



# Годовой конкурс "СШН-2019" F (Сказки)

В 2019 году на страницах журнала было опубликовано 34 задачи 13-ти авторов из 7-ми стран: Болгарии, Германии, Казахстана, России, Словакии, Украины и Чехии. Конкурс для меня оказался несколько необычным. Я был напрочь лишён удовольствия от нахождения серьёзных недостатков (некий аналог рыбалки). Т.е. не было исключено ни одной задачи! Ни из-за побочек с дуалями, ни из-за предшественников, ни из-за ставшего модным совмещения несовместимых правил. Зато могу сказать, что судейство ещё парочки таких турниров сделает из меня довольно опытного спелеолога. Уж больно велик процент задач с эхо.

А теперь выношу на суд своё присуждение.

## Словарик сказочных терминов:

**hs#n** – Кооперативно-обратный мат в  $n$  ходов. Начинают белые и совместно с чёрными за  $n-1$  ход строят позицию, в которой возможен обратный мат в один ход.

**=n** – Пат в  $n$  ходов.

**Cardinal** – Слон, который может продолжать движение, отражаясь на 90 градусов от краёв доски. После отражения ходит по полям другого цвета.

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

**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 чёрные 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.

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

**KoBul Kings** – При взятии фигуры (не пешки), король того же цвета, что и взятая фигура, трансформируется в королевскую фигуру того же достоинства, что и взятая фигура. Когда король находится в фазе любой королевской фигуры, и происходит взятие пешки его цвета, он снова становится обычным королём.

**KoeKo** – Фигура может ходить только на то поле, возле которого находится хотя бы одна фигура любого цвета.

**Maximummer** – Чёрные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

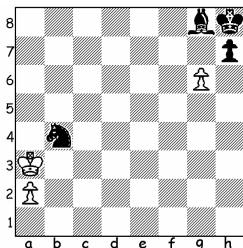
**Messigny Chess** – Вместо обычного хода любая фигура (включая короля) может поменяться местами с одноимённой фигурой противника. Обратный обмен местами следующим полуходом запрещён.

**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.

**8432.А.Оганесян**

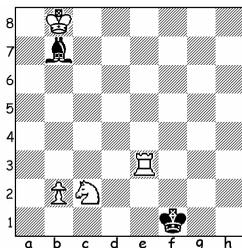
Чебоксары  
1 приз



HS # 8

**8018.В.Мединцев**

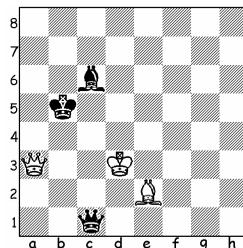
Краснодар  
2 приз



HS # 7,5

**8332.В.Мединцев**

Краснодар  
3 приз



HS # 3

2.1...

**8432.** 1.♔b2 h6 2.a4 h5 3.a5 h4 4.a6 h3 5.a7 h2 6.a8♙ h1♚ 7.♚a1 ♘a6! 8.♔a3+ ♚:a1#.

Как правило, задачи с двумя эксцельсиорами выглядят довольно блёкло. Что же мы видим здесь? Ходы из угла в угол превращённых ферзей, создание и игра белой королевской батареи, тема Класинца, где король открывает дверь для пешки, а закрывает её уже для ферзя. Но это пока что почётный отзыв. Главной изюминкой задачи является темпоход 1...h6! Почему именно так? Ведь если сыграть более решительно, то пешка просто на ход раньше превратится в ферзя, и уже затем можно сделать темпоход уже ферзём. Но, оказывается, что у ферзя такого темпохода просто нет. Каждый раз для защиты от мата помимо взятия на a1 у него находится возможность просто перекрыть линию атаки белого ферзя. Очень красиво!

**8018.** 1...♔f2 2.♞e7 ♙e4 3.♘b4 ♔e3 4.♘a6(♘c6?) ♔d4 5.b4 ♔d5 6.♔a8 ♔c6 7.♘b8+ ♔b6+ 8.♞b7+ ♙:b7#.

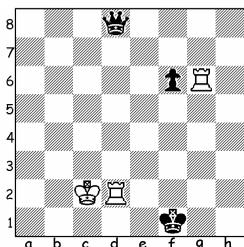
Довольно мощный замысел, но без особых сюрпризов. Место казни находится довольно просто. Вопрос только в том, как подтянуть туда чёрного короля. Решается это при помощи критического хода белой ладьи с последующим её перекрытием чёрным слоном. Матующим ходом слон возвращается на своё исходное поле. Указанный автором ложный след 4.♞c6?, на мой взгляд, несколько надуман, потому что не проходит по двум причинам.

**8332.** 1.♚a1 ♚d1+ 2.♔e3+ ♔c5 3.♚d4+ ♚:d4#, 1.♔d4+ ♔b6 2.♔d3 ♙b7 3.♚c5+ ♚:c5#.

Два эхо-мата со смещением финальной картинке на одну клетку по диаго-

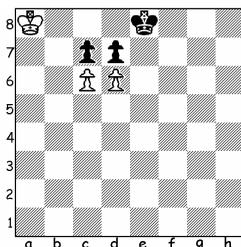
нали. По четыре полухода в каждом решении совершенно идентичны. Отличие заключается в том, что в одном решении изменением местоположения заняты слоны, а во втором – ферзи. Хорошее достижение для такого материала в жанре hs.

**8333.И.Кочулов**  
Тульская обл.  
1 почётный отзыв



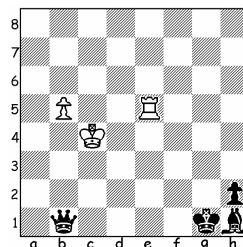
**HS # 4\***  
**Functionary chess**  
**Take&Make chess**

**8015.Ю.Алексеев**  
Барнаул  
2 почётный отзыв



**H # 2 PWC**  
**b,c) Δc>c5,e7**

**7928.А.Стёпочкин**  
Тула  
3 почётный отзыв



**= 6**  
**Maximummer**

**8333.** 1.♖d1 ♔f2 2.♖d7 ♚c7 3.♔d3 ♚:d7-d6 4.♔e4 f5#.

Идеальные эхо-хамелеонные маты. Наиболее интересным моментом является игра ферзя. Для того чтобы попасть на нужное поле, ему хватает и одного хода. А уж за два он может сделать это вообще как угодно. Но каждый раз он вынужден транжирить одно движение для оживления белого короля. А помогает ему в этом координирующее жертвоприношение белой ладьи. Стоит также отметить цугцванговые маты чёрной пешкой.

**8015.a)** 1.cd(+Δc7) cb(+♠c6)+ 2.♔:d7(+e8♖) c8♚#; **b)** 1.♔d8 dc(+♠d6)+ 2.♔:c7(+d8♖) ♖c8#; **c)** 1.♔f7 e8♖ 2.♔:e8(+♖f7) ♖f8#.

Трёхкратное превращение белых пешек в ладьи. К сожалению, нет полного однообразия в игре. Это касается и способа превращения (один раз оно обычное, а два раза – после PWC-перемещения), и мата (один раз традиционный, а два раза – со специфичной PWC-автоподдержкой). Дополнительное превращение в ферзя тоже немного добавляет «воды» в замысел. Тем не менее задача, несомненно, достойна отличия.

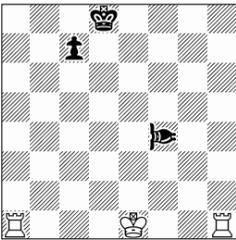
**7928.** 1.b6 ♔a8 2.b7 ♚h7 3.♖f5 ♚:b7 4.♔d3 ♚h1 5.♖g5+ ♔g2 6.♔e2=.

Синтез Бристольской прокладки пути и сдвоения Тёртона. Замысел, конечно же, пятиходовый. Но «лишний» ход добавляет точное перемещение белой ладьи. Да и без него серьёзно встал бы вопрос о наличии предшественника.

**8062.А.Стёпочкин**

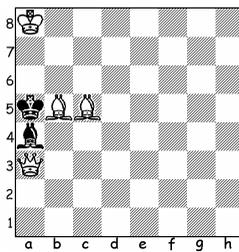
Тула

4 почётный отзыв

**HS # 4****Koeko+KoBulKings****b,c) ♞ cardinal >g4,c3****8108.И.Брюханов**

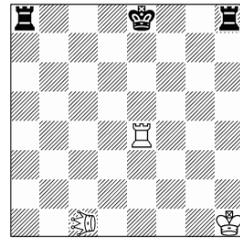
Украина

1 похвальный отзыв

**S # 7****Circe****8016.А.Стёпочкин**

Тула

2 похвальный отзыв

**H # 3****b) ♚(Lion)>h6****Koeko+Messigny Chess**

**8062.** a) 1.♞d1+ ♞d6 2.♞:d6(d8!♞)+ c5 3.♞b6 ♞:b6(e1=♞) 4.♞f1 ♞d1#; b) 1.0-0 ♞d7+ 2.♞:d7(d8=♞)+ ♞e7 3.♞d6 cd(c1=♞) 4.♞g1 ♞f1#; c) 1.0-0 ♞d7 2.♞f2 ♞:f1(f2=♞) 3.♞e1 c6 4.♞2:f1(d7=♞) ♞g1#.

Три простеньких эхо-хамелеонных мата. В двух случаях белые прибегают к помощи одной из рокировок. В третьем же мы видим отказ от оных.

**8108.** 1.♞d7 ♞a6 2.♞d6 ♞b6 3.♞b4+ ♞b5 4.♞b8 ♞a6 5.♞:b5(s♞c8)+ ♞b6 6.♞d7+ ♞a6 7.♞c5 ♞b7#.

Хорошо скоординированная игра белых фигур завершается цугцванговым матом. В позиции перед матующим ходом чёрный слон не может взять своего белого коллегу, т.к. тот после возрождения атакует чёрного короля. Разветвление на 3-м ходу не сильно обогащает игру, но требует точности при выполнении замысла.

**8016.a)** 1.0-0-0 ♞h1<♞c8 2.♞d1 ♞e2 3.♞f1 ♞h2#; b) 1.0-0 ♞h1<♞g8 2.♞f3 ♞g4 3.♞h3 ♞g1#.

Два симметричных относительно диагонали a8-h1 эхо-мата. В каждом близнеце чёрные предпочитают одну из рокировок простым ходам ладей на d8 и f8. В противном случае обмен местами королей будет невозможен.

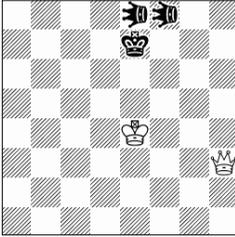
**8061.** 1...♞f7 2.♞f3+ ♞f4 3.♞f5 ♞f2 4.♞e6 ♞f7<♞e6#, 1... ♞e6 2.♞e5 ♞e4 3.♞e3 ♞e2 4.♞f6+ ♞e7<♞f6#. 1.♞d7+ ♞e6 2.♞f7 ♞f3+ 3.♞e7 ♞e6<♞e4+ 4.♞f5+ ♞e4<♞f5#, 1.♞e6+ ♞f6 2.♞f7 ♞e3 3.♞f4 ♞f6<♞f4+ 4.♞e5 ♞f4<♞e5#.

Четыре эхо-хамелеонных мата. Небольшое смещение двух фигур не принципиально. Как всегда, использование правила КоеКо привносит в задачу некий хаос.

**8061.А.Стёпочкин**

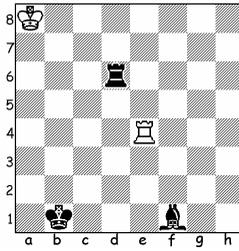
Тула

3 похвальный отзыв

**HS # 4\*\*****2.1...****Koeko+Messigny Chess****♙ – Lion****8199.В.Барсуков**

Санкт-Петербург

4 похвальный отзыв

**S # 5****b) ♜>g8****Maximummer**

**8199.** a) 1.♞c4! ♞d1 2.♞c1+ ♔a2 3.♞c7 ♕a6 4.♞a7 ♞d8#; b) 1.♞g4+ ♞g6 2.♞b4 ♕a6 3.♞b8+ ♕c8 4.♔a7 ♞a6#.

Два похожих мата с неполной симметрией относительно диагонали a8-h1. Большой объём работ проделала белая ладья. В процессе решений она пять раз заставляет чёрных сделать нужный ход. Особенно интересно её финальное перемещение со связыванием чёрного слона.

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

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

