

МОСКОВСКИЙ КОНКУРС-2017

Раздел сказочных задач

На конкурс поступило 47 задач (на две больше, чем в прошлом году) от 27 авторов (на 5 больше) из 9 стран (больше на одну): Болгария, Германия, Израиль, Индия, Казахстан, Россия, Румыния, Словакия, Франция. Поскольку всего было больше, я решил отметить 17 задач (на 2 больше). А это больше трети от общего количества! Уровень конкурса действительно довольно высок. Призовые композиции просто великолепны! А не попавшие в призы могли запросто сделать это в каком-нибудь другом турнире.

О печальном. Три задачи были исключены по следующим причинам:

- А. Кириченко (h1-d3) – дуаль: 2...h1 ♖! 3. ♘f3 ♖b1 4. ♘g4 ♖hh1 5. ♘g5 ♖hc1 6. ♘:g6 ♘g3 7. ♘f6 e1 ♘ 8. ♘:e6 ♘h1 9. ♘f5 ♘e2 10. ♘g4 ♖h3 11. ♘:h3 ♘d1 12. ♘g2 f3+ 13. ♘f1 ♘g3# с перестановкой ходов;

- М. Грушко (e3-d6) и (d4-d6) – в сочетании правил Parraïn Circe и Phantom Chess есть неопределенность. А именно, какой ход должна имитировать сбитая фигура-призрак: от начального поля ходящей фигуры до конечного или от ее цирце-поля до конечного?

Словарь сказочных элементов из отмеченных задач:

- =n – пат в n ходов;

- 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-h#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего у белых должна появиться возможность объявить черному королю мат в 1 ход;

Phser-s#n – Парирующий кооперативный серийный обратный мат в n ходов. Белые делают n ходов подряд, вынуждая черных поставить мат белому королю. Если в процессе решения возникает шах черному королю, то черные должны его парировать, выбирая такой вариант ответа, который помогает белым выполнить задание.

Lion (Лев) – Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

Bishop-Lion (Слоновый лев) – То же, что и лев, но ходит только по диагоналям

Rook-Lion (Ладейный лев) – То же, что и лев, но ходит только по ортогоналям.

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

Locust (Саранча) – Совершает ход по линиям ферзя только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Locust, снимается с доски.

Bishop-Locust (Слоновая саранча) – То же, что и Саранча, но ходит только по диагоналям.

Rook-Locust (Ладейная саранча) - То же, что и Саранча, но ходит только по ортогоналям.

Moose (Лось) – Ходит и бьет по линии ферзя. Достигая любой фигуры, отклоняется от нее на 45 градусов и останавливается на соседнем с препятствием поле. Например, в позиции Mc2, Pc6, Pg6 Лось может пойти на поля b7, d7, g7 и h6.

Eagle (Орел) - Ходит и бьет по линии ферзя. Достигая любой фигуры, отклоняется от нее на 90 градусов и останавливается на соседнем с препятствием поле. Например, в позиции Mc2, Pc6, Pg6 Орел может пойти на поля b6, d6, f7 и h5.

Sparrow (Воробей) - Ходит и бьет по линии ферзя. Достигая любой фигуры, отклоняется от нее на 135 градусов и останавливается на соседнем с препятствием поле. Например, в позиции Mc2, Pc6, Pg6 Воробей может пойти на поля b5, d5, f6 и g5.

Poseidon (Посейдон) – Королевская фигура. Ходит как король. Бьет рядом стоящую фигуру, перепрыгивая через нее и останавливаясь на следующем за ней поле.

Reflecting bishop – Слон, который может продолжать движение, отражаясь на 90 градусов от краев доски.

Dabbabba – 0:2-прыгун

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

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

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.

Anticirce – Бьющая фигура перемещается на поле (поле возрождения), 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. Взятие на своем поле возрождения запрещено.

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.

Functionary Chess – Фигура не может ходить, бить, шаховать, если не атакована фигурой противника.

KoBul Kings – При взятии фигуры (не пешки), король того же цвета, что и взятая фигура, трансформируется в королевскую фигуру того же достоинства, что и взятая фигура. Когда король находится в фазе любой королевской фигуры, и происходит взятие пешки его цвета, он снова становится обычным королем.

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

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

Masand – У стороны, королю которой объявлен шах, фигуры, которые находятся под контролем шахующей фигуры, меняют цвет.

Maximumber – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Phantom Chess – Фигура (кроме короля) помимо обычного хода может переместиться на свое circe-поле (если оно не занято) и совершить ход оттуда.

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

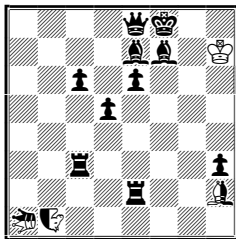
Relegation Chess – Когда белая фигура (кроме короля) ходит на вторую горизонталь, а черная (кроме короля) на седьмую, то она превращается в пешку.

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

UltraSchachZwang – Черные обязаны делать ходы только с шахом. Отсутствие такого хода означает «пат».

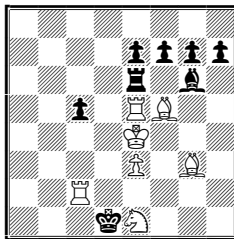
WhiteSuperTransmuting King – Белый король после шаха ему становится шахующей фигурой без изменения цвета, теряя свои королевские функции.

№ 1. Л. Грольман
Россия
I приз



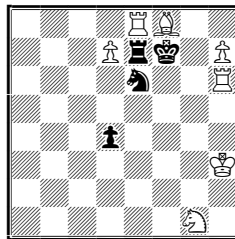
h#2 3.1... 1+10+3
Take & Make Chess
♞-Nightrider; ♚-Leo

№ 2. В. Мединцев
Россия
II приз



hs#4,5 2.1... 7+8

№ 3. П. Петков
Болгария
III приз



hs#4 b) ♞e6→e5 7+4
c) ♞g1→g7

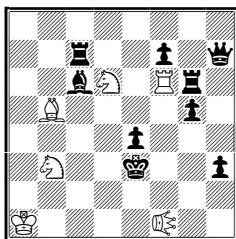
№ 1. 1. ♚:h2-b8 (1.n♞b8?) n♞:c3-c4 2.n♞a8 n♞:e8-d7#, 1. ♚:h2-d6 (1.n♞d6?) n♞:c3-g3 2.n♞a3 n♞:e7-h4#, 1. ♚:h2-f4 (1.n♞f4?) n♞:c3-d3 2.n♞f1 n♞:f7-g6#. Как видим, автор продолжает эксперименты с нейтральными фигурами. Соорудить мат такими фигурами не так уж просто. Одиночный шах практически всегда можно парировать простым отходом шахующей фигуры. В данном случае первые три полухода нужны для создания замаскированной антибатарей. А последним своим ходом белые, совершая взятие черной фигуры с линии этой антибатарей, совершают Take&Make-перемещение с дополнительным шахом черному королю. Но не все так просто. Вернемся в прошлое к первому ходу черных (для определенности в первое решение). Почему обязательно нужно совершать взятие слона h2? Ведь он сам может пойти на b8. Покинуть это место третьим ходом он не может – шах-то двойной. Оказывается, в этом случае черные могут сыграть 3.n♞:b8-a6 – и от двойного шаха не осталось и следа. А вот черную ладью нейтральная фигура при очереди хода черных взять не может! По итогам трех решений мы имеем полную аналогию в создании и игре белой антибатарей. Первые два полухода также обращают на себя внимание тем, что отличаются друг от друга только перемещением после взятия. Мне еще понравилась скоординированность нейтрального всадника, который удивительным образом умудряется попасть на нужные поля!

№ 2. 1... ♞h5 (A) 2. ♞h3 ♚d6 (B) 3. ♞f5 ♚d4 4. ♚d5 (a) f6 5. ♞g4 (b)+ ♞:g4#, 1... ♚d6 (B) 2. ♚e:c5 ♞h5 (A) 3. ♞e5 ♞f3 4. ♞g4 (b) g5 5. ♚d5 (a)+ ♚:d5#. Довольно сложный замысел в форме ОДТ. Основная идея состоит во взаимных связках – если в начальной позиции черная фигура А связывает белую фигуру В, то в финальной позиции мы видим, что уже фигура В связывает фигуру А! Всё остальное: чередование ходов белых, чередование ходов черных, предварительный переход белых линейных фигур через поля, откуда следует провокационный шах, мат на поле, оставленном белой фигурой – является приятным дополнением, гарниром, так сказать!

№ 3. a) 1. ♖h2 ♗g5 2. ♗h3 ♜e1 3. ♜e3 ♜g1 4. ♜f3+ ♗:f3#; b) 1. ♗f3 ♗d3 2. ♗h4 ♜e2 3. ♜e4 ♜g2 4. ♜f4+ ♗:f4#; c) 1. ♗h5 ♗g7 2. ♗h4 ♜e3 3. ♜e5 ♜g3 4. ♜f5+ ♗:f5#.

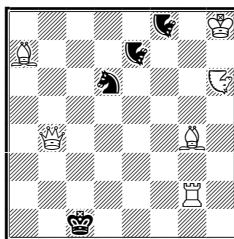
Три эхо-хамелеонных мата на трех смежных полях одной вертикали с трехкратным активным блокированием одного из полей белым конем. Конечно же, привлекает внимание и смешанный Бристоль с последующим вырисовыванием ладьями буквы «Г». Во втором близнеце есть еще антидуальный выбор хода: 1... ♗g6? ... 4. ♗e6! Жаль, что подобного нет в двух других случаях. Статичность ловушки для черного короля показывает, что эта игра больше подходит для обычного кооператива с переменной цветов, где провокационный шах можно заменить на, скажем, взятие пешки. Но составить такую задачу будет крайне сложно, если вообще возможно. Поэтому, считаю использование сказочного задания вполне приемлемым.

№ 4. А. Стёпочкин
Россия
IV приз



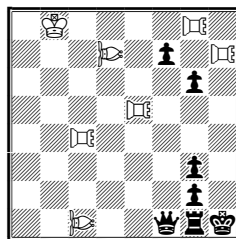
h#2 4.1.. 6+9
♗-Lion

№ 5. С. Смотров
Казахстан
V приз



s#15 6+4
♗-Nightrider

№ 6. В. Дячук
Словакия
I почетный отзыв



#2v 7+7
♖-Rook-lion
♗-Bishop-lion

№ 4. От ортодоксальной задачи отделяет всего одна фигура. Но именно вокруг ее возможностей все и вращается. Обратимся к диаграмме. Маты конем с полей c4 и f5, конечно же, читаются. И, не будь на поле f1 белого льва, антикритические ходы белых линейных фигур на это поле снимали бы все вопросы. Задача составлена в стиле NOTP, поэтому рассмотрим сначала первую пару решений.

1. ♗:b5 ♜a6 2. ♗c6 ♗c4#, 1. ♜:f6 ♜:f7 2. ♜g6 ♗f5#. Как интересно! Черные сбивают фигуру, которая контролирует 2 (3) поля возле черного короля. Не будь этого взятия, слон (ладья) на втором ходу просто перекрыли бы линию действия льва. Но теперь, когда их нет, решает выше отмеченные ходы коня d6 с созданием косвенной антибарьеры. Стоит также отметить возвраты черных фигур.

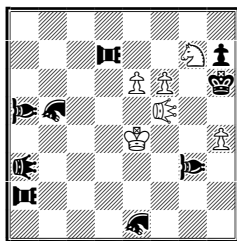
1. ♗h5 ♗d3 2. ♗e2 ♗c4#, 1. ♗h4 ♜f4 2. ♗f2 ♗f5#. Здесь для осуществления тех же матов выполнен подход с другой стороны. Ходы черного ферзя на e2 (f2) позволяют белым линейным фигурам совершить антикритический ход на то поле, где они будут подхвачены львом. Неучастие белых слона и ладьи в одной из матовых картин минусом не считаю. Более того, думаю, что автор поступил правильно, не став подхватывать ими, допустим, поле e4, тем самым сохранив чистоту замысла.

№ 5. Главный план: 1. ♗f7+? ♗:f7+ 2. ♗g7. Очевидно, что для выполнения этого плана нужно перегнать белого слона с поля a7 на g7 (другие фигуры для этой цели не годятся). Если подумать, то Ca7 должен вступить в игру, когда черный король будет на поле e1. Ну, и делать всё нужно очень быстро (с шахами), иначе матовая ловушка

белого короля исчезнет в мгновение ока. Посмотрим: 1. ♖b3+ ♔b1 2. ♗f1+ ♔~ 3. ♖a3+ ♔b1 4. ♗d2+ ♔c2 5. ♗f3+ ♔d1 6. ♗h2+ ♔e1 – пора слону братья за работу 7. ♗f2+ ♔d2 8. ♗f1+ ♔c2 9. ♗d4+ ♔b1 10. ♖b4+ ♔c1 11. ♗b2+ ♔b1 12. ♗g7+! ♔c1 13. ♗b3+ ♔b1 14. ♗h6+ ♔c1 и теперь главный план: 15. ♗f7+ ♗:f7#. Красивый логический маневр по переброске белого слона с созданием и игрой шести батарей. Стоит также отметить возвраты белых ферзя и всадника и аристократическую позицию.

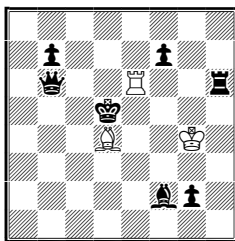
№ 6. 1. ♖g4? ~ 2. ♗h3 (A) / ♖h4 (B)#, 1... ♖f5 (a) 2. ♖h5# (C), 1... ♖f4 (b) 2. ♗h6# (D), 1... ♖:c1! 1. ♖g5! ~ 2. ♖h5 (C) / ♗h6 (D)#, 1... ♖f5 (a) 2. ♗h3# (A), 1... ♖f4 (b) 2. ♖h4# (B). Сочетание Одесской темы и двойного ле-Гранд. Схема довольно простая и понятная. Первым ходом белые создают возможность прыжка двух львов на вертикаль h с созданием матующей антибатарей. Защищаясь, черный ферзь подготавливает прыжки на ту же вертикаль двух других львов. Именно защиты представляют основной интерес. Если в ложном следе черный ферзь устраняет угрозы путем перекрытия матующего ♖h7 на полях h5 и h6, то в решении этот фокус спасает только от ♗h5. Для устранения же второй угрозы дополнительно происходит перекрытие или связывание ♖e5. К минусам можно отнести грубое опровержение ложного следа.

№ 7. Я. Гола
Словакия
II почетный отзыв



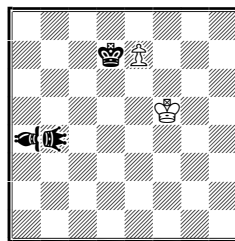
#2* 6+9
UltraSchachZwang
WhiteSuperTransmutingKing
♖-Dabbabba, ♗-Eagle
♖-Sparrow, ♗-Moose

№ 8. С. К. Баласубраманиан
и В. Кришан
(Индия-Румыния)
III почетный отзыв



h#2 2.1... 3+7
Take&Make Chess
Madrasi RI
KoBul Kings

№ 9. А. Стёпочкин
Россия
IV почетный отзыв



s#6 b) ♖a4→e4 2+3
c) ♗b4→d1, d) ♗b4→a1
e) ♗f5→f8, f) ♗b4→e4
Maximummer, KōKo
♖-Reflecting Bishop;
♗-Lion
Нулевой ход разрешен

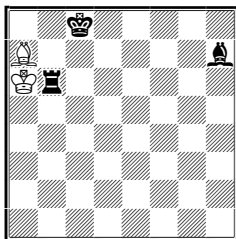
№ 7. *1... ♖e3+ (a) 2. ♗h5=♗# (A), 1... ♖d5+ (b) 2. ♗f7=♗# (B), 1... ♖c5+ (c) 2. ♗g5=♖# (C), 1... ♖e5+ 2. ♗g5=♖#. 1. ♗d4! zz 1... ♖e3+ (a) 2. ♗f7=♗# (B), 1... ♖d5+ (b) 2. ♗g5=♖# (C), 1... ♖c5+ (c) 2. ♗h5=♗# (A). В зависимости от того, на каком поле находится белый король, одни и те же ходы черных влекут за собой шахи от разных фигур. Комбинация защит и матов образуют цикл Лачного. Ну, или нечто, его напоминающее, т. к. единого мнения о значимости начального положения ходящей фигуры пока что нет. По-моему, автор немного поскромничал. С данным набором сверчкообразных фигур и сильным ограничительным правилом UltraSchachZwang можно было и замкнуть цикл.

№ 8. Еще одна задача с чёткой ОДТ. 1. ♖b6:d4-f6[g4=r♘] – ферзь перекрыл ♘h6, 1... ♜e6:f5-f5[d5=r♗]+ – ладья перекрыла ♗g4, 2.r♗d5-e6 ♜f5:f2-b6[e6=r♘]#, 1. ♖b6:e6-e3[g4=r♗] – ферзь перекрыл ♗f2, 1... ♘d4:e3-f4[d5=r♗] – слон перекрыл ♗g4, 2.r♗d5-d4 ♘f4:h6-b6[d4=r♗]#. Комплекс из двух перекрытий и игры парализующей батареи на матующем ходу. Также мы видим выполнение темы Зилахи. Стоит отметить и геометрические нюансы. Черный король получает мат на полях, оставленных находящимися там в начальной позиции белыми фигурами, а мат следует с поля, занимаемого вначале черным ферзем. А вот заявленная авторами правильность матовых картинок под большим вопросом.

№ 9. a) 1.e8♗! ♖g6 2.♗e7 ♖a4 3.♗d6 ♖g6 4.♘e5 ♖a4 5.♗c5 ♖e8 6.♘e6+ ♖b3#; b) 1.e8♗! ♖g4+ 2.♘e5 ♖c8 3.♘d6+ ♘c6 4.♘e5 ♖f7 5.♗e7 ♖b5 6.♘d5+ ♖f7#; c) 1.e8♘! ♖d8 2.♘f6+ ♖g5 3.♘e5 ♖h5 4.♘d6+ ♘c6 5.♘c7 ♖d8+ 6.♘c8 ♖b5#; d) 1.e8♘! ♖g6 2.♘f7 ♖c6 3.♘g6 ♖h5 4.♘e6 ♘d6 5.♘b1 ♖c2+ 6.♘e5 ♖f6#; 4... ♘e7 5.♘b1 ♖c2+ 6.♘f6 ♖g7#; e) 1.e8♗! ♖f7 2.♗b5 ♖a4 3.♗b3 ♖c6 4.♗b7 ♗b8 5.♘e7+ ♖f7+ 6.♘d6 ♗e5#; f) 1.♘e5 ♖f7 2.e8=♖ ♖d3 3.♗d6+ ♗e6 4.♖e2+ ♗e7 5.♖e2! ♖e1 6.♖e2! ♖e5#. Сказочный АУВ. Шесть превращений белой пешки, конечно, впечатляет. Но сумбурная игра (в малютки с подобным сочетанием правил другого ожидать и не стоит) не позволила задаче стать выше. О позиции f: там присутствуют два нулевых хода (такая фигура, как отражающийся слон, может себе это позволить). По умолчанию, такие ходы запрещены. Поэтому, если они входят в задумку автора, нужно делать пометку о их разрешении.

№ 10. В. Жеглов
Россия

V почетный отзыв

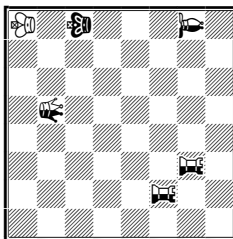


hs#71 2+3

FunctionaryChess
UltraSchachZwang
PWC

№ 11. В. Жеглов
Россия

I похвальный отзыв

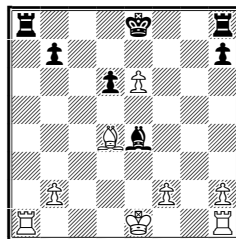


Phsler-s#98 1+1+4

PWC
♞-Poseidon, ♞-Locust
♞-Rook-Locust,
♞-Bishop-Locust

№ 12. А. Костюков
Россия

II похвальный отзыв



hs#3,5 2.1.. 8+7

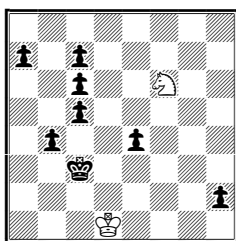
№ 10. 1.♘a5 ♜a6+ 2.♘b5 ♜b6+ 3.♘c5 ♜c6+ 4.♘d5 ♜d6+ 5.♘e5 ♜e6+ 6.♘f5 ♜f6+ 7.♘g5 ♜g6+ 8.♘h5 ♜g5+ 9.♘h6 ♜g6+ 10.♘:h7[+b♘h6] ♜g7+ 11.♘h8 ♜h7+ 12.♘g8 ♜g7+ 13.♘f8 ♜g8+ 14.♘f7 ♜g7+ 15.♘f6 ♜g6+ 16.♘f5 ♜g5+ 17.♘f4 ♜f5+ 18.♘g4 ♜g5+ 19.♘h4 ♜g4+ 20.♘h5 ♜g5+ 21.♘:h6[+b♘h5] – интересный 11-ходовый маневр для переброски черного слона на одну клетку вниз, 21... ♜g6+ 22.♘h7 ♜h6+ 23.♘g7 ♜g6+ 24.♘f7 ♜g7+ 25.♘f6 ♜g6+ 26.♘f5 ♜g5+ 27.♘f4 ♜g4+ 28.♘f3 ♜f4+ 29.♘g3 ♜g4+ 30.♘h3 ♜g3+ 31.♘h4 ♜g4+ 32.♘:h5[+b♘h4] ♜g5+ 33.♘h6 ♜h5+ 34.♘g6 ♜g5+ 35.♘f6 ♜g6+ 36.♘f5 ♜g5+ 37.♘f4 ♜g4+ 38.♘f3 ♜g3+ 39.♘f2 ♜f3+ 40.♘g2 ♜g3+ 41.♘h2

♖g2+ 42. ♘h3 ♖g3+ 43. ♘:h4[+b♘h3] ♖g4+ 44. ♘h5 ♖h4+ 45. ♘g5 ♖g4+ 46. ♘f5 ♖g5+ 47. ♘f4 ♖g4+ 48. ♘f3 ♖g3+ 49. ♘f2 ♖g2+ 50. ♘f1 ♖f2+ 51. ♘g1 ♖g2+ 52. ♘h1 ♖g1+ 53. ♘h2 ♖g2+ 54. ♘:h3[+b♘h2] – четырехкратное повторение вышеописанного маневра, 54... ♖g3+ 55. ♘h4 ♖h3+ 56. ♘g4 ♖g3+ 57. ♘f4 ♖g4+ 58. ♘f3 ♖g3+ 59. ♘f2 ♖f3+ 60. ♘g2 ♖f2+ 61. ♘:h2[+b♘g2] ♘f3+ 62. ♘g1 ♖g2+ 63. ♘f1 ♖g1+ 64. ♘f2 ♖g2+ 65. ♘:f3[+b♘f2] ♖g3+ 66. ♘f4 ♘e3+ 67. ♘:g3[+b♘f4] ♘f2+ 68. ♘:f2[+b♘a7] – наконец-то в игру активно вступил белый слон, 68... ♖f3+ 69. ♘g2 ♖g3+ 70. ♘h1 ♖g1+ 71. ♘:g1[+b♖f2] ♖h2# – специфический для PWC мат с недотрогой-ладьей. Правило Functionary Chess как бы и не является идейным в этой задаче, но неявно работает очень много, защищая от побочных решений (самое короткое из них уже в семь ходов).

№ 11. Сначала нужно сместить черного посейдона с края доски: 1-19. ♞a8-f8 – удачное расположение саранчи позволяет не беспокоиться о бездуальном круизе белого посейдона по периметру доски 20. ♞:g8-h8[+n]♞f8] 21. ♞g8 22. ♞f7 23. ♞e8 24. ♞:f8-g8[+n]♞e8] 25. ♞f8 26. ♞e7 27. ♞d8+ ♞b8 28-49. ♞d8-a8+ ♞c7 – первая часть плана выполнена 50. ♞b8+ ♞d6 – еще один кооперативный ход черных 51. ♞c8 52. ♞d8 53. ♞:e8-f8[+n]♞d8] 54-74. ♞f8-c8 75. ♞:d8-e8[+n]♞c8] 76-96. ♞e8-b8 97. ♞:c8-d8[+n]♞b8]+ ♞e6 – последний кооперативный ход 98. ♞e8 – теперь черные в цугцванге и следует 98...n♞:g3-h2[+n]♞b8]#. Четыре раза белый морской король вынужден совершить кругосветное путешествие.

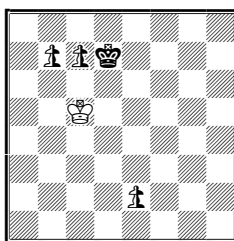
№ 12. 1...0-0 2.0-0 ♘g2 3. ♘a7 ♖hg8 4. ♖ac1+ ♘c6# 1...0-0 2.0-0 ♘b1 3. ♖d2 ♖a1 4. ♖g1+ ♘g6#. Сработали все четыре рокировки. Это, конечно, встречалось не раз. Но согласитесь, что в подобных замыслах мы чаще видим относительно симметричную игру – специфика идеи. Автор же отошел от этого штампа, не нарушив однородность игры в решениях.

№ 13. Я. Ковалич и
 Й. Бандзух (Словакия)
 III похвальный отзыв



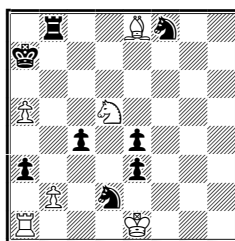
h#3 b) ♘f6→e5 2+8
 c) ♘f6→g5, d) ♞c3→d3
 Masand

№ 14. В. Кришан и
 Э. Хубер (Румыния)
 IV похвальный отзыв



hs#3,5 b) ♞c5→b1 1+1+3
 Circe, AntiCirce
 ArgentinianChess

№ 15. А. Стёпочкин
 Россия
 V похвальный отзыв



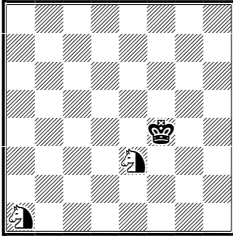
hs#6 6+8

№ 13. a) 1.e3 ♘d5[e3=w][b4=w][c7=w]+ 2. ♘d3 c8♘ 3.c4 ♘f5#; b) 1.b3 ♘c1 2. ♘b4 ♘:c6[a7=w]+ 3. ♘a3 a8 ♖#; c) 1. ♘c4 ♘f7 2.h1=♞[e4=w]+ ♘c2 3. ♞:e4[c6=w]+ ♘d6[e4=w]#; d) 1. ♘e3 ♘d5[b4=w][c7=w]+ 2. ♘f3 c8♞ 3.h1♘ ♞h3[h1=w]#. Разбросанный по разным стадиям решений смешанный AUV с одним дополнительным превращением. В первой паре близнецов матует превращенная белая фигура. Во второй паре на матующем ходу для участия в матовом финале перекрашивается превращенная черная фигура. Просматривается нечто похожее на HOTF.

№ 14. а) 1...n Δ e1=n♖ 2.n Δ b8=n♗+ n♘c6 3.♙d5 n♘d4 4.n Δ c8=n♗+ ♙d6# - мат непосредственно черным королем; б) 1...♙:c7[b♙c7->e8][+n Δ c2]+ 2.♙b2 ♙d8 3.♙c1 n Δ e1=n♗ 4.n Δ b8=n♗+ ♙d7# - мат батареей ♗e1+♗d8. Пять превращений в Аргентинские фигуры (к сожалению, мы так и не увидели Лосо). Неоднородное использование сказочных правил в близнецах.

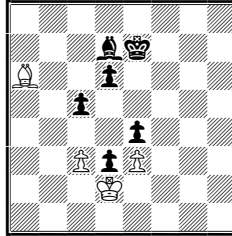
№ 15. 1.0-0-0 ♗d7 2.♙c2 ♗b6 3.ab+ ♙a6 4.b7 ♗c8 5.b8♗+ ♙a5 6.b4+ c:b3 e. p. #. Валладао-таск с неожиданным двойным шахом в сочетании со взятием на проходе на матующем ходу.

№16. М. Grushko
Израиль
6-й Похвальный отзыв



Ser-h#10 0+1+2
b) ♗f4→f3
PhantomChess
RelegationChess

№17. Я. Ковалич и
Й. Бандзух (Словакия)
7-й Похвальный отзыв



h=5,5 б) ♗c3→c4 4+6

№ 16. а) 1.n ♗a1-b8-d7=n Δ 2.n Δ d5 3.n Δ d4 4.n Δ d3 5.n Δ d2 6.n Δ d1=n♗ 7.n ♗g1 8.n ♗d1 9.♙f3 10.♙e2 n ♗d1-b1-a3#; б) 1.♙f2 2.n ♗e3-b8-d7=n Δ 3.n Δ d5 4.n Δ d4 5.n Δ d3 6.n Δ d2 7.n Δ d1=n ♗ 8.n ♗d1-a8-b8 9.♙e1 10.n ♗b2 n ♗a1-g1-f3#.

Два эксцельсиора двух пешек, появившихся после деградации коней, с превращением в тяжелые фигуры. Маты двойным шахом после игры экзобатарей.

Не очень приятно, что в начальной позиции близнеца b черный король находится под шахом.

№ 17. а) 1...♙:d3 2.♙e6 ♙c2 3.♙d5 ♙:e4+ 4.♙c4 ♙c6 5.♙e6 e4 6.♙d5 e:d5=; б) 1...♙c8 2.d5 c:d5 3.♙:c8 d6+ 4.♙e6 d7 5.♙d5 d:c8=♗ 6.♙c4 ♗b7=. Черный король дважды запатовывается на поле с4. Во второй позиции очень интересна жертва белого слона, смысл которой – не стать помехой черному королю при его путешествии к патовому полю. Решения, к сожалению, не однородные.

Судья раздела
Александр Булавка
(Кличев, Беларусь)