



ТК СКАЗКИ

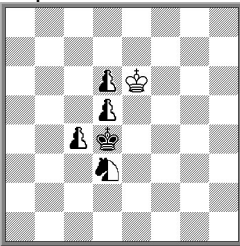
«СШН-2009»



На тематический конкурс Parrain Circe + Einstein Chess поступило 40 задач от 10 авторов из 6 стран: Германии, Дании, Канады, России, Румынии и Словакии.

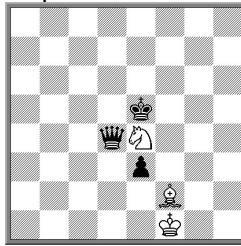
Уровень конкурса оказался достаточно высоким, поэтому я решил разделить его на два: миниатюры -21 задача и малютки – 19 задач.

33.J.STUN
Словакия
1 приз



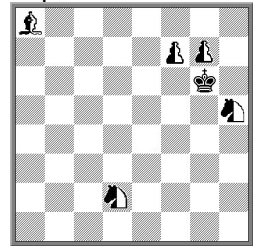
Н # 4 b,c)nS→e7,c3

11.J.STUN
Словакия
2 приз



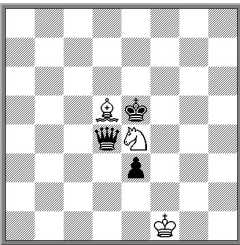
Н # 3 b)♔→b4 c)♔→g6
d)♘→h3 e)♚→f3

19.V.CRISAN,E.HUBER
Румыния
3 приз



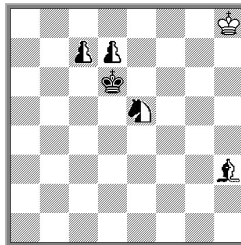
Н # 3,5*

12.J.STUN
Словакия
Специальный приз



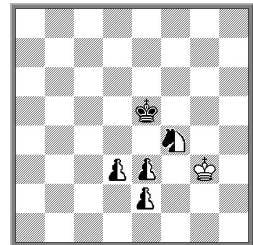
Н = 3 b)♔→h5
c)♘→f2 d=c)♘→f4

30.V.CRISAN,E.HUBER
Румыния
1 почётный отзыв



Н # 3,5 6.1...

18.J.STUN
Словакия
2-3 почётный отзыв



Н # 3,5 1.2...

33.a)1.Kd4-e4 nPc4* d5=nS 2.Ke4-f3 (+nPc4) nPe4-e5 3.Kf3-e4 nSd3-f2=nP 4.nPd6* e5=nS nSd5-e3=nP(+nPf3)#.

b)1.nPd5* c4=nS Ke6*e7 (+nPc5) 2.nSc4-b2=nP(+nSd5)+ Ke7-d7 3.Kd4-c4 Kd7-c6 4.nPd6* c5=nS nSd5-c3=nP(+nPb3)#, 1.nPd5* c4=nS Ke6-d7 (+nPb5) 2.nSe7-c6=nP nPb5* c6=nS+ 3.Kd4-d5 (+nPc7) nSc4-e3=nP 4.nPc7* d6=nS nSc6-d4=nP (+nPc4)#.

c)1.nSc3-b1=nP nPc4-c5 2.Kd4-c3 Ke6*d5 3.nPd6* c5=nS (+nPc4) Kd5*c5 (+nPb5) 4.nPb5*c4=nS(+nSd4) nSd4-c2=nP(+nPb2)#, 1.Kd4*c4 Ke6-e7 (+nPc5)

2.nSc3-e2=nP nPc5*d6=nS+ 3.Kc4-d4 (+nPe6) Ke7*d6 4.nPe6*d5=nS (+nSc5) nSc5-d3=nP (+nPc3)#.

Эхо-маты пешкой. Технически безупречно выполненная задача. Удачное сочетание в игре сказочных условий.

11.a)1.Ke5*e4 Kf1-e2 (+wSd5) 2.Qd4-d3=R Sd5*e3=B 3.Rd3-d5=B (+bPe5) Bf2-g3=S#.

b)1.Qd4-c3=R Bf2*e3=R 2.Rc3-a3=B (+bPc3) Se4*c3=B+ 3.Kb5-a4 (+bPb3) Re3-e8=B#.

c)1.Ke5-f4 Bf2*e3=R 2.Kf4-g4 (+bPf3) Re3*f3=Q+ 3.Kg4-h5 (+bPg4) Qf3-h1=R#.

d)1.Ke5-f5 Bf2*e3=R 2.Qd4-d5=R (+bPe4) Re3*e4=Q+ 3.Kf5*e4(+bPd3) Kf1-g1 (+wQf4)#.

e)1.Ke5-d5 Bf2*d4=R+ 2.Kd5*d4(+bQd3)+ Kf1-e1 (+wRc4)+ 3.Kd4-e3 Se4-f2=R#.

Идеальные маты всеми фигурами. Техника подкупает.

19.1...2.nBe8-e4=nS nSd2*e4=nB+ 3.Kg8-h7 (+nSf5) nSf5*g7=nB+ 4.nPf7-f5 (+nPg5) nPg5*f6 ep=nS#, 1...nPg7-g8 2.nSd2-e4=nP nBe8*e4=nR 3.Kg5-h7 (+nPf5) nRe4-e7=nB 4.nPp8*f7=nS nBe7-f6=nS (+nPp8)#.

Взятие конём d2 слона с a8 и слоном a8 коня d2 на поле e4. Приятная игра и маты. Хорошо скомпонованная задача.

12.a)1.Qd4*d5 Kf1-e2 (+wBc6) 2.Qd5*e4 Bc6*e4=R (+wSg2)+ 3.Ke5*e4 Sg2*e3=B (+wRc5)=, 1.Ke5-f5 Kf1-g2 2.Qd4*e4 Bd5*e4=R (+wSf3) 3.Kf5*e4 (+bQd3) Kg2-g3 (+wRe5)#.

b)1.Qd4-c5=R Sc4*c5=B 2.Kh5-g4 (+bRb4) Bd5-f3=S 3.Kg4*f3 Bc5*b4=R (+wSe2)=, 1.Qd4*d5 Se4-g5=P (+wBf6) 2.Qd5*g5 Bf6*g5=R (+wPh4)+ 3.Kh5+h4 (+bQg4) Rg5*g4=Q(+wPh3)#.

c)1.Ke5*e4 Kf1-g2 (+wSf5) 2.Ke4-d3 Sf5*e3=B 3.Kd3-e2 Be3*d4=R=, 1.Ke5*e4 Kf1-e2 (+wSd5) 2.Qd4-d3=R Sd5*e3=B 3.Rd3-d5=B (+bPe5) Bf2-g3=S#.

d)1.Ke5-e4 Bf2*e3=R+ 2.Ke4*e3 (+bPe2)+ Sf4*e2=B (+wRd1) 3.Qd4-d6=R (+bPe4) Rd1*d6=Q=, 1.Ke5*f4 Kf1-g2 (+wSg5) 2.Qd4-d3=R Bf2*e3=R 3.Kf4*e3 (+bPd2) Kg2-g3 (+wRc4)#.

За оригинальное сочетание пата и мата в четырёх близнецах. Технически отлично выполненная задача.

30.1...Kg8 2.Ke7 nB:d7=nR+ 3.Ke8 (+nPd8) nR:c7=nQ 4.nPd8-d6 (+nPc5) n.Sd7=nP#, 1...Kg7 2.nS:d7=nB Kg8 (+nPd8) 3.K:c7 Kf7 (+nPb6)+ 4.K:d8 nBc6=nS (+nPc7)#, 1...nPd7-d8 2.Ke7 nPc:d8=nS 3.Kf8 nSe6=nP 4.nB:e6=nR nSg6=nP (+nPg7)#, 1...nPc7-c8 2.nPc8:d7=nS Kg8 (+nPc7) 3.Ke7 nSf6=nP+ 4.Ke8 nSf7=nP#, 1...nS:d7=nB 2.Ke7 (+nPc8) nBhf5=nS+ 3.Kf8 nSd6=nP 4.nPc:d8=nS nB:e8=nR (+nPc7)#, 1...nBd7=nR+ 2.Ke6 (+nPc7) nR:e7=nQ+ 3.K:e7 (+nPc8) Kg7 (+nQd6)+ 4.K:e8 nSd7=nP#.

Вся игра объединена матом нейтральной пешкой.

18.1...nPd3-d4+ 2.Ke5-e4 nPe3*f4=nS 3.Ke4*d4 (+nSe4)+ Kg3-f3 (+nPc4)

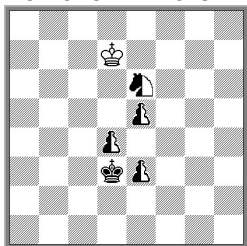
4.nSf4*e2=nB+ Kf3-f4(+nPe3)#, 1...nPe2*d3=nS+ 2.Ke5-e4 (+nPd2) nPe3*f4=nS
3.nSd3-f2=nP (+nSh3) nPd2-d4 4.nSh3*f2=nB+ Kg3-g4 (+nPf3)#.

В этой и следующей (№-20) задачах подкупают эхо-хамелеонные маты в центре доски.

20.J.STUN

Словакия

2-3 почётный отзыв



Н # 4

2.1...

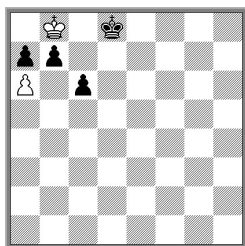
20.1.nPe5-e4 nPd4-d5 2.nPd5*e4=nS Kd7-c8 (+nPd5)
3.Kd3*e4 nSe6-d4=nP(+Sd2)+ 4.Ke4*d5 Kc8-d7
(+nPe4)#, 1.nSe6*d4=nB Kd7-e7(+nPe4) 2.Kd3-c4
nBd4*e3=nR 3.Kc4-d4(+nPf3) nRe3-d3=nB 4.Kd4*e5
nBd3-e2=nS(+nPf4)#.

3.1.Kd8-d7 Kb8*a7 2.Kd7-c8 Ka7-b6 3.b7*a6=S Kb6*c6
(+wPb6) 4.Sa6-b8=P (+Pd8) b6-b7#.

Эполетный мат пешкой.

3.И.АНТОНОВ

Кострома

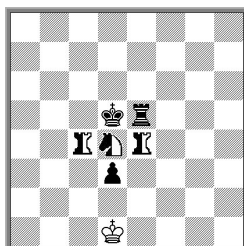


Н # 4

Похвальные отзывы на равных

25.V.CRISAN, E.HUBER

Румыния

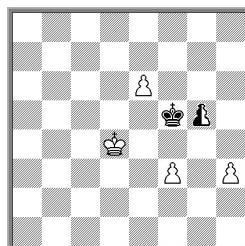


Н # 2

2.1...

24.C.PACURAR

Канада



SH = 10

2.1...

25.1.nSd4-b5=nP nRc4*e4=nQ+ 2.Re5*e4=Q (+nRe3) nRe3*e4=nQ (+nQe5)#,
1.Re5-e6=B nRe4*e6=nQ+ 2.Kd5*c4 (+bBd5) nQe6-c6=nR (+nQa4)#.

Маты двумя ферзями и двумя ладьями, в том числе со сказочным матом в первом варианте (жаль, что не в двух).

24.1.Kg6 2.g4 3.gh3(Sn) 4.Kg7(h4) 5.Sng5(Pn) 6.gh4(Sn) 7.Kg8(h5) 8.Sn:f3(Bn)
9.Bn:h5(Rn) 10.Rnd5(Bn) K:d5=, 1.Kf4 2.K:f3 3.g4(f2) 4.gh3(Sn) 5.Ke2(g2)
6.Snf4(Pn0 7.K:f2 8.f3(f1) 9.Kg1 10.Kh1 gf3(S)=.

Двухвариантная задача с технически хорошо выполненной игрой. Жаль, что сказочный пат только в первом варианте.

«СШН» №59, 2010 Судья – Michael GRUHKO, Израиль





ТК СКАЗКИ-МАЛЮТКИ

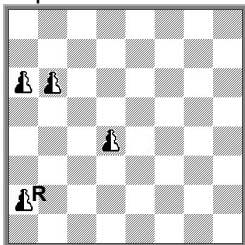


На тематический конкурс Parrain Circe + Einstein Chess поступило 19 задач.

13. J. STUN

Словакия

1 приз

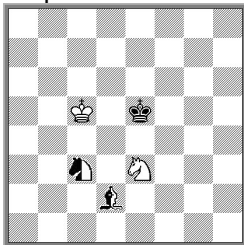


H # 5,5 b) nPd4→a5

8. V. ENEMARK

Дания

2 приз

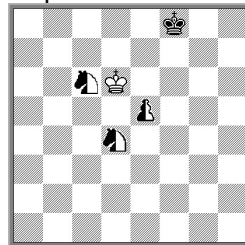


H # 3 b) ♘d1→b3

37. V. CRISAN, E. HUBER

Румыния

3 приз

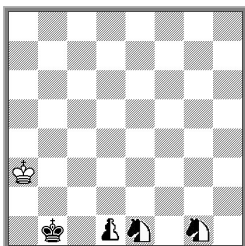


SerH # 7 2.1...

14. C. PACURAR

Канада

1 почётный отзыв

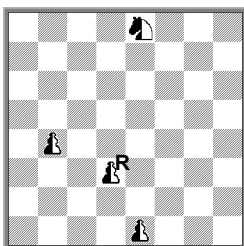


SH # 11 2.1...

36. J. STUN

Словакия

2 почётный отзыв

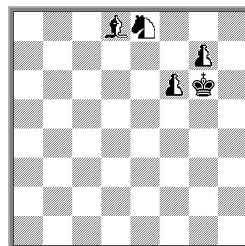


H # 5 2.1...
b) nPe1→e5 c) nPb4→g5

29. V. CRISAN, E. HUBER

Румыния

3 почётный отзыв

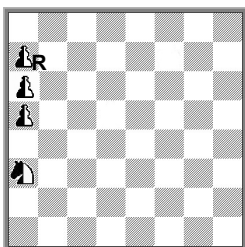


H # 3 3.1...

Похвальные отзывы на равных

22. J. STUN

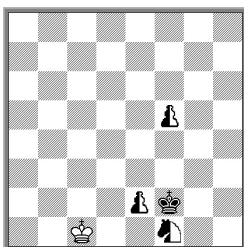
Словакия



H # 5 2.1...

15. C. PACURAR

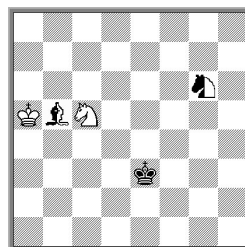
Канада



SH # 13 2.1...

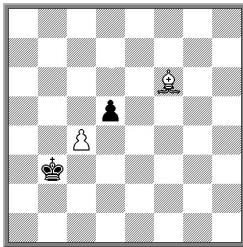
9. V. ENEMARK

Дания



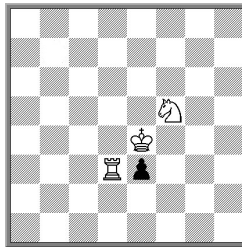
H # 4

32.J.STUN
Словакия



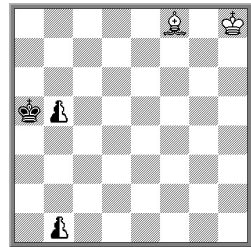
H # 4 b,c)♗→c3,b2
d)♘→a3 e)♔→e6

38.J.STUN
Словакия



Ser-auto = 10

4.K.MLYNKA
Словакия



H # 3 b,c)♘→g8,h7
d)b5→a4 e)♔→d2 f)+♘h7

13.1...nPb6-b7 2.nPd4-d3 nPb7-b8 3.nPb8-b6 nPa6*b7 ep=nS 4.nSb7-c5=nP (+nPc4) nrPa2-a3 5.nPc4*d3=nS nrPa3-a4 (+nPd4) 6.nPc5*d4=nS nSd3-b2=nP (+nPb3)#, 1...nPa6-a7 2.nrPa2-a1 nPa7-a8 3.nPa8-a6 nPb6*a7e.p.=nS 4.nSa7-c6=nP(+nPc5) nrPa1-a4 5.nPc5*d4=nS nrPa4-a5(+nPd5) 6.nPc6*d5=nS nSd4-b3=nP(+nPb4)#.

b)1...nPb6-b7 2.nPb7-b5 nPa5*b6e.p.=nS 3.nPa6-a5(+nPb4) nPa5*b6=nS 4.nPb4-b3(+nSb5)+ nrPa2*b3=nrS 5.nSb6-d5=nP(+nPd2) nPd2-d3 6.nPd5-d4 nrSb3-c5=nrP#, 1...nPa5*b6=nS 2.nrPa2-a1(+nPb5) nPa6-a7 3.nPa7*b6=nS nrPa1-a3(+nSb8) 4.nPb5-b4+ nrPa3*b4=nrS 5.nSb8-d7=nP(+nPd3) nPd3-d4 6.nPd7-d5 nrSb4-c6=nrP#. Эхо-маты и взятия на проходе придают изящность задаче. Удачное сочетание сказочных условий.

8.a)1.nB:c3 (nR)+ Kb4 (+nSb2) 2.Kd4 nRc1 (nB) 3.nB:e3 (nR) nSc4 (nP) (+wSf5)#; b)1.Kf6 S:d2(B) 2.Ke5(+nBc1) Bf4(S) 3.nB:f4(nR) nSd5(nP)(+wSg6)#. Задача-аристократ, perfect echo.

37.1.nPe5*d4=nS 2.nSc6*d4=nB(+nSe2)3.nSe2*d4=nB(+nSc6)4.Kf8-e8(+ nBc4) 5.nSc6*d4=nB 6.nBc4-g8=nS(+Bh8) 7.nBd4*h8=nR nSg8-f6=nP(+nBg6)#, 1.nSc6*d4 =nB 2.Kf8-g7 (+nSe3) 3.nBd4*e5=nR 4.nSe3-f5=nP(+nPf7) 5.nRe5*f5 =nQ 6.Kg7-h8(+nPg6) 7.nQf5*g6+ Kd6-d7(+nPg7)#. Интенсивная parrain игра (9 взятий) и удачное дополнение Einstein игрой.

14.1.Sng1-e2(Pn) 2.ed(Sn) 3.Sne1-f3(Pn;e3) 4.f3-f2 5.ef(Sn) 6.Kb1-c2(g3) 7.gf (Sn) 8.Snd1:f2(Bn;Snh3) 9.Snh3:f2(Bn;Snd1) 10.Kc2-b1(Bne1) 11.Bnf2:e1 (Rn) Snd1-c3(Pn;Bnd3)#, 1.Sne1-c2(Pn) 2.cd(Sn) 3.Kb1-c2(e2) 4.Sng1:e2(Bn) 5.Kc2-d2(f2) 6.Snd1:f2(Bn) 7.Kd2-c1(e1) 8.Bne2-f3(Sn) 9.Snf3:e1(Bn) 10.Kc1-b1 (d1) 11.Bnf2:e1(Rn) d1-d4(Bne4)#. Интересные батарейные маты конём и пешкой в сочетании с серийной игрой.

36.a)1.nPb4-b3 nSe8-c7=nP 2.nPc7-c5 nPe1-e3 3.nrPd3*e2 e.p.=nrS nrse2-c3=nrP(+nPc4) 4.nPc4*b3=nS nrPc3-c4(+nPb4) 5.nPc5*b4=nS nSb3-d2=nP (+nPd3)#, 1.nSe8-c7=nP nrPd3-d4 2.nPc7-c6 nPe1-e4 3.nrPd4*e3 e.p.=nrS

nrSe3-c4=nrP(+nPc5) 4.nPc5*d4=nS nrPc4-c5(+nPb5) 5.nPc6*b5=nS nSb4-d3=nP(+nPd4)# b)1.nPe5-e4+ nrPd3*e4=nrS 2.nSe8-c7=nP(+nPc3) nPc3*b4=nS 3.nrSe4-g5=nrP(+nPd5) nSb4-c6=nP 4.nPc6*d5=nS nrPg5-g6(+nPd6 5.nPc7*d6=nS nSd5-f4=nP(+nPf5)#, 1.nSe8-d6=nPe5*d6=nS 2.nrPd3-d2(+nPd5) nSd6-c4=nP 3.nPc4-c3+ nrPd2-d3 4.nPb4*c3=nS nrPd3-d4(+nPc4) 5.nPd5*c4=nSc3-e2=nP(+nPc3)# c)1...nSe8-f6=nP 2.nPg5-g4 nPe1-e3 3.nrPd3*e2 e.p.=nrS nrSe2-f4=nrP(+nPf5) 4.nPf5*g4=nS nrPf4-f5(+nPg5) 5.nPf6*g5=nS nSg4-e3=nP(+nPc4)# , 1.nSe8-f6=nP nPf6-f7 2.nPf7-f5 nPg5*f6 e.p.=nS 3.nSf6-d5=nP(+nPd4) nPe1-e3 4.nPd4*e3=nS nrPd3-d4(+nPc4) 5.nPd5*e4=nS nSe3-c2=nP(+nPc3)#. Эхо-маты. Хорошее сочетание в игре особенностей двух сказочных условий.

29.1.Kg6-h7 nBd8*f6=nR 2.nSe8*f6=nB(+nPg4) nPg4-g5(+nRf7) 3.nBf6-g5=nR nRg5*g7=Q#, 1.nSe8*f6=nB nBd8*f6=nR(+nPh4)+ 2.nPg7*f6=nS(+nBe5) nBe5*f6=nR(+nRg7)+ 3.Kg5-h6(+nSg6) nRg7*g6=nQ#, 1.nSe8*g7=nB nBg7*f6=nR+ 2.Kg6-g7(+nPf7) nBd8*f6=nR 3.Kg7-f8(+nRe7) nRe7*f7=nQ#. Три мата нейтральным ферзём.

22.1.nSa3-b1=nP nPb1-b4 2.nPa5*b4=nS nrPa7-a8(+nPb5) 3.nrPa8-a7 nSb4*a6=nB 4.nPb5-b4(+nPc5) nPb4-b5 5.nBa6*b5=nR nPa5-a6(+nPb6)#, 1.nPa5-a4 nSa3-b1=nP 2.nPa6-a5 nPb1-b4 3.nPa4*b3 e.p.=nS nrPa7-a8(+nPb5) 4.nSb3*a5=nB nPb5-b6(+nPc6) 5.nBa5*b6=nR nPa6-a7(+nPb7)#. Эхо-маты. Подкупает использование свойств нейтрального Roga1 короля.

15.1.ef(Sn) 2.Kf2-f3(Snf2) 3.Snf2-g4(Pn) 4.g4-g3 5.Snf1:g3(Bn) 6.Kf3-g4(h4) 7.hg(Sn) 8.Kg4-f4(Bnf3) 9.Sng3:f5(Bn) 10.Kf4-g3(g4) 11.Kg3-h3 12.Bnf5:g4(Rn) 13.Bnf3:g4(Rn;h5) Kc1-d1(Rnh4)#, 1.K:e2 2.Snf1-e3(Pn;d4) 3.de(Sn) 4.Ke2-d3(d4) 5.Kd3-c3 6.Sne3:f5(Bn) 7.Kc3-b3(e5) 8.Kb3-a2 9.ed(Sn) 10.Bnf5-g6(Sn;e5) 11.Sng6:e5(Bn) 12.Snd4-c2(Pn;d3) 13.dc(Sn) Bne5-d4(Sn;b1)#. Разнородная игра, но особенно интересен второй вариант.

9.1.Kf3 nSe5(nP) 2.nPe4 S:e4(B)+ 3.Ke2(+nPd3) B:d3(R) 4.K:d3(+nPc4) K:b5(+wRe3)#. Аристократ со сказочным матом в финале.

32.a)1.Kb3-b4 Bf6-e5=S 2.d5*c4=S Se5*c4=B(+wPa3)+ 3.Kb4-a5(+bSb5) Bc4*bS=R+ 4.Ka5-a4(+bSb4) Rb5*b4=Q#. b)1.d5-d4 c3-c4 2.Kb3*c4 Bf6*d4=R(+wPa2)+ 3.Kc4-b4(+bPc4) Rd4*c4=Q+ 4.Kb4-a3(+bPb3) Qc4*b3#. c)1.Kb3-c4 b2-b4 2.d5-d4 Bf6*d4=R+ 3.Kc4*b4(+bPc4) Rd4*c4=Q(+wPa4)+ 4.Kb4-a5(+bPb5) Qc4*b5#. d)1.Kb3-c3 Ba3-d5=S 2.d5*c4=S Sd6*c4=B (+wPb2)+ 3.Kc3*b2 (+bSb3) Bc4*b3=R(+wPa1)+ 4.Kb2-b1(+bSb2) Rb3*b2=Q#. e)1.Ke5-d6 c4*d5=S 2.Kd6-e6(+bPe5) Bf6*e5=R+ 3.Ke6-f7(+bPf6) Sd5*f6=B 4.Kf7-e8(+bPe7) Re5*e7=Q#. Эхо-маты в технически чётком исполнении.

38.1.Rd3-b3=B 2.Sf5*e3=B 3.Bb3-a4=S(+bPd4) 4.Be3-d2=S 5.Ke4*d4 6.Sd2-b1=P(+bPb3) 7.Kd4-c3 8.Kc3-b2 9.Kb2-a1 10.Sa4-b2=P=.

Интересный поход короля в угол доски и auto pat.

4.a)1.K*b5 nPb4(+nPb8) 2.nPb6 B*b4=R+ 3.Ka6(+nPa5) R*b6=Q#.

b)1.Ka4 nPb3+ 2.Kb4 B*b3=R+ 3.Kb5(+nPa4) R*b5=Q#.

c)1.Kb4 B*b1=R+ 2.Ka4(+nPa1) nPa3 3.nPb4 R*b4=Q#.

d)1.nPa3 nPb4+ 2.Ka4 B*b4=R+ 3.K*a3(+nPb3) R*b3=Q(+nPa2)#.

e)1.nPb4 B*b4=R 2.Kc1(+nPa3) R*b1=Q+ 3.K*b1(+nPa1) nPa4(+wQb2)#.

f)1.Kc1 B*b1=R+ 2.Kd1(+nPc1) R*c1=Q+ 3.K*c1(+nPb1) nPb6 (+wQc2)#.

Эхо-хамелеонные правильные маты.

Судья – **Michael GRUHKO**, Израиль



«СШН» №4, специальный выпуск, 2010

