

TENSOR™ CHESS

ШАХМАТЫ ТЕНЗОР™

Задачи



©Tensor™ Chess LLC 2008
Патент заявлен

Условные обозначения, применяющиеся в задачах

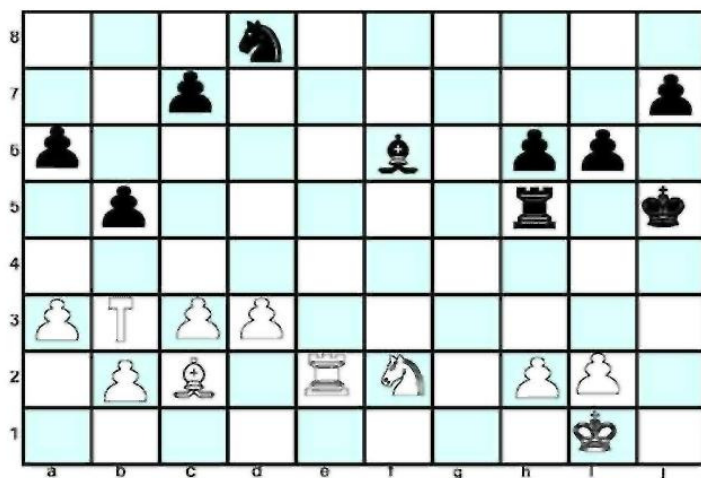
Фигура Сокращенное обозначение

	Пешка	P
	Конь	N
	Слон	B
	Монстр «Тензор»	T
	Ладья	R
	Ферзь	Q
	Король	K
	Взятие	x
	Шах	+

Символ «;» отделяет ходы белых от ходов черных.

Ходы белых показаны *слева*, а ходы черных – *справа*.

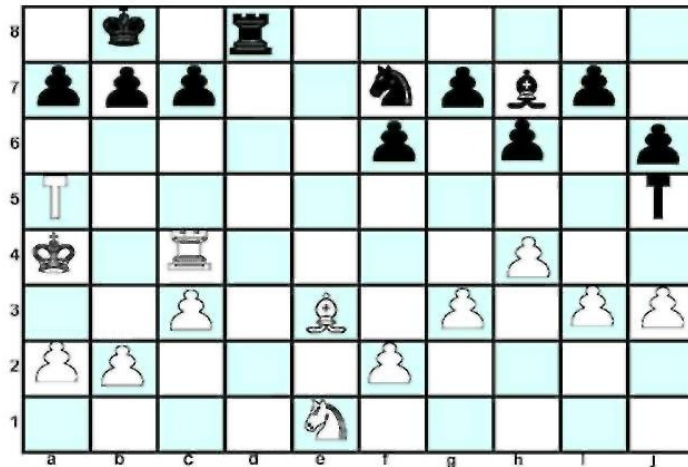
Если применяется отскакивание или выталкивание, отмечаются обе фигуры, задействованные в маневре, а также поля, на которые передвигается каждая фигура.



Задача 1: Белые начинают и добиваются размена фигур в три хода.

Решение:

1. P*i*4 + ; K*x*p
2. B*b*3. T*f*7: Ход черных
3. B*x*h5

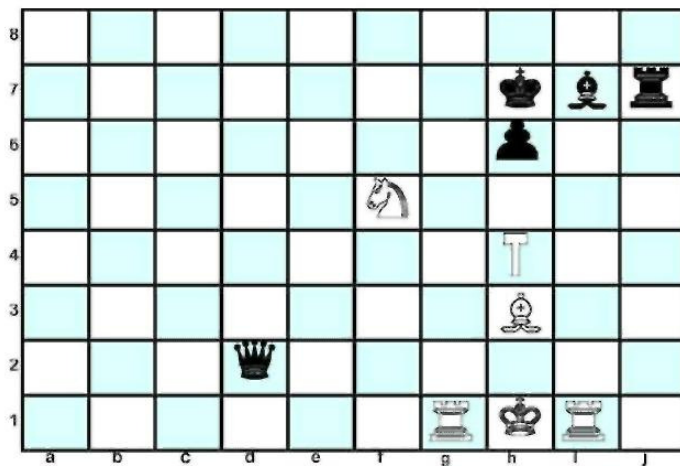


Задача 2: Черные начинают и добиваются размена фигур в три хода.

Решение:

- 1....; P*b*5+
2. K*x*P ; B*f*1 (в результате отскакивания)
3. Ход белых; B*x*R

Примечательно, что в ситуации, когда ...; B*j*5. позиция T*f*1 могла бы позволить пешке прикрыть позицию белых, встав на i4.



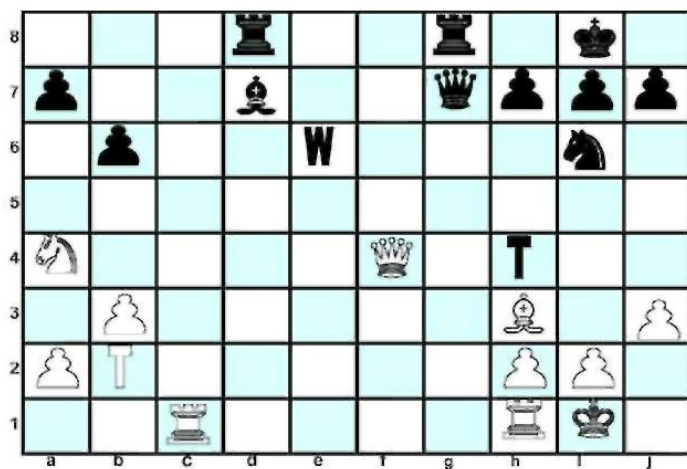
Задача 3: Белые ставят мат в два хода.

Два решения:

1. Nh4. Tj5+; Kh8 или i8
2. Rg8 мат

или

1. Nh4. Tf5 + ; Kh8
2. Ni6 мат



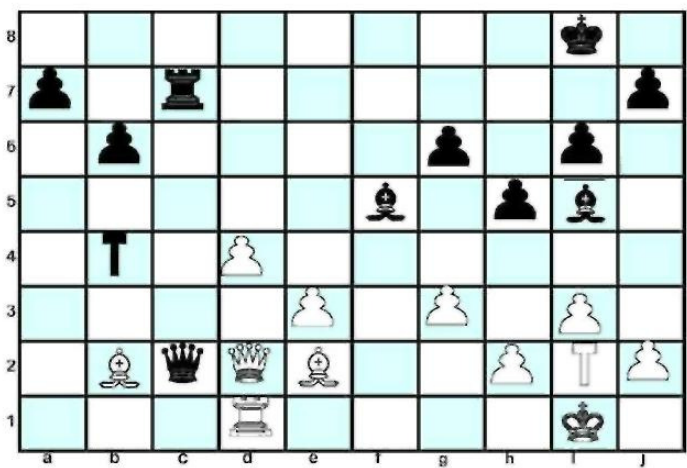
Задача 4: Черные начинают и выигрывают.

Решение (выигрыш фигуры):

1. ...; Bxh3
2. Rxh3: Ng2+ (в результате отскакивания)
3. Перемещается К; Nxf4

Более удачное решение

1. ...: Bxh3
2. Rxh3; Qi5 +
3. Kjl; Qi2 мат



Задача 5: Черные играют и выигрывают слона в три хода.

Решение:

1. ...: Bf8

2. Qxc2; Rxc2 и выигрывает одного из Слонов в следующем ходе

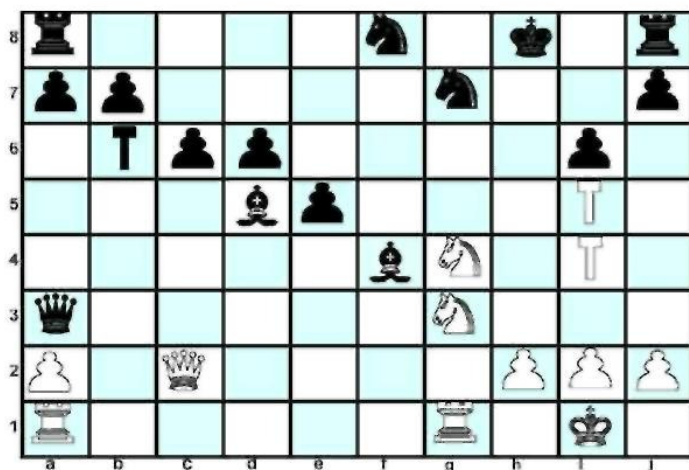
Этого же можно добиться в четыре хода:

1. ...: Qxd2

2. Rxd2; Bf8

3. Rd1 ; Rc2

4. Ход белых; Rxb2 или e2



Задача 6: Белые ставят мат в два хода.

Решение:

1. Nf5, Tg6+ (N выталкивает T); Kg8 (единственный ход, потому что Q может перепрыгнуть через T на g6 и, таким образом, блокирует К, который не может уйти на f8)

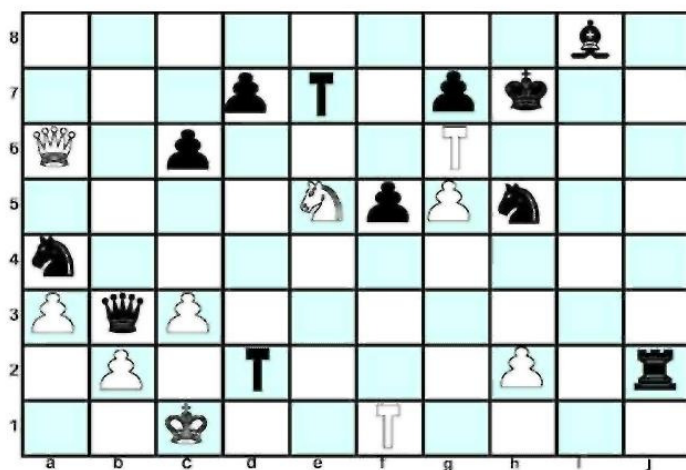
2. Nf4, Th6 мат (второй N выталкивает второго T)

Возможен также мат в три хода:

1. Qh7 + ; Nxh7

2. N на поле g4 идет на g6 через T на i5+; К переходит на g8 или i8

3. N на поле g3 переходит на i4, T на i4 выталкивается и переходит на h6. Мат.



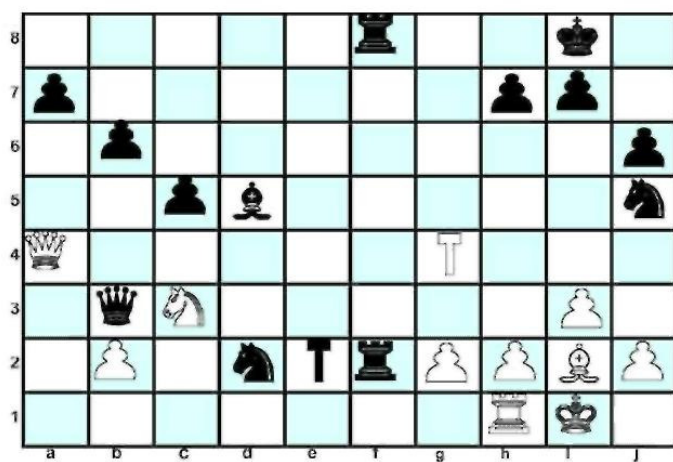
Задача 7: Белые начинают и выигрывают.

Решение:

Мат ставится всего в один ход: Qf1 , Tj5

Примечание: Если бы черный Т, который стоит на е7, стоял бы на е6, он мог бы защитить короля, перепрыгнув по диагонали на i6.

Примечание: Черные угрожали матом в позиции Qxb2.

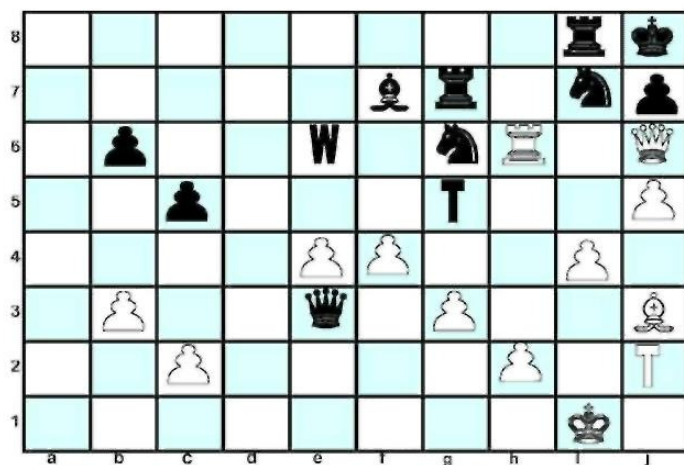


Задача 8: Белые играют и выигрывают.

Решение:

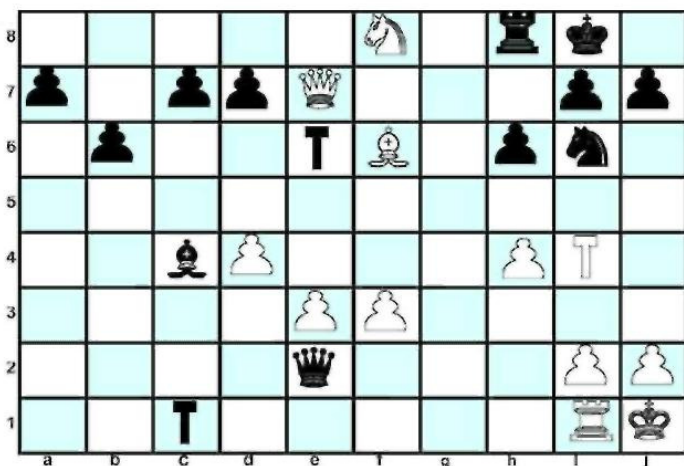
Еще один мат за один ход.

1. Qg4. Tg8



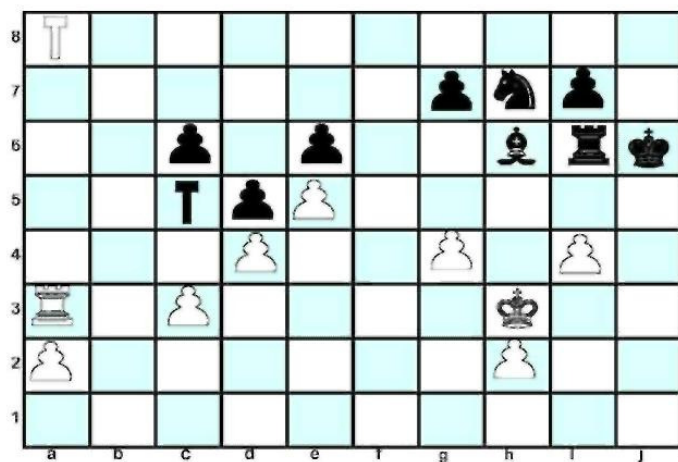
Задача 9: Белые начинают и ставят мат в два хода.
Решение:

1. Qxj7+: Kxj7
2. Tj6 мат



Задача 10: Черные начинают и ставят мат в два хода.
Решение:

1. Bxi2 (в результате отскакивания)+; Rxi2
2. Qc4 мат

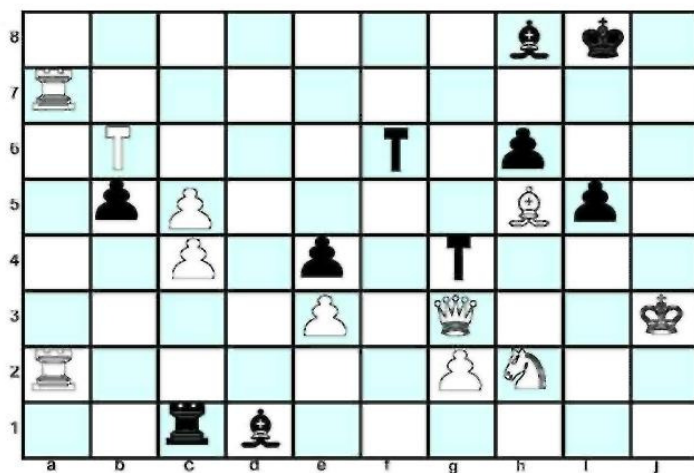


Задача 11: Белые ставят мат в два хода.

Решение:

1. Ra8. Tj8 + ; Ki5
2. Bj5 мат

Примечание: Существуют моменты, когда фигуры перемещаются отскакиванием или выталкиванием.



Задача 12: Черные начинают и выигрывают.

Без учета безуспешных попыток защиты, данный вариант предполагает мат в два хода.

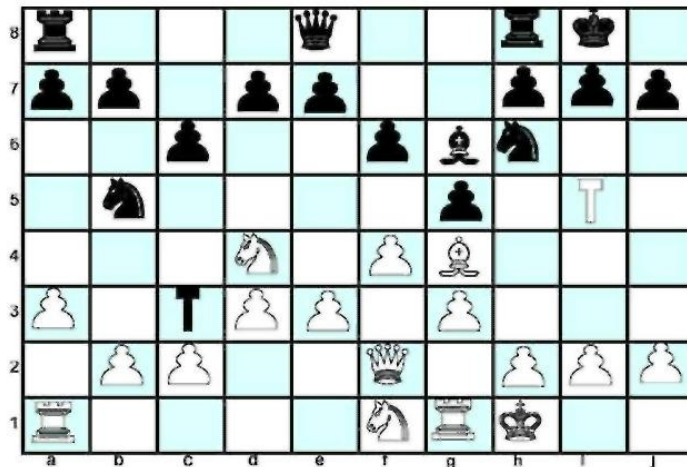
Решение:

1. ...; Bg4, Tj1 +
2. Ki4; Rj4 мат

Примечание: Если бы ход был за белыми, атаке черных можно было бы помешать, заняв позицию Txg4.

Примечание: Если бы не было первого шаха, В черных мог бы быть взят тремя фигурами, когда он переместился на g4.

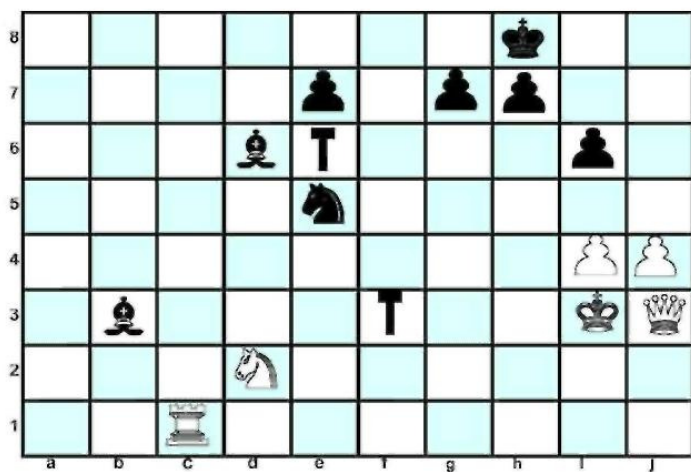
Интересно то, что ход черных $Vxh5$ + не работает. Белый N обеспечивает защиту на $i4$, черный К идет на $j1+$, а затем белый Т, который находится на $b6$, переходит на $j2$ с помощью последовательного перепрыгивания по прямой и становится в защиту.



Задача 13: Черные начинают и выигрывают.

Решение:

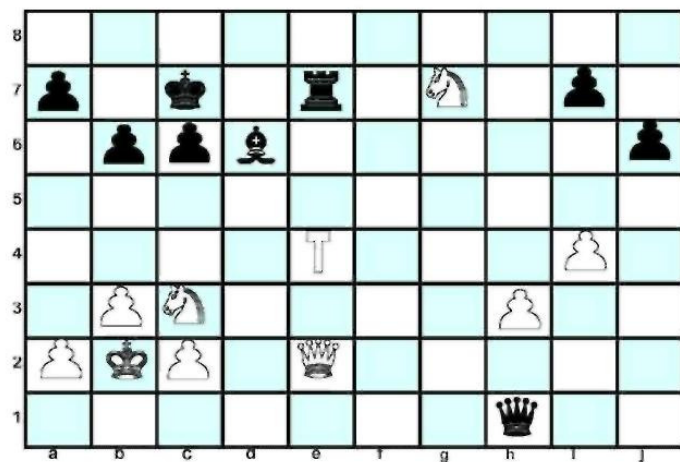
1. ...; $Nc3$, Т на $c3$ переходит на $e4+$ (Белый К сейчас находится под шахом от черного В, благодаря отскакиванию Т на поле $e4$.)
2. Если К находится на поле $i1$ или N на поле $f3$ или В на поле $f3$; NxQ (в результате отскакивания)
3. Если Q находится на поле $f3$ (наилучший вариант?); VxQ



Задача 14: Черные начинают и ставят мат в два хода.

Решение:

1. ...: Nf3. Th2 +
2. Kf2; Bh2. Tf1 Мат

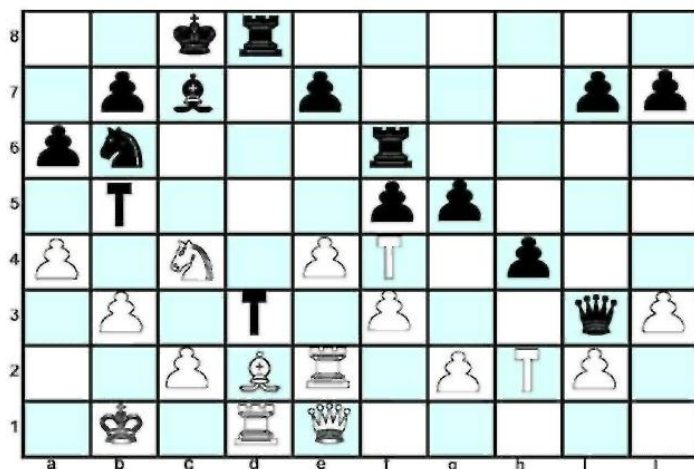


Задача 15: Белые начинают и получают значительный перевес.

Решение:

1. Qe4, Te6 + ; RxN
2. QxQ

Примечание: Если бы белый Q начал, например, с поля h4, то решение осталось бы таким же.

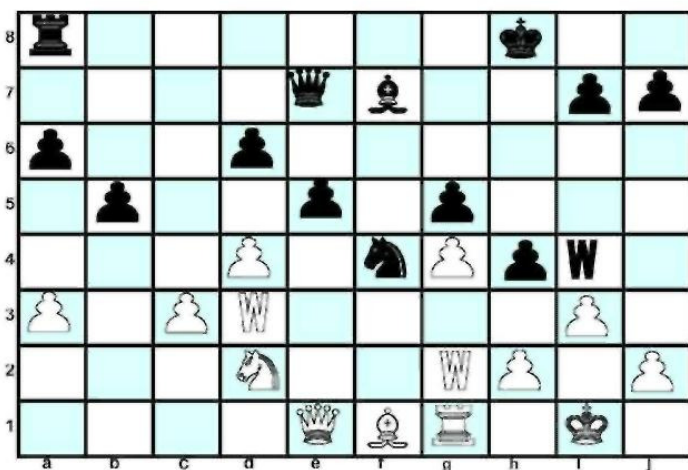


Задача 16: Белые начинают и получают значительный перевес.

Решение:

1. Bf4. Td6 (выталкивается)+(выталкивание N): Nxс4
2. Vxi3 (через перескок)

Черные могут попытаться спасти своего N или взять белого В. Однако заметьте, что, кроме того, что белые взяли Q черных, белый Т на h3 теперь угрожает обоим Т противника по нескольким ортогональным направлениям. Заметьте также, что в начале хода белые не имели ни одной фигуры, находящейся далее своего четвертого ряда.



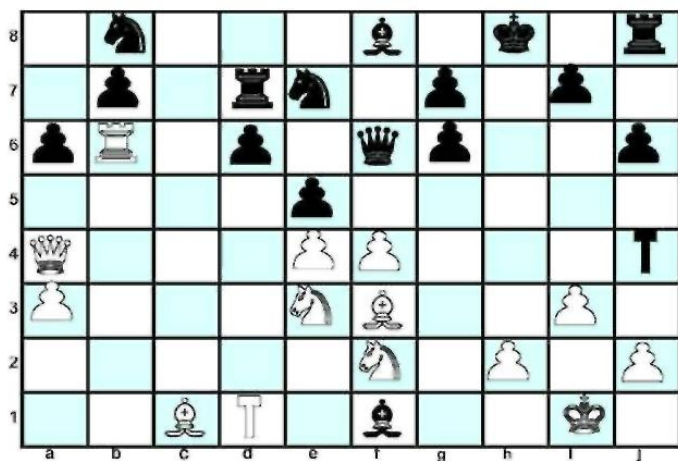
Задача 17: Черные начинают и ставят мат в пять ходов

Решение:

1. ...; Bi4, Th3+ (В отскакивает от Т на поле, где расположен N, затем отскакиванием объявляет шах королю)
2. Kh1; BJ3 +
3. Ti2; Tj1 (xi2)+
4. Ki1; Tb3+ (Т перемещается прыжками по прямой, а N находится в позиции, откуда он отскакиванием объявляет шах королю.)

5. Kjl; B14 мат

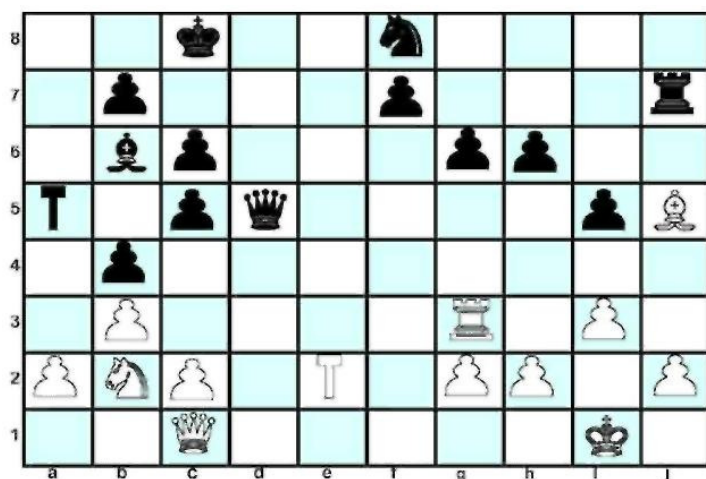
Примечание: К концу комбинации и черный В и черный Т вернулись на те поля, которые они занимали в начале комбинации. Черный N делает шах дважды, не двигаясь. Кроме того, возможно, впервые за всю историю игры, Т перепрыгивает через К противника, обеспечивая шах и мат.



Задача 18: Белые начинают и выигрывают.

Решение:

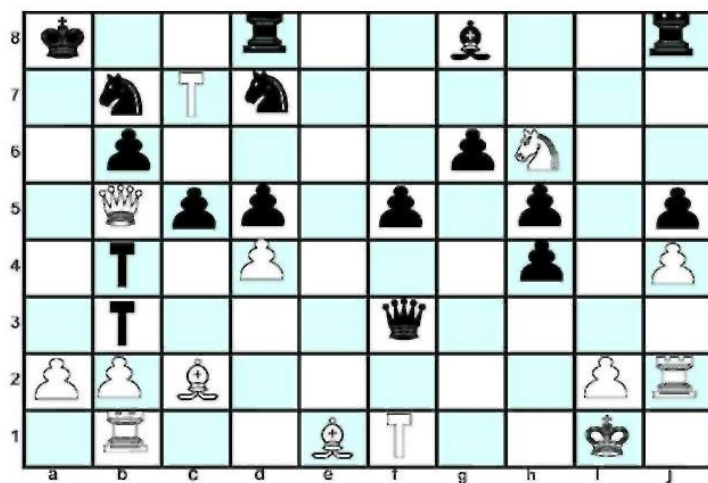
1. N на e3 g4 (незвизая на очевидную ситуацию NxВ, которая не позволяет белым добиться рамена фигур.)
Если ...; Qf7
2. Bd1. Tb3; Pd5
3. Rb3, Th3+; Kg8 или i8
4. Rh3, Th6 мат (ход N)
Если ...; Qe6
2. Bd1, Tb3; Nd5
3. Rb3, Th3 + ; Kg8 или i8
4. Rh3, Th6+; QxN
5. NxQ мат
Если ...; Bb5 2.
1. Qd1, Tb3 выигрывает черного Q



Задача 19: Белые начинают и выигрывают.

Решение:

1. Bi6; ходит R
2. Be2. Td3; Qe6
3. Bd3, Tf5



Задача 20: Белые начинают и выигрывают.

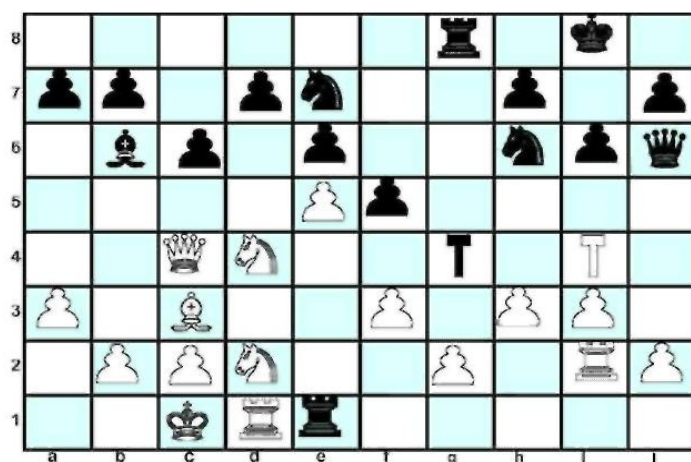
Решение:

- 1.Qa6 + ; Kb8
- 2.Rj3; Qf4
- 3.T из c7 на g3 перепрыгиванием по диагонали

На 2-ом ходе белые вынуждают черного Q уйти на поле, из которого он ставит «вилку» белым K и N. Затем белые монстры делают серию диагональных прыжков, перепрыгивая

наконец через черного ферзя и блокируя его. Это позволяет В, находящемуся на e1, атаковать черного Q.

Примечание: Белые отказываются взять черного Т на b4.



Задача 21:

Черные начинают и выигрывают.

Решение:

1....; Bxd4

2.Bxd4: R на g8xd4 (в результате отскакивания)

3.Qxd4; Rxd1

4.Kxd1: Ng4, Tf2-

5.Qxg4: Pxd4

Или если 5: любая пешка берет N на g4, QxQ (в результате отскакивания)