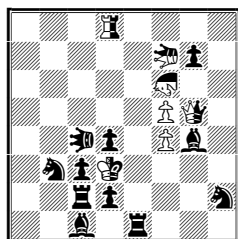


«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2019

Раздел сказочных задач

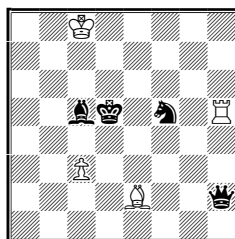
Из 37 задач опубликованных в журнале в 2019 году я отобрал 9. Я не поклонник использования сказочных элементов вне контекста художественного замысла, исключительно для обеспечения корректности композиции. Замечания к неотмеченным задачам, которые могли претендовать на отличия. G22 - У. Дегенер, к сожалению, перекрестные шахи и развязывания совершенно формальны, ферзя h3, например, можно просто снять. G27 - Х. Груберт, дополнительный сказочный элемент - сверчок - используется в задаче только в качестве "болвана", на мой взгляд, это грубое нарушение принципов экономии, возможно, это связано с чисто техническим ограничением программы Poreue, которая не позволяет проверять задачи с болванами (Dummy) и Цирце.

G23. Л.Грольман (Казань)
Приз



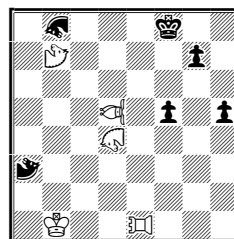
h#2,5 2 решения 2+11+5
AntiCirce, Circe
c4,f7: Lion; f6: Nao

G14. В.Нефёдов (Челябинск)
1-й почетный отзыв



h#2 b) ♖d5->d6 4+4
Parrain Circe

G30. Ю.Брабец (Словакия)
2-й почетный отзыв



h#2 2 решения 5+6
e1: Pao; d5: Vao
b7, a3: Eagle; d4, b8: Moose

Приз: G23. Л.Грольман (Казань)

1...n ♖a8 2.n ♚:f4[n ♚f4->d8][+w ♗f2] n ♘:h2[n ♘h2->h8][+b ♗b8] 3.n ♘h7+ n ♚:h8[n ♚h8->d1][+n ♘h1]#

1...n ♖h8 2.n ♚:f5[n ♚f5->d8][+w ♗f2] n ♘:b3[n ♘b3->b8][+b ♗g8] 3.n ♘h5+ n ♚:b8[n ♚b8->d1][+n ♘b1]#

Лучшая задача конкурса. Сложная и оригинальная сказочная стратегия в двух гармоничных фазах с чередованием функций нейтральных фигур.

1-й почетный отзыв: G14. В.Нефёдов (Челябинск)

a) 1. ♚:e2 ♗h6[+w ♗e3] 2. ♚:e3 ♗e6[+w ♗b3]#

b) 1. ♚:h5 ♗d1[+w ♗g4] 2. ♚:g4 ♗b3[+w ♗e6]#

Остроумная идея с двойным взятием одной и той же фигуры. Орто-диагональная аналогия решений, правильные маты и легкое построение. К сожалению, антидуальные эффекты, из-за которых решение одного близнеца не проходит в другом, радикально различаются.

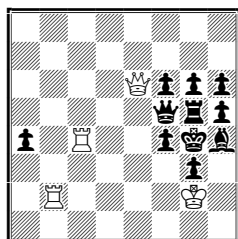
2-й почетный отзыв: G30. Ю.Брабец (Словакия)

1.g5 ♗e6 2. ♗g7 ♗a1# (3. ♗e7, f5, h5??)

1.g6 ♗e6 2. ♗g7 ♗h7# (3. ♗e8, f5, h5??)

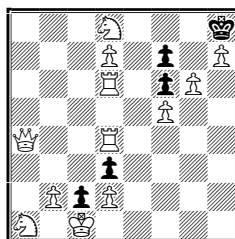
Очень удачно найденная схема с чередованием функций орлов и лосей и специфическим ходом черной пешки для лишения мобильности тематической черной фигуры. Китайские фигуры выглядят немного посторонними в этом замысле и обоснованность их использования вызывает вопросы (у ходов 1...♗e6/♗e6 уже есть цель - предотвратить 3. ♗e7/♗e8).

G24. А.Стёпочкин (Тула)
3-й почетный отзыв



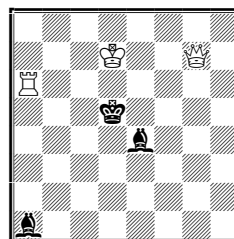
=6 4+11
Maximummer

G18. А.Оганесян (Чебоксары)
4-й почетный отзыв



hs#7 12+5

G17. В.Жеглов (Москва)
1-й похвальный отзыв



hs#4,5 4 решения 3+3

3-й почетный отзыв: G24. А.Стёпочкин (Тула)

1. ♗:a4? ♚:e6!

1. ♚e1! ♚b1 2. ♗cc2 ♗a5 3. ♗b5 ♚:b5 4. ♗c4 ♚g5 5. ♚e6+ ♗f5 6. ♗:a4=

Одноплановая логическая задача. Главному плану препятствует способность фигуры, стоящей на f5, ходить по диагонали. Предварительным маневром белые вынуждают черную ладью и ферзя поменяться местами.

4-й почетный отзыв: G18. А.Оганесян (Чебоксары)

1. ♖d8-e6! (♜e6?) f:e6 2. ♜d5! (♜4d5?) e:d5 3. ♜c4! (♜c4?) d:c4 4. ♚a1-b3! (Qb3?) c:b3
5. ♜a2! b:a2 6. d8=♚ a1=♚ 7. ♚d8-e6 ♚a1-b3#

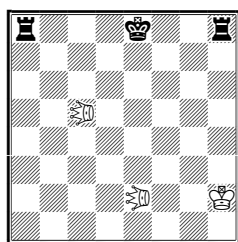
Экспедиционер, белый феникс и взаимные превращения в коней. Приятно, что четырежды у белых есть выбор, какую фигуру жертвовать.

1-й похвальный отзыв: G17. В.Жеглов (Москва)

1... ♜f6 2. ♘e8 ♜e7 3. ♜a5+ ♘e6 4. ♜d5 ♜g6+ 5. ♜f7+ ♜:f7#
1... ♜e5 2. ♘c8 ♜c7 3. ♜a5+ ♘c6 4. ♜b5 ♜f5+ 5. ♜d7+ ♜:d7#
1... ♜f5+ 2. ♘d8 ♜d7 3. ♜a5+ ♘d6 4. ♜c5 ♜f6+ 5. ♜e7+ ♜:e7#
1... ♘c5 2. ♜a5+ ♘b6 3. ♘c8 ♜b7+ 4. ♘b8 ♜e5+ 5. ♜c7+ ♜:c7#

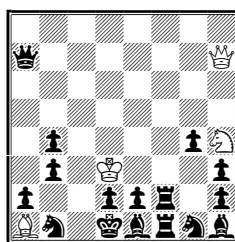
4 эхо-хамелеонных мата со сдвигом. Очень хорошая находка, несмотря на повтор хода.

**G6. А.Стёпочкин (Тула)
2-й похвальный отзыв**



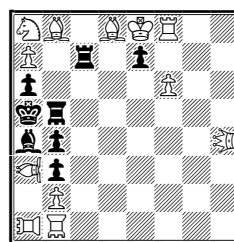
h#4 b) ♜e2→d2 3+3
Messigny Chess, KoeKo
c5, e2: Lion

**G13. А.Стёпочкин (Тула)
3-й похвальный отзыв**



h=5 4+16

**G35. М.Чернушко (Уссурийск)
4-й похвальный отзыв**



s#4 12+8
a1: Contra Rook Hopper;
a3: Contra Bishop Hopper;
h4: Contra Grasshopper;
b1,b5: Rook Hopper

2-й похвальный отзыв: G6. А.Стёпочкин (Тула)

a) 1.0-0 ♘h2↔♘g8 2. ♜f2 ♜g2 3. ♜f8 ♜g1 4. ♜2f7+ ♘g8↔♘h2#
b) 1.0-0-0 ♘h2↔♘c8 2. ♜h3 ♘c7 3. ♜dd3 ♜c8 4. ♜dg3 ♜c2#

Близнецы с рокировками, эхо-матами и неоднородной игрой. Титульный близнец гораздо интереснее и лучше использует сказочное условие Messigny Chess.

3-й похвальный отзыв: G13. А.Стёпочкин (Тула)

1. ♜a8 ♜h8 2. ♜b7 ♜g7 3. ♜h1 ♜a1 4. ♜g2 ♜f3 5. gf ♜b2 =

Тёртоновское сдвоение, прокладка пути и возвраты слонов в игре и белых и черных, но практически без кооперативного взаимодействия сторон в многоходовой задаче.

4-й похвальный отзыв: G35. М.Чернушко (Уссурийск)

1. ♜d6!
1...e5 2. ♜g3 e4 3. ♜f2 e3 4. ♜c5+ ♜d5#
1...e:d6 2. ♜c1 d5 3. ♜d1 d4 4. ♜d5+ ♜e5#
1...e6 2. ♜d1 e5 3. ♜e1 e4 4. ♜e5+ ♜f5#
1...e:f6 2. ♜e1 f5 3. ♜f1 f4 4. ♜f5+ ♜g5#

В ответ на пикеннини белые объявляют шах с четырех соседних полей пятой линии. Варианты с игрой белого ладейного контрверчка довольно монотонны. Я, кстати, уверен, что фигуру по-русски правильно называть именно так, а как в журнале - "контр ладейный" - не верно по смыслу. У словаков, например, он - vežový kontracvrček.

Справочный материал по сказочным элементам из отмеченных задач:

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.

h=n – Кооперативный пат в n ходов.

Rook Hopper (Ладейный сверчок) – Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Contra Rook Hopper (Ладейный контрверчок) - Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

Contra Bishop Hopper (Слоновый контрверчок) - Ходит и бьет по линиям слона, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

Contra Grasshopper (Контрверчок) - Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

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.

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.

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

Naо (Hao) – Ходит как Всадник (одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении), а бьет как Всадниковый лев (то же, что и Лев, но ходит по линиям Всадника).

Pao (Пао) – Без взятия ходит как ладья. Со взятием ходит по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Vao (Бао) – Без взятия ходит как слон. Со взятием ходит по линиям слона, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Anticirce – Бьющая фигура (включая короля) перемещается на поле, 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. **Type Cheylan** – фигура не может совершать взятие на своем поле возрождения.

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.

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

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Messigny Chess – Вместо обычного хода любая фигура (включая короля) может поменяться местами с одноименной фигурой противника. Обратный обмен местами следующим полуходом запрещен.

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.

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.

Судья конкурса: Туревский Дмитрий (Москва)