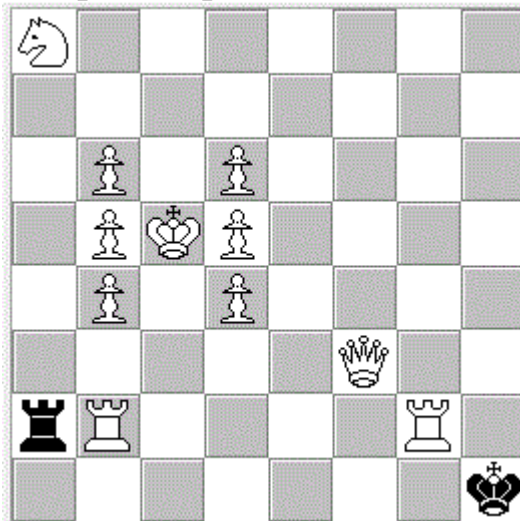


Цирце и мадраси

Цирце - шах, это открытие видного французского проблемиста Пиер Монреал. В 1968 году он сформулировал правило этого раздела. А они следующие: После взятия фигуры она не снимается с доски, а возвращается на свою позицию в начальном положении фигур с соблюдением цвета поля, на котором фигура была взятой. Пешка возвращается на исходное поле соответствующей вертикали. Взятая фигура снимается, если поле, на которое надо возвратиться, занято другой фигурой. Правила для возвращения не относятся только для королей. Забавная задача Красимира Гандева /диаграмма № 1/ предлагает целый каскад цирце-эффектов.

Красимир Гандев, 1974 г.



S#5 Circe Обратный мат в 5 ходов Цирце

1.Qa3! Ra1 /единственное/ **2.Q:a1+ /Rh8/.**

Ошеломляюще - у черных появляется неожиданная защита:

2...R:a8 /Sb1! Далее игра следующая:

3.Sa3+ R:a3 /Sg1/ 4.Sh3+ R:h3 /Sb1/ 5.Sc3+ R:c3 /Sg1/#.

Интересно, занимательно и эффектно!.

Может быть слова, которые самое точно охарактеризовывают жанр, это: красота и динамика.

В 1979 году индийский проблемист А.Карваткар предложил новый жанр в сказочном разделе, который назвал "Мадраси", по имени своего родного штата. Новое изобретение имело быстрый успех и подобные задачи стали очень популярными. Правила не сложные:

одинаковые по виду фигуры или пешки с разным цветом, которые взаимно бьются, "парализованы", т.е., не могут двигаться, не берут фигур и не объявляют шаха неприятельскому королю. Но когда подобная фигура будет взятой, "паралич" снимается с другой. То же самое получается и когда на линии парализования попадает другая фигура.

Следует задача гроссмейстера Алайкова с типичными для жанра эффектами

