

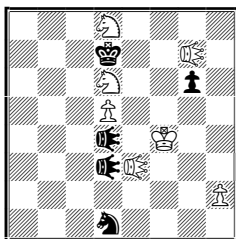
ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ-2017

Раздел сказочных задач

Если честно, то я боялся, что конкурс может не состояться. Уж больно слабо шел процесс поступления оригиналов в первом полугодии. Но потом дела пошли на поправку, и в итоге в 2017 году в журнале было опубликовано 34 задачи. Уровень турнира не очень высок, но наличие двух задач уровня ультра-си спасает ситуацию. Если с призовыми задачами всё понятно – на их место ни одна другая композиция претендовать не могла, то с остальными мне пришлось повозиться, не раз «тасуя колоду». Дело не только в уровне замысла, но и в наличии мелких дефектов, неоднородности игры... Да мало ли в чём ещё. Ниже вы можете увидеть вымученную мною версию распределения отличий.

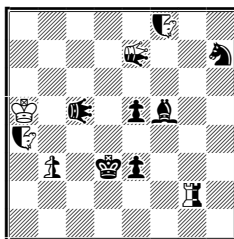
G10. П. Петков (Болгария)
(Посвящается дорогому другу А. Селиванову по поводу его 50-летнего юбилея!)

I-III приз



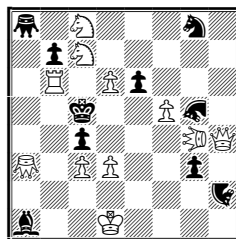
hs#4 2 решения 7+5
e3, g7, d3, d4: Leo

G7. Л. Грольман (Казань)
I-II приз



h#1,5 1+6+5
Take&Make Chess, PWC
a4, f8: Nightrider
c5, e7: Lion
b) ♖f5→h1; c) ♗c5→d1;
d) ♙e3→d6

G1. И. Сорока (Украина)
I почетный отзыв



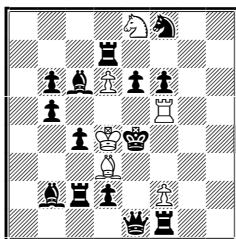
#2 11+10
g4: Leo;
a8, a3: Grasshopper
h2: Nightrider;
g5: Camelrider

G10. 1. ♗h7! ♗a3!! 2. ♗b3!! ♗4c3! 3. ♗g3 g5 4. ♗8f7+! ♗g7#!! 1. ♗8b7! ♗a1!! 2. ♗b2!! ♗3c3! 3. ♗e5 ♗f2 4. ♗a7+! ♗c7#!! А оставлю-ка я комментарий автора! «Впервые здесь представлен очень сложный комплекс: индийская тема в сочетании с Бристольской прокладкой плюс формирование черно-белых батарей по 3-й горизонтали и большой диагонали и белых анти-батарей по седьмой горизонтали! Полная перемена функций четырех тематических Лео при наличии двух пар фигур: черных ♗d3/♗d4 и белых ♗g7/♗e3. В первом решении, когда черный ♗d3 делает критический ход, белый ♗e3 демонстрирует Бристоль, черный ♗d4 оформляет батарейный механизм, белый ♗g7 (с помощью ♗d8) образует анти-батарейку: ♗f7/♗h7. Во втором решении всё наоборот: когда черный ♗d4 делает критический ход, белый ♗g7 демонстрирует Бристоль, черный ♗d3 оформляет батарейный механизм, белый ♗e3 (с помощью ♗d8) образует анти-батарейку: ♗c7/♗a7. Такая сложная комбинация, с использованием только 4-х Лео, до сих пор не была реализована! Комплекс осуществлен в форме мередита!»

G7. a) diagram: 1...n♙b4 2.♙:f8-d4[+n♞h7] n♞:b4-b2[+n♞h7]#; b) ♙f5→h1: 1...n♞h4 2.♙:g2-c2[+n ♙h1] n ♙:h4-d6[+n♞h1]#; c) ♞c5→d1: 1...♙f2 2.♞:a4-c3[+n♞d1] n♞:f2-f4[+n ♙d1]#; d) ♙e3→d6: 1...n♞g1 2.♞:e7-e3[+n♞c5] n♞:g1-f3[+n♞c5]#. Полная аналогия игры в четырех близнецах с циклическим чередованием функций нейтральных фигур. Две из них в одном из решений статичны и заняты отнятием полей возле черного короля. Две другие в это время создают «матовый тандем» (оставлю определение автора). После момента взятия на матующем ходу происходит сразу два изменения позиции – боющая нейтральная фигура перемещается по правилам Take&Make, а взятая по правилам PWC, в результате чего образуется двойной шах, устранить который не представляется возможным. Созвучен и первый ход черных со взятием. Take&Make-перемещение черной фигуры позволяет заблокировать поле возле черного короля, а PWC-перемещение взятой нейтральной фигуры подготавливает матующий ход с нужного поля. Немного теряется однообразие из-за того, что второй ход черных дважды делает одна и та же фигура, но, с другой стороны, это экономит материал. Ну и, конечно же, очень, очень, очень жаль, что автору не удалось дотянуть задачу до более привычной двухходовой формы.

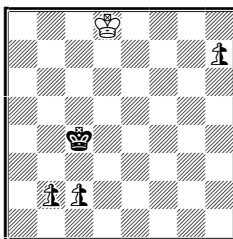
G1. 1.♙:e6? ~ 2.♙:c4#, 1...♞d4 (a) 2. ♙b4# (A), 1...♞d4 (b) 2. ♙b5# (B), 1...♞c6!; 1.♙f3? ~ 2.♙:c4#, 1...♞d4 (b) 2.♙:d4# (C), 1...♞c6 (c) 2. ♙b5# (B), 1...♞g4! 1.♙h5! ~ 2.♙:c4#, 1...♞c6 (c) 2. ♙b4# (A), 1...♞d4 (a) 2.♙:d4# (C), 1...♞g4 2.d4#, 1...c:d3 2.♙b4#. Контр-карусельная перемена матов. Для того, чтобы перемена стала возможной, используется следующий механизм. Подхват ключевого поля возле черного короля (в данном случае с6) и перекрытие Гримшоу в одной фазе сменяются перекрытием одной из фигур вступительным ходом и блокированием поля с6 в двух других фазах.

G9. А. Феоктистов
(Московская область)
II почетный отзыв



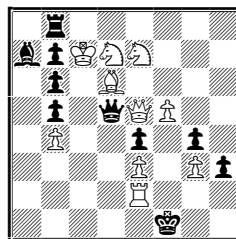
h#2 4 решения 6+14
Anti-Circe type Cheylan

G20. В. Кришан и Э. Хубер (Румыния)
III почетный отзыв



hs#4,5 2 реш. 1+1+3
Circe, Anticirce, Argentinian Chess

G8. А. Стёпочкин (Тула) и **А. Оганесян** (Чебоксары)
IV почетный отзыв



hs#5 10+10

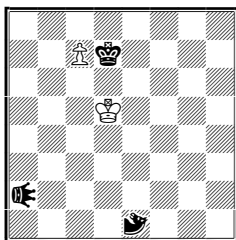
G9. 1. ♙:d6[b ♙h8] ♙c3 2.♙e3 ♙d6# (3.♙b1?), 1. ♙c7 ♙c5 2.♙:f2[b ♙d8] ♙d4# (3.♙e1?), 1. ♙d8 ♙e3 2.♙d4 f3# (3.♙e2?), 1. ♙e7 ♙e5 2.♙d5 ♙f4# (3. ♙h1?). Сочетание крестика черной ладьи и звездочки белого короля. Первым ходом черная ладья предоставляет белому королю свободное поле, занимая поле возрождения одной из черных фигур. Правда, ход 1. ♙:d6 выполняет две функции. К сожалению, тактическая насыщенность остальных ходов неоднородна. Белый король в двух случаях развязывает черного ферзя, а в двух других блокирует поле возле черного коллеги. Незавидна роль белых коня и слона, которые хоть и нужны в каждом решении, но выполняют технические функции.

G20. 1...n ♖b1=n ♜ 2.♞e8 n ♖:c:b1=n ♜[n ♜]b1->g8][+n ♜h1] 3.n ♜h1-h8 ♞d5 4.n ♜h8-h5+ ♞e6 5.n ♖h:g8=n ♞[n ♞g8->d1][+n ♜g8] n ♞d1:h5[n ♞h5->d8][+n ♜h1]#, 1...♞b3 2.n ♖h8=n ♜ n ♜h8-a1 3.♞c7 n ♖c1=n ♞+ 4.♞b6 n ♖b1=n ♜ 5.♞a5 n ♞c1:b1[n ♞b1->d8][+n ♜f1]#. Сказочный AUW с превращением в Аргентинские фигуры на разных стадиях решения. Две разноплановые матовые картины стали возможны благодаря отсутствию ходов без взятия на решающей стадии решений.

G8. 1. ♖a2 ♜h8 2.♞b2 ♞g8 3.♞h2 ♞a8 4. ♖e2 ♖h8 5. ♖c8 ♖:c8#. Для цугцвангового мата черным нужно забаррикадировать своего ферзя, а белым – лишить подвижности пешку h3. Выполняется это с помощью одного и того же маневра с обеих сторон: сочетания двояния Тертона и Бристольской прокладки пути, что образует еще и обезьяню тему.

G4. А. Стёпочкин
(Тула)

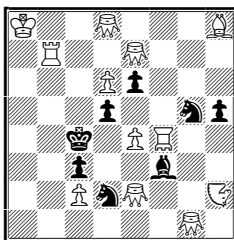
V почетный отзыв



s#6 2+3
Maximumber, KōKo
a2:Lion; e1:Camel
b)♞a2→a3, c)♞a2→a7,
d)♞e1→a1, e)♞e1→f2

G31. С. Шифрин
(Израиль)

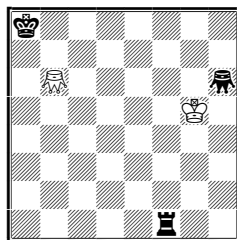
I похвальный отзыв



#3 12+8
f4:Rook Hopper
d8, e7, e2, g1: Grasshopper
h2: Nightrider

G19. В. Котешовец
(Чехия)

II похвальный отзыв



h==5 3 решения 2+3
Madراس RI, PWC
b6, h6:Grasshopper

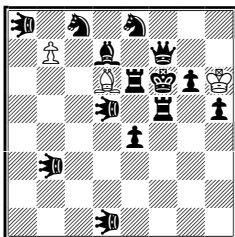
G4. a) diagram: 1.c8 ♜! ♞e6 2. ♜ f7 ♜ d4 3. ♖c6+ ♞b6+ 4. ♖d6 ♞g6 5. ♜ e4+ ♖c6(e6+) 6. ♖d7 ♞d3#; b)♞a2→a3: 1.c8 ♜! ♜ d4 2. ♖c5 ♖c6+ 3. ♖b5 ♜ a5+ 4. ♖b4 ♞d6 5. ♖a4 ♜ b8 6. ♖b5+ ♞a6#, 1... ♜ b2. ♖d6+ ♖c6 3. ♖b7+ ♖d7 4. ♖e7 ♞f8+ 5. ♖d8 ♞a8 6. ♖c6+ ♖c8#; c)♞a2→a7: 1.c8 ♜! ♞e7 2. ♖f8 ♜ d4 3. ♖c5 ♞b4 4. ♖e8 ♞f8 5. ♖c6+ ♖:e8 6. ♖d7+ ♞c8#; d)♞e1→a1: 1.c8 ♜! ♞e6 2. ♖e7 ♞a2 3. ♖c6 ♞e6 4. ♖d4 ♞a2 5. ♖e5 ♖d6+ 6. ♖b3 ♜ b4#; e)♞e1→f2: 1.c8 ♞! ♞g2 2. ♞c4 ♞c6 3. ♖c5 ♜ c3 4. ♞e6+ ♞f6 5. ♞b3 ♞b2 6. ♖c6 ♞b7#. Сказочный AUW, где к четырем ортодоксальным фигурам добавлено превращение в верблюда. Но частое выполнение автором данного замысла с использованием двух ограничительных правил несколько притупляют эмоции.

G31. 1. ♖d4! ~ 2. ♖c5 ~ 3. ♖b4#, 1... ♖d:e4 2. ♞f1 ~ 3. ♞e3#, 1... ♖g:e4 2. ♞e8 ~ 3.d7#, 1... ♖:e4 2. ♞g6 ~ 3. ♞d3#, 1...d:e4 2. ♞f6 ~ 3. ♖b4#. Самосвязывание четырех черных фигур на поле e4. Но, к сожалению, полного единства вариантов не видно. Наиболее однородными получились 1-й, 2-й и 4-й варианты, объединенные защитой черных по Нитвельту и игрой белого всадника. Но и здесь в стороне стоит вариант 1... ♖d:e4, в котором связь не используется. Зато все вторые ходы белых тихие!

G19. 1. ♖f6 ♞f6(♖g5) 2. ♞e6 ♞e7 3. ♞b7 ♞:e6(♞e7) 4. ♞h4 ♞f6 5. ♞c6 ♞d6=, 1. ♞b7 ♞b8 2. ♖f8 ♞g8 3. ♖:g8(♞f8)+ ♞f6 4. ♞c8 ♞e7 5. ♖g7+ ♞d8=, 1. ♞f4 ♞f5 2. ♞b8 ♞e4 3. ♞d4 ♞d5 4. ♖f5+ ♞c6 5. ♖c5+ ♞b7=, Финальные позиции чутко не дотягивают до полных эхо-хамелеонных двойных патов. Но идейно они полностью однородны.

G34. А. Стёпочкин
(Тула)

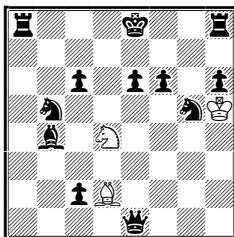
III похвальный отзыв



h#2 3 решения 3+14
d5, a8, b3, d1: Lion

G6. Д. Гринченко
(Украина)

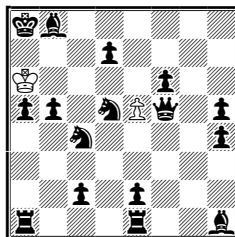
IV похвальный отзыв



h#2 2 решения 3+12
Grid Chess
Take&Make Chess

G14. Б. Илиячич
(Сербия)

V похвальный отзыв



Ser=-17 2+16
2 решения

G34. 1. ♖e5 b8♞ 2. ♜e6 ♞b2#; 1. ♜e7 b:a8♞ 2. ♞e6 ♞d8#; 1. ♙g7 b:c8♞ 2. ♞e8 ♞h8#. Три мата с использованием блокирования по четырем направлениям фигуры, используемой в качестве барьера для прыжка белого лва. Хорошая, хотя и простая, дифференциация превращения пешки во лва на трех смежных полях. Подобный замысел требует большого количества черных фигур-блокеров. Поэтому стоит похвалить автора за то, что только две из них (пешки e4 и h5) выполняют всего одну функцию.

G6. 1.0-0-0 ♜:b4-d6 2. ♜:d6-b8 ♙:b5-d6#, 1.0-0 ♙:e6-e5 2. ♞:e5-d3 ♜:g5-e6#. Разноплановость игры в близнецах объясняется асимметричностью построкировочных положений черного короля на решетчатой доске. Если во втором решении черная ладья после рокировки сразу заблокировала нужное поле, то в первом для перегона ладьи на поле b8 нужно дополнительно потратить два полухода. Второе решение, на мой взгляд, несколько интересней. Сначала белый конь вычищает поле e6 для белого слона, а затем черный ферзь вынужден съесть коня, дабы не было 3. ♞:e5-f7 или 3.f:e5-f7. Причем, из семи возможных Take&make-перемещения ферзя только одно не мешает белым добиться цели. По совокупности двух решений мы видим выполнение темы Зилахи с активными, но разными по цели, жертвами белых фигур.

G14. 1.e f 2.f 3.f8 ♜ 4. ♜:f5 5. ♜:h5 6. ♜:h4 7. ♜:c4 8. ♜:c2 9. ♜:e2 10. ♜:e1 11. ♜:h1 12. ♜:a1 13. ♜:a5 14. ♜:b5 15. ♜:d5 16. ♜:d7 17. ♜d8=, 1.e6 2.ed 3.d8 ♜ 4. ♜:d5 5. ♜:b5 6. ♜:a5 7. ♜:a1 8. ♜:e1 9. ♜:e2 10. ♜:c2 11. ♜:c4 12. ♜:h4 13. ♜:h1 14. ♜:h5 15. ♜:f5 16. ♜:f6 17. ♜f8=. Задача белых довольно проста – нужно уничтожить все черные фигуры и последним ходом связать слона на b8. Поскольку на диагонали a8-h1 находятся потенциальные жертвы, то, очевидно, справиться с этой задачей может только ладья. Единственная сложность – проложить правильный маршрут, чтобы уложиться в заданное количество ходов. Наличие двух решений потребовало от автора предельной внимательности в расстановке черного материала.

Справочный материал по сказочным элементам 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.

Ser=-n – Серийный пат в n ходов. Ходят только белые и за n ходов ставят пат черному королю.

h==n – Кооперативный двойной пат в n ходов. Начинают черные и помогают белым в n ходов построить позицию, в которой пат белым и черным одновременно.

Camel (Верблюд) – 1:3-прыгун

Camelrider - Одним ходом может сделать сколько угодно ходов Верблюда в одном направлении.

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.

Rookhopper (Ладейный сверчок) – То же, что и Сверчок, но играет только по ортогоналям.

Nightrider (Всадник) – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

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

Leo (Лео) – Ходит как Ферзь, а бьет как Лев (по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле)

Anticirce – Бьющая фигура (включая короля) перемещается на поле, которое она занимала в начале игры (Ладья, Слон и Конь перемещаются на поле того цвета, что и поле, на котором они совершили взятие, белые пешки перемещаются на 2-ю, черные на 7-ю горизонталь той вертикали, на которой они совершили взятие). Если это поле занято, то взятие невозможно.

Type Cheylan – фигура не может совершать взятие на своем поле возрождения.

Argentinian Chess – Сказочное правило, в котором вместо обычных фигур используются аргентинские фигуры Loco(LO), Faro(FA), Senora(SE) и Saltador(SA). Первые три без взятия ходят как Слоновый Лев, Ладейный Лев и Лев, а со взятием как слон, ладья и ферзь соответственно. Saltador ходит со взятием как Мао(конь, совершающий свой ход в два этапа – сначала на одну клетку по ортогонали, а затем на одну клетку по диагонали, причем промежуточное поле должны быть свободны)+Моа(то же, что и Мао, но сначала ходит по диагонали, а затем по ортогонали), а без взятия как Moarider-lion + Moarider-lion.

Circe – Взятая фигура не снимается с доски, а перемещается на поле, которое она занимала в начале шахматной партии. Ладья, слон и конь возрождаются на поле того цвета, что и поле, на котором они были сбиты. Белые пешки возрождаются на 2-й, а черные на 7-й горизонтали той вертикали, где их побили. Сказочные фигуры возрождаются на поле превращения пешки той вертикали, где были сбиты. Если поле возрождения занято любой другой фигурой, то взятая фигура снимается с доски.

Grid Chess – Шахматная доска разделена на несколько фрагментов (ка правило, на 16 квадратов 2x2). Фигуры не могут перемещаться внутри одного фрагмента, а только из одного фрагмента в другой.

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

Madras RI – Фигура (включая короля), атакованная одноименной фигурой противника, парализуется

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

PWC – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.

Take & Make Chess – Сразу же после взятия (тем же ходом) фигура обязана продолжить движение, имитируя ход взятой фигуры.

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

Булавка Александр г. Кличев (Беларусь)