

# «УРАЛЬСКИЙ ПРОБЛЕМИСТ» - 2012

## Раздел сказочных задач

В 2012-м году в журнале было опубликовано 47 задач сказочного жанра. Боюсь ошибиться, но, кажется, уровень турнира по сравнению с прошлыми годами вырос. Жаль, что это произошло в последний год существования журнала. Радует и то, что от компьютерной проверки пострадало всего две задачи:

**№1192** (На e6 стоит черная пешка, на h2 стоит корень из 25) Обилие длинных иллюзорных игр.

**№1199** (Задание hs#7) Много побочных решений, например:

1. fe (e2;n $\text{♟}$ b8) e1=n $\text{♙}$ + 2.n $\text{♙}$ g1+  $\text{♞}$ h4 3.n $\text{♙}$ g8 n $\text{♞}$ f6 4. $\text{♞}$ a4 fl= $\text{♙}$  5.ef (f2;n $\text{♞}$ h8)+ n $\text{♞}$ xg8 (n $\text{♞}$ a8;n $\text{♙}$ d1)#

К сожалению, пришлось исключить из турнира задачу **№1401**, которую я метил на первое место. Сначала я заметил, что условие задачи не соответствует ее содержанию, т.е. по игре это h#2,5. Это я еще мог простить, просто немного понизив оценку, но потом в журнале «Pat a mat» за тот же 2012 год я обнаружил следующую задачу тех же авторов:

5b2/1p3s2/1rBPR3/2pSSp2/4k3/8/7q/K2s2rb ; h#2,5

Как видим, в №1401 просто добавлен один матующий полуход черных. Считаю, что этого недостаточно для оригинальности. Более того, лояльность в этом вопросе может широко открыть дверь в мир копирования и плагиата. Думаю, что, в независимости от того, какая задача опубликована первой, остаться должна композиция с меньшей сказочностью.

Теперь, по традиции, краткие определения.

**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.

**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.

**Лев** – ходит и бьет как сверчок, но останавливается на любом за перепрыгнутой фигурой поле.

**Paо (Пао)** – Ходит как Ладья, а бьет как Лев, но только по ортогоналям.

**Vaо (Вао)** – Ходит как Слон, а бьет как Лев, но только по диагоналям.

**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.

**Королевская фигура** – Ходит как обычная фигура того же достоинства, но выполняет функции короля, т.е. ей можно объявить шах и мат.

**Andernach Chess** – Любая фигура (кроме короля), совершая взятие, меняет цвет.

**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 побиты. 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.

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

**Madrası** – Одноименные фигуры противников, атакуя друг друга, парализуются. При сочетании с нейтральными фигурами есть одна особенность – нейтральная фигура при любой очередности хода парализует обычную одноименную фигуру любого цвета.

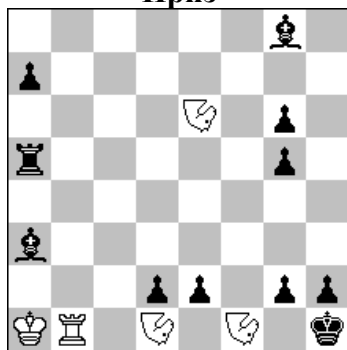
**SAT** – Наличие свободного поля у короля считается шахом.

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

А теперь главная часть – собственно присуждение.

**№1406 Петко Петков**  
(Болгария)

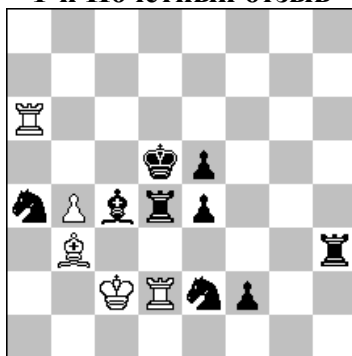
**Приз**



hs#3 2 решения 5+11  
Take & Make Chess

**№1186 Julia Vysotska**  
(Латвия)

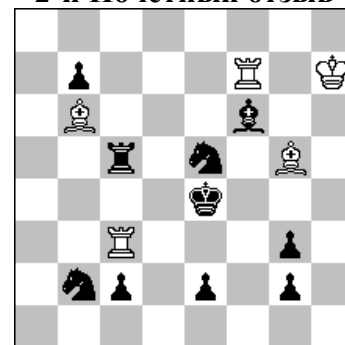
**1-й Почетный отзыв**



h#2 2 решения 5+9  
Andernach Chess

**№1270 Vlaicu Crisan & S.K.Balasubramanian**  
(Румыния/Индия)

**2-й Почетный отзыв**



h#2 2 решения 5+10  
Take & Make Chess

**№1406** Цепочка из черных пешек наверняка заставит решателя думать о превращениях. И зря. Игра идет совсем в другом ключе.

1. ♖f1-d5 ♜xd5[♜f6] 2. ♗e6-c5 ♘xc5[♘g7] 3. ♗d1-f2+ ♜xf2[♜d1]#

Трансформация черной батареи Л+С в батарею С+Л. Последний ход решения показывает нам, что нейтрализовать двойной шах в Take & Make – это не проблема. Второе решение аналогично:

1. ♗d1-b5 ♜xb5[♜c3] 2. ♗e6-f8 ♘xf8[♘d4] 3. ♗f1-g3+ ♜xg3[♜f1]#, только теперь новая батарея образуется в другом месте диагонали a1-h8. В обоих случаях мат со связкой ладьи. И оказывается, что черные пешки технические, а ведь так хотелось их попревращать.

**№1186** 1. (♘g3 ♜e2)! 2. ♜d1 ♜d2 #

Симпатичное перестроение дальнобойных фигур с возвратом белой ладьи. Теперь невозможно 3. ♜:d2 из-за того, что после взятия черная ладья перекрашивается и черный король по-прежнему под шахом. Аналогично и во втором решении:

1. (♘c3 ♘a4)! 2. ♘a2 ♘b3x (Извините за оригинальное восклицание. Мне показалось, что так будет правильно). То же перестроение с возвратом, но заняты в нем уже слоны. Но еще более интересен первый ход черных (по крайней мере, для тех, кто мало знаком с правилом Andernach) – черные кони освобождают поля для белых линейных фигур, дабы не было их перекрашивания. Но именно в этих красивых ходах кроется главная проблема этой задачи. В первом решении ход 1. ♘g3 выполняет аж три функции: освобождение поля, отвлечение и перекрытие. Это слишком много. Во втором решении у хода 1. ♘ac3 только две функции, причем перекрытие ладьи фиктивно (если отвлечься от побочных решений при снятии ладьи h3). Налицо разнობой. Вот один из способов устранения этой неприятности: **3krR2/3pbsK1/5B1p/4s3/p2p3p/1b3p2/2R5/8**

Теперь после первых ходов можно записать (♘~?). Хотя, конечно, автор может со мной и не согласиться.

**№1270** (При публикации пропущена белая ладья c3)

1. ♘g6 (♘~?) ♘xf6[♘d4] 2. ♗xd4[♗g1] ♜xc5[♜h5]#

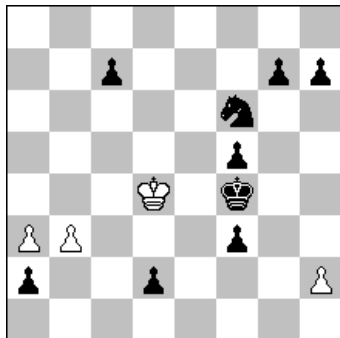
1. ♘c6 (♘~?) ♜xc5[♜f5] 2. ♗xf5[♗f1] ♘xf6[♘c3]#

Хорошая линейная комбинация с ОДТ и переменной функций двух пар белых фигур ♜c3-♘g5 и ♜f7-♘b6. Интересно смотрится получередование ходов белых (или как еще его

назвать?). Сказочный эффект используется на всех ходах, кроме первого. В связи с чем возникает вопрос: а, может быть, стоило и часть ложных следов оформить в стиле Take&Make? (У авторов произвольный отскок коня на первом ходу не проходит по обычным шахматным мотивам)

**№1402 Pierre Tritten**  
(Франция)

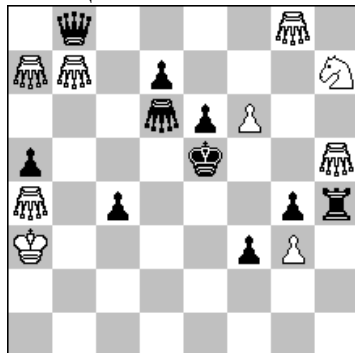
**3-й Почетный отзыв**



h#3 2 решения 4+9  
Take & Make Chess

**№1275 Dieter Müller**  
(Германия)

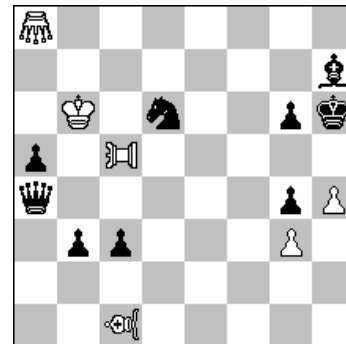
**Спец. почетный отзыв**



h#2 2 решения 9+10  
b) a4→g2; c) a4→h3

**№1345 Valerio Agostini & Antonio Garofalo** (Италия)

**1-й Похвальный отзыв**



h#2 b) h6→h5 6+9  
♖=Вао, ♜=Пао

**№1402** 1.d1 ♕ h4 2. ♕xb3[♕b4] ab[♜f8] 3. ♘g4 ♘xh7[♘h5]#

**1.a1 ♖ h3 2. ♖xa3[♖a4]+ ba[♗a8] 3.g5 ♗xf3[♗f2]#** - еще раз доказывая, что в Take & Make пешка – страшная сила, где бы она ни находилась. Приятный AUW на двоих с хорошим использованием сказочного правила.

В задаче нашелся один интересный нюанс, оставшийся незамеченным автором. В первом решении есть довольно симпатичный ложный след, связанный с отсутствием темпохода у белых: 1.d1 ♕ ?? 2. ♕xb3[♕b4] ab[♜f8] 3. ♘g4 ♘e6#. Если бы подобная игра была и во втором решении, то задача стояла бы выше. Это можно сделать, например, следующим образом: 8/2p4p/8/5p2/3K1k2/PP2sp2/p2p3P/8; b) f5→g7

Теперь во втором близнеце возникает ложная игра:

1.a1 ♖ ?? 2. ♖xa3[♖a4]+ ba[♗a8] 3.g5 ♗e4#

**№1275 a) 1. ♖xh5 ♞g2 2. ♖f5 ♞ae7#**

1. ♗xb7 ♞h3 2. ♗e4 ♞ae7#

**b) 1. ♖xh5 ♞a4 2. ♖f5 ♞be7#**

1. ♗xa7 ♞h3 2. ♗d4 ♞be7#

**c) 1. ♗xb7 ♞a4 2. ♗e4 ♞h8#**

1. ♗xa7 ♞g2 2. ♗d4 ♞h8#

При помощи простого графического фокуса с распределением обязанностей по подхвату трех полей автору удалось выполнить сложный комплекс тем. Тут главное - правильно расставить решения. Если порядок таков: 1-4-5, 2-3-6, то легко увидеть, что дважды реализован циклический Зилахи. А вот при такой последовательности: 1-4-5, 3-6-2 замечаем цикл Лачного на втором ходу(в кооперативе это не так интересно, но, тем не менее). Здесь же: 1-5-4, 3-2-6 прячется тот же Лачный, но на первом ходу. Думаю, поэкспериментировав с последовательностью решений, можно найти еще много чего. К сожалению, все это происходит на фоне невзрачной игры с тремя черными константами и повторами матующих ходов. Тем не менее, специальное отличие задача, несомненно, заслужила.

**№1345** Рисунок позиции подсказывает три способа заматовать черного короля: 1) провести сверчка на g5; 2) заблокировать поля h6 и h6 в близнецах; 3) подхватить эти же поля сверчком. Осуществим только третий план:

**a) 1. ♗e4 Gf3 2. ♗a8(♗~?) PAg5#**

**b) 1. ♘b7 Gc6 2. ♘d8(♘~?) VAg5#**

Первым ходом черная фигура помогает сверчку попасть на поле, с которого «просматривается» свободная клетка возле черного короля. А вот вторым ходом эта же фигура должна убраться подальше, дабы не мешать финальному антибатареинному залпу. Вроде бы и однородность полная, но второй близнец какой-то квелый – игра ферзя получилась намного интереснее, чем коня. Есть и минус. В первом близнеце матующий ход выполняет две функции: создание антибатареи и подхват поля g7. Тот случай, когда правильность матовой картинки портит содержание.

**№1409 L'uboš Kekely**  
(Словакия)  
**2-й Похвальный отзыв**

#9 SAT Circe 3+9  
Королевские Сверчки a1 и h6

**№1343 Лев Грольман & Владислав Нефедов**  
(Россия)  
**3-й Похвальный отзыв**

h#3,5 Madrası 8+4+3  
Нейтральные фигуры  
b) c6=♔

**№1279 Václav Kotěšovec**  
(Чехия)  
**4-й Похвальный отзыв**

h#7,5 3 решения 2+2  
KöKo

**№1409** Давно уже утвердился во мнении, что SAT как будто специально предназначен для создания, пусть, не очень сложных, но симпатичных головоломок. Белый материал в задаче подсказывает, что решение, скорее всего, будет форсированным. Ищем шах черному королю и находим: **1.h4+!** (♕c6 и h3 вели к мату) **1...♞xa8 [+w♕f1]**. И теперь рано **2.♕e2+ r♞h3 3.♕f3+ e3** - и дальше ничего не видно.

Сначала подготовительная игра: **2.♕c4+ ♜xc4[+w♕f1] 3.♕xc4[+b♜g8]+ bc[+w♕f1] 4.♕xc4[+b♗c7]+ dc[+w♕f1]**. Становится ясно, к чему нужно стремиться – к отвлечению ладьи от поля a5. Теперь после небольшой чистки проходит предварительный план: **5.♕e2+ r♞h3 6.♕f3+ e3**, а сейчас **7.♕c6+ r♞d3 8.♕e8+ ♕f3 9.♕d7+ ♞d8#**

Думаю, автору стоило уменьшить количество ходов решения до восьми, избавившись от пешки d5. В этом случае четче прослеживается логика задачи – ведь теперь предварительный план не проходит только по одной причине ( **4.♕c6#**, т.к. нет **4...r♞d3** – поле a7 свободно), а у автора по двум (**4.♕c6??**).

**№1343** Решить задачу можно, только тщательно изучив все особенности поведения фигур при сочетании Madrası и Нейтральных фигур. Только после этого становится ясно, что если мы хотим поставить мат нейтральной ладьей, то нужно, чтобы после матующего хода она была подхвачена белой ладьей. Это не позволит следующим полуходом убежать нейтральной ладье в черной фазе.

**a) 1.n♞xe5 n♜d6 2.n♞h5 n♞h6#**

**b) 1.n♞c2 n♞xc4+ 2.n♞xd4 n♞c4#**

Способ образования близнеца интересен, но не обязателен. Т.е. обойтись без нейтрального короля можно. Просто будет другой близнец. Сильно мозолит глаз технический белый слон, избавиться от которого можно, например, так:

**(!K)7/1p6/1PS5/pP2R3/1P1p1p2/8/2(!R)3p1/2r1(!R)3**

**№1279 1...♞g6 2.♞e5 ♕d5 3.♕g5 ♕e6 4.♕h6 ♕f7 5.♕h7 ♞e8 6.♞e6 ♕g7 7.♕h8 ♕h7 8.♞h6+ ♕g8#**

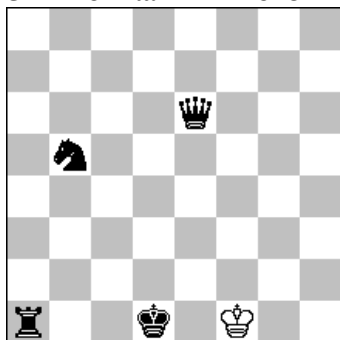
1...♖d4 2.♗f4 ♞c4 3.♞f5 ♕e3+ 4.♗g4 ♞h4 5.♗f3 ♕f2 6.♗g2+ ♕g1 7.♗h1 ♕g2  
8.♞f1+ ♕h2#

1...♗c5 2.♗e5 ♖b4 3.♞c5 ♞a4 4.♗d4 ♖b3 5.♗c3+ ♕c2 6.♖b2+ ♖b1 7.♗a1 ♖b2  
8.♞c1+ ♞a2#

Три абсолютно идентичных эхо-хамелеонных мата в разных углах доски. Благодаря этой задаче я понял, как составлять подобные опусы. Просто нужно выбрать такой материал и такое сказочное условие, при которых мат возможен только в углу доски. Остальное - дело компьютера.

**№1278 Václav Kotěšovec**  
(Чехия)

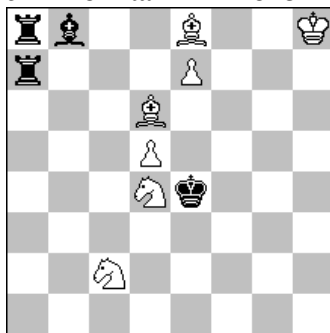
**5-й Похвальный отзыв**



h#6      4 решения      1+4  
КöКо

**№1190 Julia Vysotska**  
(Латвия)

**6-й Похвальный отзыв**



hs#3      b) b8=♞      7+4

№1278 1.♗e1 ♕f2 2.♗e3+ ♕f3 3.♞d4+ ♕f4 4.♞f3+ ♕g3 5.♞d1 ♕g2 6.♗d2+ ♕f1#

1.♗a2 ♕e1 2.♖b1 ♕e2 3.♗c2 ♕d3+ 4.♗b2 ♕c4 5.♞c3 ♕b4 6.♗a2+ ♕a3#

1.♗a6 ♕e1 2.♗e2+ ♕d2 3.♞c3+ ♕c2 4.♞e1 ♕b3 5.♗d1 ♕b2 6.♗e2+ ♕c1#

1.♗c6 ♕e2 2.♗c4+ ♕d3 3.♗c2+ ♕d2 4.♗b1 ♕d3 5.♞c3+ ♕d2 6.♗a2+ ♕c1#

Четыре эхо-хамелеонных мата. Составление подобных задач напоминает старательство. А поскольку у главного российского золотоискателя А.Степочкина в отчетном году был только песочек, то отличия отправляются в Чехию.

№1190 Довольно простое расположение черных фигур подсказывает поиск батарейного мата.

a) 1.♞b5 ♞c7+ 2.e8♞ ♞d8 3.♞f6+ ♞xf6#

b) 1.♞c6 ♞d7+ 2.e8♞ ♞f8 3.♞g6+ ♞xg6#

Черным легким фигурам нужно подстроиться под финальный шах, в связи с чем и происходит самосвязывание с последующим развязыванием превращенной белой фигуры. Способ отбора полей у черного короля говорит, что автор предпочитает экономить черный материал.

Судья раздела Булавка Александр (Кличев, Беларусь)