

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2024

Раздел сказочных задач

В 2024-м году в журнале было опубликовано 38 композиций. Задач, снятых из-за разного рода дефектов, не было. Но 3 композиции, претендовавшие на отличия, остались по разным причинам без оных:

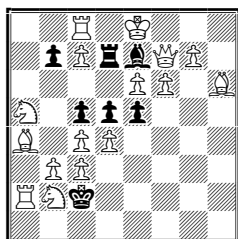
G16 – Непонятно, зачем использовать сказочные фигуры (к тому же не являющиеся частью схемы) вместо пешек. К тому же, отсутствие белого короля только для «идеализации» матов считаю неприемлемым.

G20 – Слишком много технических фигур. В кооперативно-обратном жанре это не приветствуется.

G33 – По своей сути это обычный кооператив, преобразованный в hs.

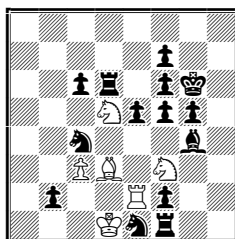
Теперь добро пожаловать в присуждение с тотальным доминированием кооперативно-обратного жанра.

G35. А.Онкоуд (Франция)
1-й Приз



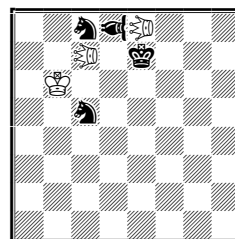
hs#5 3 решения 16+7

G27. Я.Чак (Венгрия)
2-й Приз



hs#4 2 решения 6+14

G36. В.Жеглов (Москва)
3-й Приз



hs#8 4 решения 3+4
Functionary Chess + PWC
♘: Lion; ♖: Bishop-Lion

G35. 1.c:d5 ♚:d5 2.♠ac4 ♜d6 3.♞d7 c:d4 4.♞e8 d:c3 5.♠a3+ ♜:a3#

1.d:c5 ♜:c5 2.♠c6 ♚d6 3.♞e7 d4 4.♚e8 d:c3 5.♠e4+ ♚d3#

1.♞g8 ♜:f6 2.e7 ♚:e7+ 3.♞d8 e:d4 4.♠d7 d:c3 5.♞h7+ ♚e4#

Создание и игра черных батарей. Третье решение в этом вопросе несколько отличается от первых двух, т.к. там нет перехода фигуры через критическое поле. К тому же и отсутствует подготовка хода ♠:f6. Портит ли это общее впечатление? Да не очень. Особенно, если учитывать то, что в задаче есть еще один нюанс. Функцию по блокированию поля c3 каждый раз выполняют разные пешки, что вызывает полный восторг.

G27. 1.♠:f6 ♞:f6 2.♠:e5 ♞:e6 3.♠d7+ ♞d5 4.♠:c4+ ♞:c4#

1.♠:g5 ♞:g5 2.♠:e3 ♞:f4 3.♠:f1 ♞:f3 4.♚:f2+ ♞:f2#

Белые жертвой одного из коней взламывают стену возле черного короля. В ответ тот, пройдя в образовавшуюся брешь, становится аккурат на поле, которое до жертвы занимал белый конь. И заканчивается все еще одной жертвой, провоцирующей мат королевской батареей со связкой белой фигуры. Интересна эволюция состояния двух линий: полу-связка – связка – скрытая батарея. Полная аналогия игры с хорошей загруженностью фигур.

G36. 1.♞e5 ♠a6 2.♞a7 ♠:c7[+w♞a6] 3.♞b8 ♠a7 4.♞a8 ♠c6 5.♞:d8[+b♞a8] ♞e4 6.♞a8 ♠b5 7.♞:e4[+b♞a8] + ♞d8 8.♞a5 ♞d5#

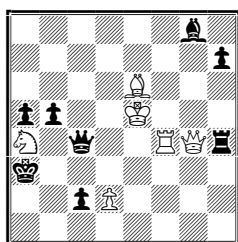
1.♞e6 ♠d7 2.♞a6 ♞e8 3.♞c6 ♠b8 4.♞b7 ♠:a6[+w♞b8] 5.♞:d8[+b♞b8] ♠d6 6.♞f4 ♠c7 7.♞a5 ♠cb5 8.♞c8 ♞e5#

1.♞e4 ♠e6 2.♞h7 ♞f8 3.♞c7 ♠d6 4.♞e8 ♠c8 5.♞:c8[+b♠c7] ♠d5 6.♞g8 ♠e7 7.♞:d8[+b♞c8] ♠g6 8.♞g4 ♞f5#

1.♞e3 ♠e6 2.♞c5 ♞f7 3.♞c4 ♞g8 4.♞d6 ♠f4 5.♞c7 ♠d6 6.♞h4 ♠e8 7.♞d7 ♠f6 8.♞e8 ♞g5#

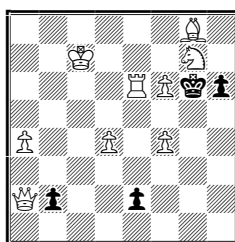
Четыре зоо-хамелеонных цугцванговых мата на 4-х смежных полях 8-й горизонтали.

G25. Н.Петкович (Сербия)
1-й Почётный отзыв



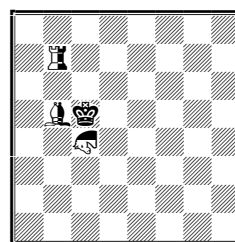
hs#3,5 b) ♞g4->f7 6+8

G34. В.Мединцев (Краснодар)
2-й Почётный отзыв



hs#4 2 решения 9+4

G15. Я.Голха (Словакия)
3-й Почётный отзыв



h#2 4 решения 0+1+3
Take&Make Chess + Parrain Circe
♞: Okapi

G25. 1... ♞c8 (♞e2+?) 2.♠c4 ♞b4 3.♞h3 (♞f3?, ♞g3?) ♞g4 4.♠d5+ (♠e6+?) ♞:f4#

1... ♞f1 (♞c7+?) 2.♚c4 ♞b3 3.♞f8 (♞e7?) ♞f7 4.♚d4+ (♚e4+?) ♞:e6#

ОДТ с полной однородностью не только действительной игры, но и ложных следов. Несмотря на не очень богатую тактику (Гримшоу, элементы магнита Лошинского) задача выглядит очень симпатично.

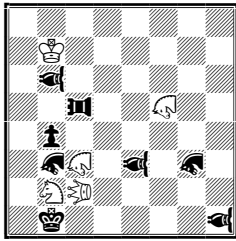
G34. 1. ♖d6 b1=♙ 2. ♜e5 ♙e4 3. ♞d6 e1=♞! (♞?) 4. ♞g2+ ♙:g2#
 1. ♜b6 b1=♞+ 2. ♙a5 ♞b4 3. ♞a6 e1=♙! (♞?) 4. ♞b1+ ♞:b1#

Чередование превращений двух черных пешек с последующим чередованием функций появившихся черных фигур. На стадии В3 нужно быть осторожным, т.к. превращение в более грозную фигуру дает черным возможность устранить провокационных шах способом, не ведущим к мату белому королю.

G15. 1. ♙:c4-a3 n♙a4[+♞b3] 2.n ♞:b3-a5 n♙c2[+n♞d1]#
 1. ♙:c4-a5 n♙a6[+n♞b5] 2.n ♞:b5-a7 n♙c4[+n♞d3]#
 1. ♙:b5-e8 n♞e7[+n♙d8] 2.n ♞:e7-c8 n♙f6[+n♞g5]#
 1. ♙:b5-a6 n♞b6[+n♙a7] 2.n ♞:b6-a8 n♙c5[+n♞d4]#

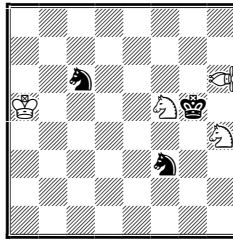
Четыре эхо-хамелеонных мата плюс очень хорошая однородность в плане порядка использования сказочных правил.

G28. С.Шифрин (Израиль)
 4-й Почетный отзыв



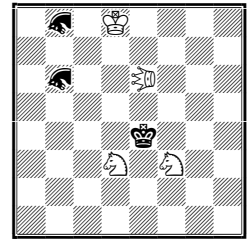
hs#4 b) ♞b3->a3 5+8
 ♞:Leo; ♞:Pao; ♞:Vao; ♞:Nao

G37. В.Жеглов (Москва)
 1-й Похвальный отзыв



hs#11 4 решения 4+3
 Functionary Chess + PWC
 ♞:Bishop-Lion

G38. В.Жеглов (Москва)
 2-й Похвальный отзыв



hs#11 3 решения 4+3
 Functionary Chess
 ♞:Lion; ♞:Nightrider-Lion

G28. a) 1. ♞g5 ♞e5 2. ♙a6 ♞bc5+ 3. ♞e4 ♞a1 4. ♙d3+ ♞c2#
 b) 1. ♙a7 ♙c1 2. ♞d5 ♞b5+ 3. ♞c5 ♞b1 4. ♙c4+ ♞c3#

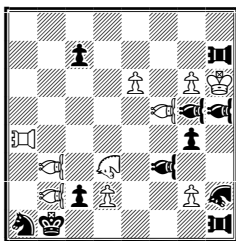
Обе стороны подготавливают «обратную» часть задания построением косвенной и прямой антибатарей. Заканчивается все матом со связкой белого Leo.

G37. 1. ♙b5 ♙e7 2. ♙:e7[+b ♙f5] ♙d6 3. ♙c6 ♙e5 4. ♙d7 ♙f5 5. ♙e8 ♙g3 6. ♙hg6 ♙:g6[+w ♙e5] 7. ♙f7 ♙:h6[+w ♙g5] 8. ♙fd8 ♙g7 9. ♙h8 ♙f4 10. ♙hg6 ♙h5 11. ♙f4 ♙f6#
 1. ♙ff4 ♙fe5 2. ♙f3+ ♙:f5[+w ♙g5] 3. ♙c7 ♙:f3[+b ♙e5] 4. ♙:c6[+b ♙e5] ♙d4 5. ♙e4 ♙f7 6. ♙d6+ ♙e6 7. ♙d8+ ♙:d6[+w ♙e6] 8. ♙:f7[+b ♙d8]+ ♙c6 9. ♙:d4[+b ♙e6]+ ♙:c7[+w ♙c6] 10. ♙b5 ♙b7 11. ♙a4 ♙c6#
 1. ♙fd2 ♙:d2[+w ♙f3] 2. ♙b5 ♙d4+ 3. ♙c4 ♙d4:f3[+w ♙d4] 4. ♙d3 ♙e5 5. ♙e2 ♙df3 6. ♙:f3[+b ♙h4]+ ♙f4 7. ♙:e5[+b ♙f3] ♙:d4[+w ♙f3]+ 8. ♙e1 ♙d:f5[+w ♙d4] 9. ♙g6+ ♙g3 10. ♙e2 ♙g2 11. ♙fd1 ♙f3#
 1. ♙a4 ♙fd4 2. ♙:d4[+b ♙f5] ♙e3 3. ♙hf3 ♙d1 4. ♙fd2 ♙f4 5. ♙e5 ♙b4 6. ♙d3+ ♙e3 7. ♙:b4[+b ♙d3] ♙3f2 8. ♙c2 ♙d3 9. ♙a5 ♙:c2[+w ♙d3] 10. ♙b2 ♙:b2[+w ♙c2] 11. ♙e3 ♙c3#
 4 эхо-хамелеона.

G38. 1. ♙c5 ♙e5 2. ♞e2 ♙d4 3. ♞h5 ♙e4 4. ♙d4 ♙d5 5. ♙d7 ♞f4 6. ♙f5+ ♙d6 7. ♞c5 ♞f6 8. ♞f8 ♙c6 9. ♙e5 ♙d6 10. ♙g4 ♙e6 11. ♙e8 ♞h2#
 1. ♙de5 ♙f4 2. ♙d7 ♞f8 3. ♙d4 ♞e2 4. ♙f5 ♞c2 5. ♙e3 ♞g4 6. ♙d5 ♙e5 7. ♙f4 ♞g6 8. ♞c8 ♞c4 9. ♙d5 ♞c6 10. ♙b4 ♙d6 11. ♙c5 ♞a2#
 1. ♙fe5 ♙d5 2. ♙c6 ♞f4+ 3. ♙c8 ♞b2 4. ♙cb4 ♙c4 5. ♙d5 ♞d6 6. ♙c5 ♙b4 7. ♙e4 ♙c5 8. ♙c7 ♙d5 9. ♞b6 ♙c6 10. ♞d8 ♞d4 11. ♙d5 ♞f2#

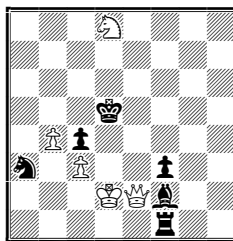
Три эхо-хамелеонных цугцванговых мата.

G19. О.Димитров (Болгария)
 3-й Похвальный отзыв



hs#4 2 решения 10+11
 ♞:Pao; ♞:Vao; ♞:Nao

G18. А.Панкратьев (Хабаровск) и
 Ю.Горбатенко (Челябинск)
 4-й Похвальный отзыв



hs#3,5 b) f3=♘ 5+6

G19. 1.♠h8! ♠d8 2.♞d4 ♞e7 3.♞f7+ ♞c1 4.♠d3+ ♠:f7#

1.♠d5! ♞d7 2.♞c4 ♠e7 3.♠f6 ♞c2 4.♞e5+ ♞:f6#

Автор задумал максимально наполнить задачу анти-батареиным содержанием. Заняты этим как белые, так и черные фигуры. Еще имеется две системы чередования функций 2-х черных фигур.

G18. a) 1... ♞h1 2.♞e3 ♞g1 3.♞e1 ♞b1 4.♞d4+ ♞:d4#; b) 1...♞e1+ 2.♞e3 ♞g1 3.♞f4 ♞g5 4.♞d2+ ♞:d2#

Две разноплановые игры в довольно экономичной форме. Но есть недоработка именно с материалом, т.к. ♞a3 во втором случае просто лишней. Поэтому, лучше изменить запись близнеца на: b) ♞a3->h2.

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.

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

Bishop-Lion – То же, что и лев, но ходит только по диагоналям.

Nightrider-Lion - То же, что и лев, но ходит по линиям Всадника.

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

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).

Pao – Без взятия ходит как ладья. С 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 – Без взятия ходит как слон. С 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).

Naο – Без взятия ходит как всадник. С взятием ходит по линиям всадника, 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).

Okapi – Комбинированная фигура Конь + 2:3-прыгун.

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

Parrain Circe – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в невяном 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.

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.

Судья конкурса Александр Булавка (Кличев, Беларусь)