

# МОСКОВСКИЙ КОНКУРС 2018

## РАЗДЕЛ СКАЗОЧНЫХ ЗАДАЧ

На конкурс поступило 54 задачи. Обилие миниатюр подсказывало провести для них отдельное присуждение. Но, как увидите ниже, некоторым миниатюрам скидки не нужны. Если же говорить об уровне турнира, то он довольно высок. Несколько задач вы наверняка в скором времени еще раз увидите. Например, в Альбоме ФИДЕ.

По сравнению с прошлыми годами выросло количество исключенных из турнира задач. Причины разные:

№7015 Нет решения

№№7003,7036 Неопределенность. Если после взятия фигуры X следующий полуход также со взятием, то непонятно, как именно возрождается фигура X: с учетом Take&Make-перемещения или нет. Задачи с подобными неопределенностями (а они встречаются все чаще и чаще), конечно же, имеют право на существование. Но для этого автор должен указывать, что происходит в случае возникновения спорных ситуаций.

№7047 Дуали. Например: 2...c:d7 3. ♖g7 d:c8=♙#

№7049 Побочные решения. Например: 1. ♖b5 g3 2. ♖f5 ♘a6 3. ♘c8 ♘b6 4. ♖e7 e8=♙#

№7054 Совпадает с №7007

№7038 С этой задачей особая проблема. Она была отмечена в предварительном присуждении одного из блиц-турниров проекта SuperProblem.ru. Позже она была признана не соответствующей теме и до окончательной версии присуждения не добралась. Такую задачу, естественно, авторы могут пристроить в любой другой конкурс. Но проблема в том, что она успела попасть в базу WinChloe. Т.е. я знаю авторов композиции, а конкурс ведь анонимный. Могу только посочувствовать авторам.

Еще три задачи (формально они не исключены из турнира) не получили отличия из-за наличия сильных идейных предшественников: №7029 WinChloe ID668557; №7034 WinChloe ID700985; №7035 WinChloe ID345924. И, наконец, №7011 не отмечена по причине того, что в трех (!) из восьми близнецов решение начинается одним и тем же ходом.

Словарик сказочных элементов, присутствующих в отмеченных задачах:

**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.

**Empress (Императрица)** – Комбинированная фигура Ладья+Конь.

**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.

**Bishop-hopper (Слоновый сверчок)** – То же, что и Сверчок, но играет только по диагоналям.

**Nightrider (Всадник)** – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

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

**Leo (Лео)** – Ходит как Ферзь, а бьет как Лев

**Naο (Наο)** – Ходит как Всадник, а бьет как Всадниковый лев.

**Pao (Паο)** – Ходит как Ладья, а бьет как Лев, но только по ортогоналям.

**Vao (Ваο)** – Ходит как Слон, а бьет как Лев, но только по диагоналям

**Locust (Саранча)** – Совершает ход по линиям ферзя только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Locust, снимается с доски.

**Bishop-Locust (Слоновая саранча)** – То же, что и Саранча, но ходит только по диагоналям.

**Rook-Locust (Ладейная саранча)** – То же, что и Саранча, но ходит только по ортогоналям.

**Moose (Лось)** – Ходит и бьет по линии ферзя. Достигая любой фигуры, отклоняется от нее на 45 градусов и останавливается на соседнем с препятствием поле. Например, в позиции Mc2,Pc6,Pg6 Лось может пойти на поля b7,d7,g7 и h6.

**Poseidon (Посейдон)** – Королевская фигура. Ходит как король. Бьет рядом стоящую фигуру, перепрыгивая через нее и останавливаясь на следующем за ней поле.

**Princess (Принцесса)** – Комбинированная фигура Слон+Конь.

**Rose (Роза)** – ходит по периметру правильного восьмиугольника, сторонами которого являются единичные ходы коня.

**Zebra (Зебра)** – (2:3)-прыгун

**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.

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

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

**Lortap** – Если фигура контролируется другой фигурой того же цвета, то она не может совершать ход со взятием.

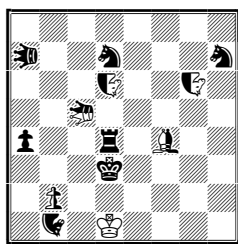
**Maximummer** – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

**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.

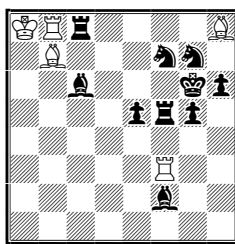
Предлагаю следующее распределения отличий:

**7017 Лев Грольман**  
(Россия)  
1-й Приз



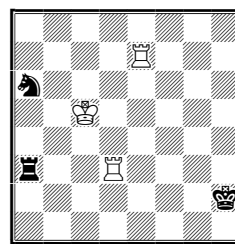
h#2 4.1... 1+7+5  
Take & Make Chess  
♞-Nightrider; ♚-Lion

**7010 Виталий Мединцев**  
(Россия)  
2-й Приз



hs#3 b) ♗g5→h7 5+10

**7025 Виктор Жеглов**  
(Россия)  
3-й Приз



hs#10 5.1... 3+3  
Functionary Chess

**1-й Приз – 7017**

1. ♖f7 n♙:f7-h5 2. ♗d2 n♙:d2-b1#  
 1. ♗e7 n♙:e7-b7 2. ♗e7 n♙:e7-d5#  
 1. ♘f8 n♙:f8-d7 2. ♗f2 n♙:f2-c5#  
 1. ♘g5 n♙:g5-h7 2. ♗a3 n♙:a3-c1#

Создание и игра четырех прямых батарей, состоящих только из нейтральных фигур. Причем происходит это не лишь бы как. Каждая из нейтральных фигур побывала как вскрывающей, так и вскрываемой, т.е. налицо циклическое чередование их функций. Объединяющим моментом всех решений также являются активные жертвы черных фигур (тут особую прыть проявил черный лев), позволяющие по полной программе воспользоваться выбранным сказочным правилом. Совсем недавно я судил конкурс, в котором была задача с тем же содержанием. Но в ней было задание h#1,5. Доводка до привычного h#2 позволяет считать данную композицию полностью оригинальной.

**2-й Приз – 7010**

- a) 1. ♖:f5 ♘h5 2. ♖f3 ♙:f3 3. ♙e4+ ♙:e4#  
 b) 1. ♙:g7 ♖h5 2. ♙h8 ♖:h8 3. ♖g8+ ♖:g8#

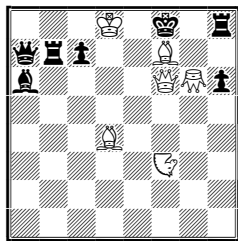
Количество технических элементов просто зашкаливает! Первый полуход – вычищение линии для провокационного шаха. Второй – блокирование поля h5. Третий – возврат белой фигуры. Четвертый – прокладка пути с попутным выеданием не нужной в данном решении белой фигуры. Пятый – завершение Бристольской прокладки. Шестой – мат со связкой. По сумме двух решений имеем ортогонально-диагональное эхо и перемену функций четырех(!) пар фигур. Количество тем и громких имен, конечно же, далеко не всегда говорит о качестве задачи. Но здесь ведь еще и очень красиво!

**3-й Приз – 7025**

1. ♗d4 ♖c3 2. ♖d1 ♖c7 3. ♖e6 ♘c5 4. ♖c6 ♘e4 5. ♖c2+ ♖d7 6. ♗d3 ♘f2+ 7. ♗e2 ♖d2+ 8. ♗f1 ♘h1 9. ♖e1 ♖g2 10. ♖f2 ♖:f2#  
 1. ♗b5 ♘b4 2. ♖d1 ♘c6 3. ♖a7 ♖c3 4. ♖a2 ♘d4+ 5. ♗c5 ♘f3 6. ♗d4 ♗g2 7. ♗e3 ♘g1 8. ♗d2 ♖c2+ 9. ♗e1 ♖f2 10. ♖e2 ♖:e2#  
 1. ♖d2 ♗g2 2. ♗b4 ♖a4+ 3. ♗b3 ♖e4 4. ♖c7 ♗f2 5. ♖c4 ♖e2 6. ♖a2 ♘c5+ 7. ♗c2 ♘e4 8. ♗d1 ♘d2 9. ♖c1 ♘f1 10. ♖d2 ♖:d2#  
 1. ♖g3 ♖f3 2. ♗d5 ♖f7 2. ♗d5 ♖f7 3. ♖e6 ♘c5 4. ♖h6 ♘e6 5. ♖g8 ♘f4 6. ♗e6 ♗g3 7. ♗f5 ♘h3 8. ♗g6 ♖g7+ 9. ♗h5 ♖g4 10. ♖g5 ♖:g5#  
 1. ♖h3+ ♗g2 2. ♗d5 ♖g3 3. ♖h6 ♘c7 4. ♗e4 ♘d5 5. ♖g7 ♘f6+ 6. ♗f4 ♘h5+ 7. ♗g5 ♘f6 8. ♗h4 ♘g4 9. ♖h5 ♘h2 10. ♖g4 ♖:g4#

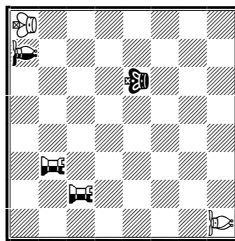
Пять эхо-хамелеонных матов. Хорош подбор сказочных опций и материала, позволяющий совершить пятьдесят ходов без единой дуали. Причем, заметьте, на доске не малоподвижные сверчки, или кенгуру, а довольно шустрые ладьи. Причем целых три штуки. Я закрыл глаза на некоторые повторы ходов. Именно в этой задаче такой недостаток считаю несущественным.

**7021 Сергей Смотров (Казахстан) 4-й Приз**



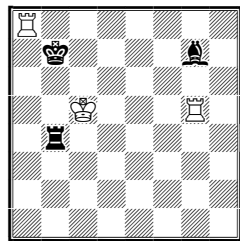
s#16 6+7  
 ♗-Nightrider; ♙-Grasshopper

**7027 Виктор Жеглов (Россия) 5-й Приз**



hs#53,5 PWC 2+1+3  
 ♙-Poseidon; ♖-Rook-Locust; ♗-Bishop-Locust

**7026 Виктор Жеглов (Россия) 1-й Почетный отзыв**



hs#7 5.1... 3+3  
 Functionary Chess

**4-й Приз – 7021**

Главный план: 1. ♗d4-d6+?? (план несколько непривычен и даже странен)

1. ♗e8+ ♗g8 2. ♖e6+ ♗f8 3. ♖f5+ ♗g8 4. ♗d2+ ♗h7 5. ♖e4+ ♗g8 6. ♖g6+ ♗f8 7. ♗g7+ ♗g8 8. ♗e5+! – слон переместился на нужное поле и пришло время для перематки киноплёнки в обратном направлении: ♗f8 9. ♖f5+ ♗g8 10. ♖g6+ ♗h7 11. ♗f3+ ♗g8 12. ♖e6+ ♗f8 13. ♖f6+ ♗g8 14. ♗f7+ ♗f8 и теперь проходит главный план: 15. ♗d6+ c:d6 16. ♗d7+ ♖:d7#

Стоит отметить хорошую загруженность белых фигур и позицию без белых пешек.

**5-й Приз – 7027**

- 1... ♗f5 2. ♗b8 ♗g4 3. ♗c8 ♗h3 4. ♗d7 ♗h2 5. ♗e6 ♗g1 6. ♗f5 ♗f1 7. ♗g4 ♗e1 8. ♗h3 ♗d1 9. ♗h2 ♗c1 10. ♗g1 ♗b1 11. ♗f1 ♗a2 12. ♗e1 ♗a3 13. ♗d1 ♗a4 14. ♗c1 ♗a5 15. ♗b1 ♗a6 16. ♗a2 ♗:a7-a8[+n]♗a6] 17. ♗a3 ♗b8 18. ♗a4 ♗c8 19. ♗a5 ♗d7 20. ♗:a6-a7[+n]♗a5] ♗e6 21. ♗b8 ♗f5 22. ♗c8 ♗g4 23. ♗d7 ♗h3 24. ♗e6 ♗h2 25. ♗f5 ♗g1 26. ♗g4 ♗f1 27. ♗h3 ♗e1 28. ♗h2 ♗d1 29. ♗g1 ♗c1 30. ♗f1 ♗b1 31. ♗e1 ♗a2 32. ♗d1 ♗a3 33. ♗c1 ♗a4 34. ♗b1 ♗:a5-a6[+n]♗a4] 35. ♗a2 ♗a7 36. ♗a3 ♗b8 37. ♗:a4-a5[+n]♗a3] ♗c8 38. ♗a6 ♗d7 39. ♗a7 ♗e6 40. ♗b8 ♗f5 41. ♗c8 ♗g4 42. ♗d7 ♗h3 43. ♗e6 ♗h2 44. ♗f5 ♗g1 45. ♗g4 ♗f1 46. ♗h3 ♗e1 47. ♗h2 ♗d1 48. ♗g1 ♗c1 49. ♗f1 ♗b1 50. ♗e1 ♗a2 51. ♗d1 ♗:a3-

a4[+n]▷a2] 52.n]▷:b3-c4[+n]▷a2] + ♞b3 53.n]▷:c2-d2[+n]▷a2] n]▷:d2-e2[+n]▷a2] 54.n]▷:e2-f1[+n]▷c4] n]▷:c4-b5[+n]▷f1]#

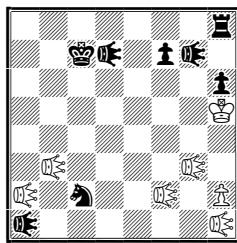
Идея выполнения в обменном цирце многократного однонаправленного обхода доски с постепенным смещением какой-либо фигуры на нужное поле не нова. Есть даже задачи с количеством ходов решения больше трех тысяч! Но там речь идет о серийных шахматах. А вот в кооперативно-обратном жанре я вижу это впервые, так что кругосветные путешествия сразу двух королей для меня выглядят очень свежо. Самое интересное, что даже после того, как мы переместили слоновую саранчу на поле a2, совершенно непонятно, что же делать дальше. Последние три хода могут отнять у решателя больше времени, чем предыдущие 50! Стоит отметить хороший подбор нейтрального материала, малыми силами обеспечивающий бездualный маршрут королей.

### 1-й Почетный отзыв – 7026

1. ♞a4 ♞c4+ 2. ♞b5 ♞d4 3. ♞b4 ♞c5+ 4. ♞a4 ♞b6 5. ♞e5 ♞b5 6. ♞e3 ♞c5 7. ♞a3 ♞:b4#  
 1. ♞a7 ♞b8 2. ♞d7 ♞b7 3. ♞d6 ♞d4+ 4. ♞b5 ♞f6 5. ♞a6 ♞d8 6. ♞a5 ♞c7 7. ♞b6 ♞:b6#  
 1. ♞d8 ♞b5+ 2. ♞d6 ♞d4 3. ♞e5 ♞b6 4. ♞e7 ♞a7 5. ♞c7 ♞b7+ 6. ♞c8 ♞b6 7. ♞c7 ♞:c7#  
 1. ♞c8 ♞c4+ 2. ♞d6 ♞f8+ 3. ♞d7 ♞c7+ 4. ♞d8 ♞g7 5. ♞b5 ♞c6 6. ♞e5 ♞d6 7. ♞ee8 ♞e7#  
 1. ♞a6 ♞f6 2. ♞g7+ ♞c8 3. ♞d7 ♞e7+ 4. ♞b6 ♞d8+ 5. ♞a7 ♞a5 6. ♞d8+ ♞c7 7. ♞da8 ♞b6#

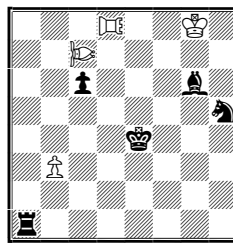
Набор из правила, задания и фигур практически тот же, что и в задаче, получившей 2-й приз. Только задание чуть покороче и вместо коня на доске слон. Основное же отличие в том, что здесь не пять эхо-матов, а две эхо-системы из 3-х и 2-х матов. На мой взгляд, это не так интересно. Отсюда и более низкое (но вполне достойное) место задачи в турнире.

7005 Юрай Лоринц  
(Словакия)  
2-й Почетный отзыв



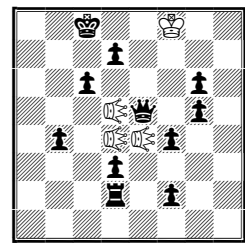
h#2 b) ♞a2→d1 7+8  
Lortap  
♞-Locust

7018 Анатолий Стёпочкин  
(Россия)  
3-й Почетный отзыв



h#2 4.1... 4+5  
♞-Empress; ♞-Princess

7030 Франц Пахль  
(Германия)  
4-й Почетный отзыв



h#2 Lortap 4+11  
b) ♞c8→h4; c) ♞c8→a5  
♞-Locust

### 2-й Почетный отзыв – 7005

- a) 1. ♞e1 h3 2. ♞:a2-a3 ♞:f7-f8#  
 b) 1. ♞a3 h4 2. ♞:d1-e1 ♞:f7-g8#

Очень интересный комплекс, в котором нужно разобраться более подробно. Рассмотрим нагрузку ходов во втором близнеце: 1. ♞a3 – снят контроль ♞g3 над ♞b3, 1...h4 – снят контроль над ♞g3 со стороны ♞f2 и ♞h2, 2. ♞:d1-e1 – сняты появившийся после первого хода черных контроль ♞d1 над ♞b3 и контроль ♞g3 над ♞f2, 2...♞:f7-g8 – подхват полей b8, c8, d8, снятие контроля ♞b3 над ♞g3 и появление контроля ♞d7 над ♞g7 (чтобы не было 3. ♞:g3-g2). Очень насыщенная игра с большой загруженностью каждого полухода. Почему я обратился к позиции b)? Потому что в a) есть небольшая поправка: ход 2. ♞:a2-a3 выполняет не две, а три функции (дополнительно снят контроль ♞a2 над ♞b3).

### 3-й Почетный отзыв – 7018

1. ♞e1 ♞h2 2. ♞e3 ♞d6#  
 1. ♞f1 ♞d1 2. ♞f3 ♞d6#  
 1. ♞f5 ♞d6+ 2. ♞e5 ♞e6#  
 1. c5 ♞d6+ 2. ♞d5 ♞g3#

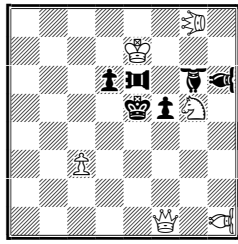
НОТФ-задача с ОДТ в каждой паре решений. В первой мы видим переход фигуры через критическое поле с последующим матом на нем. Во второй создание и игра белых батарей. Очень экономично и аккуратно, хотя мало загруженную белую пешку можно отнести к небольшому минусу. К сожалению, игра черных предельно проста.

### 4-й Почетный отзыв – 7030

- a) 1. ♞:d5 ♞:g6-h7 2. ♞e6 ♞:d7-d8#  
 b) 1. ♞:e4 ♞:f2-g1 2. f3 ♞:g5-h5#  
 c) 1. ♞:d4 ♞:c6-b7 2. ♞d5 ♞:b4-a4#

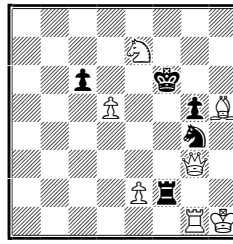
Циклический Зилахи с пассивными жертвами белых фигур. Давайте рассмотрим приводящий к этому механизм. Обратимся к диаграмме. В кластере из трех саранчей легко увидеть круговую поруку: ♞d5 контролирует ♞d4, та в свою очередь подхватывает ♞e4 и, наконец, ♞e4 поддерживает ♞d5, замыкая круг. Т.е. ни одна из белых фигур не может совершить ход со взятием. Поэтому первым ходом черный ферзь взятием одной саранчи развязывает этот узел. Интересен и второй ход черных. В каждом из близнецов матующая саранча находится на соседнем с черным королем поле. Поэтому, чтобы король не смог сбить наглеца, черный ферзь берет под контроль своего монарха. Среди недостатков задачи далекая перестановка черного короля в близнецах и простота матовых картин.

**7001 Семён Шифрин  
(Израиль)  
5-й Почетный отзыв**



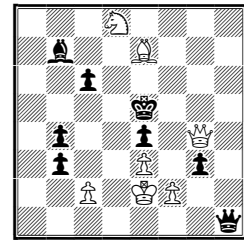
#2 6+6  
♙-Leo; ♖-Pao; ♗-Vao  
♗- Bishop-Hopper

**7039 Сергей Бородавкин и  
Михаил Мишко † (Украина)  
1-й Похвальный отзыв**



hs#4 3.1... 7+5

**7008 Анатолий Стёпочкин  
(Россия)  
2-й Похвальный отзыв**



hs#3 b) ♗b7→b8 7+8

**5-й Почетный отзыв – 7001**

1. ♗c8? ~ 2. ♗:f5#(C)  
1... ♗d5 2. ♗b5#, 1...f4(a) 2. ♗f3#(A), но 1...♗f6!(c)  
1. ♗f7? ~ 2. ♗f3#(A)  
1...♗f6(c) 2. ♗:f5#(C), но 1...f4!(a)  
1. ♗f3? ~ 2. ♗f7#(B)  
1...f4(a) 2. ♗d5#, но 1... ♗e4!(b)  
1. ♗h7! ~ 2. ♗:f5#(C)  
1... ♗d5 2. ♗b5#, 1...f4(a) 2. ♗f3#(A), 1... ♗e4(b) 2. ♗f7#(B)

Сочетание темы Домбровскиса с её перекрестно-замкнутой формой. Ну, и бесплатный довесок в виде двукратного псевдо ле Гранд. Также заметим, что в двух из четырех фаз вступительным ходом черному королю предоставляется свободное поле. К недостаткам можно отнести то, что можно было обойтись меньшим количеством разновидностей сказочных фигур.

**1-й Похвальный отзыв – 7039**

1. ♗:c6 ♗f5 2.e4+ ♗:e4 3. ♗e5+ ♗f3 4. ♗f1 ♗:f1#  
1. ♗g6 ♗g7 2. ♗e4 ♗h6 3. ♗f3 ♗h5 4. ♗h2+ ♗:h2#  
1.e4 ♗e3 2. ♗:c6 g4 3. ♗:g4 ♗f4 4. ♗h4+ ♗:h4#

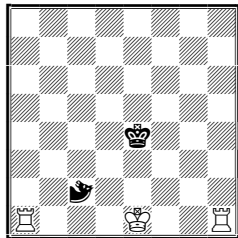
Три мата ладей. Но однородности задаче, конечно же, не хватает. Первые два решения довольно симпатичны. Использование связки ♗g4 (с разными целями) с обменом местами белого слона и черного короля (если рассматривать финальные позиции) выглядит неплохо. Но даже в них есть различие: в первом мат цугцванговый, во втором с использованием провокационного шаха. На их фоне третье решение выглядит явно проще. Разве что чередование 1-го и 2-го ходов белых по сравнению с первым решением привлекает внимание.

**2-й Похвальный отзыв – 7008**

- a) 1. ♗d7 ♗c8 2. ♗d2 ♗f5 3.f4+ e:f3 ep.#  
b) 1. ♗d2 ♗d5 2. ♗e2 ♗e5 3.c4+ b:c3 ep.#

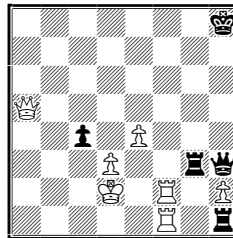
Две почти эхо-хамелеонные матовые позиции. Главная идея задачи – взятие на проходе в качестве матующего хода

**7006 Анатолий Стёпочкин  
(Россия)  
3-й Похвальный отзыв**



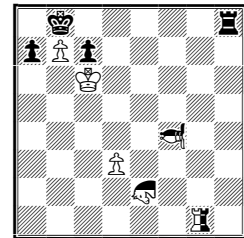
hs#4 KōKō 3+2  
b) ♗e4→e3; c) ♗c2→h2  
♗-Rose

**7038 Сергей Бородавкин  
(Украина)  
4-й Похвальный отзыв**



hs#4 2.1... 7+5

**7002 Игорь Кочулов  
(Россия)  
5-й Похвальный отзыв**



h#2 2.1... 3+4+3  
Functionary Chess  
♗-Vao; ♗-Nao

**3-й Похвальный отзыв – 7006**

- a) 1. ♗d2 ♗g2 2. ♗he1 ♗d3+ 3. ♗d1 ♗c2+ 4. ♗c1 ♗a2#  
b) 1. ♗d1 ♗g2 2. ♗g1 ♗a2 3. ♗c1 ♗e2+ 4. ♗e1 ♗g2#  
c) 1.0-0 ♗b2 2. ♗d2 ♗e3+ 3. ♗e1 ♗f2+ 4. ♗f1 ♗h2#

Три абсолютных эхо-хамелеонных мата с размашистой игрой черной розы (к сожалению, с повтором хода ♖g2). Хорошо, что матовая картинка не единственно возможная. Особенно интересно решение в третьем близнеце, где путь белого короля с поля e1 до поля f1 лежит через c1!

#### 4-й Похвальный отзыв – 7038

1. d:c4 ♖a3 2. ♜g2 ♜b3 3. ♜f7 ♜e1 4. ♜c3+ ♜:c3#

1. ♜d1 c:d3 2. ♜c2 d2 3. ♜g1 ♜d3 4. ♜h5+ ♜:h5#

Два разноплановых решения, объединенных, пожалуй, только переменной функций белых ладей. Если в первом решении мы видим черный Бристоль, то во втором только подхватывающие и блокирующие ходы.

#### 5-й Похвальный отзыв – 7002

1. ♜h1 n ♜f1+ 2. n♙e5 n ♜e1#

1. ♜g8 n ♜g2+ 2. n♙d4 n ♜g4#

Выбор первого хода черных обусловлен тем, что нужно не просто оживить нейтральную ладью, но и поддерживать ее в «живом» состоянии еще на двух полях. Вторым ходом черных китайские фигуры выстраиваются в одну линию, что позволяет объявить мат со связкой. Да-да, со связкой. В первом решении связан ♜f4, т.к. при его произвольном отскоке активируется ♜d4 и черный король по-прежнему под шахом. Аналогичная картина и во втором решении, только теперь связан ♜e2. По-моему, задаче явно не хватает третьего решения с игрой по вертикали (без лишних фигур это будет не просто сделать). Позицию можно сдвинуть на один ряд влево, тем самым сэкономив черную пешку.

Судья раздела Булавка Александр (Кличев, Беларусь)