

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» – 2015

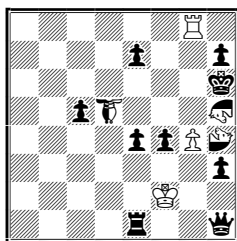
Раздел сказочных задач

Прежде всего, я хотел бы поблагодарить Петко Петкова за его любезное приглашение судить турнир. В течение 2015 года в шести выпусках журнала было опубликовано 45 задач 29 авторов из 13 стран мира. Общее качество турнира высоко, со многими выдающимися композициями. Основными критериями, использованными при оценке, были оригинальность, технические достоинства и художественное воплощение. Я решил разделить соревнование на два раздела, основываясь на количестве фигур в задачах.

Раздел 1 – Задачи с количеством фигур более семи

В этом разделе соревновались 25 задач. Я вынужден был исключить G24 из-за побочных решений в позиции b). Также остались за бортом присуждения задачи с некоторыми конструктивными дефектами, такими, как неубедительная стратегия, слабо используемые (сказочные) фигуры, повторяющиеся ходы или отсутствие взаимодействия фигур. Я предлагаю следующее распределение отличий:

G14. М. Барт и Ф. Пахл
(Германия)
Приз



h#2,5

3+9+3

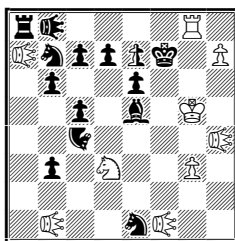
b) – ♗e7; c) ♗e7→b6

AntiCirce

♗: Alfил, ♘: Camelrieder,

♙: Zebra

G18. Л. Грольман
(Россия)
I почетный отзыв



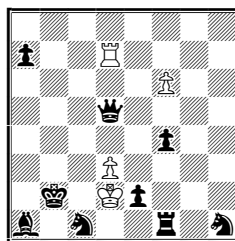
#2

9+13+1

♗: Nightrider

♘: Lion

G30. А. Сыгуров (Россия)
и **А. Булавка (Беларусь)**
II почетный отзыв



s#3

4+9

Maximumber

G14. a) diagram: 1...n♘g2 2.♙:g2(♙d8) n♙ f7 3.♙d6 n♗:f7(n♗f8)#; b) – ♗e7: 1...n♙ f1 2.♙:f1(♙d8) n♗b7 3.♙a5 n♘:b7(n♘b8)#; c) ♗e7→b6: 1...n♗f3 2.♙:f3(♙d8) n♘e6 3.♙g5 n♙ :e6(n♙ e8)#.

Немецкий дуэт является экспертом в составлении кооперативов с сочетанием нейтральных прыгунов (скакунов) и AntiCirce. Здесь мы можем полюбоваться циклическим Зилахи, а также мастерски задуманными матами с блокированием ферзем последнего поля отступления нейтральной сказочной фигуры. Решения абсолютно идентичны, а образование близнецов очень тонкое.

G18. 1.♘bb4! – 2.♘f2#, 1...d6 2.♘:c7# (слон e5 перекрыт пешкой d6), 1...♘d6 2.♘:c4# (пешка d7 перекрыта львом d6), 1...♗d6 2.♘:e5# (лев b8 перекрыт всадником d6), 1...♘d6 2.n ♘ e8=n♘# (всадник c4 перекрыт слоном d6), 1...♘d6 2.♘:d7#, 1...c:b4 2.♘:af2#, 1...♗e3(d2) 2.n ♘ e8=n♘#.

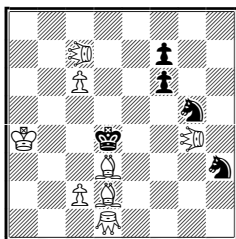
Вероятно, наиболее оригинальная идея в конкурсе: превосходное циклическое перекрытие на одном поле четырех фигур: пешки, льва, всадника и слона. Довольно тяжелая конструкция и неизбежное присутствие нейтральной пешки не позволили дать задаче еще более высокую оценку.

G30. 1...♖a8 2.♘d5 ♖h8 3.f7 ♖c3#. 1.♘e7? ♖g8 2.d4 ♖a2 3.d5 ♖:d5#, 1...♖g2 2.♘:e2 ♖a8 3.♘g2 ♖:g2#, 1...♖a8 2.♘e4 ♖h8 3.f7 ♖c3#, 1...♖a2! 1.♘c7! ♖g8 2.♘c2+ (угроза) ♖a3 3.♘a2+ ♖:a2#, 1...♖g2 2.♘:c1 ♖a8 3.♖:e2 ♖g2#, 1...♖a8 2.♘c3 ♖g2 3.♘b3+ ♖:b3#, 1...♖a2 2.♘c4 ♖a6 3.♘c6 ♖:d3#.

Эта очень солидная презентация представляет в хорошей форме три перемены игры между ложным следом и решением. Однако, действительная игра с линейными перемещениями белой ладьи менее впечатляющая по сравнению с композицией Торнгрена yacpdb/61766, где ходы черного ферзя скомбинированы с белым AUW.

G10. К. Видлерт
(Швеция)

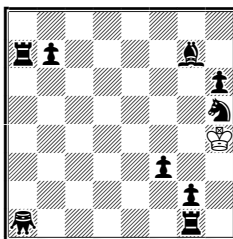
III почетный отзыв



sh#3 b) ♖d1↔♗g4 8+5
♖: Grasshopper
♗: Contra Grasshopper

G8. М. Парринелло
(Италия)

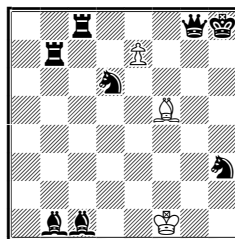
I похвальный отзыв



h#2 1+9
b), c) ♖h4→f5, d6
♖: Royal Grasshopper

G2. Д. Гринченко
(Украина)

II похвальный отзыв



h#2 3 решения 3+8
Functionary Chess

G10. a) diagram: 1.♘e4 2.♘f4 3.♘d5 ♖f4#; b) ♖d1↔♗g4: 1.♘f4 2.♘e4 3.♘d6 ♖e4#. Короткоходовая серийная задача тонко использует специфические возможности сверчков и контра-сверчков. Я также восхитился изменением функций белых слонов и черных коней, а также остроумной очередностью ходов черных и матами со связкой. Жаль, что этот механизм воплощен не в форме мередита.

G8. a) diagram: 1.♖h1 ♖h3 2.♘ga1 ♖h2#; b) ♖h4→f5: 1.♖h8 ♖g6 2.♖a1 ♖h7#; c) ♖h4→d6: 1.♖a8 ♖c7 2.♘aa1 ♖:b7#. Три хода из угла в угол с последующим эффектом «ушел-пришел» в условиях Rex Solus. Очень аккуратная презентация заслуживает внимания.

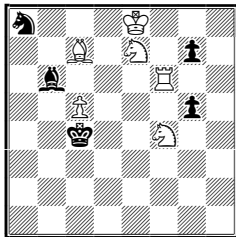
G2. 1.♘g1 e8♖ 2.♘f3 ♖e5#, 1.♘f8 e:f8♖ 2.♘e8 ♖f6#, 1.♘d8 e:d8♖ 2.♘b5 ♖d4#.

Еще одна аккуратная малофигурная работа! Превращения белой пешки в ферзя и прыжки черных коней с использованием правил Бюрократических шахмат образуют три приятные эхо-игры.

G1. a) diagram: 1.♘:c7(♘b8) ♘fd5 2.♖:d5(♖c7) ♘:b6(♘a7)#; b) ♘b6: 1.g:f6(♠f5) ♘ed5 2.♖:d5(♖f6) ♖:b6(♖b2)#. Хорошая перемена функций ходов между двумя парами белых фигур позволяет построить два правильных мата. Хотя сказочное условие и используется в полной мере, но, следует отметить, что взятия черным королем намного облегчают реализацию таких механизмов.

G1. П. Триттен
(Франция)

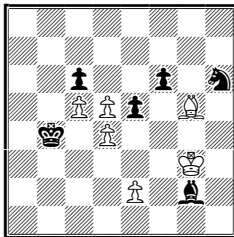
III похвальный отзыв



h#2 b) ♖b6 6+5
Take & Make Chess

G45. С. Шифрин
(Израиль)

IV похвальный отзыв



hs#4 2 решения 6+6
Take & Make Chess
Annan Chess

G45. 1. ♖:h6(♙f5) c:d5(♘d6)
2. ♗d3 d:c5(♘c6) 3.d4-e3
♙c5 4. ♙:g2(♙e4) f5#,
1. ♗:f6(♙f5) ♗:d5(♙d6)
2.c:d6(♘b8=♗) ♗:f5(♙g4)
3. ♗:c6(♗c5) ♙:c5(♙e4)
4. ♙:g4(♙e3) e:d4(♘d5)#.

Использование обоих сказочных условий во втором решении просто великолепно – все ходы специфичны. К сожалению, первое решение не столь впечатляющее, следовательно, и оценка ниже.

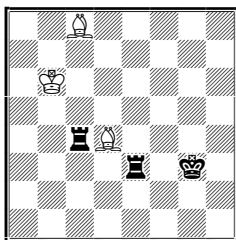
Раздел 2 – Миниатюры

В этом разделе участвовало 20 задач. Я не отмечал композиции с конструктивными дефектами, такими как слабое использование сказочных элементов или слишком много повторов ходов. Мое распределение мест следующее.

G41. 1. ♗b7 ♖b3 2. ♗f2+ ♙f3 3. ♗c5 ♙e4 4. ♗f8 ♙d5 5. ♙a7 ♙c5 6. ♗e4 ♙b4
7. ♗c2 ♖a3 8. ♙a8 ♙a5 9. ♗b3 ♖c8 10. ♗b4+ ♙a6 11. ♗c4+ ♙b6#, 1. ♗e5+ ♙f2
2. ♗g3+ ♙e2 3. ♗a6 ♖c6 4. ♙b5 ♖b6 5. ♙b4 ♙d1 6. ♗f2 ♖e1+ 7. ♙a3 ♖b3+ 8. ♙a2
♖a3+ 9. ♙a1 ♖f1 10. ♗e2+ ♙c1 11. ♗e3+ ♙c2#, 1. ♗e6 ♖b4 2. ♗e5+ ♙g4 3. ♙c5 ♖c4
4. ♙d6 ♖d4 5. ♙e7 ♖d7 6. ♙f8 ♙g5 7. ♗f4+ ♙h6 8. ♗f5 ♖f7+ 9. ♙g8 ♖f8+ 10. ♙h8
♖h3 11. ♗g4+ ♙g6#, 1. ♗f5 ♖b3 2. ♗e5+ ♙h3 3. ♙b5 ♖c1 4. ♙c4 ♖e3 5. ♗f4 ♖e6+
6. ♙d3 ♖d6+ 7. ♙e2 ♖c2+ 8. ♙f1 ♖f2+ 9. ♙g1 ♖f1+ 10. ♙h1 ♖h6 11. ♗g5+ ♙g3#.

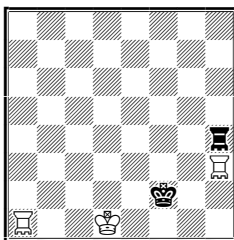
Просто невероятно: один и тот же мат достигается в каждом углу доски после целых 11 ходов, начиная с обманчиво простой позиции! Условие Бюрократических шахмат играет существенную роль во всех ходах каждого из четырех решений. Я надеюсь, что эта невероятная композиция будет неоднократно перепечатана, несмотря на некоторые повторения ходов (например, ♗d4-e5 в трех решениях и ♖e3-b3 в двух).

G41. В. Жеглов
(Россия)
Приз



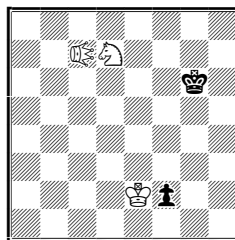
hs#11 4 решения 3+3
Functionary Chess

G44. X. Груберт
(Германия)
I почетный отзыв



h#4 3 решения 3+2
♙: Moose

G11. А. Стёпочкин
(Россия)
II почетный отзыв



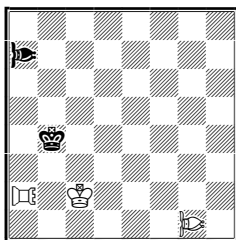
h#4 Köko 3+2
b) ♗d7→c4; c) ♙g6→h5;
d) ♙c7→a2; e) ♙c7→b8
♙:Lion

G44. 1. ♖e3 ♗d2 2. ♗f2 ♖c2 3. ♗e1 ♗f2 4. ♗e2 ♗d3#, 1. ♗f1 ♗e2 2. ♗g2+ ♖d2 3. ♗d3 ♗c2 4. ♗f2 ♗e3#, 1. ♗f1 ♗e1 2. ♗g1 ♗e2 3. ♗e3 ♗f2 4. ♗g2 ♗f3#. Три идеальных мата с использованием двойного шаха одной фигурой напомнило мне о тематическом турнире, организованном на сайте SuperProblem.ru. Несмотря на то, что подобные маты, использующие Moose, не являются уникальными (см. задачи Котешовца, например), я высоко оценил отсутствие механистичности в решении и умное использование черного Лося.

G11. a) diagram: 1.f1 ♗ ♗f7 2. ♗g7 ♖f8 3. ♗g8 ♖e6 4. ♗f8 ♗d5#; b) ♖d7→c4: 1.f1 ♗ ♖d3 2. ♗f6 ♖b6 3. ♗f5 ♗a5 4. ♗e4 ♖d5#; c) ♗g6→h5: 1.f1 ♖ ♗e7 2. ♖e3 ♗f3 3. ♖g2 ♗g4 4. ♗h4 ♖f6#; d) ♗c7→a2: 1.f1 ♖ ♗f2 2. ♖e2 ♖f6 3. ♖h5 ♗g2 4. ♗h6 ♖g4#; e) ♗c7→b8: 1.f1 ♗ ♖f6 2. ♗f3 ♗e3 3. ♗b7 ♗b6+ 4. ♗g5 ♗f4#. Автор является экспертом в демонстрации супер AUW в Кoko. Здесь белый Лев активно используется во всех пяти матах, укрепляя единство между фазами. Без трехкратного повтора хода ♖f6 эта композиция могла бы быть размещена еще выше.

G12. В. Котешовец
(Чехия)

III почетный отзыв



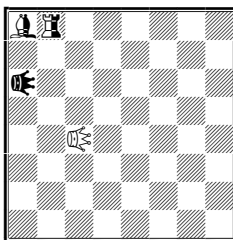
hs=10 2 решения 3+2

♗: Bishop-Lion

♖: Rook-Lion

G15. Э. Хубер
(Румыния)

IV почетный отзыв



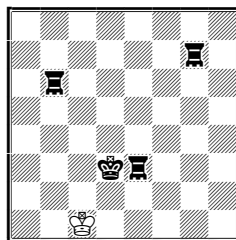
hs#3.5 2 решения 1+1+2

Circe

♙: Royal Radial Leaper

G32. В. Котешовец
(Чехия)

I похвальный отзыв



hs=16 2 решения 1+4

Maximummer

♖: Rookhopper

G12. 1. ♗f2 ♖c4 2. ♗d4 ♖d5 3. ♗b2 ♗f2 4. ♗a1 ♖e4 5. ♗e5 ♖f4 6. ♗g3 ♖f3 7. ♖d2 ♖g2 8. ♗e2+ ♖g1 9. ♖e1 ♖h1 10. ♖f1 ♗h4=, 1. ♖d3 ♖c5 2. ♗b6 ♖c6 3. ♖e4 ♗d4 4. ♖e5 ♗f6 5. ♖e6 ♖b7 6. ♖e7 ♗d8 7. ♖d7 ♗a5 8. ♗a7 ♖a8 9. ♖c8 ♗c7 10. ♗d7 ♗a5=.

Задачи на кооперативно-обратный пат сейчас публикуются очень редко. Известный чешский композитор, специализирующийся на задачах, легко строит эхо-маты в двух противоположных углах. Хирургическая точность маневров заслуживает высокого признания.

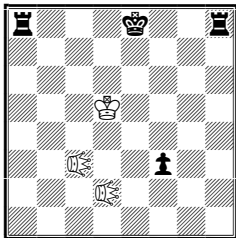
G15. 1...n♖e4 2.n♖c2 r♗g4 3.n♖h7 n♖g8+ 4.n ♗:g8[+n♖c8]+ n ♗:c8[+n♖f1]#, 1...n ♗b1 2.n ♗e1 n♖d5+ 3.r♗h3 n♖e6+ 4.n ♗:e6[+n♖c8]+ n♖:e6[+n ♗h1]#. Лучшая малютка турнира, причем поразительно оригинальная: черные отвечают на двойной шах белых своим собственным двойным шахом! Я высоко оценил активное использование королевских радиальных прыгунов и интенсивную игру нейтральных фигур.

G32. 1. ♖b2 ♖b1 2. ♖c1 ♗d1 3. ♖b1 ♖a1 4. ♖a2 ♖a3 5. ♖b3 ♖ac3 6. ♖b4 ♖e4 7. ♖c5 ♖b3 8. ♖d6 ♖d3 9. ♖d7 ♖d8 10. ♖e8 ♖f8 11. ♖f7 ♖f6 12. ♖e8 ♖d5 13. ♖d8 ♖c6 14. ♖c8 ♖c7 15. ♖b8 ♖b7 16. ♖a8 ♖b6=, 1. ♖d1 ♖c3 2. ♖e1 ♖e3 3. ♖f1 ♖c3 4. ♖f2 ♖e3 5. ♖f3 ♖g3 6. ♖f2 ♖g8 7. ♖g2 ♖g1 8. ♖f2 ♖e4 9. ♖e1 ♗d1 10. ♖d2 ♗d3 11. ♖c3 ♖b3 12. ♖d2 ♖b2 13. ♖e2 ♖f2 14. ♖f1 ♖f3 15. ♖g1 ♖g3 16. ♖h1 ♖g2=.

Самая многоходовая задача в присуждении – 16 ходов! Но за эту длину приходится платить: игра менее вразумительная и для отсутствия дуалей нужно усилиться ограничительным условием, таким, как Maximummer. Тем не менее, эхо в двух противоположных углах и голый белый король производят положительное впечатление.

G19. А. Стёпочкин
(Россия)

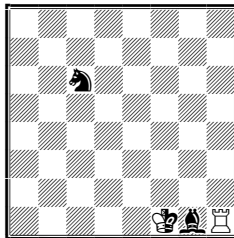
II похвальный отзыв



h#4.5 2 решения 3+4
KoeKo + Maximummer
♔: Lion

G21. М. Грушко
(Израиль)

III похвальный отзыв



1+2+1
a) **hs#4, Couscous Circe+Einstein Chess+KoBul Kings**
b) **hs#4, Sc6→c2**
c) из b) **hs#4, Parrain Circe+Einstein Chess+KoBul Kings**
d) из a) **hs#3, Parrain Circe+Einstein Chess+KoBul Kings**

G19. 1... ♔c4 2.0-0 ♔d3 3. ♚f4 ♜g5 4. ♚af8 ♜e3 5. ♚4f7 ♜g3#, 1... ♜g3 2. ♚h2 ♜c3 3.0-0 ♜d7 4. ♚b2 ♔d6 5. ♚bb8 ♔c6#. Другая любимая тема автора: рокировка! Эта задача, несомненно, лучшее исполнение на эту тему (удвоенное!), с блокирующими черными ладьями и хорошим использованием черной пешки. Обратите внимание, почему длинная рокировка возможна, хотя поле d8 изначально охраняется белым Львом!

G21. Дополнительное соглашение для данной комбинации сказочных правил: при взятии нейтральной королевской фигурой взятая фигура перемещается на цирце-поле новой королевской фигуры. а) 1.n ♔:g1[g1=nr ♙][+b ♙c1] + nr ♙f2=nr ♙ 2. ♚:c1=♙[f2=nr ♙][+b ♙d1] ♙b3=♙ 3.nr ♙b6=nr ♙ nr ♙a4=nr ♙ 4. ♙:c6[a4=nr ♙][+b ♙d1] + nr ♙b2=nr ♙ #; b) 1. ♚:g1=♙[f1=nr ♙][+b ♙d1] + nr ♙h3=nr ♙ 2. ♙e1=♚ ♙h5=♙ 3. ♚e3=♙ ♙g3=♙ 4.nr ♙g1=nr ♙ + ♙:e3=♙[g1=nr ♙][+w ♙f8] #; c) 1.n ♔f1-e1 n ♔e1-e2 2. ♚:g1=♙[e2=nr ♙] nr ♙a6=nr ♙ [+b ♙c5] 3. ♙:c5[a6=nr ♙] nr ♙b7=nr ♙ [+b ♙d6] 4. ♙b5=♚ + nr ♙d8=nr ♙ #; d) 1. ♚:g1=♙[f1=nr ♙] + nr ♙a6=nr ♙ [+b ♙b6] 2. ♙g7=♚ ♙a7=♙ 3. ♚:a7=♙[a6=nr ♙] + nr ♙b4=nr ♙ [+b ♙b5] #.

Интересно наблюдать за экзотическими эффектами от сочетания взятий и Эйнштейн-превращений. Жаль, что одна фаза на один ход короче, чем остальные три.

Справочный материал по сказочным элементам из отмеченных задач:

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

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

Contra Grasshopper (Контра сверчок) – Ходит и бьет по ортогоналям и диагоналям, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

Moose (Лось) – Фигура типа сверчка. Но при перепрыгивании препятствия, отклоняется на 45 градусов в любом направлении.

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

Camelrider (Верблюд-бегун) – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов верблюда (1:3-прыгун) в одном направлении.

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

Radial Leaper (Радialный прыгун) – Ход после препятствия (в виде любой фигуры, расположенной от него на любом расстоянии) совпадает по форме и длине с ходом до препятствия, причем в любую сторону.

Alfil (Алфил) – (2:2)-прыгун

Zebra (Зебра) – (2:4)-прыгун

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.

Королевская фигура – фигура, которой можно объявлять шах (мат)

Annan Chess – Если фигура А стоит на одну клетку впереди фигуры В того же цвета, то на время контакта фигура А перенимает свойства фигуры В и теряет свои.

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.

Couscous Circe – Взятая фигура перемещается на цирце-поле бьющей фигуры.

Einstein Chess – Фигура (кроме короля), совершая ход без взятия, превращается в другую фигуру того же цвета по цепочке Ф-Л-С-К-п-п (пешка остается пешкой). Совершая взятие, фигуры превращаются по обратной цепочке: п-К-С-Л-Ф-Ф (ферзь остается ферзем).

Functionary Chess – фигура не может ходить, если она 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.

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Parrain Circe – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в неясном 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.

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

Влайку Кришан (Румыния),
судья конкурса