

«УРАЛЬСКИЙ ПРОБЛЕМИСТ» - 2009

Раздел сказочных задач

Всего в 2010-м году в журнале было опубликовано 57 композиций. Общий уровень задач довольно средний. Многие из них были, как я их называю, демонстраторами, т.е. просто показывали возможности того или иного сказочного элемента без каких-либо попыток усложнить игру. Не приветствую и задачи с повышенной (зачастую совершенно необоснованно) сказочностью. Не порадовали столь любимые мною (как решателем) серийные маты. Но, тем проще было определиться с призовыми композициями.

К сожалению, при печати был допущен ряд ошибок. Обращаюсь к авторам - отсутствие отличия с опечатками не связано.

- №384 – пропущена белая пешка c5
- №515 – задание HS#6
- №517 – близнец с) ♖e1
- №537 – на g6 белая пешка, на h5 лев
- №540 – пропущен список сказочных фигур: b2, e3 – беролины, e8 – саранча (Locust). Анализируя решение, можно прийти к выводу, что на c3 король-мутант (Transmuting King).
- №545 – пропущен близнец b) ♔h5→h7
- №547 – пропущена часть решения с матами белому королю.
- №549 – задание h#5,5
- №550 – задание hs#5,5
- №555 – задание SerD#14
- №560 – близнец b) s=2

Были и более серьезные проблемы. Да, да, я о побочных решениях, дуалях, предшественниках.

- №385 (В.Неботов) – нет решения.
- №389 (И.Паскалев) – побочные решения, например: 1. b8♞ 2. ♞:a6 3. ♔b4+ ♞:b4 #
- №452 (А.Суппини) – очень известный механизм парализации вскрывающей фигуры. Например, М. Rittirsch, “feenschach”, 1989-90, 2nd НМ
- №513 (В.Неботов) – в начальной позиции при ходе белых черный шашечный король находится под тройным(!) шахом.
- №538 – сравнивая позицию и решение, видно, что допущены ошибки. Какие именно, сказать затрудняюсь.
- №539 (В.Неботов) – игра ведется не по правилам Республиканских шахмат
- №540 (В.Неботов) – побочное решение: 1. f2 ♞b1+ 2. ♞a4 a3#
- №542 (А.Суппини) – предшественник: М. Tribowski, 5 WCCT, 7-е место.
- №546 (В.Неботов) - первое решение не проходит из-за того, что после 2. Ш♞d3 белому анти-королю объявлен шах (или анти-шах, как угодно).
- №548 (В.Неботов) – побочное решение уже в 3 хода: 1. ♞d5 ♞h7(=♞) 2. ♞d4(=♞) ♞d3(=♞) 3. ♞d7(=♞) ♞:d7(=♞)#
- №552 (А.Суппини) – нерешаемость: 4... ♞d4!
- №556 (Н.Паскалев, В.Малюк) – дуали в первом близнеце, например: 13. ♞d5 15. ♞e8 16. ♞f7 ♞c8#
- №557 (В.Матэуш) – побочное решение: 5.g1 ♞ 7. ♞:e5 8. ♞b2 12. ♞c5 13. ♞d4 14. ♞:d6 15. ♞:e7 16. ♞f6 18. ♞g8 19. ♞a1 ♞d8#
- №558 (В.Малюк) – дуаль: 42.f3 44.f1 ♞ 46. ♞d2 48. ♞d4 49. ♞c3 ♞d5#
- №560 (В.Неботов) - нет решения во втором близнеце, т.к. после 1.b8 ♞ шаха нет и черные могут сыграть 1... ♞b6!

Таким образом, было исключено 15 композиций.

Прежде чем перейти к задачам-номинантам, небольшой словарик (без подробностей) по сказочным элементам, в них присутствующих.

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.

hr#n – Взаимный кооперативный мат в n ходов. Начинают черные и совместно с белыми за n-1 ход строят позицию, в которой возможны мат в 1 ход белому королю и кооперативный мат в 1 ход 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.

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

Pao (Пао) – Ходит как ладья, а бьет как Лев, но только по ортогоналям.

Vao (Вао) – Ходит как слон, а бьет как Лев, но только по диагоналям.

Locust (Саранча) – Совершает ход только со взятием. Геометрия хода та же, что и у Сверчка, но при этом перепрыгиваемая фигура бьется.

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.

Maximumer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Andernachsach – Любая фигура (кроме короля), совершая взятие, меняет цвет.

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

Eiffel Chess – Фигура (кроме короля) при атаке фигуры противника парализует ее по следующему циклу: п-К-С-Л-Ф-п, т.е. пешка парализует коня, конь парализует слона и т.д.

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).

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

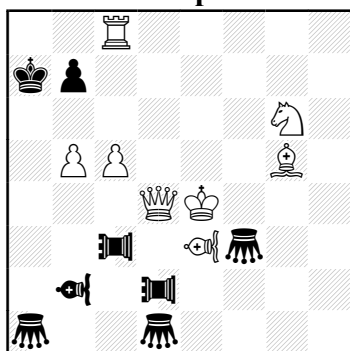
Parrain Circe – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в невидимом виде, после чего геометрически повторяет следующий ход своей фигуры и вновь становится на доску. Если при этом она выйдет за пределы доски, или станет на занятое другой фигурой поле, то она все-таки снимается с доски.

А теперь перейдем непосредственно к присуждению. Надо признаться, не раз тасовал задачи, находя какие-либо нюансы, как отрицательные, так и положительные. И лишь позиции задачи-победительницы были незыблемы.

№454 Просматривая конкурсы последних лет, можно заметить, что автор серьезно прикипел к жанру кооперативно-обратных матов. Думаю, поспособствовали этому румынские композиторы (чья задача взяла 2-й приз), регулярно проводящие тематические конкурсы именно в этом виде сказок.

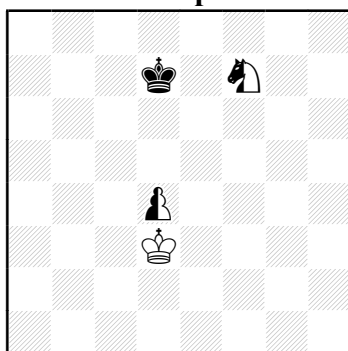
При первом взгляде на позицию бросается в глаза белая батарея вао+ферзь. А что, если это и есть то оружие, которое произведет последний провокационный выстрел? Посмотрим первое решение:

№454 П.Петков
(Болгария)
1-й Приз



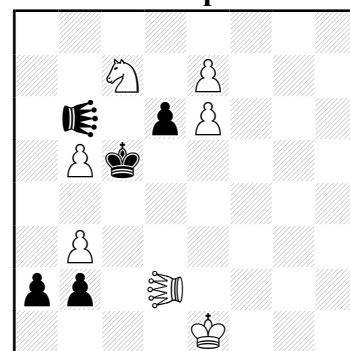
hs#3,5 2 решения 8+8
a1,d1,f3-сверчки;e3,b2-вао;
c3,d2-пао

№549 V.Crisan & E.Huber
(Румыния)
2-й Приз



h#5,5 2 решения 1+1+2
Parrain Circe + Einstein Chess
Нейтральные фигуры d4,f7

№453 П.Петков
(Болгария)
3-й Приз



hs#3,5* 7+5
b6-лев; d2-саранча

I) 1...PAa3 2.♘h8! VA:h8 – симпатичная жертва. Оказывается, Вао стоял не с той стороны от белого короля, а на другую часть доски он может попасть только с взятием. 3.♙f4 ♜a4+ матовая ловушка для белого короля практически готова и теперь начинается игра по взрослому 4.♚g7+ PAd4# - батарея все-таки сыграла, причем ферзь должен пойти именно на g7, чтобы кроме подхвата черным Вао полей d4 и e5 дополнительно связать черную пешку b7. Второе решение аналогично, только диагональная составляющая игры заменяется на ортогональную.

II) 1...PAb3 2.♙d8! – теперь жертвуется слон 2...PA:d8 3.♘f4 - а поле f4 теперь блокирует конь – перемена функций белых слона и коня 3...♜a4+ 4.♚d7+ VAd4#

И еще, господа, а маты ведь правильные! Единственный минус, который я заметил – это положение Пао c3. Получается, что смысл первого хода черных неоднородна: во втором решении он подготавливает прыжок сверчка, в первом же помимо этого освобождает линию действия Вао b2. Во всем остальном – гармония!

№549 Два эхо-хамелеонных мата в разных углах доски. Если бы доска состояла из нечетного количества столбцов, то все было бы понятно. Здесь же пришлось проявить фантазию.

I) 1...n♘e5=n♙ 2.ed=n♘ ♚:d4(+n♙ d5) 3.♚c7(+n♘c4) ♚:d5 4.♚b8(+n♙ c6) ♚:c6 5.♚a8(+n♙ b6) ♚c7 6.n♘:b6=n♙+ ♚c8(+n♙ b7)#

II) 1...♚:d4 2.♚e8(+n♙ e5)+ ♚e4 3.♚:f7 ♚:e5(+n♘f8) 4.♚g8(+n♙ f6)+ ♚:f6 5.♚h8(+n♙ g6) ♚f7 6.n♘:g6=n♙ ♚f8(+n♙ g7)#

Почему то я уверен, что это не компьютерный опус, а авторы «вручную» затащили фигуры туда, куда нужно. Оба сказочных правила используются на полную катушку

№453

1.e8♚ b1♘ 2.♚h8 a1♙ 4.♚c3+ ♘:c3#

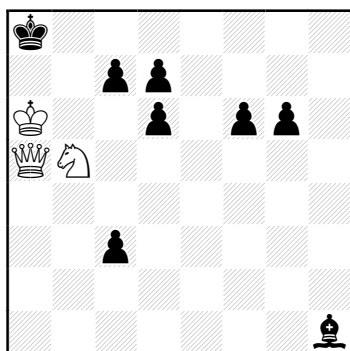
1...a1=LI 2.e8♙ LIa1-f1 3.♙c6 b1=LO 4.♘a6+ LI f1:a6#

Шесть разных превращений. Суть этой задачи в том, что саранча может быть вскрываемой фигурой в двух видах батарей: обычной и экто-батареи (вскрывающая фигура находится не между вскрываемой и королем). Именно это дает черным возможность разбазарить один лишний ход. Форма задачи безупречна. На мой взгляд, было бы немного интересней, если бы в решении сначала строилась обычная батарея, а затем она трансформировалась в экто-батарею.

№551 Р.Мутецидис

(Греция)

1-й Почетный отзыв



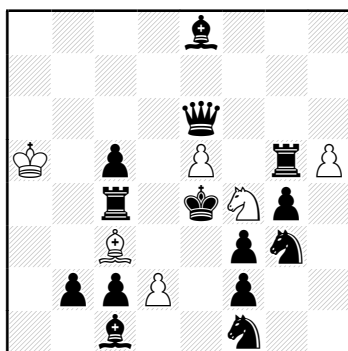
s#9 2 решения 3+8

Maximummer

№511 А.Феоктистов

(Московская обл.)

2-й Почетный отзыв



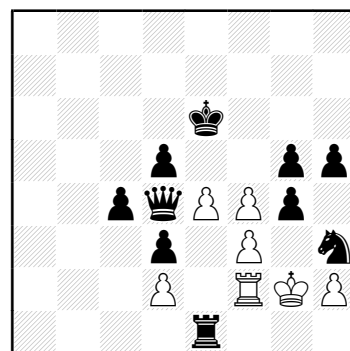
h#2 2 решения 6+14

Andernachsach

№547 А.Роповски

(Македония)

3-й Почетный отзыв



hr#4 2 решения 7+10

№551 Вначале есть 1... ♖b7#, но сохранить этот мат нельзя. Серией точных ходов белые перестраиваются, а заодно заставляют черные фигуры занять невыгодные для них поля.

I) 1. ♖a2 ♖b7+ 2. ♗a5 ♖h1 3. ♘a3 ♖b7 4. ♗g8+ ♖c8 5. ♗b5 c5 6. ♗d5+ ♖b7 7. ♖a2 ♖h1 8. ♘c4+ ♗b7 9. ♗a5 ♖c6#

II) 1. ♘d4 ♖b7+ 2. ♗b5+ ♖a6+ 3. ♗a4 c5 4. ♗d8+ ♖c8 5. ♘b3 ♗b7 6. ♗b5 ♗a8 7. ♗c4 ♗b7 8. ♗a5 ♗c6 9. ♗:c3 ♖a6#

Немного портят впечатление технические черные пешки.

№511

I) 1. ♖:d2(=6 ♖) ♖c1! 2. ♘:h5(=6 ♘) ♘g3#

II) 1. ♗:g5(=6 ♗) ♗g5! 2. ♗:c3(=6 ♗) ♗c4#

Возврат фигур в Andernachsach довольно популярный замысел. Но мотивы бывают разные. В данном случае первый возврат объясняется проигрышем темпа со стороны белых. Маты правильные (заодно и техническая пешка e5 пригодилась).

№547

I) 1. ♗c3 ed+ 2. ♗:d5 ♗e2 3. ♗d4 ♗e5 4. ♗g1# & 4. ♗d3 de#

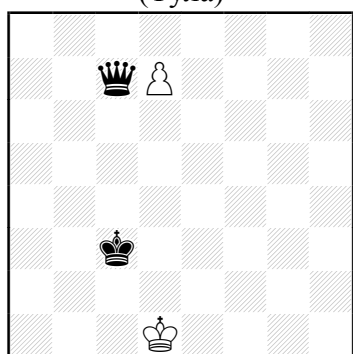
II) 1. ♗f6 fg5+ 2. ♗:g5 fg4 3. ♗h4 g5 4. ♗:f2# & 4. ♘:g5 ♗f4#

Очень сложная для решения задача. Особенно красиво второе решение, где белая ладья и черный король продираются сквозь заросли пешек. Довольно низкая оценка обусловлена только одним – думаю, изначально автор задумывал обычный кооператив, но технические сложности заставили его обратиться к сказочному условию.

Похвальные отзывы (на равных)

№517 А.Степочкин

(Тула)

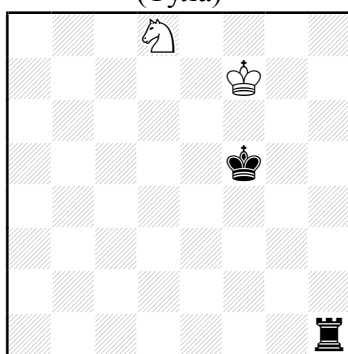


s#8 2+2

b) ♗c3→c1; c) ♗d1→e1
Maximummer + KoeKo

№393 А.Степочкин

(Тула)

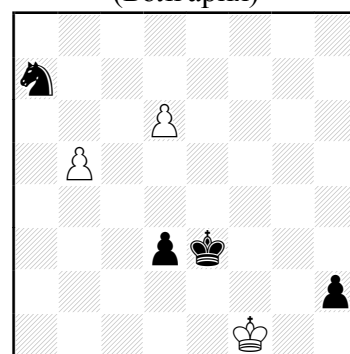


s#8 2+2

b) ♘d8→e8; c) ♘d8→e5; d) ♗f7→h4
Maximummer + KoeKo

№514 Д.Костадинов

(Болгария)



hs#5 3+4

PWC + Eiffel Chess

№517

- a) 1.d8♗! ♖c4 2.♗c2+ ♖c8 3.♗b2 ♖d7 4.♗e7 ♖e8 5.♗f8 ♖f7 6.♗e7 ♖a2+ 7.♗a3 ♖f7
8.♗b4 ♖a2#
- b) 1.d8♗! ♖e7 2.♗c2 ♖c7+ 3.♗b1 ♖e7 4.♗b2 ♖a3+ 5.♗a2 ♖e7 6.♗d2 ♖e1 7.♗b2
♖c3 8.♗b3 ♖a1#
- c) 1.d8♗! ♖c4 2.♗d3+ ♖e4 3.♗d5 ♖b4 4.♗d2+ ♖e4 5.♗e5+ ♗c2 6.♗f5 ♗d1 7.♗f3+
♗c2 8.♗d1 ♖e1#

Превращение пешки в три разные фигуры. Читайте комментарий к следующей задаче.

№393

- a) 1.♗e7! ♗f6+ 2.♗f7 ♗g7 3.♗e7 ♗h8 4.♗e6+ ♗d8 5.♗e8 ♗d5 6.♗f8+ ♗f6 7.♗g7 ♗g5
8.♗e8+ ♗g8#
- b) 1.♗g7! ♗h8 2.♗e6 ♗e8 3.♗f8 ♗e4 4.♗g7 ♗e8 5.♗e6 ♗h8 6.♗g7-h7 ♗f5-g6+ 7.♗g8
♗h5 8.♗f8+ ♗h8#
- c) 1.♗g4! ♗h5 2.♗h6 ♗e6 3.♗g6 ♗d5 4.♗g7 ♗h5 5.♗f5 ♗h8 6.♗g8 ♗f7+ 7.♗h7 ♗e8
8.♗h6+ ♗h8#
- d) 1.♗e6! ♗h3 2.♗g5+ ♗g6 3.♗g4 ♗h7 4.♗f4+ ♗h3 5.♗h4 ♗e3 6.♗h5+ ♗f5 7.♗g6
♗e6 8.♗h4+ ♗h6#

Можно спросить: почему задача с четырьмя эхо-хамелеонными матами стоит намного ниже, чем с двумя? У меня на это было две причины:

- 1) Сочетание сказочных правил Maximum и КоеКо в малофигурной задаче очень сильно ограничивает подвижность фигур, что резко упрощает движение к матовой картине без дуалей.
- 2) Заслуги автора в том, что маты получились «эхо» нет, т.к. никакой другой матовой картины (возникающей из легальной позиции) просто не существует.

№514

1.d7 ♗:b5(♗a7) 2.a8♗ d2 3.♗f3 d1♗! 4.d8♗ h1♗ 5.♗d2+ ♗:f3(♗e3)#

Полный смешанный комплект превращений. Я сначала не понял, почему черная пешка d должна превратиться именно в коня, а не в слона (после 5...♗:f3(♗e3) следует 6.♗g1), или ладью (парализуется белый ферзь).

Судья раздела Булавка Александр (Беларусь)