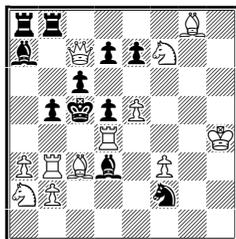
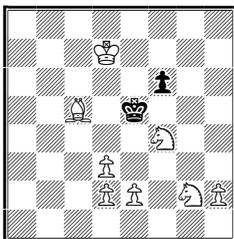


В25. В. Шавырин
Екатеринбург



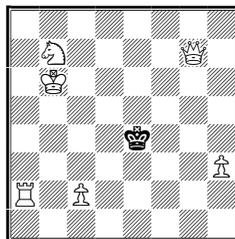
#3 12+11

В26. П. Бондаренко
Республика Калмыкия



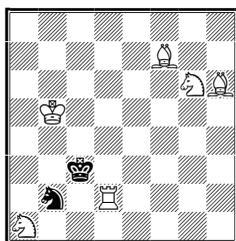
#3 8+2

В27. П. Петрашинович
Сербия



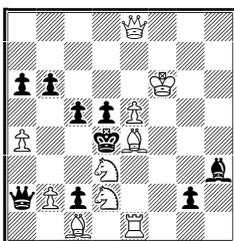
#3 6+1

В28. А. Шпаковский
Москва



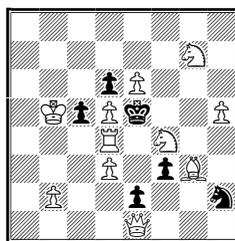
#3 6+2

В29. В. Заманов
Азербайджан



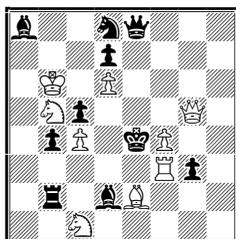
#3 10+9

В30. В. Заманов и
А. Шпаковский
Азербайджан – Москва



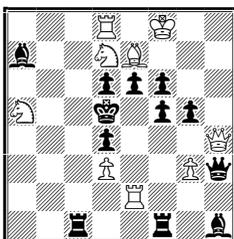
#3 11+6

В31. А. Феоктистов
Московская область



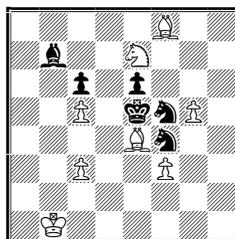
#3 9+10

С22. В. Шавырин
Екатеринбург



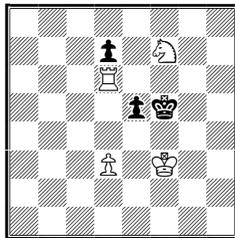
#4 9+12

С23. П. Клыгин
Краснодарский край



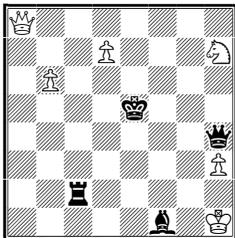
#9 8+6

C24. А. Стёпочкин
Тула



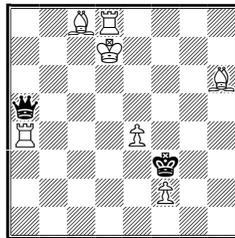
#6* 4+3

D19. А. Авни
Израиль



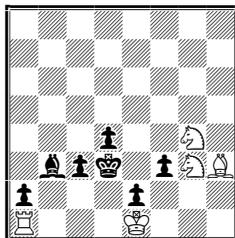
+ 6+4

E18. А. Скрипник
Владивосток



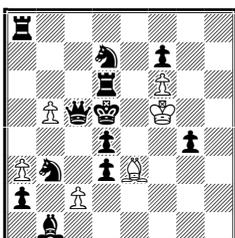
h#2 2 решения 7+2

E19. В. Гуров
Москва



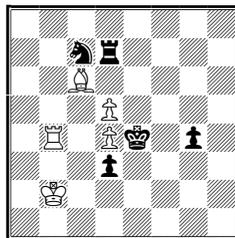
h#2 2 решения 5+7

E20. А. Скрипник
Владивосток



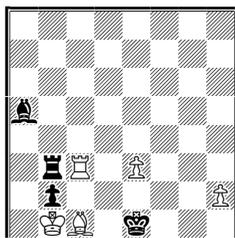
h#3 b) ♠ d3→c4 6+12
c) ♜ d7→h3; c) ♚ c5→g3

**E21. А. Ивунин,
А. Панкратьев (Россия)**



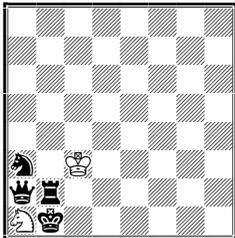
h#3 4 решения 5+5

E22. А. Ивунин
Екатеринбург



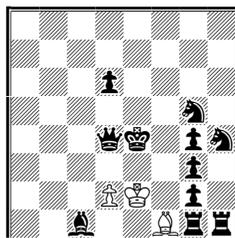
h#3 2 решения 5+4
b) ♠ b2↔ ♠ h2

E23. А. Панкратьев
Приморский край



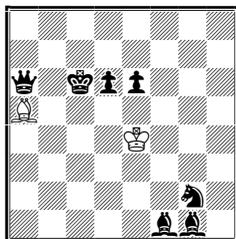
h#4* 2+4

E24. А. Феоктистов
Московская область



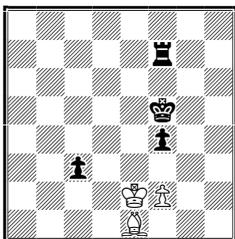
h#4 2 решения 3+11

E25. З. Михайлоски
Македония



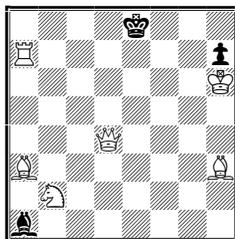
h#5 2+7

E26. З. Михайлоски
Македония



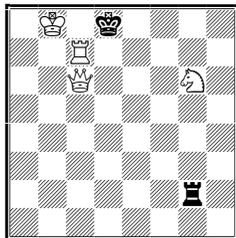
h#5.5 2 решения 3+4

F5. В. Барсуков
Санкт-Петербург



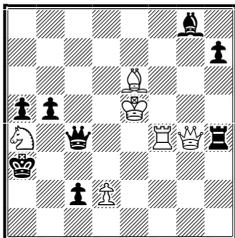
s#10 6+3

F6. А. Панкратьев
Приморский край



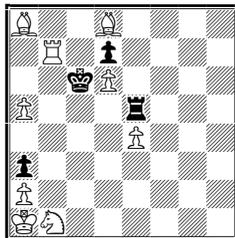
s#37 4+2

G25. Н. Петкович
Сербия



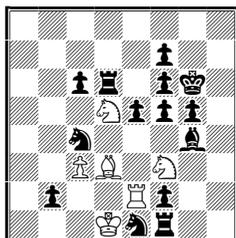
hs#3.5 b) ♖g4→f7 6+8

G26. Н. Зуев
Литва



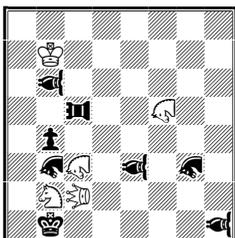
hs#4 2 решения 9+4

G27. Я. Чак
Венгрия



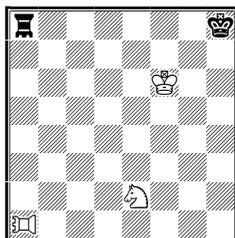
hs#4 2 решения 6+14

G28. С. Шифрин
Израиль



hs#4 b) ♞b3→a3 5+8
♞: Leo; ♞: Pao; ♞: Vao;
♞: Nao

G29. С. Шифрин
Израиль



Ser-h#16 Circe 3+2
♞: Rook-Lion
♞: Rook Hopper

РЕШЕНИЯ
«ШК» № 169 – 2024

A13. Н. Зуев. 1. ♔c7? – zz, 1... ♕e6(a) 2. ♜b3#(A), 1... ♔c4!
1. ♜b4? – zz, 1... ♕c6(b) 2. ♜e4#(X), 1... ♕e6!(a), 1. ♜f6? – zz, 1... ♕c4(c) 2. ♜c6#, 1... ♕c5! 1. ♜d3? – zz, 1... ♕e6(a) 2. ♜c4#, 1... ♕c6!(b),

1. ♜b4! – zz, 1... ♕e6(a) 2. ♜f5, 1... ♕c6(b), ♕d4 2. ♜c5, 1... ♕e5 2. ♜d6(Y).
b) 1. ♜f4? – 2. ♜b3, ♜e5(AB), 1... ♕e6!(a), 1. ♜d1? – zz, 1... ♕e4 2. ♜f3#(C), 1... ♕e6!

1. ♜b4! – 2. ♜d6(Y), 1... ♕e6(a) 2. ♜f5, 1... ♕d4 2. ♜c5.

c) 1. ♜b5? zz 1... ♕e6 2. ♜c4#, 1... ♕e4!, 1. ♜f4! – zz, 1... ♕e6(a) 2. ♜e5#(B), 1... ♕c5 2. ♜d4#.

d) 1. ♜f2?(Z) – zz, 1... ♕h6(d) 2. ♜h4#, 1... ♕g4!

1. ♜f3!(C) – zz, 1... ♕h6(d) 2. ♜h5, 1... ♕h4 2. ♜f6#.

e) 1. ♜b3?(A) – zz, 1... ♕d3 2. ♜f3#(C), 1... ♕e3!, 1. ♜d4? ♕e1 2. ♜f2#(Z), 1... ♕d2!

1. ♜e4!(X) – 2. ♜f3#(C), 1... ♕d1 2. ♜f1#, 1... ♕e3 2. ♜f3#.

Малютка-аристократ с переменной 4-х матов, с темами Домбровскиса с 2-й угрозой (aAB), Дублем Урания (AC), утрошением Харьковская-2 и дважды чередованием защита-опровержение. Звездочка черного короля. Семь раз мат на полях, на которые в других фазах ходил черный король (c4,c5,c6,d4,e4,e5,h4). Игра в титульной позиции встречалась, близнецы добавили несколько тем и перемен. (ПМ).

A14. Г. Игнатенко. 1. ♜e2+? ♕d4(a) 2. ♜c4#, 1... ♕e4! 1. ♜d5! ♕d4(a) 2. ♜d1#, 1... ♕:c2 2. ♜e4#, 1... ♜c3 2. ♜:c3#, 1... e2 2. ♜d2#. Миниатюра с новыми матами в решении (ПМ).

A15. Н. Нептаев. 1. ♜f2?(X) – 2. ♜d3#(A), 1... ♕e2(a) 2. ♜e4#(B), 1... d3!

1. ♜c5!(Y) – 2. ♜e4#(B), 1... ♕e3/e2(a) 2. ♜d3#(A),

b) 1. ♜c5?(Y) – 2. ♜e4#(B), 1... ♕e3/e2 2. ♜d3#(A), 1... d3! 1. ♜f2!(X) – 2. ♜d3#(A), 1... ♕e2 2. ♜e4#(B) [1. ♜e6? – 2. ♜d2#, 1... ♜c3!]. Тема ле Гранд с чередованием ложный след – решение в близнецах (по автору близнецовый парадокс), белый аристократ, мередит (ПМ).

A16. Э. Гасимов. 1. ♜g2? – 2. ♜a2#, 1... c2(a), 1. ♜f3? – zz, 1... c2(a) 2. ♜a3#, 1... ♜d7! 1. ♜h8! zz 1... c2 (a) 2. ♜a1#, 1... ♜d7 2. ♜a8#, 1... ♜a6 2. ♜:c6#. Белый ферзь побывал во всех 4-х углах доски. 3 мата на смежных полях по линии «a» (ПМ).

A18. П. Мурашев. 1. ♜h7? – 2. ♜e5# (A) - battery 1, 1... ♜:f5 2. ♜:f5#, 1... d3!(a),

1. ♜:d5? – 2. ♜e5# (A) - battery 2, 1... d3 (a) 2. ♜e3#, 1... ♜:d5 2. ♜:d5#, 1... ♜c6!

1. ♜b4? (B) – 2. ♜e1#, 1... d3 (a) 2. c:d5# (C) - battery 3, 1... a1 ♜!

1. c:d5! (C) – 2. ♜d3#, 1... d3 (a) 2. ♜b4# (B), 1... ♜:a6 2. ♜e5# (A), 1... ♜:a6 2. d:e6# - battery 4.

Построение четырёх разных батарей. Удвоение механизма Салазара (task), тема Салазара. Перемена матов 3x1 с темой Харьковская-2 (автор). По задаче автора SuperProblem 2023, 2-3 приз.

A17. Л. Тыртышников. *1... c:b3/c3 2. ♜d3#(A).

1. ♜:c4? – 2. ♜d3#(A), 1... ♕c3 2. ♜e5#, 1... ♕e4 2. ♜d3, 1... ♜:c4 2. ♜:c4#(B), 1... ♜e4(a), 2. ♜b2#, 1... c:d6! [2... ♕c5!], 1. ♜e5? – 2. ♜:e3#, 1... ♜e4(a) 2. ♜:c4#(B), 1... ♕c3!(b),

1. ♜g3? – 2. ♜:e3#, 1... ♜~ 2. ♜:c4#(B), 1... ♕c3 2. ♜e5#, 1... ♕e4!(c),

1. ♜f4! – 2. ♜:e3# [+c5 - caprice], 1... ♕c3(b) 2. ♜e5#, 1... ♕e4(c) 2. ♜:e3#, 1... ♕c5 2. ♜:c4#(B) - pin-mate. Перемена матов и защит, перемена функций ходов белых и чёрных, отдача свободного поля в решении с капризом (ПМ).

B22. Л. Любашевский и Л. Макаронен. 1. ♜g7! ~ 2. ♜f8+ ♜e7 3. c8 ♜#, 1... ♜b8 2. c:b8 ♜+ ♜c7 3. ♜:c7#, 1... ♜e7 2. c8 ♜+! ♜:c8 3. ♜d7#, 1... ♕e7 2. f6+ ♜:f6/♕d6 3. ♜f5#, 1... ♜a6 2. ♜:d5+ ♕e7 3. ♜d7#, 2... ♕c6 3. ♜e8#, 1... ♜:c7 2. ♜ac7 ~ 3. ♜d7#/♜5c6#, 2... ♜b5 3. ♜:d5#. Комплекс из 6 вариантов, слабые превращения белых, трансформация двух ходов белых из вторых в матующие, маты с одного поля (авторы).

В23. Л.Любашевский и Л.Макаронен. 1. ♠g4! ~ 2. ♣b5+ ♠c5/c5 3. ♠:e3#, 1...c5 2. ♠:e3+ ♠c6 3. ♣b7#, 1... ♠c5 2. ♣:c5+! d:c5 3. ♠:e3#, 1... ♠f5 2. ♣:e4+! ♠:e4 3. ♠f6#, 1... ♠e2 2. ♠a5! ~ 3. ♣c4#, 2... ♠c2 3. ♠:e3#, 1... ♠c6 2. ♠:e5+ ♠d5 3. ♣d4#. Активные жертвы белого ферзя, защита на одном поле c5 (авторы).

В24. Н.Зуев. 1.f5! – zz, 1... ♠e8 2. ♣g8+ ♠e7 3.f6# (mm), 1... ♠f8 2.f6! – zz, 2... ♠e8 3. ♣g8# (mm), 1... ♠d8 2. ♣f7 ~ 3. ♣d7#. Малышка с двумя правильными матами и чередованием вторых–третьих ходов.

В25. В.Шавырин. 1. ♠db4? (A), 1... ♠c4!; 1. ♠b4+? (B), 1... ♠:d4!; 1. ♠b4? (C), 1... ♠b6!; 1. ♠f~? ♠c4!; 1. ♠d6!? e6!; 1. ♠h6!! ~ 2. ♠:d5+ ♠c4 3. ♠bb4#, 1...b4 2. ♣a5+ ♠b5/♠b5 3.a:b4#, 1... ♠:g8 2. ♠:b5+ ♠:b5 3.b4#, 2... ♠:b5 3. ♣a5#, 1... ♠e4 2. ♠db4! (A) ~ 3. ♠d4#, 1... ♠c4 2. ♠b4+! (B) ♠:d4 3. ♠f5#, 1...e6 2. ♠b4! (C) ~ 3. ♠a6#, 2... ♠b6/♠b6 3. ♣d6#. Комплекс из двух троек тематических вариантов на второй и матующий ход. Шестикратный механизм одного поля с разными белыми фигурами. Логические тематические попытки реализованы в решении, коррекция вступления, задача-таск (автор).

В26. П.Бондаренко. 1.e3? (A) ~ 2. ♠h4! f5 3. ♠d4#, 1... ♠f5! (a); 1.e4? ~ 2. ♠g6# (B), 1...f5! (b); 1.h4! ~ 2. ♠d6+ (C) ♠f5 3. ♠e3# (D), 2... ♠d4 3.e3# (A), 1... ♠f5 (a) 2. ♠e3+ (D) ♠:f4 3. ♠d6# (C) – mm, 2... ♠e5 3. ♠g6# (B), 1...f5 (b) 2. ♠e8! ♠f6 3. ♠d4#. Перемена функций 4-х ходов белых и 2-х ходов черных, опровержения и защиты на одном поле, тема Гартонга, чередование вторых-третьих ходов, виртуальная угроза во всех фазах, гравюра (директор).

В27. П.Петрашинович. 1. ♣g3? ~ 2. ♠a5 (виртуальная угроза) ♠d4 (c) 3. ♣d3#, 1... ♠d4 (c) 2. ♠a4+ ♠d5 (a) 3. ♣d6#, 1... ♠d5 (a) 2. ♣e3! ♠c4 (d) 3. ♣c5#, 1... ♠f5! (b); 1. ♠a3? – zz, 1... ♠f4 (d) 2. ♠c5! ♠f5 (b) 3. ♠f3#, 1... ♠d5! (a); 1.c3! – zz, 1... ♠f5 (b) 2. ♠e2! – zz, 2... ♠f4 (f) 3. ♣g4# (B), 1... ♠d5 (a) 2. ♠c5! ♠c4 (d) 3. ♣d4# (A), 2... ♠d6 3. ♠d2#, 1... ♠f3 2. ♣d4! (A) – zz, 2... ♠g3 3. ♣g4# (B), 1... ♠e3 (e) 2. ♣g4! (B) – zz, 2... ♠d3 3. ♣d4# (A), 1... ♠f4 (f) 2. ♠f2+ ♠e3 (e) 3. ♣d4# (A). Тема Babouchka для 4-х ходов чёрных, последовательный цугцванг в 3-х вариантах, чередование вторых–третьих ходов АВ–ВА, харьковская-2 тема (a), тема Виссермана в форме перемены по Рухлису, перемена "опровержение–защита", вступление решения с предоставлением свободного поля чёрному королю (автор).

В28. А.Шпаковский. 1. ♠b3? ♠c4! (a) (2. ♠c4?? – пат); 1. ♠d8? ♠d3! (b) (2. ♠c8+? ♠c5!); 1. ♠e2!! ♠d4 (~) 2. ♠g7+ (A) ♠d3 3. ♠f4# (B), 1... ♠d3 2. ♠f4+ (B) ♠d4 3. ♠g7# (A), 1... ♠d3 (b) 2. ♠c2+ ♠d4 (c) 3. ♠c4#, 1... ♠c4 (a) 2. ♠:c4 ♠d4 (c) 3. ♠g7#. Тема 22-го командного чемпионата России в сочетании с темами Барулина и Babouchka. Предоставление двух свободных полей чёрному королю первым ходом. Синтез 2+2 по Адабашеву. Гравюра-аристократ.

В29. В.Заманов. *1...a5 2. ♠f3+ ♠c4 (a) 3. ♣b5#, 1...b5 2. ♣c6! ~ 3. ♣c5#, 2... ♣a3 3. ♣:d5# (A), 2... ♣c4 3. ♠f3#, 2...d:e4 3. ♣:e4#; 1. ♣g8! ~ 2. ♠f3+ ♠c4 (a) 3. ♣:d5# (A), 1...d:e4 2. ♠:e4+! ♠:d3 3. ♣g3#, 1... ♠e6 2. ♣:g2 ~ 3. ♣g1#/♣f2#, 2...d:e4 3. ♣:e4#, 2... ♣:b2 3. ♠:b2#, 1... ♠g4 2. ♣:g4 ~ 3. ♠4~h7#, 2...g1♣(♠) 3. ♣:g1#. Пассивная жертва двух белых фигур в одном варианте, перемена игры, перемена функций ходов, тема Виссермана.

В30. В.Заманов и А.Шпаковский. 1.h6! ~ 2. ♠e4+ (A) ♠f6 3. ♠h4# (B), 1... ♠f6 2. ♠h4+ (B) ♠e5 3. ♠e4# (A), 1... ♠:d4 2. ♣c3+ ♠e3 3. ♠f5#, 1...c:d4 2. ♠fh5+ ♠:d5 3. ♠f6#. Две пары вариантов – чередование вторых–третьих ходов и защита на одном поле со взятием белой ладьи. Неочевидное вступление, легкая форма.

В31. А. Феоктистов. 1. ♠d3? ♠e3! 1. ♠d4!! – 2. ♣f5+ ♠:d4 3. ♣d3# (2. ♠d3? ♣h5!), 1... ♣h5 2. ♠d3+ ♠:d4 3. ♠e2# - потеря контроля над линией e; 1... ♠:d4 2. ♠d3+ ♠e4(c4) 3. ♠f3#/3. ♣:c5#; 1...c:d4 2. ♠d3! ~ 3. ♠:c5#, 2... ♠b7(e6) 3. ♣d5(e5)# - блокирование поля d4 и перекрытие линий. 1... ♣e6 2. ♠:e6 [3. ♣e5#, 3. ♣g6#] ♠:f4

3. ♖:f4#. Главная идея – игра разных фигур на одни поля (d3, d4, c5). На полях e2 и f3 – «ушел-пришел». Первый ход с предоставлением свободного поля и под бой двух фигур.

C22. В. Шавырин: 1. ♖f6(b6)+? (AB), 1... ♗c5! 1. ♖b2! – 2. ♖b5+ ♖c5 (a) 3. ♗:f6+ (A) ♗e5 4. ♗c4# - pin (4... ♖c4?), 2... ♗c5 (b) 3. ♗b6+ (B) ♗e5 4. ♗:d6# - pin, (4... ♗d6?), 1... ♖c5! (a) 2. ♗b6+ (B) ♗:b6 3. ♖:d6+ ♗e5 4. ♖:d4# - Grimshaw (4... ♗d4?), 1... ♗c5! (b) 2. ♗:f6+ (A) ♗e5 3. ♖e2+ ♗e4 4. ♗c6# - Grimshaw, (4... ♖c6?) (1... f4 2. ♗f6+ ♗e5 3. ♖g5+ ♖f5 4. ♗d6#). Реально многоходовое чередование игры на защиты ab с переменной тематических связок на перекрытие Гримшоу на матующем ходу.

C23. П. Клыгин: 1. ♗a1! (1. ♗b2? ♗d3+ 2. ♗a2 ♗f4) 1... ♗a8 2. ♗a2 ♗b7 3. ♗a3 (3. ♗b3? ♗d4+ 4. ♗a4 ♗:f3) 3... ♗a8 4. ♗a4 ♗b7 5. ♗a5 ♗a8 6. ♗a6 ♗b7+ 7. ♗a7 (7. ♗:b7? ♗d6+ 8. ♗a8 ♗:e3 9. ♗g7+ ♗f6) 7... ♗a8 8. ♗:a8 ♗4- 9. ♗g6# (8... ♗:e6 9. ♗g7#).

C24. А. Стёпочкин: *1... e4+ 2. d:e4#. 1. ♖h6(b6,a6)? d5! 1. ♗h6+! ♗g5 2. ♗g3 e4 3. d:e4 ♗h5 4. ♗f3 (возврат) ♗h4(g5) 5. ♗f7+ (возврат) ♗h5 6. ♖h6#.

D19. А. Авни. 1. ♖h8+ в правый угол. 1. ♖a1+ ♗e6 2. ♗f8+ ♗f7 3. ♖:f1+ ♗g8=; 1. ♖e8+ ♗f4 2. ♖f7+ ♗e3 3. ♖e6+ ♗f2 4. ♖f5+ ♗e1 5. ♖:c2 ♖:h3+= 1... ♗e4 1... ♗f5 2. ♖f8+! (не сразу 2. ♖f6+? ♖:f6 3. ♗:f6 ♖d2 4. ♗d5 ♖:d5 5. b7 ♖:d7 6. b8 ♖: ♗:h3=) 2... ♗e6 (2... ♗g6 3. ♖g8+ ♗h6 4. ♖g5+ ♖:g5 5. ♗:g5 ♖d2 6. d8 ♖: ♖:d8 7. ♗f7+ ♗g7 8. ♗:d8+; 2... ♗e4 3. ♗f6+ ♗f3 4. ♗g4+ ♗g3 5. ♖a3+--+) 3. ♖e8+ ♗f5 4. ♖f7+ ♗e5 (4... ♗e4 5. ♗f6+) 5. ♖f6+ ♖:f6 6. ♗:f6 ♖d2 7. ♗d5! Новотный. 7... ♗g2+ 8. ♗g1 ♖:d5 9. b7+– 2. ♗f6+ ♗f3 3. ♖:h4 3. ♖a8+ ♗f2 4. ♗g4+ ♗e1 5. ♖a5+ (5. ♖e4+ ♖e2=) 5... ♖d2 6. ♖a1+ ♗e2 7. ♖e5+ ♗d3 8. ♖f5+ ♗c3 9. ♖:f1 ♖:d7= 3... ♗g2+ 4. ♗h2 ♗h1+! 5. ♗:h1 ♖c1+ 6. ♗h2 ♖c2+ 7. ♖f2+! ♖:f2+ 7... ♗:f2 8. h4 8. ♗g1 ♖d2 8... ♖a2 9. h4 ♖a8 10. b7+– 9. h4! ♖d1+ 10. ♗h2 ♖d2+ 11. ♗h3 ♖d1 12. ♗g4 ♖:d7 12... ♖h1+ 13. ♗h2+– 13. ♗e5+–. Темы: взаимные жертвы ферзей, вскрытие шах, вечный шах, анти-вечный шах, освобождение линии, двойной удар, Новотный, вилка.

E18. А. Скрипник. 1. ♖b4 ♗e6 2. ♗:e4 ♗b7#, 1. ♖g5 ♗d6 2. ♗f4 ♖f8# Самосвязывания черного ферзя и вскрытие белых линий.

E19. В. Гуров. 1. ♗c2 ♖d1+ 2. e:d1 ♗ ♗f1#, 1. ♗c4 ♗f1 2. e:f1 ♗ 0-0-0#

E20. А. Скрипник. а) 1. ♖e6 ♗g5 2. ♗e5 c:d3 3. ♖d5 ♗f4#; б) 1. d3 ♗d2 2. ♗d4+ ♗f4 3. ♖d5 e3#; в) 1. ♖:b5 c:b3 2. ♗c5 ♗e5 3. ♖c6 ♗:d4#; д) 1. ♗dc5 ♗f2 2. ♖d7 e4+ 3. ♗d6 ♗:g3#. Набор геометрических моментов: альбино, крест черной ладьи, крест белого короля.

E21. А. Ивунин, А. Панкратьев. 1. ♗e6 ♗a4 2. ♗:d5 ♖b7 3. ♗d6 ♖:d7#, 1. ♖:d5 ♖b8 2. ♗:d4 ♖e8 3. ♖c5 ♖e4#, 1. ♖d6 ♗d7 2. ♗:d5 ♗:g4 3. ♗e6 ♗f3#, 1. ♖e7 ♗d7 2. ♗:d5 ♗e6+ 3. ♗d6 ♖b6#. Разрушение батарей с правильными матами.

E22. А. Ивунин. а) 1. ♗e2 ♖c4 2. ♗d3 ♖d4+ 3. ♗c3 ♗d2#, 1. b:c1 ♗+ ♗c2 2. ♖b2+ ♗d3 3. ♖f2 ♖:c1#; б) 1. ♗d1 ♖c2 2. ♖:e3 b4 3. ♖e1 ♖d2#, 1. h1 ♖ e4 2. ♖h2 ♗e3 3. ♖e2 ♖c1#. НОТФ. Одна пара с превращениями, вторая - с матами с одного поля.

E23. А. Панкратьев. *1... ♗b3 2. ♖a1 ♗b4 3. ♗a2 ♗a4 4. ♗b1 ♗c1#. 1. ♗c2 ♗d2 2. ♗b4+ ♗c2 3. ♖a1 ♗d1 4. ♗a2 ♗a3#. Приятная шестифигурка с иллюзорной игрой.

E24. А. Феоктистов. 1. ♗hf3 ♗d1 2. ♗e1 ♗:g2+ 3. ♗d3 ♗f3 4. ♗e4 ♗e2#, 1. ♖e5 d4 2. ♗d5+ ♗d3 3. ♗e6 ♗:g2+ 4. ♖e4+ ♗:e4#. Белый слон матует с полей, на которых стояли короли. Черные играют на последнем ходе на одно и то же поле.

E25. З. Михайловски. 1. ♗a7 ♗d2? 2. ♗b6 ♗d4 3. ♗b5 ♗c3 4. ♗a5 ?? 5. ♗b6 ♗b3#. 1. ♗a7 ♗e1 2. ♗b6 ♗d4 3. ♗b5 ♗c3 4. ♗a5 ♗d2 5. ♗b6 ♗b3#. Отложенный эффект Умнова, двойная индийская тема - за белых и за черных.

E26. З. Михайловски. 1... ♗d2 2. c2 ♗:f4 3. c1 ♗ ♗h2 4. ♗g5 ♗g1 5. ♗f4 f3 6. ♖f5 ♗h2#, 1... ♗f3 2. ♗f6 ♗:f4 3. c2 ♗g4 4. c1 ♗ f4 5. ♗a3 f5 6. ♗e7 ♗c3#. Идеальные маты в миниатюре.

F5. В. Барсуков. 1. ♖e7+ ♗f8 2. ♖g7+ ♗e8 3. ♗d7+ ♗d8 4. ♗g4+ ♗e8 5. ♖e5+ ♗d8 6. ♗e7+ ♗e8 7. ♗g5+ ♗f8 8. ♗h5 ♗:b2 9. ♖g8+ ♗:g8 10. ♖g7+ ♗:g7#

F6. А. Панкратьев. 1. ♖f6+ ♘e8 2. ♖e7+ ♘d8 3. ♖e4+ ♘d7 4. ♗d4+ ♘c6 5. ♘e7+ ♘b5 6. ♗b4+ ♘a7 7. ♗a4+ ♘b6 8. ♘c8+ ♘c5 9. ♖c4+ ♘d5 10. ♗c6+ ♘e5 11. ♗d6+ ♘f5 12. ♘e7+ ♘g5 13. ♗f4+ ♘h5 14. ♖c5+ ♖g5 15. ♗h2+ ♘g4 16. ♖c4+ ♘f3 17. ♖f4+ ♘e3 18. ♗f2+ ♘d3 19. ♖d4+ ♘c3 20. ♗d2+ ♘b3 21. ♖b4+ ♘a3 22. ♗c3+ ♘a2 23. ♖b2+ ♘a1 24. ♖b7+ ♘a2 25. ♗b3+ ♘a1 26. ♗d1+ ♘a2 27. ♗b1+ ♘a3 28. ♗b2+ ♘a4 29. ♗b3+ ♘a4 30. ♗b4+ ♘a6 31. ♗a4+ ♖a5 32. ♖a7+ ♘b6 33. ♗b4+ ♖b5 34. ♗d4+ ♖c5 35. ♘a8 ♘b5 36. ♗a4+ ♘b6 37. ♘c8+ ♖c8#.

G25. Н. Петкович. 1... ♗c8 (♗e2+?) 2. ♘c4 ♘b4 3. ♗h3 (♗f3?, ♗g3?) ♗g4 4. ♘d5+ (♘e6+?) ♗:f4#, 1... ♗f1 (♗c7+?) 2. ♖c4 ♘b3 3. ♗f8 (♗e7?) ♗f7 4. ♖d4+ (♖e4+?) ♗:e6#.

hs#n – Кооперативно-обратный мат в n ходов. Начинают белые и совместно с черными за n-1 ход строят позицию, в которой возможен обратный мат в один ход.

G26. Н. Зуев. 1. ♘f6 ♖e8 2. ♘b2 ♖b8 3. ♖b5+ ♖b7 4. ♖d5 a:b2#; 1. ♖:d7+ ♘b5 2. ♖b7+ ♖a4 3. ♖b2 ♖b5 4. ♘c6 a:b2#

G27. Я. Чак. 1. ♘:f6 ♘:f6 2. ♘:e5 ♘e6 3. ♘d7+ ♘d5 4. ♘:c4+ ♘:c4#, 1. ♘:g5 ♘:g5 2. ♘e3 ♘f4 3. ♘:f1 ♘f3 4. ♖:f2+ ♘:f2#.

G28. С. Шифрин. а) 1. ♖g5 ♖e5 2. ♘a6 ♗bc5+ 3. ♗e4 ♖a1 4. ♘d3+ ♖c2#; б) 1. ♘a7 ♘c1 2. ♖d5 ♖b5+ 3. ♗c5 ♖b1 4. ♘c4+ ♖c3#.

Nightrider (Всадник) – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

Leo – Без взятия ходит как ферзь. С взятием ходит по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Pao – Без взятия ходит как ладья. С взятием ходит по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Vao (Вао) – Без взятия ходит как слон. С взятием ходит по линиям слона, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

Nao – Без взятия ходит как всадник. С взятием ходит по линиям всадника, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле, которое занимает фигура противника (расстояние от фигуры-барьера до снимаемой фигуры – любое).

G29. С. Шифрин. 1. ♘g8 2. ♖h8 3. ♘h7 4. ♘h6 5. ♘h5 6. ♖h4 7. ♘g4 8. ♘f3 9. ♘:e2[+w ♘b1] 10. ♘d3 11. ♘c4 12. ♖b4 13. ♘b3 14. ♖b2 15. ♘a2 16. ♘:a1[+w ♖a8] ♘a3#

Ser-h#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат черному королю.

Circe – Взятая фигура не снимается с доски, а перемещается на поле, которое она занимала в начале шахматной партии. Ладья, слон и конь возрождаются на поле того цвета, что и поле, на котором они были сбиты. Белые пешки возрождаются на 2-й, а черные на 7-й горизонтали той вертикали, где их побили. Сказочные фигуры возрождаются на поле превращения пешки той вертикали, где были сбиты. Если поле возрождения занято любой другой фигурой, то взятая фигура снимается с доски.

Rook Hopper – Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

Rook-Lion – Ходит и бьет по линиям ладьи, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливается на любом за ней поле.