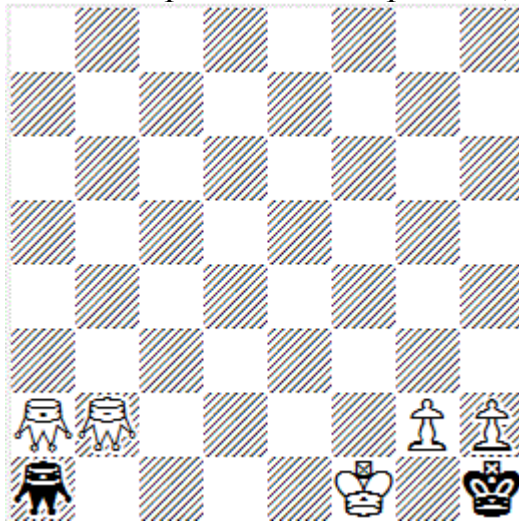


Сказочная фигура сверчок (Grasshopper) :G

На трёх нижних диаграммах замечаются такие фигуры - перевернутые ферзи. Они представляют собой одну из самых распространенных сказочных фигур - G/Grasshopper/: Сверчок. Фигура двигается по горизонтали, вертикали и диагонали, как ферзь, но может только перескакивать через свою или чужую фигуру, останавливаясь непосредственно после неё. Если на поле после перепрыгнутой фигуры находится вторая, неприятельская фигура, последняя будет взята.

После этих уточнений, приступим к решениям/диаграмма № 1/:

Иван Паскалев, 2015 г., "Проблемист Украины", похвальный отзыв



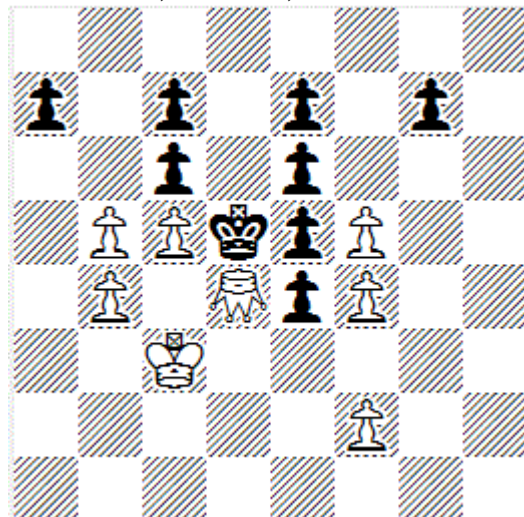
На a2,в2,a1 :G/Grasshopper/

h#3* 2sol Коопмат в 3 хода* 2 решения /есть нач.игра/

1... Gc2 2.Gc3 Gc4 3.Gc5 Gc6#,
 1.Gc3 Gd4 2.Ge5 Gf6 3.Gg7 Gh8#,
 1.Ga3 Ga4 2.Ga5 Ga6 3.Ga7 Ga8#.

Вторая задача немного сложнее /диаграмма № 2/.

Иван Паскалев, 2018 г., сайт KoBulChess.com



На d4: G

h#2 3 sol Коопмат в 2 хода,3 решения

Решение:

1...Gb2? А 2. - Gg2+ 3.e3! а

1...Gg1? В 2. - Gg8+ 3.e:f5! b

1...Ga4? С 2. - Ga8+ 3.c:b5! c

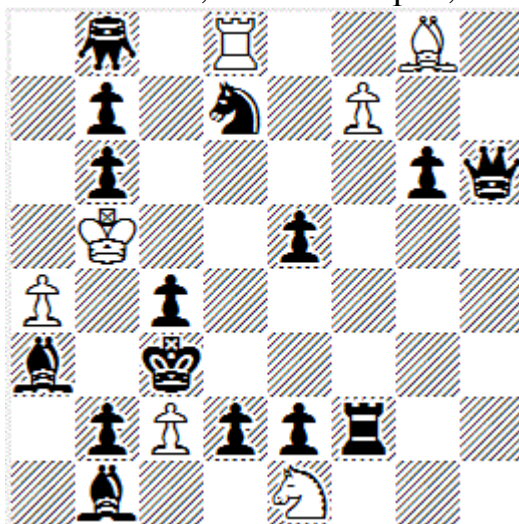
1.e3! а Gb2 А 2.e4 Gg2#,

1.e:f5 b Gg1 В 2.e6 Gg8#,

1.c:b5 c Ga4 С 2.c6 Ga8#.

И более сложная композиция /диаграмма № 3/:

Венелин Алайков, 1977 г. 5 приз, "Шах-эхо"



**R#2 Circe Рефлексный мат в 2 хода Цирце
На b8: G**

Если пешка c4 каким-то способом будет взята, она возвратится на поле c7 и будет должна дать мат, играя на один ход вперед. Как видно, белая пешка f7 мешает этому замыслу. Без неё слон g8 будет атаковать 'c4'. Этот анализ подсказывает и игру. Пешкой f7 надо ходить и тогда освободится белопольная диагональ. Потом выясняется, однако, что и превращенная на f8 фигура будет продолжать создавать проблемы белым. Если 1.f8Q с угрозой 2.V:c4 /c7/ c6#, то последует 1...Q:f8 /Qd1/! и эта эффективная защита проваливает замысел, так как белые получают возможность дать мат 2.Q:d2# и они должны ею воспользоваться. Ферзь не может быть взят черным королем, так как возвращенный на d1, он продолжит атаковать короля.

И 1.f8R? опровергается после 1...S:f8 /Ra1/! 2.R:a3#. Так же обстоят дела и при слабых превращениях 1.f8B? B:f8 /Bc1/! 2.B:b2# и 1.f8S? R:f8 /Sg1/! 2.S:e2 /e7/#.

Решает:

1.f8G! с угрозой 2.V:c4/c7/ c6# и игра 1...Rf7 2.V:f7 /Ra8/ Ra5#.

Здесь, при многофазной игре демонстрируется тема "Аллумвандлунг".

Необходимо сказать, что сказочные фигуры могут превращаться, только когда они имеются в начальной позиции.

Сказочная фигура Сверчок скрывает ещё много тайн.

Автор: Иван Паскалев, Болгария, 2020

Болгария г. Стара Загора, 6000

ул. "Цар Иван Шишман" №109

ап.24, Б Иван Паскалев

30 января 2020