



СКАЗКИ

Предварительные итоги

Спасибо Валерию Иванову за приглашение быть арбитром годового конкурса журнала. Нужно сказать, что я первый раз сужу подобный специализированный турнир. Сам я практически не работаю в формате миниатюр. Составил примерно 5-6 задач (это просто смешно). Поэтому было немножко боязно, ведь здесь есть свои особенности, порядки и законы. Но, думаю, многие со мной согласятся, если скажу, что в задаче главное идея. Какая – второй вопрос. Это могут быть стратегия, эхо в игре или матах, графика, да мало ли что еще.

В 2018 году было опубликовано 56 задач 13-ти авторов из 6-и стран: Казахстан, Россия, Словакия, США, Украина и Франция. Общий уровень присланных задач мало чем отличается от ситуации в других изданиях. А именно, он довольно средний. Я имею в виду, что процент блеклых задач довольно велик. Тем приятнее находить среди них самородок.

К сожалению, мне по разным причинам пришлось удалить из конкурса 20(!) задач.

№7316 Побочное решение в b): 1.♙b7 ♘c5 2.♙a8 ♘b6=

№7317 Побочные решения уже в 2,5 хода. Например: 1...♙g3+ 2.♙g2 ♙b8 3.♙h1 ♙f1=.

№7370 Побочное решение: 1.♙b1 2.♙a1 ♙c2=.

№7371 Побочные решения. Например: 1.♙a2 bc 2.♙a3 c8♙ 3.♙a4 ♙c5=.

№7372 Побочные решения. Например: 1.a4 d3 2.a3 d4 3.a2 d5 4.a1♙+ ♙b6 5.♙c1 d6 6.♙c7+ dc=.

№7473 Дуаль в а): 1...b8♙+ 2.♙a8 ♘c8=, масса побочных решений в b) и c)

№7480 Дуаль: 3.♙e7 4.♙d6 5.♙d7 6.♙c7 7.♙b8 8.♙b7 9.♙a8 ♙b6=.

№7530 Побочные решения. Например: 1.♙b2 ♙g6 2.c5 ♙f5 3.c4 ♙e4 4.c3 ♙d3 5.♙a1 ♙c2=.

№7533 Нет двух заявленных автором решений (без рокировок)

№7534 Побочные решения. Например: 1.♙c6 2.♙c5 3.♙c7 4.♙d7 5.♙c8 6.b7#.

№7584 Побочные решения в а). Например: 1.♙a8 ♙a6 2.♙b8 f8♙=.

№7585 Побочные решения. Например: 1.♙b7 c8♙+ 2.♙a7 ♘c6=.

№7587 Побочные решения. Например: 1.h4 c4 2.h3 c5 3.♙c4 c6 4.♙d5 c7+ 5.♙a8 c8♙#.

№7639 Дуаль на 2-м ходу: 2.♙d7 f8♙ 3.♙c8 ♙f5#

№7640 Полный предшественник: Hilmar Ebert, Das Patt im Wenigsteiner 1978, 1K6/8/1N1k4/8/8/8/8

№7692 Побочное решение в h=2: 1.♙b3(♙b2) ♘d2 2.♙a3 ♙c3=.

№7695 Предшественник: Hans Selb, Feenschach 1952, 5krm/7K/8/8/6N1/8/8/8.

Второе решения ничего не добавляет к иллюзорной игре.
 №7696 Является частью задачи: Zoran Janev, Probleemblad 2004, 3K4/1p1N3k/P5R1/2P5/8/8/8
 №7795 Неопределенность в сочетании правил Circe Parrain и Take&Make Chess.
 №7837 Дуаль в а): 2.♖a7 bc♔=.

Словарик сказочных терминов:

- 1) **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.
- 2) **Cardinal** - Слон, который может продолжать движение, отражаясь на 90 градусов от краев доски. После отражения ходит по полям другого цвета.
- 3) **Grasshopper** – Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.
- 4) **Nightrider** – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.
- 5) **Princess** – Комбинированная фигура Слон+Конь.
- 6) **Anticirce Couscous** – Бьющая фигура перемещается на поле возрождения сбитой фигуры.
- 7) **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.
- 8) **Grid Chess** – Шахматная доска разделена на несколько фрагментов (как правило, на 16 квадратов 2x2). Фигуры не могут перемещаться внутри одного фрагмента, а только из одного фрагмента в другой.
- 9) **KöKo** – Фигура может ходить только на то поле, возле которого находится хотя бы одна фигура любого цвета.
- 10) **Maximummer** – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.
- 11) **Messigny Chess** – Вместо обычного хода любая фигура (включая короля) может поменяться местами с одноименной фигурой противника. Обратный обмен метами следующим полуходом запрещен.
- 12) **PWC** – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.
- 13) **Take & Make Chess** – Сразу же после взятия (тем же ходом) фигура обязана продолжить движение, имитируя ход взятой фигуры.
- 14) **Chameleon** – После каждого хода превращается в другую фигуру по циклу ♔>♖>♗>♘>♙ и т.д.

15) **Neutral piece** – При ходе белых они играют за белых, при ходе черных – за черных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

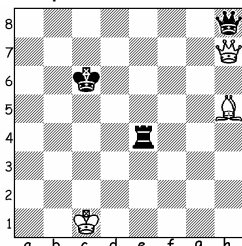
16) **Royal piece** – Ходит как обычная фигура того же достоинства, но выполняет функции короля, т.е. ей можно объявить шах и мат.

Теперь главная часть отчета – само присуждение.

7883.Р.Tritten

Франция

1 приз



H # 2

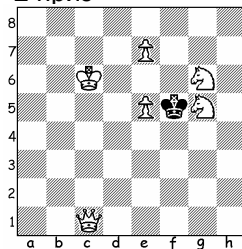
2.1...

Anticirce couscous

7747.В.КОЖАКИН

Магадан

2 приз



3

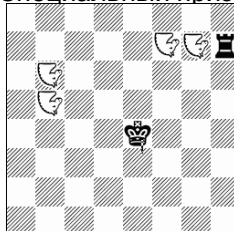
Koeko

b) ♖d5>a6, c) ♜d6>d5

4746.Л.ГРОЛЬМАН

Казань

Специальный приз



H # 1,5 b) ♜>b7 2.1...

Take&Make, PWC

♞ – Nigtrider

7883.1. ♜e8 ♜:e4(♜a8) 2.♔b7 ♜:e8(♜d8)#, 1.♞e8 ♜:h8(♜d8) 2.♔c7 ♜:e8(♜a8)#.

Два эхо-хамелеонных мата с весьма осмысленной игрой и полной аналогией в двух решениях. Первым ходом одна из черных фигур занимает поле e8. Зачем? Если этого не сделать, то второй ход черных будет невозможен, т.к. на поле назначения король окажется под шахом. С фигурой же на e8 шаха нет, потому что поле возрождения для белого ферзя занято. Вторая черная фигура является средством передвижения белого ферзя на нужное поле. По сумме двух решений имеем чередование функций черных фигур. В ходах белых мы видим чередование полей возрождения у ферзя и слона. Отличная находка автора.

7747.a)1.♔d5! ♜g6 2.♜e6 ♜f7 3.e8♜#, 2...♔f5 3.♜d4#, 1...♔g4 2.♜f7 ♜h5 3.♜h6#, 2...♔f5 3.♜d6#; **b)**1.♔b5! ♜e4 2.♜c4+ ♜d3 3.♜b4#, 2...♔f5 3.♜g4#, 1...♔e6 2.♜c4+ ♜d7 3.♜c8#, 2...♔f5 3.♜g4#; **c)**1.♔d7! ♜g4 2.e8♜ ♜h4 3.♜c4#, 2...♔f5 3.♜e6#, 1...♔g6 2.e8♜+ ♜f5 3.♜e6#, 2...♔h6 3.♜c6#, 1...♔e5 2.♜f4#.

В позиции на диаграмме наблюдается произвольная перемена игры с разорванной на фазы звездочкой черного короля. Если же брать содержание по сумме трех близнецов, то можно еще увидеть две системы простой перемены в ответ на два хода черных.

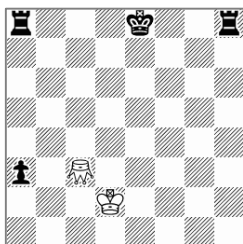
7746.a)1... ♞f4 2.♞h3 ♞4:h3-c3(♞f4#), 1... ♞h2 2.♞:h2-d4(♞h7) ♞hg5#; **b)**1... ♞e5 2.♞f7 ♞e:f7-f2(♞e5)#, 1... ♞c1 2.♞:g7-e3(♞b7) ♞7d6#.

Отличная аналогия. И это даже не аналогия игры. Она, строго говоря, немного отличается. Это аналогия ... смысла, что ли. Каждый из всадников держит по два поля возле черного короля. Поле, отстоящее от короля по ортогонали, блокирует черная ладья. Каждый раз она попадает на нужное поле после Take&Make-перемещения либо после взятия одного из всадников, либо после взятия самой ладьи. Диагональное же поле подхватывает матующий всадник. Отсутствие на доске белого короля делает все маты идеальными. Если честно, то мне не нравятся подобные «улучшения» позиции. Задача получила специальное отличие, потому что есть следующая композиция: E.KLEMANIC & L.PACKA, Pat a Mat 2014, 1st Prize, h#2, q5(N2)(N2)/1p6/1K6/8/1p6/4k3/7(N2)/7(N2) с тем же набором всадников и матов. Не думаю, что это предшественник, потому что сама игра тут сильно отличается.

7478.А.СТЁПОЧКИН

Тула

1 почётный отзыв



H # 5 2.1...

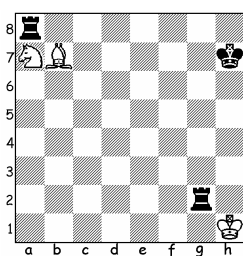
Koko. Grid Chess

– Grasshopper

7426.В.БАРСУКОВ

Санкт-Петербург

2 почётный отзыв



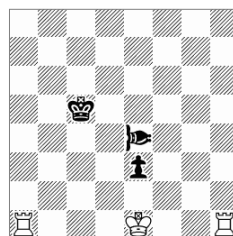
S # 5 2 решения

Maximummer

7529.А.СТЁПОЧКИН

Тула

3 почётный отзыв



HS # 4 b) ♗>d5 Koko

– Princessa

7478. 1. ♖a4 ♕d3 2. ♖e4 ♕c2 3. ♖e7 ♕b3 4. ♕d8 ♜a3 5. ♖he8 ♜f8#, 1.0-0 ♜e1 2. ♖f2+ ♕e3 3. ♖af8 ♜e4 4. ♖2f5 ♜g6 5. ♖5f7 ♜e8#.

Два эхо-хамелеонных правильных мата с нестандартным материалом и набором сказочных правил. Выбор «рокировка – не рокировка» становится очевидным только после того, как решатель определится с матовой картинкой. В случае с длинной рокировкой (даже если отвлечься от попадания сверчка на матовое поле) черным не хватает одного хода, т.к. с поля d8 ладья может попасть на поле c7 только за три хода. К сожалению, автор не заметил, что черная пешка a3 попросту лишняя.

7426. 1. ♕a6! ♜h8 2. ♕c6 ♜a8 3. ♕e7 ♜h8 4. ♕d3+ ♜g6 5. ♕g8 ♕:g8#, 1. ♕e4+! ♜g6 2. ♕h2 ♜h8 3. ♕c8 ♜c8 4. ♕h3 ♜c1 5. ♕c2 ♜h1#.

Игра заканчивается двумя линейными матами с изменением вектора атаки матующей ладьи. Также объединяют два решения самосвязывание черной ладьи и жертвы коня, которые нужны для ограничения подвижности

одной и той же ладьи. Стоит еще отметить и аристократичность начальной позиции.

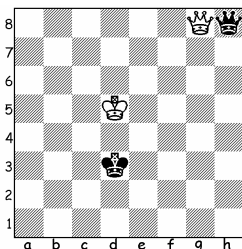
7529.a) 1.0-0 e2 2.♖b1 ♞c2 3.♔f2 ♞:a1 4.♖e1 ♞d4#; b) 1.0-0-0 ♞g2 2.♖h2 ♞h1 3.♖hd2 ed+ 4.♔c2 ♞e4#.

Два правильных эхо-хамелеонных мата. Игра в близнецах объединена осуществлением одной из рокировок и жертвой не участвовавшей в рокировке ладьи. Правда, в одном случае жертва активная, а в другом случайная.

7425.А.СТЁПОЧКИН

Тула

4 почётный отзыв

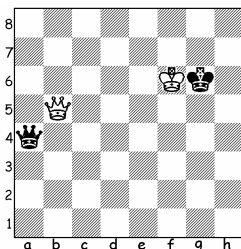


HS # 4,5 3.1...
Koko. Grid Chess

7424.А.СТЁПОЧКИН

Тула

1 похвальный отзыв

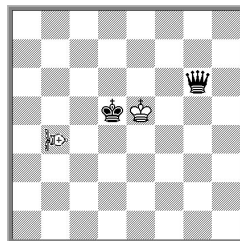


HS # 4 b) ♜>d7 2.1...
Koko. Messigny Chess

7422.А.СТЁПОЧКИН

Тула

2 похвальный отзыв



HS # 3,5 3.1...
Koko. Grid Chess
♞ – Cardinal

7425. 1...♞c3 2.♔c4 ♔c2 3.♞d5 ♞b3+ 4.♔b4 ♞b1 5.♔c3+ ♞b4#, 1...♞d4 2.♔e5 ♞f4 3.♞g4 ♔c4 4.♔d4 ♞c2 5.♔e3+ ♞f2#, 1...♞e5 2.♔e6 ♔e4 3.♞f7 ♞d5+ 4.♔d6 ♞d3 5.♔e5+ ♞d6#.

Три эхо-мата с дополнительной геометрией в виде игры черного ферзя первым ходом на три смежных поля большой диагонали. Большая ограничительная сила двух сказочным правил компенсируется наличием на почти пустом поле двух очень подвижных фигур.

7424.a) 1.♔g7 ♞a6 2.♞f5+ ♔h6 3.♔h7 ♞f6 4.♞h5+ ♔h6<>♔h7#, 1.♔g5 ♔h5 2.♞b3 ♞f4+ 3.♔g5 <> ♔h5+ 4.♞h3+ ♔h4<>♔h5#; b) 1.♔e7 ♔f7+ 2.♔d8 ♞e6 3.♞f5+ ♔e8 4.♞f8+ ♔e8<> ♔d8#, 1.♞h5+ ♔g7 2.♔g5 ♞f7 3.♞h8+ ♔h7 4.♔h6+ ♔h7<>♔h6#.

Четыре эхо-хамелеонных мата с, что приятно, полной аналогией матующего хода, демонстрирующего возможности Messigny Chess.

7422. 1...♔e6 2.♔d5 ♔f7 3.♞f8 ♞g8 4.♔e6+ ♔f6#, 1...♔c4 2.♞c3 ♞c2 3.♔d4 ♞b3 4.♔d5+ ♔c5#, 1...♞f5+ 2.♔d6 ♞e4 3.♞c5 ♞c4 4.♔e6+ ♔e5#.

Три эхо-мата в центре доски.

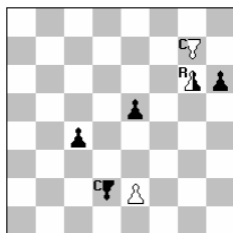
7838. 1.cPg7-g8=cS cPd2-d1=cS 2.cSg8*h6=cB cSd1-e3=cB 3.cBh6-g5=cR+ cBe3*g5=cR#, 1.cPg7-g8=cB cPd2-d1=cB 2.cBg8*c4=cR cBd1-a4=cR 3.cRc4-g4=cQ+ cRa4*g4=cQ#.

По два слабых превращения с каждой стороны. Это если не считать превращением трансформацию хамелеонов. Причем черная пешка вынуждена превратиться ровно в ту фигуру, что и белая. В противном случае, чёрные несмогут попасть на ключевые поля g4 и g5. Задача значительно упрощается из-за наличия королевской нейтральной пешки, что экономит кучу материала. Хотя технических пешек и так много – целых четыре. Это при трех играющих фигурах.

7838.К.МЛЫНКА

Словакия

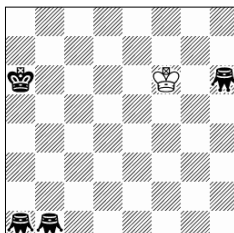
3 похвальный отзыв



7839.Ю.ПАРАМОНОВ

Москва

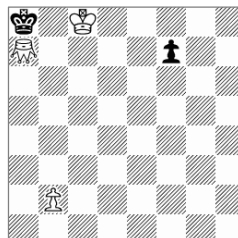
4 похвальный отзыв



7479.С.РАДЧЕНКО

Ростов-на-Дону

5 похвальный отзыв



HS # 3

2.1...

chameleon=P<pawn>d2,g7

neutral royal=P<pawn>g6

S # 7

Maximummer

♁ – Grasshopper

H # 6

♁ – Grasshopper

7839. 1.♔g7 ♚a-h8 2.♕f6 ♚h8-e5 3.♖e7 ♚e5-e8 4.♗d8 ♚e8-c8 5.♘c7 ♚c8-c6 6.♙b8 ♚h6-b6 7.♙a8 ♚b1-b7.

Это далеко не первая задача на обратный мат с борьбой голого белого короля с вражескими сверчками. Тем не менее, прямого предшественника найдено не было, да и сделано все аккуратно.

7479. 1.f5 b3 2.f4 b4 3.f3 b5 4.f2 ♁g1 5.fg ♁b6 6.♁a7 b7#.

Идеальный мат с активным блокированием превращенной фигурой. Можно также отметить наличие темпохода и двухцветный Феникс. Оба сверчка используют в качестве барьера пешку противника.

Итоги предварительные, замечания принимаются в течение двух месяцев после опубликования в журнале «СШН».

Судья конкурса: **Александр БУЛАВКА** (Кличев, Беларусь)



ОКОНЧАТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ

Замечаний не последовало, поэтому предварительные итоги без изменений объявляются **окончательными**.

15.07.2019. Александр БУЛАВКА (Кличев, Беларусь)