

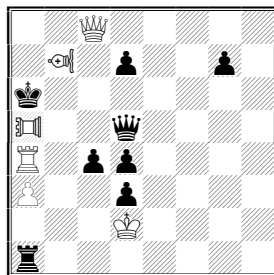
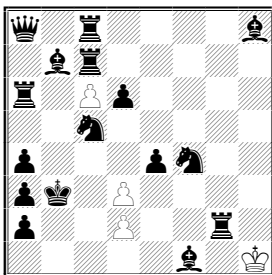
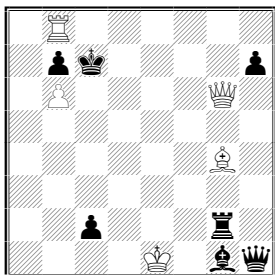
РАЗДЕЛ СКАЗОЧНЫХ ЗАДАЧ

Задачи, напечатанные в журнале в 2008 году, очень ровные. Присуждение больше отражает вкус судьи, чем реальное преимущество одних композиций над другими. Предлагается следующее распределение отличий.

№132. К. Wenda
I приз

№55 А. Степочкин
II приз

№309. П. Петков
III приз



- 7 & S#1 Proca Anticirce

H#2 Andernach

HS#3

2 решения

№132. 1.♔g3:♖f2 (♔e1) ♖h2-g2+ 2.♔f3-g3 ♖g2-f2+ 3.♔e2-f3 ♕f2-g1+ 4.♔e1-e2 ♕g1-f2+ 5.♔e2:♗d2 (♔e1) ♕f2-g1+ 6.♔e1-e2 ♕g1-f2+ 7.♔c3:♗d3 (♔e1) & 1.♔:c2 (♔e1) ♕:b6 (♕f8)#.

Жанр сказочного ретро вплоть до сегодняшнего дня все еще остается практически неисследованным. Тем интереснее мне, по крайней мере, знакомиться с подобными находками. Задача №132 представляет собой многослойный логический замысел. Простое уничтожение пешки c2 обеспечивает шах черному королю. Однако взятие на b6 – это не мат, так как белая ладья может занять поле возрождения для черного ферзя. Попытка скорректировать замысел привязав ладью, (например 1.♔c3:♗d3(♔e1)? и 1.♔:c2(♔e1)) не проходит из-за возможности 1... ♖c2!. Предварительный план 1.♔e2? ♕f2? 2. ♔:♗d2 (♔e1) не проходит, так как у черных есть ретроход ладьей по вертикали g. Поэтому требуется дополнительный предварительный план, обеспечивающий сдвоение черных ладей по второй горизонтали, после чего задуманная игра проходит. Приятно неоднократное использование двойных шахов для вынуждения ходов черных. Замечу также, что сказочное условие Антицирце очень хорошо подходит для данного ретрожанра, так как позволяет жестко контролировать возможные взятия, для чего в классических ретрозадачах чаще всего приходится добавлять материал, обеспечивающий баланс.

№55. а) 1. ♖a:c6 (♖) ♖a6 2.♕:d3 (♕) ♖b6#; б) ♠a3-e5 1. ♖c:c6 (♖) ♖c7 2. ♗c:d3 (♗) ♖c3#; в) ♠a2-c2 1.♕:c6 (♕) ♕c7 2. ♗f:d3 (♗) ♗d5#.

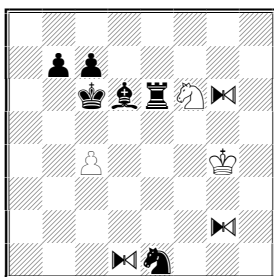
Забавная задача с трехкратным темповозвратом перекрашенных фигур. Приятны также вторые ходы черных на одно и то же поле и правильные маты

(хотя за последнее, похоже, пришлось заплатить несколько разнородными близнецами).

№309. 1.♔d8 ♔h1 2.Vag2 ♔b7 3.Pad5+ ♔:g2#, 1.♚b4 ♔h5 2.Pag5 ♔a5 3.Vad5+ ♔:g5#.

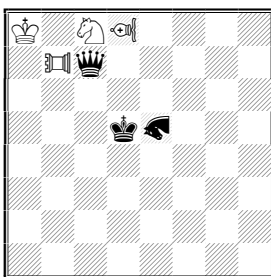
Полная ортогонально-диагональная аналогия решений, черно-белый Бристоль, игра прямой антибатареи и косвенной батареи на последнем ходу, экономичная конструкция. В общем и целом гармоничная и тактически насыщенная задача. Единственный «недостаток» - автор знаменит своим пристрастием к данному жанру и порой создается впечатление, что он способен по своему желанию за пять минут составить любой сколь угодно сложный и красивый обратно-кооперативный мат. Кто знает, может так оно и есть?

№307. П. Петков
IV приз



Н#2

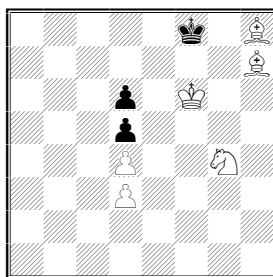
№51. V. Crisan
I почетный отзыв



Н#2,5

Super Circe

№185. G. Bakcsi, L. Zoltan
II почетный отзыв



SerН#26

Circe

№307. а) 1.♔c5 Ef1 2.♔b6 ♔e4#; б) на d1, g2 и g6 – сверчки. 1.♚e7 Gh5 2.♚d7 ♔d5#.

Неожиданные близнецы с совершенно одинаковым использованием в общем-то довольно разных сказочных фигур. Остроумный матующий ход с игрой одной батареи и двух антибатареи (прямой и косвенной). Своеобразное использование черных фигур на шестой горизонтали (даже не знаю, как назвать этот тактический элемент). Жаль, что чуть-чуть нарушена аналогия контроля полей возле черного короля, из-за чего, в частности, один мат правильный, а другой – нет.

№51. а) 1...Pab6 2.CA:b6 (>Paa6) VA:b6 (>Cae4) 3.♔:b6 (>Vaa7) ♔:b6 (>♔e5)#; б) CAe5→d4 1...Vae7 2.CA:e7 (>Vaf8) PA:e7 (>Cac4) 3.♔:e7 (>Pae8) ♔:e7 (>♔d4)#.

Интересное построение двух эхо-матовых позиций с активным использованием сказочного условия Супердирце. Обратите внимание, что в каждом из решений все фигуры (и черные, и белые) делают ходы на одно и то же поле. Меня, однако, немного смутило появление черного верблюда (я не уверен, что здесь нельзя обойтись без сказочных фигур, особенно если автор все равно использует близнецов).

№185. 1. ♖e8 7. ♗:d4 (d2) 12. ♗:d2 15. ♗:g4 (♘b1) 18. ♗:h7 (♘f1) 19. ♗:h8 (♘c1) 26. ♗d4 ♘e3#.

Черный король совершает круговой маршрут в полтора круга, причем игра заканчивается матом, который совершенно невозможно предсказать в начальной позиции. Использование сказочного условия обеспечивает круговое движение черного короля, в отличие от традиционного для ортодоксальных серийных задач маятникового.

№57. V. Crisan, K. Wenda

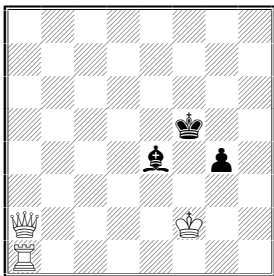
III почетный отзыв

№184. А. Степочкин

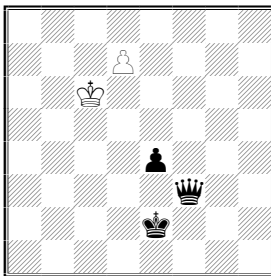
IV почетный отзыв

№48. E. Zimmer

Похвальный отзыв

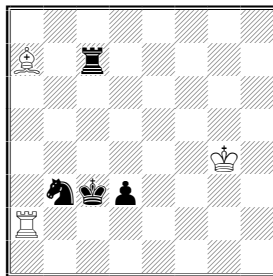


-7&S#1 Proca Anticirce



S#5

Max Anticoco



H#2

Immunschach

№57. 1. ♖a1:♘g1 (♖a1) ♘h2-g1+ 2. ♖a1:♘g1 (♖a1) g2-g1 ♘ 3. ♖d1:♗g1 (♖a1) ♗h1-g1+ 4. ♗e1-f2 ♘g1-h2+ 5. ♗e1: ♗f2 (♗e1) f3-f2+ 6. ♗f2:♘e3 (♗e1) ♘h2-g1+ 7. ♗f7-a2 & 1. ♖d5+, ♘d1+.

В отличие от задачи №132 не носит логического характера и представляет собой загадку, в которой надо построить первоначально неизвестную матовую сеть. Поэтому я оценил эту задачу ниже, чем упомянутую, несмотря на более легкую конструкцию.

№184. 1.d8 ♖ ♗a3 2. ♗b5 ♗f8 3. ♗a4 ♗c5 4. ♖c8 ♗g1 5. ♗c4 ♗a7#, 1... ♗f8 2. ♗b7 ♗a3 3. ♖d6 ♗h3 4. ♗b8 ♗a3 5. ♖b6 ♗f8# - два эхо мата.

В отличие от традиционного Сосо, это жанр не столь ограничивает возможности сторон, позволяя в то же время вынуждать совершенно необычные для максимуммера ходы. Не знаю, насколько необходимо было превращать первым ходом белую пешку.

Похвальные отзывы (на равных).

Я решил не разделять задачи, которые отмечаю похвальными отзывами по местам, потому что у всех их есть примерно один и тот же недостаток: они похожи на иллюстративные примеры для используемого сказочного элемента. Примеры хорошие, но не более того.

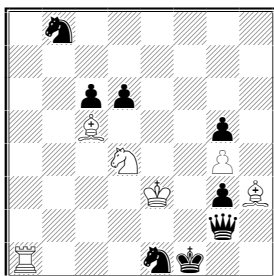
№48. 1. ♖h7 ♘c5 2. ♖h1 ♖c2#, 1. ♘c1 ♖b2 2. ♖c4+ ♘d4#.

Имеется ортогонально диагональная аналогия в матовых позициях, но аналогия игры неполная.

№49. 1...dc 2. ♘b5 c:b5-d4#. 1. ♘:d6-d5 – 2. ♘b5, 1...c:d5-f3 (w4, e6, f7, c6, b7, c4, b3 2. ♘e2 (f3, f5, e6, b5, c6, b3, c2) ♗:♘=d4#

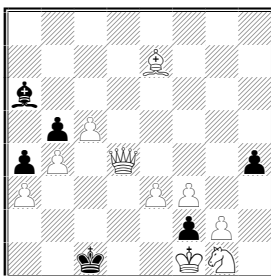
Полное коневое колесо, но оно ведет к одной и той же матовой позиции. Я так же не очень люблю защиты, которые отличаются только вторичным эффектом хода.

№49. Н. Laue
Похвальный отзыв



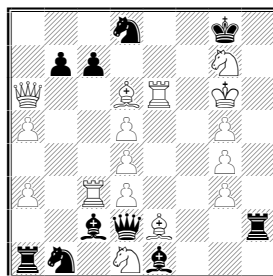
R#2 **take&make**

№54. Т. Пиевски
Похвальный отзыв



SerH#7 **b) ♖e7**

№56. V. Kotesovec
Похвальный отзыв



sd==17 **См. текст**

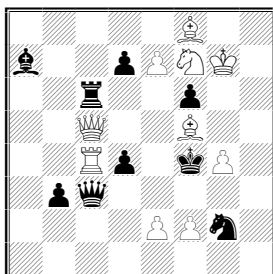
№54. a) 1.fg ♖ 2. ♖e2 3. ♖:d4 5. ♖:e3 7. ♖g3 ♖d6#; b) 1.fg ♖ 2. ♖:e3 3. ♖:d4 5. ♖:a3 6. ♖:b4 7. ♖a5 ♖c6#.

Превращение в фигуру, используемую в другом близнеце, с антидуальным выбором. Две готовые матовые коробочки в разных концах доски несколько смущают.

№56. 1.a4 2. ♖a3 2. ♖c3 4. ♖d1 5. ♖e2 6. ♖e6 7. ♖g7 8.g6 9.g5 10.g4 11. ♖g3 12.d6 13.d5 14.d4 15. ♖d3 16.a6 17.a5 = =.

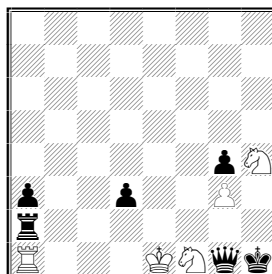
Пат, основанный на циклическом смещении всех 16 белых фигур. Задача сильно выиграла бы, если хотя несколько эффектов парализации были отложены, проявляясь не сразу. Но это, видимо, цена, заплаченная за таск.

№128. V. Kotesovec
Похвальный отзыв



2 **b) Madrasi** **10+9**

№183. К. Мlynka
Похвальный отзыв



H#2 **2 решения** **5+6**

№128. а) 1. ♘g8! – 2. ♕h6#, 1... ♜h3 2. ♖:d4#, 1... ♞c8 2. ♜d6#; б) 1. ♘g8! – 2. ♕h6#, 1... ♞h3 2. ♜d6#, 1... ♞c8 2. ♖:d4#. Чередование игры, основанное на эффектах мадраси. Мотивировки прямо-таки учебные.

№183. а) 1. ♜h2 0-0-0=♜ 2. ♘g1 ♕e3=♕# 1. ♜g2 ♖h2=♕ 2. ♜:h2=♞ 0-0-0=♜#; б) 1. ♞h2=♕ ♘d2 2. ♜:g3 ♖:g3# 1. ♜g2=♞ ♞:a2 2. ♞g1=♕ ♞g2=♕#.

Идеей задачи состоит в наличии разных решений, несмотря на родственные сказочные условия. Жаль, что сами решения не очень интересны.

Судья конкурса **Георгий ЕВСЕЕВ**.