

«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2020

Раздел сказочных задач

На годовой конкурс поступило 40 задач, которые прислали 21 автор из 8 стран. Общий уровень конкурса средний. Несмотря на это, качество призовых композиций очень высокое.

Из-за дефектов исключены три композиции:

G29. М.Грушко (Израиль) – не прошла проверку на Poreye Windows-64Bit v4.85 (2056 MB) из-а некорректности финала и возможностью 12.n♙:e1=♚[+n♚d2][+b♙h1]+ ♙h2[+w♙e2]# и дуалью 9.n♙:d4=♚[+n♙c3] n♙d5=♘10.n♚:d5=♙[+n♘d4] n♘d3 11.n♘:e4=♙[+n♙d3] n♙:e4=♚[+n♙d3] 12.n♙b2=♘[+b♙c4]+ ♙b4[+w♙d4]#

G30. Б.Гельпернас (Литва) – Побочные решения, например, 1.b1=♙ 2.♙d1 3.f2 4.f1=♙ 5.♙e3 6.♚f1 7.♚f5 8.♙f1 9.h1=♙ 10.♚h5 11.♙f5 12.a2 13.a1=♚ 14.♚d1 ♙b2=

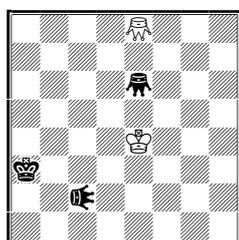
G35. И.Верещагин (Москва) и А.Фролкин (Украина) – Возможна перестановка ходов: 1.a:b8=♙ ... 6.a8=♙.

Хотелось бы обратить внимание на некоторые недостатки (необоснованное наличие сказочной фигуры, которую можно заменить на обычную; наличие разнотипных сказочных фигур для реализации какой-то идеи; слабая обоснованность сказочного условия для проведения авторского замысла), которые принимались во внимание при присуждении и распределении мест.

Из оставшихся корректных задач было решено отметить 15. Итак, отличия распределены следующим образом:

G5 . В.Котешовец (Чехия)

1-й Приз

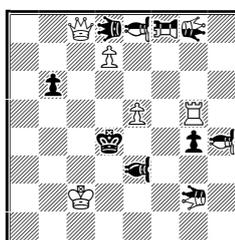


hs#14 3 решения 2+3
Maximummer

♙: Kangaroo; ♚: Grasshopper

G27. Л.Грольман (Казань)

2-й Приз

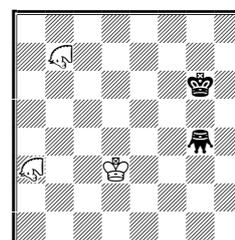


hs#3 b) ♙c8→h7 5+5+5
Circe Parrain

♙: Lion; ♚: Leo; ♛: Pao; ♜: Vao

G6. В.Котешовец (Чехия)

3-й Приз



hs#15 3 решения 3+2
Maximummer

♙: Grasshopper
♚: Nightridderhopper

1-й Приз: G5 . В.Котешовец (Чехия)

1. ♙f5 ♙g4 2. ♙g5 ♙g6 3. ♙f5 ♙h7 4. ♙h5 ♙e4 5. ♙e5 ♙h7 6. ♙g4 ♙g3 7. ♙h2 ♙g5 8. ♙f3 ♙b4 9. ♙e4 ♙a5 10. ♙d5 ♙c5 11. ♙c6 ♙c7 12. ♙b7 ♙a7 13. ♙a8 ♙b6 14. ♙b8 ♙a5#

1. ♙e5 ♙e4 2. ♙f5 ♙g6 3. ♙e6 ♙h7 4. ♙d7 ♙c7 5. ♙c8 ♙b2 6. ♙b8 ♙c1 7. ♙d7 ♙e7 8. ♙c6 ♙d2 9. ♙d5 ♙e1 10. ♙e4 ♙e3 11. ♙f3 ♙g3 12. ♙g2 ♙g1 13. ♙h1 ♙f2 14. ♙h2 ♙e1#

1. ♙e3 ♙e2 2. ♙d2 ♙f2 3. ♙e1 ♙c2 4. ♙e3 ♙f2 5. ♙c3 ♙e4 6. ♙b3 ♙a4 7. ♙d3 ♙c2 8. ♙b2 ♙a2 9. ♙a1 ♙e4 10. ♙f5 ♙g6 11. ♙h7 ♙b3 12. ♙f5 ♙e4 13. ♙d3 ♙c2 14. ♙b1 ♙a4#

Три эхо-хамелеонных мата в трех разных углах доски. Блестящее исполнение чешского мастера сказочного жанра! Игра всех без исключения фигур по всей доске. Приятно идентичное вступление в трех фазах в форме трех решений с определением стартовой позиции для дальнейшей игры черного сверчка.

2-й Приз: G27. Л.Грольман (Казань)

1.n♙h5 ♙f6 2.n♙f7 n♙g5 3.n♙f6[+w♙e7]+ ♙e4[+b♙g6]#

1.n♙b7 ♙d5 2.n♙f2 n♙e:e8 3.n♙d:d8[+n♙c8]+ ♙c4[+b♙c7]#

Отличная композиция с насыщенной тактикой согласно выбранного для исполнения замысла правила Circe Parrain и ортогонально-диагональной аналогией. Приятны и зеркальные маты в финальных позициях близнецов.

3-й Приз: G6. В.Котешовец (Чехия)

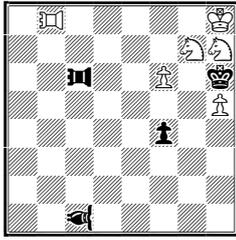
1. ♙c4 ♙b4 2. ♙c5 ♙b8 3. ♙d3 ♙f7 4. ♙c4 ♙e8 5. ♙e5 ♙f4 6. ♙h5 ♙b4 7. ♙d5 ♙d7 8. ♙b8 ♙c8 9. ♙c6 ♙d8 10. ♙c5 ♙d6 11. ♙b6 ♙a6 12. ♙a7 ♙a8 13. ♙b7 ♙c6 14. ♙a8 ♙c7 15. ♙a7 ♙c8#

1. ♙e4 ♙d4 2. ♙d3 ♙d2 3. ♙c4 ♙f5 4. ♙h4 ♙g4 5. ♙b1 ♙h3 6. ♙d3 ♙d4 7. ♙c2 ♙g2 8. ♙e1 ♙f3 9. ♙g5 ♙e2 10. ♙b2 ♙a1 11. ♙a2 ♙a3 12. ♙b3 ♙c3 13. ♙a2 ♙d1 14. ♙a1 ♙c2 15. ♙a2 ♙c1#

1. ♙e1 ♙g7 2. ♙e4 ♙g5 3. ♙h7 ♙g7 4. ♙e5+ ♙h5 5. ♙g6 ♙d4 6. ♙e6 ♙g4 7. ♙e7 ♙h4 8. ♙c8 ♙d8 9. ♙d7 ♙d6 10. ♙e4 ♙d8 11. ♙e8 ♙f8 12. ♙f7 ♙f6 13. ♙g8 ♙h5 14. ♙h8 ♙g6 15. ♙g8 ♙h6#

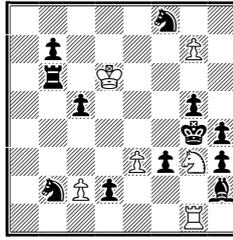
Еще одна замечательная задача с исполнением трех эхо-хамелеонных матов в трех углах доски. Эта композиция, на мой взгляд, уступает первому призу лишь из-за несовпадения вступительной игры в третьем решении. С моей точки зрения, автор проиграл, послав на конкурс две аналогичные по содержанию задачи. Эта композиция могла украсить верхнюю строчку итогов почти любого другого конкурса.

G4. С.Дитрих и Д.Вернер (Германия)
4-й Приз



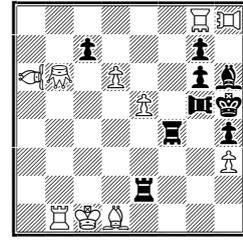
#5 6+3
♞: Vao; ♞: Pao

G39. В.Нефёдов (Челябинск) и А.Булавка (Беларусь)
5-й Приз



h#2 6+12
b) ♞d6->f7; c) ♞d6<-> ♠c2; d) - ♠g5
Provocateurs Chess

G17. М.Чернушко (Уссурийск)
1-й Почетный отзыв



s#5 10+9
♞: Bishop-Lion; ♞: Rook-Locust;
♞: Contra Rookhopper;
♞: Rookhopper; ♞: Grasshopper

4-й Приз: G4. С.Дитрих и Д.Вернер (Германия)

1. ♠f5+? ♞:h5!
1. ♞b5? ~ 2. ♠f5#, но 1... ♞c5! (1... ♞b2? 2. ♞e5 ♞:f6+/♞c5 3. ♠f5/♞e6#)
1. f7? ~ 2. f8=♞#, но 1... ♞b2+! (1... ♞c8? 2. ♞b5! ♞f8 3. ♠f5+ ♞:f5 4. f8 ♞/♠#)
1. ♞b3! ~ 2. ♞h3 #
1... ♞e3 2. ♞d3 ~ 3. ♞d6 #] (2... ♞d4? 3. ♞h3#)
2... ♞e6 3. ♞d5 ~ 4. ♠f5# (перемена 1. ♞b5 ?)
3... ♞d4 4. ♞e5 ~ 5. ♠f5#; 3... ♞e5 4. f7! ~ 5. f8=♞# (4... ♞d4?); 4... ♞e8 5. ♠f5#
2... ♞d6 3. ♞d5 ~ 4. ♠f5#; 3... ♞d4 4. ♞e5 ~ 5. ♞e6 / ♠f5#; 4... ♞:f6+ 5. ♠f5 #; 4... ♞d5 5. ♞e6#; 4... ♞e6 5. ♠f5#
1... f3 2. ♞e3 ~ 3. ♞e6#; 2... ♞e6 3. ♞e1 ~ 4. ♞h1#; 3... ♞g5 4. ♞h1+ ♞h4 5. ♠f5#; 3... ♞f4 4. ♞h1+ ♞h2 5. ♠f5#; 3... ♞e2 4. ♞h1+ ♞h2 5. ♠f5#; 3... ♞e4 4. ♞h1+ ♞h4 5. ♠f5#
(1... ♞c3 ? 2. f7 ~ 3. f8=♞#; 2... ♞c8? 3. ♞h3#; 2... ♞f3 3. f8=♞+ ♞:f8 4. ♞h3#)

Редкий гость для данных конкурсов - многоходовка на прямой мат со сказочными фигурами. Очень приятная логическая задача, где стратегия с использованием фигур Vao и, особенно, Pao, выражена в полном разнообразии. Разбор решения такой задачи приносит массу удовольствия.

5-й Приз: G39. В.Нефёдов (Челябинск) и А.Булавка (Беларусь)

- a) 1.d1=♠ g8=♞ 2. ♠:e3 ♞c4#; b) 1.d1=♞ g8=♠ 2. ♞d8 ♠f6#;
c) 1.d1=♞ g8=♠ 2. ♞:d6 ♠e6#; d) 1.d1=♠ g8=♞ 2. ♠:c2 ♞g6#

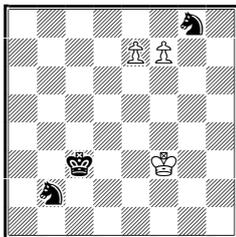
Гармоничный замысел в исполнении интернационального дуэта в виде своеобразного таска Бабсона с попарным чередованием превращений на первом ходу. Жаль, что воплощение замысла далось трудным путем реализации с помощью не однотипного метода образования близнецов.

1-й Почетный отзыв: G17. М.Чернушко (Уссурийск)

- 1.e6! zz
1...c5 2. ♞f1 c4 3. ♞:c4 ♞b4 4. ♞b3 ♞~ 5. ♞d5+ ♞c5#
1...c:b6 2. ♞c8 b5 3. ♞b8 b4 4. ♞b3 ♞a4 5. ♞b5+ ♞a5#
1...c6 2. ♞d8 c5 3. ♞c8 c4 4. ♞c3 ♞b4 5. ♞c5+ ♞b5#
1...c:d6 2. ♞e8 d5 3. ♞d8 d4 4. ♞d3 ♞c4 5. ♞d5+ ♞c5#

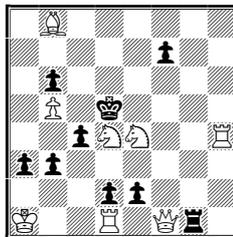
Синтез пикенинни на первом ходу черных и игрой черной полубатареи на матующем ходу. Хорошая идея задачи, но все-таки автору не удалось избежать повтора матующего хода в двух вариантах решения.

G38. В.Нефёдов (Челябинск)
2-й Почетный отзыв



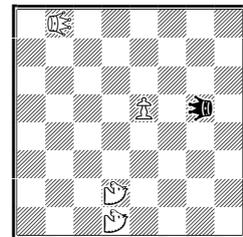
h#2 3+3
a) Mars Circe
b) Anti Mars Circe

G33. А.Стёпочкин (Тула)
3-й Почетный отзыв



hs#2,5 2 решения 8+9

G28. Я.Штунь (Словакия)
4-й Почетный отзыв



hs#5 4+1
Sentinelles
b) ♞g5->h1; c) ♞ d1->h6;
d)=c) ♞ d2->f4
♞ : Gnu; ♞: Kangaroo; ♞: Dolphin
b8, g5: Royal pieces

2-й Почетный отзыв: G38. В.Нефёдов (Челябинск)

a) 1. ♖b3 e8=♙+ 2. ♗a2 f8=♚#

b) 1. ♗b2-b8-d7 f:g8=♚ 2. ♗c3-e8-f7 ♚ g8-h1-h7#

Сочетание двух антиподов сказочных условий Mars Circle и Anti Mars Circle исполнено в виде кооперативного мата в двух решениях. Все сделано предельно экономично и хорошо. Но на мой взгляд в таких идеях не хватает общей «изюминки», объединяющей два решения в одно целое. Правда, ее не так просто и придумать.

3-й Почетный отзыв: G33. А.Стёпочкин (Тула)

1...e:f1=♗ 2. ♗e6 f:e6 3. ♚:d2+ ♗:d2#

1...e:d1=♗ 2. ♗c5 b:c5 3. ♙f3+ ♗:f3#

Симпатичная игра с образованием черной батареи превращенной фигурой с переменной функции ладьи и ферзя белых. Приятная задача.

4-й Почетный отзыв: G28. Я.Штунь (Словакия)

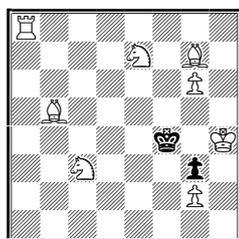
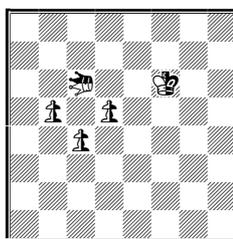
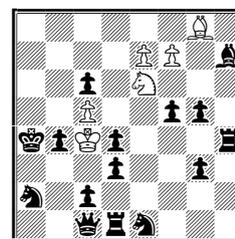
a) 1. ♖ c5[+w Δ d2] r♗b5[+b Δ g5] 2. ♖ b3[+w Δ c5] g4 3. r♗b2 r♗b1[+b Δ b5] 4. d4 b4 5. ♖ c3+ b:c3#

b) 1. ♖ f1[+w Δ d2] r♗c1 2. r♗f4+ r♗g5 3. r♗d6[+w Δ f4]+ r♗c1[+b Δ g5] 4. r♗g3[+w Δ d6] r♗g1 5. ♖ g4 g:f4 #

c) 1. ♖ f5[+w Δ h6] r♗d5[+b Δ g5] 2. ♖ e4[+w Δ d2] g4 3. ♖ g3[+w Δ e4]+ r♗g5[+b Δ d5] 4. r♗h2 d4 5. r♗c2[+w Δ h2] d3#

d) 1. ♖ d5[+w Δ f4]+ r♗c5[+b Δ g5] 2. e6 r♗h5[+b Δ c5] 3. r♗g3 g:f4+ 4. ♖ :f4[+w Δ d5]+ r♗b5[+b Δ h5] 5. ♖ :c5[+w Δ f4] h4#

4 решения в форме близнецов - это содержательно. Четыре разнообразных матовых финала для hs# выглядят хорошо, но отсутствие объединяющей идеи в игре является явным недостатком.

**G32. Л.Кекели (Словакия)
5-й Почетный отзыв**Ser-h#27 8+2
Bicolores**G26. М.Грушко (Израиль)
1-й Похвальный отзыв**h#8 0+0+5
Alphabetic Chess
PWC
Take & Make Chess
♚: Lion**G21. А.Стёпочкин (Тула)
2-й Похвальный отзыв**

r#2 8+15

5-й Почетный отзыв: G32. Л.Кекели (Словакия)

1. ♗e3 2. ♗d2 3. ♗c2 4. ♗b3 5. ♗b4 6. ♗c5 7. ♗d6 8. ♗:e7 9. ♗e6 10. ♗f5 11. ♗:g6 12. ♗:g7 13. ♗f6 14. ♗e5 15. ♗d4 16. ♗:c3 17. ♗b4 18. ♗:b5 19. ♗c4 20. ♗d3 21. ♗e2 22. ♗f1 23. ♗:g2 24. ♗g1 25. g2 26. ♗h2 27. g1=♚ ♚a2#

Длинное 24-ходовое круговое путешествие черного короля с целью уничтожения дальнего препятствия в виде белого слона на g7 выглядит очень забавно.

1-й Похвальный отзыв: G26. М.Грушко (Израиль)

1. n Δ :c4-c5[+n Δ b5] n Δ b5:c6-g2[+n♗b5] 2. n♗:d5-d6[+n Δ b5] n Δ b6 3. n Δ :c5-c6[+n Δ b6] n Δ b7 4. n Δ :c6-c7[+n Δ b7] n Δ b8=n ♗ 5. n ♗ c6 n ♗ e5 6. n Δ :d6-g3[+n♗c7] n♗f4 7. n ♗ f7 n♗:f7-g5[+n ♗ f4] 8. n ♗ g6 n ♗ :g6-h4[+n ♗ f6]#

Для построения матовой картины очень привлекательно смотрится маневр с прямым и попятным передвижением пары нейтральных пешек.

2-й Похвальный отзыв: G21. А.Стёпочкин (Тула)

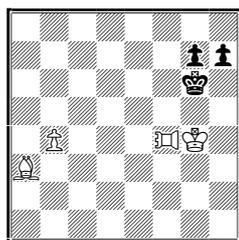
1. ♗:d4! ~ 2. f8=♗ ♗:g8#

1... ♗:g8 2. e8=♗ ♗:f7#, 1... ♗g6 2. ♗h7 ♗:f7#, 1... ♚h~ 2. ♗:c2 ♚h4#,

1...g4 2. ♗f3 g:f3#, 1...f4 2. ♗:c2 f3#, 1... ♚:d4+ 2. ♗:d4 ♗f4#

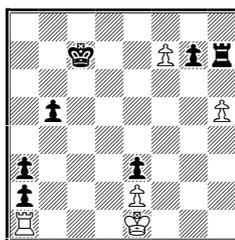
Двухходовый рефлексный мат с содержательной игрой довольно большая редкость. А здесь даже выражен синтез Адабашева со слабыми превращениями белых на втором ходу и формированием черной батареи с дальнейшей ее игрой.

G37. Л.Кекели (Словакия)
3-й Похвальный отзыв



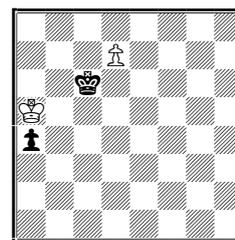
Ser-hs+12 4+3
♞: Pao

G9. А.Стёпочкин (Тула)
4-й Похвальный отзыв



s#2 5+7
Maximummer

G40. О.Парадзинский (Украина)
5-й Похвальный отзыв



h#18 2+2
Functionary Chess

3-й Похвальный отзыв: G37. Л.Кекели (Словакия)

1.♞h6 2.g5 3.g:f4 4.f3 5.f2 6.f1=♞ 7.♞h1 8.♞h4 9.♞:b4 10.♞b7 11.♞g7 ♜f8 12.♞g6+

Эксельснор с превращением пешки в сказочную фигуру и возвратом на свое первоначальное место. Интересно, что необычное условие позволило автору сделать замысел в легкой конструкции.

4-й Похвальный отзыв: G9. А.Стёпочкин (Тула)

1.f8=♞? g5!; 1.f8=♜? ♜:h5!

1.f8=♜! темпоход

1...g5 2.h:g6 ep. ♞h1#

1...♞:h5 2.0-0-0 ♞c5#

Выбор слабого превращения в сочетании с выражением таска Валлодао. Нестандартно. Задача заслуживает быть отмеченной.

5-й Похвальный отзыв: G40. О.Парадзинский (Украина)

1.a3 d8=♜ 2.♞c7 ♜e6 3.♞d7 ♜c5 4.♞d6 ♜e4 5.♞d5 ♜c3 6.♞d4 ♜b1 7.a2 ♜c3 8.a1=♞ ♜b5 9.♞c3 ♞b6 10.♞c4 ♜a3+ 11.♞c3 ♜c2 12.♞a6+ ♞b5 13.♞a2 ♜b4 14.♞b2 ♜a2+ 15.♞b3 ♜c1 16.♞a2 ♞b4 17.♞a1 ♞a3 18.♞b1 ♜b3#

Превращение пешек в слабые фигуры и приятными привлекательными маневрами белого коня и черного короля в духе выбранного сказочного условия. Похвально.

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.

r#n – Рефлексный мат в n ходов. То же, что и обратный мат, но если у каждой из сторон появляется возможность поставить мат в 1 ход, то они обязаны ей воспользоваться.

Ser-hs+n – Черные делают n-1 ход подряд для создания позиции, в которой возможен S#1.

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

Contra Rook Hopper (Ладейный контрверчок) - Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

Dolphin (Дельфин) – Комбинированная фигура Kangaroo+Grasshopper.

Gnu (Гну) – Комбинированная фигура 1:2+1:4-прыгун.

Grasshopper (Сверчок) – 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.

Kangaroo (Кенгуру) - Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через две фигуры любого цвета (расстояние между этими фигурами - любое), находящиеся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за второй фигурой поле.

Leo (Лев) – Ходит как Ферзь, а бьет как Лев.

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

Nightriderhopper (Всадниковый сверчок) – Совершает несколько единичных ходов коня в одном направлении. Обязательное условие – на последнем промежуточном поле должна находиться фигура любого цвета.

Pao (Пао) – Без взятия ходит как ладья. Со 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).

Rook Hopper (Ладейный сверчок) – Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Rook-Locust (Ладейная саранча) - Совершает ход по линиям ладьи только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Rook-Locust, снимается с доски.

Vao (Бао) – Без взятия ходит как слон. Со 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).

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).

Anti Mars Circe – Для совершения хода без взятия фигура сначала перемещается на поле, которое она занимала в начале шахматной партии и уже оттуда делает ход. Ладья и конь перемещаются на поле того цвета, что и поле, на котором они стоят. Белая пешка возрождается на 2-й, а черная на 7-й горизонтали той вертикали, где она стоит. Ходы со взятием ортодоксальны.

Bicolores – Объявить шах королю может не только вражеская, но и своя фигура.

Circe Parrain – 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

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

Mars Circe – Для совершения хода со взятием фигура сначала перемещается на поле, которое она занимала в начале шахматной партии и уже оттуда делает ход. Ладья, слон и конь перемещаются на поле того цвета, что и поле, на котором они стоят. Белая пешка возрождается на 2-й, а черная на 7-й горизонтали той вертикали, где она стоит. Ходы без взятия ортодоксальны.

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Provocateurs Chess – Фигура не может совершать ход со взятием, шаховать, если не атакована фигурой противника.

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

Sentinelles - Если количество пешек того же цвета, что и ходящая фигура, меньше восьми, то после каждого хода на поле, только что оставленном ходящей фигурой (не пешкой), появляется пешка того же цвета.

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.

Royal pieces (Королевские фигуры) – Ходит как обычная фигура того же достоинства, но выполняет функции короля, т.е. ей можно объявить шах и мат.

Судья конкурса Михаил Храпцевич (Бобруйск, Беларусь)