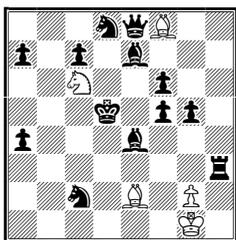


# ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ-2016

## Раздел сказочных задач

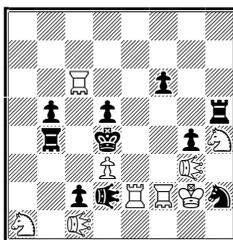
Спасибо за возможность быть арбитром этого соревнования. На конкурс поступило 20 задач. Их общий уровень не хочу обсуждать, поскольку взгляды на качество сказок диаметрально отличаются, но ни одна из задач, участвующих в турнире не вызвала у меня неизгладимого впечатления. Это дело личного вкуса – в прямых задачах предпочитаю (и ожидаю) богатое новостратегическое содержание, у кооперативов более чем две фазы и строгую аналогию. Мое присуждение выглядит так:

**G10. Д. Гринченко**  
Украина  
I приз



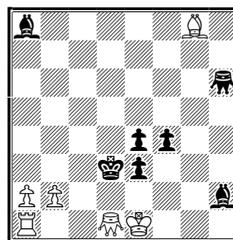
**h#2**                      **5+13**  
**b) ♠ a4→f4; c) ♠ g5→f4**  
**Take & Make Chess**

**G03. Я. Ковалич и**  
**Ю. Лёрици (Словакия)**  
II приз



**#2**                                      **9+11**  
**c1, g3, d2: Lion**  
**c6, f2, b4: Wazir**

**G04. А. Стёпочкин**  
Тула  
III приз



**h#2**                      **2.1..**                      **6+7**  
**b) ♠d1→d2**  
**d1, h6: Grasshopper**

**G10. a) diagram: 1. ♖e3 ♗:e7-d6 2. ♘:d6-f4 g:h3-g3#; b) ♠a4→f4: 1.a5 ♗:e7-c5 2. ♗:c5-a4 g:h3-b3#; c) ♠g5→f4: 1. ♖g6 ♗:d8-e6 2. ♗:e6-g5 g:h3-h4#.** Хорошая аналогия, правильные маты с одинаковым-неодинаковым матующим ходом. Замечательное использование условия Take&Make!

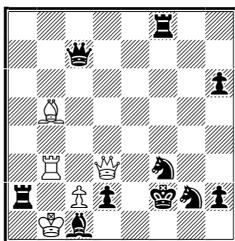
**G03. \*1... ♗f3 2. ♗:c2#, 1... ♗:d3 2. ♗f3#. 1. ♗a3? – 2. ♗d6#, 1... ♖b3 2. ♗:c2#, 1... ♗:d3 2. ♗b3#, 1... ♖c4! 1. ♗g6! – 2. ♗d6#, 1...f5 2. ♗:c2#, 1... ♗:d3 2. ♗f5#.** Трёхфазная переменная защиты и мата. Объединяющим элементом в каждой фазе является игра черных и белых на одно поле.

**G04. a) diagram: 1.f3 ♗g4 2. ♗f4 0-0-0#, 1. ♗h1 ♗b3 2. ♗d1 ♖:d1#; b) ♠d1→d2: 1. ♗g1 0-0-0 2. ♗f2 ♗g2#, 1. ♗d5 ♖d1 2. ♗:a2 ♗:a2#.** Не настоящий NOTF, но чередование первого и второго ходов белых (с использованием рокировки и отказом от неё) очень увлекательно.

**G11. 1. ♗:c2-c4 ♗:f3-g1+ 2. ♗e2 ♗:c4-b5#, 1. ♗:c2-c3 ♗:f3-h4+ 2. ♗e3 ♖:c3-b3#.** Безупречная аналогия, сказочное условие Take-Make использовано отлично.

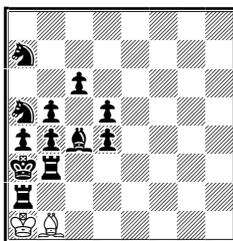
**G14. 1. ♗:a2 ♖b2 2. ♗:c4 b3 3. ♗:d5 b4 4. ♗:c6 ♗b5 5. ♗:b5 ♗c4 6. ♗:c4 d3 7. ♗:d3 ♖b1+ 8. ♗:b1 zz b2#.** Восьмиходовый rundlauf белого слона – неоспоримое достижение. Но восемь взятий во время прогулки чересчур много.

G11. М. Храпцевич  
Беларусь  
IV приз



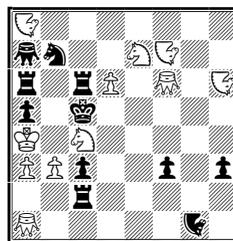
h#2 2.1.. 5+10  
Take & Make Chess

G14. И. Верещагин,  
Д. Туревский (Россия) и  
А. Фролкин (Украина)  
I почетный отзыв



hs#8 2+12

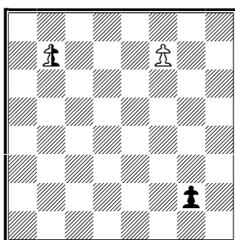
G20. И. Сорока  
Украина  
II почетный отзыв



s#3 11+11  
a1, f6, a7: Grasshopper  
a8, f7, h6, g1: Nightrider

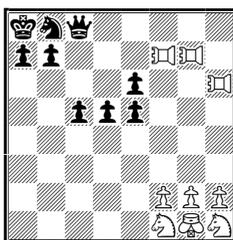
G20. 1.♞b2! – 2.♞c3+ (A) ♚:c3 3.♞d3+ (B) ♚:d3#, 1... ♚:d6 2.♞d3+ (B) ♚:d3 3.♞e6+ (C) ♚:e6#, 1... ♚e2 2.♞e6+ (C) ♚:e6 3.♞c3+ (A) ♞:c3#. Стратегическая мотивация отдельных ходов хорошая. Но для трактовки темы сказки не нужны – трехфазное циклическое чередование вторых и третьих ходов стандартно даже для ортодоксальных обратных матов.

G02. К. Млынка  
Словакия  
III почетный отзыв



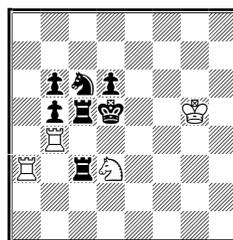
hs=3 b) ♠b7→h7 1+1+1  
Anti Andernach Chess +  
Chameleon Chess  
b7: King Neutral Pawn

G17. Л. Кекели  
Словакия  
IV почетный отзыв



h#3 3.1.. 9+9  
SAT  
g1: SuperTransmutingKing  
f7, g7, h6: Wazir

G05. П. Триттен  
Франция  
I похвальный отзыв



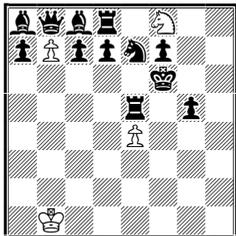
h#2 2.1.. 4+7  
Equipollents AntiCirce

G02. a) diagram: 1.f8=b♙ g1=w♙ 2.♙d4=b♙ ♚:d6=w♙ 3.nr ♠b8=nr ♚+ ♙:d6=♙=; b) ♠b7→h7: 1.f8=b♙ g1=w♙ 2.♙g7=b♙ ♚e8=w♙ 3.nr ♠h8=nr ♚+ ♙:e8=♙=. Хорошая аналогия. На мой вкус, слишком много сказочных элементов.

G17. 1.♞h8 ♞hg6 2.♞:h2+ ♚:h2=♞ 3.e4 ♞:b8#, 1.♞g8 ♞gh7 2.♞:g2+ ♚:g2=♞ 3.d4 ♞:b7#, 1.♞f8 ♞e7 2.♞:f2+ ♚:f2=♞ 3.c4 ♞:a7#. Адаптация ортодоксальной схемы к сказочному условию SAT. Аналогия безупречна. Экономии примененных средств белых не следует судить слишком строго, но применение белых Визирей только ради вскрытия линий – это, кажется, конструкторская недоработка.

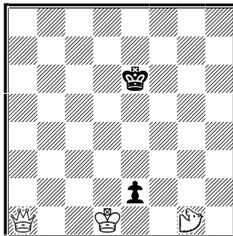
G05. 1. ♖:d3[b ♖ d3→e3] ♖ d3+ 2. ♘e5 ♖ e4# (3. ♖:e4??), 1. ♘:b4[b ♘ b4→a2] ♖ a7 2. ♘c6 ♘ b4# (3. ♘:b4??). Аналогия мотивов первого хода белых не является совершенной, но идея заслуживает внимания.

**G18. М. Мишко**  
Украина  
**II похвальный отзыв**



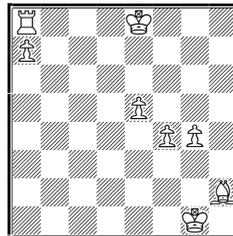
h#2.5    2.1..    4+12  
Take & Make Chess

**G01. А. Стёпочкин**  
Тула  
**III похвальный отзыв**



h#4    2.1..    3+2  
b) ♖a1→b1  
KōKo  
g1: Zebra

**G12. И. Верещагин**  
Россия  
**IV похвальный отзыв**



h#2    8?  
Colorless Chess

G18. 1...b:c8-b7 2. ♖c8 b:c8-b7 3. ♖c8 b:c8-e8=♘#, 1...b:a8-b7 2. ♖a8 b:a8-b8=♖ 3. ♖b5+ ♖:b5-b2#. Оригинальная идея. Два решения завершаются правильным матом. Но третьи ходы обоих решений сильно отличаются друг от друга. Во втором решении напрашивается возврат на b7 и мат ферзем по диагонали a1-h8.

G01. a) diagram: 1.e1 ♖ ♘e2 2. ♖d2 ♘e3 3. ♖d7 ♖f6+ 4. ♘e5 ♘f4#, 1.e1 ♘ ♘d2 2. ♘d3 ♖ e4 3. ♘d5 ♘c3 4. ♘b4 ♖a5#; b) ♖a1→b1: 1.e1 ♖ ♘c2 2. ♖e5 ♘b2 3. ♘d5 ♖a2+ 4. ♘d4 ♘c3#, 1.e1 ♘ ♖f5 2. ♖e5 ♖ e4+ 3. ♘d4 ♘e2 4. ♘c3 ♖c5#. Аллюмвандлунг в малютке. Впечатление от находки подпорчено повторением ходов 2... ♖ e4 и 3. ♘d5.

G12. 1.g:f3 (e.p.) ( ♘f3 – черная) 1...e6 ( ♘e6 – белая) 2.0-0-0 ( ♘c8 и ♘d8 – черные, ♘g1 – белый) 2...a8=♖# ( ♖a8 и ♘h2 – белые). Валлодао таск, несколько нетрадиционный. Отсутствует возможность компьютерной проверки этой задачи, но на награждение это не влияет. Не исключаю возможность, что решатели смогут убедить арбитра в чем-нибудь другом.

#### Справочный материал по сказочным элементам из отмеченных задач:

h#(=)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.

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.

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.

Wazir (Визирь) – (0:1)-прыгун

Zebra (Зебра) – (2:3)-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.

**Anti Andernach Chess** – При ходе без взятия фигура меняет цвет

**Chameleon Chess** – после каждого хода фигура превращается в другую фигуру по циклу ♖-♗-♘-♙-♚.

**Colorless Chess** – В начальном положении на диаграмме цвет всех фигур неизвестен. После каждого хода становится понятен цвет одной или нескольких фигур (например, фигура, совершившая ход при очереди хода у черных, перекрашивается в черный цвет). Король заматован, если мат стоит (в обычном смысле) при любом легальном раскрашивании финальной позиции.

**Equipollents AntiCirce** – После взятия любая бьющая фигура перемещается на поле, симметричное полю, на котором она стояла до взятия, относительно поля, на котором произошло взятие.

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

**SAT** – Наличие свободного поля у короля считается шахом.

**SuperTransmuting King** – После шаха становится шахующей фигурой, теряя свои королевские функции.

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

Эмил Клеманич (Словакия),  
судья конкурса