

МОСКОВСКИЙ КОНКУРС - 2023

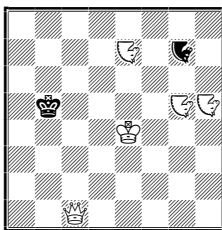
Раздел сказок

В 2023-м году на конкурс поступило 25 задач от двенадцати авторов из четырех стран: Израиль, Казахстан, Россия и Словакия:

- 1) И.Агапов – (a4-h8)*
- 2) В.Барсуков – (a4-a7)
- 3) М.Витцгум – (d1-f5)
- 4) Я.Голха – (x-e4), (x-x-d7)
- 5) Л.Грольман(†) – (a4-h8)*
- 6) В.Жеглов – (b6-h3), (e4-b5), (c5-h2), (d5-h6), (d4-b7)
- 7) В.Кириллов – (b7-a4)*
- 8) В.Мединцев – (b7-a4)*, (e1-d8)
- 9) С.Смотров – (f7-g5)
- 10) А.Стёпочкин – (h8-f8), (a8-g1,r#3), (d1-g2), (f1-f3), (a8-g1,r#4), (h1-a7)
- 11) А.Феоктистов – (e1-a8), (g3-a2), (g6-e8), (d1-d3)
- 12) С.Шифрин – (f4-e6), d3-e5)

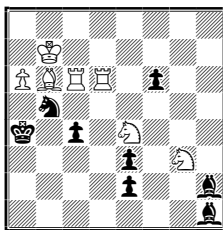
Уровень турнира, скажем так, привычный. И слабым не назовешь, и в сильные не годится. Предлагаю вашему вниманию моё видение распределения отличий:

№1 В.Жеглов
Россия
I приз



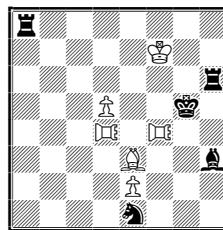
s#18 5+2
♞: Nightrider

№2 В.Кириллов,
В.Мединцев Россия
II приз



hs#4 7+8
♞ ♞g3->f3

№3 С.Смотров
Казахстан
III приз



S#14 6+5
♞: Empress

№1. 1. ♞c6+ ♞a5 2. ♞c4+ ♞b6 3. ♞d7+ ♞b7 4. ♞a5+ ♞a7 5. ♞c6+ ♞b7
6. ♞d8+ ♞a7 7. ♞a2+ ♞a4 8. ♞d3 ♞a6 9. ♞c3 ♞a5 10 ♞c2 ♞a6 11. ♞b1
♞a5 12. ♞a1 ♞a6 13. ♞e2+ ♞a5 14. ♞b7+ ♞b4 15. ♞a2+ ♞a3 16. ♞e5+
♞b3 17. ♞c5+ ♞c5 18. ♞c2+ ♞c2#,
1... ♞b4 2. ♞c3+ ♞b5 3. ♞a5+ ♞c4 4. ♞g6+ ♞b3 5. ♞a3+ ♞c2 6. ♞b2+
♞d1 7. ♞h3+ ♞e1 8. ♞c1+ ♞d1 9. ♞f6 ♞f1 10. ♞f3 ♞e1 11. ♞h4 ♞f1
12. ♞h2+ ♞e1 13. ♞g2 ♞e2 14. ♞f4+ ♞e1 15. ♞h1 ♞f2 16. ♞d2+ ♞g3
17. ♞f5+ ♞f5 18. ♞f2+ ♞f2#,

2... ♖a4 3. ♜c8+ ♗b5 4. ♜f7+ ♖a6 5. ♛c6+ ♖a5 6. ♜b6+ ♖a4 7. ♜b2+ ♖a5 8. ♜a3 ♜a4 9. ♗d5 ♖a6 10. ♗c6 ♖a5 11. ♜d8 ♖a6 12. ♜b8+ ♖a5 13. ♗b7 ♗b5 14. ♜d6+ ♖a5 15. ♖a8 ♗b6 16. ♜b4+ ♗c7 17. ♜e6+ ♜:e6 18. ♜b6+ ♖:b6#.

Три эхо-хамелеонных мата в разных углах доски. Первые 16 ходов идет «загон скота» на нужные поля, в том числе и при помощи батарейной игры. А дальше красота, особенно учитывая количество фигур на доске. Сначала один из всадников жертвуется для создания черной королевской батареи. А затем жертвуется еще и ферзь, после чего вышеуказанная батарея и стреляет. В 1-й и 3-й линиях решения есть еще циклическое чередование функций белых всадников. Ах, как жаль, что этот цикл не замкнут! Тогда статус задачи с «сильной» поднялся бы до «шедевра».

№2. а) 1. ♖f1 e:f1= ♗ 2. ♗d3 ♗f4 3. ♗c3 ♗:e4 4. ♗6:c4+ ♗:c4#, б) 1. ♗d1 e:d1= ♗ 2. ♖e1 ♗d6 3. ♖c2 ♗:c6 4. ♖c5+ ♗:c5#.

Для постановки матов нужно каким-то образом убрать с линий действия черных слонов четыре белые фигуры. Реализация этого плана приводит к чередованию функций двух пар белых фигур. Первая пара: ♗d7-♖g3 – одна из них помогает превратиться черной пешке в ладью (для создания батареи ♖+♗), а вторая отнимает поля отступления у черного короля. Здесь, правда, чередование функций несколько условно из-за перемещения коня в близнеце. Вторая пара: ♗c6-♖e4 – одна жертвуется пассивно, а вторая активно, объявляя провокационный шах. Оба раза пожирателем выступает свеженькая превращенная ладья. И, опять же дважды, матует созданная в процессе игры черная батарея.

№3. Главный план: 1. ♖h4+?? – невозможный ход. 1. ♞f1+ ♖h5 2. ♞df4+ ♖g5 3. ♞g3+ ♖g4 4. ♞e6+ ♖h4 5. ♞h1+ ♖h3 6. ♖f2+! ♖~ 7. ♞g3+ ♖h4 8. ♞f5+ ♖g4 9. ♞fd4+ ♖h5 10. ♞ef4+ ♖g5 и теперь главный план: 11. ♖h4+ ♗:h4 12. ♞g6+ ♖h5 13. ♞f6+ ♖g5 14. ♞h7+ ♗:h7#.

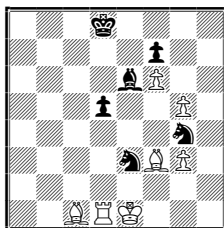
Для того, чтобы главный план был реализован, нужно «просто» перевести белого слона на поле f2. Очень часто подобные перестроения сопровождаются массивной батарейной игрой. Да, батарея срабатывает и здесь. Но, в основном, все происходит благодаря возможностям императриц. Основное содержание задачи: обмен местами сказочных фигур. И если с перемещением ♞d4 на f4 справится и первоклассник, то обратный процесс – это уже задача со звездочкой. Есть еще возвраты двух фигур, но тут можно сказать «так уж получилось». Жаль, что проверка задачи в режиме NonTrivial не дает полной гарантии в ее корректности.

№4. 1. ♖e2 ♖d7 2. ♗e1! ♖d1 3. ♖f4 ♖ge3 4. ♖h5 ♖h3 5. ♖f3 ♖e6 6. ♖g4+ ♖:g4#.

Главное содержание: обезьянничание в плане совершения слонами критических ходов с последующим подводом королей на поля, в начальном положении занимаемые этими же слонами. Это заявление звучит несколько странно. Ведь, помимо этого, в задаче еще есть 7(!)

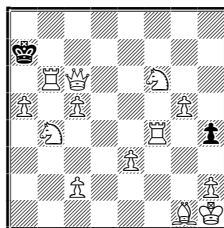
ходов с эффектом «ушел-пришел», как монохромных, так и смешанных. Но какой-то строгой системы в них не видно.

№4 В.Мединцев
Россия
I почётный отзыв



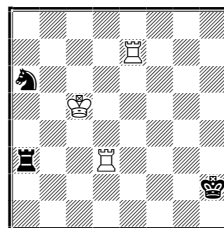
hs#6 7+6

№5 А.Стёпочкин
Россия
II почётный отзыв



hs#7 13+2

№6 В.Жеглов
Россия
III почётный отзыв



hs#10 5 пеш. 3+3
Functionary Chess

№5. 1. ♖g2 h3 2. ♜c6 ♘b7 3. ♙bd5 ♙:c6 4. ♙e4 ♙:d5 5. ♜f3 ♙:e4 6. ♙d2 ♙:f3 7. ♖g2+ h:g2#.

На каком поле белый король получит мат, не является большой загадкой. Поэтому, нужно помочь черному королю подойти поближе к белому коллеге. После критического хода ферзя происходит четырехкратное его перекрытие белыми фигурами с последующим их взятием. Забавно, но не очень мощно.

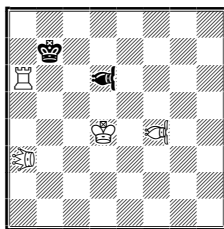
№6. 1. ♙d4 ♜c3 2. ♜d1 ♜c7 3. ♜e6 ♙c5 4. ♜c6 ♙e4 5. ♜c2+ ♜d7 6. ♙d3 ♙f2+ 7. ♙e2 ♜d2+ 8. ♙f1 ♙h1 9. ♜e1 ♜g2 10. ♜f2 ♙:f2#,
1. ♙b5 ♙b4 2. ♜d1 ♙c6 3. ♜a7 ♜c3 4. ♜a2 ♙d4+ 5. ♙c5 ♙f3 6. ♙d4 ♙g2 7. ♙e3 ♙g1 8. ♙d2 ♜c2+ 9. ♙e1 ♜f2 10. ♜e2 ♜:e2#,
1. ♜d2 ♙g2 2. ♙b4 ♜a4+ 3. ♙b3 ♜e4 4. ♜c7 ♙f2 5. ♜c4 ♜e2 6. ♜a2 ♙c5+ 7. ♙c2 ♙e4 8. ♙d1 ♙d2 9. ♜c1 ♙f1 10. ♜d2 ♜:d2#,
1. ♜g3 ♜f3 2. ♙d5 ♜f7 3. ♜e6 ♙c5 4. ♜h6 ♙e6 5. ♜g8 ♙f4 6. ♙e6 ♙g3 7. ♙f5 ♙h3 8. ♙g6 ♜g7+ 9. ♙h5 ♜g4 10. ♜g5 ♜:g5#,
1. ♜h3+ ♙g2 2. ♙d5 ♜g3 3. ♜h6 ♙c7+ 4. ♙e4 ♙d5 5. ♜g7 ♙f6+ 6. ♙f4 ♙h5+ 7. ♙g5 ♙f6 8. ♙h4 ♙g4 9. ♜h5 ♙h2 10. ♜g4 ♜:g4#.

Пять эхо-хамелеонных цугцванговых мата.

№7. 1. ♖a5+ ♙b8 2. ♙h5+ ♙c8 3. ♜c6+ ♙c7 4. ♙e4 ♙d8 5. ♖b7+ ♙e7 6. ♙f5 ♙f8 7. ♖c8+ ♙d8 8. ♜h6 ♙g8 9. ♙g6 ♙f8 10. ♖d7+ ♙g8 11. ♖e7+ ♙:e7#,
7... ♙e8 8. ♜g6 ♙f7 9. ♜g5+ ♙f8 10. ♙g4 ♙f7 11. ♖d6+ ♙:d6#,
1... ♙c8 2. ♙e6+ ♙b8 3. ♜b6+ ♙b7 4. ♙g5 ♙c8 5. ♖a7+ ♙d7 6. ♙e5 ♙e8 7. ♖b8+ ♙c8 8. ♜g6 ♙f8 9. ♙f6 ♙e8 10. ♖c7+ ♙f8 11. ♖d7+ ♙:d7#,
7... ♙d8 8. ♜f6 ♙e7 9. ♜f5+ ♙e8 10. ♙f4 ♙e7 11. ♖c6+ ♙:c6#

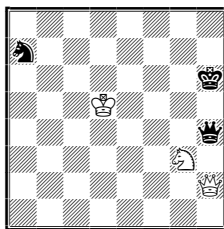
Четыре эхо-хамелеонных идеальных мата. Очень редко это достигается при помощи разветвления игры в вариантах.

№7 В.Жеглов
Россия
IV почётный отзыв



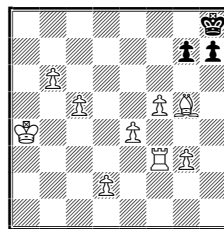
#11 4+2
♘: Elephant; ♙: Janus

№8 В.Жеглов
Россия
V почётный отзыв



hs#6 4 пеш. 3+3
Functionary Chess, PWC

№9 И.Агапов,
Л.Грольман (†) Россия
I похвальный отзыв



Ser-h#8 9+3
см. текст

- №8.** 1. ♖h5 ♚h3 2. ♛b8 ♘c6 3. ♛b3 ♚:b3[+w♛h3]+ 4. ♘e5 ♚d3
5. ♘f4+ ♘g6 6. ♛h6+ ♘f7#,
1. ♘f5 ♘g6 2. ♛c7 ♘b5 3. ♛c1 ♛c4+ 4. ♘d6 ♛c8 5. ♘e7 ♘f5 6. ♛g5+
♘e4#,
1. ♛a2 ♘b5 2. ♘f5 ♛a4 3. ♛c4 ♘c7+ 4. ♛h4+ ♘g7 5. ♘e6 ♛d4 6. ♛h7+
♘f8#,
1. ♛f2 ♘c8 2. ♘e4 ♛g3 3. ♛e3+ ♘g6 4. ♛c3 ♘b6 5. ♛:g3[+b♛c3]+ ♘f6
6. ♛g6+ ♘e7#.

Четыре эхо-хамелеонных мата. К сожалению, в двух решениях одно из сказочных правил (PWC) используется только в матовой позиции.

№9. b) ♘g5->h3; c) ♘f5->f4; d) ♘g5->h2.

- a) 1.g6 2.g:f5 3.f:e4 4.e:f3 5.f2 6.f1=♘ 7. ♘c4 8. ♘g8 ♘f6#,
b) 1.g5 2.g:h3 3.g:h3 4.h2 5.h1=♘ 6. ♘:g3 7. ♘:f5 8. ♘g7 ♘f8#,
c) 1.h6 2.h:g5 3.g:f4 4.f:g3 5.g2 6.g1=♘ 7. ♘h1 8. ♘h7 ♘f8#,
d) 1.h5 2.h4 3.h:g3 4.g:h2 5.h1=♛ 6. ♛h7 7. ♛g8 8. ♘h7 ♘h3#.

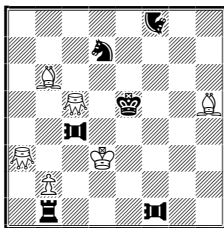
Четыре эксцельсиора двух белых пешек с превращением в четыре же разные фигуры. Подобная игра уже встречалась, но вместо двух авант было пикеннини. Очень похоже, но не одно и то же.

- №10.** 1. ♞d6 ♘f5 2. ♞d2 ♞f6 3. ♘g4+ ♘f7#,
1. ♘c3 ♞c7+ 2. ♞c2 ♞e6 3. ♘d4+ ♘c6#.

Типичная для данного правила игра с изменением возможностей королей. Несмотря на более-менее однородную игру в решениях, их нельзя назвать равнозначными. Самые интересные моменты в них разнесены по разным стадиям. В первом решении представляет интерес матовая картина. В ней черный король, заполучив возможности всадника, не только объявляет шах, но и контролирует два поля отскока белого короля. Во втором более интересна стадия В3, где черный король имеет кучу возможностей для отскока (11!), но лишь поле e6 доступно для приземления. Очень жаль, что ♘d7 и ♞f1 по одному разу абсолютно никак не участвуют в игре, что отодвинуло задачу к хвосту присуждения.

№10 С.Шифрин
Израиль

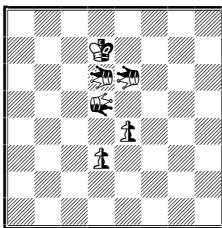
II похвальный отзыв



hs#3 2 пеш. 6+6
Annan Chess
♁: Grasshopper; ♁: Nightrider; ♁: Rook-Lion

№11 Я.Голха
Словакия

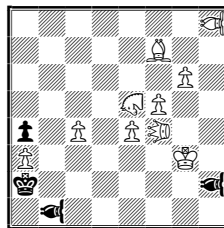
III похвальный отзыв



h#3 3 пеш. 0+0+6
Circe Take&Make
Take&Make Chess
♁: Neutral Hamster;
♁: Neutral Locust

№12 А.Феоктистов
Россия

IV похвальный отзыв



Ser-h#8 3 пеш. 10+4
♁: Leo; ♁: Vao; ♁: Nao

№11. 1.n ♁ d3-d2 n ♁ d7-e7 2.n ♁ d5:d6-d3[+n ♁ d4] n ♁ d3:e4-f4[+n ♁ e3] 3.n ♁ e3-e2 n ♁ e7:e6-e3[+n ♁ e4]#

1.n ♁ d7-e7 n ♁ e4-e5 2.n ♁ d5:d6-d4[+n ♁ d5] n ♁ d4:e5-f5[+n ♁ e4] 3.n ♁ e4-e3 n ♁ e7:e6-e4[+n ♁ e5]#

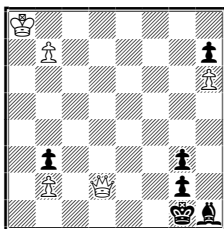
1.n ♁ d5:d3[+n ♁ d4] n ♁ d7-e8 2.n ♁ d3:e4-f6[+n ♁ e5] n ♁ e6-e7 3.n ♁ e5-e4 n ♁ e8:e7-e5[+n ♁ e6]#

Три эхо-хамелеонных мата. Все фигуры на доске, включая короля, нейтральные. Это, конечно же, затрудняет постановку мата. Однако сочетание правил, при котором картинка на доске сильно меняется после каждого «взятия», делает это возможным.

№12. 1. ♁ b3 2. ♁ c2 3. ♁ d3 4. ♁ :e4 5. ♁ :f5 6. ♁ f6 7. ♁ g7 8. ♁ :h8 ♁ d4#
1. ♁ :f5 2. ♁ g4 3. ♁ h5 4. ♁ :f7 5. ♁ g8 6. ♁ h7 7. ♁ :e4 8. ♁ b1 ♁ f7#
1. ♁ :f4 2. ♁ e3 3. ♁ g1 4. ♁ h2 5. ♁ :e5 6. ♁ :a3 7. ♁ a2 8. a3 c5#

№13. А.Стёпочкин
Россия

V похвальный отзыв



r#4 5+6

В первых двух решениях вычищается линия действия белого Лео. Во 2-м и 3-м сочетании темы Зилахи и возврата черных Вао. Но, на мой взгляд, единого комплекса здесь не видно.

№13. 1... ♁ f1 2. ♁ e1+ ♁ :e1 3. b8=♁ g1=♁#
1. b8=♁! zz 1... ♁ f1 2. ♁ e1+! ♁ :e1 3. ♁ :g3+ ♁ ~ 4. ♁ b8 g1=♁#,
1... ♁ h2 2. ♁ c2! ♁ g1 3. ♁ c5+ ♁ h2(f1) 4. ♁ a3! g1=♁#, 2... ♁ h3 3. ♁ c8+ ♁ h2(h4) 4. ♁ h8! g1=♁#.

В одном варианте решения показан способ борьбы с цугцвангом у белых в виде

промежуточного шаха с последующим возвратом шахующей фигуры. Во втором ферзь дважды находит укромное местечко, с которого не просматривается большая белая диагональ.

Краткий словарь сказочных терминов 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.

r#n – Рефлексный мат в n ходов. То же, что и обратный мат, но если у каждой из сторон появляется возможность поставить мат в 1 ход, то они обязаны ей воспользоваться.

Ser-h#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего у белых должна появиться возможность объявить черному королю мат в 1 ход.

Elephant - Комбинированная фигура Ферзь+Nightrieder.

Empress – Комбинированная фигура Ладья+Конь.

Grasshopper –Ходит и бьет по ортогоналям и диагоналям, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Hamster – Ходит по линиям ферзя на клетку, находящуюся непосредственно перед фигурой-препятствием.

Leo – Без взятия ходит как ферзь. С взятием ходит по линиям ферзя, 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).

Locust– Совершает ход по линиям ферзя только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Locust, снимается с доски.

Naο – Ходит как Всадник, а бьет как Всадниковый лев.

Vao – Без взятия ходит как Слон. С взятием ходит как Слоновый лев.

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

Janus - Комбинированная фигура Слон+Nightrieder.

Rook-Lion – Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

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.

Annan Chess – Если фигура находится перед (белая – выше, а черная – ниже) другой фигурой X того же цвета, то на время такого контакта она теряет свои свойства и приобретает свойства фигуры X.

Circe Take & Make – Сразу же после взятия (тем же ходом) сбитая фигура делает ход с поля, на котором была сбита.

Functionary Chess – Фигура не может ходить, бить, шаховать, если не атакована фигурой противника.

PWC – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.

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

Александр Булавка, Беларусь, 20.11.2023