

ЮК "СШН"-15", 2020



**Предварительные итоги
Сказки**

Судья: Александр БУЛАВКА

Август 2022

В 2020 году опубликовано 93 композиции. Конечно же, как и всегда в сказках, было смешение заданий, правил и идей.

Из-за чего расставить задачи по местам представляет собой не очень-то и лёгкую работу. Поэтому, в случае чего, понять, простить...

В отличие от прошлого суждения, в этом году мне пришлось исключить из конкурса несколько задач:

6673 – побочные решения. Например: 1.Lle2 g3 2.Lla2 g4 3.Lld2 g5 4.Llh6 g6 5.Llf6 g7 6.Llh8 gh8=LI#.

8474 – несоответствие жанру, так как наличие сказочных фигур ничем не обосновано. Их можно заменить слонами.

8520 – отсутствует одно решение. После 1.♟f4(♙) ... 5...♞d6(♙)+ возможно 6.♙:d6(♙:d5).

8825 – несоответствие жанру. Одного ферца можно заменить слонем, а второго – пешкой, и в близнецах поменять их местами.

8937 – совпадает с 8622.

8991 – совпадает с 8568.

9042 – судя по решению, в этой задаче задание не Ser-h=8, а Pser-h=8. Но тогда дуаль: 6.♞d1+.

Ещё две задачи, которые могли претендовать на отличия, остались без таковых по следующим причинам:

8769 – тритонов можно заменить обычными ладьями.

8821 – два изменения в близнеце.

Определения сказочных элементов из отмеченных задач:

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.

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, слон и конь перемещаются на поле того цвета, что и поле, на котором они стоят. Белая пешка возрождается на 2-й, а чёрная на – 7-й горизонтали той вертикали, где она стоит. Ходы со взятием ортодоксальны.

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.

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

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 чёрная – на 7-й горизонтали той вертикали, где она стоит. Ходы без взятия ортодоксальны.

Maximumber – чёрные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Locust – совершает ход по линии ферзя только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника, и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Locust, снимается с доски.

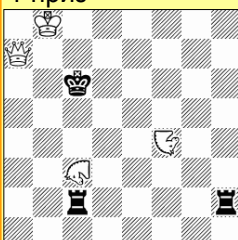
Nightrider – одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

Rose – ходит по периметру правильного восьмиугольника, сторонами которого являются единичные ходы коня.

Нейтральные фигуры – при ходе белых они играют за белых, при ходе чёрных – за чёрных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

8775. С. СМОТРОВ

Казахстан
1 приз



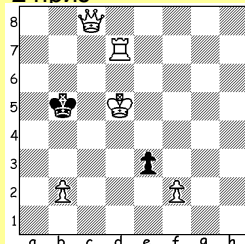
S # 20

♞ – Nightrider

♞ – Rose

8985. А. ОГАНЕСЯН

Чебоксары
2 приз

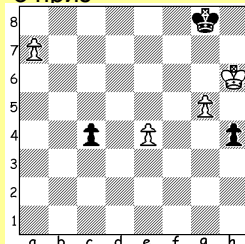


HS # 4

b) ♖f>d2, c) ♖b>b4

б/н. С.БИЛЫК, П.МОЛДОВЯНУ

Санкт-Петербург
3 приз



HS # 6

b) ♜ c4>h7

8775. 1. ♖b6+ ♜d7 2. ♞a4+ ♜e7 3. ♞f6+ ♜e8 4. ♞e4+ ♜d7 5. ♞e6+ ♜d8 6. ♞f5+ ♜e7 7. ♞g6+ ♜d8 8. ♞f6+ ♜d7 9. ♞a4+ ♜e8 10. ♞e6+ ♜d8 11. ♖b6+ ♜c7 12. ♖d4+ ♜d7 13. ♞f4+ ♜e7 14. ♞f6+ ♜e8 15. ♞e4+ ♜d6! 16. ♞c3+ ♜d7 17. ♖d8+ ♜c6 18. ♖b6+ ♜d7 19. ♖a7+ ♜c6 20. ♞d8+ ♜:d8#.

Главный план, несмотря на способ его опровержения, довольно очевиден.

Для его осуществления нужно привлечь одну из ладей на вертикаль d. Очень часто в подобных задачах ключевую роль играет создание и игра белых батарей. Этот момент встречается и здесь, но всего единожды. А достигается цель просто сумасшедшей координацией действий всех белых фигур.

Каждая из которых после демонстрации своей силы возвращается на своё исходное поле на диаграмме. Просто замечательно!

8985. 1. ♖c6+ ♔a5 2. ♕c5 e2 3. ♝d5 e1 ♙ 4. b4+ ♚:b4#; b) 1. ♖c5+ ♔a4 2. ♕c4 e2 3. ♝d4 d1 ♙ 4. b3+ ♚:b3#; c) 1. ♖c7 ♔a6 2. ♕c6 ef2 3. ♝d6 f1 ♙ 4. b5+ ♚:b5#.

Три эхо-хамелеонных мата с абсолютно идентичной игрой в близнецах. Это, конечно, не первый случай, когда используется возможность идейных фигур сыграть на три смежных поля. Но такая однородность...

б/н. а) 1. e5 c3 2. e6 c2 3. e7 c1 ♙ 4. a8 ♖+ ♗c8 5. ♖e4 ♗c2 6. ♖h7+ ♗:h7#. б) 1. a8 ♘ h3 2. ♘c6 h2 3. ♘e8 h1 ♙+ 4. ♘h5 ♙a1 5. g6 ♖h8 6. g7 ♖:g7#.

Два разноплановых решения как по игре, так и по способу принуждения чёрных объявить мат белому королю. Из заметных идей в первом решении есть чёрно-белая прокладка, а во втором – игра фигур во все углы доски.

8674. А. СТЁПОЧКИН

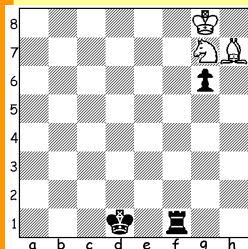
Тула
4 приз

8716. И. КОЧУЛОВ

Тулская обл.
1 почётный отзыв

8476. А. СТЁПОЧКИН

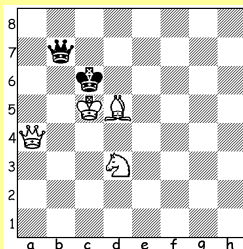
Тула
2 почётный отзыв



S # 7*

b) ♕>e2

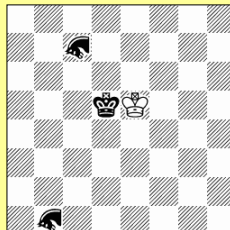
Maximummer+Circe



H # 2,5

2.1...

MarsCirce



HS # 6,5

Koko

b,c) ♞>b>a2,g8, d) ♕>f8

♞ – Rose

8674.a) 1. ♘:g6 ♖f8+ 2. ♕h7 ♖f1 3. ♘f7 ♖:f7(+♘f1) 4. ♘e2+ ♔c2 5. ♘d3+ ♔d1(b3) 6. ♕g8 ♖f1 7. ♘h7 ♖f8#; b) 1. ♘e6 ♖f8+ 2. ♕g7 ♖f1 3. ♘f8 ♖f7+ 4. ♕h8 ♖f1 5. ♕g8 ♖f7 6. ♘e6 ♖f1 7. ♘g7 ♖f8#.

8716. 1... ♖a5 2. ♕b5 ♘c6 3. ♖b6 ♘b4#, 1... ♘e6 2. ♕d5 ♖e4 3. ♕c6 ♘e5#.

Создание и игра белой экзо-батареи – главное содержание задачи. При этом белые слон и ферзь меняются своими ролями. Стоит также отметить четыре активных блокирования в каждом из решений и полную аналогию игры.

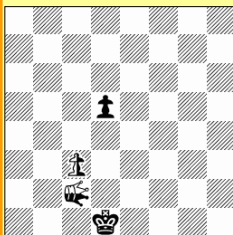
8476. a)1...♖b7 2.♙d4 ♘c5 3.♙c4 ♜c3+ 4.♙d3 ♘b4 5.♙c2 ♜b1 6.♙b2 ♘a3+ 7.♙a1 ♜b3#; b)1...♙e4 2.♙f5 ♙f4 3.♙g4 ♙g3 4.♙f3 ♜e2+ 5.♙g2 ♙h3 6.♙h2 ♜g1+ 7.♙h1 ♜g3#; c)1...♜g7 2.♙d6 ♜e7+ 3.♙c5 ♙c6 4.♙b6 ♙c7 5.♙b7 ♙c8 6.♙b8 ♜a7+ 7.♙a8 ♜c7#; d)1...♜e4 2.♙f5 ♜g5 3.♙f6 ♜b7 4.♙e7 ♜e6+ 5.♙f6 ♜g5 6.♙g7 ♜h7+ 7.♙h8 ♜f7#.

Четыре эхо-хамелеонных мата в разных углах доски. Хорошее достижение. Если бы задача была построена в форме Неймана, то это был бы 1-й приз. Но когда на доске всего четыре фигуры, то при каждой перестановке в близнецах позиция обновляется на 25 процентов. Это, конечно же, сильно снижает впечатление от замысла.

8880. J. ŠTÚŇ

Словакия

3 почётный отзыв



H # 3

PWC

b) ♙ >e5, c,d) ♜ – b2,d2

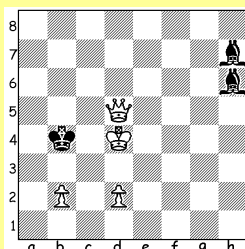
♜ – neutral Locust

c3 – neutral Pawn

8986. А. ОГАНЕСЯН

Чебоксары

4 почётный отзыв



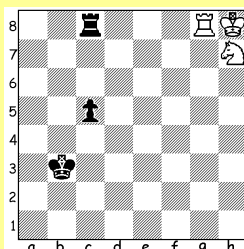
HS # 4

2.1...

8566. А. СТЁПОЧКИН

Тула

5 почётный отзыв



S # 5*

2.1...

Maximummer+Circe

8880. a)1.nLc2*c3-c4[+nPc2] nLc4*c2-c1[+nPc4]+ 2.Kd1-e2 nLc1*c4-c5 [+nPc1=nQ] 3.d5-d4 nLc5*d4-e3 [+bPc5]#; b)1.e5-e4 nLc2*e4-f5[+bPc2] 2.Kd1-d2 nLf5*c2-b1[+bPf5] 3.nPc3-c2 nLb1*c2-d3[+nPb1=nQ]#; c)1.nLb2*c3-d4[+nPb2] nLd4*b2-a1[+nPd4]+ 2.Kd1-c2 nLa1*d4-e5[+nPa1=nQ] 3.d5-d4 nLe5*d4-c3 [+bPe5]#; d)1.Kd1-c1 nLd2*d5-d6[+bPd2] 2.Kc1-c2 nLd6*d2-d1[+bPd6]+ 3.Kc2*c3 [+nPc2] nLd1*c2-b3[+nPd1=nQ]#.

И опять четыре эхо-хамелеона, но уже на смежных полях. И, опять же, использование близнецов в данном случае значительно уменьшает ценность задачи.

8986. 1.♙c6 ♙a5 2.♙c5 ♙g8 3.d4 ♙d2 4.b4+ ♙:b4#, 1.♙c5 ♙a4 2.♙c4 ♙c2 3.d3 ♙g7 4.b3+ ♙:b3#.

Два идеальных эхо-хамелеонных мата с полной аналогией игры в реше-

ниях. Очень часто в задачах с подобной тематикой присутствует чередование функций чёрных фигур. В данном случае меняются ролями слоны.

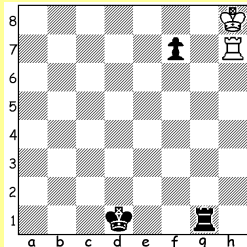
8566. 1.♖f8 ♜:f8(+♖a1)+ 2.♔g7 ♜f1 3.♖b1+ ♜:b1(+♖h1) 4.♖g1 ♜:g1(+♖a1)+ 5.♔h8 ♖g8#, 1.♔f8 ♜:f8(+♔g1) 2.♔e2 ♜f1 3.♔c1+ ♜:c1(+♔g1) 4.♖g7 ♜:g1 5.♖h7 ♖g8#.

Дважды белые заставляют чёрных реализовать мат из иллюзорной игры (правда, матующая ладья стартует с другого поля). При этом белые ладья и конь меняются функциями. Одна из этих фигур блокирует поле h7, а вторая ограничивает подвижность чёрной ладьи, при этом принося себя в жертву целых три раза.

8670. А. СТЕПОЧКИН

Тула

1 похвальный отзыв



S # 5*

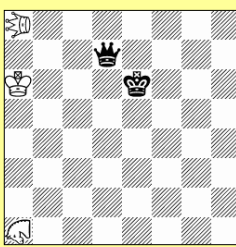
2.1...

Maximummer+Circe

8822. Л. ГРОЛЬМАН

Казань

2 похвальный отзыв



H # 2

2.1...

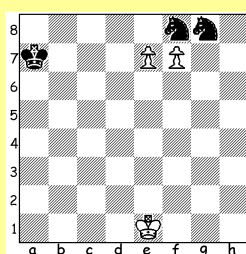
♖— Rose (RO)

♘— Locust (Lo)

8928. В. НЕФЁДОВ

Челябинск

3 похвальный отзыв



H # 2*

Anticirce martien

8670. 1.♖h5 ♖g8+ 2.♔h7 ♖g1 3.♖g5 ♖g4 4.♔h6 ♖a4 5.♔h5 ♖h4#, 1.♖g7 ♖g6 2.♖h7 ♖a6 3.♖h6 ♖g6 4.♖h1+ ♖g1 5.♖h7 ♖g8#.

Рядом манёвров белые всё-таки заставляют чёрных поставить тот же мат, что и в иллюзорной игре. Есть ещё второе решение, никак не связанное с иллюзоркой. Но содержание, конечно же, добавляет.

8822. 1.♔d6 ♘e1 2.♖b7+ ♜:b7-c6#, 1.♔e7 ♘b3 2.♖c8+ ♜:c8-d8#.

Полностью идентичная игра с ОДТ заканчивается двумя правильными матами. Несколько неожиданная универсальность Розы. Несмотря на смену вектора игры, она каждый раз удачно подхватывает и два свободных поля возле чёрного короля, и матующую Саранчу.

8928. 1...ef8♖ 2.♔e7 ♖:e7#. 1.♔d7 fg8♖ 2.♔f7 ♖h7#.

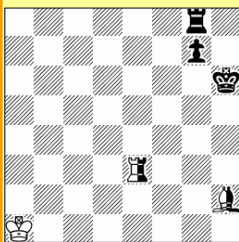
Перемена превращения в решении по сравнению с иллюзорной игрой.

Плюс частичная перемена функций белых пешек и чёрных коней. А вот выдаваемое программой проверки сообщение о правильности матовых картин лично у меня вызывает большое сомнение.

8714.L.ПАСКА

Словакия

4 похвальный отзыв



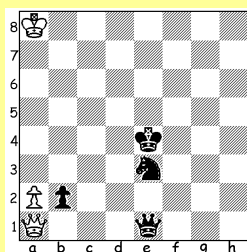
Н # 2 Circe 2.1...

♖e3, ♟h2 – нейтральные

8768.L.ПАСКА

Словакия

5 похвальный отзыв



Н # 2

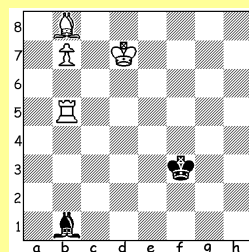
3.1...

Circe

8718.A.СТЁПОЧКИН

Тула

6 похвальный отзыв



НС # 6

8714. 1.g5 ♜e2 2.♞g6 ♜:h2(+ ♟f8)#, 1.g6 ♟g1 2.♞g7 ♟:e3(+ ♜h8)#.

Два правильных мата нейтральными фигурами с использованием двойного шаха. Причём функции матующих фигур взаимно меняются. Одна из них берёт вторую, объявляя «привычный» шах, а вторая, возрождаясь, также атакует чёрного короля. Указанные автором ложные следы на первом ходу белых выглядят несколько странно.

8768. 1.♞f2 ♞g1 2.♞f3 ♞g4#, 1.♞c3 ♞h1+ 2.♞d4 ♞d5#, 1.♞d3 ♞b1+ 2.♞d2 ♞c2#.

Три правильных мата одиноким белым ферзём с использованием блокирования двух полей одними и теми же чёрными фигурами. Причём геометрия блокирования разная: и по горизонтали, и по вертикали, и по диагонали. Каждый раз белый ферзь неприкосновенен, так как при его возрождении чёрный король всё равно будет атакован.

8718. 1.♟f4 ♟e4 2.b8♟ ♟a8 3.♞h5 ♞e4 4.♟g5 ♞d5 5.♞c8 ♞c6 6.♟d8 ♟b7#.

Цугцванговый мат предварительно зажатым в угол чёрным слоном. В задаче есть ещё несколько тактических моментов: активное блокирование двух полей слонами (один из которых – превращённый), индийские мотивы и игра чёрных фигур по одной линии.

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