

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2012

Раздел сказочных задач

В 2012-м году в журнале было опубликовано 24 композиции. Что можно сказать об уровне турнира. К сожалению, как и в прошлые годы, сказочный раздел не радует. Плохо и то, что практически все отмеченные задачи имеют недостатки, порой серьезные. Но есть и приятный момент – программы для проверки задач дали «добро» абсолютно всем задачам!

Теперь небольшой словарик по сказочным условиям из отмеченных задач.

hs#n – Кооперативно-обратный мат в n ходов. Начинают белые и совместно с черными за n-1 ход строят позицию, в которой возможен обратный мат в один ход.

sh#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат черному королю.

Grasshopper (Сверчок) – Ходит и бьет по ортогоналям и диагоналям, перепрыгивая через любую фигуру, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Eagle (Орел) – Фигура, подобная сверчку, только не прыгает через препятствие, а отклоняется от него на 90°

Rook-eagle (Ладейный орел) – То же, что и Орел, но ходит только по ортогоналям.

Sparrow (Воробей) – То же, что и Орел, но отклоняется от препятствия на 135°

Skylla (Сцилла) – Ходит как Конь, но делает это в два этапа: сначала на одну клетку по ортогонали, а затем на одну клетку по диагонали. Бьет вражескую фигуру, стоящую на промежуточном поле.

Lion (Лев) – то же, что и Сверчок, но может останавливаться на любом за перепрыгнутой фигурой поле.

Pao (Пао) – Ходит как Ладья, а бьет как Лев, но только по ортогоналям.

Vao (Бао) – Ходит как Слон, а бьет как Лев, но только по диагоналям.

Leo (Лео) – Ходит как Ферзь, а бьет как Лев.

Nao (Нао) – Ходит как Всадник, а бьет по линии всадника, перепрыгивая через препятствие.

Camel (Верблюд) – 1:3- прыгун.

Locust (Саранча) – Совершает ход только со взятием. Геометрия хода та же, что и у Сверчка, но при этом перепрыгиваемая фигура бьется.

Нейтральные фигуры – При ходе белых они играют за белых, при ходе черных – за черных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

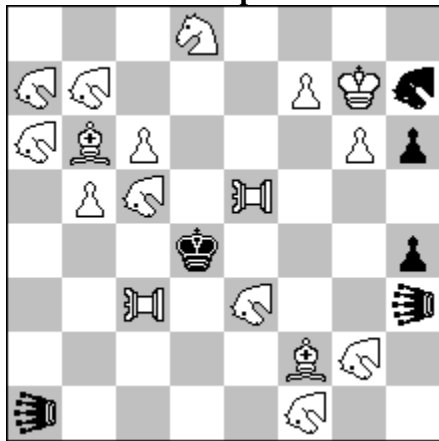
KöKo – Фигура может ходить только на то поле, возле которого находится хотя бы одна фигура любого цвета.

Madrasi – Одноименные фигуры противников, атакуя друг друга, парализуются.

AntiSuperCirce – После взятия бьющая фигура переставляется на любое поле.

Parrain Circe – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в невидимом виде, после чего геометрически повторяет следующий ход своей фигуры и вновь становится на доску. Если при этом она выйдет за пределы доски, или станет на занятое другой фигурой поле, то она все-таки снимается с доски.

№195 Г.Евсеев
(Россия)
1-й Приз

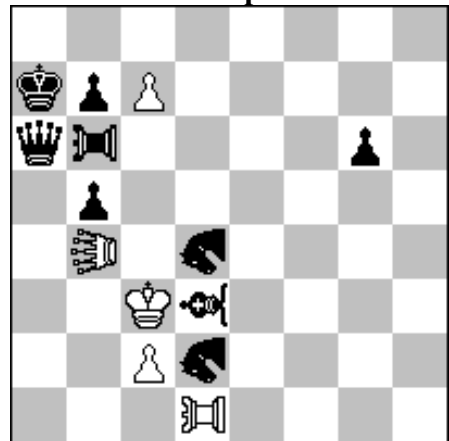


hs#3 b) h7↔g6 17+6

c) h7↔f7; d) h7→g8

♙ – Лео; ♖ – Пао; ♘ – Нао

№97 Г.Евсеев
(Россия)
2-й Приз



hs#2,5 3 решения 5+9

♙ – Лео; ♖ – Пао; ♘ – Вао; ♗ – Нао

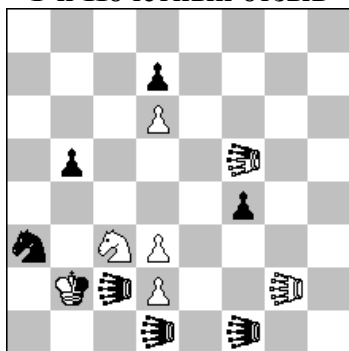
- №195 a) 1.РАс3-с1 NAh7-b4 2.♙h7 LEh3-e6 3.NAe3-c2 + ♙d5 #**
b) 1.РАe5-g5 NAg6-a3 2.♙g6 LEh3-h1 3.NAe3-f5 + ♙c4 #
c) 1.РАe5-e7 N Af7-c1 2.♙f7 LEh3-c8 3.NAc5-e6 + ♙d3 #
d) 1.РАс3-a3 NAg8-d2 2.♙g8 LEh3-f5 3.NAc5-b3 + ♙e4 #

Двукратное выражение темы 9WCCT в сочетании с крестиками черного и белого королей. Игра симметричная, что при обилии крестиков и звездочек иногда получается само собой. По-моему, Георгий немного поленился – раз уж задача не вошла в посылку сборной, то стоило подумать о том, чтобы немного изменить игру ради избавления от целого табуна слабо загруженных Нао.

- №97 1...NA d2-f6 2.PAd1*d4 VAd3-e4 3.LEb4-a3 + ♙*a3 #**
1...VAd3-f1 2.LEb4*d2 NAd4-e2 3.PAd1-a1 + ♙*a1 #
1...NA d4-h2 2.PAd1*d3 NAd2-f3 3.LEb4-a5 + ♙*a5 #

Цикличность способа подхвата полей d2-d4: первое подхватывает созданная черная антибатарея, второе блокируется белой фигурой, третье на совести матующего черного ферзя. Есть цикличность и в создании антибатарей – каждая из черных фигур d2-d4 побывала как задней, так и передней фигурой антибатареи. Чего, на мой взгляд, не хватает задаче, так это циклического чередования функций еще и белых фигур.

№95 Л.Грольман,
В.Нефедов (Россия)
1-й Почетный отзыв

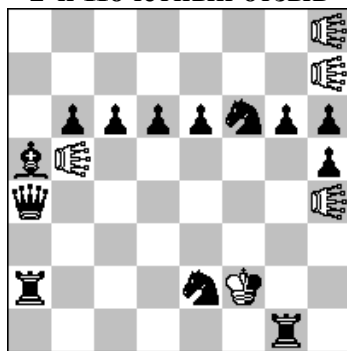


h#2 2 решения 5+7+2

Madراس

♙ – Лео; нейтральные фигуры b2,f5

№153 Л.Грольман
(Россия)
2-й Почетный отзыв

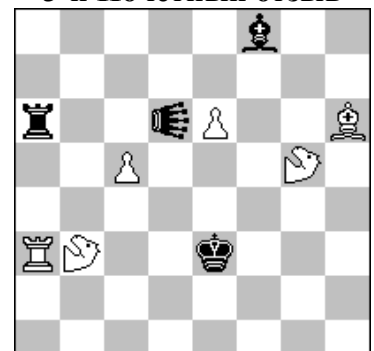


h#3 2 решения 4+12+1

♙ – Лев

Нейтральный король f2

№194 V.Crisan
(Румыния)
3-й Почетный отзыв



sh#2 4 решения 6+4

AntiSuperCirce

♙ – Верблюд; ♙ – саранча

№95 (При публикации был пропущен LEg2)

В сочетании Мадраси и нейтральных фигур сам черт ногу сломит. Даже программы для решения задач выдают разные результаты. Здесь нужно знать один нюанс – нейтральная фигура парализует обычную вне зависимости от очереди хода (спасибо за разъяснение Г.Евсееву). Я дал высокое отличие задаче в первую очередь за ее головоломность.

1.LEd1-g4 n♞b2-a1 2.nLEf5-g5 nLEg5-g7 #

Нельзя 2.LE(f7-f8) или 2.LE(g6-h7), т.к. на следующем полуходу он будет парализован LEc2 или LEf1 соответственно. То же самое мы видим и во втором решении:

1.LEd1-f3 n♞b2-b3 2.nLEf5-d5 (nLEe4?) nLEd5-b7 #

К сожалению, первый ход черных несколько перегружен – помимо освобождения поля для короля, он выполняет еще две функции:

1) не позволяет матующему Лео куда-либо убежать на третьем ходу, ведь он парализован белым Leg2;

2) не дает черному LEf1 парализовать матующего Лео с полей g1 и h1.

Не очень обосновано наличие нейтрального короля – по большому счету это просто экономит материал.

№153 1.n♞f3 Llb5-e8 2.♞g4 Llh8-a8 + 3.♞e4 + n♞*e4 #

1.n♞e3 Llb5-d7 2.♞f4 Llh7-a7 + 3.♞d4 + n♞*d4 #

В отличие от №95, наличие нейтрального короля здесь действительно обосновано. По сути, последний братоубийственный ход короля и является замыслом задачи, а вся подготовительная игра не столь интересна. В связи с этим возникает вопрос – а, может, стоило обойтись двумя ходами решения? На мой взгляд, задача выиграла бы, если бы ход ♞f3-e4 заменить на ♞f3-f4.

№194 1.Ld6*e6-f6[f4] 2.♞f8*c5[d2] ♞a3*a6[h3] # (2...CA*a6[h3]#?; 3.L*g5-h6[f3]#??)

1.Ld6*e6-f6[d2] 2.♞f8*c5[f4] CAb3*a6[h3] # (2...♞*a6[h3]#?; 3.♞*g5[d3]#??)

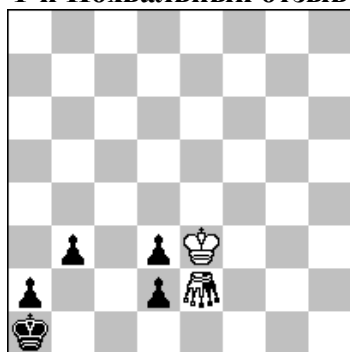
1.Ld6*c5-b4[d3] 2.♞a6*e6[f3] ♞h6*f8[c1] # (2...CA*f8[c1]#?; 3.L*b3-a3[d2]#??)

1.Ld6*c5-b4[f3] 2.♞a6*e6[d3] CAg5*f8[c1] # (2...♞*f8[c1]#?; 3.♞*b3[g5]#??)

Очень жесткая схема, поменять что-либо в которой практически невозможно. Можно сказать, что это находка. Белые верблюды очень удачно подхватили четыре поля возле черного короля, еще два поля блокируют черные возрожденные фигуры, остальное берет на себя матующая белая фигура. Причем от чередования блокируемых полей зависит, с какой стороны от короля следует мат. К сожалению, каждую из белых линейных фигур по одному разу можно заменить пешкой.

№52 M.Grushko, S.Shifrin
(Израиль)

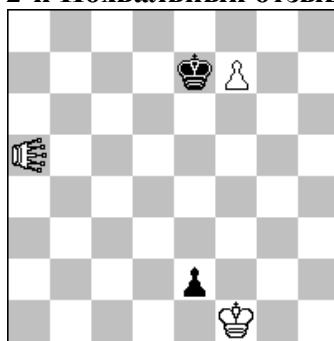
1-й Похвальный отзыв



hs#5 Parrain Circe 1+5+1
Нейтральный Сверчок e2
b) b3→c3; c) d3→b7

№193 А.Степочкин
(Россия)

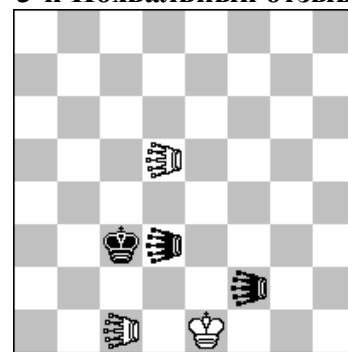
2-й Похвальный отзыв



h#3,5 КөКо 3+2
♞ - Лев
b) a5→c7; c) a5→d4

№96 D.Novomesky
(Словакия)

3-й Похвальный отзыв



h#3 3+3
a) ♞ - Орел;
b) ♞ - Ладейный Орел
c) ♞ - Воробей
d) ♞ - Сцилла

№52 a) 1.nGc2 dc 2.♖e2 [+nGc1] d1=G 3.♖d2 Gd3 4.nGc3 c1=♗ + 5.♖*c1 nGe3 [+b♗e1] #

b) 1.♖d4 ♖b1 2.♖c3 d1=♗ [+b ♗ c2] 3.♖b3 ♖c1 4.♖*a2 d2 [+b ♗ a1=b♗] + 5.♖*a1 ♗*e2 [+b♗b2] #

c) 1.♖*d2 b2 [+b ♗ d1=b ♗] + 2.♖c2 b5 3.nG*b2 ♗d3 [+b ♗ b4] 4.nGd2 ♗b3 5.♖*b3 ♖b1 [+b ♗ c3] #

Жаль, что авторы не дотянули до полного комплекта превращений черных пешек. Зато приятно, что все маты даются превращенными фигурами после Rargain-возрождения.

№193 a) 1...f8=♗ 2.e1=♗ ♗d8 3.♗b4 ♗Ie1 4.♗d6 ♖e2 #

b) 1...f8=♗ 2.e1=LI ♗f7 3.♖d8 ♖e2 4.LIe6 ♗e8 #

c) 1...f8=♗ 2.e1=LI ♗d7 3.LIe8 ♗f6 4.♖d8 ♗d5 #

Сказочный AUW на двоих – так можно сказать об этой задаче. Жаль, что черная пешка дважды превращается в одну и ту же фигуру.

№96 a) 1.♖b2 EAc1-c3 2.EAf2-b1 ♖d2 3.EAd3-a2 EAd5-c2 #

b) 1.♖c2 REd5-e3 2.REf2-c3 REc1-d2 3.REc3-b2 REe3-d1 #

c) 1.SWd3-d4 SWd5-c5 2.SWf2-e4 SWc5-b4 + 3.♖d3 SWc1-d2 #

d) 1.SKf2-e4 ♖f2 2.♖d2 SKd5-e3 3.SKe4-c3 SKe3-d1 #

Четыре разные матовые картины с, по крайней мере, одним активным блокированием. Есть своя порция дегтя и здесь – дважды фигура, стоящая на d3 играет роль пешки, что ставит под сомнение способ образования близнецов.

Судья раздела Булавка Александр (Беларусь)