



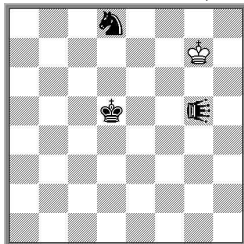
# "МАЛЕНЬКИЕ СКАЗКИ"



Л.В.Грольман

Л.ГРОЛЬМАН

«The Problemist», 2008



Chameleon-Pursuit : «Если шахматную клетку, оставленную любой фигурой, следующим ходом занимает фигура противоположного цвета, то она меняет свой цвет.

1.Lb5 2. ♔c6 3. ♔d7 4. ♞c6(♘) 5. ♔e8 6.Ld7(белый L) La4#.

С трансформацией чёрных фигур в белые фигуры.

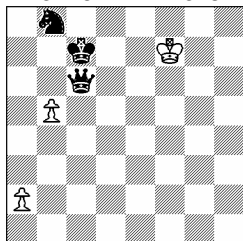
Sh # 6 ♞ – Лев(Lion)  
Chameleon-Pursuit



Л.ГРОЛЬМАН

«ШП», 2006

1 похвальный отзыв



Эльзасское цирце. Взятие невозможно, если после возрождения фигуры возникает нелегальная позиция в обычном понимании шахмат.

a) + ♘h7: 1. ♘d7 bc(♔d8) 2. ♔c8 ♘b1 3. ♘d8 c7#.

b) + ♘h8: 1. ♘c8 b6 2. ♔c7+ ♘e8 3. ♘a1 b7#.

Ушёл-пришёл для чёрных ферзя и короля, критические ходы белого и чёрного слонов, эхо-хамелеонные маты.

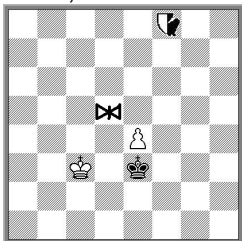
Н # 3 zero





### Л.ГРОЛЬМАН, А.ЕЛИЗАРОВ

«ШК», 2008



Н # 3 Цирце Parrain  
b) Ed5→f4 c) ♖→a6

d5 – Equihopper (E) – симметричный прыгун.  
f8 – Нейтральный всадник (nN).

Цирце Parrain – вид цирце, в котором взятая фигура возрождается следующим полуходом, копируя ход своей фигуры по направлению и длине. Если конечное поле перемещения возрождаемой фигуры оказывается занятым или выходит за пределы доски, то указанная фигура удаляется. Пешка на ряду превращения превращается в фигуру, а в первом ряду – возобновляет право двойного хода.

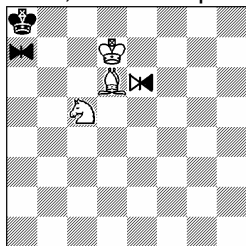
a) 1.nNd7 Eb1 2.♖:e4 ♘c4(Δe5) 3.♖f3 E:d7# b) 1.♖:f4 nNb6(Eb2)+ 2.♖:e4 ♘b4(Δd5) 3.♖f4 E:b6# c) 1.nNb6 ♘b7 2.♖:e4 ♘c7(Δf4) 3.♖:f4 ♘:b6(Δe3)#.

В первых двух вариантах эхо-хамелеонные зеркальные правильные маты симметричным прыгуном с поворотом на 90°. Кажалось в финальных позициях вокруг ♔ все поля свободны, однако ни на одно из них ему ходить нельзя из-за самошахов от возрождающегося нейтрального всадника. Третий вариант с матом пешкой в аналогичной матовой ситуации в финальной позиции тоже в «цвет».



### Л.ГРОЛЬМАН

«ШК», 2008 III приз



Н # 2\*

2.1...

Симметричный прыгун – у которого конечное поле хода симметрично начальному полю относительно препятствия. На пути его следования должны быть только свободные поля.(В отличии от Nonstop Equihopper).

1...♗e4 2.nEe2 ♗c5#, 1.nEc6 ♗e5 2.nEg4 ♗d6#, 1.nEc8 ♗e7 2.nEg6 ♗d6#.

Во всех фазах белые сначала выводят nE на матовую позицию, а затем возвращаются на свои поля, лишая его возможности покинуть клетку, с которой объявлен мат. В целом насыщенная игра nE, завершающаяся правильными матами.

a7-симметричный прыгун(E)

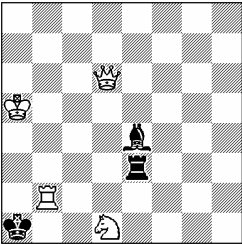
e6-симметричный нейтральный прыгун(nE).





**Л.ГРОЛЬМАН**

«Кони Гипаниса», 1991



Н # 2

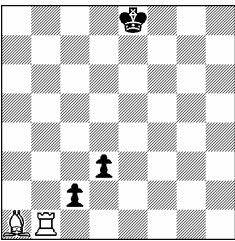
Обмен-Цирце. Сбитая фигура возрождается на поле, с которого осуществила взятие сбившая её фигура.

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 со смежных полей.



**Л.ГРОЛЬМАН**

«Парад цирце» 1991



Н # 3

2.1...

Цирце

В сказочных шахматах можно обходиться без белого ♔, если он не участвует в игре.

1. cb♞ (♞h1) ♞:b1 (♞a8) 2.0-0-0 ♚e5 3.♞d7 ♞b8#, 1.c8♞ ♞:c8 (♞h1) 2.0-0 ♞h1 3.♞f7 ♞h8#.

Малютка с 2-ми рокировками и правильными матами.

На фото легендарный конструктор автоматического стрелкового оружия М.Калашников и Л.Грольман.

