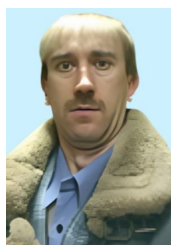


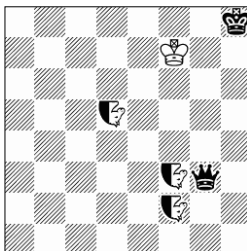
МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ



Нейтральные фигуры были предложены основоположником «сказочных шахмат» Томасом Р.Доусоном ещё 110 лет назад. При ходе белых ими могут играть белые, при ходе чёрных – чёрные.

№1.Л.Грольман

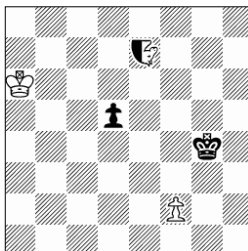
1999-2001



Н # 2

№2.Л.Грольман, А.Елизаров

2010

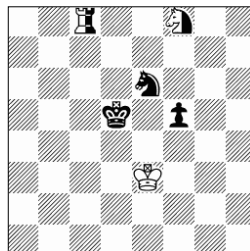


Н # 3

Circe Parrain

№3. J.Golha

2007



Н # 3

Circe Parrain

b) ♠>f7, c) ♔>b6

№1. 1. ♖b5+ ♕f8+ 2. ♔d6+ ♜:d6#. 1. ♜c8 ♜f4+ 2. ♔g6+ ♜:g6#.

Типичные маты нейтральными линейными фигурами, здесь – всадниками (кстати, фигура предложена тем же Доусоном), которые одним ходом могут сделать несколько ходов коня в одном направлении.

№2. 1.d4 ♜c3 2. ♜b5 f3+ 3. ♕:f3 ♕:b5(+♠g2)#, 1. ♜c8 f4 2. ♜b6 ♕a7 3. ♕:f4 ♕:b6(+♠g3#).

Здесь к нейтральному всаднику добавляется сказочное условие Parrain circe – сбитая фигура не снимается с доски, а геометрически повторяет следующий ход своей фигуры и вновь становится на доску.

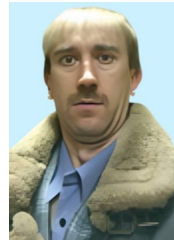
№3. И в заключение ещё одна задача с Parrain Circe от признанного специалиста в этой области. Думаю, решение вы сможете посмотреть сами, поставив позицию в Poreue.

Примечание: с этого выпуска рубрику «Маленькие сказки» ведёт мастер ФИДЕ по шахматной композиции **Игорь Кочулов** (Тульская обл.).



МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ

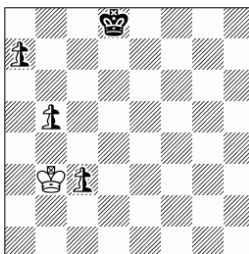
ВЫПУСК №2



В прошлом выпуске я писал о задачах с нейтральными фигурами. Сегодня я хочу продолжить тему - расскажу о большой группе задач с нейтральными пешками, превращающимися в нейтральные фигуры. Слабые превращения, AUW (превращение во все 4 фигуры) и SuperAUW (плюс превращение в сказочную фигуру) – в содержании таких задач.

№1. M. Caillaud

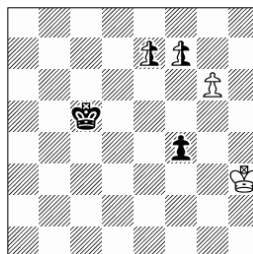
1993



Ser-S # 18 Circe

№2. K. Gandev

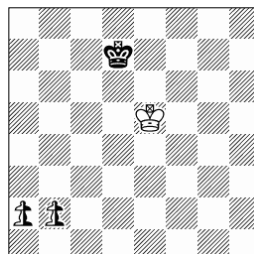
1979



S#4 b) p.f4-h7 Circe
Maximumber

№3. M. Caillaud

1990



H # 3 2.1... Circe

№1. В условии Circe взятая фигура перемещается на поле, которое она занимает в начале шахматной партии.

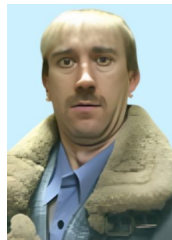
1. ♖b4 2. c4 3. cb5(+♙) 4. b8 ♘ 5. a8 ♘ 6. ♖a6 7. ba6(+♘a8) 8. ♘:a6(+♙a7) 9. a8 ♘
10. ♘8a7 11. ♘c7 12. ♘a7 13. ♘b6 14. ♘aa7 15. ♘ab7 16. ♖a3 17. ♘a5
18. ♘:b7(+♘a8)+ ♘:a5(+♘c1)#.

№2. Еще пример с Allumwandlung -превращением пешек во все четыре фигуры, здесь в близнецах. Надо заметить, что задачи созданы в то время, когда еще не было программ для проверки задач со сказочными условиями.

a) 1. e8 ♘ ♘a4 2. ♘c2 ♘:g6(+♙g2) 3. f8 ♘ ♘b1 4. ♘f5+ ♘:f5(+♘h1)#;
b) 1. f8 ♙ ♙:g6(+♙g2) 2. e8 ♘ ♘e1 3. ♙h4 ♘e8 4. ♘a4 ♘:h4(+♙g1)#.

№3. И еще одна задача с Circe, решение которой можете посмотреть самостоятельно. Все три показанные задачи высокого уровня, получившие заслуженные награды в престижных конкурсах.





МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ

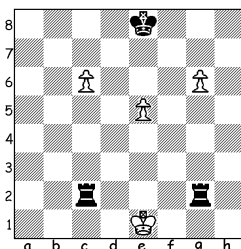
ВЫПУСК №3

Maximummer – сказочное условие, при котором чёрные обязаны делать геометрически самые длинные ходы. Длина ходов рассчитывается достаточно просто: ход по горизонтали или вертикали – единица, по диагонали – 1,41, ход коня – 2,24.

Условию больше ста лет, а предложил его, угадайте кто? Правильно, автор первой задачи Т.Доусон.

№1. Т.Доусон

1923

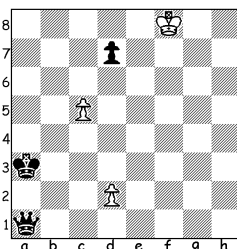


S # 2

Maximummer

№2. В.Кожакин, Б.Чемберлен

2001

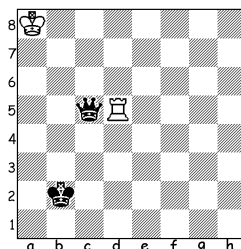


S # 5

Maximummer

№3. А.Стёпочкин

2007



S # 5

b) ♔ > f8
Maximummer

№1. 1.g7 ♜:g7 2.c7 ♜g1#

У симметричного 1.c7 ♜:c7 2.g7 ♜c1!? – есть 2... ♜a2!, асимметрия.

Основная масса задач с максимуммером – на обратный мат. С появлением программ для проверки было опубликовано очень много таких задач, и сейчас сложно найти здесь что-то оригинальное, особенно в миниатюре.

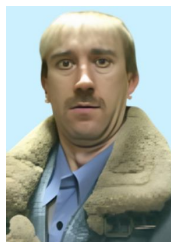
№2. 1. ♜e7 ♜a8 2.c6 ♜h8 3. ♜d6 ♜a1 4.d4 ♜h1 5. ♜c5 ♜:c6#.

А следующую задачу (№3) можете рассмотреть самостоятельно, Рореу выдаёт решение за несколько секунд.



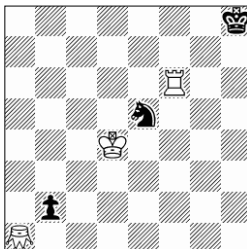
МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ

ВЫПУСК №4



Ну и нельзя не сказать о самой популярной сказочной шахматной фигуре, предложенной Доусоном – Grasshopper. Он ходит и бьет по линиям ферзя, перешагивая через другую фигуру любого цвета и останавливаясь на поле сразу за этой фигурой. Фигура-препятствие остается незатронутой (только андернахский сверчок меняет цвет фигуры-препятствия).

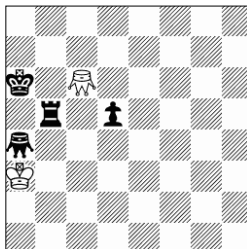
№1. T.R.Dawson
1934



Н # 3

♖ – Grasshopper

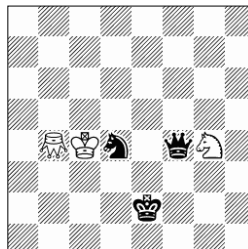
№2. V.Kotesovek
1998



Н # 3

♖ ♜ – Moose

№3. C.Poisson
1999



Н # 3

♖ – Contra Grasshopper

№1. 1.b1♖ ♜g6 2.♖h7 ♜g1 3.♗c4 ♖h1#.

Есть как простые виды хопперов: rook hopper, bishop hopper (двигаются по линиям ладьи или слона), так и более сложные, например, Moose или Eagle. Moose ходит как Grasshopper, но за препятствием поворачивает на 45*(Eagle – на 90*) в любую сторону. Так, в следующем примере Moose a4 может пойти на b2 и b7 или на b6 и c5.

№2. 1.♖ab6 ♖a7 2.♗a5 ♖b4 3.♖a6 ♖c6#, 1.♖b7 ♖b4+ 2.♜b6 ♗a4 3.♖a7 ♖c7#.

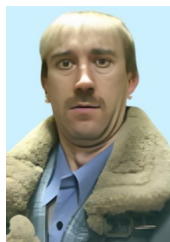
Эхо-хамелеонные маты.

№3. Double Grasshopper делает два хода Grasshopper подряд (взятие возможно только после второго), а Contra Grasshopper – это Grasshopper наоборот: препятствие должно быть на соседнем поле к CG, а приземлиться он может на любое поле после препятствия. Посмотрите два мата с CG в №3. Для самостоятельного решения.



МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ

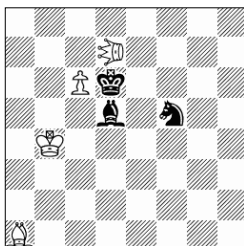
ВЫПУСК №5



В 30-х годах прошлого века появилась сказочная фигура Locust. Он бьёт по линиям ферзя, становясь на следующее за сбитой фигурой поле, которое обязательно должны быть свободно. Тогда же, кстати, появились *magic pieces* – морские фигуры. Если Locust может ходить только со взятием, то, например, Siren – ходит как ферзь, а бьёт как Locust.

№1. J.Kapros

1989-91

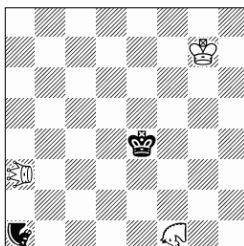


H#2*

♁ – Locust (Саранча)

№2. Л.Грольман, Г.Евсеев

2005



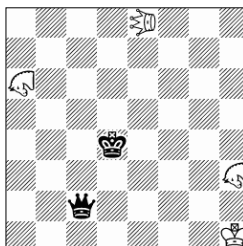
H#2

3.1...

♁ – Locust (Саранча)
♞ – Всадник ♞ – Роза

№3. D.Innocenti

1989-91



H#2

b) ♁ >g8

♁ – Locust (Саранча)

№1. 1... ♁:f5-g4 2. ♁e6 ♁:e6-d7#. 1. ♁e6 ♁:d5-d4 2. ♁d6 ♁:d6-d7#.

Во второй задаче, кроме Locust и Nightrider-всадника, ещё и Rose – фигура, которая делает несколько ходов коня, но условно, не по прямой, как Nightrider, а по кругу. Например: ♞f1-d2-c4-d6-f7-h6 или -g3-f5-d6-b5.

№2. 1. ♁f4 ♞f7 2. ♞e3+ ♁:e3-f3#, 1. ♁d5 ♞d2 2. ♞c5+ ♁:c5-d6#. 1. ♞b3 ♞g3+ 2. ♁d3 ♁:b3-c3#.

И третья, уже ставшая классической, задача с зеркальными матами роза и саранчой. Посмотрите сами, как происходит трансформация матов из ортогональной формы в диагональную.

