



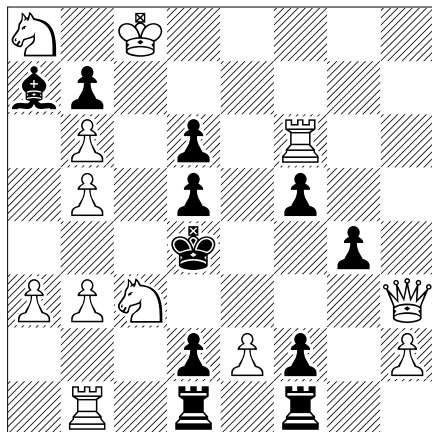
## Альбом России по шахматной композиции

В середине августа 2011 года вышел в свет долгожданный **Альбом России 2007-2009** – сборник лучших произведений шахматной композиции отечественных авторов.

Приятно отметить, что в сборник были отобраны произведения двух представителей Самарской области – Анатолия **Ошевнева** (6 задач) и Александра **Сыгурова** (31 задача).

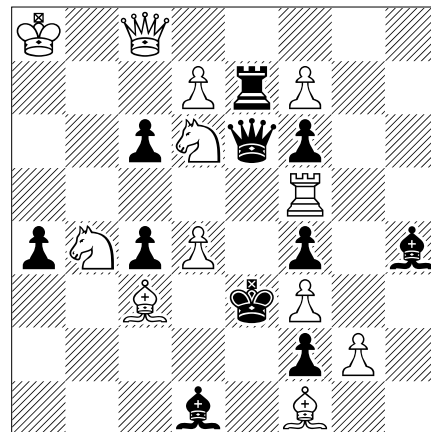
Познакомьтесь с лучшими (по мнению судей, конечно!) произведениями самарских авторов.

№ 1. Александр Сыгуров  
Чемпионат Москвы, 2007  
2 место



Мат в 3 хода

№ 2. Александр Сыгуров  
Чемпионат Москвы, 2008  
1 место



Мат в 4 хода

№ 1. 1. ♖h8!! – создавая грозную батарею и угрожая 2. ♜:d6+ ♔e3 3. ♕e5#, 2... ♔c5 3. ♜:d5#, 1... ♔c3 2. ♜f7+! ♔c2 3. ♕b2#, 2... d4 3. ♜c7#, 1... ♔c5 2. ♜:f5! – 3. ♜:d5#, 1... ♔e5 2. ♜g6+! ♔f4 3. ♕d4#, 1... ♔e3 2. ♜e6+! ♔f4 3. ♕h6#.

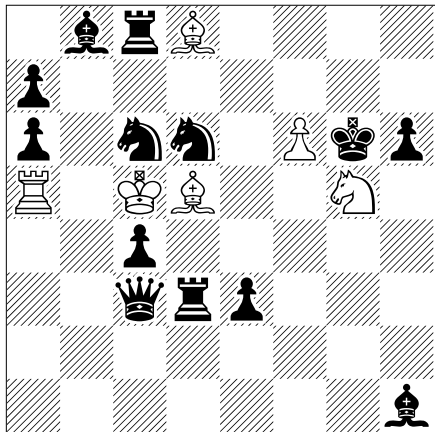
Сложный синтез геометрических тем: звездочки черного короля на первом ходу и креста белой ладьи на втором ходу.

№ 2. Иллюзорная игра: 1... ♜:d7 2. ♕:d7 ♕:d6 3. ♕:d6 ♘:f3 4. ♕:f4#, 1... ♜:f7 2. ♕e8 ♜e7 3. ♕:e7 ♘:f3 4. ♘c2# - казалось бы, вот для чего стоит белый ферзь, однако это далеко не так!

1. ♕a6! – 2. ♘:c4+ ♕:c4 3. ♕:c4 – 4. ♕d3#, 1... ♜:d7 2. ♘d5+! ♕:d5 3. ♜e5+! fe 4. ♘f5#, 1... ♜:f7 2. ♘:c4+! ♕:c4 3. ♘d5+! cd 4. ♕e6#, 1... c5 2. ♜e5+! fe 3. ♘f5+! ♕:f5 4. ♘d5#, 1... ♕:d6 2. ♕:c4 ♕b8+ 3. ♔:b8 – 4. ♕d3#.

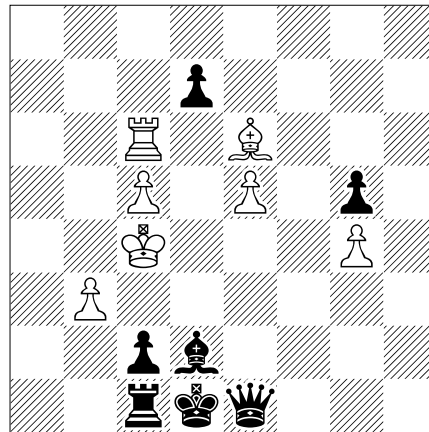
В решении с помощью жертв белых фигур предварительно перекрываются линии, с которых черный ферзь мог бы контролировать матовые поля.

№ 3. Анатолий Ошевнев  
«Уральский проблемист», 2009  
1 приз



Кооперативный мат в 2 хода  
b) ♕d5=♘d5

№ 4. Анатолий Ошевнев  
«The Macedonian Problemist»  
2009



Кооперативный мат в 2 хода  
Circe  
b) ♕e6=♘e6

№ 3. a) 1. ♖c7? ♜:d6 2. ♘d4 ♕f7+ 3. ♖:f7, 1. ♕c7 ♜:c6 2. ♘e4 ♕f7#,  
b) 1. ♕c7? ♜:c6 2. ♘e4 ♘f4+ 3. ♕:f4, 1. ♖c7 ♜:d6 2. ♘d4 ♘f4#.

Напомним, что в жанре кооперативного мата стороны совместными усилиями ставят мат черному королю.

В № 3 представлен целый букет современных тем кооперативного жанра: перекрытие Гримшоу на поле c7 (взаимное перекрытие ладьи и слона), самосвязывание и развязывание белых фигур. Сами варианты завершаются **правильными матами**, т.е. такими финалами, в которых каждое поле недоступно черному королю по одной единственной причине – оно либо атаковано один раз белыми или заблокировано собственной фигурой. Такие финалы особенно ценятся в шахматной композиции.

№ 4 – задача так называемого сказочного жанра. Он характеризуется изменением каких-либо условий по сравнению с обычными шахматами. В данном случае использовано сказочное условие «Circe». Его суть в том, что **побитая фигура** возвращается на свое место в первоначальной расстановке на шахматной доске (пешка возвращается на поле по линии взятия), а если соответствующее поле занято, то фигура снимается с доски. Например, если в № 4 черный ферзь возьмет белую пешку e5, то она сразу после взятия возродится на поле e2.

№ 4. a) иллюзорная игра: 1... ♕d5 2.dc (♖h1) 2... ♕f3#,  
1.d5+! ♕:d5 (♙d7) 2.dc! (♖h1) 2... ♕f3#, 1.dc (♖h1) ♕d5 2.???  
b) 1... ♖d6 2.de (♘b1) 2... ♘c3#,  
1.d6! ♖:d6 (♙d7) 2.de (♘b1) 2... ♘c3#, 1.de (♘b1) 2.???

Своеобразное представление популярной в шахматной композиции **темы пикеннини** – игры черной пешки на все 4 доступных ей поля. С помощью жертвы пешки черные передают очередь хода белым, после чего проходит вариант иллюзорной игры.

Александр Сыгуров,  
г. Похвистнево, Самарская обл.