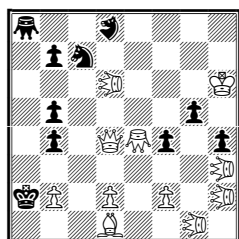


«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2018

Раздел сказочных задач

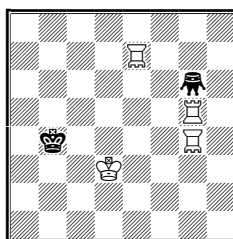
В 2018 году в рубрике оригинальных композиций было опубликовано 40 задач 17 авторов из 7 стран. Распределение отличий:

G17. Ю.Брабец (Словакия)
1-й Приз



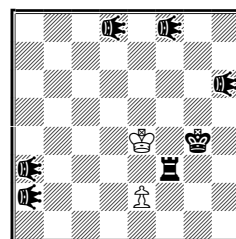
#2 3 решения 11+10
g1, h2, h3, d6: Leo
e4, a8: Grasshopper
d8: Rose-Lion

G10. В.Котешовец (Чехия)
2-й Приз



hs#9,5 3 решения 4+2
e7, g4: Rook Hopper
g6: Grasshopper

G27. В.Котешовец (Чехия)
3-й Приз



Ser-h#18 2 решения 2+7
a2, a3, h6, f8, d8: Kangaroo

1-й Приз: G17. Ю.Брабец (Словакия)

1.b3!(A) ~ 2.f3#(B)

1...f3(a) 2.d3#(C), 1...♟:d2+(c) 2.♚:d2#(K), 1...♞f3(d) 2.d3#(C)

1.f3!(B) ~ 2.b3#(A)

1...b3(b) 2.d3#(C), 1...♞:d2+(c) 2.♞e6:d2#(L), 1...♞b3 2.d3#(C)

1.d3!(C) ~ 2.♞c2#

1...b3(b) 2.f3#(B), 1...f3(a) 2.b3#(A), 1...♞d2+(c) 2.♞h2:d2#(M), 1...♞f3(d) 2.b3#(A) - Богатая по содержанию двухходовка основана на игре ортогональной полуантибатареи и включает трехфазную перемену матов, чередование вступления и угрозы, дважды тему Урания, двойной Салазар и тему Ханнелиуса в форме защит.

2-й Приз: G10. В.Котешовец (Чехия)

1...♞a3 2.♞d5 ♞g3 3.♞g2 ♞c3 4.♞d4 ♞e3 5.♞e2 ♞c3 6.♞c2 ♞e5 7.♞b1 ♞b3 8.♞a1 ♞c2 9.♞b2 ♞c1 10.♞a2 ♞c3#

1...♞b3 2.♞e3 ♞c2 3.♞e2 ♞d1 4.♞e5 ♞g3 5.♞g2 ♞d3 6.♞e4 ♞f3 7.♞f2 ♞d5 8.♞g1 ♞e1 9.♞h1 ♞f1 10.♞h2 ♞f3#

1...♞c2 2.♞e4 ♞c4 3.♞f5 ♞d5 4.♞g6+ ♞e6 5.♞c5 ♞c6 6.♞g7 ♞f6 7.♞h7 ♞f7 8.♞e5 ♞d4 9.♞h8 ♞f8 10.♞h7 ♞f6#

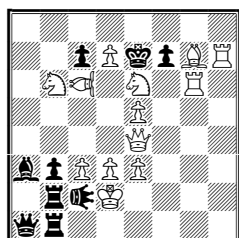
Построение трех одинаковых динамичных финалов в разных местах доски.

3-й Приз: G27. В.Котешовец (Чехия)

1.♞f2 2.♞g2 3.♞f3 4.♞g3 5.♞g5 6.♞b3 7.♞b8 8.♞a8 9.♞b6 10.♞f6 11.♞h4 12.♞f3 13.♞g2 14.♞g6 15.♞g3 16.♞h3 17.♞h2 18.♞h5 e:f3#

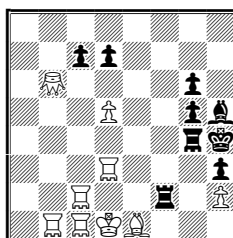
1.♞g5 2.♞f6 3.♞e7 4.♞f6 5.♞g5 6.♞d6 7.♞c6 8.♞c5 9.♞d6 10.♞b4 11.♞d5 12.♞b5 13.♞c4 14.♞e6 15.♞b3 16.♞c5 17.♞c3 18.♞d3 e:d3# - Идеальные маты с активным использованием кенгуру для блокирования полей возле черного короля.

G41. А.Селиванов и И.Агапов (Россия)
Специальный приз



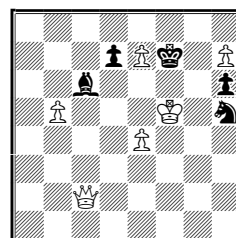
s#3 13+9
c6: Alfil; c2: Alibaba Rieder

G31. М.Чернушко (Уссурийск)
1-й почетный отзыв



s#3 9+9
g4, d3, c2, c1, b1: Rook Hopper
b6: Grasshopper

G8. А.Феоктистов (Московская обл.)
2-й почетный отзыв



hs#3 b)♞c6→c8 6+5
c)=b)+♠b5→c7
d)=c)+♚c2→h8

Специальный приз: G41. А.Селиванов и И.Агапов (Россия)

1.♞e8! ~ 2.d8=♞+ ♞:e8 3.♚c6+ ♞:c6#

1...f:e6 2.♞h6+ ♞d8 3.♚a8+ ♞c8#

1...f:g6 2.♞h8+ ♞:e6 3.♚g6+ ♞:g6#

1...f5 2.♘f6+ ♔:e6 3.♚c4+ ♜:c4#

1...f6 2.♘f8+ ♔:e6 3.e:f6+ ♜:e4# - Звездочка белого слона в ответ на Пикенини. Игра очень интересная, но больше ортодоксальная чем сказочная.

1-й почетный отзыв: G31. М.Чернушко (Уссурийск)

1.d6! zz

1...c5 2.♞d4+ c:d4 3.♞a1 ♞c4#

1...c6 2.♞c7 c5 3.♞c4+ ♞b4#

1...c:d6 2.♞:d7 d5 3.♞d4+ ♞c4#

1...c:b6 2.♞b7 b5 3.♞b4+ ♞a4# - Пикенини с хорошим использованием игры сверчков.

2-й почетный отзыв: G8. А.Феоктистов (Московская обл.)

a) 1.h8=♚ ♘d5 2.♚c8 d6 3.♚e6+ ♘:e6#

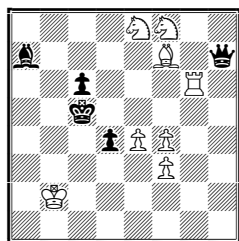
b) 1.h8=♘+ ♔:e7 2.♘g6+ ♔d6 3.♚c6+ d:c6#

c) 1.e8=♘+ ♔f8 2.♘g6 ♔e7 3.♚c5+ d6#

d) 1.e8=♞ ♘f4 2.♞d8 ♘d3 3.♞:d7+ ♘:d7# - Превращение белых пешек в разные фигуры на первых ходах в последовательных близнецах.

G11. А.Стёпочкин (Тула)

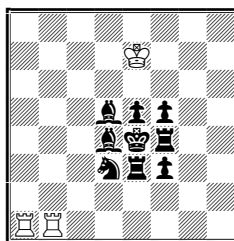
3-й почетный отзыв



Ser-h#5 b) ♠f4→b6 8+5

G5. Д.Гринченко (Украина)

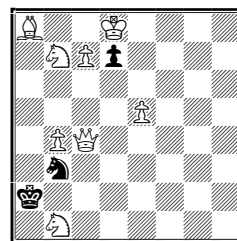
4-й почетный отзыв



h#2 3 решения 3+9
Castling Chess

G36. М.Глинка и Л.Кекели (Словакия)

5-й почетный отзыв



Ser-h=17 8+3

3-й почетный отзыв: G11. А.Стёпочкин (Тула)

a) 1.♚:g6 2.♚:e4 3.♚e6 4.♔d5 5.♘c5 ♘:e6#

b) 1.♚:f7 2.♚:e8 3.♚e6 4.♔d6 5.c5 ♞:e6# - Тема Зилахи с однородной игрой и правильными матами с одного поля.

4-й почетный отзыв: G5. Д.Гринченко (Украина)

1.♘b7 ♞a8 2.♔c6/b♘d5 ♞c8 #

1.♞e1 ♞c1 2.♔e2/b♞e3 ♞c2 #

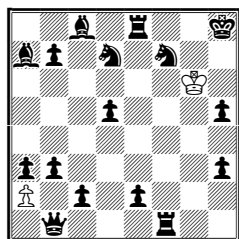
1.♞h4 ♞h1 2.♔g4/b♞f4 ♞ag1# - Клетка Тамерлана. Черные фигуры выпускают своего короля из клетки и возвращаются на свои первоначальные места, закрывая неповрежденную клетку.

5-й почетный отзыв: G36. М.Глинка и Л.Кекели (Словакия)

1.d6 2.d:e5 3.e4 4.e3 5.e2 6.e1=♞ 7.♞:b1 8.♔a3 9.♘c5 10.♞:b4 11.♞:b7 12.♞-b4 13.♔a4 14.♔a5 15.♞b7 16.♔b6 17.♔c6 c8=♘= - Феникс, эксцельсиор, возвраты превращенной ладьи, идеальный пат в центре доски с двумя связками.

G16. Б.Илинчич (Сербия)

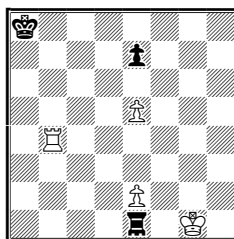
6-й почетный отзыв



Ser=20 2+16

G2. Л.Кекели (Словакия)

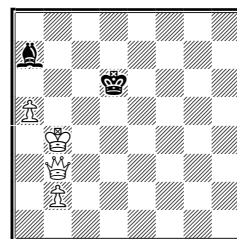
Похвальный отзыв (на равных)



Ser-h#24 4+3
e1:Rookhopper

G6. И.Брюханов (Украина)

Похвальный отзыв (на равных)



s#8 4+2
Circe Maximummer

6-й почетный отзыв: G16. Б.Илинчич (Сербия)

1.ab 2.b4 3.b5 4.b6 5.ba 6.a8=♘ 7.♘:b7 8.♘:d5 9.♘:f7 10.♘:e8 11.♘:d7 12.♘:c8 13.♘:h3 14.♘:f1 15.♘:e2 16.♘:h5 17.♘d1 18.♘:c2 19.♘:b1 20.♘a2= - Превращенный белый слон возвращается на место пешки в начальной позиции.

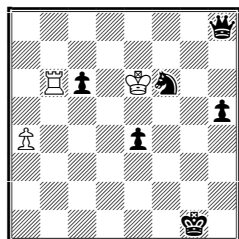
Похвальный отзыв (на равных): G2. Л.Кекели (Словакия)

1. ♖e3 2. ♗e6 3. ♘e8 4.e6 5. ♙:e5 6. ♚e7 7.e5 8.e4 9.e3 10. ♙:e2 11. ♘e4 12.e2 13. ♘e1 14. ♘h1 15. ♘f1 16.e1=♗ 17. ♗e6 18. ♗f6 19. ♘f7 20. ♗c6 21. ♗c7 22. ♘b7 23. ♗c8 24. ♗b8 ♗a4# - Взаимодействие ладейного сверчка с превращенной ладьей.

Похвальный отзыв (на равных): G6. И.Брюханов (Украина)

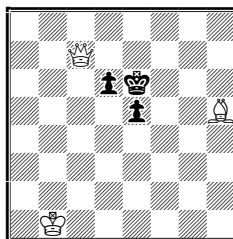
1.a6! ♗g1 2.a7 ♗:a7| ♗a2| 3.♗g8 ♗g1 4.♗:g1| ♗f8| ♗h6 5.♗a3 ♗c1 6.♗c5+ ♗:c5| ♗d1| 7.♗a4 ♗h6 8.b3 ♗c1# - идеальный мат.

G7. А.Ельцов (Санкт-Петербург)
Похвальный отзыв (на равных)



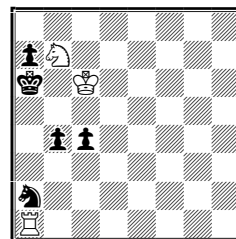
#5 2 решения 3+6
 Maximummer

G21. В.Нефёдов (Челябинск)
Похвальный отзыв (на равных)



ser-h#13* 3+3
 Black Alphabetic Chess

G23. С.Шалетич (Сербия)
Похвальный отзыв (на равных)



h=3* 3+5

Похвальный отзыв (на равных): G7. А.Ельцов (Санкт-Петербург)

1. ♗b5! ♗a8 2. ♗g5+ ♗g4 3. ♗f5 ♗h8 4. ♗f4 ♗a1 5. ♗e5 ♗:e5 #

1. ♗f7! ♗a8 2. ♗b8 ♗:a4 3. ♗g7 ♗d1 4. ♗g8 ♗d8 5. ♗h8+ ♗:g8# - Два решения с разными финалами.

Похвальный отзыв (на равных): G21. В.Нефёдов (Челябинск)

1... ♗c7-f7 #; 1.d5 2.d4 3.d3 4.d2 5.d1=♗ 6. ♗e3 7. ♗f5 8.e4 9.e3 10.e2 11.e1=♗ 12. ♗c3 13. ♗f6 ♗f7# - Задача блок. Правильные маты с одного поля.

Похвальный отзыв (на равных): G23. С.Шалетич (Сербия)

1... ♗b1 2.b3 ♗:b3 3. ♗c3 ♗:c3=

1.c3 ♗a5 2. ♗c1 ♗:c1 3.c2 ♗b3= - Развязывание связанного в начальной позиции черного коня.

Справочный материал по сказочным элементам из отмеченных задач:

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.

h=n – Кооперативный пат в n ходов.

Ser==n – Серийный пат в n ходов. Ходят только белые и за n ходов ставят пат черному королю.

Ser-h#(=)n – Серийный кооперативный мат(пат) в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат(пат) черному королю.

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.

Kangaroo (Кенгуру) - Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через две фигуры любого цвета (расстояние между этими фигурами - любое), находящиеся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за второй фигурой поле.

Leo (Лео) – Ходит как ферзь, а бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

Rook Hopper (Ладейный сверчок) –Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Rose-Lion (Роза-Лев) – ходит и бьет по периметру правильного восьмиугольника, сторонами которого являются единичные ходы коня, перепрыгивая через любую фигуру, находящуюся в вершине восьмиугольника (расстояние до этой фигуры любое) и останавливается на любом за ней поле. Нулевой ход запрещен.

Black Alphabetic Chess - Черные обязаны ходить фигурой, которая занимает поле с наименьшими координатами в порядке возрастания алфавитно-цифровой последовательности (a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8).

Castling Chess – Король может рокироваться с любой фигурой любого цвета по ортогоналям и диагоналям, если между ними нет других фигур, король не находится под шахом и не проходит через битое поле. Рокировка выполняется следующим образом – король ходит на два поля по направлению второй фигуры, которая затем перепрыгивает короля и становится на следующее за ним поле. Рокировка возможна независимо от того, совершали участвующие в ней фигуры ходы до этого, или нет.

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 побиты. 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.

Maximummer – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

Судья конкурса: Василь Дячук (Украина)