Стану сказывать я сказки…»
М.Лермонтов

ПИСЬМО В НОМЕР

Добрый день, Валерий Алексеевич!

В №9 «США» Вы, являясь одним из лидеров развития миниатюрного ортодоксального творчества, начали пропагандировать сказочные задачи. Решил поддержать Вас в этом направлении в бюллетене «США». Хотелось в первую очередь охватить самую «ходовую» сказочную композицию. Сделал подборку своих сказочных миниатюр, начиная с тривиальных сказочных фигур и жанров, конечно, не обошлось и без сказочной экзотики.

Малофигурная форма наиболее понятна и привлекательна для всех любителей шахмат и поэтому является наилучшим и действенным учебным материалом для пропаганды сказочных шахмат и привлечения композиторов для пополнения ещё весьма малой группы российских сказочников.

В бюллетене «США» Вами уже практически открыта сказочная страница, где Вы можете публиковать по несколько сказок с изложением правил представленного жанра. Думаю, Вас в пропаганде сказочного искусства поддержат и другие сказочники России. (Л.Грольман, Казань, Татарстан), декабрь 2006 г.

ОТ РЕДАКТОРА

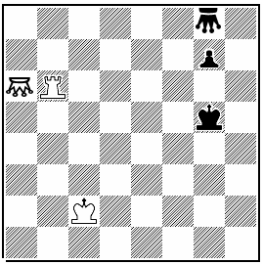
Выражаю искреннюю признательность Льву Владимировичу Грольману за активное сотрудничество с бюллетенем «Семь шахматных аккордов». Для справки заметим: Лев Владимирович, заслуженный мастер спорта Татарстана по шахматной композиции, чемпион мира в составе сборной России, один из ведущих сказочников страны. Однако, не все знают, что Лев Владимирович пишет и сказки для детей! На днях познакомился с его новой прекрасной сказкой «Чикалочка и Брикалочка». Автор книги по шахматной композиции «Под знаком Каиссы» (2005).

С удовольствием принимаю предложение сказочного кудесника возглавить жанр сказок в бюллетене! Наконец-то многочисленная аудитории поклонников и любителей малоизвестного жанра в России перестанет голодать от теоретического дефицита.

СКАЗКИ ГРОЛЬМАНА

1

«Проблемист Прибужья»
1990

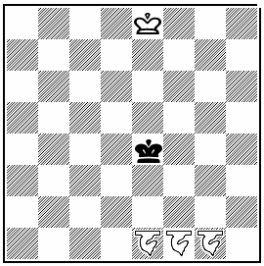


h # 3

♖ ♜ - Сверчок (G)

b) ♔→c4; c) ♔→a2

«Spingaren»
2005

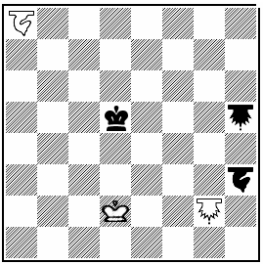


h # 2,5

♘ - Всадник (N)

b) ♔→d7; c) ♔→f6

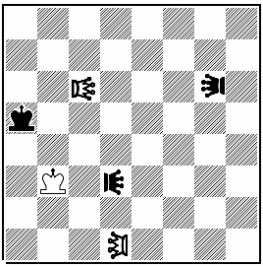
«Probleemblad»
2002



h # 3 Дуплекс

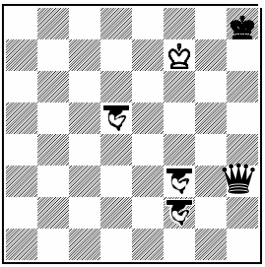
Под редакцией Л.ГРОЛЬМАНА

№1. «Шахматная поэзия» 2001 (переработка)



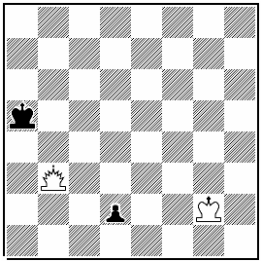
H#2 2 решения
- Leo (Le)
- Лев-Lion (Li)

№2. «ШК», 1999-2001 Похвал.отзыв



H#2 2 решения
Нейтральные всадники: d5,f2,f3

№3. «Парад Цирце» 1991



H#2 Цирце
2 решения
b,c,d)♔a5 → c8,e4,d4

№1. Лев - прыгает как сверчок, но на любое поле после препятствия.

Leo – фигура из китайских шахмат, которая ходит по линиям ферзя, а бьёт на любое поле за своей или чужой фигурой на этих же линиях.

1.Lia6 Lid8 2.LEb5 LEc7#, 1.Lib6 Lid5 2.LEa6 LEc5#.

В обоих решениях аналогия игры, завершающаяся фронтально-диагональными идеальными матами.

№2. Нейтральная фигура (n) в зависимости от очереди хода может быть как белой, так и чёрной.

1.nNb5+ ♔f8+ 2.♕d6+ nNf:d6#, 1.nNc8 nNf4+ 2.♕g6+ nNc:g6#.

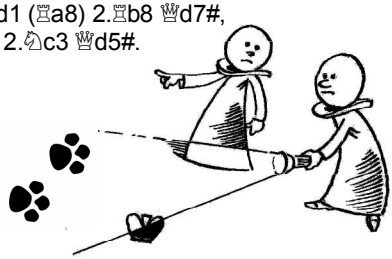
Полностью аналогичная игра с перекрёстными шахами и близкими матами со сдвоением нейтральных всадников.

№3. Цирце – после взятия, фигура возвращается на исходную позицию в начальной расстановке фигур. Если поле, на котором должна быть поставлена взятая фигура, занято, то она снимается с доски.

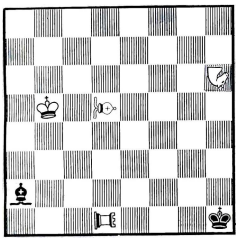
Один из популярных жанров, предложенный П.Монреалем в 1969г. и породивший массу разновидностей.

a)1.d1♕ ♕:d1 (♕d8) 2.♕b6 ♕a4#, b)1.d1♖ ♕:d1 (♖a8) 2.♖b8 ♕d7#,
c)1.d1♗ ♕:d1 (♗c8) 2.♗f5 ♕d4#, d)1.d1♘ ♔f3 2.♘c3 ♕d5#.

Полный комплект чёрных превращений.

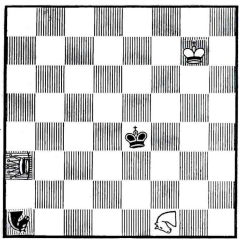


№1. «Шахматная поэзия» 2005



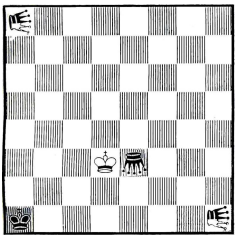
H#2 2 решения
- Vao(VA)
d1 - Pao(PA)

№2. «The Problmist» 2005, с Г.Евсеевым



H#2 3 решения
f1 - Роза – Rose(R)
a3 - Саранча – Locust(Lo)

№3. «Feenschach» 2000



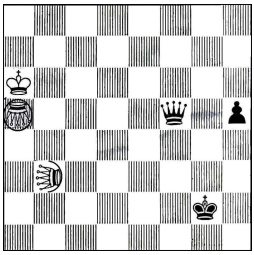
H#3 b)+♗c2 1+2+2n
Нейтральные фигуры
Leo a8, h1

№1. Китайские фигуры: Vao - ходит как слон, но бьёт через поле, занятое своей или чужой фигурой, атакуя все клетки расположенные после неё.
Pao – ходит как ладья, обладая аналогичными свойствами. **Leo –** объединяет свойства Vao и Pao, как ♕ - ♗ и ♖.
1.♗:d5 Nb3 2.♗g2 Nf1# 1.♗b3 Nd4 2.♗:d1 Nf3#.
В обоих фазах игра со взятием по Зилахи одной из китайских фигур с правильными матами.

№2. Роза(R) ходит как всадник, но не по прямой, а по кругу, например: Rf1-d2-c4-d6-f7 и т.д.
Саранча(Lo) – в точности повторяя ходы сверчка, саранча снимает фигуру-припятствие и становится на свободное поле за ним. Ход саранчи возможен только со взятием.
1.♔f4 Rf7 2.Ne3+ Lof3(:e3)# 1.♔d5 Rd2 2.Nc5+ Lod6(:c5)#
1.Nb3 Rg3+ 2.♔d3 Loc3(:b3)#.
Три эхо-хамелионных правильных мата с разной ориентацией финальной позиции.

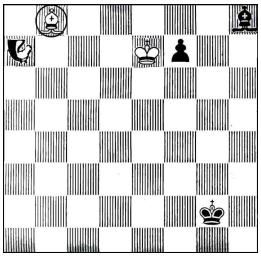
№3.a)1.nLEh2 ♔e2 2.Ge1 ♔f1 3.nLEh1 ♔g2#
b)1.Gc3 ♔d4 2.nLEh8 ♗h7 3.nLEag8 ♔d5#.
С ортогонально-диагональными идеальными матовыми финалами.

№1. «Diagrammes» 1999



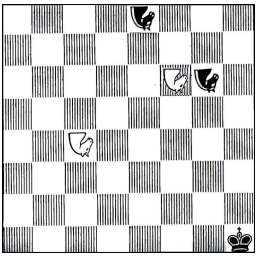
H#2 2 решения
c3 – Саранча(Lo)
a5 – парализующий сверчок (pG)

№2.«The Problemist» 2000



H#2 4 решения
Нейтральный Na7
Парализующий Cb8

№3.«Шахматная поэзия», 2006



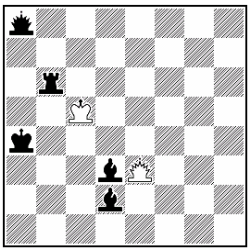
H#2 2 решения
Цирце

№1.*Парализующие фигуры (парализующий сверчок обведён кружочком, в записи **pGa5**) – ходят как обычные, но не могут брать фигуру противника, а атакуемая ими фигура «парализуется», т.е. не может ходить, брать, шаховать.*
1...pGg5 2.♕f3 Log3 (:f3)#. **1.♔f2** pGa7 2.♕d3+ Loe3 (:d3)#.
1.♕c5 pGd5 2.♕e3 Lof3 (:e3)#.
В иллюзорной игре и решении идентичные фронтальные и диагональные маты саранчой при парализации ♚ парализующим белым сверчком.

№2.**1.♔h2** p♗e5 2.nNc6+ (nNb5?) nNd4#. **1.♔f2** p♗g3 2.nNb5 (nNc8+?) nNd6#. **1.♔g3** p♗f4 2.nNe5 nNc1#. **1.♔g1** p♗h2 2.♗e5 nN:e5#.
В 4-х вариантах крестик ♚ и парализация белым ♗ одновременно ♚ и нейтрального всадника.
В жанре цирце, по правилам сказочных шахмат взятая сказочная фигура белых возвращается на 8-ю горизонталь и вертикаль, на которой произошло взятие. Соответственно сказочные фигуры чёрных возвращаются на 1-ю горизонталь.

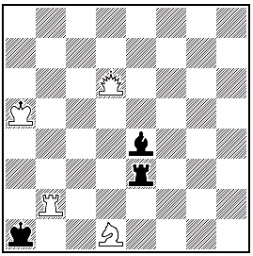
№3.**1.Ne:c4**(Nc8) N:g6(Ng1) 2.Ng2 Ne7#. **1.N:f6** (Nf8) Nf:g6(Ng1) 2.Nh2 Ne7#
С переменой функций белых всадников и идеальными матами.

№1.ЮК «Николаев-200» 1989, 1-й риз



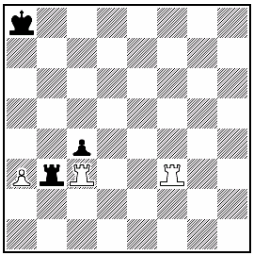
h#2 Ингульские шахматы b)-♟d2 c)♕→c2 d=c)-♟d2.

№2.«Кони Гипаниса» 1991



#2 Обмен-цирце

№3.«The Problemist» 1992, Похвал.отзыв



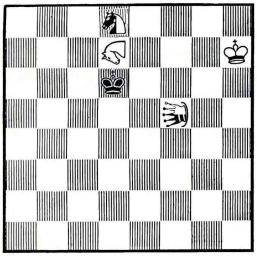
h#3 Цирце 2 решения

№1. *В иггульских шахматах короли не считаются под шахом, если они защищены фигурой собственного цвета, и тогда король может лично сам объявлять шах и матовать неприятеля.*
a)1.♗a5 ♕d2 2.♔a3 ♔b4#. **b)1.♗a6** ♕d3 2.♖b7 ♔b5#.
Тема Умнова и эхо-хамелеонные правильные маты.
c)1.♔a3 ♕b1 2.♗a5 ♔b4#. **d)1.♖b7** ♕b2 2.♗a6 ♔b5#.
С переменой порядка у чёрных ходов и другим рисунком эхо-хамелеонных матов.

№2. *Обмен-цирце: сбитая фигура возрождается на поле, с которого осуществила взятие сбившая её фигура.*
1.♕d3! – 2.♖a2#, 1...♖:d3(♕e3) 2.♕c1#, 1...♗:d3(♕e4) 2.♕a4#, 1...♗d5 2.♕b1#. 1...♖e2 2.♕a3#.
Белый ферзь вызывает перекрытие Новотного и отвлечение чёрных фигур, и сам матует попарно со смежных полей.

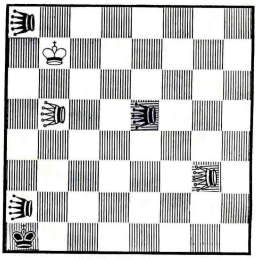
№3.1.♖b8 ♖:c4(c7) 2.c5 ♖b4 3.cb(♖a1) ab(b7)#. **1.♖:a3**(a2) ♖b3 2.cb(♖h1) ab(b7) 3.♖a7 ♖h8#.
Правильные эхо-маты с разных углов доски.

№1.«ШП», 2003 Похвал.отзыв



H#2* 2 решения

№2.«ШК», 2006



H#2 Антицирце

№1. d7 – Роза(R);
Нейтральные фигуры:
f5 – Саранча(Lo),d8 -конь

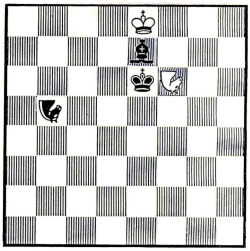
№2.На диаграмме львы (Li):
b)Lia2→a3; c)Lib5→ b3;
d)Lig3→c2.

№1. 1...Rd3 2.nSe6 nLod7(:e6)# 1.nSe6 Ra4? 2.Kc6 nLod7(:e6)? 3.Kb5! **1.nSe6 Rf2!** 2.Kc6 nLod7(:e6)# 1.Ke7 Rc5? 2.nSf7 nLof8(:f7)? 3.Kd6! **1.Ke7 Rh3!** 2.nSf7 nLof8(:f7)#.
Матовая сеть создаётся Розой из далека, в попытках ближнего диагонального противостояния с Саранчой. Роза, атакуя те же поля, мешает Саранче с объявлением мата. Эхо-хамелеонные финальные позиции в решении и попытках.

№2. *Антицирце – при взятии бьющая фигура, включая короля, переставляется на исходное поле. Сказочные фигуры возрождаются на поле превращения на вертикали взятия как в цирце. Если исходное поле занято, то и взятие не может быть осуществлено, и королю не угрожает шах от такой фигуры. Если занято поле короля, то такому королю может быть объявлен шах или мат неприятельским королём.*

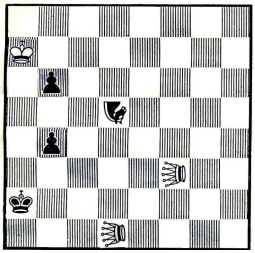
a)1.Lid5 Ligb8 2.Lih5 Li:h5(Lih8)# **b)1.Lia5** Libb8 2.Lif3 Li:a3(Lia8)# - перемена функций белых львов.
c)1.Lif3 Lic3 2.Li:b3(Lib1) Lih8# **d)1.Lie2** Lif1 2.Lib2 K:a8)Ke1)#.
Решение наглядно показывает разнообразие возможностей жанра с перемещением по Антицирце белых и чёрных львов, а так же белого короля.

№1. «ШК», 2004

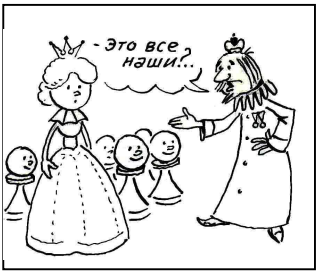


S#5 Взаимный Максимуммер. Взятия не допускаются. Всадники (N) – b5,f6

№2. «УП», 2006



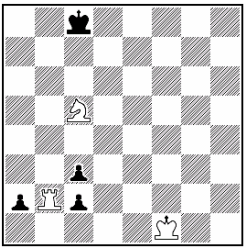
H#2 Марс Circe 2 решения Львы(Li) – d1,f3



№1. *По заданию белые и чёрные делают максимальные ходы без взятий.* (Напомним, всадник совершает непрерывные прыжки по маршруту обычного коня в одном направлении одним ходом, например, a1 – b3 – c5 – d7. Если по линии маршрута всадника стоит своя фигура, она закрывает всю линию, чужая фигура может быть побита всадником, но дальнейшее её движение в этом направлении приостанавливается. **Прим.ред.**).
1.Nh2 Nh8 2.Nb5 Ne2 3.Nh8 Nb8 4.Ne2 Nh5 5.Nb8 Nb2#.
Белый всадник ходит по следам чёрного всадника и гонит его к «матовой клетке».

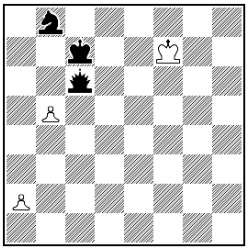
№2. *Марс – Circe – фигура осуществляет взятие, либо шахует с исходного поля, не зависимо от того на каком поле она стоит. Важно только, чтобы это исходное поле было свободным. Фигура может бить и шаховать, если она находится на своём исходном поле.*
1.Ne7 Lif:b4 2.Na5 Lid:a5# **1.Nc7** Lid:b6 2.Na3 Lif:a3#.
Идентичная игра в стиле жанра с переменой функций белых львов и правильными матами в марс-цирцевском исполнении.

№1.«Die Schwalbe», 1997



H#2 Цирце
b)♖b2→b3; c)♜c8→a8

№2.«Шахматная поэзия», 2006

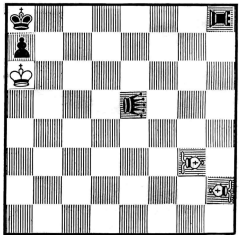


H#3 Эльзасское цирце
Zero a)+♗h7; b)+♟h8

№1.a)1.♘♖:c7(c7) 2.♘:c2 (♖h1) ♖h8#; **b)a1**♗♖:c3(c7) 2.♗:c3(♖a1) ♖a8#
c)1.c1♘♖:a2 (a7) 2.♘:a2 (♖h1) ♖h8#.
Превращение чёрных пешек в лёгкие фигуры, выводящие цирце – способом белую ладью на ударные позиции.

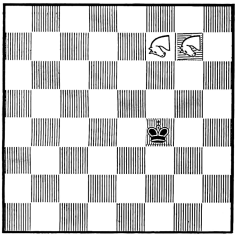
№2.*Эльзасское цирце. Взятие невозможно, если после возрождения фигуры возникает нелегальная позиция в обычном понимании шахмат*.
a)1.♘**d7** bc (♕d8) 2.♕c8 ♗b1 3.♔d8 c7# **b)1.**♔**c8** b6 2.♕c7+ ♔e8 3.♗a1 b7#.
Ушёл пришёл для чёрных ферзя и короля, критические ходы белого и чёрного слонов, идеальные эхо-хамелеонные маты.

№1. + О.Рабинович «ШК», 2006



H=2 Андернахские шахматы

№2.«ШК», 2007



H#2 Transmuting King

- Leo (LE)

- Pao (PA)

- Vao (VA)

- Слоновый лев (CL)

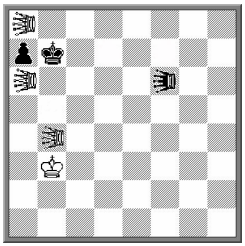
- Роза (R)

№1.Андернахские шахматы – *при ходе со взятием берущая фигура (кроме короля) меняет свой цвет на поле взятия.*
Слоновый лев – *прыгает как сверчок, но только по диагоналям и на любое поле после препятствия.*
a)1.Lec7 CL:c7(CL чёрн.) 2.Pab8 VA:b8(VA чёрн.) =
b)LE→h5: 1.PA:h2(PA бел.) Vah4 2.LE:h2(LE бел.) Vag3=
c)черн п e5: 1.Pae8 Vae1 2.PA:e1(PA бел.) Pae4=
d)PA→h4: 1.Paf4 CL:f4(CL чёрн.) 2.LE:g3(LE бел.) Leh2=
e=d)чёрн.Vah4: 1.LE:h2(LE бел.) Lab8 2.Vad8 Leh8=
Во всех близнецах интересная неповторяющаяся игра в жанре «Андернах» с полной или частичной сменой цвета сказочных фигур. В итоге 5 разных патовых позиций из чёрных, белых и чёрно-белых сказочных персонажей. Своеобразный «патовый» таск.

№2.Transmuting King – *король мутант (пьяный король) – король под шахом двигается, как шахующая фигура.*
a)1.Kpe3 Rh6+ 2.Kpa3 Rf5# **b)Rg7→d1:** 1.Kpf5 Rf8+ 2.Kpc8 Re3#
c)Rf7→e1: 1.Kpg5 Rg8+ 2.Kpd8 Rf3#.

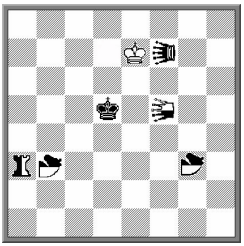
Во всех близнецах идентичная игра, в которой всего две розы в стиле жанра, создают красивые финалы с дальними зеркальными эхо-хамелеонными или «параллельными» матами.

№1.«Die Schwalbe», 2006



H#2 Madrasi
–Leo (LE)

№2. «Шахматная поэзия», 2007



H#3 2 решения
–Mao(M); – Львы(Li)

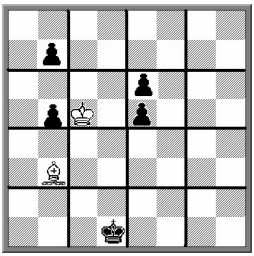
№1. Мадраси – фигура атакуемая аналогичной фигурой противника, считается парализованной. Она не может ходить и атаковать, но одновременно лишает подвижности и напавшую на неё фигуру противника.
1.LEa1 LEa3 2.Kp:a8 LEb2# 1.LEf3 LEe4 2.Kp:a6 LEb1#.

В обоих решениях идентичная игра с фронтально-диагональными отключениями белых Leo, завершающихся правильными матами.

№2. Mao – ходит как конь, но сначала перемещается на клетку по фронтали, а затем – по диагонали, так , что Mao a1 не может пойти на c2, если поле b1 занято.
1.Lic4 nMe2 2.Kpe4 Kpe6 3.nLic2 nMd2# 1.Lif4 nMd2 2.Kd4 Kd6 3.nLif2 nMe2#.

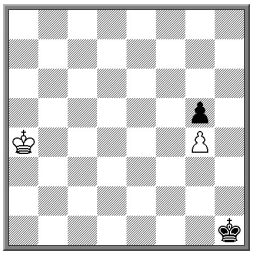
В решениях перемена функций нейтральных Mao с блокировкой их отходов, чередованием 1-х и матующих ходов и финалы с эхо-хамелеоными матами.

№1.H.Ternblad
«Fairy Chess Review»,1954
I Приз



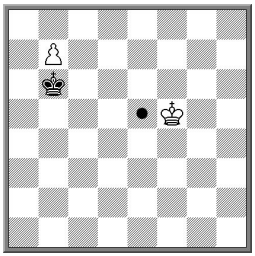
H # 4 Grid Chess

№2.Z.Maslar
«Feenschach»,1982
I Приз



H = 10

№3.T.Maeder
«Feenschach»,1987
II Приз



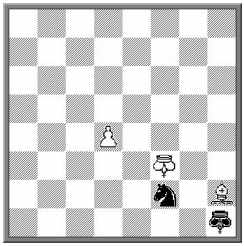
H=2 b)♔f5→g5; c)Ie5→c5; d)Ic5→a7

№1.Grid Chess – *шахматы на решётчатой доске. В них шахматная доска дополнительно разделена жирными линиями на 16 квадратов (по 4 клетки внутри каждого). При ходе на решётчатой доске фигуры должны пересекать линии раздела. В пределах малого квадрата, в котором находится фигура, она ходить и проявлять свои свойства не может (следовательно, короли, находясь в малом квадрате могут контактировать).*
1.♔e2 ♗c4+ 2.♔d3 ♗:b5+ 3.♔e4 ♗c6+ 4.♔d5 ♗:b7#.
Красивые идентичные змейки ч1рного короля и белого слона.

№2.Кооперативный пат *относится к сказочному жанру.*
1.♔g2 ♔b5 2.♔f3 ♔c6 3.♔e4 ♔d7 4.♔d5 ♔e7 5.♔c6 ♔f6 6.♔d7 ♔:g5 7.♔e8 ♔f6 8.♔f8 g5 9.♔g8 g6 10.♔h8 ♔f7=
Походы королей и особенно рейд чёрного короля впечатляют!

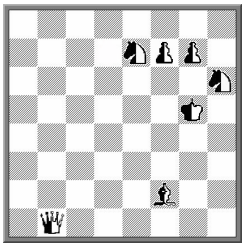
№3.● – Имитатор: *повторяет ходы обеих сторон. Ход возможен, только если имитатор может его повторить. Белое превращение во все фигуры.*
a)1.♔a7(Id6) b8♘(Id7) 2.♔a8(Id8) ♘c6(Ie6)= **b)1.♔c7(If6)** b8♗(If7) 2.♔c8(If8) ♗d6(Ih6)= **c)1.♔a6(Ib5)** b8♖(Ib6) 2.♔a7(Ib7) ♖b2(Ib1)= **d)1.♔c5(Ib6)** b8♕(Ib7) 2.♔d5(Ic7) ♕b4(Ic3)=

№1.O.Faria
«Feenschach»,1985
I Приз
«Альбом FIDE 1983-1985»



H # 2 b)+♙e3 H # 3

№2.M.Rittirsch
«The Problemist»,1986
I Приз
«Альбом FIDE 1986-1988»



– магические короли

– нейтральные фигуры

H # 4 Ход белых
b)♞e7→f8

№1.*Магические фигуры* *(включая королей) – если такая фигура делает ход, то фигуры обеих сторон, которые она атакует этим ходом, одновременно меняют свой цвет (кроме короля и магических фигур). Фигура входя в зону действия магической фигуры, так же меняет свой цвет. При перемещении в зоне действия магической фигуры цвет фигуры меняется при каждом ходе.*

a)1.♔g1(♘f2, ♝h2) ♔g3(♞f2, ♗h2)+ 2.♔h1(♝h2)+ ♔f3(♘f2)#.

b)1.♔g1(♘f2, ♝h2) ♔g4 2.♔g2(♞f2, ♗h2) ♔f4(♟e3) 3.♔h1(♝h2)+♔f3(♘f2, ♙e3)#.

Интересная игра с возвратом магических королей и многократной сменой цвета фигур.

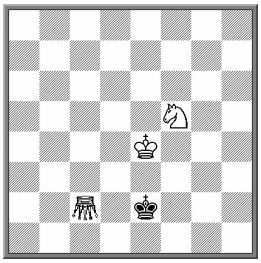
№2. *Нейтральные фигуры, в том числе и* ***нейтральный король,*** *который в зависимости от очереди хода может выполнять функции как белого, так и чёрного королей.*

a)1...n♘eg8 2.f5 n♔g6 3.n♔h7 n♗d4 4.g5 fg6(e.p.)#.

b)1...n♕b8 2.n♔f6 n♔e7 3.g5 n♗h4 4.f5 gf6(e.p.)#.

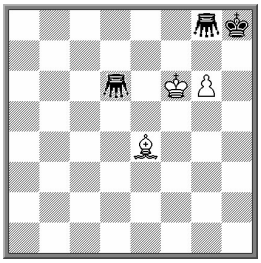
Оригинальная игра со взятием на проходе (e.p.) и красивые конструкции идеальных матов из нейтральных фигур.

№1.M.Caillaud
«Rex Multiplex», 1986
I приз
«Альбом ФИДЕ 1986-1988»



H # 5* **3+1**

№2.C.Feater
«Уральский проблемист», 2002
Похвальный отзыв



SerH # 13 **3+3**

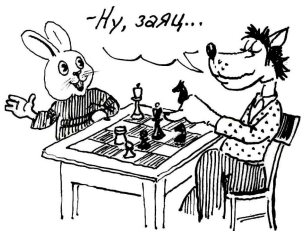
Л.В.Грольман

♕ – сверчок

№1.1...♕f2 2.♔f1 ♔f3 3.♔g1 ♕f4 4.♔h2! ♔f2 5.♔h1 ♘g3#
1.♔d2 ♘d4 2.♔c3 ♕g4 3.♔b2 ♔d3 4.♔a2! ♔c2 5.♔a1 ♘b3#.
Идеальные эхо-хамелеонные маты в разных углах доски, иллюзорная игра, выжидательные ходы.

№2. ***Серийные композиции,*** *где играет только одна сторона. Например, в задачах на кооперативный серийный мат (пат) играют чёрные, белые делают только последний завершающий ход в решении.*
1…g7#
1.♕:g6 2.♕e6 3.♕e5 4.♔g8 5-7.♔d7 8.♕c8 9.♔e8 10.♕f8 11.♔d7 12.♕d8 13.♔e8 ♗c6#.
Парадоксально вступление, в котором сразу же забирается пешка, дававшая мат в иллюзорной игре.

Л.Грольману
Каких ролей он не играл:
Грифон, Химера, Кардинал…
Но если заведётся моль,
Сыграет он и эту роль!
В.Иванов, 2007



«СШН – 2006,2007».