

Окончательные итоги многоходовых задач-статистов

Прежде всего, хочу поблагодарить всех участников конкурса за присланные задачи, тем самым поддержав мою идею о проведении впервые тематического конкурса, посвященному задачам-статистам и приуроченному десятилетнему юбилею сайта ChessStar.com.

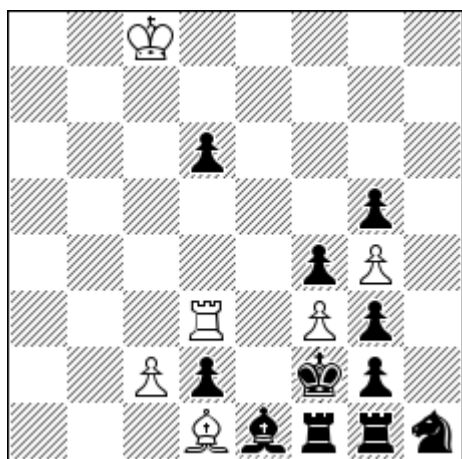
О задачах-статистах, как о классе задач нигде и никогда не говорилось раньше, хотя подобные многоходовые задачи были созданы многими известными композиторами за всю историю шахматной композиции. Работая над подобными задачами, я пришел к выводу, что они коренным образом отличаются от многоходовых задач с другими конфигурациями, и, что эти отличия носят не формальный, а структурный характер. Как правило, подобные отличия проявляются в задачах-статистах, где черный материал *заблокирован* и, лишь, малая ее часть имеет относительную свободу в плане *передвижения*. Поэтому появилась необходимость в классификации этих задач и выделения их из числа других классов многоходовых задач. Кому интересно больше узнать о классе этих задач, жмите ссылку [задачи-статисты](#).

Итак. Хочу с радостью отметить, что конкурс все-таки удался, несмотря на некоторые шероховатости в присланных задачах, но это и понятно, так как подобного рода конкурс проводился впервые, и условия его были не из легких. Я не смог выделить какие-либо задачи из трех претендующих на призовые места и распределил их сопутствующим образом. Следовательно, и бюджет, выделенный для конкурса компанией [KOLKHIDA: Flowers & Gifts](#), распределится для троих призеров поровну!

Еще раз, спасибо и, я искренне желаю вам, дорогие участники, творческих успехов в этом интересном и своеобразном виде искусств!

Итак, распределение мест окончательное и обжалованию не подлежит:

1-3 Prize: № – Eugene Fomichev (Russia)



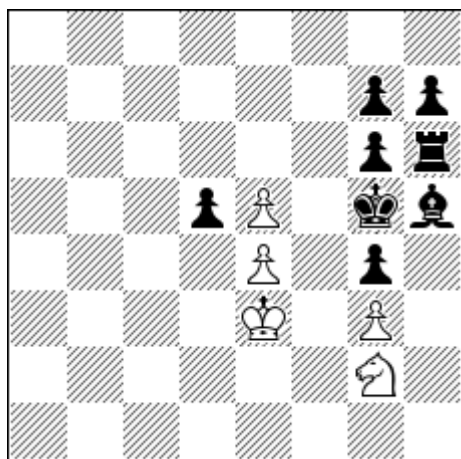
Проведению главного плана 1.Rf3# мешает белая пешка f3. Ликвидировать ее можно батарейным ударом Re2+Kxf3, но рано 1.Rd4?? Первым предварительным маневром белые, имея два темпа, улучшают позицию своего короля: **1.Kd7! d5 2.Ke6! d4**, и вот теперь пора – **3.Rxd4! Ke3 4.Re4+ Kf2 5.Re2+ Kxf3**. Второй, предварительный маневр, с ликвидацией пешки, завершен. Третьим маневром, ладья возвращается на вертикальd: **6.Re5+ Kf2 7.Kf5!** (внимание – «мина», 7.Rd5? Ke3 8.Kf5 Sf2!) **f3 8.Rd5! Ke3 9.Rd3+** (Switchback, Rundlauf белой ладьи закончен) **Kf2**. Белой пешки f3 уже нет, и главный план проходит – **10.Rxf3#**. В классическом логическом стиле. (автор)

Есть много отменных задач, с подобной идеей аннигиляции, где белые фигуры заставляют неприятельского короля съесть пешку на поле, откуда затем его матуют. То есть, вся суть в этих задачах сводится лишь к тому, чтобы избавиться от своей пешки, и как это им удастся сделать, они сразу претворяют в жизнь главный план. Однако отличие данной задачи от упоминавшихся выше, заключается в следующем. Предварительным маневром мы, конечно, можем избавиться от пешки f3 путем: 1. Rxd6 Ke3 2.Rd3+ Kf2 3.Rd4 Ke3 4.Re4+ Kf2 5.Re2+ Kxf3, но при возврате ладьи на исходное поле, для реализации главного плана, выясняется, что после 8.Rd3+ не 8...Kf2?, а 8...Ke4!, так как у черного короля появилось свободное поле e4, которое раньше контролировала пешка на f3, и становится невозможным реализация этого плана. Поэтому, белые вынуждены подготовить игру таким образом, чтобы *функцию пешки* (контроль над полем e4) *взяла на себя другая белая фигура*, в данном случае король белых, после чего уже проходит главный план. То есть на поверку выходит у нас, усложненная трактовка, аннигиляции белой пешки! В этом и заключается новизна задачи!

Правда, хорошо было бы, хотя бы немного завуалировать, усложнить предварительную игру.

Тем не менее, первая ласточка в своем роде – оригинально и свежо! Мои поздравления, Евгений!

1-3 Prize: №2438 – Grigory Popov (Russia)



#16

5+8

Не получается заматовать черного короля на исходном поле g5 – 1. Sf4? (2. Se6#), так как есть – 1. ... de! Мат возможен на поле h6. Для этого надо вместо чёрной ладьи поместить туда чёрного короля. Но вначале нужно распаковать чёрного короля и в этом *помогают* черные.

1. Kd4 de4 2. Kd5 e3 – произошёл обмен местами белого короля и чёрной пешки. **3. Nf4 e2 4. Nxe2 Kf5 5. Nd4+ Kg5 6. Ne6+ Kf5 7. Nxe7+ Kg5 8. Ne8 Kf5 9. Nd6+ Kg5 10. Nf7+ Kf5 11. Nxe6+ Kg5 12. Nf7+ Kf5 13. Nd6+ Kg5 14. Ke6** (15. Nf7#) Kh6 Белые освободили поле h6 от чёрной ладьи и загнали туда чёрного короля. Мат неизбежен – **15. Kf6** (16. Nf7#) **g5 16.Nf5#**

В начальной позиции зашифровано поздравление сайту ChessStar с 10-летием. 1 – в центре, 0 скрыт в верхней части растянутого P. А длинное P – означает пожелание продолжи-и-ительного Роста сайту. (**автор**)

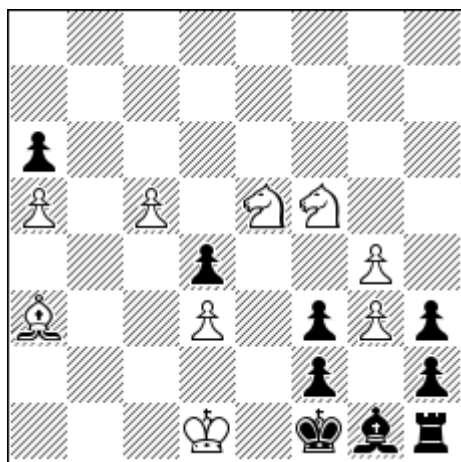
Ход конем сделан автором для противодействия черным, выбрав одного белого коня. Практически, с одним конем, целых шестнадцать ходов идет борьба белых за то, чтобы с темпом уничтожить черную ладью на поле h6, лишь с одной идеей – очистить его для черного короля, чтоб затем поставить ему там мат! При этом белые не должны забывать, что при всех этих наскоках черные не должны успеть разблокироваться.

Интересно и поучительно!

Автор задачи, «скромно», оставил незамеченным одно важное обстоятельство, что «в начальной позиции зашифровано» послание судьбе конкурса, фигура из трех *пешек* и белого короля – это единица в центре – **1**, а «P», образованная из оставшихся фигур – начальная буква слова **Prize**, то есть **1 Prize**.

Мои поздравления! За пожелания отдельное спасибо, Григорий!

1-3 Prize: № 2437 – Alexander Melnichuk (Russia)



#12

9+9

1.Nxf3? Kg2 2.N3h4+ Kf1 3.Kc2 Ke1? 4.Nf3+ Kf1 5.g5! Kg2 6.N3h4+ Kf1 7.g4! Ke1 8.Bb4+ Ke2 9.Ng3+ Ke3 10.Bd2#

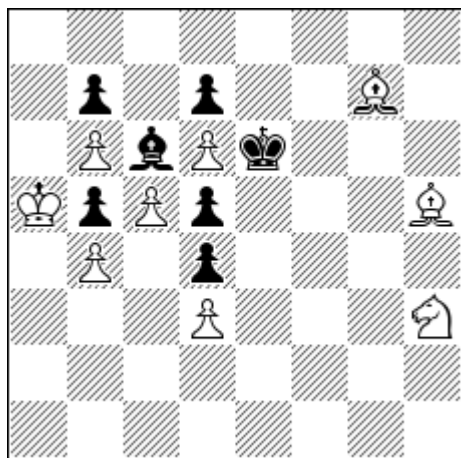
Но 3... Ke2! и мат только на 13-ом ходу: **4.Nxd4+ Ke1 5.Bb4+ Kf1 6.Ne6! Ke2 7.Nf4+ Kf1 8.Nxe3 Ke2 9.Nf4+ Kf1 10.Ba3! Ke1 11.Nhg2+ Kf1 12.Ne3+ Ke1 13.Bb4#**

1.Ng6! Kg2 2.Nf4+ Kf1 3.Kc2 Ke1 4.Bb4+ Kf1 5.Ng6! Kg2 6.Ngh4+ Kf1 7.c6! Ke2 8.Nxd4+ Kf1 9.Nhf5 Kg2 10.Ne3+ Kxe3 11.Bd6+ Kh4 12.Nxf3#
ММ (**автор**)

Я не приверженец наличия технических пешек в задаче, но в данном случае, подобные эстетические издержки оправданы, благодаря его содержанию! Ложным следом, начинающимся ходом 1.Nxf3, я бы не осмелился назвать, по той простой причине, что он завершается на десятом ходу, в то время как основное решение задачи в двенадцать ходов.

Интересное и типичное (в данном контексте это *не* недостаток) для задач-статистов, решение, завершающееся красивым правильным матом. Мои поздравления, Александр! Отличная работа!

Special Prize: № 2456 – Ralf Krätschmer (Germany)



#3

9+11

Отличный первый ход, предоставляющий черному королю дополнительно два свободных поля. Важно, что в начальной позиции, белые не запатованы, в противном случае, ход слоном был бы не столь неочевиден, и привлекателен! Удивительные круговращения то в одну, то в другую стороны демонстрирует чернополюный слон белых. Если у этой задачи было бы два полноценных варианта, то она смело могла бы занять более высокое место! Мои поздравления, Ральф!

1.Bf8 Ke5 2.Be7 Kf5 3.Bg5 Ke6

(3... Ke5 4.Bg6 Ke6 5.Sf4+ Ke5 6.Sh5 Ke6 7.Bh6 Ke5 8.Bg7+ Ke6 9.Sf4#)

4.Bg6 Ke5 5.Be7 Ke6 6.Sf4+ Ke5 7.Sh5 Ke6 8.Bf8 Ke5 9.Bg7+ Ke6 10.Sf4#

1... Kf6 2.Bh6 Ke5

(2... Kf5 3.Bg5 Ke6 4.Bg6 Ke5 5.Be7 Ke6 6.Sf4+ Ke5 7.Sh5 Ke6 8.Bf8 Ke5

9.Bg7+ Ke6 10.Sf4#) **3.Bg6 Ke6 4.Bg5 Ke5 5.Be7 Ke6 6.Sf4+ Ke5 7.Sh5 Ke6**

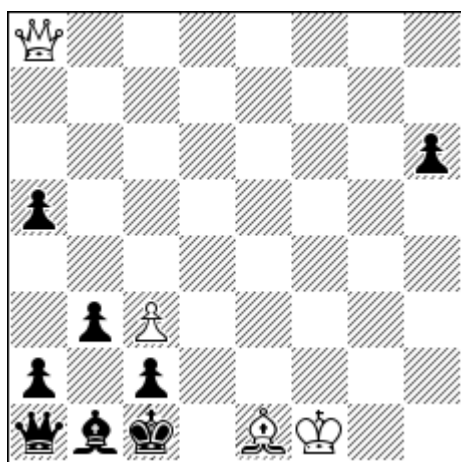
8.Bf8 Ke5 9.Bg7+ Ke6 10.Sf4#

(3... Kf6 4.Sf4 Ke5 5.Sh5 Ke6 6.Bf8 Ke5 7.Bg7 Ke6 8.Sf4#; 3... Ke5 4.Bg6 Ke6

5.Sf4+ Ke5 6.Sh5 Ke6 7.Bh6 Ke5 8.Bg7+ Ke6 9.Sf4#)

Rundlauf (Roundtrip) of the bishop g7 clockwise and counter clockwise. (**autor**)

1 НМ: № 2482 – B.Miloseski (Macedonia) & B. Djurasevic (Serbia)



#14

4+8

Практически, любой статической задаче присуща маневренная и длительная «борьба» за позиционное преимущество. В этих задачах, как правило, легко можно выявить этапы решения, и, чем ярче они выражены, тем задача выглядит привлекательней и запоминающейся.

Идея данной задачи не сложна. В связи с реальной угрозой 1...Kb2!, нужно белым немедленно парировать её, с темпом приближая своего ферзя к вражескому стану. Лишь в этом случае у белых появятся реальные шансы завершить атаку на черного короля.

1. Qh8! Kb2! 2.c4+ Ka3 3.Qf8+ Ka4 4.Qe8+ Ka3 5.Qe7+ Ka4 6.Qd7+ Ka3

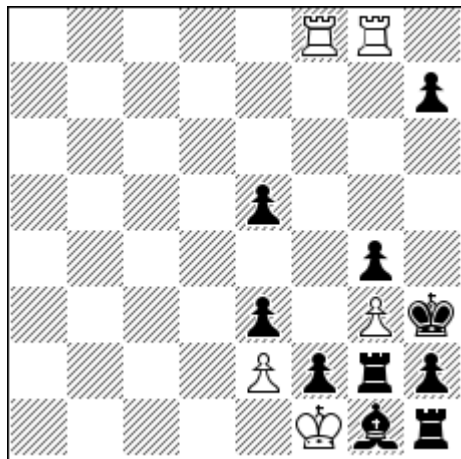
7.Qd6+ Ka4 8.Qc6 Ka3 9.Qc5 Kb2 10.Qe5 Kc1 11.Qe3 Kb2 12.Bc3

Ka3 13.Qc5 Ka4 14.Qa5#

10...Ka3 11.Qa5 Kb2 12.Bc3 Kc1 13.Bxa1 ~ 14.Qe1#

Не могу сказать, что задача меня сильно тронула, так как нет здесь изюминки, в отличие от задачи Евгения Фомичева. Подобные маневры белого ферзя давно известны, и они ценны, если привносят нечто новое. Это в стратегических задачах все бурлит, кипит, и горит ярким пламенем. Здесь же ситуация другая. Если игра *серая*, то обязательно завершение должно быть ярким и запоминающимся, чтобы как-то компенсировать эмоциональные затраты решателя!

2 HM: № 2497 – Mikhail Onishenko (Russia)



#10

5+10

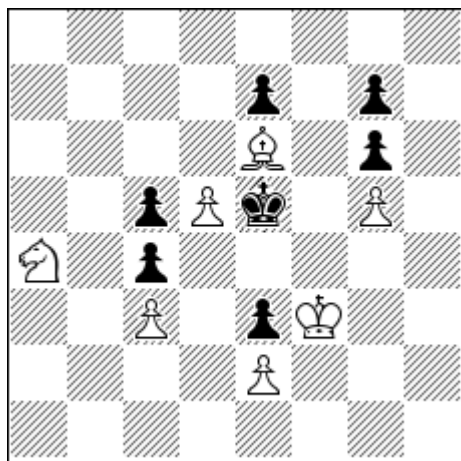
1.Rf5? Kxg3 2.Rxe5 Kf4 3.Rh5! 4.Rxh7 Kf4 5.Rh5 Rg3 6.Rf8 Ke4 7.Rc8 Kd4 8.Rc1(c2) R~ 9.Rhc5 ~ 10.R1c4#, но 1...e4!

Решение: **1.Rg5! 2.Rf4 h5** [2...Kxg3 3.Rgxc4 Kh3 4.Rh4 Kg3 5.Rfg4#, 2...h6 3.Rgxc4 h5 4.Rg5 Rxc3 (4...h45.Rxh4#) 5.Rxh5#] **3.Rxe4 Kxg3 4.Rxe3 Kh4 5.Ree5 Kg3** (5...Kh3 6.Rxh5 Kg3 7.Re3 Kf4 8.Rhe5, 5...g3 6.Rg8 Kh3 7.Rxh5#) **6.Rgf5 Kh4(h3) 7.Rxh5 Kg3 8.Re3 Kf4 9.Rhe5-zz, 9...g3** (9...Rg3 10.R3e4#) **10.R3e4#, 4...Kf4 5.Ree5...** (5.Rge5? h4!) **5...Kg3 6.Rgf5 Kh~ 7.Rxh5 Kg3 8.Re3.**

Правильный мат с активным блокированием. (автор)

Интересная схема. Я пробовал эту задачу улучшить и старался обойтись без взятий черных пешек. Мне кажется, есть варианты улучшить задачу, так как структура задачи позволяет это сделать. Сейчас же слишком много взятий черных пешек. Из четырех, потенциально *живых* пешек, трое были заживо съедены, прожорливыми ладьями, что не совсем смотрится в эстетическом плане. Но, невзирая на эти *огрехи*, игра двух ладей носит интересный характер, завершающийся правильным матом!

3 HM: № 2454 – Mihail Croitor (Moldova)



#10

7+7

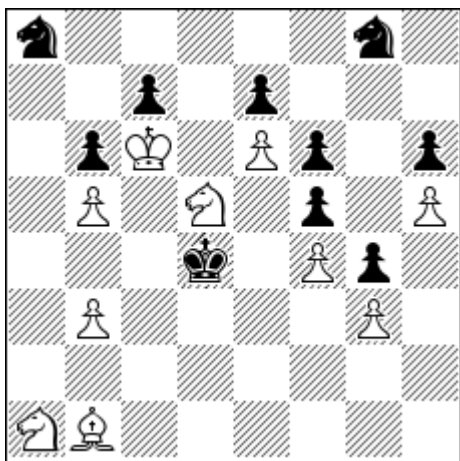
1.Nb6! (псевдоугроза 2.Nxc4#)

1...Kd6 2.Na8 Ke5 3.Nc7 Kd6 4.Nb5 + Ke5 5.Kg4 Ke4

6.Na3 K5 7.Nc4 + Ke4 8.d6 e4 9.Bf7 d5 10.Bxc6 # (автор)

В этой задаче все предельно ясно. Ход белой пешкой на поле d6 придает динамику черным фигурам. Мат с активным блокированием! По структуре напоминает одну известную задачу, правда, в ней апогеем решения было слабое превращение.

№ 2476 – Wilfried Neef (Germany)



#10

10+10

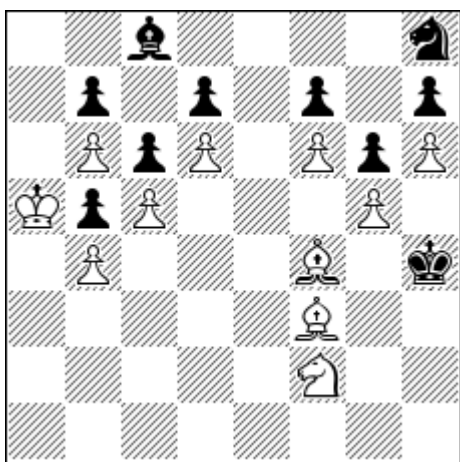
1.b4 Kc4 2.Bc2 Kd4 3.Nb3 Kc4 4.Nc1 Kd4 5.Bd1 Kc4
6.Be2 Kd4 7.Nb3 Ke4 8.Na1 Kd4 9.Nc2 Ke4 10.Nc3#

Интересное взаимодействие коня, с возвратом на прежнее место и, с зигзагообразными ходами, слона.

Патовая позиция черных всегда ограничивает свободу выбора первого хода для белых фигур, и, как следствие, нахождение его для решателя резко облегчается. Проведем небольшой анализ: видно, что слоном играть нельзя из-за пата, если сыграть конем, который находится на поле a1, то король ходом Kd3 вырывается на свободу. Далее, также видно, что если сыграть конем на d5, то также король покидает матовую зону ходами Kc3

или же Ke3. Поэтому остается только один вариант: ход пешкой, которая находится на поле b3! Как видите, мы с легкостью нашли первый ход путем простой логики, а все из-за того, что область поиска крайне ограничена, из-за патовой позиции.

№ 2480 – Ralf Krätschmer (Germany)



#13

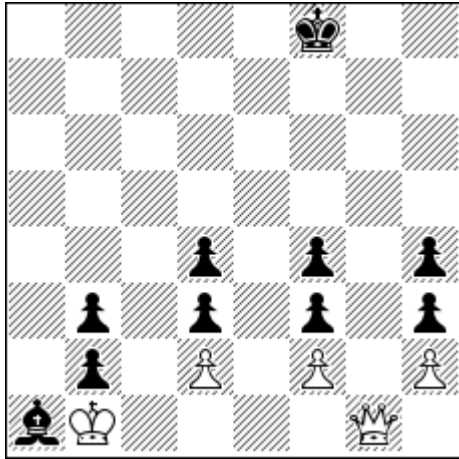
11+10

1.Ne4 Kh3 2.Be5 Kh4 3.Bg3+ Kh3 4.Bh1 Kg4 5.Bg2 Kf5 6.Bf3 Ke6 7.Nf2
Kf5 8.Nh3 Ke6 9.Bh2 Kf5 10.Bf4 Ke6 11.Ng1 Kf5 12.Ne2 Ke6 13.Nd4#

И здесь та же история, что и в предыдущей задаче Вильфрида – патовая позиция. Черные фигуры напрочь заблокированы и безучастно наблюдают за участием своего несчастного короля, у которого нет выбора для защиты своей персоны, он полностью отдался судьбе и безмолвно движется к своей гибели, в то время как белые, спокойно перегруппировывают свои силы для нанесения смертельного удара черному королю.

Вот такие ассоциации вызывает у меня задача Ральфа. :-)

Здесь так же белый король заблокирован как и в предыдущей задаче этого автора.

№ 2500 – Michael Schlosser (Germany)

#10

5+10

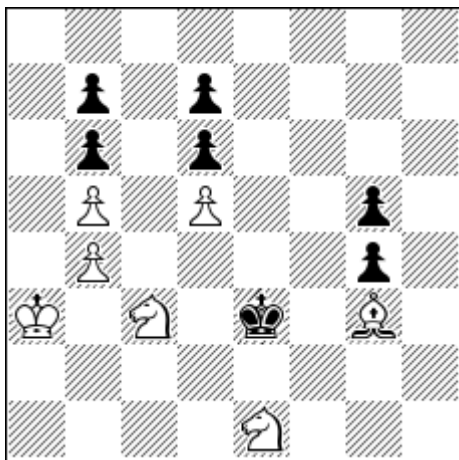
a)

1.De1 Kf7 2.De5 Kf8 3.De6 Kg7 4.De8 Kf6 5.Dd7 Ke5 6.Dc6 Kf5 7.Dd6 Kg5
8.De6 Kh5 9.Df6 Kg4 10.Dg6#

b)

1.Dg7 Kd6 2.Db7 Kc5 3.Da6 Kd5 4.Db6 Kc4 5.Dd6 Kb5 6.Dc7 Ka6 7.Db8
Ka5 8.Db7 Ka4 9.Db6 Ka3 10.Da5#

Подобные маневры ферзя, для завлечения короля в матовую зону, давно известны, правда, в этой задаче они осуществлены в форме близнецов. О таких задачах, с аналогичными решениями, я писал выше. Нет, к сожалению, искорки и новизны! Если мы не будем привносить нечто новое в шахматную композицию, то в скором времени эта область шахматного искусства может превратиться в некую серую и неподвижную сущность, интерес к которой резко упадет.

№ 2498 – Wilfried Neef (Germany)

#11

7+7

1.Ka2! Kd2 2.Kb2 Ke3 3.Kc2 Kd4 4.Sg2 Kc4 5.Se3 Kd4 6.Sg4 Kc4 7.Ld6
Kd4 8.Le5 Kc4 9.Se3 Kb4 10.Ld6 Ka5 11.Sc4#

1... Kd4 2.Kb3 Ke3 3.Kc2 Kd4 4.Sg2 Kc4 5.Se3 Kd4 6.Sg4 Kc4 7.Ld6 Kd4
8.Le5 Kc4 9.Se3 Kb4 10.Ld6 Ka5 11.Sc4# (автор)

Задача-блок! Если король черных сыграет 1... Kd4, то белые ответят 2.Kb3!, а на ход 1... Kd2 у белых заготовлен ответ 2. Kb2! Единственное поле, откуда можно попасть на поля b3 и b2 – это поле a2. Следовательно, первым ходом короля будет 1.Ka2!

Задача не двухвариантная, так как с третьего хода, решение второго варианта по сравнению с первым, полностью повторяется.