

МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ

Выпуск №6

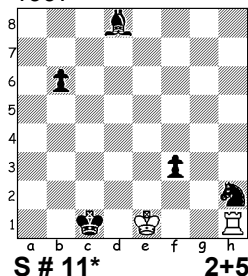


В следующих нескольких выпусках я хочу рассказать о задачах со сказочными условиями.

Например, Maximummer, о котором я уже писал недавно: чёрные обязаны делать геометрически самые длинные ходы. Условие больше ста лет, и по количеству составленных с ним задач оно уступает лишь задачам с Circe.

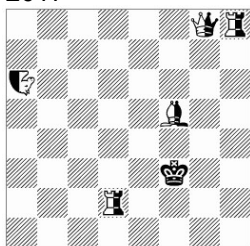
Приведу ещё один пример с Maximummer. Он, как и большинство задач с этим условием, на обратный мат.

№1. U.Heinonen
1997



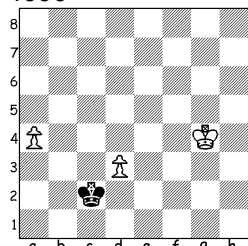
Maximummer

№2. Petko A.Petkov
2017



HS = 3 Ghost Chess
b)nNh8, c)nBh8
Nightrider a6

№3. M.Caillaud
1996



Circe Parrain

№1. 1...♙h4#. 1. ♚g1 ♙h4 2. ♜g3 ♙d8 3. ♛f2 ♙h4 4. ♛g1 ♙d8 5. ♜g6 ♙h4 6. ♜f6 ♙e1 7. ♜:b6 ♙a5 8. ♜b1 ♛d2 9. ♛f2 ♙d8 10. ♜d1+ ♛c3 11. ♛e1 ♙h4#.

Гораздо менее известно такое сказочное условие, как Ghost Chess. При этом условии взятая фигура снова появляется на поле взятия, если взявшая её фигура с этого поля уходит.

В следующей задаче автор, используя это условие и всего шесть фигур, создаёт сложный комплекс.

№2. a) 1.n ♜h6 n ♜:a6 2.n ♜g3+ hn ♛:g3 3.hn ♜d3+ hn ♙:d3= ;
b) 1.n d6 n :f5 2.n ♜g4+ hn ♛:g4 3.hn c2+ hn ♜:c2= ;
c) 1.n ♙c3 n ♙:d2 2.n ♜g2+ hn ♛:g2 3.hn ♙e4+ hn :e4= .

(Понимаю, и позиция, и решение выглядят тяжеловато, но это, вроде, лучшая задача в альбоме ФИДЕ за тот период, хотелось её показать.)

В близнецах Форсберга в трёх полностью аналогичных решениях создаются три идентичных взаимных пата с использованием условия Ghost Chess.

Любой ход короля нелегален, так как на поле, с которого он уходит, появляется нейтральный ферзь с шахом.

Half-neutral фигуры могут из нейтральных, например, при ходе белых становиться белыми (при ходе чёрных – чёрными), а при следующем ходе этой Фигурой (как король в этой задаче) возвращаться в нейтральное состояние. Кстати, если есть какие-то вопросы о прочитанном, пишите на адрес kocigor@yandex.ru.

Помогу, чем смогу.

Кстати, Ghost Chess чем-то напоминает Circe, в частности Circe Parrain.

О Circe расскажу в следующем выпуске, а сейчас задача с ParrainCirce, о котором я уже рассказывал.

№3. 1. ♖b3 d4 2. ♗:a4 d5(p.a5) 3. ♗:a5 d6(p.a6) 4. ♗:a6 d7(p.a7) 5. ♗:a7 d8♞ (♞a8)♠, 1. ♗:d3 a4(p.d4) 2. ♗:d4 a6(p.d5) 3. ♗:d5 a7(p.d6) 4. ♗:d6 a8♞(p.d7) 5. ♗c7 d8♞♠.

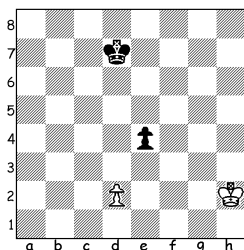


Выпуск №7

Условие, с которым составлено больше всего задач – это Circe.

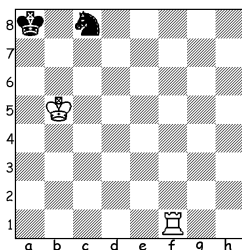
В классическом Circe, предложенном Pierre Monreal в 1967 году, взятая фигура (кроме королей) не снимается с доски, а возвращается на поле (если оно свободно), занимаемое ею в расстановке фигур перед началом партии. Ладьи и кони возвращаются на поля того цвета, на котором они были побиты. Пешка возвращается на линию, на которой был взята. Сказочные фигуры на поля превращения на линии взятия.

№1.A.H.Knist
1970



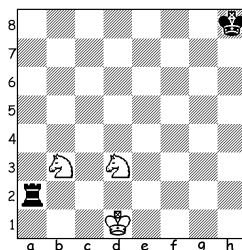
H # 6 Circe

№2.J.J.Loie
1978



Ser-H # 13 PWC

№3.E.Hansen
2000



**H # 4
Chameleon Circe**

№1. 1. e3 d4 2. e2 d5 3. e1♞ d6 4. ♞e7 de(♞d8) 5. ♞f8 e8♞+ 6. ♞:e8(♞d1) ♞d7#.

Circe оказалось настолько популярным, что почти сразу начали появляться его новые разновидности, связанные с местом возрождения взятой фигуры или видом возрождения. Так, в 1975 Umberto Castellari предложил Platz Wechsel Circe (PWC). В PWC взятая фигура (кроме короля)

перемещается на поле, которое только что покинула берущая фигура.

№2. 1. ♖e7 2. ♖f5 3. ♖g3 4. ♖:f1(♜g3) 5. ♖e3 6. ♖f5 7. ♖:g3(♜f5) 8. ♖h5 9. ♖g7 10. ♖:f5(♜g7) 11. ♖e7 12. ♖c6 13. ♖b8 ♜a7#.

В Diagram Circe взятая фигура возрождается на клетке, занятой ею в диаграммной позиции, в Symmetry Circe - на поле, симметричном полю взятия относительно центра доски, Couscous Circe - на поле возрождения взявшей фигуры, а Super Circe на любом свободном поле.

№3. Chameleon Circe - после взятия взятая фигура превращается в другую по циклу ♜-♖-♙-♜-♙..., возрождение происходит на поле превращенной фигуры.

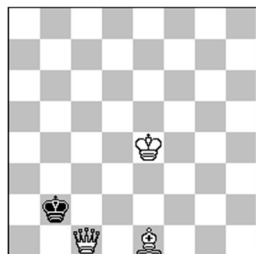
1. ♜a3 ♖a5 2. ♜:d3(w♙f1)+ ♙:d3(b♜d8) 3. ♜:a5(w♙c1) ♙h7 4. ♜a8 ♙b2#.



Выпуск №8

№1.D.Innocenti

1989-91



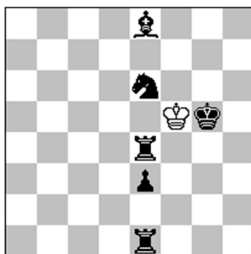
H # 2,5

Anti Circe

Cheylan

№2.J.Lorinc

1996

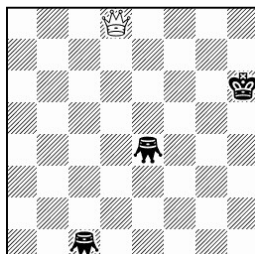


Ser-H # 3

Anti Circe

№3.K.Wenda

2002



Ser-H = 6

Anti Circe type

♙ – Grasshopper

№1. 1... ♙b4 2. ♖a2 ♜b2 3. ♖a3 ♜a2#, 1... ♜c4+ 2. ♖c3 ♙d2 3. ♖d3 ♙c3#.

В одном решении матует ферзь, в другом – слон, при этом оба мата – ба-тарейные!

В 1970 году Fernand Calvet предложил условие Anti Circe. В Anti Circe после взятия берущая фигура (включая королей) ставится на поле, занимаемое ею в расстановке фигур перед началом партии, обязательно свободное – иначе взятие нелегально (расстановка фигур определяется как в Circe).

№2. 1. ♖h4 2. ♗a1 3. ♗a8 ♘g4#, 1. ♖h5 2. ♗b1 3. ♗b8 ♘g5#, 1. ♖h6 2. ♗c1 3. ♗c8 ♘g6#.

Аналогично Circe появились новые варианты Anti Circe с различными перестановками берущей фигуры после взятия: Diagram Anti Circe, Symmetry Anti Circe, File Anti Circe и другие. Кстати, различают 2 типа Anti Circe: Calvet и Cheylan. В Anti Circe Cheylan, в отличие от Calvet, не разрешены взятия на полях возрождения.

№3. 1. ♖h5 2. ♘g4 3. ♖f3 4. ♖e2 5. ♜e1 6. ♖d1 ♜d3=.

