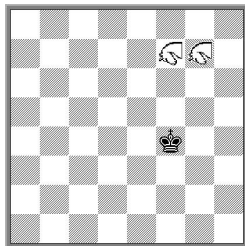




Л.ГРОЛЬМАН

«ШК», 2007 1 пох. ОТЗЫВ



☞ – роза (R) Transmuting King

a) 1. ♖e3 Rh6 2. ♖a3 Rgf5#.

b) Rg7→d1: 1. ♖f5 Rf1+ 2. ♖c8 Rde3#

c) Rf7→e1: 1. ♖g5 Rg1+ 2. ♖d8 Ref3#.

Во всех близнецах идентичная игра, в которой всего две розы в стиле жанра практически контролируют всю доску и создают красивые финалы с дальними зеркальными эхо-хамелеонными матами.

Н # 2



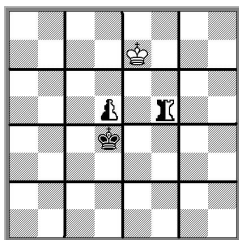
Л.В.Грольман



Л.ГРОЛЬМАН,

М.ГРУШКО, О.РАБИНОВИЧ

«ШК», 2007 III приз



Н # 3 b) ♖ →e4
Обратное цирце

В сказочных шахматах на решётчатой доске поле сражения дополнительно разделено на 16 квадратов (по 4 клетки внутри каждого). В пределах малого квадрата, в котором находится фигура, она ходит и проявлять свои свойства не может и сохраняет их лишь при перемещении в любой другой квадрат.

Обратное (противоположное) цирце – возрождение ладьи, слона, коня происходит на цирце-полях противоположных по цвету взятия; ферзь и пешка возрождаются, как в обычном цирце.

a) 1. ♖c5 ♖e6 ♗:d5 ♜ d2) ♖:d5 ♗ h8) 3. b8 ♜ 4#.

b) 1. ♖:e4 (♜ e2) ♖d6 2. ♖:f5 (♗ a1) ♖e5 3. ♗ g1 ♜ e4#.

Малышка, где все три сказочных жанра хорошо задействованы в игре. Расположение королей в одном квадрате завершается идеальными эхо-хамелеонными матами нейтральной пешкой, укрощённой решётчатой доской.

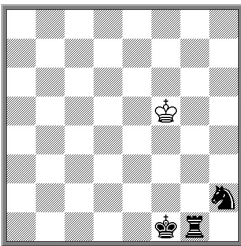


CHAMELEON – PURSUIT

Chameleon – Pursuit – Хамелеон – преследователь представляет собой предложенный Л.Грольманом новый вид сказочных шахмат с таким условием «Если шахматную клетку, оставленную любой фигурой, следующим ходом занимает фигура противоположного цвета, то она меняет свой цвет. На королей правило по смене цвета не распространяется». В нотации смена цвета фигуры записывается в скобках за её ходом. (Журнал «The Problemist», 2008).

S.EMMERSON

«The Problemist», 2008



Ser.H # 4

1. ♔g2 2. ♞f1(♘) 3. ♔h3

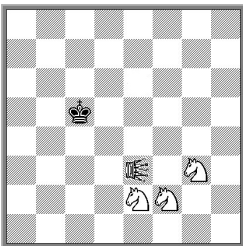
4. ♞g2(♞) ♞h2#.

С трансформацией чёрных фигур в белые.



Л.Грольман

«ШК», 2008



H # 2

Верблюд(В) ходит буквой Г, которая длиннее на одну клетку, чем ход коня. Например, верблюд с поля а1 ходит на поля b4 и d2.

a) 1. Kpd6 Bc3+ 2. Kpe5 Lie1#. b) Vf2→f1:

b) 1. Kpc4 Vf5+ 2. Kpd3 Lih3#.

Два идеальных зеркальных эхо-хамелеонных мата с поворотом на 90 градусов.

♘ - Верблюд (B); ♞ - Лев (Li)

Лев Владимирович ГРОЛЬМАН родился 19.04.1941 г. в г.Казани, кандидат технических наук, главный конструктор ГосНИИ химических продуктов по разработке порохов и зарядов для патронов к стрелковому оружию и малокалиберной артиллерии, заслуженный изобретатель России, лауреат Государственной и Правительственной премий РФ. За деятельность в области создания пороховых зарядов для военных комплексов награждён орденами «Знак Почёта», «Трудового Красного Знамени» и медалями. Заслуженный мастер спорта Республики Татарстан по шахматной композиции. Чемпион СССР в командных соревнованиях и трижды чемпион мира в составе сборной России по шахматной композиции.

Опубликовал свыше 400 шахматных задач всех жанров, отличиями на конкурсах отмечено более 230 произведений (из них 23 первых приза). 12 задач отобраны в «Альбомы ФИДЕ» и 48 задач в «Альбомы России».

Много времени уделяет сказкам и миниатюрам.

Л.Грольману

Каких ролей он не играл:

Грифон, Химера, кардинал...

Но если заведётся моль,

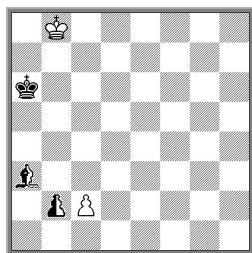
Сыграет он и эту роль!

В.Иванов



Л.ГРОЛЬМАН

«Под знаком Каиссы 2», 2009



Н # 2,5 Мадраси
b) a3→f3

Мадраси в сочетании с нейтральными фигурами.

a) 1...♖c4 2. ♗e7 ♜b4 3. ♗d8 ♜b5#

b) 1...♖c3 2. ♔a5 ♙a7 3. ♗c6 ♜b4#.

Эхо-хамелеонные идеальные маты на смежных полях нейтральной пешкой, которая «стреножена» по Мадраси и не может покинуть своего поля при ходе чёрных.