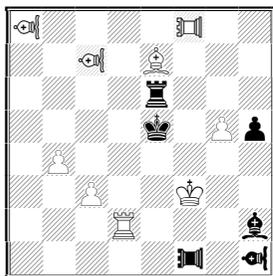


РАЗДЕЛ СКАЗОЧНЫХ ЗАДАЧ

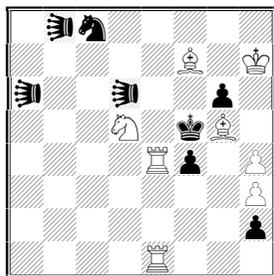
В 2006 году в журнале «Шахматная композиция» опубликовано 38 задач сказочного жанра. Традиционно, уровень конкурса не очень высок, но задачи, заслуживающие внимания, в нем есть. Предлагается следующее распределение отличий.

№4272. П. Петков
I приз



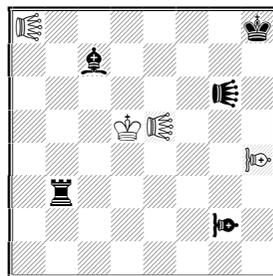
HS#3 2 решения

№4092. В. Дячук
II приз



2

№4145. Л. Грольман
III приз



H#2 3 решения

№4272. 1. ♖c5 VAOg2 2.VAO:g2 PAO:f8 3. ♗d6+ ♕f5#, 1. ♗d7 PAOf2 2.PAO:f2 VAO:a8 3. ♖d6+ ♕d5#.

Петко Петков уже не первый раз показывает перспективность относительно «свежего» жанра кооперативного обратного мата. Здесь мы видим белый Гримшоу с критическим ходом и игрой антибатареи, взаимные взятия Пао (Pao) и Вао (Vao) и мат построенной королевской антибатареей. Все это реализовано в красивом ортогонально-диагональном механизме.

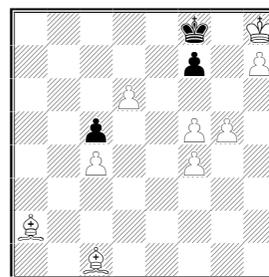
№4092. 1. ♗b6? – 2. ♖e6, ♖g6#, Lig3 2. ♗:f4# (♗e5?), 1...Lih6 2. ♗e5# (♗:f4?), 1...Lic6! 1. ♗c7! – 2. ♗:f4, ♗e5#, 1...Lig3 2. ♖e6# (♖:g6?), 1...Lih6 2. ♖:g6# (♖e6?).

За счет двойной угрозы автору удалось удвоить тему Ле Гранд, используя всего две фазы. Достоинством задачи является полная аналогия мотивировок перемены, сохраняющаяся в рамках ортогонально-диагональной трансформации.

№4145. 1. ♗b2 Lea1 2.Leg8 Leh2#, 1. ♗h3 Leh2 2.Leg7 Vad8#, 1.Leh7 Vad8+ 2. ♗b8 Vaf6#.

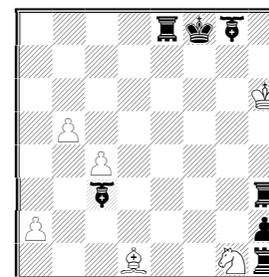
Остроумный механизм с необычными двойными шагами по разным линиям. Задачу немного портит неоднородность мотивировок и повторение ходов белых, пусть и на разных стадиях решения. Может быть, автору, наоборот, стоило попытаться замкнуть цикл ходов белых, если это возможно.

№4268. А. Максимовских
I почетный отзыв



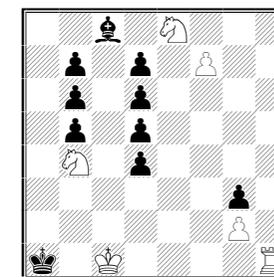
SerH=28

№4396. Т. Эршек
II почетный отзыв



AntiCirce SerH=14

№4089. Е. Марков
III почетный отзыв



SerH#23

№4268. 1. ♖e8 2. ♕d7 3. ♖c6 4. ♖b6 5. ♖a5 6. ♖b4 7. ♖c3 8. ♖c2 9. ♖:c1 10. ♖d2 11. ♖e3 12. ♖:f4 13. ♖:f5 14. ♖g6 19.f1 ♖ 20. ♖:c4 21. ♖g8 25.c1 ♗ 26. ♗e1 27. ♗e6 28. ♖f7 hg ♗ – пат.

Неочевидная патовая позиция достигается длинным круговым маневром черного короля. Приятно, что взятий при этом немного, а превращения черных пешек используются довольно неожиданно.

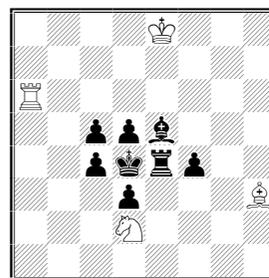
№4396. 1. ♗h7 2. ♗h5 3. ♗a5 4. ♗a1 5. ♗e1! 7. ♗h7 8.hg (♗) (♗h8) 9. ♗h4 10. ♗:c4 (♗a8) 12. ♗f6 13. ♗g7 14. ♗g6 ♖c2 =.

Свойства «прыгающих» фигур используются для построения необычной финальной патовой позиции. Жаль, что на доске остаются ненужные белые пешки.

№4089. 1...♖c2#. 1.d3 2.d4 3.d5 4.d6 5. ♖h3 6. ♖:g2 7. ♖h3 ... 9.g1 ♖ 10. ♖f2 11. ♖e1 12. ♖:b4 13. ♖a2 14. ♖b3 15. ♖c4 16. ♖c5 17. ♖c6 18. ♖d7 19. ♖e6 20. ♖f5 21. ♖g6 22. ♖h7 23. ♖h8 ♗:h3#.

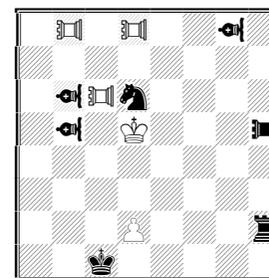
Черные не могут сохранить одноходовую иллюзорную игру и вынуждены готовить мат в противоположном углу доски. К сожалению, новая матовая позиция и способ ее достижения очевидны.

№4088. А. Степочкин
IV почетный отзыв



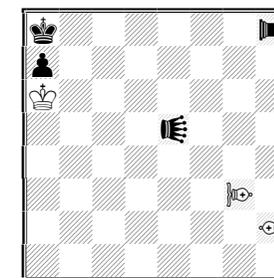
SerH#5 2 решения

№4273. П. Петков
I похвальный отзыв



H#2 2 решения

№4397. Л. Грольман
О. Рабинович
II-III похвальные отзывы



H=2 Andernach

№4088. 1.c3 2.cd 3.♘c4 4.d4 5.♘d5 ♜e6#, 1.♞e2 2.♞:d2 3.♘e4 4.♜d4 5.♘e5 ♞e6#.

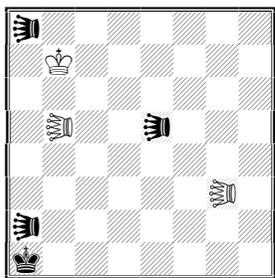
Уничтожение белого коня, обмен мест между черным королем и другими фигурами (пешкой и слоном), маты с одного поля. Однако игра черных носит не тактический, а геометрический характер.

№4273. 1.VAOe2 d3 2.♠f7+ ♘c5#, 1.VAOf2 d4 2.♠f5+ ♘c4#.

Хотя решения этой задачи насыщены тактическим содержанием, связанным с перекрытием и вскрытием линий, композиция поставлена не очень высоко из-за практической идентичности матовых позиций.

№4397. a) 1.Lee5-c7 h2:c7 2.Pab8 Va:b8=; b) Le→h5 Pa:h2 Vah4 2.LE:h2 Vag3=; c) ♜e5 Pae8 Vae1 2.PA:e1 Pae4=; d) Pa→h4 1.Paf4 CL:f4 2.LE:g3 Leh2=; e) VAh4 1.LE:h2 Vab8 2.Vad8 Leh8=.

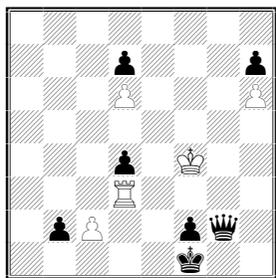
№4271. Л. Грольман
II-III похвальные отзывы



H#2

AntiCirce

№4207. А. Максимовских
IV похвальный отзыв



SerH=21

№4271. a) Lid5 Ligb8 2.Lih5 Li:h5 (Lih8)#; b) Lia2→a3 1.Lia5 Libb8 2.Lif3 Li:a3 (Lia8)#; c) Lib5→b3 1.Lif3 Lic3 2.Li:b3 (Lib1) Lih8#; d) Lig3→c2 1.Lie2 Lif1 2.Lib2 ♘:h8 (♘e1)#.

Обе задачи практически представляют собой исследование возможностей сказочных фигур. Финалы многочисленны

и разнообразны, но неоднородны, как и игра. В результате не очень понятно, была ли у автора реальная идея, которую он хотел воплотить в задаче.

№4207. 1.b1♜ 2.♜a2 3.♜g8 4.♠h5 5.♘g2 6.f1♜ 7.♜:d3 8.♘h3 9.♘h4 10.♘h5 11.♘g6 12.♘f6 13.♜g6 14.d3 15.dc 16.c1 ♞ 17.♞c8 18.♞f8 19.♜e8 20.♘f7 21.♠f5 ♘:f5 =.

Неплохая игра с замурованием трех превращенных фигур, однако задачу не украшает уничтожение белой ладьи, да и готовые «эполеты», делающие замурование возможным, создают ощущение тяжести финальной позиции. Возможно, автору следовало бы сдвинуть финальную позицию вправо и заменить левый «эполет» на связку по седьмой горизонтали.

Георгий ВСЕЕВ, судья конкурса.