

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2025

Раздел сказочных задач

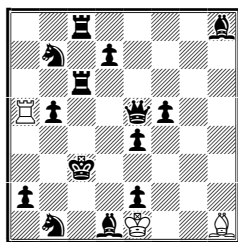
В 2025-м году в журнале было опубликовано 37 сказок 19-и авторов из 8-и стран: Беларусь, Болгария, Италия, Литва, Россия, Словакия, Франция и Чехия.

Одну задачу пришлось исключить из турнира: G18 - полный предшественник П.Петков, Pat a Mat, 2011, 1-й Почетный отзыв.

Из оставшихся композиций мною отмечено девять.

G30. В.Гуров (Москва)

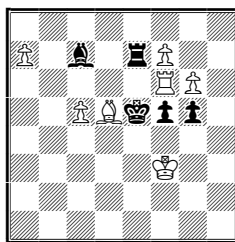
1-й Приз



h=6,5 2 решения 3+14

G19. Г.Евсеев (Москва) и Б.Шорохов (Раменское)

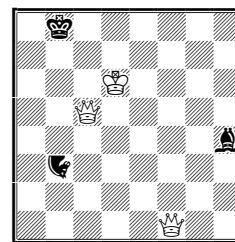
2-й Приз



hs#4,5 b) ♠ f5->c4 7+5

G34. В.Жеглов (Москва)

3-й Приз



Semi-r#57 3+3
♞: Nightrider

G30. 1... ♜:e4 2. ♚b2 ♜:b1 3. ♜c1 ♜:f5 4. ♜8c2 ♜:d7 5. ♚b1 ♜f5 6. ♜a1 ♜:b5+ 7. ♜b2 ♜:b7= 1... ♜:b5 2. ♚c2 ♜:b1 3. ♜a1 ♜:b7 4. ♜b2 ♜:d7 5. ♚b1 ♜b7 6. ♜c1 ♜:e4+ 7. ♜8c2 ♜:f5=

Оба матовых финала полностью совпадают. Но при этом происходит чередование функций белых фигур. В зависимости от того, какая из них начнет игру, у черного короля немного меняется маршрут к полю b1. Поэтому происходит еще и чередование групп ходов черных. Красивый замысел.

G19. a) 1... ♚:f6 2. f8=♜+ ♚e5 3. ♚g3 ♜h7 4. ♜f3 ♜h2 5. ♜f6+ ♚:f6#

b) 1... ♚:d5 2. a8=♜+ ♚e5 3. ♚e3 ♜a5 4. ♜f3 ♜e1 5. ♜d5+ ♚:d5#

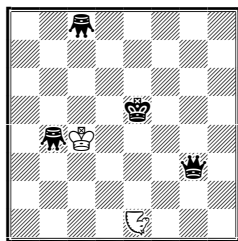
Думаю, главная идея задачи – двойные возвраты черного короля, где первый его ход со взятием белой фигуры подготавливает поле взятия для финального прыжка превращенного ферзя. Кроме того необходимо выделить ОДТ с чередованием функций как белых, так и черных ладьи и слона, и маты королевской батареей. Очень экономичное построение и хорошая загруженность фигур.

G34. 1. ♜fb5+ ♚a8 2. ♜bc6+ ♚b8 3. ♜b4+ ♚a7 4. ♜c7+ ♚~ 5. ♜c8+ ♚a7 6. ♜cb8+ ♚a6 7. ♜4b7+ ♚a5 8. ♜b6+ ♚a4 9. ♜a6+ ♞a5 10. ♜ab5+ ♚a3 11. ♜b4+ ♚a2 12. ♜b1+ ♚a3 13. ♜8b2+ ♚a4 14. ♜1c2+ ♞b3 15. ♜c4+ ♚a5 16. ♜a2+ ♚b6 17. ♜c7+ ♚b5 18. ♜b7+ ♚c4 19. ♜c2+ ♚d4 20. ♜d5+ ♚e3 21. ♜e5+ ♚f3 22. ♜ce4+ ♚f2 23. ♜h2+ ♚f1 24. ♜hh1+ ♚f2 25. ♜f4+ ♚e2 26. ♜hf3+ ♚e1 27. ♜4e4+ ♚d2 28. ♜fe3+ ♚d1 29. ♜4d3+ ♞d2 30. ♜g1+ ♜e1 31. ♜g4+ ♚c1 32. ♜c3+ ♚b1 33. ♜d1+ ♚a2 34. ♜cc2+ ♚a3 35. ♜a1+ ♚b4 36. ♜ac3+ ♚b5 37. ♜c5+ ♚a6 38. ♜a4+ ♚b7 39. ♜ac6+ ♚b8 40. ♜c7+ ♚a8 41. ♜7a5+ ♚~ 42. ♜ca7+ ♚c8 43. ♜5c5+ ♚d8 44. ♜ac7+ ♚d8 45. ♜d7+ ♚f8 46. ♚c7+ ♚g8 47. ♜g5+ ♚~ 48. ♜h6+ ♚g8 49. ♜d8+ ♚f7 50. ♜h7+ ♚e6 51. ♜de7+ ♚d5 52. ♜d6+ ♚c4 53. ♜c2+ ♚b5 54. ♜dc5+ ♚a6 55. ♜2c4+ ♞:c4 56. ♜b6+ ♞:b6 57. ♚b8 ♜g3#

Хорошая координация действий двух белых ферзей, которая длится более полусотни ходов. Процесс настолько длительный из-за того, что предварительно нужно совершить несколько действий. А именно, нацелить всадника на поле c4, запрятать мешающего финальной перестановке черного слона и подвинуть белого короля поближе к краю доски. И заканчивается все идеальным матом. Несколько неожиданно, что белые ферзи не участвуют в матовой позиции. А для задачи хорошо, когда происходит нечто, чего ты не ожидаешь.

G2. В.Котешовец (Чехия)

1-й Почётный отзыв

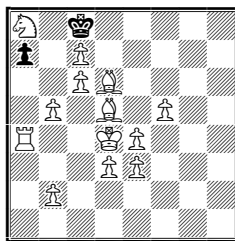


h=7 3 решения 2+4
PWC

♞:Grasshopper; ♞:Nightrider

G32. А.Стёпочкин (Тула)

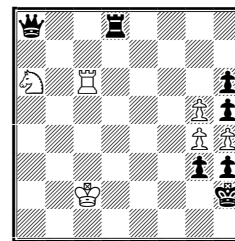
2-й Почётный отзыв



hs#5,5 b) ♠ a7->h7 13+2

G12. В.Нефёдов (Челябинск)

3-й Почётный отзыв



h#2 2 решения 6+7
Danger Circe

G2. 1. ♖g4+ ♜b5 2. ♜d4 ♚d3 3. ♜c3 ♚:b4(♞d3) 4. Gc2 ♚:c2(♞b4) 5. ♜b2 ♚:g4(♜c2) 6. ♞bb1 ♜b4 7. ♜a1 ♜a3= 1. ♜e6 ♚b7 2. ♞b8 ♜b5 3. ♜c7 ♚d6 4. ♜d7 ♚:c8(♞d6) 5. ♜:c8(♚d7) ♚f3 6. ♜b7 ♚g5 7. ♜a8 ♜a6= 1. ♜e4 ♚f3 2. ♜:f3(♚e4) ♜d3 3. ♞f4 ♚f2 4. ♞h2 ♚:c8(♞f2) 5. ♞ff4 ♚e7 6. ♜g2+ ♜e2 7. ♜h1 ♜f1=

Три эхо-хамелеонных пата с черным королем в 3-х разных углах доски. Фирменный стиль автора.

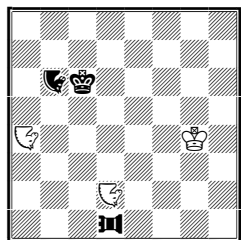
G32. a) 1...a5 2. ♜c4 a4 3. ♜c5 a3 4. ♜c4 a2 5. ♜d5 a1=♜ 6. ♜c5 ♜:b2#
b) 1...h5 2. ♜f4 h4 3. e5 h3 4. ♜g2 h2 5. ♜e4 h1=♜ 6. ♜d4 ♜:g2#

Два цугцванговых мата превращенным слоном. Мне кажется, было бы интереснее (и однороднее), если в позиции (а) белая фигура попадала на поле b2 в процессе игры.

G12. 1. ♜d4 ♜b4 2. ♜e8 g:h5#; 1. ♜d6 ♜c7 2. ♜d8 g:h6#

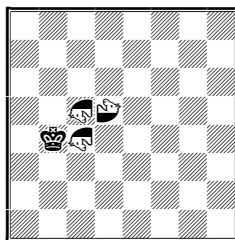
Маты двойным шахом пешками на линии h. Для достижения этого нужно, чтобы в финальной позиции все белые фигуры (кроме короля) были под контролем черных. При этом белые конь (на черном поле), ладья и пешка (на вертикали g) будут подхватывать поля g1, h1 и g2 соответственно. Плюс пешки на линии g должны наблюдаться разными черными фигурами. После этого объяснения, думаю, маневры становятся понятными.

G36. В.Жеглов (Москва)
1-й Похвальный отзыв



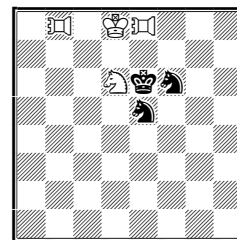
h#8,5 5 решений 3+3
Functionary Chess
♚: Nightrider; ♞: Rook-Lion

G11. Я.Голха (Словакия)
2-й Похвальный отзыв



h#2 5 решений 0+1+3
Circe Parrain
Take & Make Chess
♞: Gnu; ♚: Erlking

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



hs#8 4 решения 4+3
Functionary Chess, PWC
♞: Rook-Lion

G36. 1...♚b2 2. ♚c4 ♚f6 3. ♚e3 ♜f4 4. ♚d5+ ♚b8 5. ♜d7 ♜e4 6. ♚f6 ♜d5 7. ♜c8+ ♜c6 8. ♚h5 ♚d7 9. ♞d8 ♚d6#;
1...♚e2 2. ♜c5 ♚e4 3. ♜d4 ♚g3 4. ♜e3 ♚f4 5. ♚c4 ♚g2 6. ♜f2 ♚h1 7. ♜f1 ♚f5 8. ♞g1 ♜f3 9. ♚e3 ♚g3#; 1...♚b1 2. ♚d5 ♚c3 3. ♚e3 ♜f4 4. ♚d5+ ♚a7 5. ♞d6 ♜e3 6. ♜b5 ♜d4 7. ♜b6 ♚c6 8. ♜a5 ♜c5 9. ♞a6 ♚b6#; 1...♚g8 2. ♚c8 ♚b6 3. ♚a7 ♚c8 4. ♜d7+ ♜f5 5. ♚g4 ♚a7 6. ♞d8 ♚e5+ 7. ♜e8 ♚f7 8. ♚h6+ ♜e6 9. ♞f8 ♚f6#; 1...♚f3 2. ♚d7 ♚b5 3. ♞d8 ♚d4+ 4. ♜b6 ♚b8 5. ♚f6+ ♜f4 6. ♚h5+ ♜e5 7. ♚d7+ ♜d6 8. ♜a7 ♜c7 9. ♞a8 ♚c8#

Пять эхо-хамелеонных матов без какой-то объединяющей их геометрии. Матовые картинки не полностью идентичны. Подкачал черный всадник, который контролирует своего белого коллегу с разных относительно основной кучи фигур полей.

G11. 1. ♜:c5-a4 n♞c4-e5|+n♞e6| 2. n♞d5:e5-c4 n♞e6-b7|+n♞b6|#
1. ♜:c4-a3 n♞c5-d7|+n♞d6| 2. n♞d5:d6-c3 n♞d7-b6|+n♞b5| #
1. ♜:c4-a5 n♞c5-e4|+n♞e3| 2. n♞d5:e4-c5 n♞e3-b2|+n♞b3|#
1. ♜:c4-d1 n♞d5-c6|+n♞b5| 2. n♞c6:c5-d3 n♞b5-a2|+n♞b2|#
1. n♞d5:c4-e5 n♞e5-d6|+n♞b5| 2. ♜:c5-d8 n♞b5-a7|+n♞b7|#
5 эхо-хамелеонных матов.

G37. 1. ♜b7 ♜ed7 2. ♞b6 ♜e4 3. ♞g6 ♜d6 4. ♜c5+ ♜f8 5. ♞:d6|+b ♜g6| ♜h8 6. ♞h6 ♜f7 7. ♞c8 ♜e6+ 8. ♜d7 ♜g6#;
1. ♜f5 ♜c6 2. ♜g7 ♜f5 3. ♜d7 ♜e5 4. ♞g8 ♜d8 5. ♜e7+ ♜e6 6. ♜f5 ♜:g8|+w♞f6| 7. ♜f8 ♜:f6|+w♞e5| 8. ♜h6 ♜e7#;
1. ♜f7 ♜:f7|+w ♜e5|+ 2. ♜d7 ♜:e8|+w♞f6| 3. ♞a6 ♜c7 4. ♜b6+ ♜a8 5. ♜e8 ♜d6 6. ♜c8 ♜c7 7. ♜e7 ♜d6 8. ♞f8 ♜b6#;
1. ♜e4 ♜c6 2. ♜c5 ♜d5 3. ♜e7 ♜d7 4. ♜:d7|+b ♜e7| ♜c8 5. ♞d8+ ♜d6 6. ♞b8 ♜:b8|+w♞c6| 7. ♜c8 ♜:c6|+w♞d5| 8. ♜a6 ♜d7#

Две пары эхо-матовых картинок.

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.

Semi-r#n – Полурефлексный мат в n ходов. Начинают белые и заставляют черных поставить мат белым в n ходов. Причем, если в процессе решения у черных возникает возможность объявить мат в 1 ход, то они обязаны ею воспользоваться.

Erlking – Комбинированная фигура 0:1-прыгун + 1:1-прыгун.

Gnu – Комбинированная фигура 1:2-прыгун + 1:3-прыгун.

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.

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

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

Danger Circe – Любая фигура (включая короля), ортодоксальным образом атакованная фигурой противника, в качестве альтернативы может совершить ход на свое поле возрождения (если оно свободно, или занято фигурой противника).

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

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

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.

Судья конкурса **Александр Булавка** (Кличев, Беларусь)