

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» – 2021

Раздел сказочных задач

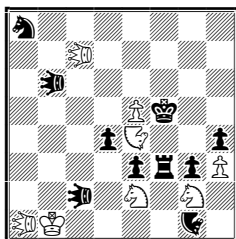
Несмотря на то, что по сравнению с годовыми конкурсами предыдущих лет композиций поступило значительно больше – 71, – качество их от этого не улучшилось. Радует лишь то, что увеличилась география публикуемых авторов. Многие представленные на суд произведения не обладают интересными идеями и стратегией выбранного жанра. Решения их малоинтересны, скучны и не представляют сложности в составлении. Поэтому решено отметить лишь 13 композиций.

Отличия распределились следующим образом:

G30. М. Драгоун

Чехия

I приз



h#2 3 решения 8+10

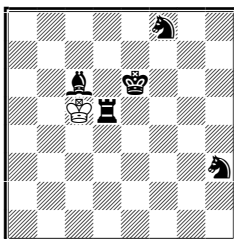
♞: Nightrider

♘: Lion

G56. В. Жеглов

Москва

II приз



hs#79 2 решения 1+5

Black UltraSchachZwang

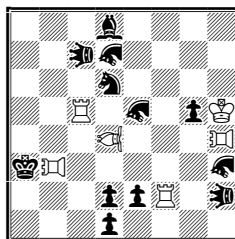
Functionary Chess

PWC

G53. С. Шифрин

Израиль

III приз



hs#3 b) ♞c7 6+12

Annan Chess

Take & Make Chess

♘: Leo; ♞: Pao;

♞: Vao; ♞: Nao

G30. 1.♞:e2 ♞g5 2.♞g6 ♞a5#; 1.♞:c7 ♞a2 2.♞e6 ♞:h4#; 1.♞:g2 ♞c8 2.♞g5 ♞:d4#. Пассивный циклический Зилахи. Циклическое чередование функций белых фигур ♞e2, ♞g2, ♞c7 – защита поля f4, мат, пассивное взятие. Цикл подхвата и блокирования полей e6, g6, g5 на втором, третьем и четвертом полуходах.

G56. 1.♞c4 ♞c5+ 2.♞b4 ♞b5+ 3.♞a4 ♞b4+ 4.♞a5 ♞b5+ 5.♞a6 ♞b6+ 6.♞a7 ♞b7+ 7.♞a8 ♞a7+ 8.♞b8 ♞b7+ 9.♞c8 ♞c7+ 10.♞d8 ♞d7+ 11.♞e8 ♞e7+ 12.♞:f8[+b♞e8] ♞f7+ 13.♞g8 ♞f8+ 14.♞g7 ♞f7+ 15.♞g6 ♞f6+ 16.♞g5 ♞f5+ 17.♞g4 ♞g5+ 18.♞f4 ♞f5+ 19.♞e4 ♞e5+ 20.♞d4 ♞d5+ 21.♞c4 ♞c5+ 22.♞b4 ♞b5+ 23.♞a4 ♞b4+ 24.♞a5 ♞b5+ 25.♞a6 ♞b6+ 26.♞a7 ♞b7+ 27.♞a8 ♞a7+ 28.♞b8 ♞b7+ 29.♞c8 ♞c7+ 30.♞d8 ♞d7+ 31.♞:e8[+b♞d8] ♞e7+ 32.♞f8 ♞f7+ 33.♞g8 ♞f8+ 34.♞g7 ♞f7+ 35.♞g6 ♞f6+ 36.♞g5 ♞f5+ 37.♞g4 ♞g5+ 38.♞f4 ♞f5+ 39.♞e4 ♞e5+ 40.♞d4 ♞d5+ 41.♞c4 ♞c5+ 42.♞b4 ♞b5+ 43.♞a4 ♞b4+ 44.♞a5 ♞b5+ 45.♞a6 ♞b6+ 46.♞a7 ♞b7+ 47.♞a8 ♞a7+ 48.♞b8 ♞b7+ 49.♞c8 ♞c7+ 50.♞:d8[+b♞c8] ♞d7+ 51.♞e8 ♞e7+ 52.♞f8 ♞f7+ 53.♞g8 ♞f8+ 54.♞g7 ♞f7+ 55.♞g6 ♞f6+ 56.♞g5 ♞f5+ 57.♞g4 ♞g5+ 58.♞f4 ♞f5+ 59.♞e4 ♞e5+ 60.♞d4 ♞d5+ 61.♞c4 ♞c5+ 62.♞b4 ♞b5+ 63.♞a4 ♞b4+ 64.♞a5 ♞b5+ 65.♞a6 ♞b6+ 66.♞a7 ♞b7+ 67.♞a8 ♞a7+ 68.♞b8 ♞b7+ 69.♞:c8[+b♞b8] ♞c7+ 70.♞d8 ♞d7+ 71.♞c8 ♞d8+ 72.♞c7 ♞d7+ 73.♞:c6[+b♞c7] ♞d6+ 74.♞c5 ♞c6+ 75.♞b5 ♞b6+ 76.♞a5 ♞b5+ 77.♞a6 ♞b6+ 78.♞a7 ♞b7+ 79.♞a8 ♞a7#;

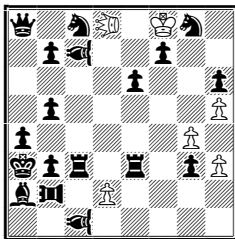
1.♞:c6[+b♞c5] ♞d6+ 2.♞c7 ♞c6+ 3.♞b7 ♞b6+ 4.♞a7 ♞b7+ 5.♞a6 ♞b6+ 6.♞a5 ♞b5+ 7.♞a4 ♞b4+ 8.♞a3 ♞a4+ 9.♞b3 ♞b4+ 10.♞c3 ♞b3+ 11.♞c4 ♞b4+

12. ♖:c5[+b♘c4] ♜b5+ 13. ♖c6 ♜c5+ 14. ♖b6 ♜b5+ 15. ♖a6 ♜b6+ 16. ♖a5 ♜b5+ 17. ♖a4 ♜b4+ 18. ♖a3 ♜b3+ 19. ♖a2 ♜a3+ 20. ♖b2 ♜b3+ 21. ♖c2 ♜b2+ 22. ♖c3 ♜b3+ 23. ♖:c4[+b♘c3] ♜b4+ 24. ♖c5 ♜c4+ 25. ♖b5 ♜b4+ 26. ♖a5 ♜b5+ 27. ♖a4 ♜b4+ 28. ♖a3 ♜b3+ 29. ♖a2 ♜b2+ 30. ♖a1 ♜a2+ 31. ♖b1 ♜b2+ 32. ♖c1 ♜c2+ 33. ♖d1 ♜d2+ 34. ♖e1 ♜d1+ 35. ♖e2 ♜d2+ 36. ♖e3 ♜e2+ 37. ♖d3 ♜d2+ 38. ♖:c3[+b♘d3] ♜c2+ 39. ♖b3 ♜c3+ 40. ♖b2 ♜c2+ 41. ♖b1 ♜b2+ 42. ♖c1 ♜c2+ 43. ♖d1 ♜d2+ 44. ♖e1 ♜e2+ 45. ♖f1 ♜e1+ 46. ♖f2 ♜e2+ 47. ♖f3 ♜f2+ 48. ♖e3 ♜e2+ 49. ♖:d3[+b♘e3] ♜d2+ 50. ♖c3 ♜d3+ 51. ♖c2 ♜d2+ 52. ♖c1 ♜c2+ 53. ♖d1 ♜d2+ 54. ♖e1 ♜e2+ 55. ♖f1 ♜f2+ 56. ♖g1 ♜f1+ 57. ♖g2 ♜f2+ 58. ♖g3 ♜g2+ 59. ♖f3 ♜f2+ 60. ♖:e3[+b♘f3] ♜e2+ 61. ♖d3 ♜e3+ 62. ♖d2 ♜e2+ 63. ♖d1 ♜d2+ 64. ♖e1 ♜e2+ 65. ♖f1 ♜f2+ 66. ♖g1 ♜g2+ 67. ♖h1 ♜g1+ 68. ♖h2 ♜g2+ 69. ♖:h3[+b♘h2] ♜g3+ 70. ♖h4 ♜g4+ 71. ♖h3 ♜h4+ 72. ♖g3 ♜g4+ 73. ♖:f3[+b♘g3] ♜f4+ 74. ♖e3 ♜f3+ 75. ♖e2 ♜f2+ 76. ♖e1 ♜e2+ 77. ♖f1 ♜f2+ 78. ♖g1 ♜g2+ 79. ♖h1 ♜g1#

Два эхо-мата в многоходовом кооперативно-обратном мате. Для того, чтобы создать матовую конструкцию, необходимо подтянуть черного слона и коня на нужные поля возле угла доски. Интересно, что в одном решении белый король подтягивает черного коня и затем слона, а в другом наоборот. Сомнение вызывает лишь форма двух решений, выбранная автором. Не лучше ли было убрать одного статиста в виде черного коня в каждом из решений и оформить задачу в форме близнецов?

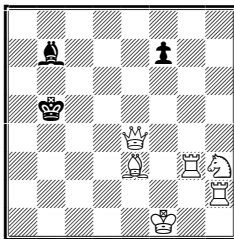
G53. 1. ♜:c7-c3 ♞b6+ 2. ♖:e5-c4 ♖:b3-b5 3. ♜:h2-e5+ ♞d5#, 1. ♜:e2-e1 ♞f4+ 2. ♖:h2-e2 ♖:b3-f3 3. ♜:e5-a3+ ♞d3#. Чередование игры белых короля и ладьи на втором и третьем ходах на поля e5 и h2. Интересная нестандартная стратегия игры с сочетанием двух правил Annap Chess и Take & Make Chess и использованием китайских сказочных фигур.

G31. Л. Грольман (Казань)
и В. Нефёдов (Челябинск)
I почетный отзыв



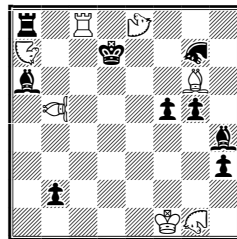
h#2,5 3 решения 6+18
b) ♖a3→h4
Patrouille
♘: Lion; ♖: Rook-Lion;
♗: Bishop-Lion

G35. В. Мединцев (Краснодар)
и А. Оганесян (Чебоксары)
II почетный отзыв



hs#5vv 6+3

G51. С. Шумейко (Майкоп)
Посвящается А. Оганесяну
III почетный отзыв



hs#2 8 решений 7+9
♞: Nightrider
♞: (2:7)-прыгун
♞: Corsair; ♞: Окари

G31. a) 1... ♞a5 2. ♜c4 ♞c5 3.b4 d4#; 1... ♞b8 2. ♜c4 ♞e8 3. ♜b4 ♞:e3#; 1... ♖g7 2. ♜e4 ♞h8 3. ♜b4 ♞:c3#; b) 1...d3 2. ♖a6 ♞a8 3. ♞g5 ♞e4#; 1... ♞b6 2. ♜e5 ♞b4 3. ♜g5 d:c3#; 1... ♞b8 2. ♜c5 ♞f4 3. ♜g5 d:e3#. Два трехкратных блокирования поля разными фигурами в близнецах. Амбициозный замысел дался тяжело – с повтором черного хода 2. ♜c3-c4 в первых двух решениях. Да и образованные близнецы осуществлены не очень привлекательно, с перестановкой черного короля.

G35. 1. ♖c2! f5 2. ♜f2! f4 3. ♚e1 (♖a3? ♜g1?) 3... ♜h1 4. ♖a3 (♜g1?) 4... f3 5. ♜g1 ♜g2#
1... ... 2. ♜g1? f4 3. ♚e1 ♜h1 4. ♖a3 f3 5. ♜f2 ♜b6! (♜g2#?)

1. ♖a2? f5 2. ♜f2 f4 3. ♚e1 ♜h1 4. ♖c3 f3 5. ♜g1 ♜b4! (♜g2#?)

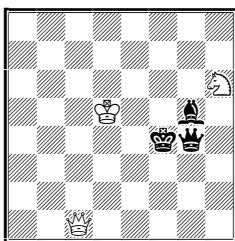
Кооперативно-обратный мат с выбором игры в форме ложных попыток в легкой форме заканчивается правильным матом с тремя активными блокированиями. Имеются и два тематических ложных следа с разными опровержениями на последнем ходу. Первый из них подчёркивает выбор полей для блокирующих фигур (слона и коня), а второй – для ладей, контролирурующих поля около чёрного короля.

G51. 1. ♖c1 b1 ♚2. ♜:f5+ ♚:f5#; 1. ♖c1 b1 ♚2. ♖d1+ ♖:d1#; 1. ♖c2 b1 ♜2. ♖d2+ ♜:d2#; 1. ♖c3 b1 ♜2. ♖d3+ ♜:d3#; 1. ♖c4 b1 ♜2. ♖d4+ ♜:d4#; 1. ♖c5 b1 ♜2. ♖d5+ ♜:d5#; 1. ♖c6 b1 ♜2. ♖d6+ ♜:d6#; 1. ♖:a8 b1 ♜2. ♖d8+ ♜:d8#. 8-фигурный Allumwandelung. Снова интересный замысел, но стратегия игры довольно проста. Лишь с превращением пешки в черного ферзя не получить привлечение новоявленной черной фигуры по вертикали «d».

G54. В. Жеглов

Москва

IV почетный отзыв

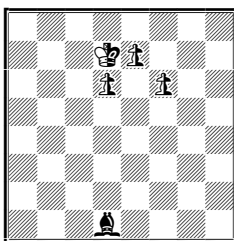


hs#6* 2 решения 3+3
Functionary Chess

G46. М. Грушко

Израиль

V почетный отзыв

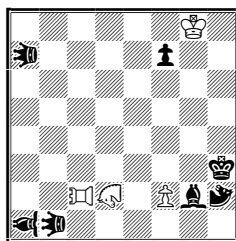


Ser-h#16 2 реш. 0+1+4
Alphabetic Chess, Circe Clone
Take & Make Chess

G25. С. Шифрин

Израиль

I похвальный отзыв



hs#3 b) +♜b8 4+7
♚: Leo; ♛: Pao; ♜: Vao;
♞: Nao; ♞: Camel

G54. *1... ♚d7 2. ♜f7 ♜g4 3. ♜e5 ♜f4+ 4. ♜f6 ♜h6 5. ♜e5 ♜h5 6. ♚g5+ ♜:g5#.
1. ♜f5 ♜f3 2. ♚f4+ ♜e2 3. ♜d4 ♚f5+ 4. ♜c4 ♚b5+ 5. ♜c3 ♜d1 6. ♚d2+ ♜:d2#
1. ♜f7 ♜f5 2. ♚c8 ♜g6 3. ♜e5 ♚c4+ 4. ♜d6 ♜f7 5. ♚c7+ ♜e8 6. ♚e7+ ♜:e7#. Три эхо-мата в форма блока исполнены в форме миниатюры. Задача выглядит хорошо.

G46. 1. ♜d1-f3 2. n ♘ d6-d5 3. n ♘ d5-d4 4. n ♘ d4-d3 5. n ♘ d3-d2 6. n ♘ d2-d1=n ♘ 7. n ♘ d1-c3 8. n ♘ c3-e4 9. n ♘ d7:e7-e8[+n ♘ e2] 10. n ♘ e2-e1=n ♘ 11. n ♘ e1:e4-g5[+n ♘ h1] 12. n ♘ e8-f7 13. ♜f3:h1-h6[+n ♜f1] 14. n ♜f1-h3 15. n ♘ f6:g5-g7[+n ♘ g2] 16. n ♜f7-g8 n ♘ g2:h3-e6[+n ♘ h7]#, 1. ♜d1-b3 2. ♜h3-g8 3. n ♘ d6-d5 4. n ♘ d5-d4 5. n ♘ d4-d3 6. n ♘ d3-d2 7. n ♘ d2-d1=n ♘ 8. n ♜d1-f3 9. n ♘ d7:e7-e8[+n ♘ e2] 10. n ♘ e2-e1=n ♘ 11. n ♜e1-d2 12. n ♜d2-g5 13. n ♘ e8-f8 14. n ♜f3-h5 15. n ♘ f6-f5 16. n ♘ f5-f4 n ♘ f4:g5-e7[+n ♘ g7]#. Двойное превращение нейтральных пешек в слабые нейтральные фигуры приводит к двум различным матам.

G25. а) 1. ♛c3 ♚aa2+ 2. ♜h7 ♚h1 3.f3+ ♞ e3#; б) 1. ♞b6 ♞ g5 2. ♛c4 ♚g1 3.f4+ ♜d5#. Создание и игра черной батареи с переменной функции ♛/♞ и ♚/♜.

G57. *1... ... 2. ♜c7 ♜d8#. 1... ♜d8+ 2. ♜c7 ♜c8+ 3. ♜d7 ♜d8+ 4. ♜e7 ♜e8+ 5. ♜f7 ♜f8+ 6. ♜g7[+b♜f7] ♜g8+ 7. ♜h7 ♜g7+ 8. ♜h6 ♜g6+ 9. ♜h5 ♜h6+ 10. ♜g5 ♜g6+ 11. ♜f5 ♜g5+ 12. ♜f6 ♜g6+ 13. ♜f7[+b♜f6] ♜g7+ 14. ♜f8 ♜g7+ 15. ♜g8 ♜g7+ 16. ♜h8 ♜g8+ 17. ♜h7 ♜g7+ 18. ♜h6 ♜g6+ 19. ♜h5 ♜g5+ 20. ♜h4 ♜h5+ 21. ♜g4 ♜g5+ 22. ♜f4 ♜g4+ 23. ♜f5 ♜g5+ 24. ♜f6[+b♜f5] ♜g6+ 25. ♜f7 ♜f6+ 26. ♜g7 ♜g6+ 27. ♜h7 ♜g7+ 28. ♜h6 ♜g6+ 29. ♜h5 ♜g5+ 30. ♜h4 ♜g4+ 31. ♜h3 ♜h4+ 32. ♜g3 ♜g4+ 33. ♜f3 ♜g3+ 34. ♜f4 ♜g4+ 35. ♜f5[+b♜f4] ♜g5+

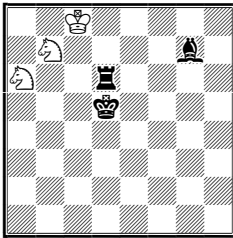
36. ♔f6 ♚f5+ 37. ♔g6 ♚g5+ 38. ♔h6 ♚g6+ 39. ♔h5 ♚g5+ 40. ♔h4 ♚g4+ 41. ♔h3 ♚g3+ 42. ♔h2 ♚h3+ 43. ♔g2 ♚g3+ 44. ♔f2 ♚g2+ 45. ♔f3 ♚g3+ 46. ♔:f4[+b♙f3] ♚g4+ 47. ♔f5 ♚f4+ 48. ♔g5 ♚g4+ 49. ♔h5 ♚g5+ 50. ♔h4 ♚g4+ 51. ♔h3 ♚g3+ 52. ♔h2 ♚g2+ 53. ♔h1 ♚h2+ 54. ♔g1 ♚g2+ 55. ♔f1 ♚f2+ 56. ♔e1 ♚e2+ 57. ♔d1 ♚e1+ 58. ♔d2 ♚e2+ 59. ♔d3 ♚d2+ 60. ♔e3 ♚e2+ 61. ♔:f3[+b♙e3] ♚f2+ 62. ♔g3 ♚f3+ 63. ♔g2 ♚f2+ 64. ♔g1 ♚g2+ 65. ♔f1 ♚f2+ 66. ♔e1 ♚e2+ 67. ♔d1 ♚d2+ 68. ♔c1 ♚d1+ 69. ♔c2 ♚d2+ 70. ♔c3 ♚c2+ 71. ♔d3 ♚d2+ 72. ♔:e3[+b♙d3] ♚e2+ 73. ♔f3 ♚e3+ 74. ♔f4 ♚e4+ 75. ♔f5 ♚e5+ 76. ♔f6 ♚e6+ 77. ♔f7 ♚f6+ 78. ♔e7 ♚e6+ 79. ♔d7 ♚d6+ 80. ♔c7 ♚c6+ 81. ♔d7 ♚c7+ 82. ♔:c7[+b♙a6] ♚d6+ 83. ♔c8 ♚d8#.

Логический подход к неоднократно используемым автором маневрам, с учетом сочетания выбранных правил, с целью передачи очереди хода в виде задачи-блока.

G57. В. Жеглов

Москва

II похвальный отзыв

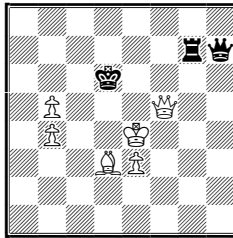


hs#82,5* 3+3
Black UltraSchachZwang
Functionary Chess, PWC

G32. Ю. Горбатенко

Челябинск

III похвальный отзыв

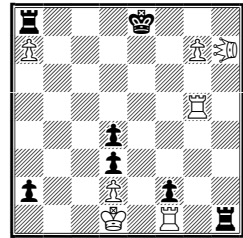


hs#3 2 решения 6+3

G36. А. Стёпочкин

Тула

IV похвальный отзыв



hs#2,5 3 решения 7+7
♙: Lion

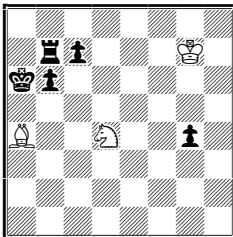
G32. 1. ♔f4 ♚g3 2. ♙e4 ♚c7 3. ♚e6+ ♔:e6#; 1. ♙e2 ♚c7 2. ♔d3 ♚d7 3. ♚e5+ ♔:e5#. Формирование и игра черной королевской батареи. Это уже неоднократно использовалось в кооперативном жанре.

G36. 1...0-0-0 2. ♚fg1 f:g1♙ 3. ♚c5+ ♙:c5#; 1...♚d8 2. ♚gg1 f:g1 ♚ 3. ♚e1+ ♚:e1#; 1...a1♙ 2. ♚f5 ♙:f1 3. ♚f8+ ♙:f8#. Если первые два решения идейно объединены выбором рокировки и отказом от нее, то наличие третьего решения выглядит неоправданным. Поэтому добавление черной пешки a2, на мой взгляд, очень сомнительно.

G71. В. Тарасюк

Украина

V похвальный отзыв



+ Circe 3+5

G71. Ради выигрыша белые должны сохранить свои фигуры и организовать поимку чёрной ладьи. **1. ♔b5+ ♔a7.** Только сюда. К быстрому мату ведёт 1... ♔a5 **2. ♔c6#.** **2. ♔c6+ ♔a8** Ладья чёрных неожиданно оказалась в неудачном положении. Напрашивается поспешное **3. ♙a6?**, но **3... ♚b8+ 4. ♔:b8[+ ♚h8] ♚h2 =.** К победе ведёт неожиданный ход короля в угол: **3. ♔h8!!** Теперь для белых не проблематично **3... ♚b8+ 4. ♔:b8 ♔:b8[+ ♔g1] +.** **3...g3 4. ♙a6 ♚b8+!** Проще для белых **4...g2 5. ♙:b7+ ♔:b7[+ ♙f1]** **6. ♙:g2** с выигрышем. **5. ♔:b8** Ладья не может возродиться: поле h8 предварительно занято белым королём. **5...g2 6. ♙b7+!** Заключительная пуанта. **6... ♔:b7[+ ♙f1] 7. ♙:g2[+ ♔g7]** и белые выигрывают, например, **7... ♔:b8[+ ♔g1] 8. ♔:g7 +.**

Приятны попытки этюдного творчества в сказочном жанре. Но с данным выбранным сказочным условием Circe ход 3.♘h8!! не выглядит таким парадоксальным, как при обычных условиях.

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.

Ser-h#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат черному королю.

Lion (Лев) – 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 (Слоновый лев) – То же, что и Лев, но ходит только по диагоналям.

Rook-Lion (Ладейный лев) – То же, что и Лев, но ходит только по ортогоналям.

Leo (Лео) – Без взятия ходит как Ферзь, а бьет как Лев.

Pao (Пао) – Без взятия ходит как Ладья, а бьет как Ладейный лев.

Vao (Бао) – Без взятия ходит как Слон, а бьет как Слоновый лев.

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

Nao (Нао) – Ходит как Всадник, а бьет как Всадниковый лев.

Camel (Верблюд) – 1:3-прыгун; **Corsair** – (2:5)-прыгун

Okapi (Окапи) – Комбинированная фигура Конь+Зебра(2:3-прыгун).

Alphabetic Chess - Обе стороны обязаны ходить фигурой, которая занимает поле с наименьшими координатами в порядке возрастания алфавитно-цифровой последовательности (a1, a2,..., a8, b1, b2,..., h7, h8).

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.

Black UltraSchachZwang – Черные обязаны делать ходы только с шахом, а белые должны обеспечить черным такую возможность. Отсутствие хода с шахом означает «пат».

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.

Circe Clone – Взятая фигура, сохраняя свой цвет, превращается в бьющую и тут же возрождается в новом качестве на поле, которое она занимала в начале шахматной партии. Взятие королем ортодоксально.

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

Patrouille – Если на фигуру не нацелена ни одна фигура того же цвета, то она не может совершать ходы со взятием.

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.

Neutral pieces (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.

Михаил Храмович (Бобруйск, Беларусь),
судья раздела