема превращений весьма популярна в сказочном жанре. В данной задаче мы видим превращения в сказочные фигуры на фоне чередования ходов белых. В результате получаются далекие правильные маты со связкой. Замысел, по содержанию, практически ортодоксальный, хотя и ясно, что с классическим шахматным материалом он не осуществим.

№3782. А. Степочкин  
I похвальный отзыв



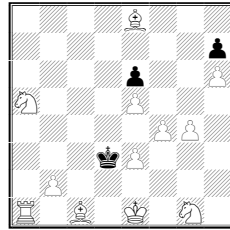
SerH#4 3 решения

№3862. В. Дячук  
II похвальный отзыв



# 2 SAT

№3783. Е. Марков  
А. Курятников  
III похвальный отзыв



SerH#36

№3782. 1. ♖:f3 2. ♗:e3 3. ♘d2 4. ♙c1 ♜b3#, 1. ♗:e3 2. ♘:d4 3. ♙c3 4. ♘b3 ♜:e3#, 1. ed 2. ♘:f3 3. ♘g3 4. ♘h2 ♜f4#.

Черные должны уничтожить две белые фигуры, чтобы оставшаяся могла объявить мат. Замысел интересен, но готовые «домики» для черного короля в разных местах доски сильно снижают ценность композиции.

№3862. 1. ♗d5? cb 2. ♜:c2, 1...fe 2. ♘:c2, 1...c4! 1. ♘d5? fe 2. ♗:c2, 1...bc 2. ♜:c2, 1...b4! 1. ♜d5! bc 2. ♘:c2, 1...cb 2. ♗:c2.

Карусельная перемена «матов» при игре белых фигур на одни и те же поля. Слово мат не даром взято в кавычки — автор использовал специфическое сказочное условие, при котором мат означает вовсе не то, к чему мы привыкли. Словацкие проблемисты продвигают эту сказочную идею уже несколько лет, но она, на мой взгляд, малопродуктивна. И данная задача производит несколько примитивное впечатление.

№3783. 1. ♘e4 2. ♘d5 3. ♘c5 4. ♘b6 5. ♘c7 6. ♘d8 7. ♘:e8 8. ♘f7 9. ♘g6 10. ♘:h6 11. ♘g6 12. h5 13. h4 14. h3 15. h2 16. h1 ♜ 17. ♜f3 18. ♜:g4 19. ♜f5 20. ♜b1! 21. ♘f5 22. ♘e4 23. ♘d3 24. ♘c2 25. ♘:c1 26. ♘c2 27. ♘d3 28. ♘:e3 29. ♘:f4 30. ♘:e5 31. ♘d4 32. e5 33. e4 34. e3 35. ♜e4 36. ♘d3 0-0-0#.

Положение белого короля и ладьи сразу намекает на то, что матовать необходимо рокировкой. Механизм уничтожения белого слона c1 достаточно интересен, но в остальном игра черных традиционна и однообразна. По современным меркам одного превращения в подобной задаче маловато.

Судья конкурса – **Георгий ЕВСЕЕВ**,  
гроссмейстер.